LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

ROL 35 zinco

Dragón

Dragón™ MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA NUM. 3 475 PTS.

NUMERO MUY VERANIEGO:

¡NOS VAMOS A LA MAR!

MODULOS

LA AMENAZA DE LA SIMA DE DRAVEN



...Y UN MODULO PARA LA "LLAMADA DE CTHULHU"... ¡QUE PASA EN BARCELONA!

RELATO

EL LADRON, EL BARBERO, Y EL HERRERO

8 414090 102452 00003

©92

TODO EL ROL

Envios por correo a toda España



ELEKTRA Comic

Zaragoza, 10 • 41001 Sevilla • Tel. 421 44 32
Pez, 36 • 28004 Madrid • Tel. 521 39 75
Pozas, 2 • 28004 Madrid • Tel. 521 39 75

ARTE·9

Benito Castro, 12 • 28028 Madrid • Tel. 726 89 46
Cruz, 37 • 28012 Madrid • Tel. 532 47 14

DRAGON TM MAGAZINE

Número 3

Edición EE.UU.

Publisher
James M. Ward

Editor
Roger E. Moore

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

Edición España

Director
Luis Vigil

Redactor Jefe
Francisco José Campos

Redactores
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwsky
Alex Miquel
Ernesto Lidl

Traductores
Francisco José Campos
Domingo Santos

Ilustrador cabeceras
Xavier Musquera

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de producción
Hans L. Kötz

Director comercial
Francisco Morales

Director de publicidad
Salvador Enériz

SUMARIO

ARTICULOS

14 **MONSTRUOS DE LAS PROFUNDIDADES** - Gregory W. Detwiler
Los peligrosos habitantes de la mar océana

20 **BAJO LAS OLAS: EN LAS PROFUNDIDADES** - Bryan K. Berstein
También la mar es peligrosa «per se»

RELATO

34 **EL LADRON, EL BARBERO Y EL HERRERO** - P. Andrew Miller
Un relato realmente cortante...

MODULOS

29 **ESCRITO EN PIEDRA** - M. Aceytuno, F. J. Campos y R. Ibáñez
(módulo no oficial para LA LLAMADA DE CHTULHU, para 2 a 5 personajes sin experiencia previa en los Mitos de Chtulhu)
Monstruos en la Sagrada Familia de Gaudí.

38 **LA AMENAZA DE LA SIMA DE DRAVEN** - Jeff Fairbourn
(para DRAGONLANCETM, AD&DTM, niveles 3-6)
De cómo se puede crear un terremoto

SECCIONES

4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
Habla nuestro Dire

6 **PLUMAS ENVENENADAS**
Las misivas que nos mandáis

8 **EL ORACULO DE LOS DIOSES**
Donde se consultan las dudas

9 **+3 EN CARISMA**
Para encontrar a otros roleros

10 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Se hace saber... todo lo necesario

11 **EL ZOCO DE LANKHMAR**
Compro, vendo, cambio...

56 **RUNAS Y PERGAMINOS**
Hablamos de libros

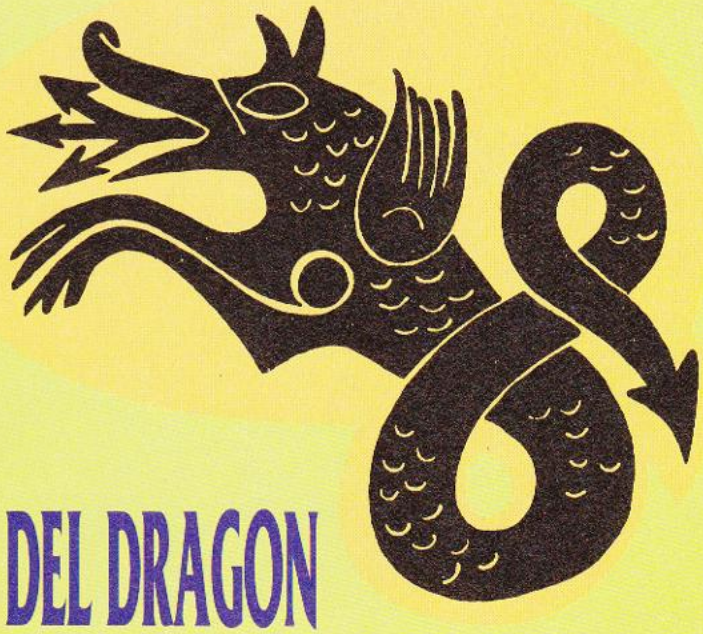
58 **JAQUE MATE**
Los juegos que son novedad

60 **CON PIES DE PLOMO**
Figuritas para jugar o coleccionar

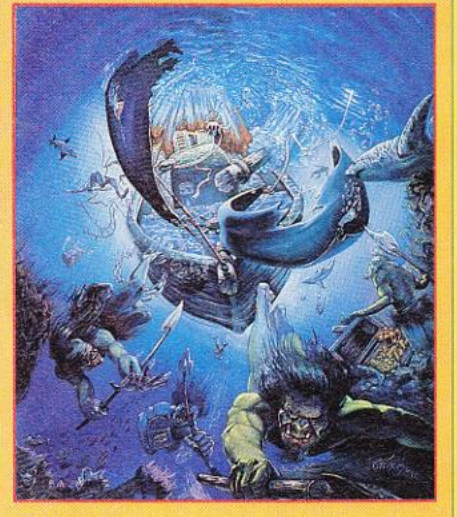
62 **BYTES Y MAZMORRAS**
Jugando con el ordenador

66 **LA TIRADA FINAL**
También habla el redactor jefe

EL RUGIDO DEL DRAGON



DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON®, issues 190 («Monsters of the Deep» & «Deep Beneath the Waves» & 191 («The Thief, the Barber and the Smith») and DUNGEON® issue 40 («The Draven Deeps Menace»), and is copyright© 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR, Inc.
All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced from it in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR, Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or misinformation contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR, Inc., ™ designates trademarks owned by TSR, Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.
Copyright© 1993 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.
«Escrito en Piedra» Copyright© 1993 Ediciones Zinco
Copyright© 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.
El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas, o a cualquier información errónea publicada.
Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material recibido nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquettes de ordenador, nunca de originales.
Dragón Magazine Número 3, julio/agosto/setiembre de 1993. Edita: Ediciones Zinco S. A., Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabados: M. C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis S. A., Ctra. Nacional II, Km 609,4, Molins de Rei. Depósito Legal: M/7389/93
Impreso en España, Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



PORTADA:
Una poco usual banda de piratas acuáticos ataca el comercio marítimo en esta representación gráfica, realizada por el artista Alan Pollack, de lo que sucede en el módulo «La amenaza de las Simas de Draven», que publicamos en este número.

EL DRAGON SE VA DE VACACIONES

Sí, el Dragón es joven, éste es sólo su tercer número y su cuarto mes de vida... pero los que lo hacen ya no lo son tanto y, la pura verdad, el cuerpo les pide descanso. Así que nuestros lectores deberán contentarse con el número que tienen en las manos, hasta nuestra próxima cita que será (si los dioses de los Mundos del Rol lo permiten) el próximo mes de setiembre. Entonces, pasados los calores del verano, descansados nuestros cuerpos y nuestros espíritus en el ocio vacacional, regresaremos al tajo, con más ánimos que nunca, para hacer de ésta, que ya es la mejor revista de rol del país, una de las mejores del mundo.

Eso, claro, siempre que contemos con la ayuda de ustedes, nuestros amigos lectores.

Lo cierto es que, de momento, en ese aspecto no tenemos queja. Las cartas que llegan a esta redacción son más, bastantes más, de las que llegan a otras redacciones de la empresa. Y en esas cartas, además de comunicaciones para las secciones de «feedback» de la parte delantera de la revista (muchas de las cuales ya aparecen en este número), nos van llegando también colaboraciones, en forma de artículos y módulos.

Para los que así han colaborado y ahora, sin duda, están impacientes por recibir una respuesta, que sepan que nuestro equipo de colaboradores-lectores-asesores, dirigido por el siempre dispuesto (y sobrecargado de trabajo) redactor jefe, Francisco José Campos, ya ha empezado a bregar con tales colaboraciones. Y en el próximo número pensamos abrir una nueva sección, que será fija en posteriores entregas, que dará cobijo a estas colaboraciones de los lectores.

Por de pronto, nuestro equipo redaccional ha querido hacer ya su propia aportación a ese aspecto de los módulos por nosotros producidos. Y para responder en la praxis a la habitual pregunta de los lectores: «¿Publicarán algo que no sea de AD&D?», les ofrece un módulo de «La llamada de Chtulhu» que, sin duda, habrá de encantar a los que siguen ese juego de rol. Y, para acabar de hacerlo atractivo, es un módulo situado en España, en la Barcelona de Gaudí...

Y acabo, haciéndoles notar que, como estamos, ya se ha dicho al principio, a las puertas del veraneo, y como en este país es tradicional el elegir la mar como lugar del ocio vacacional... pues también hemos elegido aquí a la mar como tema, casi monográfico, de nuestros artículos y módulos. Que ustedes los disfruten, preferiblemente en una playa, disfrutando de unas agradables vacaciones.

Nos vemos a la vuelta...

—Luis Vigil

PS.: La ilustración de cabecera de este mes es un Dragón de un bajorrelieve en piedra, aproximadamente del año 1000, que se encuentra en la iglesia de St. Nicholas, en Ipswich, Inglaterra.

Dragón de Mordor



Características:

- Juego de Rol multiusuario.
- Dialogo entre jugadores.
- 50 niveles de profundidad
- Personajes de distintas razas y categorías
- Conjuros y hechizos a raudales
- Varitas, pociones, anillos, amuletos mágicos...

DIVERSION A TOPE

CONECTATE AL DRAGON A TRAVES DE IBERTEX

Acceder al juego DRAGON DE MORDOR es muy facil. Simplemente necesitas una tarjeta MODEM que acepte la norma IBERTEX (la puedes comprar en tiendas de informática o en grandes almacenes) y conectarla a tu ordenador.

Gracias a este modem puedes conectarte, via telefónica, al ordenador central de MUNDO VIRTUAL S.L., donde está ejecutandose la aplicacion las 24 horas del día. Marca el numero 032, y posteriormente, una vez en la red Ibertex, teclea *DRAGON#

Mundo Virtual S.L.

2 PLUMAS ENVENENADAS



Misivas y mensajes de triple filo, que ayudan a construir entre todos un **DRAGON MAGAZINE** *mejor.*

PREGUNTAS EN BATERIA

Soy un chico que siempre se ha sentido interesado por el rol, pero a lo máximo que he conseguido jugar es a los libros de *Lucha Ficción*, *Lobo Solitario* y a un wargame que tengo, el *Battle Masters*. Además he leído todo lo que he podido de la *Dragonlance*. En cuanto vi vuestra revista, vi mi oportunidad de internarme en esto, así que os pido un poco de paciencia y que me respondáis a las siguientes cuestiones:

1. ¿Podríais explicarme de una manera sencilla el papel de Dungeons Master en un juego y si sería mejor que adoptara este papel un jugador con experiencia? ¿Quién es el árbitro?

2. ¿Cuál es el número mínimo de jugadores (incluido el Dungeon Master) que recomendáis para jugar? ¿Y el máximo?

3. ¿Podríais explicarme un poco las abreviaturas que aparecen en la revista?

4. ¿Me recomendáis la **GUIA DEL JUEGO DE ROL** sin ningún tipo de experiencia? En ese caso, ¿sería buena para un rápido aprendizaje?

5. ¿Cuál es el primer juego de rol que me recomendaríais que me comprara? ¿Y después de éste? Dadme un orden conciso.

6. ¿Hay miniaturas de la *Dragonlance*? ¿Y de dragones como los de la *Dragonlance*? ¿Dónde puedo conseguirlas?

7. ¿Será fácil aprender a jugar y luchar para un chico sin experiencia?

8. ¿Cuál es el tiempo mínimo para una sesión? ¿Conseguiré que una panda de muermos se aficione a esto?

9. ¿El *Heroquest* es un juego de rol?

10. Aparte de juegos de monstruos fantásticos, magia y demás, ¿existen otro tipo de juegos, por ejemplo, del espacio?

Muchas felicidades por este buen trabajo que estáis haciendo, os deseo mucha suerte en esta empresa en la que os habéis embarcado. Gracias por aguantar a ese latoso entusiasmado que soy yo. Suerte, y al minotauro.

Alberto Alique Fuenlabrada (Madrid)

Bueno, bueno, menos peloteo y no perdamos el norte. Veamos si no nos dejamos nada en el tintero de lo que nos preguntas.

a) El máster es el árbitro. Su misión es la de aplicar las reglas, ser «los ojos y los oídos» de los jugadores en el mundo donde se juega, y representar todo lo que rodea a los PJ. Media en los conflictos que pudiera haber, y sobre él descansa el peso de la partida. Es muy recomendable una cierta experiencia para hacerlo lo mejor posible.

*b) Dos personas (máster y jugador) es el número mínimo que se necesitan para jugar ciertas partidas y juegos (*El desafío del Guerrero*, un módulo típico de James Bond, etcétera). El máximo, depende mucho del máster y del juego, pero ronda las ocho o diez personas. El número ideal es de cuatro a seis, más el máster.*

c) Te recomendamos la ***GUIA DEL JUEGO DE ROL*** *con toda confianza y conocimiento de causa. Leyéndola se aclararán al menos el 95 por ciento de las dudas que planteas en tu carta.*

d) El orden depende de los idiomas que domines y de la pasta que estés dispuesto a gastarte. La Llamada de Cthulhu *siempre me ha parecido un buen principio, y* AD&D *tampoco es malo para iniciarse. Otros juegos sencillos son* Príncipe Valiente, Paranoia, Star Wars, Toon, Malefices *y* Marvel Superhéroes. *Todo depende de la voluntad que le pongas y las horas que le dediques.*

e) Exactamente de la Dragonlance, no sé si habrá algo en el mercado, aparte del Dragón Rojo *de Krynn, de Screamin' Models. Pásate por una tienda especializada donde tengan figuras de plomo, o consulta la publicidad de nuestra revista.*

f) Véanse apartados c) y d). La respuesta en todo caso es sí.

g) Otro factor voluble. De los veinte minutos de una buena partida de Paranoia *a las seis horas de una de* El Señor de los Anillos, *no hay tiempo límite. Lo normal suele ser un par de horas o tres, pero una campaña completa, como la* Dragonlance, *puede alargarse varios meses y muchas sesiones de juego. Que la gente se aficione depende de cómo lo hagas y del juego que utilices. Si tiene acción y humor, el éxito está asegurado.*

h) El Heroquest *no es un juego de rol, pero se le parece un poco en fondo y temática, por lo que ha supuesto la iniciación de mucha gente a los JdR «comme il faut». Empezar con él no me parece mala idea.*

i) Parece ser que tú disfrutarías mucho con juegos de Ci-Fi como Traveller, Mechwarrior, Fuerza Delta, Gamma World *o* GURPS. *Pregunta en tu tienda especializada.*

Gracias por los cumplidos, y esperamos haberte sido útiles, a ti y a otros amigos que se encuentran en situaciones parecidas a la tuya.

LOS TIRADADOS

Mis amigos y yo llevamos con esto del rol más o menos cinco años. Empezamos a jugar al *Dungeons & Dragons*, para más tarde pasar a otros juegos.

Nos gusta jugar, y pienso que esto le ocurre a todo el mundo, de manera descriptiva fantasiosa e imaginativa. Para poner un ejemplo, os contaré que solemos preparar pergaminos para las aventuras, amuletos que se los proporcionamos a los Pj, para intentar dar la mayor sensación de realidad posible. Y no sólo eso, sino que las voces de los PJ y los PNJ las cambiamos nosotros. Hacemos las actuaciones lo mejor posible en plan dramático cuando tienen que ser dramáticas, o en plan sarcástico cuando tiene que serlo. La cuestión es hacerlo muy teatral, como tiene que ser, porque recordemos que «rol» quiere decir papel, que se hace o se representa. Lo que quiero decir con todo esto es que nuestra interpretación de lo que es el rol parece que no encaja muy bien con las ideas que tiene la mayoría de la gente. Para poneros un caso os explicaré el que nos ocurrió a un amigo y a mí no hace mucho.

Íbamos todos contentos a una partida de D&D que se había preparado en una de las tiendas más famosas de Madrid. Pensábamos que la cosa iba a ser un «boom», puesto que nos habían dicho que la organizaba un prestigioso máster de un club importante. Siete personas, aparte de nosotros, se habían dado cita allí para jugar la «maravillosa partida del *DUNGEONS&DRAGONS*» (sic). Nos sentamos, nos acomodamos y esperamos, nada más y nada menos que treinta minutos hasta que un narigudo, que entró a toda prisa murmurando unas palabras ininteligibles, se sentara y dijera: «Me gamo Lorenzo y soy el masteg que espegabaig» (más sic).

Después de la entrada en plan Pantoja del tal Lorenzo, no nos quedo a mi amigo y a mi más que consolarnos pensando en eso famoso de que «las apariencias engañan», aunque en este caso no fuera cierto. Abrió el número uno de la revista **DRAGON**, no sin antes ser advertido de que seis de los que allí estábamos conocíamos la misión, que la habíamos jugado antes. Pero esto no le importó al supermáster Lorenzo, que se limitó a extender el mapa sobre la mesa mientras seguía murmurando.

Para empezar, comenzó leyendo, sin que nos enteráramos ninguno de lo que leía; os cito textualmente lo que decía: «Hacercomoque nogranai dinergro pogque todroo os sagre fatag ariqueg cuanno or drigerog lar migrion laracerptitei sig gemogimientog» (resic).

Sé que lo que acabo de decir os resulta un poco extraño, bueno, pues esto es lo que conseguimos entender de la lectura del supermáster Lorenzo. Lo siguiente que hizo fue plantarnos delante del mapa; todos miramos extrañados, para hacernos nadar en un mar de incertidumbre y desasosiego, puesto que nadie le entendía cuando hablaba. Lo único que sabía hacer era tirar constantemente dados de seis y conseguía sobrevivir en el combate, el que sacara la tirada más alta. Yo soy partidario de dar una libre interpretación a los sistemas de rol, siempre y cuando que se compense con unas buenas descripciones y unos buenos diálogos, pero es que super Lorenzo no hacía ni eso. Decía «Grabejas Grigantes, ¿atacaif?», y luego se limitaba, como ya he dicho antes, a tirar los respectivos dados de seis, y así pasamos toda la bendita tarde.

La cuestión es que terminamos hasta las narices de la partidita de rol. No me extraño lo más mínimo de que los dos chavales que estaban jugando por primera vez se fueran con un concepto de lo que es el rol bastante decepcionante. En resumidas cuentas, el prestigioso DM no resultó nada más que lo que nostros hemos venido a denominar como «tiradactidus pocoimaginativus».

Espero que no todos los de su club sean como él, porque esta gente lo único que hacen es fastidiar una buena aventura como es *La fuente de la Salud*, mostrar una visión cutre y asesina de lo que es el rol a unas futuras promesas en este campo y lo que es más importante, desprestigiar el rol.

Esperamos que tú, lector, no seas de esta escuela de DM, y si lo eres, intenta cambiar lo más pronto posible tu estilo de juego, a no ser que quieras quedarte más solo que la una. Intenta no relacionarte con clubes o gente que juegue de esta forma porque la plaga de los TIRADADOS se extiende rápidamente... y es contagiosa.

Jacobo del Monte
y del Río
Club Gárgola
Madrid

Aunque parezca mentira, existe gente como la aquí descrita: recuerdo haberme topado con algo parecido en un campeonato de Cthulhu. *Había cinco másters insignes sentados para jugar, y arbitrando, un jovenzuelo imberbe, turbio y novato que solo sabía leer directamente lo que decía el módulo. Son gajes del oficio, y tampoco hay que rasgarse las vestiduras, pues hay gente que es feliz así. Quizás esta carta sirva para llamar la atención de los másters cuyos jugadores se «aburren» en las partidas. A nosotros tampoco nos parece un ejemplo muy edificante a seguir.*

KNIGHTS OF DOOM

Somos un club de rol vallisoletano; jugamos únicamente al *AD&D* porque después de haber porbado otros juegos de rol (durante varios años), hemos llegado a la conclusión de que es el mejor, y con diferencia; sólo juegos como *Rolemaster* le hacen un poco de sombra. Bueno, pero como sabemos que están muy liados, vamos al grano. Nos gustaría saber para cuándo está prevista la aparición de los complementos para *Ravenloft*, y qué otros mundos piensan editar en español aparte de los de la *Dragonlance* y *Dark Sun*.

Sobre la revista no hacen falta comentarios, y solamente felicitaros por lo bien que lo hacéis y que esperamos que salgan tantos números como años vive un elfo.

Ah, otra cuestión, ¿piensan sacar (a largo plazo) la revista gemela de **DRAGON**, *Dungeon*? ¿O se limitarán a coger algunos módulos de la segunda para incluirlos en la primera? Personalmente nos gustaría más que existiera una revista como la *Dungeon* (eso hacen en EE.UU., ¿no?). Bueno, pero no vamos a empezar a poner pegas, porque estamos muy satisfechos por la aparición de una revista como ésta, dedicada esencialmente a nuestro juego favorito.

Gracias por dignarse a leer esta breve carta, y agradeceríamos infinitamente su publicación en la sección «Plumas Envenenadas», aunque nos daría igual si la colocaran en otro sitio.

Atentamente:
Knights of Doom

Este es su sitio y aquí debe ser publicada. Lamento comunicaros que, de momento, no hay fecha prevista de lanzamiento para Ravenloft, *que está en la carpeta de «ya veremos» de momento. En cuanto a otros mundos* AD&D, *id afilando las espadas, porque en setiembre se inicia la publicación de los* Reinos Olvidados (Forgotten Realms), *con el Vademécum de Campaña de los* Reinos Olvidados. *«Demasié», ¿no es verdad?*

La idea desde un primer momento para el **DRAGON** *hispano fue de que aunara lo mejor de Dungeon y de* **DRAGON** *«made in USA». Es más fácil y más barato comprarse una revista que no dos. Así que me temo que no lleguemos a ver un* Dungeon *ibérico, aunque, ¿quién sabe?*

Que los dioses os sean propicios.





EL ORÁCULO DE LOS DIOSES



...Y van llegando a nuestra reacción, con cierta timidez al principio, cartas de jugadores que desean aclarar una duda, hacer una cuestión o dormir por la noche tranquilos con la ayuda de un sabio consejo. Veamos qué es lo que tenemos para este mes.

—En el D&D nuevo («caja negra» de Borrás), ¿no se subirían las características (fuerza, carisma, sabiduría...) al pasar de un nivel a otro?

No; en toda la familia Dungeons, el subir de nivel suele significar más puntos de experiencia, más puntos de golpe y ciertas bonificaciones atendiendo al caso concreto (más hechizos y más poderosos para un mago, mejores habilidades para un ladrón, etcétera), pero nunca la variación de las característica básicas de un Pj. De hecho, en casi ningún juego que conozcamos ocurre esto...

—En el AD&D encarno un kender de nivel 8. Me encanta llevar a mi kender como Tassle-hoff, pero tengo un pequeño problema. Me gustaría poder «molestar» a los otros aventureros con alguna historia falsa como hace Tass. Pero no puedo copiar las de Tass porque ya las he usado miles de veces. ¿Podríais darme alguna idea? Aunque sea breve. También tengo otro problema: poseo el *Príncipe Valiente* (el juego de rol), que trata de leyendas artúricas. ¿Merece la pena comprarse el *Pendragón*? Es que creo que es un juego bastante completo, pero teniendo otro del mismo tema... Por último, me gustaría que me dijérais qué tipo de cosas debería llevar un kender en sus saquillos.

Vamos por partes. Si están hartos de que les repitas las mismas historias, utiliza la «táctica Susanita»: cuando empieces «¿Os he contado alguna vez cómo maté al dragón...?» y ellos coreen «¡Si, nos lo has contado más de mil veces!», responde con tranquilidad: «¡Me encanta hablar del asunto con gente tan bien informada». Las historias del kender son como las batallitas del abuelo Cebolleta: largas, falsas y exasperantes; en ellas, él siempre es el héroe. ¿Captas? En sus saquillos, un buen kender debe llevar piedras, una honda, ganzúas, material de falsificación, pequeños artefactos mágicos para hacer la puñeta y chucherías para traficar. Echale un vistazo al Libro de las Invenciones Locas de D&D en busca de ideas.

En cuanto a lo del juego, yo no me pensaría dos veces el comprarme el Pendragón, *mucho más completo y más «artúrico» que el* Príncipe Valiente, *que es más adecuado para los seguidores del personaje de Harold Foster, no del rey Arturo.*

Las habilidades de ladrón, como esconderse o moverse en silencio, ¿sirven para los muertos en vida en el AD&D?

Generalmente, sí. Tanto en el AD&D como en el D&D.

A no ser que en la descripción del monstruo se indique lo contrario, los no muertos no tienen habilidades especiales para detectar criaturas que sean invisibles, sepan esconderse moverse en silencio o camuflarse de alguna otra forma. Nótese que los no muertos tienen infravisión.

Hemos visto campañas en las que se ha asumido que las criaturas muertas en vida pueden «sentir» de alguna manera la presencia de los vivos. El razonamiento en el que se basa es algo así: los muertos en vida no tienen órganos sensoriales en funcionamiento –ojos, oídos, etcétera–, ya que éstos están muertos y podridos. Como que no pueden detectar luz ni sonido, sus «sentidos» operan de una manera extraña para que la invisibilidad o el silencio sean irrelevantes. Esta idea puede añadir una nueva dimensión a este tipo de criaturas, incluso a las menos peligrosas, como zombies y esqueletos. Hay que tener en cuenta que las reglas «oficiales» asumen que los no muertos «ven» y «oyen» en cierta forma. Si decides adoptar la regla de los «sentidos vitales», incrementa el valor en puntos de experiencia para reflejar esta habilidad de ver criaturas invisibles. Además, hay que decidir otros parámetros para dicha facultad, como su alcance, y si hay algo que la perturbe o la bloquee.

El Manual del Jugador asegura que los elfos viven hasta 1.200 años. Por ello, soy incapaz de entender por qué los elfos tienen una penalización de —1 en Constitución. Las reglas dicen que no son tan gruesos como los humanos, pero esto es ilógico. A mi modo de ver, los elfos deberían recibir un bonus de +1 en Constitución debido a su dureza y longevidad.

La longevidad no corre pareja con la dureza. Un loro vive muchos más años que un caballo, pero los caballos tienen mejor constitución física que los loros. No creemos, sin embargo, que tu campaña se resienta si juegas un poco con los modificadores por raza de tus personajes. Si quieres darle a los elfos una bonificación en Constitución, basta con que elimines el bonus en Destreza y asignes una penalización a alguna otra característica. Los elfos de tu campaña pueden tener una Sabiduría menor, ya que su larga esperanza de vida les hace ser un poco frívolos y bastante impulsivos.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha., D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora
c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

+3 EN CARISMA



Muchas y muy variadas han sido y serán las distintas convocatorias que clubs y otras entidades han preparado durante este primer mes de vida de DRAGON MAGAZINE. Si no, juzgad por vosotros mismos:

–Somos un grupo de amigos a quienes agradaría contactar con otros roleros de esta zona, o de donde sea, pues nos sentimos un tanto «aislados». Jugamos a *MERP*, *Star Wars* y *Killer*. Si hay afición en Alcira, sería interesante que se pusiesen en contacto con nosotros. ¡Thank you!

Escribid a:
Joaquín Frías Cortés
C/. Valencia, 11
46260 Alberique (Valencia)

–Unos amigos de Montiel y yo estamos intentando crear un club de rol en Montiel (en el sudeste de Castilla-La Mancha). No somos unos virtuosos de esto, ni nos sabemos las reglas al dedillo, pero tenemos mucha creatividad e imaginación; podemos crear muchos monstruos, objetos, hechizos, etcétera. Tenemos un sistema revolucionario de crear personajes (a nuestra manera); incluso creamos nuestro propio juego de rol, llamado *Zarok*, del cual nos sentimos muy orgullosos, ya que nos quedó bastante bien. Quien quiera contactar con nosotros, o hablar sobre juegos de rol (especialmente de ordenador), escriban.

Aurelio A. Gallego Moya
Ap. Correos 13326
Montiel (Ciudad Real)
Tel (926) 353085

–Club de Rol. Se necesitan miembros para formarlo. Escribid vuestras cartas, con datos personales y aficiones a:

CLUB DE ROL
Apdo. 93
43550 Ulldecona
(Tarragona)

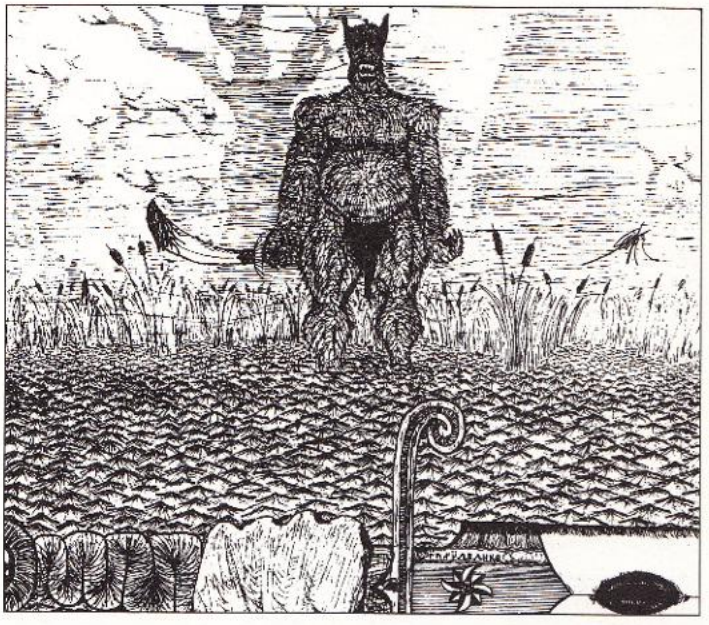
P. D.: Sólo para residentes en la comarca del Montsià o Baix Ebre.

–DM abandonado por motivos de trabajo busca grupo/-club/lo que sea. Mucha experiencia, campañas propias y oficiales de TSR. Interesados en Madrid capital, ¡socorredme!

Tel. (91) 544 23 92: Miguel

–Tengo el AD&D y quisiera formar un club de jugadores de rol que tengan cualquier juego. Preferiblemente, que vivan en Elche o por correo (para intercambiar instrucciones). Los interesados pueden escribir a:

José Juan Bravo
C/. Reina Victoria, 100
03201 Elche (Alicante)
Tel. (96) 546 65 06



–Enviamos una disculpa a Jordi Bartolí, que nos escribió uan carta desesperada pidiendo ayuda para iniciarse en esto del rol. Mal que nos pese, no podemos contestar individualmente a cada persona, si no es a través de la revista. Jordi busca personas, clubes, etcétera, con los que contactar para aprender y jugar. A ver si alguien le puede echar una mano. La dirección es

Jordi Bartolí
Apdo. 188
43800 Valls (Tarragona)

–Desearía cartearme con jugadores de *The Palladium Roleplaying Game*, para cambiar impresiones sobre el juego (conversión de datos entre Palladium y otros JdR), elaboración de hojas de personaje, intercambio de módulos, etcétera.

M. Emilio Pérez González
Ciudad Aljarafe, Conj. 24, 5
41927 Mairena del Aljarafe
(Sevilla)

–En Albacete ha nacido «La Espada Magnética», disco revista para aventureros y estrategas en formato PC. Su contenido es muy interesante, y sus autores plantean una serie de ofertas que harán las delicias de los aficionados a las aventuras conversacionales, de rol y estrategia, por ordenador. Con vocación periódica y pegando muy fuerte, aquellos que estén interesados en ella pueden dirigirse a:

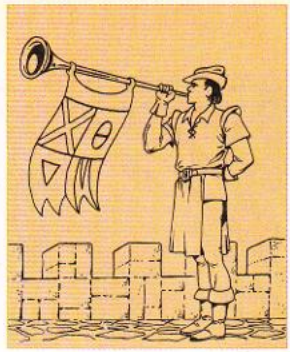
«La Espada Magnética»
Apdo. de Correos 1133
02080 Albacete
P. D.: Recomendada por DRAGON Magazine.

modelec S.L.

MAQUETISMO ESTATICO - MODELISMO NAVAL - FIGURAS DE PLOMO
RADIO CONTROL, PLANOS, ACCESORIOS, MADERAS, MINIHERRAMIENTAS,
MATERIAL PARA MAQUETAS ARQUITECTURA, ETC.
Calle Arribas, 7 - Teléfono 30 92 50
47002 - VALLADOLID

RAL PARTHA - GRENADIER - MITHRIL - TARA - MARAUDER
PRINCE AUGUST - METAL MAGIC - CITADEL - ESSEX - ETC.
VENTA POR CORREO

EL HERALDO DE LA CORTE



El heraldo ha estado recorriendo reinos mas o menos olvidados para recoger mensajes, avisos a navegantes, peticiones de auxilio y hasta ruegos y preguntas. Ved si no lo que tiene que contar...

–Se hace saber, que en el feudo de Valdés, más concretamente en Villar del Luarca, la reciente aparición del club de rol *Dragón Rojo*, de reducida plantilla. Se desea ampliar el número de socios. Interesados, dirigirse a:

Camping Los Cantiles, s/n
Villar de Luarca (Asturias)
Tel. 5640938

–El club *Comunidad del Anillo*, de Mérida (Badajoz), ofrece información especializada (objetos, armas, historiales, mapas, etcétera) basada en la obra de J. R. R. Tolkien. Los interesados en un sabor original escribir a:

Juan María Rodríguez Veliz
C/. Severo Ochoa, 30, segundo, A
06800 Mérida (Badajoz)

–Nos gustaría encontrar gente para jugar al *AD&D*, que sean de Madrid, preferentemente de la zona de Hortaleza, que puedan asistir a largas partidas las tardes de los fines de semana. Los interesados pueden llamar al *(91) 766 56 31, preguntando por Toni, o al (91) 766 27 37, preguntando por José.*

–Desde Sevilla, se quieren dar a conocer el club *El Segundo Hogar*; aprovechan la ocasión para saludar a un tal Sergio Moya, de *La Estrella de Earendil*. A pesar de su premura de espacio (según nos cuentan en su carta), estarán encantados de ampliar horizontes. La dirección es

Club El Segundo Hogar
Calle Florencia, 2, bajo, B
41003 Sevilla

–*Club Camelot* de Huelva. Jugamos a *La llamada de Cthulhu, Stormbringer, MERP, Star Wars, Pendragón, Runequest, AD&D, Príncipe Valiente, Rolemaster*, todo lo referente a *Battletech, Ars Magica, Oráculo, Fantasy Warriors, Battle Master*, etcétera. Somos del tipo de gente que se toma las partidas un poco en serio, sin dejar de lado las bromas, pero siempre hay un límite. Contestamos a todo el mundo y cambiamos material sobre los juegos antes mencionados. Para ello, dirigirse a:

Jose Manuel Silio Gómez
C/. Antonio Rengel, 19,segundo C
21002 Huelva

–Más clubes, en este caso, *Muertos con Vida*, de Santa Coloma de Gramenet (Barcelona). Juegan a *AD&D, James Bond, Runequest, Paranoia, Vampiro, El Señor de los Anillos, La llamada de Cthulhu, Cazafantasmas, Mutantes en la sombra, Star Wars* y *Battletech*. Los interesados en su contacto pueden dirigirse a:

–César Delgado Moral
C/. Francisco Moragas, 91,segundo, segunda
Tel (93) 386 46 39
08922 Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)
–Tomás Sánchez Mancha
C/. Pompeu Fabra, 41,tercero, primera
Tel (93) 386 96 34
08922 Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)

–Se comunica a la afición la creación en Zaragoza de una asociación cultural dedicada a los juegos de rol, estrategia y simulación: *Sirat*. Además de actividades de carácter más multitudinario, como pueden ser la realización de jornadas o la promoción de tiendas y productos, actualmente *Sirat* ofrece un *Boletín Informativo*, de periodicidad mensual y un juego de estrategia por correo.

Sirat ofrece su colaboración a cualquier particular o club que no disponga de la infraestructura o medios necesarios para realizar sus actividades. *Sirat* estudiará cualquier petición de medios, locales, subvenciones, etcétera. *Sirat* también está organizando una bolsa de trabajo. Qué gente més activa, oiga.

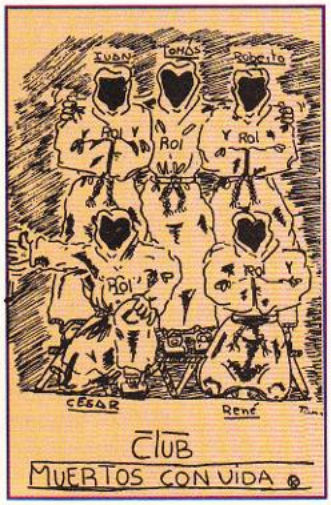
Además del boletín, que puede pedirse gratuitamente, la otra actividad de *Sirat* es el juego de estrategia por correo *Conqueror*, de corte futurista. Cualquier persona interesada en recibir más información puede escribir, enviando 250 pesetas en sellos de correos.

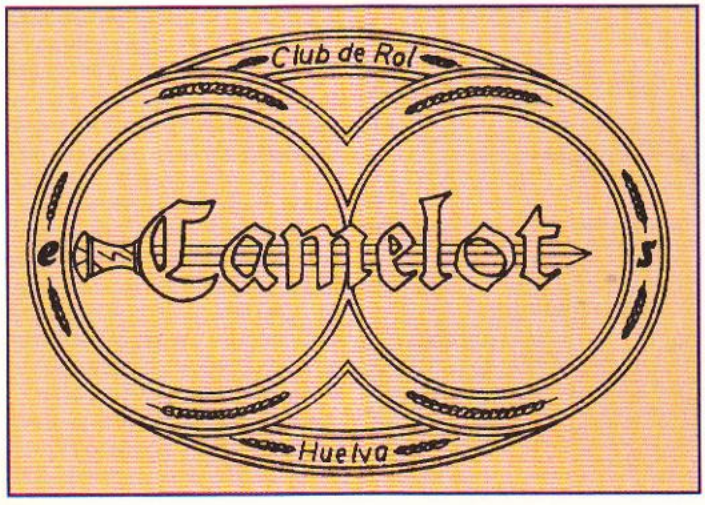
Una iniciativa que se nos antoja excelente. Aquellos que quieran contactar con *Sirat*, deben escribir a:

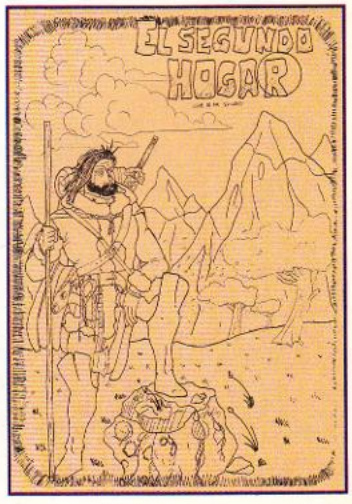
SIRAT Apdo. de Correos 5185
50014 Zaragoza

–El club de Rol *Los Innombrables* saluda a todo el equipo de la revista **DRAGON** y a sus lectores, desde el Aula de Cultura de la Escuela Universitaria Politécnica de Ingenieros Técnicos Industriales de Sevilla.

C/. Virgen de Africa, 7
Los Remedios (Sevilla)
¡Roger! ¡Mensaje recibido!







EL ZOCO DE LANKHMAR



Compro, cambio, vendo. Busco, ofrezco, necesito. Todo tiene cabida en esta sección, algo más que desinteresada, de la revista.

–FOOTBALL LEAGUE... Juego de fútbol por correo. El juego es bastante completo, con sus fichajes, sus tácticas deportivas, sanciones, competiciones europeas, e incluso... la copa del mundo. Si quieres recibir información gratuita, escribe a:

Jose Guillena
Apartado de Correos 2443
11080 Cádiz

Seguro que no te defraudaremos.

–Vendo los *Manuales del Jugador* y el *DM*, el *Arms & Equipments Guide*, la caja de *Ravenloft «Boxed Set»* y los *Monstruous Compendium* vol I y II, y el *Appendix de Ravenloft*, todo en inglés, por 11.000 pelas de nada. Si te interesa, todo o parte, llama al (91) 533 05 01. Preguntar por Luis.

–Atención, vendo por necesidad:

Ragnarok
Pendragón
Stormbringer

Módulos de Stormbringer: *Demonios y Magia*
Canto Infernal

Módulos de *El Señor de los Anillos*:
La Boca del Entaguas
Los Piratas de Pelargir
Rivendel
Las Ruinas Malditas de los Dunlendings
Los Woses del Bosque Oscuro

En cuanto a los precios, espero llegar a un acuerdo con el interesado.

Llamar al (91) 639 49 75.

–Vendo el siguiente material de *D&D*:

En español, los módulos B2, B3 y B4; los tres por el precio de 3.000 pesetas.

En inglés, el módulo DDA3 *(Eye of Traldar)*, y la caja Hollow World, por 3.500 pesetas

Todo el material goza de buen estado, la venta corre prisa, así que por favor, poneos las pilas. Contactar con Antonio en el (91) 308 17 10 (llamar por las tardes) o escribiendo (con urgencia) a:

Antonio Lerma Rueda
Glorieta de Rubén Darío, 3
28010 Madrid

–Me gustaría vender un *Time of The Dragon* en inglés, completo, sólo la tapa un poco desgastada, por 1.500 mo negociables (en verdad prefiero pesetas). *Llamar al teléfono (91) 766 56 31, preguntando por Toni, sólo gente de Madrid.*

–Djinn en apuros compra URGENTEMENTE el módulo de *AD&D Land of Fate* de la campaña Al-Quadim, así como el suplemento del *Compendio de Monstruos* de dicha campaña.

Interesados, llamar por favor al teléfono (91) 544 23 92. Preguntar por Miguel.

NOTICIAS

CANADIAN TIRA LOS DADOS

Los aficionados a los videojuegos, en su vertiente de ordenador y consola, conocerán sin duda los centros Canadian, repartidos por toda la geografía de nuestra piel de toro. The First Entertainment Gallery for Ludic Maniacs, como gusta subtitularse, cuenta en la actualidad con 26 tiendas que ya no se dedican en exclusiva a los videojuegos, lo que hasta ahora era el caballo de batalla de la firma. En su esfuerzo por ofrecer a sus clientes lo mejor en ocio y diversión, los centros Canadian cuentan ahora también con una importante sección dedicada a juegos, libros y figuras de rol.





Y la cosa no acaba ahí. En algunos de estos centros se ha comenzado a organizar partidas de rol, con la consiguiente participación y algarabía del personal. En Canadian Madrid, por ejemplo, los viernes por la tarde y los sábados durante todo el día se realizan partidas simultáneas.





Los próximos proyectos de Canadian incluyen el abrir un "Super Canadian" en Barcelona, en el que se baraja destinar un espacio muy importante (y con muchas sorpresas) dedicado al mundo del rol. Sin duda, corren buenos tiempos para la lírica... y para el juego de rol.

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia

Ludo JUEGOS

Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

ALFIL JUEGOS

JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

•

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid

ROLEGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet

INTERNACIONAL
Tiendas

GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta

CARRERAS JOCS

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa

Zeppelin

Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona



CENTRAL DE JOCS

◆

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

•

Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona



EXCALIBUR

Principe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona

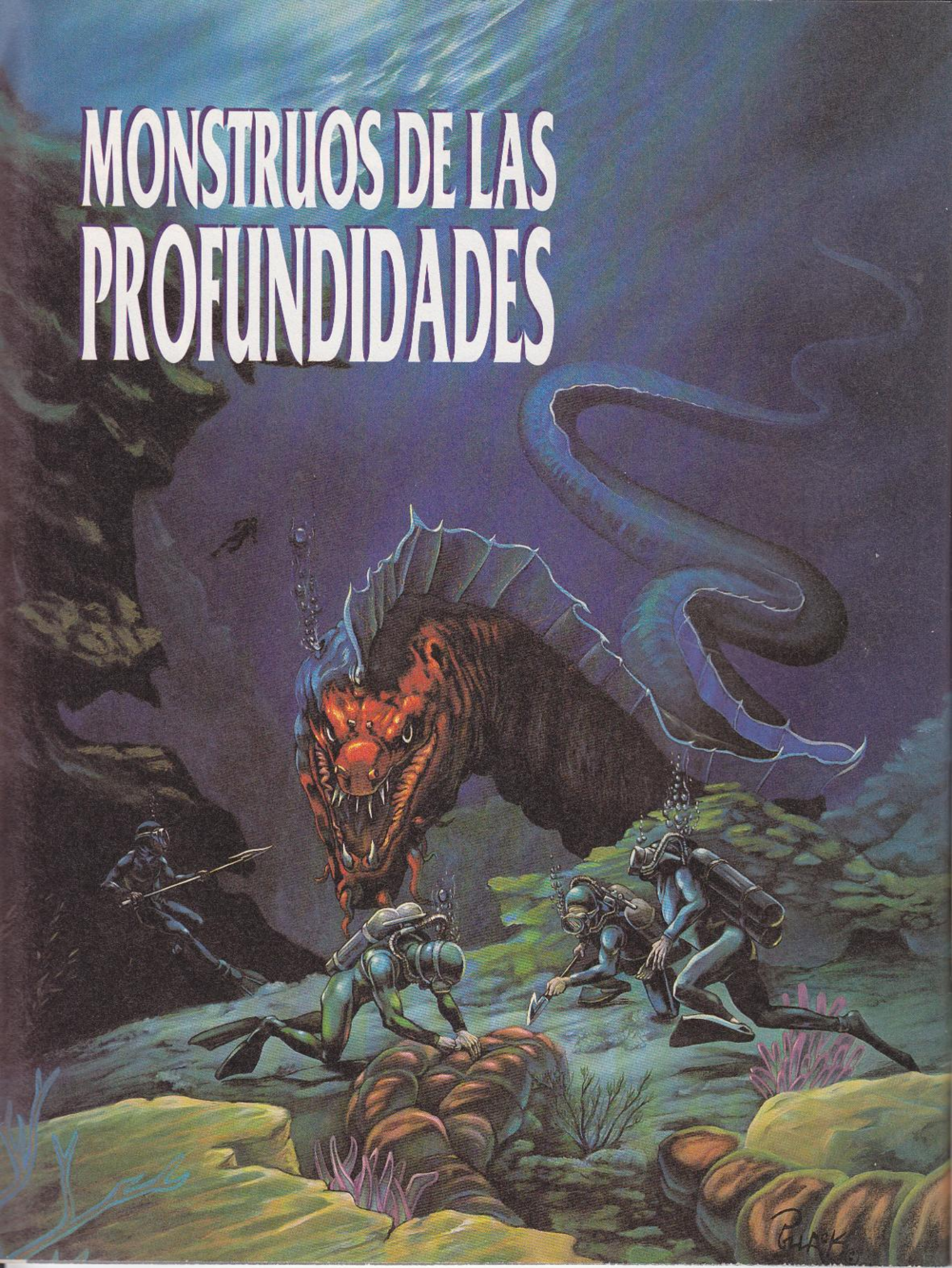
JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES • ESTRATEGIA • ROL

Ilustración: Jim Holloway

En la Guarida del Poseidón

Las serpientes marinas son un elemento común en la tradiciones marineras, y la mayoría de la gente las relega al mito y a la leyenda. Sin embargo, algunos científicos han estudiado con detalle los informes y han hallado muchos casos en todo el mundo donde estos informes coinciden en


MONSTRUOS DE LAS
PROFUNDIDADES

Añadir «auténticas» serpientes de mar a tu campaña

por Gregory W. Detwiler
Ilustraciones de Alan Pollack

Las serpientes marinas son un elemento común en la tradiciones marineras, y la mayoría de la gente las relega al mito y a la leyenda. Sin embargo, algunos científicos han estudiado con detalle los informes y han hallado muchos casos en todo el mundo donde estos informes coinciden en todos los detalles. El zoólogo franco-belga Bernard Heuvelmans, actual presidente de la SIC (Sociedad Internacional de Criptozoología) es el más notable de ellos. Tras estudiar los informes de serpientes de mar de mayor confianza, ha determinado que en la actualidad hay al menos siete tipos distintas de serpientes en el mar en nuestros océanos, con otras dos posibles especies que no están tan bien informadas o descritas.

Aparte las criaturas de Heuvelmans, otros científicos como Ted Holiday han teorizado por su cuenta sobre los monstruos marinos. Este artículo describe estas serpientes marinas auténticas, y o bien nombra criaturas ya listadas en el apéndice al *Compendio de monstruos* de FORGOTTEN REALMS™ que podrían ser estas serpientes (algunas con estadísticas modificadas) o les proporciona estadísticas completamente nuevas.

Los grandes nueve

Estas son las criaturas que Heuvelmans describe en su enorme volumen *Tras la estela de las serpientes de mar.* La longitud media de todas las serpientes marinas es del orden de los 20-30 metros, aunque ciertamente pueden existir especímenes más largos. Heuvelmans señala que la estela que una de estas criaturas deja atrás al nadar puede ser confundida con partes de su cuerpo (de ahí el título de su libro), lo cual da como resultado longitudes exageradas dadas por los testigos. También señaló, sin embargo, que los animales pueden crecer hasta tamaños muy grandes puesto que el agua sostiene su peso, y que la forma serpentina de la mayor parte de las criaturas de este artículo distribuye ese peso de una forma muy regular. Así, una criatura serpentina de 75 metros de largo (uno de los tamaños más grandes de que se ha informado) no pesaría más que una ballena azul de 34 metros de largo (el récord para su especie). Como última nota de cautela, ninguno de los animales que respiran aire descritos a continuación lanza su surtidor como la ballena. Sólo asoman su cabeza o parte de ella por encima de la superficie para respirar, burlándose de las afirmaciones de los escépticos de que deberían de verse más a menudo.

Superanguila: Es exactamente lo que dice su nombre: una anguila enorme. Puede haber más de una especie, pues algunas tienen una cabeza roma, otras puntiaguda; algunas son rojizas, otras azules o pardonegruzcas en el lomo y blancas en la barriga, mientras que otras aún son moteadas (las moteadas parecen hallarse confinadas al Mediterráneo). La mayoría parecen encajar en la descripción de un congrio o una morena muy desarrollado. Todas son diferentes de las demás «serpientes de mar» que describe Heuvelmans debido al hecho de que sabemos que existen.

En 1930, el oceanógrafo y biólogo danés doctor Anton Bruun estaba efectuando una exploración marina en el Atlántico Sur, una que incluía rastrear las profundidades para ver lo que vivía allá abajo. Entre los especímenes que subió a la superficie había una angula (una larva de anguila) de dos metros de lago. Las angulas normales miden sólo unos pocos centímetros de largo como máximo, pero pueden crecer hasta convertirse en anguilas de 2 metros. ¡Extrapolando a partir de esto, el doctor Bruun calculó que aquella angula podía crecer hasta convertirse en una anguila de entre 30 y 50 metros de largo! Un enfoque más conservador, que suponga un índice de crecimiento mucho más lento, sugiere pese a todo una anguila de 20 metros de largo. Para redondear todo el asunto, consiguió la larva de anguila exactamente en el mismo lugar donde se produjo uno de los más famosos avistamientos de serpientes marinas de todos los tiempos: el del S. S. *Daedalus* en 1848. Los dibujos y descripciones de esta criatura se parecen más a los de una anguila que a los de cualquier otra cosa: una interesante coincidencia, por decir lo mínimo. Lo último que he oído al respecto es que el espécimen de Bruun se hallaba todavía conservado en alcohol en el Laboratorio de Biología Marina de Charlottenlund, en las afueras de Copenhague.

Para propósitos del juego AD&D™, la superanguila debería ser tratada como una anguila gigante, pero una de 20, 30 o 50 metros de longitud. Su velocidad de natación debería reducirse a 8 y 7 para las dos últimas versiones, mientras que los DG para los tres especímenes tendría que incrementarse a 9, 13 y 18 respectivamente. El GACO para ellas es 11, 7 y 5. El valor en PE es 975, 3.000 ¡y 10.000 para la más larga! El daño/ataque es 4-1 < 6, 3-18 y 5-20, mientras que la CA y todas las demás estadísticas son las mismas.

Supernutria: Se trata de un primitivo mamífero acuático, probablemente muy relacionado con el primer mamífero carnívoro, fuera el que fuese, que regresó al mar. También puede tratarse de una auténtica serpiente de mar que ya no existe; el último avistamiento digno de confianza ocurrió en 1848, así que puede haberse visto abocada a la extinción, posiblemente a causa de la competencia con el cuellolargo (ver más abajo). Tiene una cabeza plana y alargada, ojos pequeños, un cuello esbelto de mediana longitud y una cola larga que termina en punta. Su espina dorsal es tan flexible que puede formar cinco o seis curvas visibles cuando el animal está en la superficie. Tiene pies palmeados con dedos bien definidos, lo cual la convierte en la menos especializada de las serpientes marinas. No tiene aletas ni otros apéndices en su lomo; su piel es áspera o arrugada, de color pardo claro o grisáceo. Vive sólo en aguas árticas (en general las escandinavas), y Heuvelmans señala que el fundirse de los hielos hace que las aguas polares sean las menos saladas del mundo, lo cual da como resultado que los animales terrestres se adapten más fácilmente a la vida en el mar. Recordad que ahí es donde vive el oso polar.

Supernutria

CLIMA/TERRENO:	Aguas árticas
FRECUENCIA:	Muy rara
ORGANIZACION:	Solitaria
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívora
INTELIGENCIA:	Animal
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral
NUM. APARICION:	1-2
CATEGORIA DE ARMADURA:	4
MOVIMIENTO:	Nad 12
DADOS DE GOLPE:	12
GACO:	9
NUM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-10
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (20-30 m)
MORAL:	Media (10)
VALOR PE:	2.000

Multijorobada: Se cree que esta larga y serpentina criatura es una forma de ballena primitiva. Tiene cabeza ovalada, roma y plana por arriba, con un hocico ancho que hace que se parezca a un buey sin cuernos. Su cuello es esbelto y de longitud media, y a veces se ha visto una pequeña aleta triangular en sus hombros. Su rasgo más distintivo, sin embargo, es la hilera de jorobas regulares que recorren todo su lomo. La serpiente multijorobada tiene un par de aletas en la parte delantera, mientras que su cola es bilobulada como la de otras ballenas. En general su piel es lisa, aunque también puede ser rugosa. La parte superior es de tonalidad pardoscura a negra, mientras que la porción inferior es blanca pura. Esta coloración es una de las preferidas de las criaturas marinas que merodean la plataforma continental, pues proporciona un buen camuflaje, y por supuesto de estos lugares es de donde proceden la mayor parte de informes de multijorobadas. A veces esta serpiente de mar tiene también una o dos franjas blancas a un lado del cuello.

Se ha sugerido que las famosas jorobas son órganos hidrostáticos, o casos de piel que pueden hincharse de aire a voluntad. Pueden servir tanto como reserva de aire para largas inmersiones como –ya que están en el centro mismo de la espina dorsal– para proporcionar estabilidad a la criatura cuando nada por la superficie. Puede alcanzar una velocidad máxima de 35-40 nudos. Casi todos los informes proceden de la cos-



ta oriental de Norteamérica, con un énfasis particular en Nueva Inglaterra. En general permanece en aguas cálidas, lo cual en los mares del norte significa la Corriente del Golfo, pero se aventura en aguas más frías durante el verano. Posee la misma longitud media señalada para las serpientes marinas en general, pero puede alcanzar un máximo de 35 metros. Puede causar 2-12 puntos de daño con su mordisco, no ataca con la cola, y posee una velocidad de natación de 30, pero por lo demás tiene las mismas estadísticas que la ballena común (12 DG).

Multialetas: Se trata de otra ballena primitiva, una cuyo lomo está protegida por una armadura de placas óseas, lo cual le proporciona un débil parecido con una langosta. El lomo acorazado tiene una cresta en dientes de sierra a lo largo de la espina dorsal, y también hasta una docena de proyecciones a cada lado, como las pías laterales de un anquilosaurio. El animal se ve tan sobrecargado por su armadura que tiene que rodar sobre un lado para girarse. Cuando rueda, las proyecciones se hacen visibles y son confundidas por aletas. La armadura proporciona al lomo de la criatura una CA de 3.

La cabeza es redondeada, como la de un ternero, con unos ojos pequeños pero prominentes situados en la parte alta (como los del hipopótamo). La boca de la serpiente multialetas es grande, y sus fosas nasales son claramente visibles en la parte delantera del hocico y están rodeados de pelos. Tiene un cuello corto y esbelto. Dispone de aletas en la parte delantera y de una cola plana trilobulada que sólo se abre a medias y que incrementa el parecido con una langosta. Su piel es lisa, como cuero curtido, de color pardo con sucias manchas amarillas que pueden dar una impresión general de ser grises verdosas. Generalmente es avistada en aguas coralinas o rocosas poco profundas, y los animales que viven generalmente en estos lugares tienen esta coloración moteada

La multialetas puede alcanzar los 30 metros de longitud, pero en general no pasa de los veintipocos. Vive en aguas tropicales por todo el mundo, con la más famosa serie de avistamientos hechos por la marina francesa en la bahía Along en la costa vietnamita. Puede que ésta sea la razón por la que los científicos franceses son, como grupo, menos escéptico hacia las serpientes marinas que sus contrapartidas de otros países. Tiene el mismo ataque que la multijorobada, una velocidad de natación de 12, y por lo demás las mismas estadísticas que la ballena común.

Caballo de mar: Esta criatura tiene la constitución de un plesiosaurio de esbeltas formas, pero el aspecto de un enorme león marino. Recibe su nombre de la impresionante crin como de caballo de pelo rojizo que adorna su cuello. Puesto que la mayoría de los mamíferos acuáticos no tienen casi pelo, se ha sugerido que en realidad estos «pelos» son órganos respiratorios con forma de filamentos, que absorben el aire del agua y permiten al animal permanecer sumergido más tiempo. (Se sabe que algunas ranas tienen un dispositivo similar a éste.) La cabeza del caballo de mar es equina, pero también muy ancha, lo que le proporciona una apariencia con forma de diamante (y de serpiente) cuando es visto directamente de cara. Sus ojos, situados en la parte frontal, son enormes, lo cual demuestra que caza en las oscuras profundidades del mar. Son negros, aunque pueden parecer rojos o verdes cuando la luz incide directamente en ellos. La boca es amplia, rodeada de unos labios gruesos de color claro flanqueados por cerdas. El rostro es muy peludo, lo cual es muy probable que proporcione a la criatura un bigote.

El cuello, de mediano a largo, contiene la crin. Algunos observadores informan de una cresta dentada en el lomo, pero lo más probable es que esto no sea más que algunos mechones apelmazados de pelo. El caballo de mar posee un par de aletas frontales, con otras traseras que o bien se han unido en un plano vertical para formar una falsa cola o han desaparecido enteramente y han sido reemplazados por una cola bilobular con un borde trasero dentado. Tiene una piel lisa y brillante como un león marino, que puede estar cubierta por un corto pelo. Todo el animal, parte la crin, es de un color uniforme pardo oscuro, gris acero o negro. Los caballos de mar avistados en aguas cálidas son de color caoba. Al parecer vive de grandes peces y calamares, puesto que relatos de lugares tan distantes como Escandinavia y el sur del Pacífico hablan de la enemistad entre las serpientes de mar y los calamares. Excepto el océano Indico y las regiones polares, hay informes de él por todo el mundo.

Caballo de mar

CLIMA/TERRENO:	Aguas tropicales o subárticas
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACION:	Solitario
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Animal
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral
NUM. APARICION:	1-2
CATEGORIA DE ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	Nad 30
DADOS DE GOLPE:	14
GACO:	7
NUM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	4-16
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (20-30 m)
MORAL:	Estable (12)
VALOR PE:	4.000

Cuellolargo: Esta criatura es aproximadamente del tamaño del caballo de mar, y algunas personas suponen equivocadamente que son diferentes sexos de la misma especie. Sin embargo, las diferencias son demasiado grandes para eso. Por ejemplo, aparte unos cuantos pelos de bigote en el hocico y una cresta pilosa que forma una corta protuberancia a lo largo de la espina dorsal, no hay pelos visibles en la serpiente marina cuellolargo. Su cuello es también mucho más esbelto que el del caballo de mar, y mucho más largo. Aunque puede que parezca también un plesiosaurio, es una forma gigante de león marino. Sus ojos son demasiado pequeños para ser distinguidos a menos que el observador esté muy cerca, y un par de tubos parecidos a cortos cuernos se proyectan desde la parte superior de la cabeza. Probablemente se trate de tubos respiradores, capaces de ponerse erectos a voluntad, y que permiten a la criatura aspirar aire mientras permanece virtualmente invisible desde la superficie. Si son extendidos mientras permanece debajo de la superficie, estos tubos permiten al cuellolargo respirar debajo del agua sin cegarse con el flujo de las burbujas.

El cuellolargo tiene una cabeza redonda muy pequeña, con un hocico ahusado como el

de una foca, comparado a menudo con la cabeza de un caballo, jirafa o camello. Su cuello es cilíndrico y lo bastante flexible como para inclinarse en cualquier dirección o asomarse perpendicularmente fuera del agua. Como se ha mencionado antes, no tiene crin, pero un pliegue de su piel debajo de la cabeza parece formar una especie de collar. Tiene un cuerpo recio y grueso con rollos visibles de grasa que pueden formar entre una y tres jorobas cuando el animal cura su cuerpo mientras nada. Tiene cuatro aletas parecidas a las de las focas, y su cola es inexistente o está reducida a un mero muñón. La piel parece lisa cuando está mojada, pero áspera y arrugada cuando está seca o bien se la observa desde cerca. La coloración en su lomo es pardo oscura, con un moteado gris, negro y blancuzco; su vientre es mucho más claro, de una tonalidad amarillo sucio.

El cuellolargo es igual de rápido que el caballo de mar, y, excepto el hecho de que su mordedura sólo causa 1-8 puntos de daño, sus estadísticas son idénticas. Ha sido visto en todas las aguas menos las más frías, y parece preferir las aguas frías en verano y los trópicos en invierno.

Saurio marino: De las siete serpientes de mar que describe Heuvelmans, el saurio marino es la única que es definitivamente un reptil. En general se parece a un cocodrilo gigante de unos 20 metros de largo, ya sea con aletas en vez de patas o con patas provistas de pies palmeados. Los ojos son prominentes y, en algunos casos, su cola puede terminar en una aleta como de pescado. Su piel grisácea o pardo rojiza parece lisa, pero pueden apreciarse escamas en algunos lugares, que forman anillos alrededor del cuerpo y crean una ligera cresta dorsal. Se halla por todas partes en los trópicos, y prefiere el mar abierto a la costa.

Dadas las distintas descripciones, es posible que pueda incluirse aquí más de una especie animal. Aquellos con aletas pueden ser mosasauros (detallados en el apéndice del *Compendio de monstruos* de FORGOTTEN REALMS), aunque también pueden ser plesiosauros (plesiosauros de cuello corto, como el kronosauro de las aguas australianas) que deberían de tener las mismas estadísticas generales. Los de pies palmeados pueden ser thalatosauros, o cocodrilos marinos de la era mesozoica. Pueden diferir del cocodrilo gigante estándar en lo siguiente: NUM. APARICION: 1-2; sin movimiento en tierra, Nad 18; DG 14; GACO 7; #AT: 1 (mordedura); DAÑO/ATAQUE: 7-28; ATAQUES ESPECIALES: Engullir entero; TAMAÑO: G (20 m); VALOR PE: 8.000

Padre de todas las tortugas: Llamado así por una criatura similar de las leyendas de Sumatra, se trata básicamente de una gigantesca tortuga marina de 20 metros de longitud y 12 de anchura. Tiene una boca tan enorme que hiende su cabeza en dos cuando la abre de par en par (un informa afirma que el interior de la boca tiene un brillante color rojo), grandes ojos, y una concha cuya parte delantera se alza hacia arriba y hacia atrás formando un amplio frente, luego se inclina hacia abajo en la parte trasera. Las escamas de la parte delantera apenas son apreciables, mientras que las de la parte de atrás de la concha son tan grandes que han sido comparadas a las ripias de un tejado. A veces se ha informado de unos filamentos carnosos que cuelgan alrededor de la boca. Hay sólo unos pocos avistamientos de este animal, el último en 1960. Sorprendentemente para un reptil, se encuentra en zonas templadas frías. Sin embargo, los reptiles realmente grandes pierden calor más lentamente que sus semejantes más pequeños, y la tortuga laúd viaja hasta muy al norte.

Si existe, el padre de todas las tortugas es probablemente un descendiente gigante de la tortuga marina archelon del cretáceo. Sus estadísticas son las del mosasauro, con las siguientes excepciones: 16 DG; GACO 5; DAÑO/ATAQUE 2-20; TAMAÑO G (20 m largo por 12 m ancho); VALOR PE 8.000

Vientreamarillo: Esta escasamente descrita y muy pocas veces encontrada criatura tiene la forma de un renacuajo de hasta 30 metros de largo, con una enorme cabeza plana que se funde imperceptiblemente en su plano cuerpo. Su cola es extremadamente larga y ahusada. Su vientre amarillo es de una tonalidad sorprendente, con una franja blanca a todo lo largo de su espina y franjas transversales negras a sus lados. Sólo se ha informado de su presencia en aguas tropicales. Puesto que su descripción es tan vaga, todavía no hay forma de efectuar siquiera una suposición aproximada acerca de qué tipo de animal es (o si existe realmente). Usa las estadísticas de las ballenas comunes con un mordisco que causa 3d[×]5 puntos de daño.

Gran verme: En julio de 1966, un gusano prehistórico de extraña forma fue descrito a la comunidad científica. El *Tullimonstreum gregarium* tenía sólo unos pocos centímetros de largo (todo un banco de ellos, posiblemente pequeños, había quedado enterrado en una nube de sedimento y conservado de esta forma), pero por todos sus indicios parecía un plesiosaurio en miniatura. Tenía una cabeza pequeña pero distinguible (cosa poco habitual en gusanos), un cuello esbelto, como de cisne, un cuerpo en forma de torpedo con un par de aletas parecidas a remos en la parte delantera, y una cola parecida a un as de espadas. En un sorprendente ejemplo de evolución convergente, este gusano del período carbonífero llegó a parecer un plesiosaurio, e indudablemente vivió como uno. En su libro *El gran monstruo del lago Ness*, F. W. Holiday expuso su opinión de que Nessie y las serpientes de mar en general son formas gigantes del *Tullimonstreum*.

Holiday da un cierto número de buenas razones para su teoría. El lago ha sido investigado con sonar un cierto número de veces, a veces mostrando criaturas, a veces no. Si las criaturas en el lago permanecieran posadas, como gusanos, en el fondo, el sonar no las distinguiría como objetos separados. Además, un gusano acuático respiraría principalmente a través de sus agallas, de modo que no tendría que salir a la superficie en busca de agua, lo cual explicaría por qué no se producen más avistamientos. En su segundo libro sobre este tema, *El dragón y el disco*, menciona un caso del pasado en el que un «verme» llegó a la orilla, quedó encajado en una grieta o algo parecido y murió. Los maravillados habitantes del lugar informaron que se «fundió» sin dejar ninguna huella detrás. Puesto que los gusanos son invertebrados de cuerpo blando sin concha ni exoesqueleto, no dejan huesos ni otros restos detrás una vez su carne se ha podrido.

Otra prueba es el hecho de que los avistamientos cercanos de Nessie instilan mucha más revulsión en la gente de la que sería propia de echarle una buena mirada a un plesiosaurio, una foca de cuello largo, etcétera. Un testigo llegó a describir el cuerpo como «de gusano: se arrastraba. Todo el cuerpo se movía a la vez». Haciendo eco de estos sentimientos hay una mujer que llegó a tomar dos fotografías de una bestia similar en un lago distinto. Dijo que no le gustaría volver a ver al animal porque no le gustaba la forma como se movía mientras nadaba. Las dos fotos mostraban una cabeza que se fundía imperceptiblemente en el cuello (no eran visibles ojos ni otros rasgos), y un cuerpo que cambiaba de forma mientras nadaba. Otro testigo dijo que la «obscena» cosa le recordó un estómago gigante con un largo y estremecido intestino unido a él. ¡Encantador! En uno de los primeros avistamientos después de que se iniciara el alboroto del lago Ness, un tal señor y señora Spicer vieron la cosa cruzar torpemente una carretera y sumergirse en el agua del lago. Dijeron que más que otra cosa se parecía a una enorme babosa. Hay muchas descripciones de estos monstruos del lago que dejan rastros de lodo tras ellos cuando salen a tierra firme. Sea cual sea el sistema de juego que utilices, no te sorprendas si tus PNJs servidores, colegas o lo que sea, dan media vuelta la primera vez que ven la cosa.

Utiliza las estadísticas del elasmosaurus del *Compendio de monstruos* de FORGOTTEN REALMS con las siguientes modificaciones: CICLO DE ACTIVIDAD Cualquiera; DG 20; GACO 5; DAÑO/ATAQUE 3-30; DEFENSAS ESPECIALES Secreciones venenosas de su piel verrugosa (salvación contra veneno a — 1 si lo tocas con la piel desnuda o morir); TAMAÑO G (30 m); VALOR PE 14.000.

Monstruos en campañas

Estas criaturas están concebidas como monstruos adicionales para el juego AD&D, así que naturalmente este artículo utiliza la terminología del juego AD&D. De todos modos, puesto que parece que estas criaturas están vivas hoy en día, pueden ser usadas en cualquier campaña histórica o moderna, como puede ser las del juego TOP SECRET S.I.™, las del CALL OF CTHULHU*, las del DARK CONSPIRACY*, o cualquier juego de superhéroes. Los monstruos lacustres (que, según en qué experto confíes, pueden ser *Tullimonstreums* o leones de mar gigantes como el cuellolargo) se hallan en Escocia, Irlanda, Suecia, la URSS, los EE.UU., Canadá, Italia, Japón, Australia, Malasia, Argentina, y en algunas partes del Africa tropical, permitiendo así a los PJs vagabundos muchas oportunidades de encontrarlos. Las auténticas serpientes marinas, por supuesto, pueden

encontrarse en cualquier parte en alta mar.

Aunque no son serpientes marinas, los cachalotes son sus competidores y posiblemente sus predadores. Debe proporcionárseles una nueva forma de ataque no mágica, basada en su poco habitual forma de atrapar a sus presas. Nunca dejó de maravillarse cómo un cachalote, con su forma cuadrada, podía atrapar a un calamar, con su forma de torpedo e impulsado a reacción, hasta que leí la forma en que los cachalotes atrapan a sus presas: utilizan poderosas ondas de sonido enfocadas para aturdir a sus víctimas. Esto funciona porque las ondas de sonido tienen un impacto mucho mayor bajo el agua que en el aire.

En términos del juego, el *estallido sónico* tiene un radio de 30 metros en un haz de 3 metros de ancho. Cualquier criatura viva golpeada por este haz de sonido (generado por el aparato de sonar del cachalote) debe salvarse contra varitas. El destino de aquellos que fallen su tirada de salvación queda determinada por su tamaño: las criaturas de tamaño G y más pequeño resultan muertas, mientras que las criaturas más grandes resultan aturdidas durante un round. La mayor parte de peces y calamares hallados en los estómagos de los cachalotes son relativamente pequeños; las batallas épicas con los calamares gigantes se producen cuando un cachalote encuentra uno al que puede aturdir el tiempo suficiente para atraparlo, pero que es demasiado grande para ser muerto de inmediato por el ataque sónico. Proporcionar a los cachalotes esta habilidad añade 1.000 PE a su valor estándar.

En términos del juego, la mayoría de las criaturas descritas así son simplemente monstruos del AD&D modificados. Sin embargo, recuerda que incluso los cambios superficiales en el aspecto de un monstruo pueden hacer que parezca completamente nuevo a los ojos del jugador. En el caso de las serpientes marinas mamíferas, por ejemplo, la única diferencia superficial entre ellas y el plesiosaurio es un poco de pelo y un cuerpo que se inclina verticalmente en vez de horizontalmente; este último es un recuerdo de los días en que los primeros mamíferos tuvieron que abandonar el caminar repantigado por uno que les permitiera deslizarse con mayor eficiencia por las más pequeñas rendijas para escapar de los dinosaurios y otros predadores, lo cual hizo a los mamíferos los únicos vertebrados que se movían arriba y abajo en vez de hacerlo de lado a lado. Mira las ilustraciones y piensa en cómo se les aparecerán a los PJs. Las estadísticas del juego pueden ser básicamente las mismas, pero tú eres el único que lo sabe.

La mejor parte acerca de esta colección de criaturas es que todas están vivas hoy, o al menos se dice que están vivas. Así, son unos monstruos más plausibles para los juegos modernos que los dragones, dinosaurios, etcétera. A menos que tu mundo del juego suponga que todos los océanos han sido envenenados, puedes incluso tenerlos en la Tierra en juegos futuristas, incluidos los postholocausto como el GAMMA WORLD™. Una dieta continua de ellos puede ser aburrida, pero para el ocasional escenario que se aparta de lo habitual, pueden ser precisamente lo que el GM había pedido. No hace falta decir que cualquier cosa que haga el juego más interesante es muy deseable desde todos lados.

Referencias

In the Wake of Sea Serpents (Tras la estela de las serpientes de mar), por Bernard Heuvelmans; edición norteamericana, Hill and Wang, 1968; edición original francesa, Librairie Plon, 1965. Este enorme volumen (más de 600 páginas) es la obra definitiva sobre el tema. Extensa lista de avistamientos, mapas que muestran la distribución por especies... este libro lo tiene todo.

There Are Giants in the Sea (Hay gigantes en el mar), por Michael Bright; Robson Books, Ltd., 1989. Bright es más escéptico acerca de las criaturas más exóticas sobre las que teoriza Heuvelmans. El principal valor de este libro es el hecho que incluye modernos avistamientos de serpientes de mar de épocas posteriores a la publicación de *Tras la estela de las serpientes de mar*, incluido un avistamiento de 1985 en la bahía de San Francisco (exacto, la bahía). El libro describe también el ataque sónico del cachalote.

The Great Orm of Loch Ness (El gran monstruo del lago Ness); The Dragon and the Disc (El dragón y el disco), por F. W. Holiday; W. W. Norton & Company, Inc., 1969 y 1974. En estos dos libros, Holiday ofrece una excelente defensa de la teoría de que los monstruos lacustres de cuello largo (y al menos algunas serpientes marinas) son gusanos gigantes, formas ampliadas del *Tullimonstreum*.

In Search of Lake Monsters (En busca de monstruos lacustres), por Peter Costello; Berkley Medallion Books, 1975. Peter Costello ofrece una completa lista de los lagos de agua dulce de todo el mundo que contienen monstruos. Apoya la teoría de Heuvelmans de que los monstruos lacustres de cuello largo son la variedad de cuello largo del león marino. ¡Puede que haya un monstruo en tu vecindario!

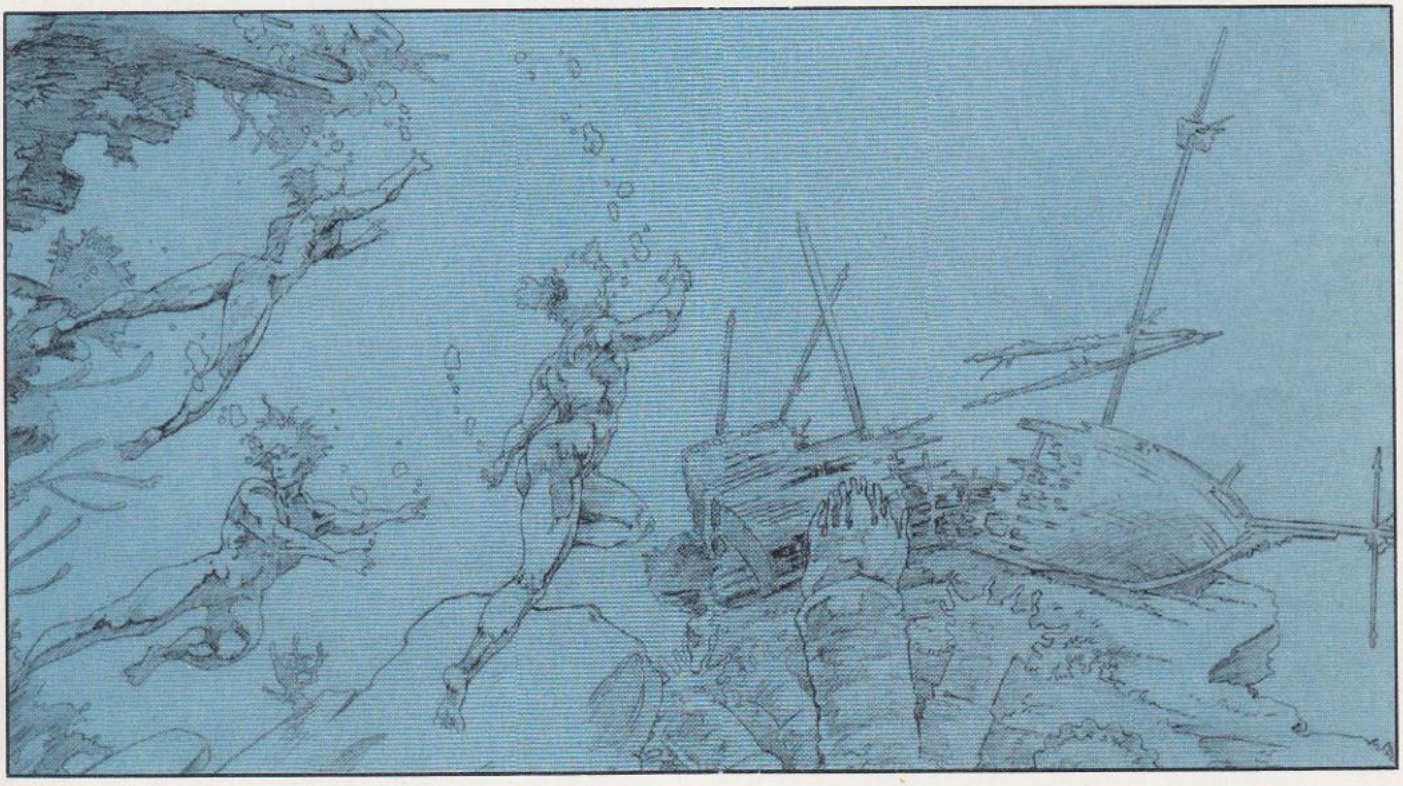
Alien animals (Animales extraños), por Janes y Colin Bord; Stackpole Books, 1981. En este libro, los Bord argumentan que todos los animales misteriosos (incluidos Bigfoot, el monstruo del lago Ness, las «panteras fantasma», etcétera) son producto de fenómenos paranormales. Lo he incluido porque tiene algunas buenas fotos (al menos tan buenas como tales fotos suelen ser en el mejor de los casos) de monstruos lacustres. Asegúrate de ver las de las páginas 24-25 y 29 en particular; las fotos de la página 29 son mencionadas en el examen del Gran Verme.

* indica un producto producido por una compañía distinta de TSR, Inc. La mayoría de los nombres de productos son marcas registradas propiedad de las compañías que publican estos productos. El uso del nombre de cualquier producto sin mención de su condición de marca registrada no debe ser considerado como un desafío a tal condición.




K WARD '92

EN LAS PROFUNDIDADES



Aventuras fantásticas en el fondo del océano

por Bryan K. Bernstein
Ilustraciones de Dave Plunkett

Muy lejos de la orilla iluminada por el sol y a kilómetros por debajo de las incesantes olas yace otro mundo que aguarda ser explorado. Es un mundo más oscuro que cualquier dungeon, lleno de bestias que son tan exóticas, hermosas y terribles como cualquier otra que camine sobre la Tierra. Este mundo es también el depósito de una incalculable riqueza. En el fondo del océano yacen los pecios de incontables barcos que nunca regresaron a la orilla, con sus cargas virtualmente congeladas en el tiempo. El propio mar contiene más oro, plata y platino disueltos que el que todos los enanos pueden llegar a extraer nunca de sus frías montañas.

Las profundas aguas, con todos sus sombríos y místicos esplendores, están listas para ser exploradas. El entorno marítimo es ideal para las aventuras de fantasía. Aunque este artículo está dirigido hacia el juego AD&D™, su información puede resultar útil para cualquier campaña.

Algunos hechos básicos

Un error común es que el océano contiene vida sólo en sus primeros cientos de metros, y que más abajo hay kilómetros cúbicos de desierto acuático. En realidad, incluso el punto más profundo de la Tierra, la sima de las Marianas, a más de 11.000 metros por debajo del nivel del mar, se sabe que contiene vida. Aunque el número, tamaño y diversidad de organismos encontrados en un volumen determinado de agua disminuye con la profundidad, ningún punto por debajo de la superficie del océano está desprovisto de vida. A profundidades de más de un kilómetro pueden hallarse animales tan grandes como el legendario calamar gigante... y el gran cachalote que se alimenta de él.

Además de este abanico de vida, el mar acomoda una enorme diversidad topográfica. Alberga llanuras abisales que cubren millones de kilómetros cuadrados, cadenas de montañas volcánicas que rodean el globo (algunas de ellas más altas que el monte Everest), canales submarinos más grandes que el Gran Cañón, simas de más de diez kilómetros de profundidad, riscos que se alzan cientos de metros por encima del terreno que los rodea y grandes valles. Rasgos únicos de los océanos son los arrecifes de coral, islas de coral en forma de anillo llamadas atolones, y guyots, montañas cuyos picos han sido aplanados por la acción de las olas y sumergidos a continuación. El mar alardea incluso de sus propios ríos, llamados corrientes, llenos con agua que es o bien más fría o más caliente que la que la rodea. Aunque la mayoría de las corrientes fluyen cerca de la superficie, algunas (como la corriente de Cromwell) viajan a más de dos kilómetros de profundidad y mueven mil veces más agua que el río Misisipí. Por supuesto, éste es un entorno digno de cualquier aventura heroica.

En general, el océano puede dividirse en tres zonas, basadas en la profundidad y la topografía. La primera zona es la de las aguas someras que cubren las plataformas continentales. Esta región se extiende hasta unos doscientos metros de profundidad y es la génesis de casi todo el alimento que extraemos del océano. Incluso cerca de las orillas más inhóspitas, la vida abunda en esta zona. En el mundo de una campaña se encontrarán en este lugar elfos marinos, así como sahuagin, ixitxachitl, ogros acuáticos y hobgoblins, sirenos, tritones y locathah. En regiones tropicales, los arrecifes de coral sostienen una fantástica diversidad de vida: peces ángel, anémonas de mar, erizos de mar, rayas, peces clown, estrellas de mar, cefalópodos, camarones, anguilas y serpientes de mar, por nombrar sólo unos pocos. Casi todos los animales marinos descritos en los *Compendios de monstruos* proceden de esta zona. Debido a la comparativamente mayor atención que ha recibido esta zona en otros escritos de fantasía, el resto de este artículo se concentrará en aguas más profundas.

La segunda zona oceánica es la de ladera continental, que se extiende hasta una profundidad de unos 200-1.200 metros. Aunque la ladera puede parecer muy inclinada en la mayoría de los mapas y globos terráqueos, esto es engañoso, puesto que es una función de la enorme escala implicada. En realidad, la ladera empieza a unos 6 grados y se va haciendo gradualmente más empinada hasta un máximo de 12 grados. Aquí la vida todavía es muy abundante, y pueden oírse los sonidos de llamadas de muchos animales (1).

Pese a su abundancia, sin embargo, la vida en la ladera continental –con excepción de unas pocas especies de peces comerciables– es relativamente desconocida para la mayoría de los habitantes de la superficie.

La tercera y última zona oceánica es la del abismo, que se alinea en profundidad desde unos 1.200 metros hasta el fondo de la más profunda sima oceánica (2). El fondo del océano en esta zona recibe a veces el nombre de llanuras abisales, pero este nombre es impreciso y no sugiere la diversidad topográfica ya mencionada. Las condiciones de este entorno no cambian casi nunca. Ya sea cerca del ecuador o de los polos, la temperatura se mantiene constantemente alrededor del punto de congelación. Aunque se halla eternamente sumida en las sombras, el agua del abismo es en realidad muy nítida, puesto que la mayoría de los materiales orgánicos que caen han sido consumidos o se han disuelto en las capas superiores del océano. Por esta misma razón (la falta de restos), el suelo del océano profundo se halla a menudo libre del lodo hallado en el fondo de lagos y estanques.

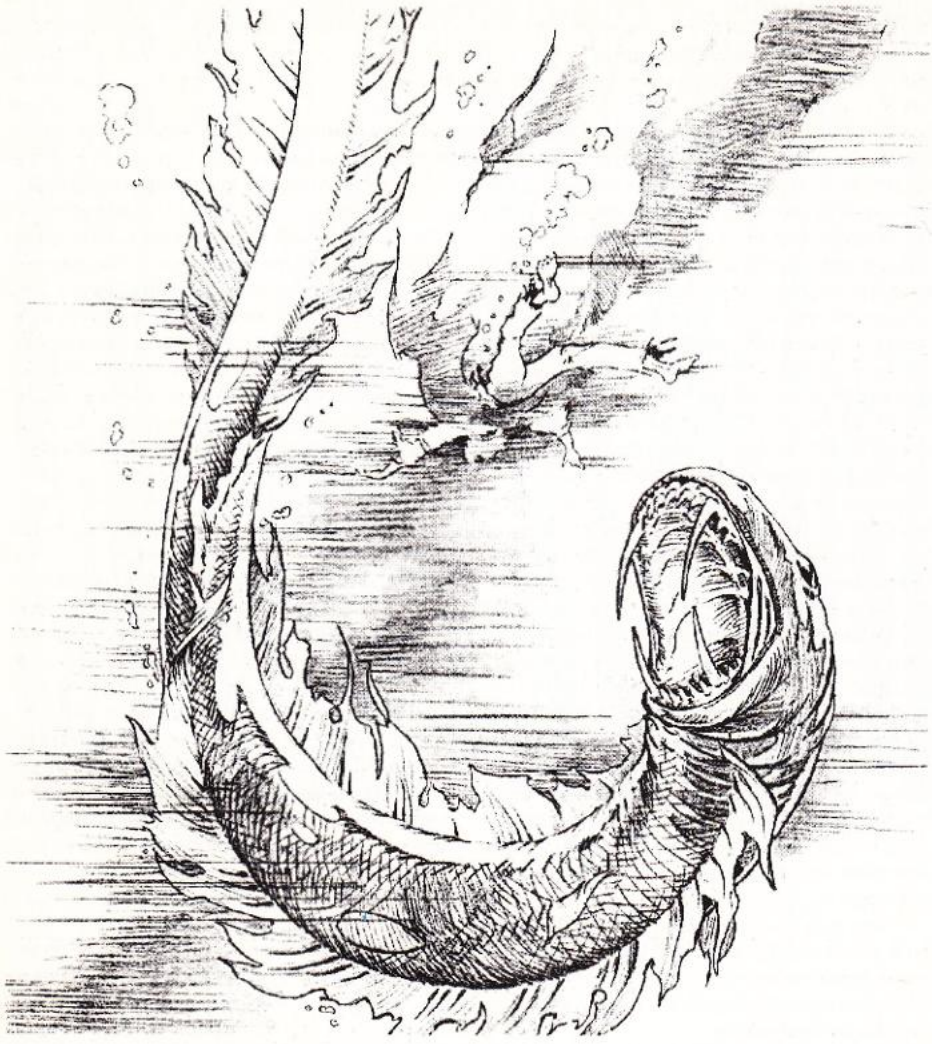
En general, el suelo del océano, más allá de la plataforma continental, esta cubierto o bien por una arcilla roja, formada por depósitos volcánicos ricos en hierro, o por varios «limos» compuestos por materiales indisolubles y conchas de animales marinos. La composición de estos limos varía según la profundidad, pero todos ellos deberían ser capaces de soportar el peso de los personajes. Cubriendo los limos y las arcillas en varios puntos del fondo del océano están los restos de algunos animales que son casi indestructibles, como los dientes de los tiburones y los huesos del oído de las ballenas.

Además, a medida que transcurre el tiempo, varios metales se precipitan con el agua y forman nódulos en el fondo del océano. En la Tierra, están compuestos principalmente por manganeso, níquel, cobalto y cobre. En las campañas de fantasía, donde el oro puede ser más abundante y existir metales fantásticos como la adamantita y el mithral, pueden hallarse diferentes concentraciones de éstos. El tamaño de un nódulo varía del de una pelota de golf hasta tan grande como una sandía; en el centro de cada uno se hallará un fragmento de otra materia alrededor de la cual se ha depositado el metal para ir creciendo a capas como una cebolla. Los depósitos pueden cubrir varios millones de kilómetros cuadrados, y se habrán necesitado eones para que se acumulen. El valor de estos nódulos depende de su tamaño y contenido (¿cuánto puede valer un bloque de oro del tamaño de una pelota de fútbol en tu campaña?)

La fauna abisal es distinta a la de cualquier otro lugar de la Tierra. Los encuentros empezarán a menudo con los personajes viendo distantes formas resplandecientes que pueden parecerse a fuegos fatuos submarinos. La luz es bioluminiscente, es decir, es producida de forma natural por varios animales. Típicamente es una señal dada por los peces pequeños para alertar a posibles parejas de su proximidad, pero muchos predadores emiten también luz como una forma de señuelo. Por ejemplo, al ojo de las profundidades, del *Manual de monstruos I*, le gusta enormemente utilizar sus habilidades ilusorias de esta forma.

Además de emitir luz, las criaturas de las profundidades han evolucionado en muchas formas para ajustarse a su entorno. Como el alimento tiende a ser poco y hallarse muy disperso, muchos animales submarinos son capaces de engullir más que su propio peso corporal en presas. Además, debido a la escasez de comida, la mayoría de tales animales son relativamente pequeños, por debajo de los 30 centímetros de longitud. No deberían exhibir una hilera demasiado poderosa de dientes. En el mundo real, algunos animales de las profundidades son sensibles a la débil aura eléctrica que rodea toda vida; utilizan esta habilidad para caer sobre sus presas. En las campañas de fantasía, otros pueden sentir la radiación mágica o psíquica. Unos pocos se alimentan de materia en suspensión y están filtrando constantemente toda la comida que cae hacia ellos.

Sin duda los más espectaculares de los moradores de las profundidades son los hallados cerca de los respiraderos hidrotermales, manantiales de agua caliente causados por la proximidad del magma. Estos respiraderos se presentan en dos formas básicas. La variedad del «humero ardiente» se halla cerca de las fisuras adyacentes a las protusiones de magma. El agua se infiltra en la fisura, es calentada hasta temperaturas muy altas (200-300 grados) y es expelida con gran fuer-



te. Lo expulsado por un humero ardiente puede alcanzar millones de litros de agua por minuto. La segunda variedad, llamado «rezumadero frío», es mucho más relajada. En esta forma, el humero consiste en un flujo calentado de lava lisa o abombollada. El área superficial de este flujo es mucho mayor que la de un humero ardiente, así que la temperatura del agua de los alrededores se eleva sólo unos pocos grados.

En cualquier caso, el agua de un respiradero es típicamente rica en minerales disueltos, muchos de los cuales se precipitan y forman depósitos en el suelo oceánico. Diversas bacterias son capaces de procesar minerales suspendidos en el agua para formar comida digerible por otros animales. Este proceso, la quimiosíntesis, juega en el ecosistema un papel similar al de la fotosíntesis en el mundo iluminado por el sol. Muchos de los organismos en este entorno parecen ser reflejos distorsionados de los animales que habitan aguas menos profundas. La superabundancia de comida permite a animales tan mundanos como las almejas y los gusanos crecer hasta proporciones gigantescas. Otras criaturas, por el hecho de evolucionar en un entorno distinto a cualquier otro de la Tierra, son totalmente irreconocibles.

En general, los respiraderos hidrotermales se forman en áreas volcánicamente activas, en general en aguas profundas cerca del borde de un continente o entre cadenas de volcanes submarinos. En los mundos de fantasía pueden hallarse también respiraderos cerca de las puertas al plano Elemental del fuego. Sea cual sea su origen, los respiraderos tienden a ser por naturaleza propia temporales. Un área típica de respiraderos se enfría en unos 10-60 años, mientras que las nuevas se forman con una frecuencia similar.

Tras ser introducidos en el mundo submarino, los Dungeon Masters pueden animar a sus jugadores a explorar el océano. Lo siguiente puede servir como argumentos introductores para posibles aventuras.

1. Los personajes oyen rumores acerca de una nave hundida con un tesoro o un artefacto perdido, luego parten en su busca.

2. A fin de librarse de un artefacto maldecido, los personajes deben arrojarlo a un volcán submarino o a una sima sin fondo.

3. Una persona importante, quizás un personaje jugador, ha sido capturado por los sahuagin y llevado a una de sus ciudades. Los héroes intentan el rescate.

4. Uno o más monstruos han estado atacando los poblados costeros. Los héroes son contratados para destruir a todos los merodeadores.

5. Un grupo de humanos o semihumanos está interesado en explorar las riquezas minerales del fondo oceánico. Contratan a los personajes o bien para traer nódulos del lecho marino a la superficie, o para explorar un área y limpiarla de monstruos a fin de que el grupo pueda iniciar las operaciones mineras.

6. Un extraño objeto, posiblemente creado por los pulpos de las profundidades (ver más adelante) aparece varado en la orilla. Los personajes investigan su origen.

Sea cual sea el motivo, los personajes, una vez sumergidos, hallarán un lugar místico. El DM deseará probablemente centrar muchas aventuras alrededor de un arrecife de coral o un respiradero hidrotermal, puesto que estos entornos poseen la mayor diversidad de vida.

Cuando los personajes deseen embarcarse en una búsqueda submarina, hallarán cuatro dificultades principales. En orden, son: presión del aire, calor, y luz.

Presión: Cualquier objeto debe soportar un incremento de la presión a medida que desciende más bajo el agua. Por cada 10 metros de profundidad, la presión ejercida sobre un objeto se incrementa aproximadamente una atmósfera: en otras palabras, la presión ejercida sobre un objeto a 100 metros de profundidad es 10 veces la del nivel del mar. Puesto que los pulmones y los espacios con aire en el cráneo, estómago e intestinos se ven sometidos a una compresión (y descompresión), esta profundidad representa el máximo absoluto de presión que la mayoría de las criaturas terrestres, incluidos los seres humanos, pueden soportar.

Los mamíferos anfibios y las aves, como las

Efectos de los gases presurizados en los buceadores (7)

Profundidad	Síntomas	Efectos sobre el juego
0-30 m	Ninguna reacción adversa	No
30-45 m	Incapacidad de pensar claramente	—2 Int, —2 Sab*
45-60 m	Mareo y aturdimiento	—2 Int, —2 Sab, —2 Des**
60-75 m	Incapacidad de comunicarse o realizar tareas sencillas	<*> —2 Int, —2 Sab, —2 Des**
75-90 m	Impotencia	Int, Sab, Des reducidas a 3
100 m	Muerte	Salvación contra muerte***

* Ninguna habilidad desciende por debajo de 3.
** Los efectos son acumulativos.
*** Se aplica una penalización de —2 a la salvación por cada 30 metros adicionales.

focas y los pingüinos, pueden sumergirse fácilmente al doble de esta distancia, puesto que han evolucionado adaptaciones especiales a presiones superiores. Los mamíferos que viven exclusivamente en el agua pueden sumergirse hasta los 300 metros de profundidad o más; el cachalote tiene la habilidad casi única entre los animales que respiran aire de descender hasta más allá de los 1.500 metros. Los animales que respiran agua, como no tienen que preocuparse por el peligro de que sus pulmones resulten aplastados, tienen un radio de movimientos ligeramente superior que los mamíferos típicamente anfibios. Sin embargo, como muchos tienen vejigas de gas que les ayudan a flotar, se ven generalmente limitados a un radio de profundidad no superior a los 300 metros (es decir, pueden ascender o descender hasta 150 metros por encima o por debajo de su profundidad ideal) (3).

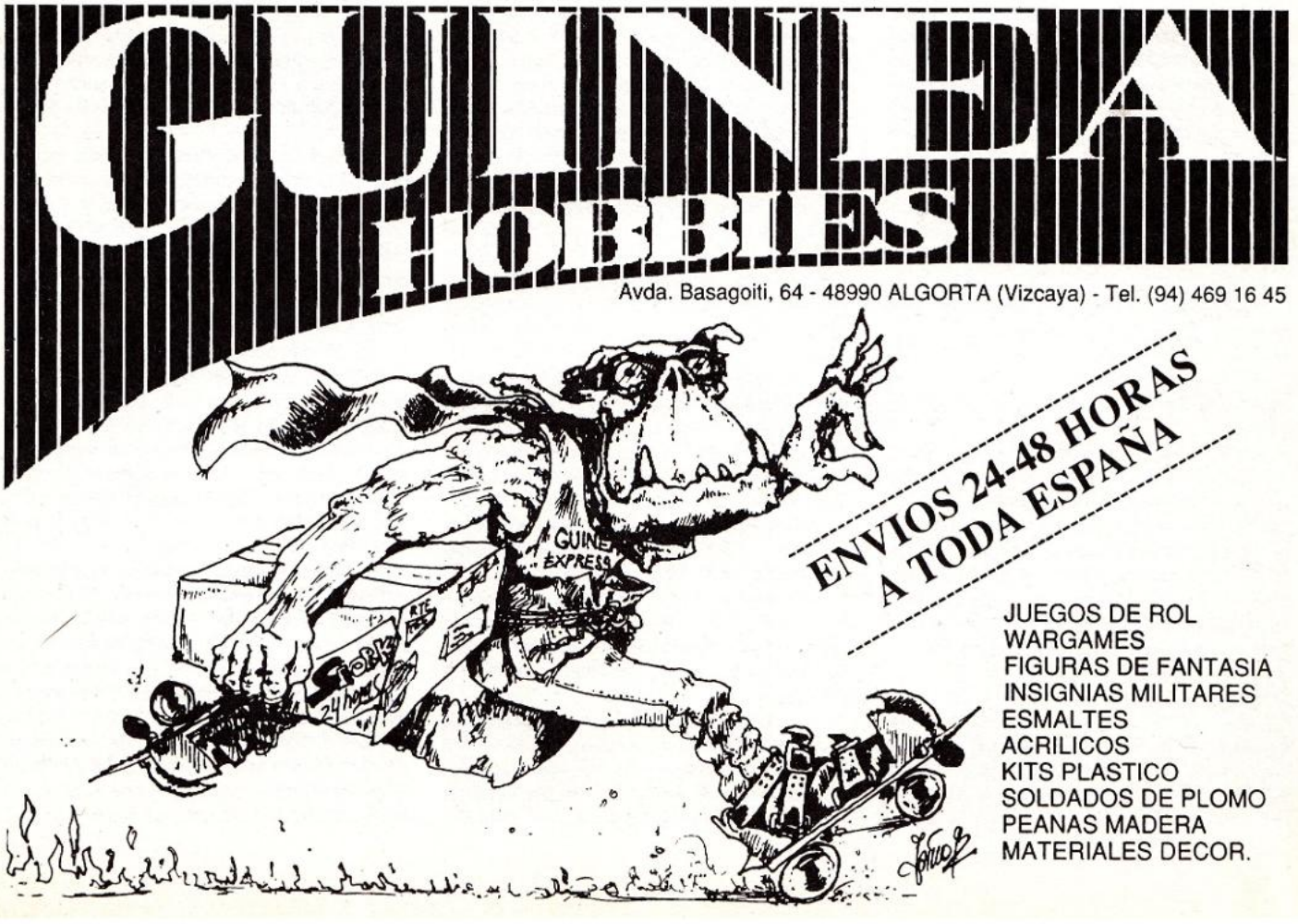
Un descenso demasiado rápido o demasiado grande somete a cualquier criatura a excesivos cambios de presión y puede conducirla a la «narcosis del nitrógeno» (ver más adelante). Una ascensión demasiado rápida conduce a una dolencia dolorosa y muy peligrosa conocida como aeroembolia o «parálisis de los buzos». Un descenso (o ascenso) muy lento permite que los gases del agua que nos rodean fluyan con seguridad dentro o fuera del flujo sanguíneo de nuestro organismo, permitiendo equilibrar las presiones interna y externa, pero estos cambios lentos de profundidad no son a menudo posibles (4).

Aire: El segundo obstáculo principal a superar a la hora de efectuar inmersiones profundas es el del aire. Aunque unos pocos personajes pueden ser de razas que poseen agallas, esto no ha de considerarse como algo común. Además, los efectos de la presión sobre algunos gases puede causar serios problemas al buceador desprevenido. En profundidades superiores a los 30 metros, el nitrógeno se vuelve intoxicante, una afección conocida como narcosis del nitrógeno, y el oxígeno debe tomarse en cantidades menores o se vuelve también tóxico (ver «Efectos de los gases presurizados» en la tabla de buceadores).

Calor: El tercer obstáculo a superar es el del calor. El agua absorbe el calor corporal unas 25 veces más rápido que el aire. Una temperatura que puede ser confortablemente cálida en el aire será inconfortablemente fría en el agua. Por ejemplo, un buceador en estado de reposo se hiela en 1-2 horas cuando la temperatura del agua está a unos 25 grados. Ha habido gente que ha muerto en una hora en un agua a 5 grados, y la profundidades superiores a los 300 metros raras veces son tan confortables. Los personajes que no toman las correspondientes precauciones para mantenerse calientes sufrirán las consecuencias (5).

Luz: El cuarto obstáculo es el de la luz. La luz no penetra lo suficiente en el agua para la visión humana a profundidades de más de 60 metros (6). Aunque haya a mano fuentes artificiales de luz, la visión puede verse dificultada. La luz se refracta a un ángulo distinto en el agua que en el aire. Sin una máscara que atrape el aire, o unas lentes que corrijan la distorsión, los personajes descubrirán que su visión es muy borrosa. No podrían distinguir a las criaturas Diminutas a distancias superiores a 30 centímetros, a las criaturas Pequeñas a más de 3 metros, las criaturas Medias a más de 6 metros, las Grandes a más de 10 metros, las Enormes a más de 12 metros y las Gigantescas a más de 15 metros de distancia. Además, sufren un modificador de —2 a sus tiradas de ataque en combate mano a mano y un modificador de —4 cuando utilicen armas a distancia. Los oponentes reciben una bonificación den +2 a todas sus tiradas de salvación contra conjuros lanzados por un aventurero impedido de esta forma. Estos modificadores se suman a todos los demás por combate bajo el agua. Finalmente, los personajes sin lentes correctoras o una máscara no pueden leer bajo el agua, y realizan cualquier trabajo detallado que implique coordinación mano-ojo, como abrir cerraduras, con una penalización de un 75 %.

Las lentes y las máscaras pueden adquirirse a un vidriero experto por 100 y 300 mo respectivamente, y se necesita una semana para fabricar unas. Debe señalarse que las lentes son inútiles más abajo de los 10 metros debido a que el peso del agua circundante comprime el aire cerca de los ojos hasta que las lentes resultan demasiado incómodas de llevar. Las máscaras pueden utilizarse hasta 200 metros, puesto que el personaje puede equilibrar la presión del aire en la máscara con el de su entorno exhalando aire a través de la nariz. Por supuesto, si un personaje está respirando mágicamente agua, esta táctica no sirve, puesto que el agua llenará la máscara y oscurecerá la visión. Las gafas y las lentes de contacto que



corrigen la distorsión del agua no poseen las limitaciones de profundidad de las lentes y las máscaras porque no se basan en una capa de aire para corregir la distorsión de la visión. Sin embargo, estos adminículos sólo pueden ser elaborados por los más hábiles artesanos. El coste es de 1.000 mo para las gafas y 5.000 mo para las lentes de contacto, y cada una requiere al menos tres semanas para elaborarse. El uso de cualquiera de los objetos arriba mencionados quintuplica la visión bajo el agua, siempre que lo permita la luz, y anula cualquiera de las penalizaciones indicadas.

Afortunadamente, con un poco de ingeniosidad, todos los obstáculos que se les presenten a los aventureros submarinos serán superados con relativa facilidad. Los siguientes objetos mágicos pueden resultar útiles: *aparato de Kwalish*; *botas del norte*; *botas aladas* (el usuario puede nadar a MV 9); *capa de la mantarraya*; *cubo de fuerza*, *cubo de resistencia al hielo*; *jarra de agua interminable* (proporciona locomoción como a cohete); *gema de resplandor*; gema de ver (puede corregir la visión bajo el agua); *guanteletes de nadar y escalar*; *casco de acción bajo el agua*; *collar de adaptación*; *red de atrapar*; *aceite de invulnerabilidad elemental (agua)*; *aceite de resbalosidad* (puede anular los efectos de la presión); *perla de las sirinas*; *poción de respirar agua*; *poción de volar* (el que la bebe puede nadar a MV 9); *anillo de mandar elementales (agua)*; *anillo de acción libre*; *anillo de nadar*; *anillo de calor*; *anillo de respirar agua*; *pergamino de protección contra el agua*; *tridente de ordenar a los peces*; *varita de iluminación*; *varita de polimorfización*.

Los personajes pueden crear también o hallar exóticos objetos mágicos. Aunque los efectos de cualquier objeto dado están sujetos a interpretación. los DMs considerados pueden dictaminar que los objetos mágicos que permitan a los personajes respirar agua anulan también los efectos perniciosos de la presión, puesto que el agua llena todos los espacios del cuerpo ocupados hasta entonces por el aire.

Además de los objetos mágicos, hay distintos conjuros, poderes psiónicos y habilidades cambiaformas que pueden resultar útiles. Una nota de precaución respecto a los efectos de esta última habilidad. El hecho de que un personaje haya sido polimorfizado a un animal que respira agua no le proporciona necesariamente protección ni contra la presión ni contra el frío. Los resultados dependen de la especie de animal elegido.

Finalmente, los personajes pueden utilizar una combinación de magia y tecnología para permitirle explorar las profundidades del océano. Los gnomos de Krynn, por ejemplo, pueden ser capaces de diseñar un submarino, quizá con paredes de adamantita capaces de resistir tremendas presiones. Por supuesto, teniendo en cuenta la reputación de estos gnomos, se necesita un valiente aventurero para probar este dispositivo.

Encuentros en las profundidades

Una vez los personajes convenientemente equipados, todo lo que queda es que empiecen a explorar. A continuación sigue una lista de algunas de las criaturas que pueden encontrar en el fondo del océano. Todas ellas están al menos ligeramente basadas en animales reales. El segundo apéndice del *Compendio de monstruos* de FORGOTTEN REALMS™ incluye otro monstruo de las profundidades utilizable: a amonita dorada.

Pulpo de las profundidades

CLIMA/TERRENO:	Profundidades oceánicas/ Respiraderos hidrotermales
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Colonia
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	Ver texto
ALINEAMIENTO:	Neutral (bueno)
NUM. APARICION:	10-40
CATEGORIA DE ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	3/Nad 12
DADOS DE GOLPE:	1-1
GAC0:	19
NUM. ATAQUES:	7 o 4
DAÑO/ATAQUE:	1-2(—*6/1-3 o 1-6(—*3)/ 1-3
ATAQUES ESPECIALES:	Ver texto
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver texto
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M
MORAL:	Media (8)
VALOR PE:	75

El pulpo de las profundidades es un primo distante del pulpo común que mide 2,5 metros de diámetro y pesa unos 33 kilos. Su piel posee un pigmento bioluminiscente que manipula con gran facilidad. Así, en la absoluta oscuridad de las profundidades oceánicas, se aparece como un conjunto de luces verdosas flotantes a la deriva. Bajo una iluminación como la del sol, puede verse que el pulpo de las profundidades tiene una piel arrugada y un saco corporal más grande que su pariente que mora más cerca de la superficie. Aparte su pigmento iluminador, un pulpo de las profundidades no posee ninguna habilidad de camuflaje. Vive un término medio de 30-35 años.

Combate: Pacífico por naturaleza, el pulpo de las profundidades posee poca experiencia de combate, aparte luchar contra algún pez predador ocasional. Sin embargo, cuando se ve amenazado, puede ser un luchador astuto y tenaz. Cuando entra en combate, el pulpo de las profundidades se ancla normalmente con dos de sus tentáculos y ataca con los otros seis. Cada tentáculo puede infligir 1d2 puntos de daño con un golpe. Puede dirigir los seis contra un solo oponente, o distribuir los ataques entre hasta tres adversarios. Un pulpo de las profundidades muerde también con su poderoso pico para 1d3 pg de daño.

Los tentáculos de un pulpo de las profundidades son resistentes y pueden retener con una fuerza sorprendente. Los oponentes de menos de 1,20 metros de alto golpeados por un tentáculo deben salvarse contra paralización o ser aferrados. Las criaturas aferradas sufren automáticamente 1d3 pg de daño por constricción por cada tentáculo que las aferre en cada round sucesivo. Más aún, si una criatura ha sido aferrada por dos o más tentáculos, el morador de las profundidades recibe una bonificación de +2 a todas las tiradas de ataque con éxito sucesivas efectuadas con su pico. Una víctima puede intentar liberarse tirando su Fuerza o menos en 2d8; el éxito indica que un tentáculo se ha soltado (se efectúa un control separado para cada tentáculo). Independientemente de si tiene o no éxito en su intento, una criatura que intente retirar un tentáculo no puede realizar ninguna otra acción.

Las criaturas aferradas también pueden ser liberadas cortando los tentáculos que las sujetan. Cada tentáculo necesita 2 pg de daño para resultar cortado, y esta cantidad no se resta de los puntos de golpe totales del pulpo. Las criaturas aferradas pueden atacar, pero lo hacen con una penalización de —2; no pueden lanzar conjuros. Los tentáculos cortados vuelven a crecer en 1d6 meses.

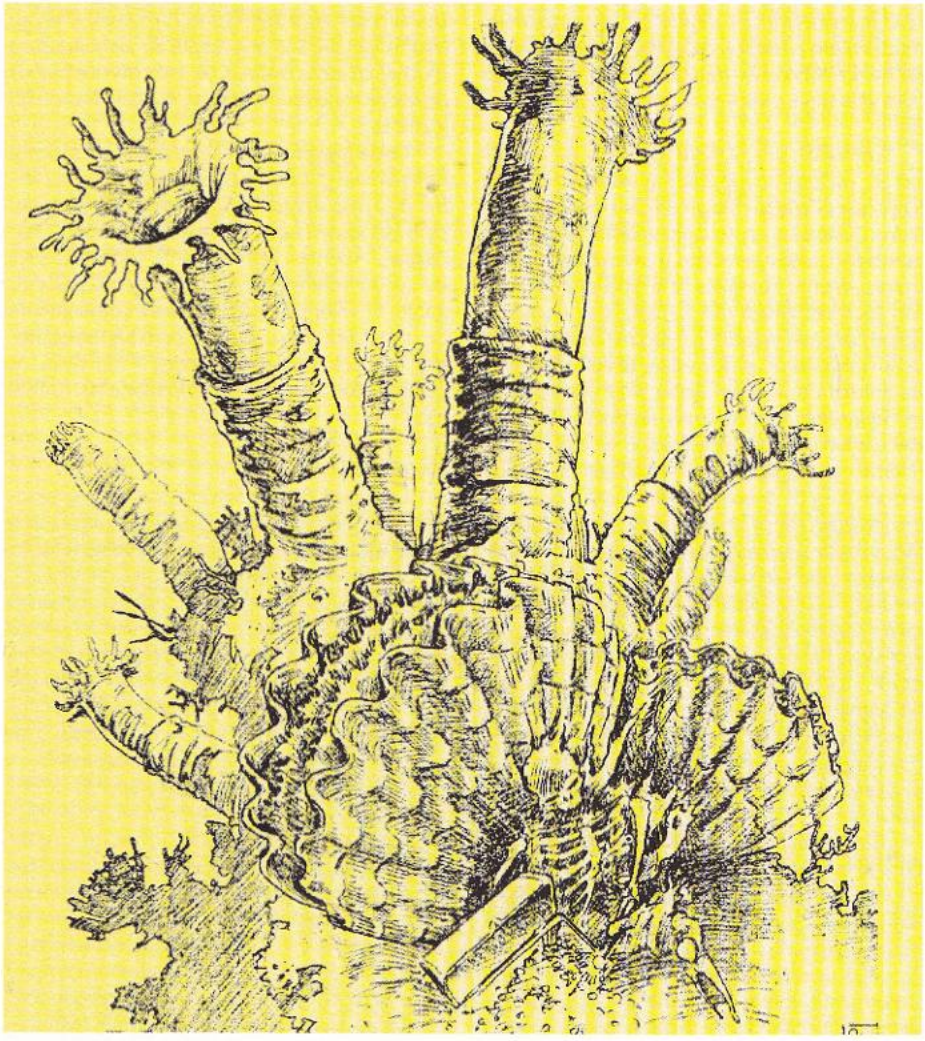
En general, los pulpos de las profundidades tienen poco contacto con grupos hostiles, puesto que han ahuyentado hace mucho tiempo a los predadores rivales. La mayoría permanecen en un estado de semiinocencia y no poseen armas, Las pocas colonias que han sido atacadas recientemente poseen siempre defensas especiales. Contra los oponentes más grandes, por ejemplo, se sabe que emplean pequeñas lanzas de hueso. Estas armas causan 1d6 pg de daño, requieren cada una dos tentáculos para ser empleadas, y no pueden ser arrojadas.

Los pulpos de las profundidades pueden intentar también sorprender a sus enemigos. Un truco muy común es que los pulpos se aproximen a sus víctimas desde arriba, tras «apagar» su luminiscencia. En estos casos los personajes reciben una penalización de —2 a sus tiradas de sorpresa.

Aunque no son cobardes por naturaleza, los pulpos de las profundidades no dudan en interrumpir el combate y huir si las cosas se vuelven contra ellos. (Una excepción a esto es una hembra protegiendo a sus pequeños.) Típicamente, emiten una bocanada de resplandeciente tinta (sepia), apagan su luminiscencia y huyen de la zona. A corto alcance, la nube oscurece la visión; a largo alcance, puede ser confundida por un pulpo de las profundidades. Además, la nube de tinta es cohesiva por naturaleza. Los personajes u objetos atrapados en la nube (todos dentro de una esfera de 3 metros deben salvarse contra armas de aliento con una penalización de —2 para evitarlo) siguen brillando durante 3d3 horas; el efecto es similar a un conjuro de *fuego imaginario*.

Hábitat/Sociedad: Los pulpos de las profundidades moran en el fondo del océano, a profundidades superiores a los 3.000 metros y en las inmediaciones de los respiraderos hidrotermales. Puesto que estos respiraderos son temporales por naturaleza, las comunidades de pulpos se mueven con frecuencia.

Los pulpos de las profundidades se comunican entre sí por una combinación de ruidos cliqueteantes producidos por sus picos y alterando los esquemas de luces de sus cuerpos. Esto hace



que la comunicación con otras razas resulte un tanto difícil. Un conjuro de *lenguas* garantiza la comprensión por parte de un personaje, pero no le permite hablar a menos que pueda adoptar también la forma de un pulpo y reproducir su bioluminiscencia.

Los pulpos de las profundidades no se han visto expuestos a la magia ni han desarrollado el concepto de religión. Así, no tienen ni magos ni sacerdotes. Los pulpos son, sin embargo, curiosos por naturaleza. Cualquier fenómeno en el que se vean mezclados puede afectar radicalmente su cultura.

Ecología: Los pulpos de las profundidades han establecido una sociedad agraria. Cerca de las partes más cálidas (y más ricas en nutrientes) de un respiradero, crían gigantescos gusanos tubo y almejas. Las almejas y los gusanos proporcionan comida y, cuando las conchas quedan vacías, refugio. Más lejos del respiradero, los pulpos mantienen campos de camarones y mejillones. Se sabe que algunas comunidades de pulpos crían también cangrejos y langostas.

Los pulpos de las profundidades no poseen concepto del dinero como tal, pero algunos individuos pueden poseer tesoro. A menudo unen perlas entre sí para formar collares o brazaletes, luego las rocían con tinta para que resplandezcan. Los pulpos son espléndidos escultores, cuyo trabajo sería considerado sin duda único si fuera llevado a la superficie. Además, el área que rodea los respiraderos hidrotérmicos es típicamente rica en metales preciosos, aunque éstos requieren excavación. Finalmente, muchos hechiceros pagarían lo que fuera por una botella de tinta de pulpo de las profundidades, puesto que puede ser utilizada para preparar glifos y pergaminos mágicos.

Gusano tubo, gigante

Los gusanos tubo gigantes son una vista bastante común cerca de los respiraderos hidrotermales. La variedad más normal se alimenta de las partículas en suspensión y mide unos 2 metros de alto por 60 centímetros de diámetro. Poseen un revestimiento exterior extremadamente resistente de un color amarillo oscuro. Sus cuerpos son de color amarillo pálido. Sus cabezas están rematados por apéndices en forma de pétalos que se extienden mientras se alimentan.

Los gusanos tubo carnívoros, conocidos también como gusanos de sangre, se parecen mucho a sus pacíficos parientes pero afortunadamente son más raros. Sus cabezas carecen de los apéndices en forma de pétalos de la variedad común; en vez de ello están adornadas con amplias bocas que contienen un juego de afilados dientes de aspecto extremadamente ominoso.

Combate: El gusano tubo gigante común no tiene ninguna forma de ataque. Puesto que su cuerpo es comparativamente vulnerable (CA 7), confía en su revestimiento para proporcionarle protección (CA 2). El gusano puede captar la presión causada ya sea por el sonido o por el movimiento, y así resulta muy difícil de sorprender (bonificación +2 para evitar la sorpresa). Si se siente amenazado por la aproximación de otra criatura, lo cual es casi siempre el caso, el gusano se retira dentro de su tubo. Una válvula (CA 2) sella el tubo por la parte de arriba, y el animal queda entonces bien protegido del ataque.

Los gusanos tubo gigantes carnívoros se encuentran normalmente ocultos entre la variedad más común, y son indistinguibles en un 90% de los otros. Permanecen típicamente a la espera del paso de una presa adecuada, y entonces gol-

Gusano tubo, gigante

	Común	Carnívoro
CLIMA/TERRENO:	Profundidades oceánicas/ Respiraderos hidrotermales	Profundidades oceánicas/ Respiraderos hidrotermales
FRECUENCIA:	Raro	Muy raro
ORGANIZACION:	Colonia	Grupo
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Alimentos en suspensión	Carnívoro
INTELIGENCIA:	No (0)	Animal (1)
TESORO:	No	Ver texto
ALINEAMIENTO:	Neutral	Neutral
NUM. APARICION:	20-200	2-8
CATEGORIA DE ARMADURA:	2/7	2/7
MOVIMIENTO:	No	No
DADOS DE GOLPE:	1 + 1	2 + 2
GACO:	No	19
NUM. ATAQUES:	0	1
DAÑO/ATAQUE:	No	2-8
ATAQUES ESPECIALES:	No	Sorpresa, veneno
DEFENSAS ESPECIALES:	Alerta	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No
TAMAÑO:	M (2 m largo)	M (2 m largo)
MORAL:	De poca confianza (4)	Estable (11)
VALOR PE:	35	120

pean con gran rapidez y ferocidad (+2 a la tirada de sorpresa). El cuerpo del gusano es extremadamente flexible y puede extenderse hasta un metro en todas direcciones desde la parte superior de su tubo. Los gusanos tubo carnívoros son unos desagradables luchadores: además de sus peligrosos dientes, segregan un veneno débil a través de su saliva (salvación contra veneno a +2 o pérdida de 2 puntos de Destreza durante 1d6 turnos por quemadura y prurito). Sin embargo, no son abiertamente valientes, y si pierden más de un 50% de sus puntos de golpe se retiran a la comparativa seguridad de sus tubos.

Hábitat/Sociedad: Los gusanos tubo gigantes se hallan exclusivamente en las inmediaciones de los respiraderos hidrotermales. En general, cuanto más caliente es el agua (y en consecuencia más rica en nutrientes), más gusanos pueden encontrarse. Ambos tipos de gusano se reproducen de forma exclusivamente sexual. Las crías, en número de varios miles, son emitidas por una válvula genital que se halla cerca de la cabeza de la hembra. Aunque ningún tipo de gusano colecciona tesoro, pueden encontrarse (raras veces) algunos objetos cerca de la base de la variedad carnívora.

Ecología: El gusano tubo gigante común vive en relación simbiótica con una bacteria quimiosintética. La bacteria se halla en los intestinos del gusano y convierte las partículas minerales en alimento. Los gusanos sirven como fuente de alimento para muchas criaturas, y sus tubos huecos son usados a menudo como guaridas. La mayoría de las criaturas no nativas de los respiraderos hidrotermales hallan la carne del gusano incomible debido a su alto contenido en azufre.

Los gusanos tuvo gigantes carnívoros comen cualquier cosa que puedan atrapar, y son considerados un gran fastidio por los pulpos de las profundidades.

Almeja, gigante

CLIMA/TERRENO:	Profundidades oceánicas/ Respiraderos hidrotermales
FRECUENCIA:	Rara
ORGANIZACION:	Colonia
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Alimento en suspensión
INTELIGENCIA:	No
TESORO:	Ver texto
ALINEAMIENTO:	Neutral
NUM. APARICION:	20-80
CATEGORIA DE ARMADURA:	0/7
MOVIMIENTO:	1
DADOS DE GOLPE:	5 + 5
GACO:	15
NUM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Aplastamiento
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver texto
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M
MORAL:	Media (8)
VALOR PE:	430

Las almejas gigantes son enormes bivalvos que permanecen casi inmóviles. Un espécimen medio mide 2 metros de alto y más de uno de ancho. La concha es verticalmente simétrica, de color gris creta, y de varios centímetros de espesor.

Combate: Las almejas gigantes no atacan *per se*; poseen un mecanismo instintivo de defensa que puede ser peligroso para los desprevenidos. Alineados en los bordes de las valvas hay numerosos cilios parecidos a pelos que son extremadamente sensibles a la presión. Cuando son tocados, hacen que la almeja se cierre de golpe con gran velocidad y fuerza. Cualquier cosa atrapada entre las dos valvas (efectúa una tirada normal de ataque) recibe 2-12 pg de daño por aplastamiento. Además, un personaje debe efectuar un control de Destreza o ver uno de sus miembros atrapado. Los personajes atrapados reciben 2 pg de daño por round hasta que son liberados con éxito. Un personaje puede intentar liberarse superando un control de doblar barras/alzar puertas; si lo hace, no puede emprender ninguna otra acción ese round. Hasta otras cuatro personas pueden liberar a un personaje atrapado. Por cada persona adicional que ayude, añade su tirada de doblar barras/alzar puertas a las probabilidades del personaje atrapado de liberarse. Las probabilidades de abrir las valvas de una almeja se ve doblada si una persona utiliza una lanza, espada u objeto similar para hacer palanca.

Alternativamente, un personaje puede ser liberado matando a la almeja. Esto, sin embargo, no es una tarea fácil. El exterior de la almeja es tan grueso y duro (CA 0) que las armas penetradoras sólo causan un pg de daño, más los modificadores por Fuerza y mágicos. Las armas cortadoras causan medio daño, mientras que las golpeadoras causan todo el daño. El interior de la almeja es relativamente vulnerable (CA 7), pero sólo puede ser atacado por armas de proyectiles o por armas de más de 1,20 metros de largo, y sólo si la almeja está al menos parcialmente abierta. Observa que una almeja mantenida semiabierta porque está atrapando el miembro de alguien se considera parcialmente abierta. Si una campaña utiliza las reglas alternativas de golpe crítico o tiros de precisión, un personaje puede cortar los músculos que mantienen la almeja cerrada sin matarla (8).

Hábitat/Sociedad: Las almejas gigantes se hallan típicamente en las inmediaciones de los respiraderos hidrotermales, aunque pueden ser encontradas muy raramente en otras partes del océano. De tanto en tanto puede encontrarse tesoro en o cerca de una almeja gigante, que ha sido dejado por algún desgraciado intruso.

Las almejas gigantes se reproducen sexualmente. La hembra deposita centenares de miles de huevos en el agua, donde son fertilizados por la esperma del macho. El cardumen eclosiona en 3-4 semanas, moviéndose lentamente (MV 1) mediante cilios ondulantes.

Ecología: Las almejas gigantes se alimentan de partículas en suspensión. Las que se desarrollan alrededor de los respiraderos hidrotérmicos viven una relación simbiótica con bacterias que transforman las partículas minerales en suspensión en comida. Las que viven en otras áreas se alimentan de materia orgánica en suspensión. Las almejas gigantes, como cardumen y en su estado natural, son una fuente de alimento para muchas criaturas marinas. Se sabe que los pulpos de las profundidades utilizan sus conchas como guaridas.

Ostra gigante: La otra gigante es un pariente de la almeja gigante; su color es grisáceo, su forma algo más alargada y su exterior más irregular, pero por lo demás se ajusta a las anteriores estadísticas. Además, hay un 5% de probabilidades de que una ostra gigante contenga una perla gigante. El valor de estas perlas es comúnmente de unas 1.000 mo cada una, pero los especímenes excepcionalmente grandes y sin defectos pueden alcanzar un precio superior a las 10.000 mo.

Pez dragón (9)

Los peces dragón son criaturas muy grandes parecidas a las anguilas que exhiben una enorme cantidad de dientes y una astuta inteligencia. En el caso de los dientes de sable, los dientes son tan abrumadoramente grandes que el animal no puede cerrar la boca. Fueron llamados así por los pescadores, que observaron su parecido con los dragones orientales. Aunque los peces dragón no tienen en realidad ningún parentesco con los dragones, puesto que son auténticos peces u no reptiles, son temibles predadores pese a todo.

Todos los peces dragón son capaces de distender sus mandíbulas y reacondicionar sus órganos internos de tal forma que pueden engullir presas tan grandes como el propio animal. Las variedades común y dientes de sable no poseen lenguaje formal, pero si se utiliza un conjuro de *hablar con los animales* puede conseguirse comprender algunas de sus ideas de distinta complejidad. El pez dragón eléctrico, un adversario más inteligente y en consecuencia más peligroso, viaja en grupos familiares que se comunican por medio de una combinación de ruidos cliqueteantes y variando sus descargas de corriente eléctrica.

Combate: El pez dragón, al que los tritones se refieren a menudo como pez diablo, se halla constantemente en busca de presas. Puede rastrear su presa a una distancia de hasta un kilómetro, por el olfato y captando sus movimientos en el agua. En alcances más cortos, se centran en el aura eléctrica de la presa. Debido a lo agudo de sus sentidos, los peces dragón obtienen una bonificación de +2 a sus tiradas de sorpresa.

Las variedades común y eléctrica del pez dragón se acercan furtivamente a su víctima antes de atacarla. Una vez enzarzados en combate, se sabe que ambos tipos «juegan» con su alimento antes de devorarlo, de un modo muy parecido a como un gato juega con un ratón. El pez dragón común intenta morder y mutilar a su presa, luego aparentemente la suelta, sólo para seguir más tarde el rastro de sangre y terminar el trabajo. Cuando está realmente preparado para consumir a su víctima, intenta engullirla entera, lo cual hace superando una tirada de ataque de 18 o mejor. La variedad eléctrica disfruta aturdiendo a su víctima con repetidos shocks eléctricos. Un pez dragón emite un shock eléctrico en un radio de 10 metros a su alrededor. Las criaturas dentro de un radio de 3 metros del pez dragón reciben

3-24 pg de daño; aquellas entre 3 y 6 reciben 2-12 pg; y aquellas entre 6 y 10 reciben 1-18 pg. Si se supera una tirada de salvación contra armas de aliento, sólo se recibe medio daño. Adicionalmente, las criaturas golpeadas por el ataque eléctrico de un pez dragón deben superar una tirada de salvación contra paralización o quedar aturdidas durante 1d4 rounds, perdiendo todas sus bonificaciones de Destreza por Categoría de Armadura y efectuando todos sus ataques y tiradas de salvación a —2. El pez dragón eléctrico puede lanzar tres descargas al día, y es inmune a todos los ataques eléctricos.

El pez dragón dientes de sable, por el hecho de ser algo menos inteligente que su pariente, raras veces emplea la astucia en sus ataques. Tampoco tienen la osada perversidad de sus contrapartidas, puesto que están motivados más exclusivamente por el hambre. Aunque más grande que el pez dragón común, la variedad dientes de sable carece de la habilidad de tragar enteras a sus presas debido a sus enormes dientes. En vez de ello utiliza sus colmillos como tijeras para despedazar a sus víctimas, luego sorber los restos.

Hábitat/Sociedad: Los peces dragón construyen sus guaridas generalmente en las bodegas de naves sumergidas o en cavernas cerca del fondo del océano. Todos los tipos sienten una predilección especial hacia los metales, quizá porque los metales conducen bien la electricidad, y acumulan grandes cantidades. Los metales refinados, como monedas y armaduras, son preferidos a los metales en bruto o los nódulos.

El apareamiento se produce una vez cada tercer año, y los pequeños nacen vivos entre 6 y 8 semanas después de la concepción. Los machos comunes y dientes de sable abandonan a la hembra poco después de terminado el apareamiento, pero el macho de la variedad eléctrica permanece con la hembra para formar grupos familiares. En todas las especies, los pequeños raras veces abandonan el nido hasta que han alcanzado todo su tamaño, aproximadamente después de un año.

Ecología: Los peces dragón recorren centenares de kilómetros en busca de comida. Se sabe que atacan a las comunidades de pulpos de las profundidades, y estos últimos los consideran una grave amenaza.

Pez dragón (9)

	Gigante	Dientes de sable	Eléctrico
CLIMA/TERRENO:	Profund. oceánicas/ Cualquiera	Profund.oceánicas/ Cualquiera	Profund. oceánicas/ Cualquiera
FRECUENCIA:	Raro	Muy raro	Muy raro
ORGANIZACION:	Solitario	Solitario	Familia
CICLO DE ACTIVIDAD:	Cualquiera	Cualquiera	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)	Semi (2-4)	Baja a media (7-9)
TESORO:	B	B—*2	B, H
ALINEAMIENTO:	Neutral (malvado)	Neutral	Neutral (malvado)
NUM. APARICION:	1	1	2-8
CATEGORIA DE ARMADURA:	3	3	3
MOVIMIENTO:	Nad 18	Nad 18	Nad 24
DADOS DE GOLPE:	6	7	5
GAC0:	15	14	15
NUM. ATAQUES:	1	1	1
DAÑO/ATAQUE:	3-18	4-24	2-12
ATAQUES ESPECIALES:	Tragar entero	No	Shock
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver texto	Ver texto	Ver texto
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No	No	No
TAMAÑO:	G (3 m largo)	G (4 m largo)	G (2,5 m largo)
MORAL:	Elite (13)	Campeón (15)	Estable (11)
VALOR PE:	650	975	750≠

Notas a pie de página

(1). La mayor parte de los animales marinos confían principalmente en el sonido, puesto que el sonido se transmite bien en el agua, mientras que la luz, no. Varias criaturas utilizan la localización por el eco como un medio de guía, y así están emitiendo constantemente sonidos (los delfines nariz de botella que moran en las aguas poco profundas son un buen ejemplo).

(2). En algunos mundos de fantasía, el océano puede no tener siquiera un fondo definido, sin conectar directamente en vez de ello con el plano Elemental del agua.

(3). Una interesante excepción a esta regla es la raza de los tritones, que (aunque prefieren las aguas cálidas costeras y parecen poseer pulmones) tienen la habilidad de viajar hasta cualquier profundidad.

(4). Para ascender o descender con seguridad, un personaje no puede viajar hacia arriba o hacia abajo más rápido que 20 metros por minutos. Además, un personaje debe hacer una pausa de 10 minutos cada 30 metros de profundidad para dar a su cuerpo tiempo de equilibrar las presiones. El fallo en cumplir estas restricciones de seguridad tiene uno de dos efectos. Un personaje que asciende demasiado rápido debe efectuar una tirada de salvación contra paralización. El fallo indica que el personaje sufre aeroembolia, recibe 2d12 pg de daño y los efectos de un *símbolo de dolor*. Si un personaje desciende demasiado rápido, debe efectuar una tirada de salvación contra paralización o recibir 1d6 pg de daño y perder la audición de un oído, determinado al azar. ¡Ten en cuenta que estas estadísticas son tan sólo para propósitos del juego!

(5). Jeppesen, *Sport Diver Manual (Manual del buceador deportivo)* (Denver, Colorado: Jeppesen Sanderson, Inc., 1975), págs. 1027.

(6) Las págs. 55-57 de la primera versión de la *Guía del Dungeon Master* y la pág. 79 de la segunda versión de la *GDM* ofrecen información útil relativa a la visión, luz, empleo de conjuros y combate en las aventuras bajo el agua. Las estadísticas listadas en este artículo están basadas en observaciones reales y deberían ser compatibles con las reglas existentes.

(7). Jeppesen, *Sport Diver Manual*, págs. 2-42.

(8). Las reglas sobre golpes críticos y tiros de precisión fueron sugeridas por Rick Silva.

(9). El pez dragón y el pez dragón dientes de sable, basados en animales reales que tienen los mismos nombres, no deberían confundirse con el pezdragón (escrito como una palabra) del tomo FIEND FOLIO™

Bibliografía

Clemens, Elizabeth, *Waves, Tides and Currents (Olas, mareas y corrientes)*, Nueva York: Alfred A. Knopf, Inc., 1967.

Cousteau, Jacques. *The Ocean World of Jacques Cousteau: Oasis Space (El mundo oceánico de Jacques Cousteau: un espacio oasis)*, Vol. 1. Nueva York: The Danbury Press, 1975.

«Hydrothermal Vent Animals: Distribution and Biology» («Animales de los respiraderos hidrotermales: Distribución y biología»), *Science Magazine*, Vol. 229, 23 de agosto de 1985, págs. 713-717.

Jeppesen, *Sport Diver Manual (Manual del buceador deportivo)*, Denver, Colorado: Jeppesen Sanderson, Inc., 1975.

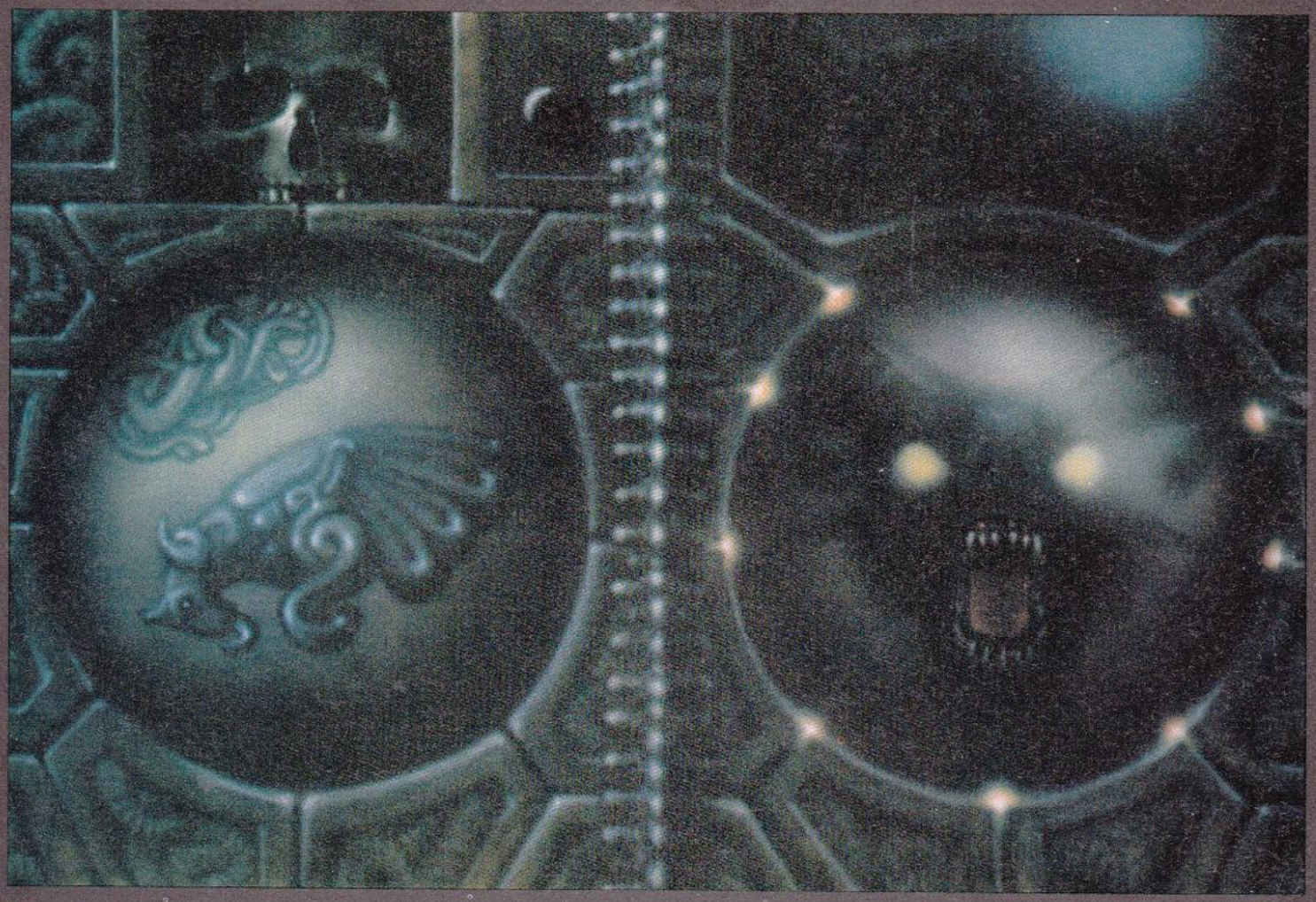
May, Julian, *The Land Beneath the Sea (La tierra debajo del mar)*, Nueva York, Holiday House of New York, 1971.

McDaniel, Neil G. «Arms and the Man: Twenty Years in the Grip of the Giant Pacific Octopus» (Brazos y el hombre: Vente años en las garras del pulpo gigante del Pacífico), *Oceans* (abril 1989), págs. 39-45.

Michelson, David Reuben et al. *The Oceans in Tommorrow's World (Los océanos en el mundo de mañana)*, Nueva York, Julian Messner, 1972.

Pierce, Q.L. *Tidal Waves and Other Ocean Wonder (Marejadas y otras maravillas del océano)*, Englewood Cliffs, N.J.: RGA Publishing Group, Inc., 1989.

* indica un producto producido por una compañía distinta de TSR, Inc. La mayoría de los nombres de productos son marcas registradas propiedad de las compañías que publican estos productos. El uso del nombre de cualquier producto sin mención de su condición de marca registrada no debe ser considerado como un desafío a tal condición.



En la Primavera de 1.991, te dimos lo que siempre habías buscado:

LA AVENTURA

Ahora, desearás no habernos conocido nunca.

RAGNAROK

Ya a la venta PANTALLAS



Pedidos a LUDOTECNIA.
Apdo. Correos 1.028, 48080 Bilbao
Tlfno. (94) 4160458

LUDOTECNIA

Todos los derechos reservados

ESCRITO EN PIEDRA

Por Miguel Aceytuno, Francisco José Campos y Ricard Ibáñez, sobre una idea de Luis Vigil.

Aventura no oficial para ***La llamada de Cthulhu,*** ambientada en la Barcelona de los años 20. Está diseñada para un grupo de 2 a 5 PJ, de nacionalidad española y sin experiencia previa en los Mitos de Cthulhu.
Dedicado a esa ciudad-monstruo de la que seguimos enamorados: Barcelona.

Prólogo: Los protagonistas

Los PJ que jugarán esta aventura deben ser de forma obligada funcionarios del Cuerpo de Policía de la ciudad de Barcelona, sección Brigada de Homicidios. También pueden ser funcionarios adscritos al cuerpo de Policía Judicial. Ninguno de ellos debe ser de origen catalán, y deben proceder de las siguientes ocupaciones:

Abogado, Aficionado, Investigador privado, Granjero (emigrante), *Soldado, Policía, Gángster* (pistolero)

Aquellos que lo deseen (excepto el *Soldado*, para el que este paso es obligatorio) pueden haber participado en la Guerra de Africa. En tal caso se sumarán tantos puntos extra como su *Destreza [Y] 5* en las siguientes Habilidades:

Arabe, Camuflaje, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Ocultarse, Primeros auxilios y *Fusil.*

Sin embargo, si no pasan una tirada de *Suerte* deberán hacer una tirada en la siguiente tabla, en la que se reflejan las posibles secuelas de una herida de guerra:

INTRODUCCION: Una misión comprometida

Barcelona, 9 de junio de 1926. Hace ya tres años que el general Primo de Rivera se hizo con el poder, instaurando lo que popularmente se conoce como «La Dictablanda». Bien sabido es por el vulgo que las tres grandes pasiones del general son, no necesariamente por este orden, el vino, las mujeres y el jamón. La Ciudad Condal ya no es aquella urbe en guerra constante de años pasados. Los ecos de la «Semana Trágica» son poco más que materia de estudio para los historiadores, y el pistolerismo entre patronos y sindicatos apenas un mal recuerdo. Bien o mal, las fuerzas represivas del general (que desprecia el catalanismo, considerándolo un pasatiempo de la intelectualidad barcelonesa) han conseguido una aparente paz en las calles por el expeditivo método de apalear a todo aquél que se oponga al orden público. Aunque las críticas al dictador no faltan (descontento popular por la guerra de Africa, manifestaciones estudiantiles, protestas de la burguesía catalana ante la supresión de la Mancomunidad y de la bandera catalanas), las calles de la ciudad gozan de un período de tensa y relativa paz...

Alrededor de las 20.30 horas los PJ son llamados al despacho de su inmediato superior, el comisario Martínez Morales. Sin decir una palabra, y mientras mastica su apestoso puro, entregará a los PJ el siguiente comunicado:

«DEL: Comisario en jefe.
AL: Comisario de la Brigada de Homicidios.
CONFIDENCIAL.
Señor:

Encarezco a la atención de usted el pronto esclarecimiento de las causas que rodearon la muerte del distinguido ciudadano Marius Aureli, abogado y vecino de esta ciudad. El Excmo. señor Gobernador Civil ha tenido a bien recomendarme MUY ESPECIALMENTE que se destinen a ello los mejores hombres, sin escatimar medios, para solucionar prontamente lo que tan grave daño puede causar a nuestra imagen en Madrid. Asigne usted la máxima prioridad a este caso, y tenga en mente las graves consecuencias que puede tener su fracaso, tanto para la paz de nuestras calles como para su brillante carrera.

Suyo afectísimo y seguro servidor.»

El nunca bien ponderado comisario Morales se arrancará el pedazo de puro con un gesto brusco (soltando un chorro de baba al mismo tiempo), y con ese tono asqueado tan habitual en él dirá a los PJ:

«El Colegio de Abogados está dándole patadas en el culo al gobernador civil, que se las ha dado al comisario jefe, que a su vez me las ha dado a mí. Y yo os las doy ahora a vosotros: ¡Si no me resolvéis el caso prontito y sin meter la pata, vais a estar vigilando sembrados en las Hurdes hasta que el general aprenda a bailar sardanas!»

1D100	Localización (1D10)	Tipo de Herida	Efectos
01-70	01-02 Rostro	Cicatriz	—1 APA
	03-06 Cuerpo	Cicatriz	Sin efecto
	07-08 Brazos	Cicatriz	—1 DES
	09-10 Piernas	Cicatriz	—1 Mov.
71-00	01-03 Rostro	Desfiguración	—5 APA
	04-06 Cuerpo	Daños internos	—3 CON
	07-08 Brazos	Anquilosamiento	—4 DES
	09-10 Piernas	Cojera	—3 Mov.

1. Primeras investigaciones

Los PJ salen del despacho de su jefe exactamente a las 20.45 horas. Si quieren empezar inmediatamente a investigar el caso, solamente hay tres vías a seguir, debido a lo intempestivo de la hora:

· *En la comisaría*: Estudiar el informe preliminar de la muerte de Aureli.

Don Marius Aureli i Puig era un probo y respetado abogado de 76 años, viudo, sin hijos ni parientes próximos. Fue encontrado muerto por sus vecinos en el patio de luces de la finca



situada en la calle Cerdeña, número 293, a las 23 horas del día 20 de mayo. Según el forense, murió en el acto a consecuencia de haberse arrojado por la ventana de su despacho, situada en el cuarto piso de dicho inmueble. Ya que Aureli se encontraba solo en el momento del suceso, y las puertas del despacho estaban cerradas por dentro, se dió carpetazo al caso como un simple suicidio. No obstante, alguien ha presionado a las altas esferas para reabrir el caso...

• *En las calles*: Machacar confidentes.

Repartir un par de billetes, un par de amenazas o un par de sopapos conducirá a los PJ a la conclusión de que nadie sabe nada, ni en los círculos habituales del Barrio Chino ni entre los anarquistas. No obstante, si los PJ consiguen un crítico en *Suerte*, pueden llegar a obtener ciertos rumores acerca de un reducido ejército catalán, de algunos centenares de hombres, que se está formando en el Pirineo francés bajo el mando de un tal Macià. (*Nota de los autores*: este grupo armado fue detenido por los gendarmes franceses en noviembre de 1926, antes que pudieran atravesar la frontera.)

• *En el Instituto Forense* (Situado en el Hospital Clínico de Barcelona): Visitar al forense que reconoció el cadáver.

Se trata del doctor Esteve Rius, con más de veinte años de experiencia en la profesión. Los PJ que pasen una tirada de *Psicología* o *Descubrir* se darán cuenta que palidece ostensiblemente cuando los PJ le mencionan el caso. Si es interrogado al respecto, terminará confesando que omitió de su informe un dato, por ser éste inexplicable: Aureli tenía en el rostro una expresión de auténtico y puro terror. Este hecho no sería más que un detalle intrigante y curioso si no fuera porque, de un tiempo a esta parte, están apareciendo en la ciudad varios cadáveres con idénticas características: muertos por accidente, sin señales de violencia física y con la misma expresión de terror en la mirada. El último de ellos se encuentra encima de la mesa de disección, cubierto por una sábana. Ha llegado hoy, y aún no ha sido identificado. Si los PJ desean verlo, apartará la sábana con gesto dramático, mostrando el cuerpo de un hombre con las cuencas de los ojos vacías y ensangrentadas, y rastros de sangre en las manos. Su expresión es de puro y absoluto terror, y hará que los PJ pierdan 1D2 puntos de *Cor* si no pasan la tirada. Una tirada de *Idea* les revelará lo que el forense ya sospecha: se ha arrancado él mismo los ojos, y ha muerto de miedo. Por cierto, si los PJ pasan una tirada de *Conocimientos* identificarán el cadáver como perteneciente a Carles Seguí, periodista de 37 años, redactor del semanario satírico *La Campana de Gracia*, famoso por sus libelos y críticas contra el gobierno municipal en general y la Policía en particular. Según el informe adjunto, ha sido encontrado al amanecer en la calle Provenza, aproximadamente a la altura del número 441.

Si los PJ preguntan al forense sobre los otros casos, él les dejará sus notas, en las que podrán leer:

• Juana López: 33 años, soltera, de profesión cocinera. Murió el 3 de abril en el cruce de las calles Mallorca y Sicilia. Atravesó la calle corriendo y gritando, siendo embestida por un coche de caballos.

• Un mendigo, anónimo, probablemente de 50 a 60 años. Alcohólico. Hallado por un sereno en la noche del 20 de abril, acurrucado en el portal número 263 de la calle Lepanto. Muerte por ataque cardíaco, al parecer por contemplar algo espantoso. ¿«Delirium tremens», quizá?

• Mariano García: 40 años, obrero metalúrgico, casado y con seis hijos. Fue encontrado en la zanja de los cimientos de un edificio en construcción, situado en el chaflán de la calle Marina con Provenza, el día 7 de mayo. Según parece, cayó allí mientras corría asustado por algo. Se rompió la columna vertebral, muriendo poco después.

Sumando a Aureli y a Seguí, son ya cinco cadáveres. Tanto si se lo piden como si no, el forense se comprometerá a mantener a los PJ informados de futuras novedades.

2. Nuevas averiguaciones

A la mañana del día 10, los PJ tienen nuevas vías de investigaciónm como proseguir investigando la vida de Marius Aureli:

• *Examinar su testamento*: Al carecer de parientes próximos, Aureli donó toda su fortuna al Hospital de la Santa Creu i Sant Pau, donde había sido operado de próstata. Una tirada de *Derecho* demostrará que el testamento es absolutamente legal.

• *Examinar sus finanzas*: Pasando una tirada de *Contabilidad* se verá que Aureli gozaba de una saneada situación económica. Sus casos marchaban bien, y había invertido sus ahorros en varios negocios que le proporcionaban pingües beneficios.

• *Investigar el lugar de su muerte*: La puerta de su despacho fue forzada por miembros de la Policía, pero no se observan en ella otros signos de violencia. Del mismo modo, el resto del despacho está perfectamente ordenado. No hay ninguna señal de lo que aterrorizó hasta la muerte al finado.

• *Interrogar a conocidos, empleados y/o criados de Aureli* (pasando las oportunas tiradas de *Elocuencia, Charlatanería, Discusión* o *Crédito*, según sea el caso): Aureli era conocido en los círculos legales por ser el autor de un tratado titulado *Derecho Canónico Aplicado en Causas No Homologables Por el Código Justiniano, Antes de la Unificación Legislativa Asamblearia*. Llevaba una vida retraída, sin que se le conocieran enemigos. Su único amigo era un tal don Manuel Doménec i Carbonell, abogado de prestigio como el difunto.

• *Entrevistarse con Manuel Doménec i Carbonell*: Este terminará confesando que ha sido él el que ha presionado a las altas esferas para abrir de nuevo el caso, ya que está convencido de que su amigo no se suicidó, pues era una persona vital, alegre y muy religiosa: le entristece mucho que haya sido enterrado en tierra no consagrada (pues el suicidio es un pecado mortal para la Iglesia católica). Colaborará sinceramente con los PJ, pero se negará a cesar su hostigamiento hasta que los PJ no encuentren una explicación lógica a la muerte de su amigo.

Investigar los otros casos, examinando los expedientes de los otros cadáveres:

Juana López: Nacida en Teruel, emigra para servir en Barcelona a los doce años. Vida ordenada como cocinera de una familia bien, no se le conocen relaciones.

Mendigo: Conocido en el barrio con el nombre de Tonet, se desconocen otros datos acerca de él.

Mariano García: No se le conocen actividades sindicales ni otro tipo de delincuencia. Hombre de pocas luces, formal y trabajador, extremo atestiguado por sus compañeros de la *Maquinista Terrestre y Marítima*.

Estas averiguaciones ocuparán a los PJ la mayor parte del día. A última hora de la tarde recibirán una llamada de Esteve Rius, el forense, que les informará que a primera hora de la mañana, un tranvía de la línea 30 ha atropellado a un viejecillo andrajoso que cruzó la calle sin mirar. El anciano acaba de ser identificado como Antoni Gaudí, arquitecto de gran renombre en la ciudad. Rius añade que, antes de morir, Gaudí deliró bastante, haciendo continuas referencias a «algo» que lo acechaba. Su rostro, en el momento de la muerte, se había convertido en una máscara de puro pavor...

3. Investigando la obra de Gaudí

(*Nota*: Caso de no conocerla visualmente, se recomienda al máster que se informe previamente sobre la obra de Gaudí, y que incluso tenga a mano algunas fotos de la Sagrada Familia, el Parque Güell y la Pedrera para enseñar a los jugadores. Un plano de la zona del Ensanche tampoco estaría de más.)

A no ser que los PJ pasen una tirada de *Conocimientos/2* no sabrán quién demonios es ese tal «Gaudí». Por contra, un resultado con éxito, o simplemente algunas rápidas averiguaciones les permitirán saber que Antoni Gaudí fue un preclaro representante de la corriente modernista, ya pasada de moda, que causó furor en Catalunya a finales del siglo pasado y principios de éste. Sus obras son extrañas y atrevidas (Casa Milà, Parque y Colonia Güell, Palacio Episcopal de Astorga entre otras), y provocan hoy día (1926) por un igual, la admiración, la burla y el rechazo. En los últimos años, muertos los catalanistas ricos que eran sus mecenas (como el conde Güell), Gaudí se encontraba en la más absoluta miseria, y terminar el grandioso templo de la Sagrada Familia se había convertido en una obsesión para él. Vendió todo lo que poseía para subvencionar en parte los gastos de la construcción, y llegó incluso a pedir limosna de puerta en puerta. En los últimos años de su vida, no era más que un anciano andrajoso y delgado, de pelo y barba largos y apelmazados por el polvo del cemento y la cal, que vivía apenas

con algunos mendrugos de pan y de verdura, y que dormía en un camastro instalado en su despacho en la misma obra. Obra, por cierto, que no es en absoluto del agrado de los vecinos del barrio, que murmuran acerca de blasfemias y demonios, de que Dios no se sentirá a gusto en una construcción tan fea y tétrica... Incluso los obreros (para los que sería una fuente de trabajo) están descontentos con él, pues afirman que la iglesia tiene «gafe»: el porcentaje de accidentes mortales es en la obra muy superior a la media.

Incluso ha sufrido agresiones. Hace unos años, un moro medio loco empezó a golpear las piedras de la obra con un martillo, gritando que «debía matar a la roca que pensaba». Por supuesto, fue reducido por la Policía y recluido rápidamente en una institución psiquiátrica.

Si un PJ pasa un tiro de *Idea*, o simplemente el jugador consulta un mapa de Barcelona, se dará cuenta que todos los asesinatos se han cometido en un radio de unos cien metros, en cuyo centro casi exacto se encuentra el templo de la Sagrada Familia.

Nota Histórica:

Hasta tiempos recientes, en los que se ha convertido en el símbolo del resurgir de la identidad cultural catalana, el templo de la Sagrada Familia fue especialmente odiado por las clases populares barcelonesas. Poco después de la muerte de Gaudí, un terrorista intentó lanzar una bomba contra la fachada del Nacimiento, la unica construida en la fecha. En 1936, alguien entró en la cripta del templo, destruyendo todas las maquetas y planos que allí se encontraban, y prendiendo fuego al estudio-taller donde vivió Gaudí.

Si en este momento (o en cualquier otro) a los PJ se les ocurre echar una ojeada por los alrededores del templo pueden darse cuenta de dos hechos. De día las obras tienden a ser evitadas por los vecinos, y de noche lo son por los serenos. Por cierto, si husmean mucho por ahí, hay un 40 por ciento de posibilidades que se tropiecen con el Morador... (ver *Dramatis Personae*)

4. Las palabras del árabe loco

Si los PJ siguen la pista del moro que atacó la Sagrada Familia martillo en mano, terminarán ante la celda acolchada de Al Burux, en el psiquiátrico de San Andrés, en el barrio de Horta. Burux, desde su frustrado atentado en 1922, se ve acometido por furiosos ataques de agresividad y violencia: los médicos creen que nunca saldrá de allí. Aunque antaño era un sabio y erudito de origen musulmán, actualmente es solamente un pellejo que chilla y se retuerce, y que a duras penas farfulla algunas palabras en árabe. Si los PJ logran calmarle (con tiradas de *Elocuencia*, *Psicoanálisis* o *Psicología*) y entienden árabe (o se procuran un intérprete) conseguirán que les explique, de manera entrecortada, que encontró en la biblioteca de Barcelona un manuscrito del «Confesor Imperial», en el que se hacía referencia a templos construidos bajo inspiración diabólica.

El siguiente paso de los PJ debería ser dirigirse a la biblioteca central de la Universidad de Barcelona. Allí, esgrimiendo bien alto sus credenciales de funcionarios de la Policía, y salvando una tirada de *Buscar libros*, podrán consultar un texto de fray Antonio Guevara, inquisidor, cortesano y erudito del siglo XVI, confesor de Carlos V, emperador de Alemania. El manuscrito está escrito en el castellano de la época, por lo que los PJ deberán salvar una tirada de *Leer/escribir*, para descifrarlo. Descubrirán así que el texto habla de algunos capítulos del Génesis, comparándolos con ciertas tradiciones judías consideradas heréticas. En ellas se afirma que «...la torre de Babel se construyó por inspiración diabólica, y que muchos son los templos levantados por manos humanas que en realidad sirven al Maligno. Pues según parece, el Diablo diseminó por la tierra ciertos pedazos de roca, y esa roca es roja como sangre, de tacto gomoso y parece que tiemble levemente. Y si alguien encuentra una de esas rocas, es hechizado por ella, y ya no vive la vida de los hombres, pues tiene en sus sueños visiones del Infierno, de mundos extraños y crueles, y durante la vigilia se ve obligado a hablar de ellos, o a dibujarlos, o a esculpirlos, y así son descubiertos, y yo mismo he quemado a muchos. Pues aquel que sea hechizado por la roca la enterrará como primera piedra de su templo, y a su alrededor elevará una edificación blasfema, y si nadie retira esa piedra esa edificación crecerá a la vez en el Infierno, y los piadosos ritos que se realicen se convertirán en realidad en cantos de gloria y alabanza a Lucifer, y éste vendrá finalmente acompañado de sus legiones, y la tierra temblará con el Armagedón...

Y si tú que esto lees quieres evitarlo no te preocupes en destruir el templo, pues nada conseguirás: excava en el centro de la construcción y extrae la piedra, y destruyela. Pero ten cuidado: al lado de la piedra siempre hay un guardián...»

En estas fechas, trabajan en la obra unos 30 obreros. El actual arquitecto, Jordi Bonet, insiste en que Gaudí publicó en su vida el número suficiente de dibujos detallados como para poder construir exactamente el edificio que en su día concibió. Gaudí no hacía planos, ya que trabajaba directamente sobre dibujos y maquetas. Se sigue un ritmo de trabajo regular, y se calcula que el templo celebrará su misa de consagración en el año 2100.

LA VERDADERA HISTORIA, SEGUN LOS AUTORES

En esta historia, hemos mezclado elementos rigurosamente históricos con otros ficticios para dar forma a nuestra aventura. La idea de la que partimos es que las atormentadas formas de la Sagrada Familia y la enigmática y genial personalidad de Antonio Gaudí ocultan algo inconfesable y ominoso: quien las conozca, sabrá a lo que nos referimos. Además de ello, en nuestro «mundo Cthulhu» existe el «Otro Lado». El Infierno, tal y como lo conocemos a través de las distintas religiones, es un mundo paralelo y coexistente con el nuestro, sólo que un poco diferente. Una especie de *Darkseed* de H. R. Giger, pero en cthulhuoideo. Allí viven y desde allí operan entidades extraterrestres y muy poderosas, a las que sólo el círculo de Lovecraft se atrevió a describir. Esta presunción ha permitido a los autores conectar con facilidad partidas en el «mundo real» con aventuras en la *Tierra de los Sueños* (el ciclo onírico de Randolph Carter). Al existir este suplemento para *La Llamada de Cthulhu*, es fácil relacionar ambos desde este punto de vista. La idea principal que se baraja en este módulo es que muchos de los templos erigidos por el hombre (catalizadores de la energía mágica) están bajo la advocación de los Otros Dioses, que la Iglesia católica ha identificado con el Diablo y su cohorte: Nyarlathotep parece tener mucho que ver en ello, en opinión de Paco, pero eso es harina de otro costal. Para cumplir satisfactoriamente su misión de «colectores» de energía mística, el edificio se duplica en el mundo paralelo. Como nexo de unión entre ambos es necesario un «testigo», una piedra muy parecida al Temalacatl (piedra de sacrificios) azteca, pero algo más pequeña. Es de color rojo, y exuda una sustancia viscosa, parecida a la sangre. Late levemente. Junto a ella se encuentra siempre un Morador de la Oscuridad, un ser que surge de las sombras, invocado por el miedo, del que se alimenta, y que mata de terror a quien le ve. Ha habido diversas piedras rojas en la historia del hombre, y Moisés en el Génesis ya habló de sus peligros al referirse a la Torre de Babel. Una de estas «piedras» estaba oculta en las cuevas de Collbató, en la provincia de Barcelona, legendario centro de cultos prehistóricos. Las cuevas fueron visitadas en 1880 por un arquitecto llamado Antonio Gaudí, el cual quedó hechizado por el poder de la piedra, y se la llevó consigo. En 1884 la enterró en secreto en el centro exacto de donde debería alzarse el templo de la Sagrada Familia, obra que le había sido encargada hacía poco. El éxito de su pequeño experimento a escala con la cripta Gaudí, iglesia de la Colonia Güell (una especie de comunidad icariana catalana situada algo más allá de Sant Boi de Llobregat, a unos 12 kilómetros de la ciudad de Barcelona) le animó a ello. Sólo era cuestión de aplicar sus premisas arquitectónicas a algo mayor y más ambicioso. Pero ahí empezaron los problemas. La alimentación del Morador empieza a hacerse insuficiente con el tiempo (las obras se ralentizan por falta de presupuesto, y ya no hay «accidentes»). En 1926, el monstruo debe empezar a buscar «comida» fuera, y se aventura por los alrededores del templo. Gaudí empieza a perder la razón. El modernismo decae y ya no le hacen encargos, ni tiene quien le proteja económicamente. El arquitecto jamás verá terminada su obra. Justo en este instante es donde arranca nuestra historia y entran los PJ. Sólo un hombre sabe toda la verdad: Al-Burux, un viejo árabe loco, que descubrió lo que pasaba y que fue detenido cuando, esgrimiendo un martillo, intentaba golpear las piedras buscando matar a «la piedra que piensa» (año 1922). El resto, queda en manos de los PJ. Está amenazada la continuidad del Templo, la seguridad de los vecinos del Ensanche y la posterior universalización de la obra de Gaudí.

HACIA EL FATAL DESENLACE

A estas alturas de la aventura, el curso de la

acción y las posibilidades abiertas a los PJ empiezan a ser muy limitadas. Es necesario hacer algo, pero, ¿qué?

• *Intentar buscar la piedra*: Por la noche, no habrá ningún problema para entrar de manera subrepticia en las obras del templo, ya que los serenos no se acercan y los PJ son policías. La piedra está enterrada en el suelo de la cripta; se pueden encontrar picos y palas buscando en la obra. La piedra tendrá el aspecto descrito en el apartado anterior. El único problema es que para llevársela habrá que lidiar con el Morador, su guardián. Hay un 35 por ciento de posibilidades de que la criatura esté de caza en el barrio, buscando presas. Si así fuera, cuando los PJ obtengan la piedra tendrán 1D20+5 minutos para escapar con ella antes de que el Morador irrumpa en la cripta para hacerles pagar cara su fechoría.

• *¿Qué puede hacerse con una piedra roja y que late?:* Cualquier intento de destruir el «testigo» está abocado al más espantoso de los fracasos. La piedra sólo puede ser destruida si se hace chocar con su gemela del mundo paralelo, batallando, si es necesario, con el segundo Morador que la protege al otro lado. Los PJ pueden intentar por su cuenta el tránsito hasta la «Blasfema Familia» (una versión «gigeresca» del edificio en una especie de *Mundo de los Sueños*) mediante un hechizo de *Crear portal* y mucho valor.

También pueden recabar la ayuda de Al Burux. Si optan por volver a verle al manicomio con la piedra, su sola visión provocará un «shock» tal al árabe que éste recobrará parcialmente la razón. Burux puede explicarles lo que sabe, enseñarles el hechizo de *Crear portal* y cómo deshacerse de la piedra y del Morador. Volvemos pues al punto anterior.

El máster puede decidir que el intento de destrucción de la piedra es competencia de un grupo de investigadores más curtidos y eficaces a la hora de entendérselas con lo sobrenatural. Con la ayuda del suplemento *Las Tierras del Sueño* y un poco de imaginación, se puede expandir esta parte de la aventura para que sea un nuevo módulo, y que un grupo de «cazadores de sepias» profesionales, contactados por los PJ, se encargue del trabajo sucio.

Los PJ también pueden optar por inhibirse del problema, que pesará sobre sus conciencias culpables durante el resto de sus vidas. Al fin y al cabo, sólo son unos pobres policías, y es más fácil apiolar a un anarquista que a un monstruo de otro mundo. Pase lo que pase, la «sanjuanada» (intento de golpe de estado el 24 de junio de ese año) supondrá el final del caso, lo resuelvan o no. El Estado tiene otras cosas en las que pensar, y el caso Aureli, ya no tan prioritario para las autoridades, volverá a los archivos de donde nunca debió salir. Otro misterio de los muchos que jalonan la historia de la ciudad. ¿Cuál es la razón de que la Sagrada Familia aún no esté terminada? ¿Es parte el arquitecto y escultor Subirachs de esta impía conjura? En su mansión de R'Lyeh, Cthulhu muerto hilvana otro de sus horribles sueños...

DRAMATIS PERSONAE
(Por orden de aparición)

OTILIO MARTINEZ MORALES. – Comisario de policía
FUE 15 CON 8 TAM 12 INT 9 POD 5 DES 10 APA 8 EDU 5
COR 60
PV 15
Habilidades:
Derecho 25 % – Elocuencia 35 % – Burocracia 65 % – Procedimientos policiales 85 %
Armas:
Pistola Astra 9 mm corto 80 %
Daño: 1D8

ISIDRE ESTEVE RIUS. – Médico Forense
FUE 12 CON 10 TAM 15 INT 15 DES 16 APA 10 EDU 17
COR 45
PV 12
Habilidades:
Medicina 70 % – Primeros Auxilios 80 % – Diagnosticar enfermedad 70 % – Tratar enfermedad y/o Veneno 65 % – Procedimientos Forenses 80 %
Armas:
Puñetazo 35 %. Daño 1D3
Bisturí 45 %. Daño 1D6

MANUEL DOMENEC I CARBONELL. – Abogado
FUE 11 CON 12 TAM 14 INT 14 DES 12 APA 11 EDU 15
COR 40
PV 11
Habilidades:
Derecho 75 % – Elocuencia 50 % – Hablar/escribir latín 40 % – Psicología 25 %

AL BURUX. – Sabio, actualmente enfermo mental
FUE 10 (en caso de ataque de furia, se duplica) CON 10 TAM 11 INT 4 DES 5 APA 5 EDU desconocida
COR 5 POD 12
PV 5
Habilidades normales:
Aullar 95 % – Esquivar 50 %
Habilidades (si recobra la cordura):
Mitos de Cthulhu 35 % – Ciencias Ocultas 85 % – Historia 45 % – Entender castellano 30 % – Leer/escribir árabe 60 %
Ataques (en caso de arrebato furioso)
Puñetazo (2) 65 %. Daño 1D4+1D2
Mordisco 60 %. Daño 1D4

JORDI BONET I SENTELLES. – Arquitecto
FUE 12 CON 12 TAM 14 DES 15 APA 12 EDU 16
COR 50
PV 15
Habilidades:
Arquitectura 60 % – Charlatanería 55 %

MORADOR DE LA OSCURIDAD (Servidor de los Otros Dioses)
FUE 45 CON 65 TAM 20 INT 3 POD 40 DES 10
PV 30 MOV 6
Ataques:
Provocar terror 75 %. Daño especial (ver descripción)
Aplastamiento 65 %. Daño 6D6
Armadura: 2 puntos de algo demasiado horrible como para ser descrito. Al llegar a 5 PV o menos, desaparece para siempre con un horrísono estampido.
Hechizos: Convocar a Servidores de los Otros Dioses.
Pérdida de COR: Ver explicación.

El Morador de la Oscuridad es una criatura que rechaza toda descripción, cuya única finalidad es proteger los templos creados al amparo de las piedras rojas. No se conoce su forma exacta, ya que nadie que le haya visto, aunque sea de reojo, ha vivido para contarlo. Las especulaciones hablan de una masa informe, cien veces más horrible que el propio Azatoth. John Dee, famoso mago del siglo XV, que parecía saber demasiado acerca del tema (ver *Monas Hyeroglyphica*), daba a entender que el Morador no tiene forma: adopta la faz más horrible que su víctima sea capaz de concebir, gracias a un incomprensible sistema de mimetismo telepático. Se oculta con suma facilidad y jamás se aleja demasiado del lugar que debe custodiar. El Morador se alimenta del miedo de sus víctimas, que provoca mediante su aspecto y un cuidadoso sistema de manipulación telepática al que ya aludíamos: cuanto más intenso es el pavor, más nutre a la criatura. Es por ello que, aunque el monstruo no suele tener contacto directo con los desgraciados con los que se topa, éstos acaban muriendo de puro terror, por paro cardíaco o respiratorio, o porque ponen fin a sus vidas por accidente o suicidio, intentando huir de él.

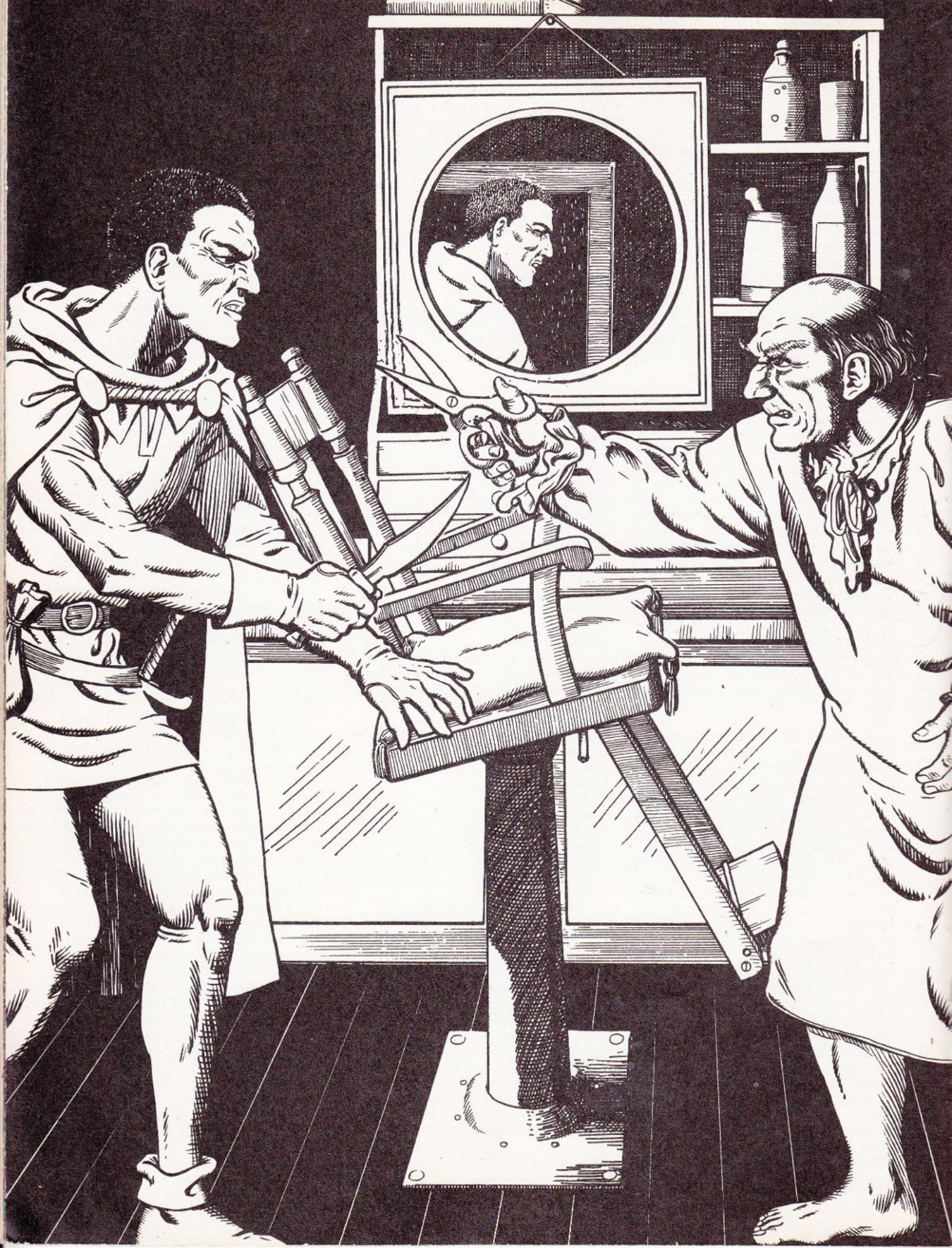
Cuando el Morador aparece, quien le vea ha de tirar por *COR*. Si saca el tiro, se pierde 1D3 de *COR*, 1D6 si se falla. Se saque o no el tiro, la criatura intentará atacar con su habilidad especial de *Provocar Terror* (75 %). Si el máster saca el tiro por el monstruo, el PJ involucrado deberá volver a tirar por *COR*. Si lo saca, perderá de nuevo 1D3 de COR, pero logrará superar su miedo irracional al Morador, bloqueando su mente con el coste adicional de 1D6 puntos de Magia, y le habrá vencido. Si no se saca el tiro, el PJ queda directamente a 0 de *COR*, con las funestas consecuencias que ello suele acarrear. Contra el Morador no hay «Zeus Ex Machina» ni salvaciones milagrosas de última hora. Muera el PJ o no de terror simple y abyecto (tiro de *CON [Ÿ] 3* para averiguarlo), ya nunca habrá lugar en el mundo de los cuerdos para él.

El Morador se marchará si *a)* logra al menos dos víctimas para saciar su apetito o *b)* dos o más PJ logran derrotarle superando su miedo. Sólo en caso de que se le hostigue intentará aplastar a sus atacantes. Su capacidad de inspirar terror es su mejor arma y su mejor defensa.

«Kyep yourzelf vrom thy Darkness Dweller, Dreeming Deth iz not thy vorse of Deths»

(«Guárdate del Morador de las Sombras, la Muerte que sueña no es la peor de las Muertes»)

—John Dee



EL BARBERO, EL LADRÓN Y EL HERRERO

por P. Andrew Miller

Ilustraciones de Terry Dykstra

Pude decir de inmediato que era un ladrón. El pelo lo delataba. Cortado corto, tenía el aspecto de un molde castaño puesto sobre su cabeza. Los asesinos llevan el pelo largo, para ocultar los cables de estrangular. Los bárbaros también mantienen el pelo largo debido a alguna estúpida leyenda acerca de que el pelo es la fuente de la fuerza. Normalmente los magos no tienen pelo. No, si llevaba el pelo corto, era un ladrón. El pelo corto era más fácil de ocultar bajo una capucha, y un ladrón no podía permitirse dejar un mechón atrás por si la víctima empleaba un taumaturgo para seguirle el rastro.

Francamente, me pregunté por qué este tipo entraba en mi tienda, así que decidí vigilarle de cerca.

Se dejó caer sobre la silla, y una nubecilla de polvo del camino escapó de sus pantalones.

–Quita un poco de arriba, maestro barbero.

–¿Con qué, con una llana?

Sus negros ojos parecían cagadas de conejo, y se hicieron más pequeños cuando me miró. Luego sonrió.

–Vaya, es agradable tener un barbero con sentido del humor. Pero de veras, me gustaría que me lo recortaras un poco. Me gusta el pelo corto. –Se pasó la mano por la parte superior de su cabeza, y el pelo se asentó en ella como si estuviera pintado sobre el cráneo.

–Por supuesto. Lo que tú digas. Serán dos obals, por anticipado.

Empezó a mirarme con ojos furiosos, pero luego rebuscó en una bolsa a su lado y extrajo las dos monedas de cobre.

Me las arrojó.

–Aquí tienes, barbero.

Alcé el brazo, las cogí al vuelo, y las deposité sobre el mostrador en el mismo movimiento. Clavó su mirada a las dos monedas en el mostrador.

–Bueno, empecemos –dije.

Tomé una capa de encima del mostrador y la até alrededor de su cuello, un poco apretada, pero no lo suficiente para llamar su atención.

Luego tomé mis tijeras y empecé a recortar pequeños mechones de pelo castaño de la parte superior de su cabeza.

–¿A qué te dedicas, forastero? –pregunté.

Lo observé en el espejo, pero no reaccionó.

–Colecciono cosas –dijo.

Aposté a que sí.

–¿Y qué cosas coleccionas? –Ni siquiera agitó una de aquellas pestañas que parecían como moscas muertas.

–Oh, cosas de gente distinta –respondió.

Imaginé cuáles.

–Parece interesante –dije.

–Oh, lo es. Conozco a algunas personas realmente fascinantes.

Y probablemente las matas, estuve a punto de decir, pero un barbero sabe cuándo contener su lengua. Seguí observando su expresión mientras mis tijeras recortaban su pelo. Su boca se curvó en una ligera mueca, y empecé a sentirme suspicaz.

–En realidad, tengo una colección favorita. ¿Has oído hablar de Samradi de Genspal? –quiso saber. Esta vez cruzó su mirada con la mía en el espejo.

La sostuve mientras respondía:

–¿Y quién no? –Pero había oído una llamada de advertencia en mi cabeza. Aquella no era una visita al azar.

–El maestro herrero. Sus espadas tienen la reputación de convertir en un campeón incluso al más inepto de los luchadores.

Asentí.

–Sí, puedo ver que son objetos dignos de coleccionar.

El ladrón sonrió.

–Definitivamente.

–¿Es eso lo que andas buscando ahora? –pregunté.

–De hecho, sí. He oído que Samradi vivía cerca de aquí. ¿Es eso cierto?

Seguí recortando, y deliberadamente me acerqué tanto a la oreja como pude sin pillar carne. El ladrón ni siquiera parpadeó.

–Durante un corto tiempo el maestro herrero estableció una fragua aquí. Pero no permaneció mucho tiempo. No viene mucha gente aquí a Flandel en busca de espadas.

Di el último corte al pelo y dije que había terminado.

Siguió sentado allá donde estaba.

–¿Vino alguna vez Samradi a tu establecimiento a que le cortaras el pelo?

Retiré la capa de su cuello y la hice restallar en el aire.

–Una o dos veces. Ahora, señor, es hora de comer, a menos que sigas necesitando de mis servicios.

El ladrón sacudió la cabeza y se puso en pie. Se dirigió hacia la puerta, luego se volvió en redondo para mirarme.

–Dicen que acostumbraba a hacer regalos a sus amigos. ¿Tenía amigos aquí en la ciudad?

Cogí la escoba de un rincón y empecé a barrer los cortos mechones castaños de su pelo.

–No, que yo sepa.

–Bien. Entonces seguiré mi camino. Ha sido muy agradable hablar contigo.

Se fue, y yo me recliné en la escoba. ¿Me había tomado por un estúpido? Yo odiaba a los ladrones, y a los que se querían pasar de listos, más. Sin duda él ya sabía que Samradi había sido un cliente regular y pagaba sus servicios con una pieza de su artesanía. Me estaba probando para ver si le decía algo. Bueno, ningún arrogante ladrón iba a obtener nada de mí. Barrí el resto de su pelo y decidí conservarlo. Un buen taumaturgo podía hacer maravillas con una muestra así.

El resto del día conseguí apartar al ladrón de mi cabeza, pero cuando me metí en la cama su imagen saltó a mi mente y se instaló allí. Supe que iba a volver, probablemente en algún momento aquella misma noche. Ni siquiera me había molestado en tomar precauciones especiales. De todos modos iba a reírse de ellas. De modo que sólo tenía que esperar hasta que el pequeño taimado se presentara.

Su imagen ocupaba todavía mi mente, impidiéndome dormir, de modo que empecé a contar ovejas que saltaban sobre él. Luego cada oveja se meó sobre el ladrón. Cuando finalmente me dormí, estoy seguro de que había una sonrisa en mi cara.

Me despertó con una sacudida una hora más tarde, o al menos tuve la sensación de que sólo había dormido una hora. Vestido de negro, con una capucha echada sobre el rostro, el ladrón estaba de pie junto a mí, con un cuchillo apretado contra los cordones que cerraban la pechera de mi camisa de dormir. Los apagados ojos de la tarde resplandecían ahora como ónices pulidos a la luz de las estrellas.

–¿Dónde está?

Miré a la daga mientras respondía.

–¿Dónde está qué?

Apretó la punta entre los cordones. Se hundió unas décimas de milímetro en mi piel.

–No me trates como a un estúpido, barbero. ¿Dónde está la espada que te dio Samradi?

Casi tragué saliva, pero no deseaba correr el riesgo, con la hoja

contra mi nuez de Adán.

–¿Qué espada?

Esta vez brotó una gota de sangre.

–Todo el mundo en la ciudad sabe que tienes una Samradi original. Te la dio antes de marcharse.

–¿Es eso lo que te trajo aquí? –pregunté.

–Sí. Y no me marcharé hasta conseguirla.

–Tendré que mostrártela.

Sus labios se crisparon, y me pinchó de nuevo.

–Te lo advierto, barbero, nada de trucos.

No respondí, sino que salté lentamente fuera de la cama, cosa que no resulta fácil con una daga apretada contra tu garganta. Cuando estuve de pie, sentí que la punta se trasladaba a mi espalda. Salimos de esta forma del dormitorio, bajamos las escaleras al salón, y nos dirigimos a la puerta que conducía a la tienda.

Me detuve para abrir la puerta, y él me pinchó ligeramente con la hoja. Noté que una pequeña gota de sangre resbalaba por mi espalda. Ahora deseé haberle cortado la oreja junto con el pelo.

–¿Adónde crees que vas? –preguntó.

Mis dedos se inmovilizaron en el picaporte.

–La Samradi está en la tienda.

–¿Por qué?

Me encogí de hombros, y sentí la daga raspar contra mi espalda.

–Ahí es donde la guardo.

Guardó silencio un momento, luego me empujó con la mano.

–Adelante.

Abrí la puerta y entré en la tienda. Entraba poca luz por la ventana delantera, pero en realidad no la necesitaba. Caminé directamente hacia el mostrador, con el ladrón a mis espaldas. Luego me incliné hacia delante, cogí mis tijeras, y me di la vuelta para enfrentarme a él.

Se me quedó mirando por un momento, luego se echó a reír.

–¿Vas a luchar contra mí con unas tijeras? Además del hecho de que eres viejo y gordo, yo soy un especialista en la lucha con cuchillo. No tienes ninguna posibilidad.

–Quizá, quizá no. Pero resulta que yo soy un especialista en el uso de las tijeras.

–Esto no es un corte de pelo, barbero. Deja las tijeras y condúceme hasta la Samradi, o te arrancaré el corazón de un tajo.

Ahora yo me reí, y lancé un restallante corte con las tijeras hacia él.

–Tú eres el estúpido, ladrón.

Antes de que pudiera responder estaba sobre él, cortando aquí y allá. Un trozo de la manga de su camisa cayó al suelo. Gruñó y lanzó una finta con la daga. La paré con las tijeras y corté un trozo de su capucha. Lanzó otra finta, y de nuevo la paré. Pero él tenía razón. Yo era viejo y gordo, y pronto pude sentir que el aliento me abandonaba. Cayó hacia atrás y me volví. El perdió el equilibrio, y yo adelanté la mano que sujetaba las tijeras y corté directamente su hoja.

Echó hacia atrás lo que quedaba de su cuchillo y se quedó mirándolo. Antes de poder moverse, yo tenía las puntas de las tijeras contra su garganta.

–Date la vuelta –dije. Se limitó a mirarme–. Date la vuelta –repetí, e hice restallar las tijeras. Las miró y se volvió. Tan pronto como me dio la espalda le golpeé fuertemente en la cabeza. Se derrumbó como un saco en el suelo.

Me recliné contra la silla de barbero, jadeante. Me estaba volviendo demasiado viejo para esto, pero al menos había atrapado al idiota. Sería un hermoso regalo para el condestable.

Dejé las tijeras antes de ir en busca de un poco de cuerda. En realidad no necesitaba las tijeras de Samradi para cortar el pelo, pero por supuesto eran estupendas para recortar los ladrones arrogantes a su medida.



The Armory ®

LA MAXIMA CALIDAD EN PINTURAS Y PINCELES PARA HOBBYS



ACRILICOS ARMORY

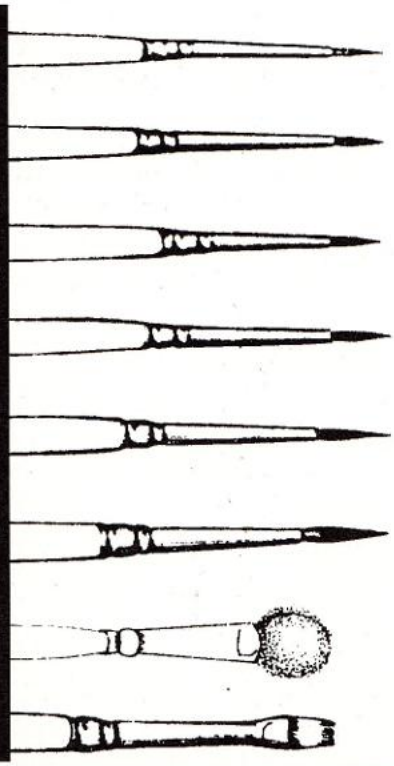
MAS DE 200 COLORES
ACRILICOS
NO TOXICOS
PERMANENTES
SECADO RAPIDO
MAXIMA CONSERVACION

The Armory ®

COLORES METALICOS
SEDAS Y SATINADOS
CIENCIA-FICCION
CAMUFLAJE
COLORES EQUINOS
COLORES DE FANTASIA

30 SETS DE PINTURA DIFERENTES, ADECUADOS A TODAS LAS NECESIDADES.





PINCELES ARMORY

-SERIE 10 - PARA PRINCIPIANTES.
-SERIE 20 - GRADO INTERMEDIO.
-SERIE 76 - GRADO SUPERIOR .

LOS PINCELES ARMORY , EN TRES CALIDADES Y GROSORES DEL 10/0 AL 3 CUBREN LAS NECESIDADES DEL AFICIONADO MAS EXIGENTE.

ALFIL JUEGOS

C/FUNDADORES, 9 1º DCHA
28028 MADRID
TFNO: (91) 726 48 47
FAX : (91) 361 06 92

DISPONIBLE EN:			
ALBACETE: LIBRERIA COMIC-ROL	(967) 23 88 32	MADRID: CRISIS COMICS	(91) 532 78 85
BARCELONA:CENTRAL DE JOCS	(93) 322-25-70	MADRID: EL BALUARTE	(91) 739 88 31
	(93) 439-58-53	MADRID: EXCALIBUR	(91) 552 60 73
MADRID: ALFIL JUEGOS	(91) 356-01-05	MADRID: INDIANA	(91) 523 33 16
	(91) 457-19-41	SAN SEBASTIAN: ARMAGEDDON	(943) 46 09 79
MADRID: ALL STARS	(91) 693 83 91	ZARAGOZA: LUDO-Z	(976) 23 69 84



La amenaza de la Sima de Draven

¡Lanza la bola de fuego definitiva!

Jeff escribe: «Me doy cuenta de que mis mejores ideas para aventuras surgen de echarle una mirada ligeramente retorcida pero efectiva a mi propia vida, y añadirle un bien medido pellizco de imposible junto con una buena cantidad de elementos de fantasía tradicionales. Mis jugadores se sienten normalmente felices, confusos y maravillados a la vez.» Nos preguntamos qué parte de la siguiente aventura hace eco de la vida real de Jeff.

POR JEFF FAIRBOURN

Ilustraciones de Terry Dykstra

«La amenaza de la sima de Draven» es una aventura de la DRAGONLANCE™ para el juego AD&D™, situada en y alrededor de la ciudad de Palanthus, una generación después de la Guerra de la Lanza. Esta aventura está diseñada para personajes jugadores de alineamiento bueno de niveles 3-6 (unos 26 niveles en total). Buena parte de la aventura tiene lugar bajo el agua, y el DM debería familiarizarse con las reglas del AD&D para nadar, contener el aliento y combate bajo el agua (páginas 120-122 del *Manual del jugador* y página 79 de la *Guía del Dungeon Master*). Aunque los PJs no necesitan estar equipados con medios para respirar bajo el agua, las pociones de *respirar agua* y conjuros similares pueden ser de utilidad.

En otros entornos, la ciudad debería estar situada en un área fértil y templada cerca de las montañas, en un clima seco. Los emplazamientos posibles incluyen Candlekeep en FORGOTTEN REALMS™, la ciudad de Greyhawk de Gradsul en Keoland en el mundo de la campaña de GREYHAWK™, o cualquier gran centro de aprendizaje, teología y escritura en la campaña del DM. Para evitar introducir criaturas extrañas a estos entornos, los elfos acuáticos pueden ser sustituidos por dimernesti, las gárgolas usuarias de la magia por draconianos, los primitivos enanos de las colinas por los enanos de los barrancos, los merrow por los orughi, y los halcones de sangre por los pescadores celestes.

Para el DUNGEON MASTER™

Palanthus es un centro de la civilización en Ansalón. No tocada por el Cataclismo, la ciudad prosperó mientras otras soportaban privaciones. El año 357 AC, las fuerzas de la Alto Lord de los Dragones Kitiara atacaron Palanthus. Aunque partes de la ciudad fueron destruidas, los palanthianos resultaron victoriosos. Reconstruyeron la ciudad, y la prosperidad regresó. El viejo lord Amothus aún vive, aunque su hijo, Jostin, se ha hecho cargo de todos sus deberes. El palacio del nuevo lord ha sido construido sobre las ruinas del antiguo, así como el nuevo templo de Paladine. La Gran Biblioteca también ha sido reparada, y en ella el cronista Astinus sigue registrando la historia de Krynn. La Torre de Alta Hechicería aún se mantiene en pie, severa contra el mármol blanco de la ciudad.

La economía de Palanthus confía sobre todo en su puerto en la bahía de Branchala. En la boca de la bahía están las Puertas de Paladine, grandes rocas que emergen del mar. Albergan catapultas gnómicas capaces de lanzar proyectiles llameantes a largas distancias. Así, el puerto de Palanthus está bien protegido de invasiones y piratas.

Hace dos meses, una colonia de koalinth (hobgoblins marinos) se asentó en la sima de Draven, una hendidura submarina localizada a unos seis kilómetros al nordeste de la bahía, y

empezaron a atacar a los barcos que viajaban cerca de las Puertas. Atacaban barcos pequeños y solitarios, a los que despojaban y luego incendiaban hasta la línea de flotación. La gente echa la culpa a los piratas, aunque no se han visto barcos pirata por ninguna parte. Algunos barcos están evitando ahora Palanthus, y la ciudad está conociendo malos tiempos. Unos cuantos supuestos testigos han inflamado las tabernas del puerto con rumores de monstruos marinos en las Puertas. Los palanthianos están inquietos, y lord Jostin ha pedido a los hechiceros de la Alta Hechicería su ayuda.

Dalamar, maestro de la Torre de Alta Hechicería en Palanthus, desea incrementar el número de hechiceros de túnica negra que están en deuda con él, así que ha hecho un trato con lord Jostin. A cambio de una solución al problema marítimo, Jostin ha aceptado (tras mucho pensar y preocuparse) construir y abrir una escuela de magia negra dentro de las murallas de la ciudad.

Con adivinación mágica, Dalamar descubrió la localización de la colonia koalinth. Averiguó que la grieta donde viven los koalinth es la continuación de una falla que procede de las montañas Habbakuk. La falla fue un resultado del Cataclismo que cambió la faz de Krynn. Al nordeste de Palanthus, donde la falla alcanza la orilla del mar, hay un sistema de cuevas y lagos subterráneos. Dalamar cree que una alteración termal de importancia crearía una onda de choque que destruiría la colonia koalinth en el mar. Así, construyó un gran dispositivo para crearla y envió a uno de sus aprendices con él a lord Jostin.

Aunque el trabajo de Dalamar tuvo éxito, no fue muy concienzudo. Las cuevas junto a la orilla que designó como lugar para la explosión están habitadas por una pequeña tribu de elfos marinos dimernesti. Puede alcanzarse su hogar debajo de la orilla a través de las cuevas junto al mar, y resultarían aniquilados si el dispositivo fuera detonado allí.

Lord Jostin desea contratar a alguien para que deposite el dispositivo muy profundo en las cuevas al lado del mar al nordeste de Palanthus y lo haga detonar. Ha preparado un anuncio público en la plaza central, con la esperanza de que alguien se presente voluntario para ayudar a la ciudad. Por supuesto, los dimernesti han hecho todo lo posible por mantener su hogar en secreto de los humanos que viven cerca de ellos, así que Jostin desconoce que el éxito de esta misión puede dar como resultado la trágica muerte de los elfos.

Antecedentes de la aventura

Los PJs pueden estar en Palanthus como parte de sus deberes como Caballeros de Solamnia, como hechiceros de túnica blanca o roja, o simplemente para utilizar las bibliotecas y los sabios de Palanthus para descifrar un mapa o un indicio de una aventura anterior. Lee en voz alta lo siguiente a los jugadores:

> Palanthus es una hermosa ciudad de edificios de mármol blanco y calles rectas y pavimentadas. La gente ha trabajado duro para cubrir las marcas de la batalla que asoló el lugar hace años. Es un hermoso lugar donde vivir, y la vida de la gente es buena.
>
> Ultimamente, sin embargo, habéis observado que la gente parece nerviosa y preocupada. Escuchando en las tabernas del muelle, habéis oído a menudo rumores de escasez de provisiones alimenticias y de piratas. Varios barcos que traían importantes pertrechos de Ergoth han dado media vuelta debido al peligro. Los muelles están desacostumbradamente tranquilos, y los trabajadores se muestran temerosos.
>
> Esta tarde, el lord de Palanthus efectuará un anuncio acerca de las dificultades. ¿Pensáis acudir?

Si los PJs no acuden, la aventura termina aquí. Si desean oír lo que el lord tiene que decir, continúa con lo siguiente:

> La plaza central está llena de gente que se empuja por todos lados, esperando que las noticias del lord sean importantes.
>
> Todo el mundo guarda silencio cuando lord Jostin aparece en una de las ventanas del palacio. Habla con tono cansado. «Pueblo de Palanthus, os saludo y os agradezco que asistáis a esta importante reunión. Primero, dejadme deciros que mi padre está bien pero muy cansado, como yo. Nos hemos preocupado mucho por nuestra hermosa ciudad. Gran número de vosotros habéis oído rumores de piratas en nuestra bahía. Dejadme aseguraros que estos rumores son falsos. Los guardias en las Puertas de Paladine afirman que todo está bien con las defensas gnómicas de aquel lugar. Sin embargo, muchos barcos dan la vuelta y se alejan de nosotros, afirmando que el peligro aquí es grande.
>
> »Hemos investigado el problema y hemos descubierto que un grupo de criaturas marinas es el responsable de nuestro problema marítimo. Sin embargo no hay necesidad de tener miedo, porque las criaturas son pocas y es fácil ocuparse de ellas. ¡Nosotros, que hicimos frente valerosamente al poder de los ejércitos dragoniles, no tenemos nada que temer de ellos! –Se echa a reír, y aunque puede decirse que lo hace con esfuerzo, parece despertar la excitación en la gente.
>
> »Para librarnos de este pequeño problema, necesitamos unas cuantas personas valerosas que realicen un servicio en nombre de nuestra ciudad. La tarea es sencilla, y dará como resultado la expulsión de esas criaturas. Los voluntarios serán recompensados, y tendrán siempre la gratitud de la ciudad. Si hay alguien entre vosotros que desee presentarse voluntario, por favor que acuda a palacio dentro de una hora.
>
> »Ahora, buena gente, os sugiero que regreséis a vuestros hogares y a vuestros deberes. No queremos que algo tan insignificante como esto altere vuestras vidas. Gracias por vuestra atención.»
>
> Lord Jostin hace una inclinación de cabeza y se retira al interior de su palacio, y la gente empieza a dispersarse en un ahogado torrente de conversación.

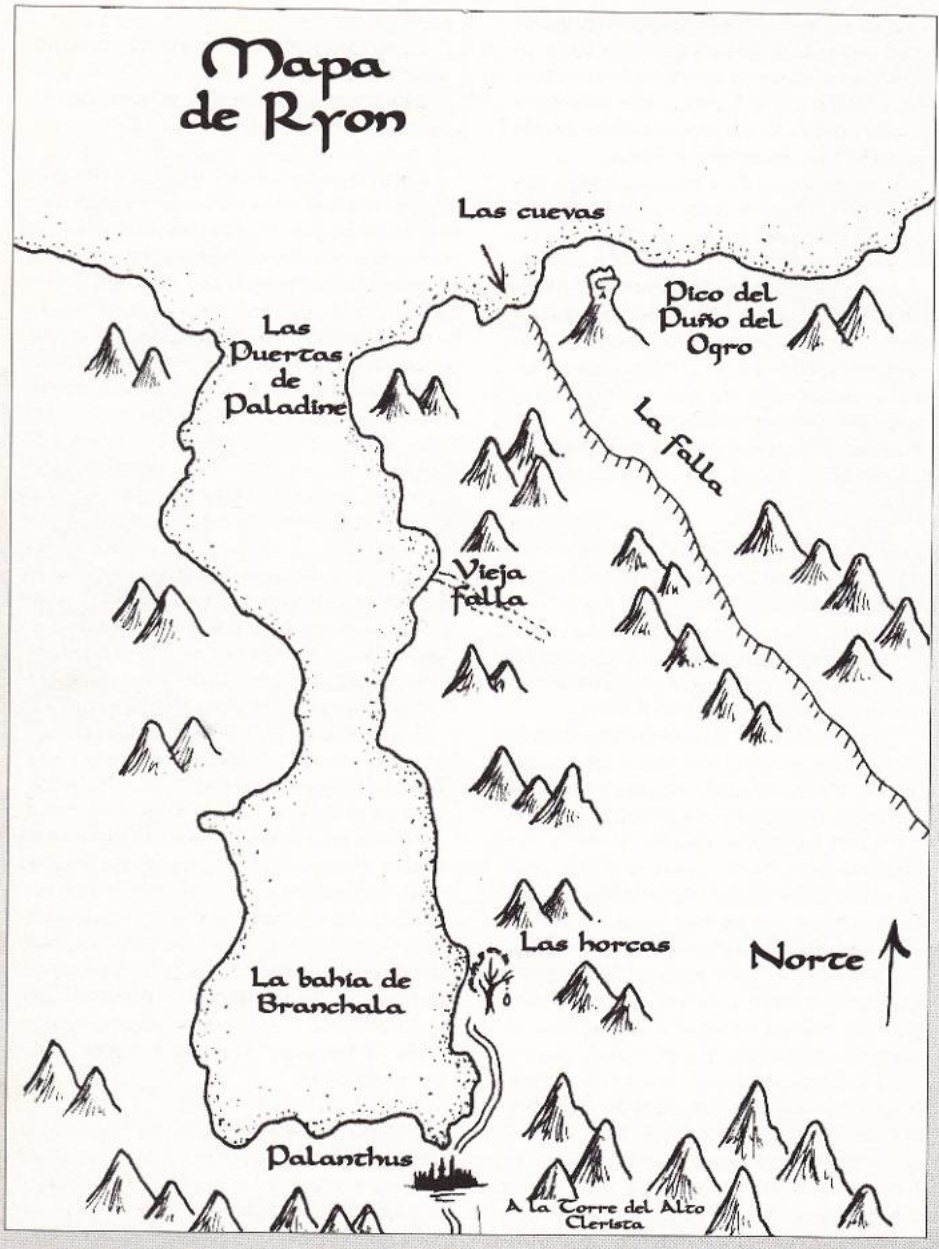
Los PJs pueden ignorar la llamada de ayuda sin demasiada preocupación. Si van al palacio aquella tarde, dos guardias les recibirán en la puerta delantera. Los guardias preguntarán los nombres de los PJs y pasarán la información a Jostin. Un mayordomo alto y de envarados hombros llamado Rufus aparecerá para conducir a los PJs a una pequeña cámara interior sin ventanas. La estancia contiene una pequeña mesa justo lo suficientemente grande para que todos los PJs puedan sentarse a ella. Rufus aguarda hasta que todos están sentados, luego se marcha, cerrando suavemente la puerta tras él. Lee lo siguiente a los jugadores:

> Tras una corta espera, la puerta se abre de nuevo y deja pasar al mayordomo y a un hombre viejo vestido con la túnica azul claro de un clérigo de Mishakal, la diosa de la curación. El hombre hace una inclinación de cabeza a vuestro grupo y una seña al mayordomo, que abandona de nuevo la estancia.
>
> «Mis saludos –dice el hombre–. Soy Tamish Eldwyse, Reverendo Hijo de Paladine y sirviente del lord de Palanthus. Lord Jostin aprecia vuestra respuesta a su llamada y espera que demostréis ser capaces de llevar a cabo esta tarea. Debéis comprender que no nos hallamos en posición de confiar en todos quienes respondan a esta llamada, así que debemos someteros a una prueba para determinar vuestra honestidad e integridad. Si la pasáis, todo quedará explicado más adelante. Ahora, si me lo permitís, tengo algunas preguntas.»

Tamish permanece de pie mientras interroga a los PJs. Su tarea es eliminar a todos los incapaces, deshonestos, ansiosos de poder o malvados entre aquellos que respondan a la llamada de lord Jostin. Ya ha desechado a varios grupos de héroes en perspectiva. Utiliza sus conjuros de *conocer alineamiento* y *detectar mentira* mientras interroga a los PJs acerca de sus recientes hazañas para asegurarse de que sus intenciones son buenas.

Si los PJs pasan la prueba de Tamish, éste les dará las gracias y les indicará que aguarden mientras consulta con lord Jostin. Unos momentos más tarde, Rufus vuelve a entrar y conduce a los PJs hasta una estancia amplia y bien decorada que contiene una mesa de madera pulida y varias sillas. Un fuego arde en la chimenea, y la estancia es confortablemente cálida. Lord Jostin se levanta de su asiento a la mesa cuando los PJs entran. A su lado está Tamish Eldwyse.

> Lord Jostin parece satisfecho, os saluda y os da las gracias por vuestro deseo de ayudar. Es alto y delgado, con el pelo castaño claro, un bigote limpiamente recortado y



ojos agudos. Una vez hechas las presentaciones, os indica que os sentéis y se une a vosotros a la mesa.

«Amigos –dice–, Tamish me dice que puedo confiar en vosotros, de modo que eso haré. Las cosas que digamos en esta habitación son secretas, asuntos de estado. No deben abandonar estas paredes, porque hay algunos que se aprovecharían de esta situación para perjudicar a Palanthus. Lo que habéis oído en la plaza hoy es sólo parte de la verdad. Me temo que si le hubiera dicho a la gente toda la verdad, no hubiera hecho más que empeorar las cosas.

»Según lo que ha dicho el Maestro de la Torre, hay muchos koalinth, hobgoblins marinos, en las Puertas, y parece que tienen intención de quedarse ahí por un tiempo. Tenemos un gran problema potencial. Sabéis que Palanthus ha sido un puerto seguro durante mucho tiempo. Si esas criaturas no son eliminadas, comerciantes y armadores buscarán otros puertos más seguros. No muchos mercaderes traerán sus artículos a través de las montañas, no los suficientes para compensar nuestras pérdidas marítimas.

»Dentro de dos semanas está previsto que llegue de Kalaman el *Zorro de las aguas*, un barco que trae comida, telas y otros artículos. Creo que la gente del este está aguardando a ver si el *Zorro de las aguas* llega felizmente, y dejarán de enviarnos sus mercancías por vía marítima si no lo hace. Si interrumpen su comercio por mar... bueno, creo que las cosas empezarán a ponerse mal para nuestra ciudad si la situación no cambia, y pronto. Los koalinth tienen que ser obligados a marcharse, o deben ser destruidos. Esto nos lleva al motivo por el que os he llamado. –Se dirige al mayordomo–. Rufus, haz entrar al hechicero.»

Cuando el mayordomo se marcha, lord Jostin interroga a los PJs acerca de sus recientes hazañas, inquiriendo específicamente detalles acerca de cualquier acontecimiento que los haya relacionado previamente con Tamish. Les pregunta si alguna vez se han enfrentado con koalinth antes, y querrá saber detalles de cualquiera de esos encuentros. Los PJs son libres de hacer sugerencias. Jostin les escuchará pensativo, pero seguirá con su actual idea a menos que le sea propuesto un plan notablemente mejor. Si los PJs mencionan a los Caballeros de Solamnia, Jostin dirá lo siguiente:

> «Ah, los Caballeros. Honorables y valientes como son, no aprecian el valor de la sutileza y la astucia de una situación como ésta. ¡Me están presionando para que permita una batalla contra esas criaturas! No sé siquiera cómo pueden alcanzarles, y creo que no harán más que atraer una indeseada atención sobre el problema. Pero los Caballeros tienen conexiones, y puede que tenga que ceder sólo para mantener su lealtad.»

Al cabo de un momento Rufus vuelve a entrar, seguido por un hombre que lleva el atuendo rojo de un hechicero de Alta Hechicería. El hechicero hace una inclinación de cabeza a lord Jostin y sonríe irónicamente a Tamish. Jostin lo presenta como Ryon Limblade, aprendiz del Maestro de la Torre, y le hace seña de que se siente. Luego deja que los PJs se presenten a sí mismos. Ryon parece estar a punto de cumplir los treinta, con un rostro delgado y un bigote fino muy bien recortado. Escucha a los PJs con rígida educación. Cuando los PJs han terminado, Jostin les dice que Ryon les explicará la tarea.

> El hechicero del atuendo rojo habla con una voz rápida y clara.
>
> «Los trabajos de mi maestro lo han conducido a las siguientes conclusiones: Uno, una colonia de centenares de koalinth se ha trasladado a la región submarina al norte de las Puertas de Paladine. Dos, los koalinth habitan en una grieta submarina, un lugar llamado la sima de Draven, que es la prolongación de una falla que desciende desde las montañas Habbakuk. Tres, la grieta es inestable y es sede de grandes temblores de tierra. Una poderosa explosión, cuidadosamente situada, causaría un terremoto y la apertura de fisuras de vapor en la grieta donde viven los koalinth. Una serie de cuevas en la costa norte, al este de las Puertas, es el lugar más adecuado para la explosión.
>
> »No podemos garantizar que las criaturas se marchen de allí, ni, si lo hacen, que no se trasladen a otro lugar más cercano a Palanthus. Pero sí podemos garantizar la muerte de muchas de ellas, lo cual seguramente terminará con la amenaza.»

En este punto, Ryon extrae un objeto envuelto en tela negra de debajo de su túnica. Desdobla la tela y revela un grueso cilindro de

latón. Tiene sesenta centímetros de largo por diez de grueso, y está cubierto por runas y grabados.

«Este objeto producirá la deseada explosión –explica. El hechicero sonríe y lanza casualmente el cilindro a un PJ al azar. Jostin, Tamish y Rufus jadean y se sobresaltan. El PJ debe superar una tirada de ataque contra CA 4 para atrapar el dispositivo. Si el PJ falla, el cilindro va a parar al suelo de piedra con un sordo golpe, pero no estalla. Ryon sigue diciendo entonces–: pero sólo cuando esta llave de cristal sea rota.» Alza una miniatura de cinco centímetros de largo del dispositivo para que todo el mundo pueda verla, y se la tiende a lord Jostin.

A continuación, el hechicero saca un estuche de pergaminos de entre sus ropas. Saca un mapa del estuche y lo extiende sobre la mesa.

«Este mapa –explica– muestra Palanthus, aquí, y la zona circundante. Esta falla, creada durante el Cataclismo, prosigue más allá de la costa hasta mar abierto. Allá donde la falla alcanza la costa encontraréis una entrada a las cuevas. Hemos incluido varios puntos de referencia en el mapa para ayudaros a encontrar la entrada.

»Por lo que he visto, podéis encontrar la entrada a la sombra matutina del Puño del Ogro. Debéis plantar el dispositivo tan profundamente como os sea posible en las cuevas. Debido al fluir y refluir de las mareas, las cuevas se llevan y se vacían regularmente con agua del mar, de modo que tendréis poco tiempo para colocar el dispositivo con un razonable margen de seguridad.

»Las cuevas son un punto de estabilidad en la falla, pero están lo bastante cerca de la grieta como para alterarla. Detonar el dispositivo en la superficie tendrá poco o ningún efecto. Cuando rompáis la llave, debéis estar al menos a kilómetro y medio de la falla para estar seguros. Mi maestro no anticipa que se produzca ningún daño importante en ninguna parte excepto en la grieta.

»Hemos actuado aprisa a petición del lord, no no nos sentiremos responsables si algo va mal. Mi maestro se ha asegurado de que el dispositivo no pueda ser detonado en ninguna parte cerca de nuestra torre, y en consecuencia tampoco en la ciudad. ¿Hay alguna pregunta?»

Los PJs son libres de formular preguntas; Ryon responderá a todas ellas de la mejor manera que pueda en esa misma tensa voz. Sabe todo lo que sabe Dalamar acerca de la situación; formula sus respuestas de acuerdo con ello. Cuando ya no hay más preguntas, el hechicero dice:

«Ahora debo regresar a la torre. Lord Jostin, creo que mi maestro contactará con voz a su debido tiempo acerca de vuestra parte en el acuerdo. También creo que haréis bien en no olvidar lo que habéis prometido.»

Con eso, Ryon es *teleportado* de vuelta a la Torre de Alta Hechicería (obra de Dalamar) en el momento en que Jostin iba a responder. El lord de Palanthus parece desconcertado durante un momento, luego advierte a los PJs contra hablar de la naturaleza de su búsqueda con alguien. Les dice que Tamish y su gente han trabajado duro y han eliminado a todos los espías de palacio, pero les asegura que todavía habrá muchos fuera.

Si es preguntado sobre la recompensa, Jostin alza un saco del suelo y lo coloca sobre la mesa. Lo vuelca ligeramente, derramando algunas monedas de oro y acero sobre la madera. Dentro del saco hay noventa monedas de acero y cien mo para cada PJ. Jostin explica que cada miembro del grupo recibirá cien monedas de acero adicionales una vez completada la misión.

Si los PJs le preguntan a Jostin qué ha prometido a cambio de la ayuda de Dalamar, el lord se pondrá pálido y responderá:

«Puede que haya pagado un alto precio por la ayuda del maestro, pero esto es asunto mío.» Cualquier otra pregunta relativa al tema hará que el lord de Palanthus gruña y cambie de tema.

Cuando ya no queda nada más por decir, Jostin se pone en pie y da una vez más las gracias a los PJs. Les desea buena suerte en su misión, y les anima una vez más a guardar el secreto y a actuar rápido. Cuando los PJs se marchan, Jostin les entrega la llave y el dispositivo de latón, confiando los objetos a un clérigo, mago o caballero (por este orden). No se los entregará a un kender.

Facilita a los jugadores el «Mapa de Ryon». Si son recién llegados al área, puede que los PJs deseen hablar con alguna gente de la ciudad acerca de los puntos de orientación. El DM puede también preparar algunos encuentros en la ciudad (como mendigos muertos de hambre, agoreros o pequeños grupos de gente preocupada y alborotadora) para remarcar que Palanthus se halla realmente en una situación difícil. Si el DM desea proporcionar a los PJs algunos rumores, utiliza la información dada en las áreas de encuentro específicas.

Desgraciadamente, la suposición de lord Jostin de que su palacio está libre de espías no es correcta. Rufus fue abordado recientemente por un hombre llamado Groach, miembro de una facción de Palanthus que se opone al gobierno de Jostin. Los miembros de la facción argumentan que mientras lord Amothus siga vivo, debe retener toda la responsabilidad de gobernar la ciudad.

Este grupo desea a lord Amothus en el poder porque saben que será un gobernante mucho más débil que su hijo: es inconstante y fácilmente manipulable. Los esfuerzos de la facción se ven alimentados y dirigidos en secreto por un grupo de bandidos y draconianos que opera en las colinas y montañas alrededor de Palanthus. Buscan debilitar el gobierno de la ciudad y hacer que el bandidaje resulte mucho más sencillo. Rufus no es consciente de que la facción está liderada por bandidos. El es tan sólo un leal sirviente que intenta restablecer la dignidad que cree que Jostin le ha robado al viejo Amothus.

Después del encuentro de los PJs con lord Jostin, Rufus contacta con Groach (a menos que los PJs averigüen de algún modo las conexiones del mayordomo y lo detengan). Los bandidos emboscarán a los PJs en el camino a las cuevas (ver área 1). Si Rufus es descubierto, revelará que sus lealtades están con el padre de Jostin, que «ha sido apartado de su pueblo como un animal apestado». Si es descubierto, Rufus se mostrará completamente abierto acerca de su asociación con la facción rebelde, porque no se siente avergonzado de su lealtad hacia el senil gobernante de la ciudad.

El encuentro de Rufus con Groach se produce una hora después de que los PJs abandonen el palacio de Jostin. En un callejón detrás del Templo de Paladine, Groach le saca a Rufus toda la información relativa al servicio de Dalamar. Pasa la información a los bandidos (área 4) por paloma mensajera (que guarda en su casa en el distrito portuario). Groach es un viejo encorvado y lleno de arrugas que se queja de la soledad y la fealdad de la vida. Es muy furtivo y manipulador. Si Rufus y Groach son sorprendidos durante su encuentro, Rufus censurará a los PJs y criticará a lord Jostin por no tratar a su padre con respeto. Groach se envuelve en su *capa élfica* e intenta escabullirse. Si no consigue escapar, Groach representará el papel de inocente, y se unirá a Rufus en sus blandos y ofendidos reproches.

En casa de Groach, debajo de las jaulas de sus palomas, un compartimiento secreto contiene trozos de papel con mensajes de los bandidos y un libro que contiene los nombres de prominentes miembros de la facción que se opone a Jostin, con las direcciones de sus lugares de encuentro.

Lord Jostin de Palanthus: AL NB; CA 4; MV 9; Grr4; pg 24; GAC0 17; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 13, Des 11, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 14; ML 14; armadura de mallas, escudo, *espada larga +1*, daga.

Tamish Eldwyse: AL LB; CA 4; MV 12; Clr8; pg 37; GAC0 16; #AT 1; Dñ por conjuro o tipo de arma; Frz 9, Des 7, Con 14, Int 14, Sab 18, Car 13; ML 15; *armadura de mallas +1, medallón de fe, mayal +2*. Conjuros: *curar heridas ligeras, ordenar, detectar el mal, detectar veneno, luz; augurio, retener persona, conocer alineamiento* ([×]2, usados ambos), *veneno lento; luz continua, curar enfermedad, disipar magia, hablar con los muertos; detectar mentira* ([×]3, usados todos).

Ryon Limblade: AL N; CA 7; MV 12; Mag5 (herchiero túnica roja); pg 12; GAC0 119; #AT 1; Dñ por conjuro o tipo de arma; Frz 13, Des 15, Con 9, Int 17, Sab 11, Car 11; ML 12; *anillo de protección +2*, pociones de *clariaudiencia* y *velocidad*, daga. Conjuros: *afectar fuegos normales, armadura, sonido audible, luz; fuerza fantasmal mejorada, telaraña; muro de viento.*

Rufus: AL N; CA 19; MV 12; humano nivel 0; pg 3; GAC0 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 12; PE 15; daga.



Groach: AL NM; CA 8; MV 12; Lad5; pg 18; GAC0 18; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 12, Des 16, Con 8, Int 15, Sab 13, Car 9; ML 12; PE 420; *espada corta +2, capa élfica.*

Un paseo al mar

El territorio al norte de Palanthus es quebrado y rocoso. La tierra dentro de un radio de seis kilómetros de la costa tiene algunos árboles y arbustos dispersos, y el aire es frío y húmedo. La carretera de las horcas (área 1) serpentea por entre riscos y grandes peñascos. Pequeños árboles entre las rocas ofrecen muchos escondites a unos pocos metros de la carretera. Guardias palanthianos y caballeros patrullan la zona. Los PJs no verán ningún barco en la bahía de Branchala durante su viaje.

El territorio se vuelve más seco y más plano hacia el noroeste. Agrestes montañas y formaciones rocosas dan a la zona una apariencia ominosa. Efectúa controles para encuentros al azar cada 12 horas. Se produce un encuentro con una tirada dr 1 en 1d6 (ver el recuadro «Encuentros al azar en tierra firme», al lado). Todos los puntos de referencia son visibles desde cualquier hexágono adyacente.

1. Las Horcas. Si los PJs impidieron a Rufus entregar su informe a Groach (ver «Antecedentes de la aventura»), los bandidos no habrán preparado su emboscada aquí. No habrá nadie «colgado» del árbol, y ninguno de los bandidos estará presente.

El camino se ensancha al frente y se convierte en un claro, en cuyo centro crece un gran árbol. El árbol parece haber sido golpeado por un rato. Está hendido por el centro, con un lado muerto y arrugado, y el otro vivo y lleno. De las gruesas ramas vivas cuelgan algunas viejas cuerdas deshilachadas. Dos de las cuerdas forman lazos en torno a los cuellos de hinchados draconianos. Los cuerpos oscilan suavemente a la brisa, y cuelgan a un poco más de un metro sobre el suelo.

Es una trampa. Los palanthianos llevan mucho tiempo sin usar la horca, dejando que las cuerdas de los nudos corredizos se pudrieran. Los dos draconianos bozak están vivos y conscientes, y utilizan sus poderes de *levitar* para colgar seguros sin tocar el suelo con los pies, y los nudos alrededor de sus cuellos están flojos. Dos bandidos con ballestas pesadas se ocultan en el follaje del árbol, protegidos por los conjuros de *invisibilidad* de los bozak. Permanecen en silencio hasta lanzar la emboscada. Detrás de las rocas que rodean el claro se ocultan otros seis bandidos armados con espadas cortas y escudos.

Cuando los PJs se hallan a menos de 3 metros de los draconianos, los seis bandidos cargan desde detrás de las rocas, gritando y aullando para alejar la atención de los PJs de los draconianos. Cuando el grupo se vuelve para enfrentarse a la carga, los bozak se liberan de los nudos corredizos y se dejan caer al suelo en silencio. Lanzan conjuros de *manos ardientes* a la retaguardia de los PJs, posiblemente con una penalización de —3 a la tirada de sorpresa de éstos. Luego se lanzan a un combate de melée con ellos.

Los bandidos en el árbol permanecen *invisibles*, intentando detectar quién está en posesión del dispositivo de Dalamar. Si son incapaces de decir quién lo tiene, atacarán a cualquier hechicero PJ que intente lanzar un conjuro, disparando sus ballestas para interrumpir el lanzamiento. Una vez perdida la *invisibilidad*, siguen disparando desde el árbol hasta que los PJs estén muertos. Si los draconianos resultan muertos, los bandidos restantes huirán a la carrera. Cualquier bandido que huya de esta área se reunirá con los del área 4.

Draconianos bozak (2): INT alta; AL LM; CA 2; MV 6, crr 15, pln 18, vol 6 (E); DG 4; pg 18, 17; GAC0 17; #AT 2; Dñ 1-4/1-4; AE conjuros; DE bonif. +2 a salvación; RM 20%; TM M (1,8+ m alto); ML 13; PE 1.400; *CM*2-DL (Draconiano, bozak). Conjuros: *manos ardientes* (usado), *proyectil mágico, presa sacudidora, invisibilidad* (usado), *levitar* (usado).

Bandidos (8): AL CM; CA 8; MV 10; nivel 0; pg 4 cada; GAC0 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 9; PE 15; *CM*2-DL (Hombres, Krynn); armadura de cuero, espadas (50%), ballestas (50%).

Encuentros al azar en tierra firme

(Tirada 1d10)

1: **Puma:** INT semi; AL N; CA 6; MV 12; DG 3 + 1; pg 15; GAC0 17; #AT 3; Dñ 1-3/1-3/1-6; AE garras traseras para 1-4 pg cada; DE sorprendido sólo con un 1; TM M; ML 8, PE 175. *CM*1 (Felinos, grandes)

Este predador acecha al grupo desde cierta distancia para determinar si hay en él alguna presa fácil. Si es dejado tranquilo, se

marcha tras una hora de vigilancia.

2: **Pescador celeste (1-6):** INT alta; AL N; CA 3; MV 3, vol 24 (C); DG 4; pg 16; GAC0 17; #AT 1 o 2; Dñ 3-11 o 1-6/1-6; AE picado/buceo; TM P; ML 9; PE 270; *CM*2-DL (Aves).

Estos peligrosos pájaros se dejan caer en picado y atosigan al grupo. Si los PJs muestran algún signo de debilidad, atacarán. Si dos o más son muertos, el resto huirá.

3: **Buitres gigantes (1-6):** INT animal; AL N; CA 7; MV 3, vol 24 D; DG 2 + 2; pg 10; GAC0 19; #AT 1; Dñ 1-4; TM M; ML 8; PE 120; *CM*1-Ap2.

Estos carroñeros siguen a los PJs con la esperanza de una comida si el grupo se encuentra con otras criaturas.

4: **Wemics (2):** INT media; AL N; CA 6, 7; MV 12; DG 5 + 8; pg 29, 27; GAC0 15; #AT 2 o 3; Dñ 1-4/1-4 y por tipo de arma; DE bonif. —2 a iniciativa; TM G; ML 12; PE 270; *CM*1-Ap2; garrote, tres jabalinas.

Esta pareja está buscando a sus dos cachorros desaparecidos (ver área 4). Se enfrentan a los PJs y les preguntan imperativamente si han visto a los cachorros. Si son atacados, lucharán ferozmente. De otro modo, dan las gracias hoscamente a los PJs y se marchan.

5: **Enanos de los barrancos (12):** INT media; AL CN; CA 10; MV 6; DG 1; pg 4 cada; GAC0 19; #AT 1 o 2; Dñ 1-4/1-4 puño, mordisco o por tipo de arma; DE humillarse; TM P; ML 7; *CM*2-DL (Enano, barrancos).

Este grupo fue echado recientemente de sus hogares por los bandidos del área 4. Están resentidos y pueden atacar al grupo por el simple placer de hacerlo. Cuando los PJs respondan al ataque, los enanos de los barrancos se humillarán o huirán. Si los PJs hablan con ellos, puede que averigüen la existencia de la guarida de los bandidos en el área 4.

6: **Lobos feroces (3):** INT semi; AL N; CA 6; MV 18; DG 4 + 4; pg 18; GAC0 15; #AT 1; Dñ 2-8; TM G; ML 10; PE 175; *CM*1 (Lobo).

Estos animales están hambrientos y han captado el olor de los PJs. Aullarán y saltarán al ataque.

7: **Bandidos (6):** AL CM; CA 8; MV 12; nivel 0; pg 4 cada; GAC0 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 10; PE 15; *CM*1 (Hombres); armadura de cuero, espadas cortas.

Estos sinvergüenzas se hallan cumpliendo un encargo procedentes del área 4. Si los PJs son sorprendidos por este encuentro, los bandidos intentarán emboscarlos en el sendero. Los bandidos huirán si la batalla se vuelve contra ellos.

8-10: **Ningún encuentro.**

2. La antigua cascada

Alzándose encima del sendero hay una escarpada roca con una depresión en su centro. Parece como si en su tiempo el agua hubiera descendido por la cara rocosa, porque el seco lecho de un río prosigue desde su base para avanzar serpenteando hasta la orilla de la bahía de Branchala. Mirando hacia el norte, podéis ver las Puertas de Paladine y el mar más allá.

Esta área es segura. Si los PJs acampan aquí, no tendrán encuentros al azar durante la noche.

3. El pecio. Desde cualquier hexágono de su alrededor, los PJs pueden ver un gran objeto tendido en la orilla de la bahía. Si investigan, lee lo siguiente:

Una extraña estructura en la orilla toma forma a medida que os acercáis a ella. ¡Os dais cuenta de que es un barco! O, mejor dicho, fue un barco. Ahora todo lo que queda es un casco ennegrecido, un mascarón de proa y un castillo de proa. La cubierta y la parte posterior del barco han ardido por completo, y parece un milagro que haya permanecido a flote el tiempo suficiente para derivar hasta la orilla. Observáis muchas moscas que zumban encima de los restos, y el intenso olor a muerte y carne en descomposición.

El *León marino*, un barco de pesca palanthiano, regresaba a la ciudad cuando los koalinth lo atacaron. Si los PJs entran en el barco, descubrirán una masa dispersa de peces muertos. Dentro de los restos del castillo de proa hay dos cuerpos. El primero es el de un koalinth, que se descompone rápidamente, atravesado de parte a parte por una *lanza +1*. La lanza está intacta, aunque huele horriblemente. El segundo cuerpo es el de Ramman, el marinero propietario de la lanza. El incendio en cubierta lo atrapó dentro con el koalinth muerto, y murió cuando el castillo de proa se derrumbó sobre él. Si los PJs devuelven la lanza y la descripción del barco a las autoridades palanthianas, los familiares de Ramman les entregarán 145 monedas de acero.

4. Cueva de los bandidos. Si los PJs se aproximan a esta área de forma furtiva o *invisible*, la emboscada de los bandidos no estará preparada. Modifica de acuerdo con ello el texto recuadrado.

El sendero conduce a una abertura de 6 metros de ancho que desciende al interior de la colina. Parece haber proporcionado refugio recientemente a un grupo de criaturas de respetable tamaño. Las huellas siembran la entrada, y pueden apreciarse dos fogatas cubiertas con tierra y arena. Excepto el desagradable olor de los enanos de los barrancos, y los muchos túneles laterales pequeños que se adentran más profundamente en el terreno, la cueva parece muy hospitalaria.

Si los bandidos están preparados, se ocultan en los pequeños túneles laterales de la cueva, mientras el líder bozak permanece *invisible* justo fuera de la boca de la cueva (área A). El draconiano aguarda hasta que los PJs han montado el campamento o se preparan para investigar los túneles laterales, entonces lanza un conjuro de *proyectil mágico* a cualquier hechicero que haya entre ellos, y un conjuro de *manos ardientes* a cualquier clérigo. Los otros bandidos, incluidos tres draconianos baaz y cinco humanos, emergen de los túneles laterales (área B) un round después de que su líder ataque, e intentarán separar a los PJs. Si los bandidos parecen estar perdiendo la batalla, el bozak *levita* y utiliza sus alas para alejarse volando, mientras que los demás intentan también escapar, llevándose consigo su tesoro. Cada uno lleva consigo 10-30 mp y 2-8 monedas de acero. Los humanos están armados con espadas largas y escudos. Los draconianos atacan con sus garras.

Una de las pequeñas cuevas laterales (área C) contiene un pequeño escritorio cubierto de guano, un conjunto de jaulas, y varios sacos de comida para pájaros. Las jaulas contienen tres palomas mensajeras utilizadas por Groach para comunicarse con los bandidos (ver «Antecedentes de la aventura»). Uno de los bandidos humanos tiene pericia en el cuidado de palomas, y es el que escribe y recibe los mensajes. El único cajón del tosco escritorio no está cerrado y contiene un fajo de hojas de papel, un tintero, una pluma y varios mensajes recibidos de Groach, incluido uno que describe a los PJs y su misión (a menos que los PJs hayan conseguido impedir a Rufus que transmitiera esta información).

Otra de las pequeñas cuevas laterales (área D) está bloqueada por una gran piedra que encierra a dos pequeños cachorros de wemic. Los centauros parecidos a leones están débiles a causa del hambre y la sed, y son demasiado jóvenes para ayudar a los PJs de ninguna manera. Los bandidos los capturaron con la esperanza de entrenarlos y convertirlos en guardias y monturas. Los cachorros son demasiado inteligentes y de espíritu libre, sin embargo, y rechazaron los «métodos de entrenamiento» de los bandidos. Fueron encerrados sin comida y agua como castigo. Si los PJs los rescatan y cuidan de ellos, los centauros-león se mostrarán muy agradecidos. El DM puede permitir que los PJs ayuden a los cachorros a encontrar a sus padres, preparando un encuentro con los wemics adultos en el futuro (ver «Encuentros al azar en tierra firme»). Si los PJs causan de alguna forma algún daño a los cachorros, puede que tengan que enfrentarse con sus padres.

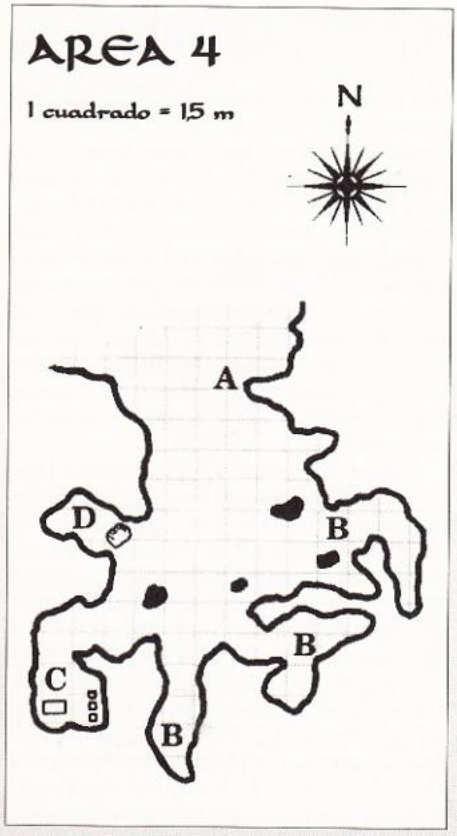
Draconiano bozak: pg 25; ver área 1 para estadísticas completas.

Draconianos baaz (3): INT media; AL CM; CA 4; MV 6, crr 15, pln 18; DG 2; pg 11 cada; GAC0 19; #AT 2; Dñ 1-4/1-4; RM 20%; TM M (1,65 m alto); ML 13; PE 175, *CM*2-DL (Draconiano, baaz).

Bandidos (5): pg 5 cada; ver área 1 para estadísticas completas.

Cachorros wemics (2): INT media; AL N; CA 6; MV 12; DG 2 + 4; pg 12, 11; GAC0 17; #AT 2; Dñ 1/1; ML 8; *CM*1-Ap2 (modificado).

5. Estación gnómica de las catapultas. Un



tosco sendero de piedra, flanqueado por una barandilla de hierro en el risco, conduce al alto muro de piedra y puerta que rodea esta área. La puerta está bloqueada por un rastrillo de hierro. Detrás del muro, las catapultas gnómicas guardan las Puertas de Paladine. La fortaleza sólo es accesible a través de la puerta y tras una peligrosa escalada hasta la cima.

El rastrillo está protegido por cuatro Caballeros de Solamnia. No abren la puerta a nadie, pero pueden conversar momentáneamente con los PJs a través de ella. Han oído hablar de bandidos en el área, pero no conocen los detalles. Si una persona se acerca a la puerta desesperadamente necesitada, los caballeros llaman a un clérigo de Paladine residente para que preste la ayuda que sea necesaria.

Más de 400 caballeros de diversos niveles y órdenes ocupan las murallas de la fortaleza, más que suficientes para repeler un ataque desde tierra. Las catapultas pueden lanzar proyectiles con toda precisión hasta más allá de seis kilómetros. Los proyectiles estallan en llamas al golpear, para 4d6 puntos de daño.

Caballeros de Solamnia (4): AL LB; CA 4; MV 9; Cab6; pg 45 cada; GAC0 15; #AT 1; Dñ por tipo de arma; ML 16; *CM2*-DL (Hombre, de Krynn); armadura de mallas, escudo, espada larga, ballesta pesada.

Clérigo de Paladine: AL LB; CA 4; MV 9; Clr5; pg 29; GAC0 18; #AT 1; Dñ por conjuro o tipo de arma; ML 17; armadura de bandas, maza, conjuros elegidos por el DM

6. La falla

Al parecer, hace mucho tiempo, un enorme temblor causó que las tierras del norte se elevaran y el terreno al oeste se pandeara y hundiera. El resultado es un risco de desmoronante cara de más de 25 metros de alto en algunas zonas. Dispersas a lo largo del risco hay varias oscuras aberturas, cuevas y huecos que parecen serpentear hacia el interior de la roca hasta alcanzar diversas profundidades. Montones de restos caídos de la pared llenan la base del risco. La falla se extiende en ambas direcciones hasta donde alcanzan los ojos.

Rocas y grava sueltas hacen que la escalada del risco resulte peligrosa. Los ladrones tienen un modificador de —15% a su habilidad de escalar paredes, Los demás no pueden escalar más allá de 3 metros antes de caer (1-6 pg de daño) a menos que vayan unidos en cordada o estén anclados a la parte superior.

Las cuevas y huecos van de 1,5-15 metros de profundidad y 0,6-1 de anchura. Las cuevas sirven frecuentemente como guaridas para los animales de la región. Mientras pos PJs están ahí, las posibilidades de encuentros al azar se incrementan a 1 sobre 4 (control dos veces cada 24 horas). Si los PJs plantan y hacen detonar el dispositivo de Dalamar en una de las cuevas más profundas de esta región, la explosión sacude la falla en toda su longitud. (ver «Detonar el dispositivo de Dalamar»).

La falla puede ser seguida fácil y rápidamente al noroeste hasta la costa.

7. El Puño del Ogro. Es el pico más alto de la región, visible desde 10 hexágonos de distancia en cualquier dirección.

Un monolito de piedra se alza hacia el cielo ante vosotros. Su escarpada cima parece el puño cerrado de un gigante que desafiara a los cielos. La lisa ladera sin árboles de la montaña se extiende hasta la rocosa playa de abajo.

El pico del Puño del Ogro se alza más de 600 metros por encima del nivel del mar y es utilizado como punto de referencia por los barcos que pasan delante de la costa. En él sólo crece una hierba muy corta, y escalarlo hasta más allá de los 300 metros es difícil, porque las laderas se vuelven cada vez más verticales y la roca resbaladiza.

Las cuevas al lado del mar

Estas cuevas están ocultas en una sección rocosa de la costa norte, al oeste del pico del Puño del Ogro. Mientras los PJs buscan la entrada a las cuevas (1-4 horas), efectúa un control de encuentro al azar. Si los PJs rescataron a los cachorros de wemic de los bandidos (área 4), prepara aquí un encuentro con los padres de los cachorros (ver el recuadro sombreado «Encuentros al azar en tierra firme»). Otros varios túneles que conducen al interior de las cuevas pueden ser accesibles en la marea baja, pero ninguno de esos túneles tiene un diámetro superior a 60 centímetros.

Hay tres mareas altas y tres mareas bajas cada día. El ritmo de las mareas no es siempre constante, sin embargo, debido a las tres lunas de Krynn. Los PJs con pericias o habilidades secundarias en navegación, navegación a vela o mareaje saben el ritmo aproximado de las mareas y pueden decir si la próxima marea va a ser alta o baja. Cuando los PJs llegan a las cuevas, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1	Marea alta
2	Reflujo-1
3	Reflujo-2
4	Marea baja
5	Flujo-1
6	Flujo-2

Los ciclos de las mareas recorren sus fases (marea alta a marea alta) cada ocho horas, más o menos 1 hora. Mantén el control de las mareas mientras los PJs estén en las cuevas, anotando sus efectos bajo la descripción de cada cueva.

8. Boca de la cueva. Las rocas alrededor de la boca de la cueva son el hogar de pequeños, inofensivos y multicolores cangrejos. Se mueven constantemente arriba y abajo entre las rocas y la arena de la playa, y huyen precipitadamente ante la presencia de los PJs. La abertura de la cueva se retuerce hacia atrás y hacia abajo en un ángulo incómodo. La piedra interior es resbaladiza a causa de la espuma del océano, lo cual obliga a cada PJ que descienda a efectuar un control de Destreza o caer (1-3 pg de daño).

Cuando los PJs encuentran la entrada de la cueva, lee lo siguiente a los jugadores:

Halláis una dentada abertura que desciende al interior de la oscura roca. Tiene 3 metros de altura y es toscamente circular, formada al parecer por el pandeo y deslizamiento de las masas de roca a vuestro alrededor. El rugir del agua del mar resuena desde el interior, y el aire dentro es frío.

Los PJs pueden oír circular el agua en la parte de atrás de la cámara, donde el suelo desciende repentinamente hasta un agujero de 4 metros de ancho. Cualquiera que sujete una fuente de luz por encima del agujero y mire hacia abajo verá la luz reflejada 5 metros más al fondo. Descender por el agujero sin una cuerda u otro medio de sustentación es imposible debido a lo resbaladizo de la roca. Los PJs que caigan por el agujero al área 9 reciben 2-12 puntos de daño y sufren un ataque del cangrejo gigante que habita allí. Los PJs que inspeccionen los lados del agujero observarán muchos arañazos en la lisa piedra (hechos por el cangrejo gigante).

Esta cámara está por encima de la línea de aguas altas y no resulta afectado por el flujo y

reflujo de la marea.

9. Caverna del cangrejo. El techo de esta caverna está unos 3 metros por debajo del agujero en el área 8. El suelo está formado por rocas sueltas e irregulares y una charca de agua que tiene de 1 a 3 metros de profundidad. Un cangrejo gigante se oculta sumergido en la parte más profunda de la charca. Sale regularmente (ya sea a través de la entrada del agua o hacia arriba por el agujero hasta el área 8) para alimentarse de sus primos más pequeños. El cangrejo ataca al instante a cualquiera que descienda al interior de su cueva.

En el lado opuesto a la charca la cueva se encoge y desciende en un suave ángulo hasta el área 10, donde el cangrejo no puede seguirla. Los movimientos en esta caverna son peligrosos (utiliza la regla de la caída dada en el área 8). Durante el flujo-2 y la marea alta, el nivel del agua en esta caverna se alza y se derrama al área 10.

Cangrejo gigante: INT no; AL N; CA 3; MV 9; DG 3; pg 21; GACO 16; #AT 2; Dñ 2-8/2-8; DE —3 para sorpresa; TM G; ML 13; PE 65; *CM*1-Ap (Crustáceo, gigante).

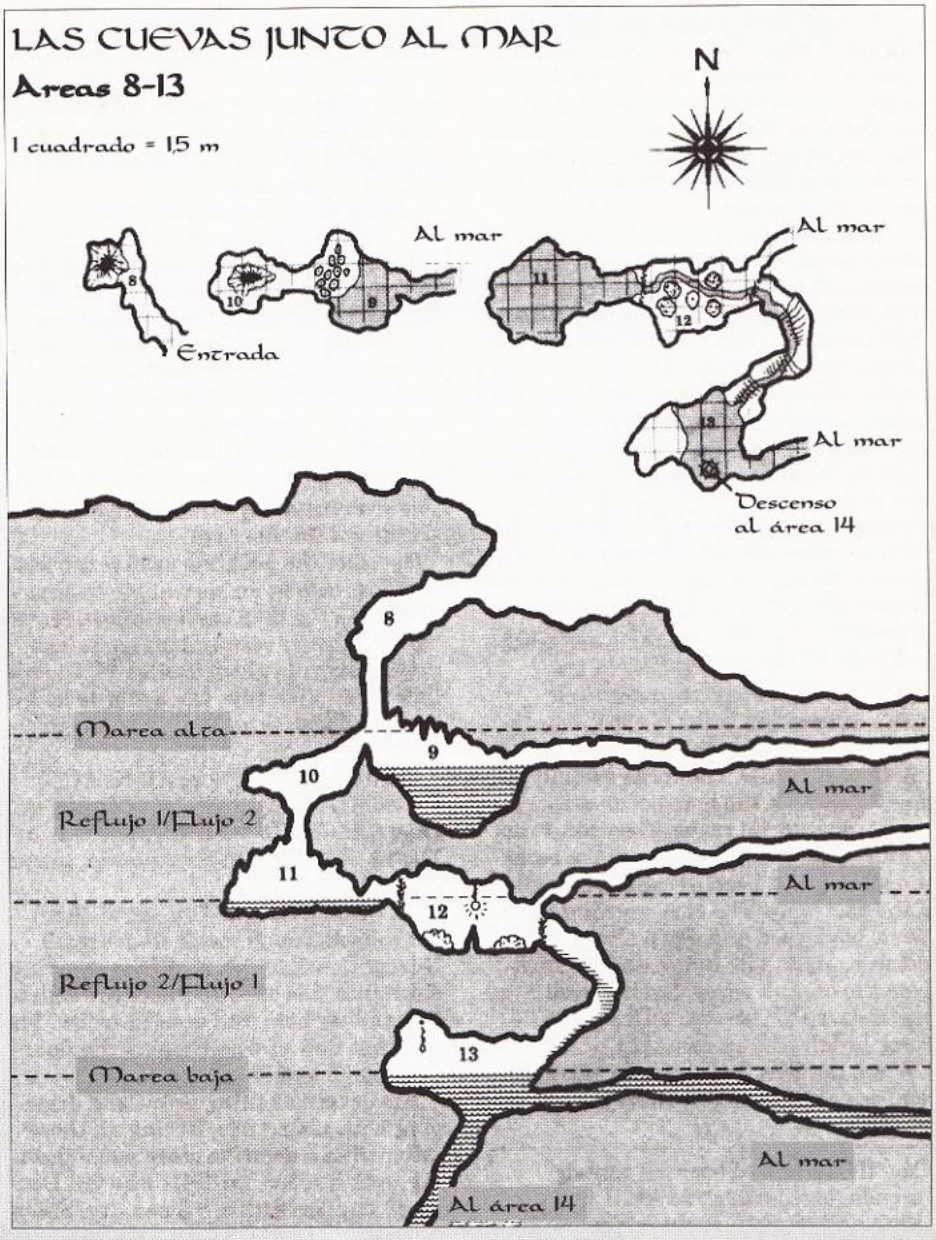
10. Caverna resbaladiza. Esta pequeña cámara recoge el agua vertida del área 9. Durante el flujo-2 y la marea alta, el agua desciende a esta cueva y cae a través de un agujero de 1,5 metros de diámetro al área 11 de abajo. El constante flujo de agua hace que el suelo sea resbaladizo (como en el área 8).

El techo de la caverna es bajo, goteante y lleno de estalactitas, lo cual obliga a todos aquellos más altos que un enano a agacharse cuando luchen en esta estancia. Los PJs altos que fallen su control de Destreza (con una penalización de —2) se golpean la cabeza para 1-2 pg de daño.

Durante el flujo 2, la marea alta, y el reflujo-1, la cámara de abajo (área 11) se llena de agua. El nivel del agua asciende hasta el agujero en el suelo de esta cueva, haciendo que parezca una profunda charca. Cualquiera que mire en esa charca tiene un 50% de probabilidades de ver una fantasmagórica luz en las profundidades del agua. Cuando el nivel del agua está bajo, la luz no es visible.

11. Caverna de sal. El olor a sal es fuerte aquí, puesto que esta cueva se llena y se vacía regularmente de agua. El suelo está cubierto por una capa de sedimentos y siempre está inundado con al menos 60 centímetros de agua. La luz muestra depósitos de sal que se alinean en las paredes de la cueva, y muchos cristales destellan bajo el agua.

Durante el reflujo-2 y la marea baja, una extraña luz se refleja a través del agua. Si cualquier PJ busca la fuente de luz y supera un control de Inteligencia, descubre que procede del lado este de la cueva. En este extremo, el techo se hunde bajo el nivel del agua y luego asciende de nuevo en el área 12. Resulta fácil sumergirse bajo el techo en este tramo y nadar hasta el área 12, aunque los PJs no pueden saber si hay aire al otro lado tanteando por debajo de las rocas.



12. Saludos de los dimernesti. Más allá de la entrada, el suelo de esta cueva desciende hasta 2,5 metros por debajo del área 11.

Recientemente, una tribu de elfos marinos dimernesti se trasladó a estas cuevas. Han convertido las cuevas inferiores en un hogar adecuado con «diques» de varec. Situaron una rígida partición de varec trenzado cerca de la entrada del área 11 para mantener alejados a los intrusos. La pared es recia, aunque sólo tiene un par de centímetros de grosor. Los PJs deben causar al menos 12 pg de daño por corte para conseguir pasar. Aunque el cangrejo en el área 9 podría cortar fácilmente el varec con sus pinzas, es demasiado grande para pasar por las áreas 10 y 11.

El sacerdote y el hechicero de la tribu han situado conjuros protectores sobre el varec trenzado para mantener alejados a los intrusos. Cortar la pared desencadena una *ilusión programada*, y la imagen de un dragón dorado se agita en la cueva al otro lado de la partición. A lomos del dragón hay un jinete en una resplandeciente armadura blanca y enarbolando una lanza de dragón. El jinete exclama con atronadora voz: «¡Vosotros, que os atrevéis a profanar este sagrado santuario, marchaos de inmediato!» Si los PJs no se retiran inmediatamente, la imagen del dragón exhala un chorro de llamas, ¡aunque la cueva esté bajo el agua! Cuando el dragón exhala su aliento, desencadena un *glifo de protección* inscrito en la pared de varec, cuyo cometido es reforzar el aliento de llamas de la imagen del dragón. El *glifo* sobrecalienta el agua, y cualquiera que se halle dentro de un radio de 3 metros de la pared de varec recibe 5d4 pg de daño (salvación contra conjuros para medio daño). Aunque el dragón sigue exhalando fuego contra los intrusos, no se produce nin-

gún otro daño real cuando el *glifo* se agota.

El jinete blanco sigue gritando insultos mientras el dragón lucha, diciendo cosas como: «¡Malvados enemigos, os advertí!» El ruido alerta a los elfos en el área 13, que estarán preparados si los PJs consiguen pasar la ilusión. Mientras alguien siga consciente y dentro del alcance de la ilusión, el dragón seguirá luchando y su jinete gritando.

La estancia está siempre iluminada débilmente por una linterna que cuelga del techo. La linterna está hecha de un resplandeciente coral azul y cuelga de una cadena de algas trenzadas. En el centro de la cueva, un gran racimo de coral azul forma una tosca mesa. La estancia parece estar decorada con exótica flora y fauna submarina, incluidos el coral verde y blanco, una gran extensión de hojosas algas amarronadas, racimos de algas rojas, y cuadro esponjas teñidas de rosa.

Los elfos han recolectado todas estas cosas de otras partes del mar y ahora utilizan sus talentos especiales para hacer que sigan creciendo en ausencia de la luz del sol y a la exposición intermitente del aire. La linterna proporciona suficiente luz para que las plantas medren. Las esponjas sirven como sillas para cualquier huésped que los elfos puedan recibir y también mantienen a sus usuarios confortablemente húmedos. Las esponjas se vuelven ligeramente pegajosas cuando son expuestas al aire.

Hay otras pequeñas decoraciones dispersas por los alrededores, incluidas 12 perlas (con un valor total de 3.550 mo), una hermosa concha pulida inscrita con el símbolo de Paladine (valor 65 mo), y una extensión de musgo curador (que actúa como una poción de *curación*). A los lados de las esponjas hay engarzados pequeños dijes: una peineta de coral con la forma de un delfín (sin terminar, valor 25 mo), un cuchillo de piedra, un peine de concha, y una concha de almeja sellada que contiene una gelatina púrpura.

La gelatina púrpura es mágica, tiene un sabor dulce y un olor salado. Recibe el nombre de *jooma* y es a la vez un postre y un perfume para los elfos marinos. Cada una de las conchas de jooma contiene ocho dosis de jalea, y tomar una dosis proporciona la habilidad de *respirar agua* durante cuatro horas a cualquier criatura que respire aire. Durante ese tiempo, la criatura no puede respirar aire normalmente: se asfixia si es sacado del agua (utiliza las reglas para contener el aliento dadas en la pág. 122 del *Manual del jugador* de la segunda versión del AD&D™). Si es expuesta al aire libre durante 10 minutos, la gelatina se endurece y queda inutilizada, así que es conservada en contenedores herméticos.

El suelo de esta estancia no es resbaladizo. El extremo este de la cámara está bloqueado por otra partición de varec trenzado. La partición está unida a los lados de la cueva por cierres de coral y puede abrirse como una puerta para revelar un corredor que conduce más abajo.

Justo encima de esta salida hay un túnel de 60 centímetros de ancho que conduce al mar.

13. Perrera. Esta cueva está parcialmente llena con agua de mar incluso durante la marea baja. Un túnel sale de esta cámara y emerge bajo el agua en un lecho de coral a kilómetro y medio mar adentro. El suelo es escalonado como el del área 12 (el extremo oeste es el más alto), y el liso techo de piedra se alinea entre los 2,5 y los 3 metros de altura.

La porción elevada del lado oeste de la cámara forma una bolsa de aire cuando la cámara está sumergida. La plataforma elevada es la perrera para cinco nutrias marinas que los dimernesti utilizan como guardias y compañeras de juegos (estas nutrias no son dimernesti *cambiaformados*). Las nutrias asedian y rodean de inmediato a cualquier no dimernesti que entre en esta estancia. Nadan en círculos alrededor de los intrusos, lanzando ocasionales mordiscos de advertencia (tirada normal de ataque, 1 pg de daño) para obligar a los intrusos a retirarse. Si los intrusos siguen adelante o atacan, las nutrias retroceden sin dejar de luchar. Si los PJs se retiran al área 12 y permanecen allí, una nutria nadará para alertar a los elfos en el área 14.

Hay una calabaza vacía suspendida de una cuerda de varec trenzado en la porción elevada de la cámara. Contiene una sustancia negra y aceitosa llamada *sitha* (ver detalles más abajo).

Un agujero de 60 centímetros de ancho en el suelo está siempre sumergido y es invisible desde fuera del agua. El agua del mar desciende por este agujero a la gruta de los elfos de abajo. El fluir del agua es controlado por una rejilla hecha de varec trenzado y encajada en el agujero. Cuando la rejilla es tratada con sitha, se hincha, disminuyendo el flujo del agua de la cámara y permitiendo a los elfos mantener las cámaras superiores sumergidas más tiempo de lo normal.

Cualquiera que llegue a menos de 3 metros de la rejilla debe efectuar un control de Destreza. Si el PJs falla, es sorbido al agua por la corriente y debe efectuar un control de Fuerza. Si falla éste también, el PJ queda clavado contra la rejilla y se ahogará en tres rounds a menos que pueda superar una tirada de doblar barras. Hasta tres PJs pueden ayudar (añadiendo sus puntuaciones de doblar barras a la del PJ atrapado), siempre que superen un control de fuerza para evitar ser atrapados ellos también.

Cualquier enano, gnomo o kender que quede atrapado contra la rejilla tiene un 40% de probabilidades de ser arrastrado a su través al área 14 de abajo. Si ocurre esto, el PJ será tratado como un intruso hostil (ver área 14).

Nutrias marinas (5): INT animal; AL N; CA 5; MV 12, Nad 18; DG 1; pg 5 cada; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1-3; TM P; ML 11; *CM*2-DL (Elfo marino, dimernesti, modificado).

14. La gruta de los elfos. Esta gruta completamente sumergida es una cámara amplia y plana con el techo a unos 1,5-3 metros de altura. La gruta es el hogar de una pequeña tribu de elfos marinos dimernesti que han utilizado cortinas de varec trenzado (como en el área 12) para crear paredes y estancias. Las cortinas son movibles a fin de acomodarse a los gustos variables y caprichosos en la decoración de su hogar. Sin embargo, siempre hay un espacio central que está bien oculto de las entradas y alberga el tesoro y los hijos de la tribu. La gruta es accesible tan sólo a través del pasaje submarino del área 13 y a través de túneles que vienen de entradas submarinas dispersas a lo largo de la orilla.

Los elfos han flanqueado los pasadizos con muchas trampas para atrapar a los no bienvenidos. Cualquier que intente entrar a través de los pasadizos de 15 metros de largo debe efectuar una tirada de salvación contra paralización o ser retenido por los lazos corredizos de varec y algas. Los PJs atrapadas en el varec deben superar una tirada de doblar barras para liberarse. Seis elfos marinos rodean a cualquier individuo caído en una trampa en 2-5 rounds. Matarán al intruso si es un enemigo o lo llevarán a la cámara de huéspedes (área 12) si no lo es. Los elfos usarán jooma para mantener con vida a cualquier intruso no enemigo.

Los elfos no permiten que los desconocidos entren en esta cámara bajo ninguna circunstancia. Si los PJs consiguen pasar las nutrias marinas en el área 13 e intentan entrar, se encontrarán con las trampas del túnel. Además, 20 elfos marinos normales conducidos por un guerrero de nivel 4 atacarán a los PJs para echarlos de las cuevas. Los elfos lanzarán todo lo que tienen contra los intrusos mientras conducen a sus hijos a la seguridad.

Los elfos jóvenes son albergados en el centro de la gruta hasta que son lo suficientemente mayores para defenderse por sí mismos. Las regiones interiores del hogar están decoradas de una forma muy parecida a la cámara de los huéspedes (área 12). Hay 60 adultos dimernesti normales aquí, con 25 niños, y 8 líderes (6 guerreros/magos de niveles 6/6, el clérigo tribal y el anciano del clan).

Danik (anciano del clan): AL NB; CA 7 (5 como nutria); MV 9, Nad 15 (18 como nutria); Mag12; pg 29; GAC0 17; #AT 1; Dñ por conjuro o tipo de arma, o 1-3 (como nutria); Frz 11, Des 17, Con 13, Int 17, Sab 13, Car 14; ML 13; *CM*2-DL (Elfo marino, dimernesti).

Conjuros: *hechizar persona, proyectil mágico, protección contra el mal, leer magia; detectar el mal, PES, olvidar, invisibilidad; disipar magia, apresuramiento, llamar monstruos I, sugestión; puerta dimensional, miedo, espejo mágico, muro de hielo; mano interpuesta de Bigby, invocar elemental, sueño, retener monstruo; erudición en leyendas.*

Dafta (clérigo de la tribu): CA 6 (5 como nutria); Clr6; pg 25; GAC0 18; Frz 11, Des 18, Con 12, Int 16, Sab 15, Car 14; las demás estadísticas como Danik.

Conjuros: *ordenar, curar heridas ligeras, detectar trampas y pozos; augurio, conocer alineamiento, oscurecimiento; glifo de protección, luz continua.*

Líderes dimernesti (6): Grr4/Mag4; pg 18 cada; GAC0 17; otras estadísticas como Danik. Conjuros: *hechizar persona, protección contra el mal, sueño; asustar, nube hedionda.*

Dimernesti (60): AL CB; CA 9 (5 como nu-

tria o en armadura de mallas); DG 1 + 1; pg 7 cada; GACO 19 (18 con arco o espada corta); Dñ por tipo de arma o 1-3 (como nutria); otras estadísticas como Danik; armadura de mallas, tridente, lanzas, espadas cortas.

Dimernesti, niños (25): AL CB; CA 10 (5 como nutria); DG 1 — 1; pg 3 cada; GACO 20; Dñ 1-2; ML 9; otras estadísticas como Danik.

Los conjuros que usan los dimernesti han sido modificados para que actúen bajo el agua. *Oscurecimiento*, por ejemplo, funciona de una manera muy parecida a la tinta defensiva de un calamar gigante (ver la entrada «Calamar, gigante» en el apéndice al volumen 1 del *Compendio de monstruos*).

Puedes hallar más información sobre los dimernesti en las páginas 63-66 de la caja *Relatos de la lanza* y en el volumen dos del *Compendio de Monstruos* dedicado a la saga de la Dragonlance.

Los elfos mantienen sus tesoros tribales en una concha de almeja de 1,5 metros de diámetro localizada en el centro de la cámara. La concha está cerrada con una *cerradura de hechicero* por un mago de nivel 12 y permanece cerrada a menos que alguien pronuncie la palabra de mando («Kelotta»). Dentro hay 24 conchas de jooma, tres calabazas huecas de sitha, una colección de 43 gemas (calor total, 13.605 mo), y una enorme perla (valor 4.000 mo). Danik utiliza la perla como superficie reflectante para su conjuro de *espejo mágico*. La almeja contiene también los libros de conjuros comunitarios de la tribu, escritos sobre pequeñas placas de madreperla con letras de oro.

Si los PJs sospechan o descubren que las cuevas son el hogar de un benigno grupo de criaturas marinas y abordan a los elfos pacíficamente, las nutrias marinas en el área 13 llamarán a los elfos de abajo. Al cabo de seis rounds, el anciano del clan Danik, su esposa Dafta, y ocho dimernesti machos llegarán al área 13 para reunirse con los PJs.

Danik y Dafta son seres benévolos, tranquilos y sabios. No saltan precipitadamente a conclusiones. Sin embargo, son protectores con respecto a su hogar y a su tribu, e interrogan seriamente a los PJs sobre las razones de los aventureros para penetrar como intrusos en el hogar de los elfos. Si alguna nutria resultó atacada o muerta, Danik y Dafta creerán que los PJs son malvados, y los héroes tendrán que disculparse profusamente, dar explicaciones, y prometer una restitución para recuperar las buenas relaciones con los elfos marinos.

Si los PJs no ofrecen a Danik y Dafta una finalidad respetable a su entrada en el hogar de los elfos, o si muestran signos de intentar engañarles, serán expulsados y amenazados con un duro castigo si intentan entrar de nuevo. Si la reunión es interrumpida por la llegada de la marea, Danik ofrecerá a los PJs un poco de jooma para que la conversación pueda proseguir. Si los PJs lo rechazan, Danik ofrecerá encontrarse con ellos en el área 12, si la marea es baja o en reflujo.

Si los PJs explican a Danik y Dafta la auténtica razón de su presencia allí, y muestran el dispositivo de Dalamar, los líderes dimernesti interrumpirán la reunión hasta que puedan consultar con todos los miembros adultos de la tribu. Pedirán a los PJs que aguarden en la superficie hasta que la tribu haya celebrado su consejo. Si es preguntado al respecto, Danik dirá a los PJs que el consejo ocupará dos horas. Si los PJs no desean aguardar tanto tiempo, Danik agitará la cabeza y dirá: «Vosotros los humanos os apresuráis demasiado, sois excesivamente inquietos. Las decisiones como ésta deben ser meditadas, o de otro modo cometeremos errores.» Si los PJs insisten en su impaciencia, el anciano del clan les pedirá que se marchen y les amenazará como si hubieran mentido a los elfos. Si los PJs aguardan, Danik, Dafta y los ocho elfos de su escolta aparecerán en la superficie dos horas más tarde. Lee lo siguiente a los jugadores:

> El regio elfo marino observa a vuestro grupo, luego alza la mano en un respetuoso saludo.
>
> «Por favor, disculpad nuestra anterior falta de hospitalidad. No estamos acostumbrados a los intrusos... en especial a los moradores de la superficie. Sin embargo, vuestra llegada en este momento y por esta razón parece una gran coincidencia. Los koalinth que despojan las embarcaciones de vuestra ciudad son también nuestros mortales enemigos. Su número es demasiado grande para que nosotros los derrotemos en batalla. Aunque no conocen la localización de nuestro hogar, saben que estamos cerca y nos están buscando. Nos veremos obligados a marcharnos a menos que los malvados koalinth sean ahuyentados. He pasado las últimas horas en consejo con mis hermanos, y creemos que ha llegado el momento de trabajar juntos con vosotros, los humanos, contra nuestro enemigo común. ¿Cómo podemos eliminar a los koalinth?

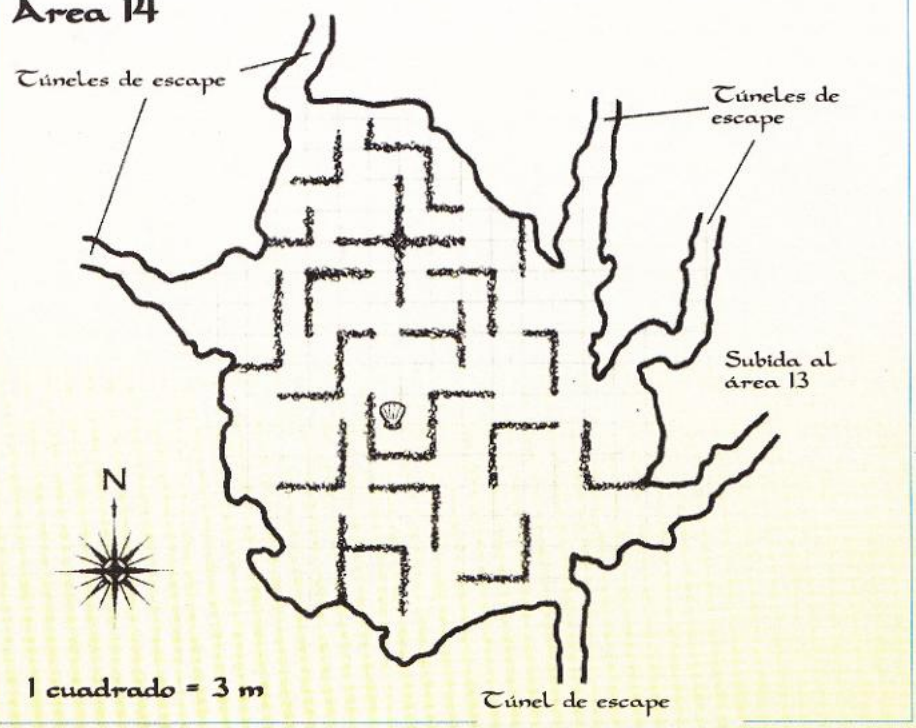
Si los PJs le han hablado a Danik del dispositivo de Dalamar, o si se lo dicen ahora, el elfo marino pedirá verlo. Si los PJs se lo entregan, estudiará lo escrito en el cilindro y lanzará su *erudición en leyendas* sobre él. Esto tomará 1-4 turnos y producirá la información histórica contenida en la sección «Detonar el dispositivo de Dalamar» (Danik compartirá esta información con los PJs si éstos se lo piden. Si los PJs no permiten a Danik lanzar ningún conjuro sobre el dispositivo, éste les pedirá que le cuenten todo lo que sepan sobre él.

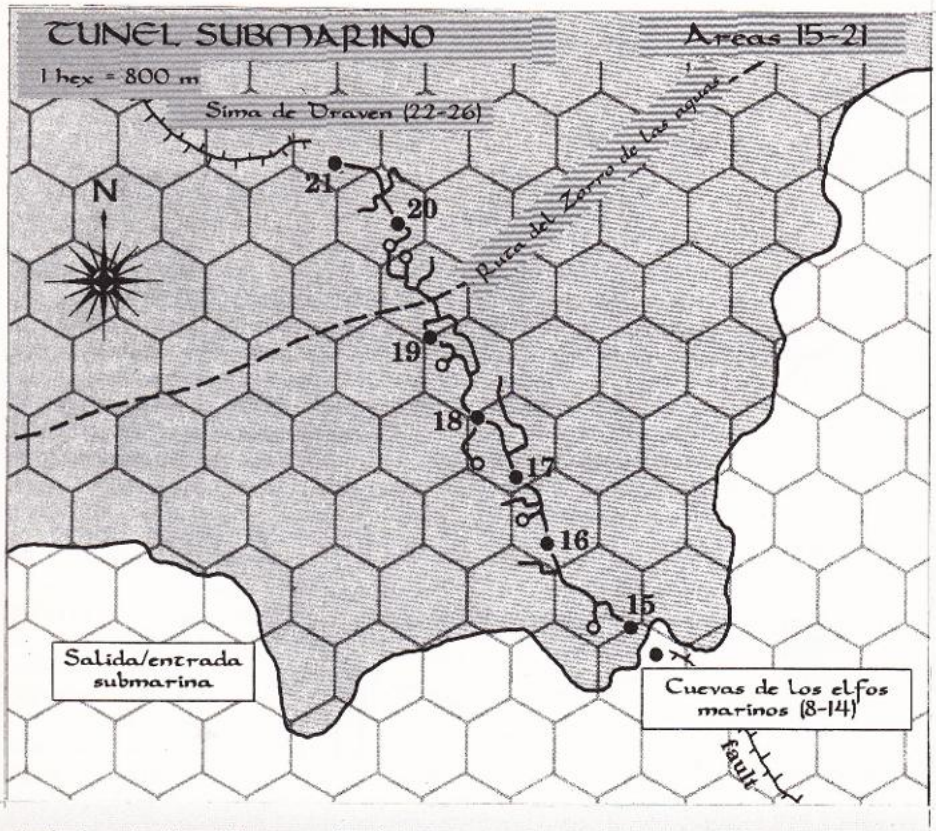
Tras descubrir lo que el dispositivo puede hacer, Danik sacude la cabeza y suspira, murmurando algo acerca de las formas locas y destructivas de actuar de los moradores de la tierra firme. Les dice de una forma definitiva que no permitirá que los PJs hagan detonar el dispositivo en ninguna parte cerca del hogar de los elfos, ni en las profundidades de la grieta donde pueda causar daño a los elfos.

Danik sugiere que el dispositivo sea detonado en el corazón mismo de la colonia koalinth, donde sólo afectará a su blanco previsto, en vez de causar destrucción a todo lo largo de la falla. Si los PJs piden a los elfos que planten el dispositivo dentro de la sima de Draven por ellos, Danik se negará rotundamente. Sin embargo, Danik se ofrecerá a escoltar a los PJs a un

LA GRUTA DE LOS ELFOS MARINOS

Area 14





túnel submarino (área 15) que conduce hasta la sima de Draven.También les ofrecerá suficiente cantidad de jooma para llevar ellos mismos el dispositivo hasta la colonia. Sin embargo, no enviará ningún elfo o nutria marina a acompañar a los PJs al túnel.

Si los PJs se sienten confusos en este punto y no desean embarcarse en esa peligrosa misión submarina, Danik les sugerirá que los humanos y los elfos marinos trabajen juntos para eliminar la amenaza. Propondrá que las dos razas nombren delegaciones y establezcan planes para forzar la salida de los koalinth. Los PJs inteligentes se darán cuenta de que estos planes llevarán semanas, incluso meses... un tiempo que Palanthus simplemente no tiene. Si los PJs aceptan actuar como intermediarios para la correspondencia de Danik con Lord Jostin, las cosas no funcionarán bien para ellos (ver «Concluir la aventura»).

Si los PJs rechazan la sugerencia de Danik de una correspondencia sin suficientes explicaciones, el elfo marino se sentirá insultado y creerá que los PJs están demasiado preocupados por su propio bien y son demasiado estúpidos. Les dice que mantengan su horrible «magia de tierra firme» lejos de aquella área y les invita a que se marchen. Si los PJs explican que no hay tiempo suficiente para las negociaciones, y que es mejor para Palanthus manejar la situación a la manera «silenciosa» de lord Jostin, Danik lo entenderá. Si es así, el elfo marino no quiere tener más contactos con Palanthus una vez solucionado el problema (los elfos desean seguir manteniendo secreta su localización), e intentará conseguir que los PJs juren que mantendrán el secreto.

Danik ofrece una sugerencia más. Los dimernesti han mantenido siempre un ojo atento a las líneas marítimas en la zona, porque temen la intrusión de los hombres en su territorio. El anciano del clan se ofrece a advertir al siguiente barco que pase, con la esperanza de que pueda salvarse del ataque de los koalinth.

Lord Jostin ha confiado a los PJs la realización de una importante misión, y los PJs deben decidir cómo realizarla. En la reunión con Danik se describen tres posibles soluciones, pero el DM o los PJs pueden pensar en algo distinto. El DM puede elaborar alguna solución diferente.

Si los PJs deciden no viajar por el túnel submarino (áreas 15-21), sino ir por el fondo del mar, el DM puede usar los encuentros al azar de las profundidades de agua salada del *Compendio de monstruos* para crear algunas complicaciones interesantes en el camino hasta la sima de Draven. Si los aventureros deciden la ruta por el fondo del mar, Danik les proporcionará a cada uno dos conchas llenas de jooma. También dará instrucciones a los PJs de que sigan el risco submarino que recorre por encima y paralelo a los túneles de las áreas 15-21, a fin de que no se pierdan en las profundidades.

La falla es fácil de seguir bajo el agua. Si los PJs se desvían del risco y se pierden, utiliza las tablas de la página 128 de la *GDM* para ocuparte de ello. El suelo submarino es equivalente a un suelo ondulado, con el modificador de oscuridad. Los PJs pueden ganar también el modificador de «Divisada señal orientativa» si avanzan por la pendiente general del suelo marino tal como desciende hacia el noroeste. La profundidad en esta área va de 0 en la orilla a 250 metros en lo más profundo. La profundidad media es de 120, más o menos 2d10 [×] 3 metros.

El túnel submarino

Si los PJs deciden plantar ellos mismos el dispositivo en la sima de Draven, Danik les conducirá a la entrada del túnel submarino. Se halla a 30 metros al noroeste de las cuevas junto al mar, y 10 metros más allá de la orilla. Si los PJs no hablan con los elfos marinos y consiguen hallar esta área por sí mismos, tendrán que utilizar sus propios métodos de viajar bajo el agua.

El pozo de entrada al túnel submarino aparece como un profundo agujero en las rocas bajo la resaca. El suelo marino se halla aquí a 20 metros bajo el agua durante la marea alta y a 12 durante la marea baja. El agujero no es fácil de apreciar desde la orilla, pero los nadadores tienen un 30% de probabilidades de observar una forma oscura e inmóvil en el fondo. Cualquiera que nade dentro de un radio de 6 metros del agujero o lo mire desde al menos 30 metros en el aire (mediante un *volar*, por ejemplo), tiene un 80% de probabilidades de reconocer el agujero por lo que es.

La abertura tiene 6 metros de ancho y emite un constante y sutil flujo de agua caliente. El pasadizo parece descender en un ángulo de 80 grados hacia el norte. Sin ayuda mágica, los PJs no pueden ver más allá de 30-60 centímetros en las regiones más profundas del túnel. Si los PJs preguntan, Dafta (el sacerdote dimernesti de las cuevas junto al mar) lanzará su conjuro de *luz continua* sobre un objeto que los PJs puedan llevar consigo. Los efectos de todas las fuentes de luz se ven reducidas a la mitad en las profundidades.

Si los PJs no han conocido a Danik y a los dimernesti, sáltate este texto recuadrado.

> Los elfos marinos se muestran precavidos mientras permanecen en las someras aguas de la orilla, observándoos. El llamado Danik llama vuestra atención hacia una forma oscura a unos 30 metros de la orilla, apenas visible entre las olas.
>
> «Ahí, bajo la resaca, está la abertura de un túnel que conduce hasta la colonia koalinth. Los koalinth no lo han explorado extensamente y no saben lo cerca que está su salida de nuestro hogar. Si deseáis usar este dispositivo para eliminar a los koalinth, yo no os detendré. Sin embargo, tenéis que depositarlo dentro de la propia colonia koalinth. No lo dejéis en los túneles o cerca de nuestro hogar. Si estallara aquí, nos destruiría, junto con cualquier probabilidad de poder ayudaros en el futuro. ¿Lo comprendéis?

Si los PJs no lo comprenden, o formulan preguntas, Danik les explicará:

«Si el dispositivo es detonado en una de las zonas estables de la falla, causará que toda la falla de estremezca y sufra modificaciones. Si la explosión se produce en la ya inestable sima de Draven, el efecto quedará localizado.» Si los PJs requieren una explicación más detallada, ver

«Detonar el dispositivo de Dalamar». Cuando los PJs hayan comprendido claramente el razonamiento de Danik, el elfo marino continúa:

«No creo que, como moradores de tierra firme, halléis cómodo este viaje, pero os proporcionaremos toda la ayuda que podamos. –Extrae varias pequeñas conchas de una bolsa a su costado y os entrega dos conchas a cada uno–. Todas contienen jooma. Os ayudará a respirar bajo el agua. Debería de haber bastante para que todos vosotros hiciérais el viaje hasta los koalinth, cumpliérais con vuestra misión allí, y regresárais. No podremos acudir en vuestra ayuda si vuestro objetivo fracasa, porque entonces los koalinth podrán rastrearnos hasta nuestro hogar. De todos modos, nuestros deseos de suerte y éxito van con vosotros. La colonia koalinth está a unos seis kilómetros de aquí a lo largo de la falla.

Danik responde a cualquier pregunta que tengan los PJs acerca del entorno submarino, incluido el combate. Conoce todo lo relevante explicado en la página 79 de la *GDM* y las páginas 120-122 del *MJ*, y el DM puede compartir esta información con los jugadores. Si éstos se lo piden, Danik proporcionará a cada uno de ellos una lanza para utilizarla como arma bajo el agua. Como mago, advierte a los hechiceros acerca de llevar componentes de conjuros bajo el agua (algunos polvos y otros objetos pueden quedar inutilizados), y proporciona al grupo dos bolsas herméticas que son accesibles bajo el agua (esto es posible porque una densa gelatina forma una especie de esclusa de aire en la boca de la bolsa.) Los magos necesitan sin embargo dos rounds para sacar algo de estas bolsas. Danik guardará cualquier objeto de valor que los PJs deseen dejar detrás.

Danik, Dafta y los otros elfos marinos contemplan a los PJs mientras éstos descienden al agujero antes de regresar a su hogar. No se marchan hasta que todos los PJs han desaparecido, porque temen que los PJs puedan intentar plantar el dispositivo en algún lugar cerca de su hogar mientras los elfos no están vigilando.

El túnel conduce a lo largo de la grieta, desde la costa hasta la sima de Draven. En el mapa de las áreas 15-21 se muestran varios obstáculos y encuentros, aunque el DM puede modificarlos para que encajen con el viaje de los PJs.

Si los PJs abandonan el túnel submarino a través de una de las salidas señaladas en el mapa, tendrán que registrar el suelo submarino en busca de otra entrada. Hallar una entrada es tan difícil como descubrir una puerta secreta, y los PJs tienen las posibilidades habituales de descubrirlas cuando se hallan en el hexágono correcto.

Mientras recorren el túnel, los PJs pueden encontrarse con criaturas marinas hostiles. Tira 1d10 cada turno que los PJs se hallen en el túnel; con un 1 se produce un encuentro. Luego tira 1d6 y consulta la siguiente tabla.

1. **Pez plateado (1-100):** como los encontrados en el área 15 (ver más abajo).

2. **Raya picadora:** INT no; AL N; CA 7; MV nad 9; DG 1; pg 5; GAC0 20; #AT 1; Dñ 1-3; AE veneno (5-20 pg de daño y paralización por igual número de turnos); TM P (1,5 m envergadura de alas); ML 5; PE 120; *CM*1 (Raya, picadora).

Un PJ al azar pisa accidentalmente esta criatura, que ataca durante dos rounds antes de huir.

3. **Pez grande (1-100):** Aunque tan inofensivo como el pequeño pez plateado encontrado en el área 15, estos peces tienen todos 0,6-1,2 metros de largo y son mucho más rápidos.

4. **Varec:** Una gruesa extensión de varec crece delante vuestro de la misma arena en la base del túnel. El varec se extiende durante los siguiente 10d10 metros. El movimiento y la visibilidad se ven reducidos a la mitad por su causa.

5. **Erizo negro:** INT semi; AL N; CA 4; MV 6, nad 6; DG 1 + 1; pg 7; GAC0 19; #AT 2; Dñ 1-4; AE +2 para golpear, púas envenenadas (salvación o quedar paralizado durante 2-16 turnos); TM P; ML 11; PE 65, *CM*1-Ap (Erizo de mar, negro).

Este animal se desliza por el túnel en busca de mariscos. Ataca a los PJs como autodefensa hasta que lo matan o se aleja a más de 3 metros de distancia.

6. **Bolsa de vapor:** Debido a la naturaleza inestable de la grieta, dentro del túnel se abren periódicamente pequeñas fisuras. Una de ellas se ha abierto en esta área, liberando una nube de ardiente y burbujeante vapor. Cada PJ tiene un 40% de probabilidades (80% para los PJs con infravisión) de detectar la nube cuando avanza hacia ellos por el túnel. Los PJs que vean la nube pueden apartarse del camino. Cualquiera en el túnel en el momento en que pase la nube de vapor sufre 2-8 pg de daño (salvación contra arma de aliento para medio daño). Aquellos que se refugien contra los lados del túnel sufren medio daño (ningún daño si superan la tirada de salvación).

15. Pozo descendente. El pozo desciende unos 12 metros hasta una pequeña cámara.

El pozo se abre a una pequeña gruta con las paredes y el suelo cubiertos de arena. Oscilando en la ligera corriente de cálida agua pueden divisarse los zarcillos de varias aglomeraciones de varec verde. Pequeñas formas como cuchillos entran y salen velozmente del varec, reflejando la luz del sol que se filtra en esta cámara. El túnel al norte prosigue al norte, curvándose ligeramente en un ángulo descendente por entre dentadas rocas.

Si los PJs poseen una luz, pueden identificar las formas parecidas a cuchillos como pequeños peces plateados. Sin iluminación, la luz del sol que se refleja de la piel plateada de los peces proporciona a la zona y aura mística, onírica.

Un tiburón solitario hizo su guarida en la parte sur de esta cueva hasta que fue cazado y muerto por los elfos marinos. Si los PJs registran la parte de atrás de la caverna, tienen un 40% de probabilidades de descubrir varios huesos pequeños en el arenoso suelo.

Avanzar hacia el norte a partir de esta cámara por el túnel significa viajar contra corriente. Los índices de movimiento de los PJs se ven reducidos en un punto a causa de ello, pero también significa añadir un punto de movimiento a sus índices normales en el viaje de regreso.

16. El abismo. El túnel se abre bruscamente ante esta gran caída en vertical. Si los PJs disponen de una fuente de luz, ven que el suelo desaparece simplemente ante ellos. Sin luz, el primer PJ en entrar en el área cae en el abismo a menos que supere una tirada de salvación contra paralización con una penalización de —2.

El abismo es el lugar donde hace mucho tiempo se produjo una pequeña erupción. Desde entonces, el área se ha enfriado para formar esta fisura de 20 metros de largo y 12 de ancho por 40 de hondo. El fondo es roca sólida. La corriente de agua fluye firmemente de norte a sur a través de la parte superior de esta cámara.

Para cruzar este abismo, los PJs tienen que nadar. Los PJs con armadura metálica no pueden alcanzar el otro lado sin ayuda mecánica o mágica. Las reglas para nadar con equipo se dan en las páginas 120-122 del *MJ*. Independientemente de cuándo efectuó el DM el último control para un encuentro al azar, debe efectuar otro control aquí.

El túnel que conduce desde el extremo norte de esta zona asciende suavemente hasta el área 17.

17. Pescadores orughi. El túnel ascendente llega a menos de 10 metros de la superficie aquí, donde se entierra debajo de una pequeña isla. Un poco conduce hacia arriba desde el túnel hasta una laguna en medio de la isla. La isla es el hogar de tres orughi. Estos ogros isleños utilizan la laguna (y el pozo que conduce al túnel) como un lugar de pesca.

Los orughi pescan con redes hechas con tiras de varec, con huesos y dientes entrelazados en las fibras para formar anzuelos. Contrapesan estas redes con piedras y las arrojan al interior del túnel, donde esperan atrapar a los grandes peces que pasan por él (ver los encuentros detallados para el «Túnel submarino»). La infravisión de los orughi les permite ver claramente las figuras que se mueven abajo en el túnel. Un orughi vigila constantemente la laguna, y tiene un 60% de probabilidades de reparar en los PJs cuando pasen por debajo.

Hay dos redes en el túnel; sus posiciones están señaladas en el diagrama de esta área. Los PJs tienen las mismas probabilidades de ver las redes que de descubrir puertas secretas. Si no reparan en las redes, cada PJ tiene un 20% de probabilidades de mover una de ellas. Cualquier movimiento de la red alerta al orughi que está de guardia arriba; reacciona tal como

se detalla a continuación. Si algún PJ decide nadar hasta la parte superior de la laguna, hay un 95% de probabilidades de que los orughi reparen en su presencia.

Cuando el orughi de guardia capta figuras en el túnel, llama la atención de sus compañeros, luego tira de las cuerdas de una de las redes. Todos los PJs dentro de un radio de 1,5 metros de la red deben efectuar un control de Destreza (con una penalización de +2 por hallarse en el agua) para evitar ser atrapados y arrastrados arriba a la laguna.

Cada red puede contener un máximo de dos seres de tamaño humano. Si más de dos PJs son atrapados en la red, uno de ellos (determinado al azar) puede deslizarse a la libertad en un round. Los PJs atrapados por la red sufren 1-3 pg de daño de los anzuelos y son arrastrados hacia arriba a una velocidad de 6 metros por round, aunque las redes sobrecargadas (las que contienen más de dos PJs) son izadas a la mitad de esta velocidad.

En la red, los PJs tienen Ca 10 y no pueden atacar a los orughi, pero pueden intentar cortar la red (CA 8). Para liberar a los PJs atrapados, una red necesita recibir 15 pg de daño. Cualquier PJ bajo la influencia de la jooma (del área 12) es incapaz de respirar aire y se asfixiará a menos que sea devuelto al agua (los PJs pueden contener el aliento tal como se detalla en la pág. 122 del *MJ*).

Cuando un PJ es izado a la superficie, el orughi lo saca de la laguna, lo arroja al suelo, y empieza a golpearlo con un gran garrote.

Una vez el primer orughi alerta a sus compañeros de una posible presa, los orughi llegan en dos rounds y tiran de las otras redes. Los orughi intentan capturar tantos PJs como les es posible antes de devorar ninguno de ellos. Si todas las redes son cortadas antes de que los orughi hayan capturado a nadie, hay un 30% de probabilidades de que se sumerjan y ataquen a los PJs en el agua. Los orughi son fuertes nadadores, y bajo el agua atacan con cuchillos de piedra. Pueden contener el aliento durante 20 rounds.

La isla está cubierta de arena y rocas, con sólo unas pocas palmeras y algo de hierba. Los orughi no tienen tesoro.

Orughi (3): INT baja; AL CM; CA 5; MV 9, nad 18; DG 4 + 1; pg 21 cada; GAC0 17; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE daño +2 debido a su fuerza; TM M (1,2-1,5 m alto); ML 7; PE 175; *CM*2-DL (Ogro de Krynn). Estas criaturas están armadas con garrotes y cuchillos.

El túnel sigue adelante, inclinándose hacia abajo dentro de la grieta y ampliándose gradualmente. Varios pequeños túneles laterales (que se extienden sólo hasta 15 metros más allá del túnel principal) se bifurcan periódicamente en direcciones al azar. Si los PJs continúan siguiendo el túnel más grande, no se perderán.

18. El tiburón. El túnel tiene 10 metros de diámetro y está lleno con pequeñas aglomeraciones de plantas acuáticas. Un tiburón hembra de 4 metros descansa en esta área tras una reciente comida. No ataca a menos que uno de los PJs haya sido herido. Si huele sangre, atacará.

El túnel desciende pronunciadamente hacia el noroeste.

Tiburón: INT no; AL N; CA 6; MV nad 24; DG 6; pg 29; GAC0 15; #AT 1; Dñ 2-8; TM M; ML 10; PE 270; *CM*1-Ap.

19. El derrumbamiento. Esta área se ha derrumbado recientemente, y el túnel está lleno con arena y rocas. Aunque pueden verse pequeñas cavidades y bolsas a través de los escombros, ninguna es lo suficientemente grande como para permitir a los PJs pasar por ellas (sin ayuda mágica). Alterar las rocas tiene un 25% de probabilidades de causar otro derrumbamiento en las inmediaciones. Todos los PJs dentro de un radio de 3 metros del derrumbamiento deben salvarse contra paralización o recibir 1-4 pg de daño. Esto debería advertir a los PJs de los peligros de limpiar el túnel y cruzarlo. Los PJs deben retroceder y tomar un pasadizo lateral hacia el este tal como se muestra en el mapa de encuentros en el mar. Mantén el control del tiempo que los PJs pasan buscando un camino que rodee el derrumbamiento (y su efecto sobre sus habilidades de *respirar agua*).

20. Nube de restos. Esta región del túnel es muy inestable. Pequeños brotes de vapor y otros gases escapan de las fisuras en la tierra para sacudir las rocas de la grieta. Continuamente se alzan piedras y arena, y una nube constante de restos ciega la longitud del túnel (ver mapa). Si los PJs avanzan a través de esta nube mientras se hallan bajo la influencia de un conjuro de *respirar agua* (o la jooma de los elfos marinos), deben salvarse contra armas de aliento o estar tosiendo y atragantándose en medio de los restos en el agua. No es posible ningún tipo de combate mientras la víctima tose, aunque ésta puede moverse a la mitad de su velocidad normal. El ahogo persiste durante 1-3 rounds después de que la víctima abandone la nube. Cubrirse la boca con una tela fina mientras se cruza la nube impedirá los espasmos de tos.

Más allá de la nube, dos anguilas gigantes han hecho su guarida en una serie de madrigueras de 50 centímetros de ancho que se hunden 6-10 metros en la roca alrededor del túnel. Son muy irritables y atacarán siempre a quienes pasen por allí, incluidos los PJs que emerjan de la nube. Cuando las anguilas fallen un control de moral, sin embargo, se retirarán en las profundidades de sus madrigueras y no volverán a salir durante 1-3 días. No poseen tesoro.

Anguilas gigantes: INT no; AL N; CA 6; MV nad 9; DG 5; pg 19, 18; GAC0 15; #AT 1; Dñ 3-18; TM E; ML 8; PE 175, *CM*1-Ap.

21. Acechador en las profundidades. Desde el sur, el túnel se encoge hasta poco más de 60 centímetros de diámetro. Más allá de la constricción, el pasadizo se abre a una larga cámara con una salida en la pared opuesta. Esta gruta se parece mucho al abismo en el área 16, puesto que el suelo se hunde de la entrada del túnel a la oscuridad. Sin embargo, en la base del pozo, la pared sur se abre a una pequeña cueva donde acecha un pulpo gigante. Justo al norte de esta cámara, el túnel se abre a la sima de Draven, emplazamiento de la colonia koalinth.

Los hobgoblins marinos mantienen al pulpo confinado en su cueva y lo alimentan con las víctimas de sus pillajes. Para los koalinth, este brutal tratamiento es un asunto religioso. Refuerza sus creencias en la superioridad de los moradores del mar sobre los moradores de tierra firme. Como resultado de ello, el pulpo gigante es mantenido normalmente bien alimentado. Los huesos, ropas desgarradas y otros restos de las víctimas del pulpo (incluidas las lanzas de los elfos del mar y una oxidada espada corta) se hallan esparcidos por las profundidades del pozo frente a su pequeño nicho.

Cuando los PJs entran por primera vez en esta cueva desde el sur, hay un 75% de probabilidades de que el pulpo los detecte a través de las alteraciones en las corrientes y el olor de los PJs en el agua. Si es así, necesita un round para salir lentamente del fondo del pozo. Desde ahí ataca a los PJs con sus tentáculos cuando pasan por encima de su cabeza. Intenta aferrar hasta tres figuras de tamaño humano y arrastrarlas hacia abajo a su guarida. Si el pulpo recibe más de 30 pg de daño, o si tres o más de sus tentáculos resultan cortados, intenta retirarse a la cueva lateral, quizás arrastrando consigo algunas víctimas. Utiliza su tinta para ocultar su retirada. Si el pulpo es perseguido al interior de su cueva, luchará hasta la muerte.

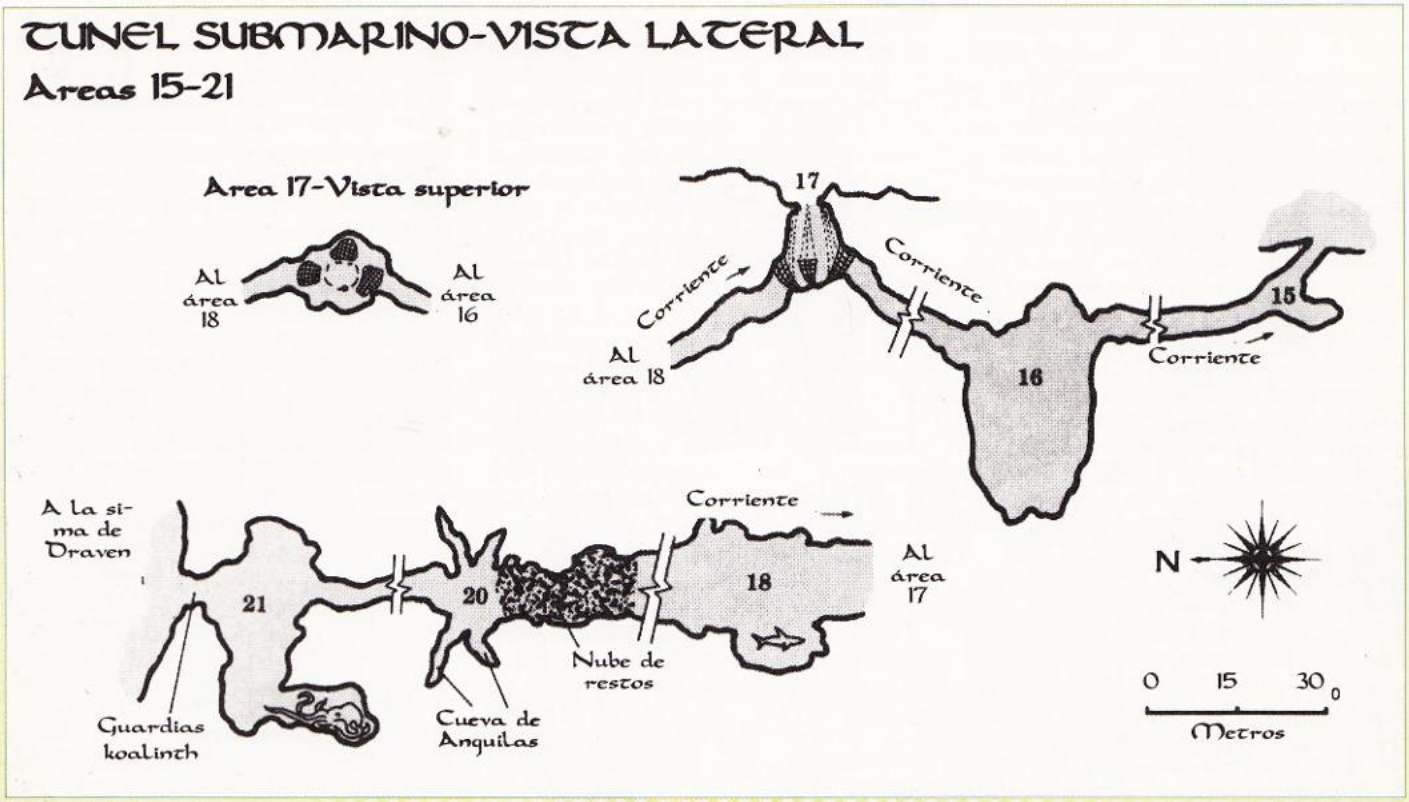
Pulpo gigante: INT animal; AL N(M); CA 7; MV 3, nad 12; DG 8; pg 51; GAC0 12; #AT 7; Dñ 1-4 ([×]6)/2-12; AE constricción; DE tinta, cambio de color; TM G; ML 13; PE 1.400; *CM*1-Ap.

Si los PJs consiguen pasar a través de esta cámara sin destruir al pulpo, el animal permanecerá alerta y aguardará durante 3-18 turnos. Si los PJs intentan retirarse más tarde de la sima de Draven a través del túnel, el pulpo estará preparado para ellos.

Más allá de la salida norte a su guarida, el túnel se abre a la grieta que alberga la colonia de koalinth (áreas 22-26). Dos guardias koalinth (estadísticas como los guerreros koalinth en la sección «La sima de Draven» que sigue) se hallan apostados cerca de la abertura del túnel, pero sólo tienen un 10% de probabilidades de oír los sonidos del combate en la guarida del pulpo.

La sima de Draven

Hace años, cuando el Cataclismo sacudió y modeló de nuevo la faz de Krynn, una gran fisura se abrió bajo el agua, permitiendo que escaparan tremendas cantidades de calor y presión. Las grandes fuerzas hendieron la corteza del planeta en sus costuras, creando la falla que prosigue bajo el agua y muy tierra adentro (ver área 6). Después de burbujear y estremecerse durante unos años, la actividad murió y la fisura



volvió a sellarse. Pero las fuerzas geotérmicas dejaron su marca en la tierra y el mar. Se creó un gran risco, y la roca y la corteza a su alrededor se vieron surcadas por extensos túneles. Muchos de estos túneles existen todavía (ver «El túnel submarino»).

Desde el Cataclismo, esta fisura ha vuelto a abrirse periódicamente para liberar las presiones de abajo. La última reapertura ocurrió hace 60 años. Un capitán marino llamado Draven Argenstin había alardeado de que su carabela, el *Danzarín en la galerna*, podía vencer a cualquier otro barco. Muchos intentaron vencerlo, pero el *Danzarín en la galerna* hizo honor a las afirmaciones de su capitán. Un día, Draven estaba avanzando a toda velocidad delante de cuatro competidores cuando la fisura submarina se abrió y engulló a su barco en llamas y cenizas. Draven y su barco fueron tragados por el maelstrom resultante. El lugar donde Draven pereció se conoce desde entonces como la sima de Draven.

El lugar de la fisura es ahora frío y sólido, aunque pequeños estallidos de vapor y gases agitan periódicamente las aguas (ver área 26). Una tribu de koalinth se ha trasladado a las cuevas que salpican el risco que domina el lado nordeste de la fisura (ver el mapa de la «Colonia koalinth»). Las cuevas se adentran de 6 a 40 metros en el risco. El suelo de las cuevas es rocoso e irregular, con muchos nichos que sirven como lecho o lugar de ocultación para los koalinth.

Normalmente hay 152 koalinth machos adultos, 107 hembras y 66 pequeños en la colonia. También están presentes siete líderes, 14 ayudantes, dos subjefes y el cacique. No toda la población está presente en la sima de Draven en un momento determinado. Casi la mitad de los guerreros están de patrulla o cazando, casi un tercio de las hembras están recogiendo comida, y más de la mitad de los niños están aprendiendo de sus mayores o peleándose entre sí en las profundidades.

A los tres meses de su llegada, los koalinth han prosperado debido a la abundancia de vida marina y rutas comerciales que suplican ser asaltadas.

Los koalinth no saben que viven en una zona peligrosa, y no se dan cuenta del significado del vapor y los ocasionales temblores. Saben que un grupo de dimernesti vive en alguna parte en las inmediaciones, y envían misiones regulares de exploración para descubrir el hogar de los elfos marinos. Puesto que están más interesados en expoliar Palanthus que en explorar, no han investigado el oscuro túnel que se extiende más allá del «Acechador en las profundidades» (el pulpo gigante en el área 21).

Cacique koalinth: INT media; AL LM; CA 2; MV 12; DG 4; pg 22; GAC0 17; #AT 1; Dñ por tipo de arma +3 (lanza); TM M; ML 12; PE 120; *CM1 (Hobgoblin).*

Subjefes koalinth (2): CA 3; DG 3; pg 16, GAC0 17; Dñ por tipo de arma +2 (lanza) PE 65; otras estadísticas como las del cacique koalinth.

Líderes y ayudantes koalinth (21): CA 5; DG 1 + 1; pg 9 cada; GAC0 19; Dñ por tipo de arma (espada o daga); PE 35; otras estadísticas como las del cacique koalinth.

Guerreros koalinth (152): pg 6 cada; Dñ por tipo de arma (lanza); otras estadísticas como los líderes y ayudantes koalinth.

Las hembras y los pequeños koalinth son no combatientes y tienen 1-6 pg cada uno.

Cada turno que los PJs pasan en la sima de Draven (en el área mostrada en el mapa) hay 1 probabilidad sobre 6 de que se encuentren con 1-6 guerreros koalinth (40%), 1-4 hembras koalinth (30%) o 1-3 pequeños koalinth. Las hembras y los pequeños nadan hasta la cueva más cercana para alertar a la tribu, y 2-12 guerreros koalinth persiguen a los PJs durante 2-4 rounds. Si son encontrados guerreros, uno de ellos huirá siempre para advertir a la tribu, trayendo 2-12 koalinth más en 2-8 rounds.

Una vez la tribu sabe que hay intrusos en la sima, las hembras se retiran a las cuevas mientras que todos los machos van a rastrear a los intrusos. Los PJs ven grupos de koalinth merodeando y registrando toda la zona (encuentros como arriba). Si los koalinth tropiezan con los PJs dentro de la colonia, atacarán a matar.

El cacique interroga a todos los cautivos usando una tosca forma de común. Intenta descubrir las auténticas razones de su intrusión, y les pregunta específicamente dónde viven los dimernesti. Si los PJs revelan esta información, puede ser persuadido de dejar vivir a los cautivos (al menos el tiempo suficiente para verificar la verdad de sus palabras y atacar a los dimernesti).

Si los PJs no revelan la localización del hogar de los elfos marinos, o si dudan (como si se prepararan para mentir), el cacique koalinth hará que sean arrojados al acechador en las profundidades (área 21) sin sus armas. Se quedará sus armas y sus tesoros más obvios en su propia cueva, donde pasarán a engrosar el tesoro tribal (ver área 25).

Los koalinth no mantienen prisioneros más



allá de dos días por ninguna razón; o bien matan y devoran a sus prisioneros, o bien los dan como alimento al pulpo gigante en el área 21.

Dos koalinth están apostados en la salida del túnel (área 21) para guardar la entrada de la cueva. Si son atacados, uno lucha mientras el otro huye para alertar a la tribu (como se detalla arriba). Si los PJs son traídos aquí tras una audiencia con el cacique, los koalinth entrarán en la cueva y despertarán al pulpo, luego obligarán a los PJs a meterse en el pozo a punta de lanza.

22. Puesto de guardia. Seis guerreros koalinth armados con lanzas y redes están estacionados en cada uno de estos puestos de guardia. Permanecen inmóviles antes de atacar y reciben una bonificación de —2 a sus tiradas de sorpresa. Si los PJs se acercan pacíficamente, se encontrarán rodeados por guardias koalinth que les exigirán que dejen caer sus armas y se sometan a ser atados. Los PJs son luego conducidos ante el cacique de la tribu. Si el PJ se niega a rendir sus armas o ser atados, los koalinth atacan. No dejan que los intrusos pasen más allá de ellos y atacan para dominarlos usando sus redes. Cinco koalinth atacan a los intrusos mientras uno acude a alertar al cacique.

Si los PJs aceptan ser llevados ante el cacique, sus brazos son atados con cuerdas de varec, y serán conducidos al área 25. Si los PJs consiguen matar al centinela que huye para advertir a la tribu de la presencia de intrusos, la colonia koalinth no será alertada de su presencia.

23. Cuevas tribales. Las cuevas tribales penetran 6-25 metros en la pared de la fisura. Cada cueva alberga 2-12 guerreros koalinth, 2-12 hembras y 1-8 hijos (las hembras y los niños son no combatientes). Estos koalinth están descansando o preparando la comida. Los huesos y demás desechos son arrojados fuera de la cueva para que caigan en la grieta de abajo.

24. Cuevas de los subjefes. Las cuevas de los subjefes penetran 6-40 metros en la pared de la fisura. Cada una alberga un subjefe con 2-4 hembras.

25. Cueva del cacique. La cueva del cacique tiene 45 metros de profundidad, con una boca de 6 metros de anchura. Tiene cinco hembras consortes, y seis guerreros guardan la entrada. Dentro de la cueva están los tesoros de la tribu: 9.322 mp; 5.834 mo; 935 acr; y 35 gemas con un valor de 50 mo ([×]16), 250 mo ([×]12), 500 mo ([×]4), 750 mo ([×]2) y 2.000 mo.

26. Grieta. La grieta aquí tiene 15 metros de profundidad y 12 de ancho. El suelo está sembrado de los restos arrojados desde las cuevas tribales de la pared de arriba. Los gases que escapan por las pequeñas fisuras del suelo de la grieta agitan estos desechos, creando una nube brumosa que limita toda la visión bajo el agua a 1,5 metros (ver mapa).

Detonar el dispositivo de Dalamar

Dalamar creó el dispositivo explosivo utilizando métodos y magia jamás oídos en Ansalón desde antes del Cataclismo, cuando el rey sacerdote de Istar lanzó su cruzada contra los hechiceros de Alta Hechicería. Por aquel entonces, algunos magos estaban decididos a luchar antes que a negociar, y prepararon objetos mágicos de gran poder destructivo para utilizar en la batalla. Cuando los hechiceros decidieron no luchar contra el rey sacerdote, estos objetos destructivos fueron mágicamente desactivados.

Grandes cantidades de energía térmica ha sido mágicamente llamada y encerrada dentro del cilindro de latón de Dalamar. Estas fuerzas están controladas por las runas mágicas inscritas en la parte externa del dispositivo. La llave de latón es una pequeña miniatura del cilindro, y los dos objetos están mágicamente unidos. Como mencionó Ryon en los «Antecedentes de la aventura», el dispositivo detonará cuando la pequeña varilla de cobre sea rota.

Los PJs deben decidir cómo, cuándo y de qué manera plantar y detonar el dispositivo. Pueden plantarlo en las cuevas al lado del mar antes de encontrar a los elfos marinos (o incluso después de hablar con ellos, lo cual seguramente forzará los alineamientos de los PJs hacia el mal). Los PJs pueden dejar caer también el dispositivo en la grieta en la sima de Draven, ya crucen en secreto el túnel bajo el mar o se acerquen a la colonia koalinth por el fondo del mar. El efecto de la explosión del dispositivo depende de dónde sea detonado.

Ocurra donde ocurra la explosión, todas las cosas vivas dentro de un radio de 10 metros resultarán muertas por el calor o por el impacto, y cualquier cosa dentro de un radio de 20 metros debe salvarse contra armas de aliento o morir. Cualquiera dentro de un radio de 40 metros de la explosión recibe 5d10 pg de daño y debe salvarse contra varitas o quedar ensordecido durante 1-3 días. Todos aquellos dentro de un radio de 100 metros reciben 1d10 pg de daño y deben salvarse contra paralización o quedar cegados durante 2-5 días. Los efectos (aparte el daño) son acumulativos, de modo que una persona a 15 metros de distancia de la explosión que supere su tirada de salvación contra armas de aliento sufre 5d10 pg de daño, así como posible sordera y ceguera.

Si la explosión se produce en la sima de Draven, utiliza la información del párrafo anterior y la dada en las áreas 22-26 para determinar cuántos koalinth resultan muertos (en relación con dónde colocaron los PJs el dispositivo). Si más de la mitad de los koalinth resultan muertos, el resto de la tribu se trasladará a un lugar más seguro más al norte, y la amenaza al comercio marítimo habrá desaparecido (ver «Concluir la aventura»). Si resultan muertos menos de la mitad, los dimernesti echarán a los koalinth en unas pocas semanas (siempre que los elfos estén aún con vida).

Aunque la sima de Draven se halla sobre la falla, el hacer estallar el dispositivo aquí no afecta al resto de la falla. Las cuevas al lado de la costa, el pozo bajo el agua y el risco que la une con la tierra son puntos estables a lo largo de la

falla, como bisagras. Si una de las «bisagras» resulta rota por la explosión, toda la falla se estremecerá, mientras que alterar cualquier punto más allá de las bisagras no causará tanta alteración.

Si los PJs detonan el dispositivo en cualquier otro lugar a lo largo de la falla (en tierra firme o en el mar) distinto de la sima de Draven, y la explosión se produce al menos a 10 metros por debajo de tierra firme o del fondo del mar, toda la falla se verá afectada. En el mar, el temblor causará maelstroms y poderosas corrientes que barrerán la vida animal y vegetal ante ellos (aplastándola contra el fondo sólido del mar). El túnel submarino (áreas 15-21) se derrumba, y el vapor y otros gases son liberados en el agua desde abajo. En la sima de Draven se abre una gran fisura en la grieta, escupiendo salpicaduras de magma y bolsas de gas sulfuroso. Entre un 50% y un 80% de los koalinth resultan muertos en el trastorno, y el resto se marchan a aguas más seguras.

En tierra firme, un temblor recorre la longitud de la cara del risco (descrita en el área 6), liberando grandes losas de piedra que caen y aplastan todo lo que haya bajo ellas. Los techos de todas las cuevas a lo largo de la falla se derrumban. En las cuevas al lado del mar, 3-18 elfos marinos resultan muertos por el derrumbe (cuyos resultados son detallados en «Concluir la aventura»).

Si los PJs se hallan en territorio peligroso cuando es accionado el dispositivo, el DM puede consultar la *Guía de supervivencia en páramos* para pautas sobre terremotos y avalanchas.

El dispositivo no puede ser detonado a menos de cinco kilómetros de la Torre de Alta Hechicería de Palanthus. Esta protección mágica queda garantizada por los mismos escritos que contienen las poderosas energías térmicas dentro del cilindro de latón. Esta protección no puede ser anulada sin mucho trabajo y experiencia mágica. (Dalamar, que creó el dispositivo, es el hechicero de túnica negra de más alto rango en Ansalón). Debido a estas protecciones, Dalamar –y en consecuencia lord Jostin– no tiene inconveniente en confiar a los PJs el dispositivo. De todos modos, una responsabilidad y un poder así no pueden tomarse a la ligera, y Jostin y Dalamar se mantienen informados sobre los progresos del grupo (ver «Concluir la aventura»).

Concluir la aventura

Dos semanas después de que a los PJs se les haya encomendado la misión y el dispositivo, el *Zorro de las aguas* se acerca a las Puertas de Paladine. Si los PJs han eliminado por aquel entonces a los koalinth, el *Zorro* llegará a buen puerto en Palanthus. Si los PJs no han eliminado a los koalinth, el *Zorro* será atacado justo fuera de las Puertas de Paladine (en el mapa del mar, en el hexágono al oeste de la sima de Draven).

El ataque se produce a primeras horas de la mañana, cuando 80 guerreros koalinth trepan por los costados del *Zorro de las aguas* y masacran a la tripulación a bordo. Si los PJs consiguen subir a bordo del *Zorro* antes del ataque, pueden hacer frente al abordaje koalinth y salvar la tripulación y la carga. El *Zorro de las aguas* tiene una tripulación de 42 horas (30 humanos de nivel 0, ocho guerreros de nivel 1 y cuatro guerreros de nivel 3) y el capitán, un guerrero de nivel 5 llamado Lannigan. Lannigan lleva una *espada larga +2*; los otros marineros luchan con espadas cortas o dagas.

Si los PJs y la tripulación consiguen de algún modo vencer a los koalinth y regresar a Palanthus, lord Jostin les dará las gracias. De todos modos, el lord de Palanthus se sentirá ligeramente trastornado porque el problema no ha sido resuelto. Los PJs no reciben su recompensa (todavía), y Jostin les dice que vuelvan y cumplan con el trabajo que se supone que debían hacer. Si los PJs le hablan a Jostin de los dimernesti, el lord urge al grupo que consigan la ayuda de los elfos, y que lo hagan rápidamente. Tiene demasiadas cosas en mente para resolver el problema por los PJs.

Desgraciadamente, si los PJs regresan a Palanthus por cualquier razón sin haber eliminado a los koalinth (incluso para establecer negociaciones con Danik), algo terrible les ocurrirá a los dimernesti mientras ellos están lejos. Los exploradores koalinth descubren por casualidad la entrada submarina al hogar dimernesti, y las malignas criaturas atacan a los elfos marinos con todas sus fuerzas.

Las cuevas dimernesti resultan destruidas, y las cámaras inferiores quedan llenas con los cuerpos de los valientes guerreros elfos que intentaron defender su hogar de los koalinth. Las mujeres y niños dimernesti consiguen escapar (en forma de nutria), pero los guerreros y los líderes, incluido Danik, resultan todos muertos. Sólo sobrevive Dafta para conducir a los restantes miembros de su tribu a aguas más seguras.

Cuando y si los PJs regresan a las cuevas de los elfos, encontrarán una patrulla de 10 saqueadores koalinth registrando el lugar en busca de cualquier tesoro que se les haya pasado por alto. Si los PJs regresan con el dispositivo, pueden plantarlo dentro de las cuevas al lado del mar sin ningún temor de causar daño a los elfos marinos (la explosión resultante queda detallada en «Detonar el dispositivo de Dalamar»), pero siempre tendrán una conciencia culpable. ¿Hubieran podido evitar la destrucción de los dimernesti?

La aventura termina cuando ocurre una de cinco cosas:

- Todos los PJs perecen.
- Los PJs plantan y detonan el dispositivo en la sima de Draven entre las cuevas koalinth.
- Los PJs plantan y detonan el dispositivo dentro de las cuevas junto al mar.
- Los PJs regresan a Palanthus (sin detonar el dispositivo) para establecer negociaciones entre lord Jostin y Danik de los dimernesti (detallado arriba).
- Los PJs regresan a Palanthus sin eliminar a los koalinth o después de haber perdido el dispositivo (posiblemente a manos de los bandidos en las áreas 1 o 4).

Si los PJs utilizan el dispositivo para devastar a los koalinth de la sima de Draven antes de que las criaturas ataquen el *Zorro de las aguas*, la amenaza koalinth habrá desaparecido, y los dimernesti estarán salvados. A menos que el DM juzgue lo contrario, el comercio marítimo de Palanthus volverá a la normalidad en dos meses, un tiempo que ayuda a los palanthianos a contar sus bendiciones.

Tras ver el éxito de los PJs en su misión, lord Jostin puede pedirles que le ayuden con otro problema. Por ejemplo, puede pedirles que reúnan información sobre la facción que está maquinando para derrocarle, eliminar a los bandidos de la región, o hallar una forma honorable para él de librarse de la obligación de construir la escuela de magia negra de Dalamar.

Si los PJs tienen éxito en eliminar la amenaza koalinth, lord Jostin pagará alegremente el resto de su recompensa a su regreso. Anunciará sus gestas en la plaza central, y la ciudad tendrá sus héroes para todo el año. Cualquier elfo en el grupo de PJs se sentirá sin embargo algo culpable si algún elfo marino ha resultado herido durante el transcurso de esta aventura.

Si el grupo detona el dispositivo en las cuevas al lado del mar sin saber que los dimernesti viven debajo, los PJs tendrán la sensación de haber cumplido con éxito su misión. Sin embargo, al cabo de una semana, los PJs empezarán a tener pesadillas recurrentes de figuras de elfos exigiendo justicia y venganza.

Pronto, los lacedones (ghouls submarinos) empezarán a perseguir a los PJs, atracándoles cuando sean más vulnerables. Los lacedones son los restos de los dimernesti muertos, que buscan venganza sobre sus asesinos. Después de que un total de 48 lacedones hayan atacado, un fantasma –el espíritu vengativo de Danik– acudirá en busca de la muerte de los PJs.

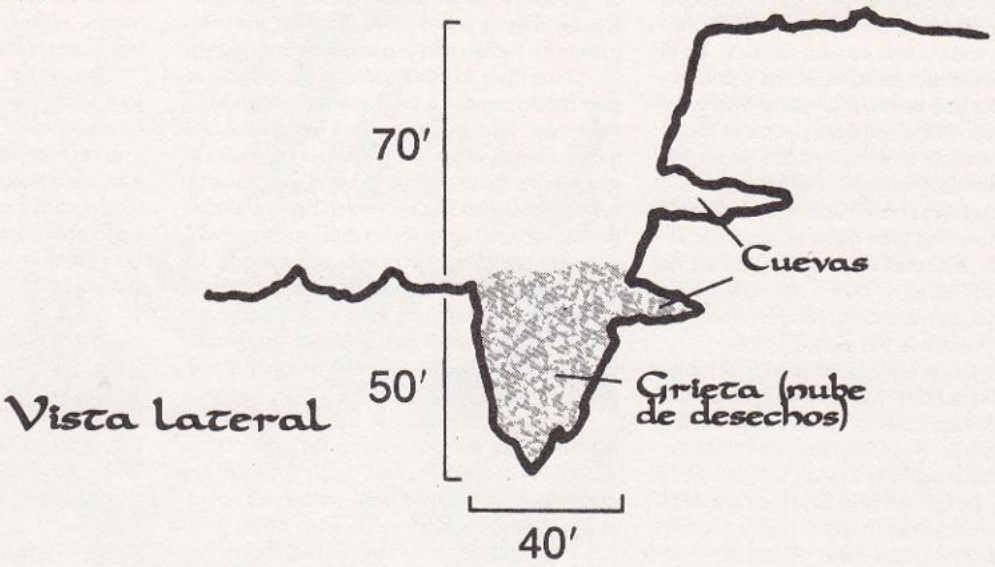
Si los PJs pierden de alguna forma el dispositivo (o bien a manos de los bandidos de las áreas 1 y 4 o a manos de los koalinth) y son incapaces de recuperarlo, Dalamar lo descubrirá (a través de un conjuro de *espejo mágico*) e informará a lord Jostin de lo que ha ocurrido y de dónde está el dispositivo. Lord Jostin obligará entonces a los PJs a recuperarlo y a intentarlo de nuevo. Durante este retraso puede llegar el *Zorro de las aguas*, y los dimernesti pueden ser eliminados por los koalinth.

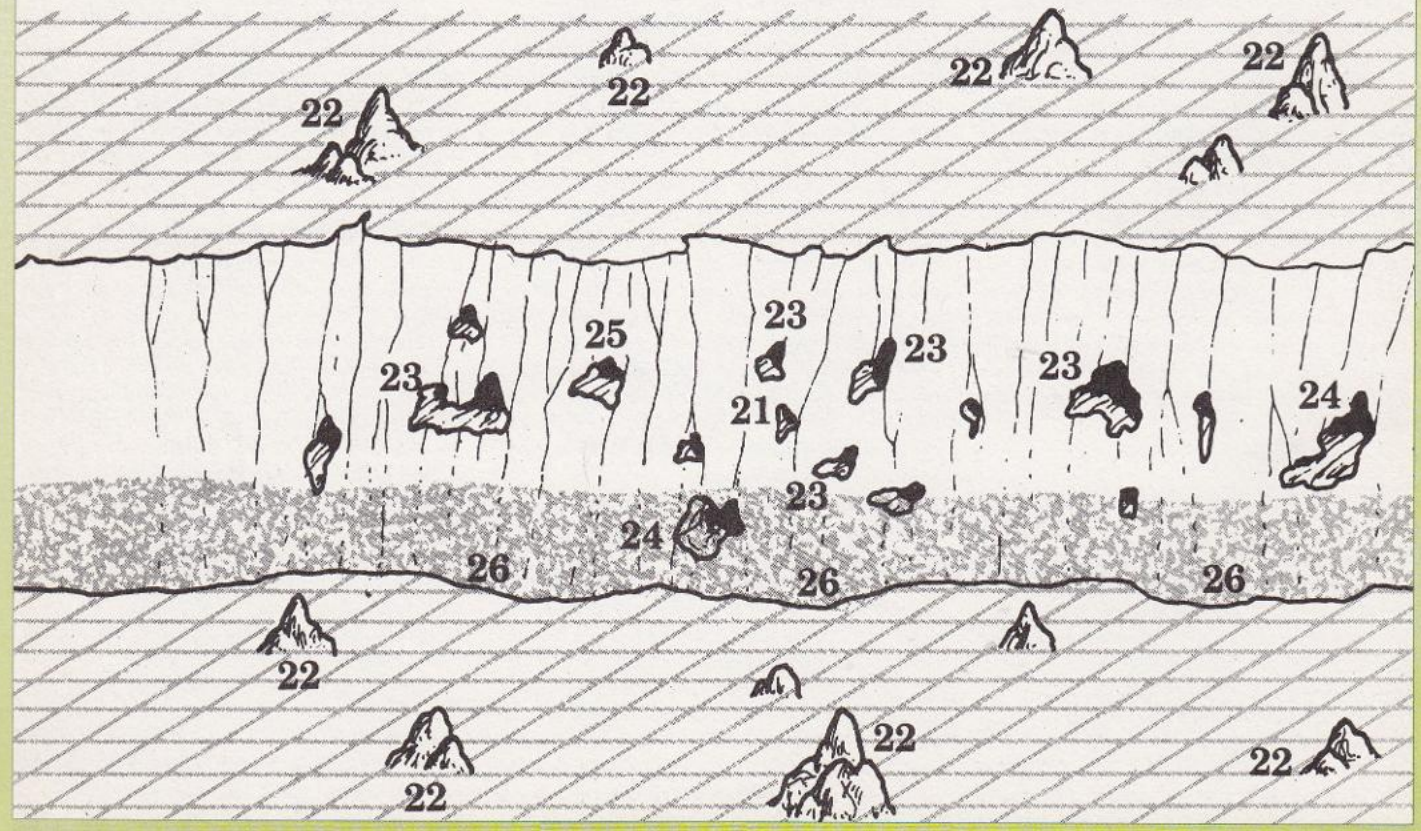
Manipular el entorno de la forma en que lo han hecho los PJs puede tener algunos resultados que Dalamar no previó. Quizá la explosión despierta o atraerá algún horror de las profundidades que ponga en peligro las vidas de la humanidad. Un calamar gigante, un dragón del mar o un anfidragón puede recoger la antorcha allá donde los koalinth la dejaron. Lord Jostin puede contratar a los aventureros para que cacen y eliminen esta nueva amenaza.

LA COLONIA KOALINTH

Areas 21-26

1 cuadrado = 3 m





¿TE VIENES CON NOSOTROS?



¡UNETE AL MAS SELECTO GRUPO DE LUCHADORES DE ESTE PAIS:

LOS SUSCRIPTORES DE DRAGÓN!

CORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Deseo suscribirme a la revista:

DRAGON

6 números, al precio de:

- ☐ España ..... **2.850 pts.**
- ☐ Europa..... **3.700 pts.**
- ☐ América y Africa ..... **5.300 pts.**

Importe que hago efectivo por:

- ☐ **TALON BANCARIO**
- ☐ **GIRO POSTAL**

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

Provincia:.....C. Postal .....

Remitir a: **EDICIONES ZINCO**
Avda. de Roma, 157, 9º. - 08011 BARCELONA (España)

Deseo recibir los siguientes números de DRAGON
(Marque con una cruz)

1	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Precio 475 pts. por ejemplar + gastos de envío. Pedidos contra reembolso a EDICCIONES ZINCO. Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA (España)

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

Provincia:.....C. Postal .....

RUNAS Y PERGAMINOS



LIBROS CON LOS QUE JUGAR

Hola de nuevo. Por si no lo sabéis, es en abril cuando este modesto crítico redacta esta columna, de modo que, retroceded en el tiempo, creed que estáis en el día del libro y pensad que el mes de abril es para los americanos algo parecido a nuestros Inocentes. Allá vamos.

SOBRESALIENTE

El Club Dumas
Arturo Pérez-Reverte
Alfaguara, Madrid 1993

Los lectores de esta columna se habrán dado cuenta ya de que me importan muy poco las novedades rabiosas, a menos que sea posible decir algo positivo de ellas.

Lo cierto es que esta actitud proviene de una especie de ética personal (las malas novelas llevan el castigo en sí mismas) y si, como ocurre demasiado a menudo, las novedades son tan malas, mejor releer o redescubrir clásicos o novelas no tan recientes. Como (antes de) Pennac, creo en la lectura como disfrute.

Es por eso que cuando aparece una novedad que interesa nada más leer la solapa posterior, que atrae al hojearla y que después uno devora en un solo día, se ve uno en el deber de transmitir esta satisfacción a quien corresponda. Que sois vosotros.

El Club Dumas es la curiosa historia de un cazalibros a sueldo (libros de categoría, de esos por los que se pagan fortunas) inteligente, al que le gustan los «wargames» napoleónicos y que suele ser despreciado por aquellos para los que trabaja.

En estos momentos tiene encargado el efectuar un peritaje: el de un capítulo de «Los tres mosqueteros» –en concreto, el titulado «El vino de Anjou»–, teóricamente manuscrito por el propio Dumas. Por supuesto, las cosas no son tan sencillas. El manuscrito pertenecía a un editor y coleccionista, que lo cedió a un librero y, poco después, se suicidó.

Esta trama ya bastaría para justificar toda la novela pero, como decía antes, las cosas no son tan sencillas. El manuscrito Dumas es un buen y curioso encargo, pero Lucas Corso –el «wargamer libresco» y protagonista– tiene que vivir.

Aunque, para vivir, tenga que tratar con gente tan despreciable como Varo Borja, coleccionista de marca, que le encarga cotejar las dos versiones existentes, además de la suya, de «Las nueve puertas», un grimorio demoníaco del cual, en teoría, sólo pudo sobrevivir a la quema inquisitorial un solo ejemplar.

Todo, mientras Lucas es perseguido por un enigmático personaje con una cicatriz en el rostro al que bautiza, entre cómica y preocupadamente, como Rochefort.

La intriga está servida. Y trazada, muy bien trazada. Pocas novelas actuales me han hecho sonreír por un recurso estilístico, pero cuando, después de ver los grabados del libro diabólico, me volví a encontrar reproducidos los del segundo ejemplar, sonreí y me dije: «Arturo quiere jugar, y que entre en el juego.»

Pues de eso se trata. De un juego novelístico, que Arturo Pérez-Reverte nos propone sin tapujos, con todas las cartas boca arriba y sin ocultarnos nada.

La trama es un laberinto increíblemente bien dibujado y resuelto, en el que el lector no tiene más remedio que entrar jugando. Es más divertido que un libro-juego, tan entretenido como una partida de rol, y una gran novela cuyo final es... irreprochable.

Distinguidos y amigos lectores, si leéis esta revista es que sois jugadores. Dejaos llevar por el máster Pérez-Reverte e intentad resolver ese enigma novelístico. Disfrutaréis en el intento.

En cuanto al autor, podéis conocerlo «en efigie», puesto que ha sido corresponsal de guerra para Televisión Española en Panamá, la guerra del Golfo y Bosnia. O bien podéis haber leído la destacable *El maestro de esgrima*, o la muy buena *La tabla de Flandes*. En todas estas novelas, Arturo muestra esa desvergüenza del narrador, tan añorada en los tiempos que corren. Que Pérez-Reverte quiere entretener, lo sabemos. Que quiere hacerlo con clase, también. Que lo consigue, está prodigiosamente a la vista. Y que Umberto Eco se dedique a criar margaritas. *El nombre de la rosa* ha muerto, viva *El club Dumas*.

—Lluís Salvador

NOTA:

Me comunica el redactor jefe que este es un número marinero, o marino, o acuático, que no lo sé muy bien, y que debería hacer referencia a algo relacionado con el tema («algo *literario*, por supuesto», me precisa).

Bien, bien. Me he devanado los sesos, y aquí tenéis mis breves encomiendas: En fantasía, los relatos marinos de esa pareja de sinvergüenzas, queridos por todos, que son Fafhrd y el Ratonero Gris (en Martínez Roca toda la serie): son de lo mejorcito que se ha escrito en fantasía navegable. Si vuestros gustos van por lo macabro, los relatos de William Hope Hodgson (publicados por Valdemar) os pueden servir para poner un salobre terror gótico y/o cthulhuliano en vuestras partidas; buenos relatos de alguien que fue admirado por el mismo Lovecraft. Si os va la ciencia ficción, *En las profundidades*, de Arthur C. Clarke (Ultramar) es quizás una de las pocas novelas del género, que yo recuerde, que entran en el mar con todo rigor. Y, finalmente, para aquellos que gustan de algo más aventurero, siempre se puede recurrir a *El capitán Blood*, de Rafael Sabatini (Molino), si no ponéis inconveniente a una historia de piratas clásica como la que más. Felices y marinas lecturas.



The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian

WARGAMES
JUEGOS DE MESA
JUEGOS DE ROL
DE ESTRATEGIA
DE FANTASIA
DE CIENCIA FICCION
DE ECONOMIA
DE DIPLOMACIA
DE TEMAS





ALACANT
Del teatre, 29
Tel. 520 09 92

BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
Tel. 426 49 81

BERGA
Puig-reig, 4-bis
Tel. 822 20 71

CACERES
García P. de Osma, 3
Tel. 22 89 32

CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
Tel. 665 11 84

ELCHE
Escultor Capuz, 2
Tel. 545 60 74

GIRONA
Joan Reglà, 1
Tel. 22 47 29

GRACIA (Barna)
Encarnació, 140
Tel. 219 27 10

GRANOLLERS
Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04

LLEIDA
Lluis Companys, 4
Tel. 28 03 82

MADRID
Evaristo S.Miguel, 2
Tel. 559 70 05

MALAGA
Almansa, 14
Tel. 261 52 92

MANRESA
Angel Guimerà, 11
Tel. 872 10 94

MOSTOLES
Villaamil, 62
Tel. 617 53 61

PALMA
J. Luis Estelrich, 5-A
Tel. 72 87 37

PAMPLONA
Aoiz, 37
Tel. 15 20 81

SABADELL
Trv. de l'Església, 8
Tel. 727 40 65

SANT ADRIA
Bogatell, 79
Tel. 462 08 21

SANTANDER
Guevara, 19
Tel. 36 45 22

SEVILLA
Reyes Católicos, 25
Tel. 422 22 97

TENERIFE
Sabino Berthelot, 4
Tel. 29 12 54

USERA (Madrid)
Marina Usera, 16
Tel. 460 45 16

VALENCIA
Gv. F. el Católico, 2
Tel. 394 30 57

MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05

Córdoba Center: Cabrera, 5 - 14001 CORDOBA - Tel. 47 13 05

Múrcia Center: Carlos III , bajos (Edificio Captesa) - 30008 MURCIA - 24 07 44

JAQUE MATE



*Ya lo dice el refrán: «No hay dos sin tres»; por lo tanto, **DRAGON** no falta a su cita y, claro está, yo tampoco. Parece que esto marcha, y no me refiero sólo a la revista, sino al mercado de novedades en JdR nacional. Ediciones Zinco cumple con lo prometido, y nos trae nuevas cosas; tampoco lo deja de hacer Joc Internacional, y mucho menos las empresas «de casa». ¡Va por ustedes!*

FANHUNTER

Original: Cels Piñol – Chemapamundi (alias Josep Maria Ricart)
a través de Gusa Cómics.
Salida al mercado: Salón del Cómic (mayo '93)

Bien, empezamos con un nuevo producto «Made in Spain», o mejor dicho, «hecho en casa»: aunque el aspecto exterior pueda parecer algo sencillo, lo mejor se esconde dentro.

Aunque en *Fanhunter* se lean tan sólo dos nombres (el de Cels, dibujante, y el de Chema, creador de cosas miles) me gustaría enviar un sincero saludo y un aplauso (¡clap, clap!) al resto de personajillos que merodean por este juego, y que podréis encontrar en la contraportada del juego: muchos de ellos son «compañeros de fatigas» y ya saben por qué.

Después de esta introducción, totalmente personal, entraremos en vísceras y demagogias de este «juego infumable» como dirían ellos.

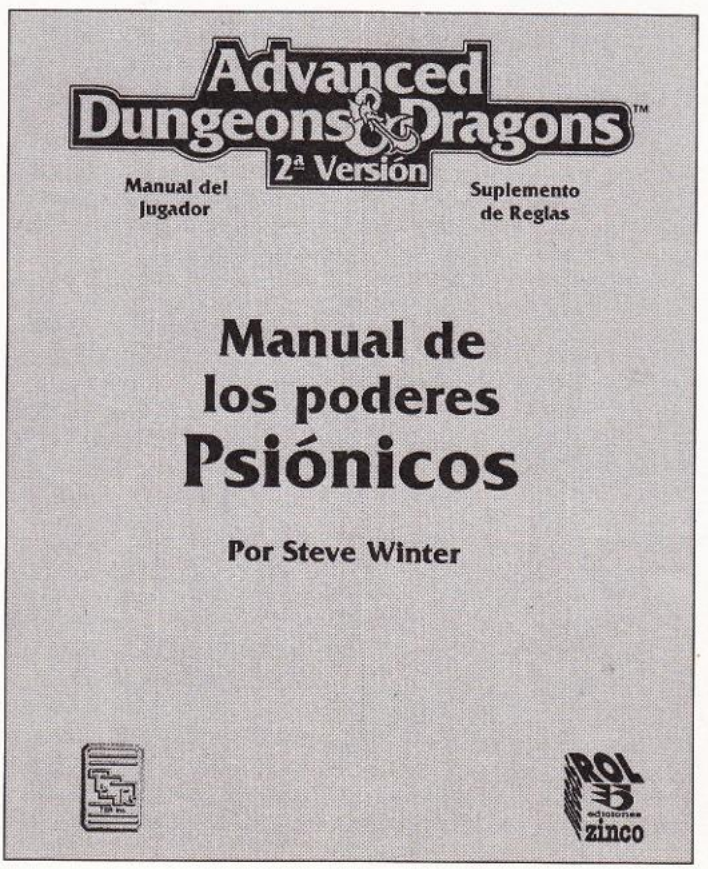
El aplauso no se lo doy por el juego en sí, sino más bien por la iniciativa de llevar una idea divertida a casa de otros jugadores, sin tener que pasar por manos y tijeras censuradoras. *Fanhunter* tan sólo pretende una cosa y es Divertir (con D mayúscula) y estoy convencido de que lo consigue. También es verdad, y no creo que debamos engañar a nadie, que en *Fanhunter* se echan en falta muchas cosas, consideradas más importantes que la numeración de las páginas... Pero este juego no se creó con la idea de ser el JdR definitivo, ni lo conseguirá nunca. Su intención, es entretener, deleitar, parodiar y quizá llenar un hueco más dentro del mercado de los juegos.

Sus reglas son de lo más sencillo, aunque por su simplicidad no se recomienda a gente que intente aprender a jugar a rol. Es más, *Fanhunter* es indicado para jugadores con un poco de experiencia en diversos JdR. El por qué es simple: FH (así lo llamaré desde ahora) deja mucho margen a la iniciativa e imaginación del máster, y hasta de los jugadores, lo que a un principiante podría liarle un poco.

Los personajes principales ya están creados, pues suelen ser personajes conocidos o identificables con personas reales. La creación de éstos se hace mediante un dado de seis caras, lo que simplifica mucho este apartado. Puede que no sea todo lo real que un adepto al Rolemaster desearía, pero puedo asegurar (y aseguro) que es igual de divertido y más rápido. Los personajes poseen atributos, los cuales engloban una serie de habilidades, y en algunos casos, tendrá poderes que serán controlados por los atributos.

La verdad es que no quiero explicar nada más, ya que considero que disfrutaréis mucho más leyéndolo, aunque sólo sea por el placer de reírse de la gran cantidad de «paridas» que el juego incluye de manera gratuita (para los que piensen mal, me lo he leído todo y aprendido; si no, pasad por mi garito a echarme la bronca).

Resumiendo, FH es un producto original y sencillo, sin más pretensión que la de pasar un buen rato. Dedicado a los incondicionales por los mundos creados en los cómics de Cels Piñol.



Aquellos que lo hayan comprado (y leído) se darán cuenta que, aparte de los números de las hojas (¡qué manía la mía!) falta especificar una regla importante: *La Potra*. Seguramente, un lapsus de la vicesegunda secretaria de maquetación y otras rabadillas. Tomad buena nota que aquí os la reseñamos

«Básicamente, un personaje puede incrementar las posibilidades de éxito de cualquier tirada, invirtiendo Dados de Potra (DdP). Para ello, debe anunciar cuántos dados de Potra va a utilizar. El número de DdP dichos se suma al atributo, poder o habilidad en cuestión, y ése es el total de dados que se tiran. Luego se descuentan los DdP gastados de los que le quedaban al personaje.

Un personaje puede gastarse los DdP como le rote (sic), siempre que: 1) Que la deba realizar él. No se pueden pasar los DdP

a atros compañeros. 2) Se posea mínimo de nivel 1 en esa habilidad, poder o atributo. 3) Se disponga de DdP. No puede gastarse más de lo que se tiene...»
Si necesitáis más información sobre esto, reclamad en la tienda donde os «engañaron».

FANTASMA DEL CLAVO DE PLATA

Módulo para Ragnarok
Original: Igor Arriola, a través de Ludotecnia.
Salida al mercado: Principios de junio.

Parece que los chicos de Ludotecnia no descansan ni para ir a votar. Y no descansan en ningún sentido, ya que esta vez debemos comentar su primer y nuevo trabajo para Ragnarok (ver **DRAGON** número 1). Pero vayamos por partes.

Quizá no sea la versión definitiva la que ha llegado a mis manos (ya que a la hora de escribir estas líneas, aún no está en el mercado), pero sí es ésta, *El fantasma del Clavo de Plata* se compone de dos partes: Pantallas y Aventuras.

En cuanto a las Pantallas, debería decir que no os mueva a engaño esta palabra, ya que éstas no son las «Pantallas completas de Ragnarok»: tan sólo son las tablas más usuales, referidas a combates o enfrentamientos. Claro que os van a ayudar mucho, ya que no se han limitado a incluir unas tablas llenas de números (cosa de la que en el susodicho JdR hay un puñado), sino que también incluye unas anotaciones explicativas de los procesos que debéis usar para aplicar correctamente estas tablas y sus resultados (es la primera vez que lo veo, y «chapó» por la idea). Aunque es lógico hasta cierto punto añadir estos comentarios, debido al complejo entramado de tablas que posee Ragnarok. No podemos dejar de hablar de las Pantallas sin hacer una muy buena mención al ilustrador, José Antonio Tellaeche, por su trabajo en la portada: es de las mejores que se han visto, palabra.

En cuanto al módulo en sí, sigue una tónica parecida al trabajo de *Semilla de Acero (Mutantes en la Sombra)*: bien estructurado, bien cuidado, y com mucha ayuda e información para el máster.



Este se divide en tres partes, y está diseñado para un grupo de jugadores ya creados, y sin conocimientos arcanos ni objetos mágicos en su poder.

La primera parte es una introducción a la aventura. La relación de los Pj con los hechos, el arranque de la historia... En la segunda, os encontraréis en pleno nudo de la historia, intentando ayudar a un amigo, y entrando en una zona de «juego peligroso» y fuera de los límites de la lógica. Vigilad vuestros sueños...

En la tercera vienen descritas las nuevas reglas que se utilizarán en este módulo, así como detalles acerca de la Nueva Dimensión.

El argumento parte de una leyenda tradicional escocesa del siglo XVII, el pacto del primer Erickson con un extraño marinero, que lleva un clavo de plata en la cabeza, y de las viejas pesadillas de Elijah McDowell, profesor universitario de la Escuela Superior de Psicología... Y también las de los protagonistas de esta historia.

La acción se desarolla en Noruega y debe jugarse en un margen de tiempo muy corto de tres días. No debo comentar más, por si algún jugador fisgón piensa que le voy a dar pistas y chafar la diversión.

Al habla con Ludotecnia, ya me han avanzado de palabra el título del siguiente módulo de Ragnarok: *Sarah*. Parece que lo podremos tener antes de agosto. Os tomo la palabra.

Y antes de terminar, me gustaría añadir un comentario, aunque desfavorable, sobre este trabajo: hubiese sido bueno informar de que éstas no son las pantallas completas. Alguien que no lea **DRAGON Magazine** (si es que hay alguien) podría llevarse una sorpresa.

MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS

Ampliación de reglas para AD&D
Original: Psionics Handbook for Advanced Dungeons & Dragons – TSR Version española: Ediciones Zinco

Zinco vuelve a la carga, como cada mes, y esta vez nos ofrece el Manual de Psiónicos.

Damas y caballeros, aquí un servidor ha jugado junto a un personaje psiónico (y ya sabe bien de qué va), y la verdad es que creo que éste es el tipo de personaje que nos gustaría llevar a una gran parte de jugadores, pero que cuando llega el momento en que lo lleva otro jugador que no seas tú, preferirías jugar al dominó que tener que compartir una aventura con un tipejo así.

Los personajes psiónicos no son fáciles de jugar ni de tragar, aunque he de reconocer que, una vez leída la introducción del Manual, te sientes más tranquilo y empiezas a verlo de otro color.

Es importante, entonces, no saltarte la introducción, donde deja muy claro lo siguiente: «Si un psiónico ha de resultar molesto para la aventura, eliminalo.» Con esta aclaración, el resto del libro se vuelve mucho más dócil.

Sobre este tipo de personajes y poderes podéis haceros muchas preguntas (yo también me las hacía), y creo que las re spuestas las encontraréis rápidamente en el Manual.

Primero hemos de tener en cuenta que el Psiónico es una nueva clase de personaje, y que por tanto conlleva un esfuerzo igual al de cualquier otro tipo de PJ.

Segundo, el psiónico no es una tercera escuela de poderes (magos y clérigos forman las otras dos), por lo que en el Manual podréis encontrar diferencias entre estos tres tipos de poderes.

Tercero, es verdad que los poderes de un psiónico son realmente temibles y complejos, pero también necesitan de unos requisitos más exigentes que los de otros personajes.

Tras la introducción, y en gran parte del Manual, se nos comentarán estos requisitos de los que hablábamos: estudio de psiónicos, desarrollo, conjuros, etcétera. O sea, igual que en cualquier otro Manual que ha salido o salga dedicado por completo a alguna clase de personaje (dragón, guerrero, mago, etcétera).

Es importante destacar que este Manual está en el mercado español debido a su obligatoria necesidad para jugar al *Sol Oscuro* y su universo. La presencia de los poderes psiónicos hace a *Dark Sun* nuevo y diferente.

Solo un último consejo: a los que les guste este tipo de personaje, por favor, que intenten llevarlo correctamente. Y para los que lo rehúyan, no lo hagáis. Primero echadle una ojeada a este libro.

Para acabar, comentemos que para cuando este **DRAGON** número 3 esté a la venta, los seguidores del *Sol Oscuro* tendrán también en su tienda el primer módulo para este mundo, con el título de *Libertad*. Como podéis ver, la cosa no decae. Así da gusto.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



Ya han llegado las vacaciones, y con ellas, mucho tiempo que dedicar a vuestros pasatiempos favoritos, como terminar de pintar aquel ejército de orcos, que tienes arrinconado desde tiempos inmemoriales, y del que nunca te acuerdas. Sinceramente esperamos que ése no sea tu caso, ya que después de leer este artículo, es posible que te encuentres rodeado de cientos de figuras sin pintar, porque las novedades de este mes son magníficas.

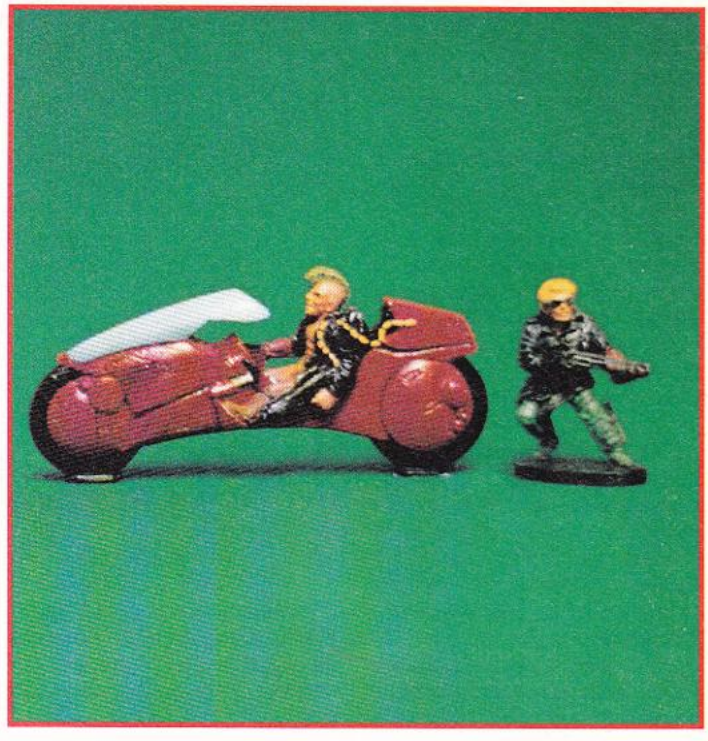
Antes de meternos en materia, nos gustaría comentar algo: como deseamos mejorar todo lo posible nuestra sección, sería interesante que nos escribiéseis contándonos qué es lo que más y lo que menos os gusta (críticas constructivas): si os interesa más la fantasía o la ciencia ficción, monográficos sobre alguna serie, creación propia de miniaturas, técnicas de pintado, de transformación... Y todas las preguntas que creáis interesantes. Remitid las cartas a:

DRAGON MAGAZINE - «Con pies de plomo».
Ediciones Zinco
Avenida de Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona (España)

Recordad que no contestaremos ninguna carta a nivel personal, sino que se reflejará en el contenido de la sección (si el tiempo, la autoridad y el redactor jefe no lo impiden).

GRENADIER MODELS INC.
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras.
Serie: CYBERPUNK BLISTERS (Ref: 3401-3406) — 1/2
Escultores: Andrew Chernak y Sandra Garrity.

Dado el poco éxito que tuvo la primera caja de esta serie, y la buena acogida de la segunda, Grenadier ha decidido sacar las novedades en «blisters», de dos o tres miniaturas, dependiendo del tamaño de las mismas. Hasta el momento han salido seis modelos: Miembros de la banda (3401), Solos (3402), Rockers (3403), Nómadas (3404), Policías (3405) y Miembros de la Banda Vudú (3406). Mención especial merece el «blister» de los Nómadas, ya que una de las dos miniaturas de esta referencia lleva una moto de gran parecido a la de la película *Akira*, lo que la convierte en una pieza de gran interés. A la hora de pintarla, basta con utilizar un esmalte metalizado *Humbrol*, rojo por lo general, y darle luego un lavado en negro, para resaltar el panelado.



Serie: Future Warriors (Ref:1501-1504) — Escultor: Mark Copplestone.

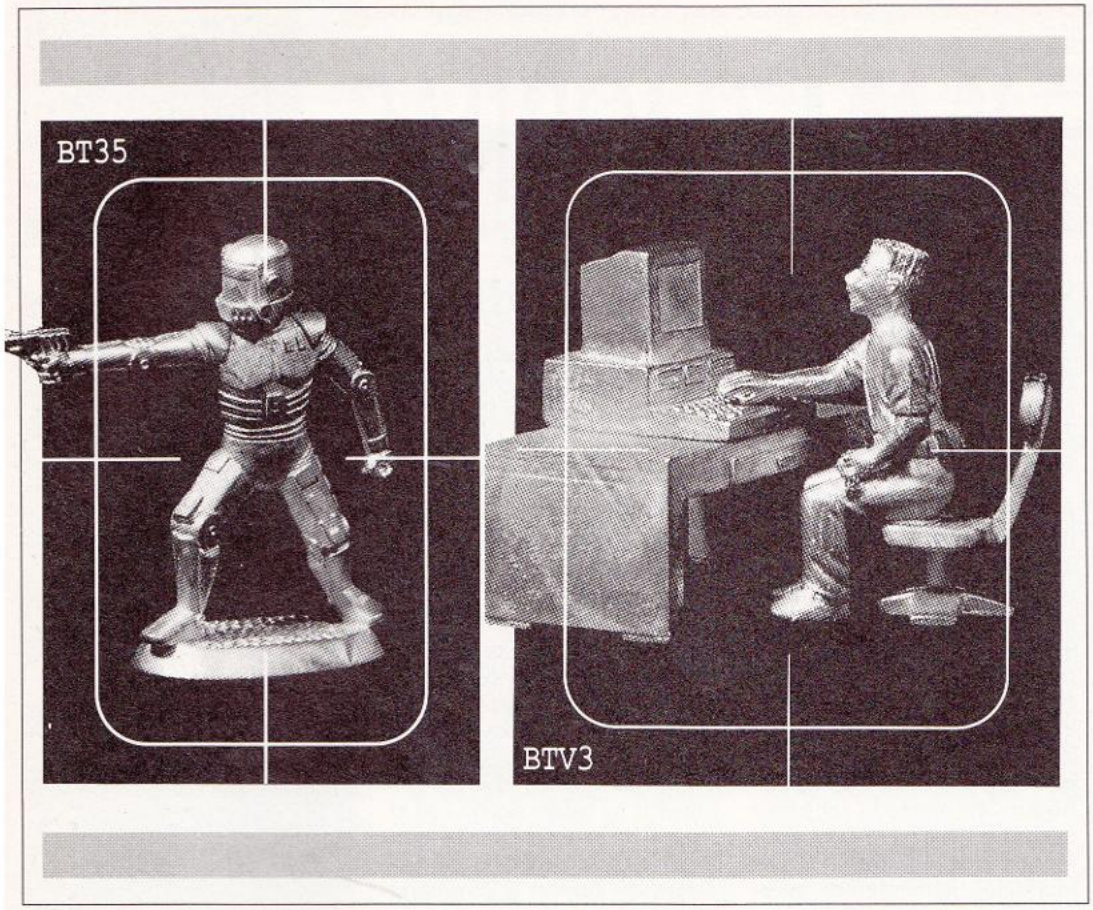
Ya hacía falta que alguien le diese un nuevo empuje a la ciencia ficción, y no podia ser otro que Mark Copplestone, uno de los mejores escultores que existen actualmente, y que ya había demostrado de sobras su talento en la serie 1400 de *Fantasy Warriors*. De esta nueva serie, todas las referencias merecen nuestra atención. Los Scavengers (1501), buscadores de chatarra del desierto, son similares a los que aparecen en la película *Hardware: Programado para matar*. O los cazadores de robots, que dejan a los *Blade Runners* a la altura de niños de parvulario. Hay también tropas de asalto tácticas (1503) totalmente armados, y listos para entrar en combate en cualquier situación. Y los Rebeldes, equipados con todo lo necesario para asaltar cualquier tipo de nave oficial o extraoficial.



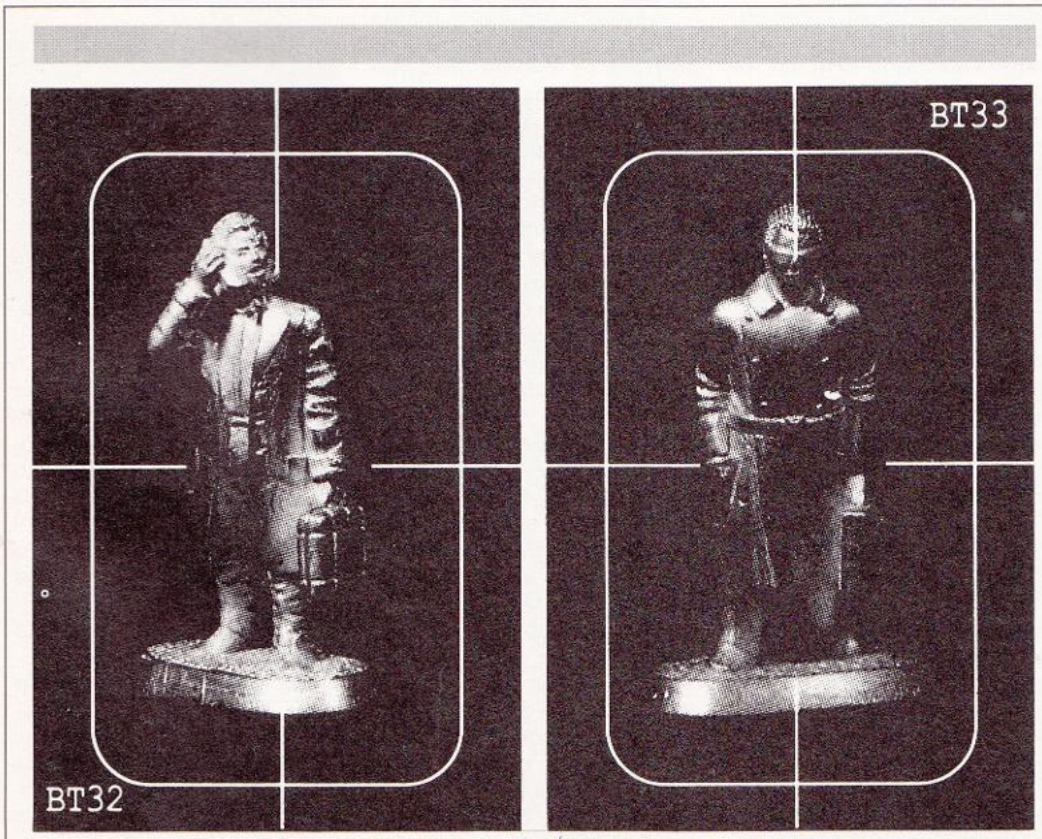
Todas estas miniaturas estan diseñadas para ser utilizadas en cualquier tipo de juego de ciencia ficción (Shadowrun, RIFTS, Cyberpunk, Traveller, etcétera), cuando sea necesario un personaje (jugador o no), realista y al mismo tiempo cañero.

PRINCE AUGUST LTD.
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras.
Serie: BITUME - FUTURE SHOCK. —1/2
Escultores: Varios.

Después de estar mucho tiempo paralizada, esta serie reemprende su andadura con muy buenas ideas. Ya no sola-



Fotos: Mariano Liwski



mente hay gamberros a lo *Mad Max*, sino también ejecutivos corporativos (Ref BT 32,33), con su maletín o hablando por teléfono portátil; cyber-policías (BT 35), o cowboys del cyberespacio con teclado, pantalla, mesa y silla (al estilo del *Neuromante* de William Gibson) (BTV 3). Un científico de la Policía, con cara de sádico y jeringa en mano (BT31), y hasta un exoesqueleto robot, hermano gemelo del que aparece en *Aliens* (BTV4).

RAFM COMPANY INC.
Distribuidor: No Consta.
Serie: CALL OF CTHULHU.— 1/2
Escultor: Robert Murch.

Esta compañía, de origen canadiense, posee los derechos para las miniaturas oficiales de *La llamada de Cthulhu*. Lamentablemente, no existe en España ningun distribuidor oficial, pero hay algunas tiendas especializadas que suelen importar cierta cantidad, y merece la pena buscarlas.

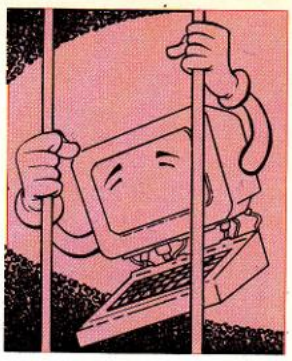
Los personajes humanos no valen mucho, pero en lo tocante a monstruos, es una verdadera gozada. Hacía mucho tiempo que no se veían cosas de este calibre. Se pueden encontrar Profundos, Chthonians, Gules, Vagabundos Dimensionales y todo tipo de criaturas de los mundos de H.P. Lovecraft... Incluso hay una caja que contiene al Gran Cthulhu. Se recomienda que, para darles un toque viscoso y asquerosillo, una vez terminéis de pintar, se les puede hacer un lavado de tinta color sepia, y luego aplicar una capa de barniz brillante por las zonas carnosas, con lo que conseguiréis un acabado aterrador y maravilloso.

VALORACION:

*	*POBRE*
**	*REGULAR*
***	*BUENO*
****	*MUY BUENO*
*****	*EXCELENTE*

—Mariano Liwski y Angel Carrillo

BYTES Y MAZMORRAS



EL ATAQUE DE LOS DADOS INVISIBLES

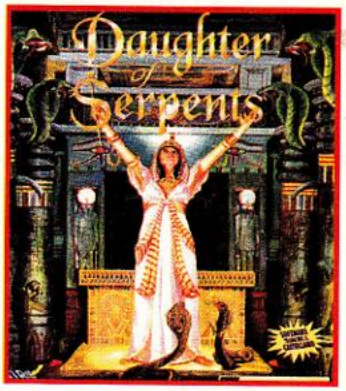
Cuando un jugador de JdR por ordenador se pasa a los JdR convencionales (los «otros»), suele alucinar en Technicolor en cuanto ve los dados. Está tan acostumbrado a que el ordenador lo haga todo, que no se le plantea la posibilidad de que haya que usar esos curiosos poliedros de colores para generar números aleatorios.

Este caso, que suele presentarse mucho más de lo que imagináis, solemos denominarlo, medio en broma, «síndrome del dado invisible», y afecta a más gente de lo que parece. Si os dáis una vueltecita por cualquier tienda de software medio bien surtida, descubriréis que el juego de rol por ordenador ocupa gran parte de las estanterías. El resto, o son vídeoaventuras, o son simuladores de vuelo. Los demás programas están perdiendo bastante terreno ante esta «trilogía divina» que engloba los gustos mayoritarios de los usuarios de IBM PC. Consolas aparte, solo el Commodore Amiga (especialmente el nuevo 1200) se atreve a hacerle sombra a los compatibles, máxime ahora que cada hijo de vecino tiene en su casa un 486 *(Intel Inside)* para jugar, pongamos por caso, al *Ultima Underworld*. Jack Tramiel y Atari parecen haber perdido su lugar bajo el Sol.

Como os decía, los creadores de software más importantes se están jugando los cuartos con el tema de los JdR. Las firmas punteras están empezando a hacer trabajar para ellas a casas de programación más pequeñas y especializadas, a menudo con unos resultados sorprendentes. La alianza de SSI con Westwood Associates (creadores, entre otros, de *Legend Of Kyrandia*, del que dentro de poco tendremos segunda parte) nos ha dado cosas tan buenas como *Eye of the Beholder I* y *II*. Los nuevos socios de SSI están llamados a sentar escuela en la materia: se trata de Event Horizons, y sus dos novedades más recientes, *The Summoning* y *Veil of Darkness*.

The Summoning sigue el esquema clásico del JdR fantástico medieval. En él encarnaréis a un guerrero-mago que tendrá que salvar a su pueblo de la amenaza de un poderoso y maligno hechicero (¿dónde habré oído yo eso?). Ya se sabe que en estos trances, el fondo importa menos que la forma. Y la forma, en *The Summoning*, es excelente. Tras una larga introducción animada (el juego que no la lleve hoy día es poco menos que un «paria» en el mundillo), generaremos nuestro personaje a placer, repartiendo los puntos entre las diversas características, como nosotros deseemos. De una manera bastante original, le asignaremos una especialidad en armas y otra en magia, y nos lanzaremos de lleno a cumplir con nuestra misión.

La perspectiva por la que se ha optado en *The Summoning* es la isométrica (el mismo tipo que utiliza *Shadowlands*); los gráficos, debido a su pequeño tamaño, pueden resultar un poco cómicos, y a mi gusto, este es uno de los puntos negativos del programa. La evidente desproporción de las «calaveras parlantes» repartidas por nuestro camino te hace sonreír por lo «bajini» desde el principio. Los puntos fuertes del programa son los diálogos, el manejo de lo relacionado con el personaje y el sistema de magia. En la parte inferior de la pantalla tenemos un recuadro, como de un tercio del monitor, donde vemos el retrato de nuestro personaje, las acciones posibles (representadas mediante iconos) y los datos más importantes (puntos de golpe, estado físico, etcétera). Mediante el ratón, «pinchamos» ese recuadro y hacemos que, desplegado al completo, ocupe toda la pantalla. Así tendremos acceso al inventario de lo que lleva nuestro PJ, una representación suya de cuerpo entero –con lo que está utilizando en ese momento–, y tres o cuatro cosillas más. Para utilizar una espada, una poción, un escudo, etcétera, basta con ponérselo a ese «maniquí» en el sitio adecuado, y aparecerá automáticamente el icono de las acciones que podemos desempeñar con él. Así, explicado en frío, parece complicado, pero cuando tengáis el juego delante, veréis que en apenas dos minutos os habéis hecho con el control de este curioso sistema. Dominar a la perfeción los sistemas de control e inventario de *Shadowlands* me costó bastante más.







La forma de hacer magia también es muy curiosa. Los hechizos se invocan mediante posturas de las manos. Para ello, pasamos a otra pantalla donde están representadas manos en distintas poses. Seleccionando las adecuadas, lograremos nuestro objetivo. A medida que vayamos subiendo de nivel, tendremos más de estos gestos y más poder.

La gran diferencia, empero, de *The Summoning* sobre sus más directos competidores es el diálogo. Hay muchos personajes con los que se puede interaccionar en el «dungeon». El clásico sistema de diálogo mediante viñetas o bocadillos ha sido mejorado mediante la adición de ciertos aspectos de hipertexto. En la charla de los Pnj hay unas «palabras clave» subrayadas, que nos permiten controlar el diálogo. Tecleando esa palabra clave, guiaremos la conversación por donde nosotros deseemos, y podemos hacer que un personaje nos repita cualquier parte de su diálogo, si nos la perdimos antes o queremos recordar algo importante. Además, todos los diálogos pueden ser enviados directamente a la impresora, o bien guardados en un archivo ASCII para su posterior lectura. Eso os dará una idea de lo importante que es en *The Summoning* manejar la espada tan bien como la lengua. Ocupa unos 5 Mb de espacio en el disco duro, y es posible jugarlo sin haber mirado ni de lejos el manual (sólo para las socorridas claves), porque el propio programa te va enseñando sobre la marcha lo que necesitas saber. Thomas Holmes, diseñador del programa, afirma que «me gustaría que cualquiera pudiese jugar con *The Summoning* sin ni siquiera tener que leer una sola línea de este manual».

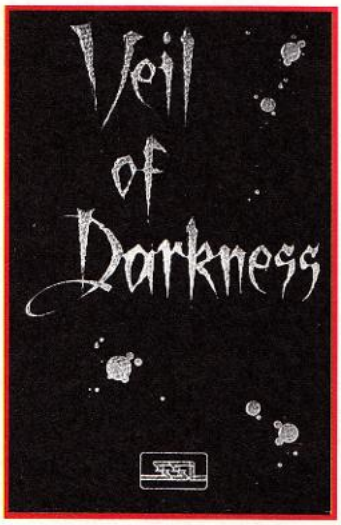
Sabido esto, se podría decir

que *Veil of Darkness* es simplemente el remozo y mejora del sistema de *The Summoning*, sólo que centrado en otro tema; en este caso, una aventura de terror. Más cercano a la vídeoaventura que al juego de rol, el *Velo de la Sombra* te ofrece un único personaje, ya generado, para hacer frente a Kairn, un vampiro que tiene esclavizado todo un valle en una tenebrosa región de Transilvania. Como decía, *Veil of Darkness* mejora en muchos aspectos el sistema de control, idéntico al de su hermano medieval-fantástico. La pantalla del personaje tiene nuevas adiciones, como la mochila que indica el peso máximo que podemos portar, o el personaje en un ataúd que, convirtiéndose en esqueleto, nos indica el estado de nuestros puntos de golpe. La presentación es soberbia, con voces digitalizadas en castellano; los gráficos, aunque igual de pequeños que los de *The Summoning*, son mucho más coloristas y mejor realizados. Tenemos una profecía que nos dará algunas pistas acerca de lo que debemos hacer, según el clásico esquema de una vídeoaventura: ir resolviendo problemas y puzzles para ir avanzando en pos de la derrota del vampiro tirano. La ambientación es excelente, mediante gráficos y música: te meterás de lleno en la acción. La pena es que es muy difícil: si no te espabilas, te quedas atascado demasiado pronto, tras un inicio muy prometedor, y eso frustra muchísimo. La línea argumental me recuerda bastante al juego de rol *Chill*, de Mayfair Games, uno de los mejores de temática terrorífica que existen en el mercado.

Ambos juegos están traducidos al castellano, manuales y programas, y bastante bien, a pesar de alguna que otra cosilla discutible (una «severed head» es una «cabeza cortada», no una «cabeza severa»). Los distribuye Dro Soft, cuyo catálogo de productos «roleros» se ha convertido en uno de los más extensos del país. SSI y Event Horizons han creado un nuevo estándar de calidad, y pienso que tanto *The Summoning* como *Veil of Darkness* están llamados a encabezar una nueva revolución en el mundo del rol informático. Después de esto, ¿qué nos quedará por ver?

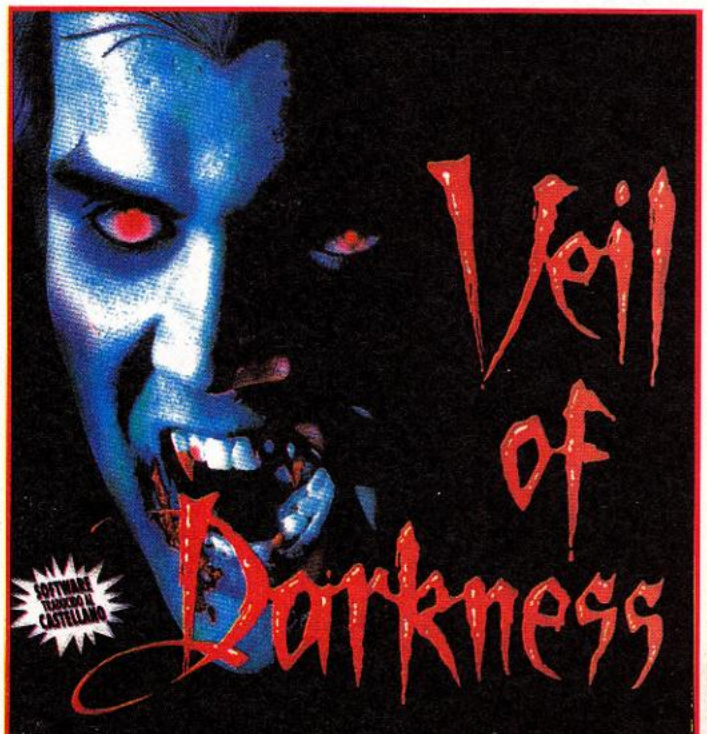
Para acabar el comentario de este mes, me gustaría darle un repasillo a un producto, también de rol, que lleva un cierto tiempo en el mercado, y que hace poco he tenido ocasión de probar en profundidad. Se trata de *Daughter of Serpents*, de Eldritch Games: un nuevo intento de subirse al «carro de la farsa» informático a cuenta de H. P. Lovecraft. Al igual que decíamos de *Veil of Darkness*, *Daughter of Serpents* combina el elemento rol con el de vídeoaventura, creando una historia muy digna de *La Llamada de Cthulhu*, a pesar de no contar con licencia oficial de Chaosium, como *Shadow of the Comet*. Los gráficos en MCGA y alta resolución se alternan para crear una fantasía egipcia de primer orden. Incluso el manual ofrece un juego de rol-rol (es decir, con dados y todo eso), titulado *El Alquimista de Istambul*, y que es perfectamente jugable. Al parecer, en él se basa el programa. La generación de personaje se hace mediante un programa auxiliar muy original (nuestro PJ es dado de alta en una institución psiquiátrica, detalle muy acorde con los mundos de Lovecraft), con mucho detalle gráfico y un buen sistema de diagramas de barras. Con ello, se acaban las cosas buenas y empiezan las malas. La verdad es que esperaba mucho más de este *Daughter of Serpents*, y no quedarme a medio gas por culpa de cierta falta de ambición. El programa se ufana de utilizar un interface superamistoso con el usuario, denominado SIGNOS, que en la práctica resulta un poco engorroso. No suprime la necesidad de «pinchar lo justo en el punto adecuado», y su pretendida accesibilidad se ve enturbiada por un cursor de «inactividad», en forma de cruz ansada girando, la mayor parte del tiempo. Tardé más de media hora en descubrir cómo se lee la carta que te dan nada más llegar al hotel: entrar en la pantalla de Inventario y arrastrarla a la esquina inferior derecha para pasar a la pantalla de Lectura; con semejante derroche de iconos animados, no me parece demasiado lógico, y sí un poco enrevesado. Hay muchas pantallas en las que tienes la sensación de estar «de adorno», porque no puedes hacer nada en ellas. La acción y las animaciones no están mal, aunque el juego se hace un poco corto, y no te queda más remedio que volver a intentarlo con otro personaje distinto. Sinceramente, lo que menos me gustó del programa son los casi tres cuartos de hora de instalación, los veinte megas que ocupa (ya se sabe que los «bitmaps» necesitan mucho espacio) y su escandalosa incompatibilidad con buen número de utilidades de uso muy extendido, tales como duplicadores de disco, ciertos «drivers» de ratón o «cachés» software. De hecho, desaconseja incluso instalarlo si usas *SmartDrive*, el caché «soft» de *Windows*... Y unas páginas de manual más tarde, te explica como arrancar *Daughter of Serpents* desde el *Windows 3.1*. El famoso entorno Microsoft necesita de *SmartDrive*, por lo que tengo mis dudas acerca del tema. Moraleja: o sabes dónde meter mano en el disco duro, o mejor opta por cosas menos exigentes e igual de lovecraftianas como el antes citado *Shadow of the Comet* o el aclamadísimo (y no es para menos) *Alone in the Dark*, ambos de Infogrames, uno de los equipos de programación más geniales que pisa este planeta.

El mes que viene, más. Los temas en cartera para tratar en



próximos números de **DRAGON Magazine** tienen mucho que ver con los simuladores de vuelo, la nueva moda que causa furor entre los jugadores de 16 bits, y a los que mi marido y yo somos muy aficionados; la solución de cierto juego de Sierra en rigurosa exclusiva... Y puede que un informe acerca de un tipo llamado Richard Garriott, al que seguro conoceréis como Lord British. Y eso que me quedo con las ganas de pegarle un buen rapapolvo al «software faraónico» de Chris Roberts... ¡Que no decaiga, y manos en el teclado!

—Laura Balestra

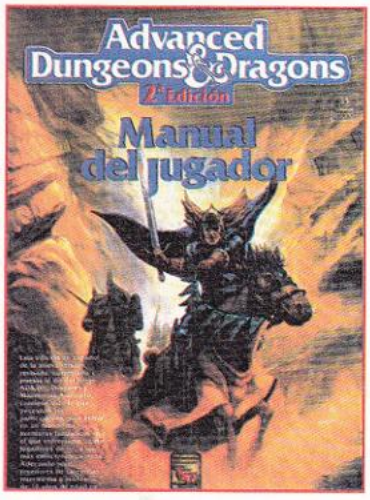


Advanced Dung 2ª

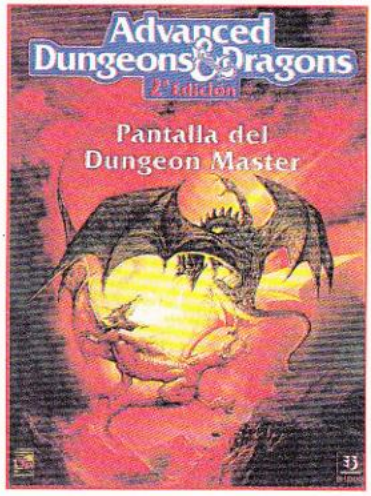
ROL 5 ediciones zinco

Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puede

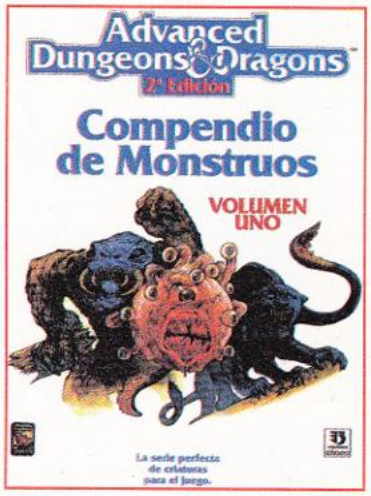
CUPON ADJUNT



Manual del Jugador



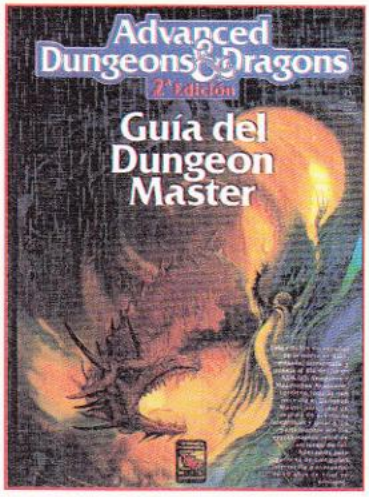
Pantalla del Dungeon Master



Compendio de Monstruos Vol. Uno



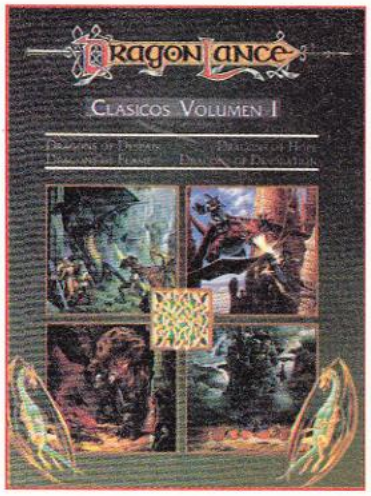
El Desafío



Guía del Dungeon Master



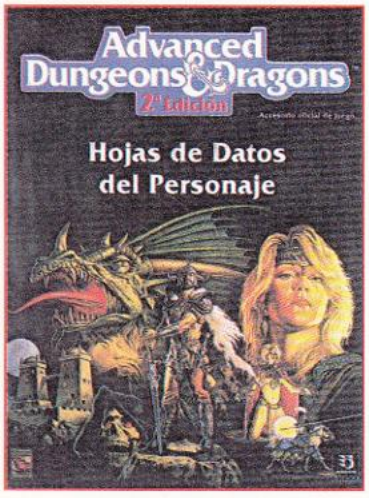
Compendio de Monstruos Apéndice Uno
(Al Vol. Uno)



Clásicos Dragonlance Vol. Uno



Los Señores



Hojas de Datos del Personaje



Manual del Buen Guerrero



Compendio de Monstruos
Volumen II **Dragonlance**



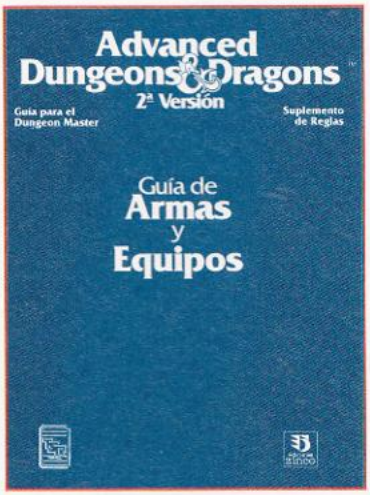
Tiempo

geons & Dragons™
/ersión

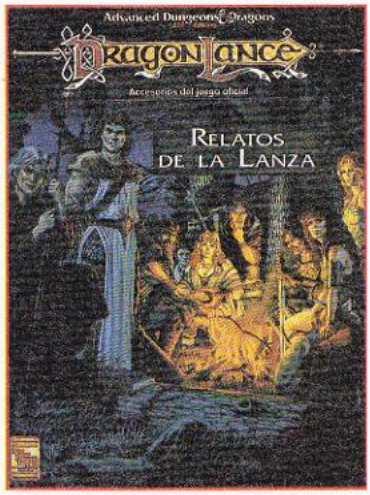
s solicitarlos por correo utilizando el



uerrero



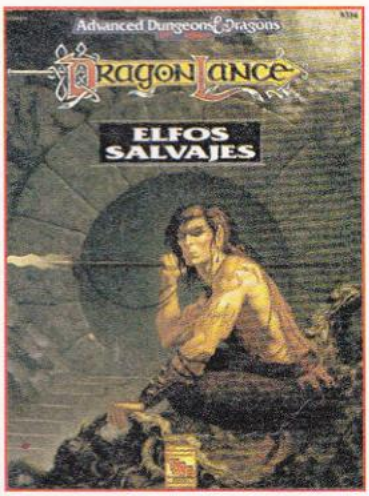
Guía de Armas y Equipos



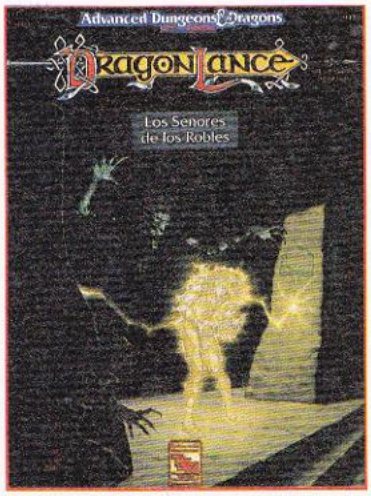
Relatos de la Lanza



s Arboles



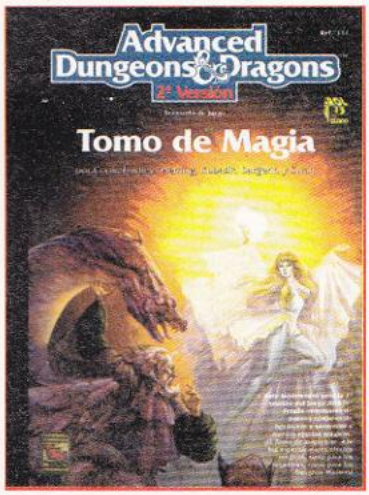
Elfos Salvajes



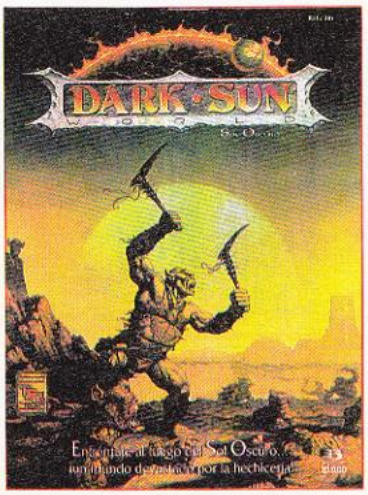
Los Señores de los Robles



Dragon



Tomo de Magia



Sol Oscuro

Y para los que quieren iniciarse en el ROL



400 PTS.

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**, Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 Barcelona

- ☐ MANUAL DEL JUGADOR .....3.500 pts.
- ☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER.....3.300 pts.
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE .....975 pts.
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER.....925 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. Uno .....3.300 pts.
- ☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO .....900 pts.
- ☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS .....2.500 pts.
- ☐ RELATOS de la LANZA.....3.950 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Apéndice Uno (al Vol. Uno) .....2.500 pts.
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE Vol. Uno.....2.500 pts.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES.....950 pts.
- ☐ ELFOS SALVAJES.....1.350 pts.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES .....950 pts.
- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL .....400 pts.
- ☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO .....2.500 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Volumen II DRAGONLANCE....3.300 pts.
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON .....3.950 pts.
- ☐ TOMO DE MAGIA .....3.330 pts.
- ☐ SOL OSCURO.....3.975 pts.

Nombre y Apellidos.....

.....

Dirección .....

.....

.....

.....

Población .....

C. P. .....Fecha .....

Firma

Hago efectivo este importe por:

- ☐ TALON (Añadir 250 pts. por gastos envío
- ☐ Remítamelo Contra Reembolso

La Última Tirada

Hay un refrán castellano que dice que «hay que dar al que no tiene y enseñar al que no sabe». Esta máxima puede ser aplicada, entre muchas otras cosas, al juego de rol. Cuando llevas cierto tiempo moviéndote, hablando con la gente, escuchando a todo aquel que tiene algo que decirte, descubres algunas verdades. Los dos grandes problemas que frenan una mayor expansión del juego de rol en España son precisamente el no saber y el no tener. No saber jugar, y no tener ganas de moverse para intentar remediarlo: eso y otras «asignaturas pendientes» que solemos ignorar.

En DRAGON Magazine somos conscientes de que hay que realizar una especie de «misión», de que tenemos un buen medio para ello y que debemos utilizarlo: en ese aspecto tenemos la conciencia muy tranquila. Ejemplo claro de ello fueron las partidas de iniciación al Advanced Dungeons & Dragons que, por segundo año consecutivo, Ediciones Zinco organizó en el marco del Salón del Cómic. El arbitraje corría a cargo de nueve expertos DM del club de rol de la UPC, viejos amigos de la casa. Y fue una debacle. Así a «grosso modo», calculamos que un 25 por ciento de la gente que se apuntó a jugar eran «dungeoneros» habituales; un 35 o 40 por ciento habían «oído campanas» o habían jugado a otros juegos de rol, y querían probar el AD&D. El resto, eran personas que no habían visto un JdR en su vida, pero a quienes el ambiente que había en el «stand» les había llamado poderosamente la atención. Tres



Fotos: Salvador Eneriz

mesas a cuatro partidas diarias, durante las cuatro jornadas del salón, son 48 sesiones. A una media de cinco jugadores por mesa, eso arroja un total de 240 personas que jugaron con nosotros. No está mal, ¿verdad? Pero no es suficiente: hay que llegar a más gente, en todas partes, en toda España, y eso sólo se logra con la ayuda y el empeño de todos. El otro día, mientras charlaba con los miembros de un club de rol que habían venido a visitarme, creamos sobre la marcha una pequeña estadística acerca de cómo está la afición. Según estimamos, muy por debajo de la realidad, y por el método de la «cuenta de la vieja», en España no hay menos de quinientos clubs de rol, repartidos por toda nuestra geografía. Estos clubs organizan una media de dos mil partidas y trescientas campañas semanales, ochenta actividades «hacia afuera» y seis o siete jornadas de juegos de rol al mes. A veces, el tema de las jornadas de clubes y asociaciones nos trae por la calle de la amargura. Son muchos los que se ponen en contacto con nosotros en busca de patrocinio, material y apoyo: nuestro presupuesto para este epígrafe es exiguo (los derechos que pagamos son astronómicamente caros) y nos las vemos y nos las deseamos a veces para intentar contentar a todo el mundo. Si le digo a los jefes que necesitamos una media de 250.000 pesetas al mes para atender este tipo de demandas, acabo jugando la Dragonlance con los pingüinos del Artico.

No quisimos seguir sacando números de la manga, para que esto no acabase como la fábula de la lechera, pero fuimos conscientes de que ahí fuera hay una inmenso poder que no siempre se aprovecha como sería menester.

La queja más frecuente que me hacen las asociaciones roleras más activas es que hay clubes que parecen sentirse muy felices mirándose el ombligo, y que no se molestan ni en sacudirse un poco el polvo de las armaduras. El problema no viene de ahora, sino que ha existido siempre. Depende del carácter imperante en el grupo, y de las ganas de complicarse la vida que se tengan. He visto clubes, con sólo cinco socios poner en jaque a otros más inmovilistas con más de cuarenta, organizando unas jaranas de aúpa. A veces no nos damos cuenta de que, dando un poco a los demás, nos haremos mucho bien a nosotros mismos. Organizando campeonatos, partidas de iniciación, jornadas de puertas abiertas, colaborando con una tienda especializada, etcétera, cualquier club puede aumentar su número de socios sin ningún problema. Más socios pueden significar más quebraderos de cabeza, pero también más potencial y más importancia para el club. Muchos se vertebran a través de un aula de cultura, un centro cívico, un equipamien-



to municipal, una parroquia, una casa de juventud... Los que tienen la suerte de contar con semejante plataforma, tienen ganado casi el nivel 3. Pero pueden lograrse más cosas. Un club de rol no sólo tiene que preocuparse de sus partidas, sino también de la gente que le rodea, y con la que suele compartir su lugar de actividades. Ayudar al asistente social, colaborar en una ludoteca, formar grupos de animación, participar activamente en fiestas mayores o actividades culturales, ser monitores de un grupo de jóvenes, tomar parte en servicios altruistas a la comunidad... Hay cientos de posibilidades: son cosas que un grupo de personas unidas por una causa común pueden hacer para que su club sea digno de todo crédito, y goce con facilidad del respaldo de todo su entorno social, de ayuntamientos, diputaciones y otras entidades. Lo que os vengo a decir es que, quien siembra, recoge. Los clubes activos son llamados a decidir en todos los foros, son recibidos con los brazos abiertos entre los profesionales del ramo y, cuando siguen las directrices de conducta arriba apuntadas, son llevados bajo palio por las autoridades competentes. De los «introspectivos», mejor ni hablar. La pregunta es: «¿Y tú, con quién estás?»

Cuando os asalte la duda, recordad este aforismo de Rabindranath Tagore:

Y dijo el Sol: «¿Es que no hay nadie que pueda sustituirme?» «Se hace lo que se puede, maestro», le contestó la lámpara de aceite.

—Francisco José Campos

Dungeons & Dragons® Game

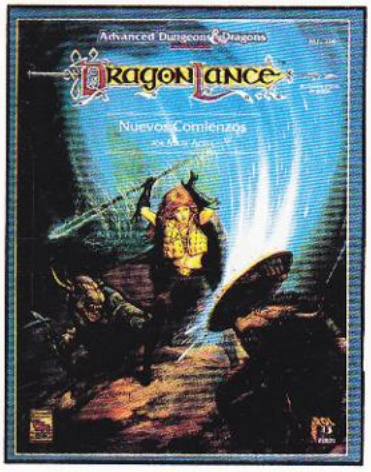
¡Por fin en castellano!



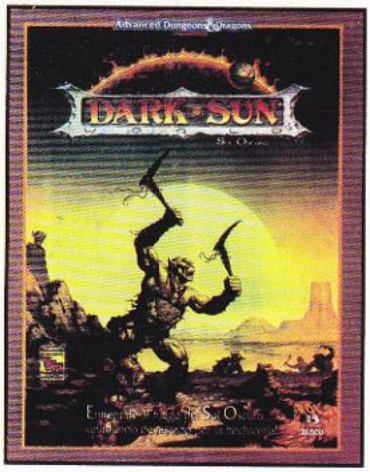
Dungeons & Dragons ® y el logo TSR son marcas registradas por TSR, inc. © 1992 TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.

Advanced Dungeons & Dragons™
2ª Versión

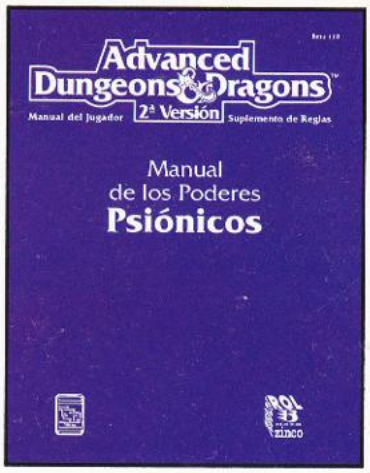
ULTIMAS NOVEDADES



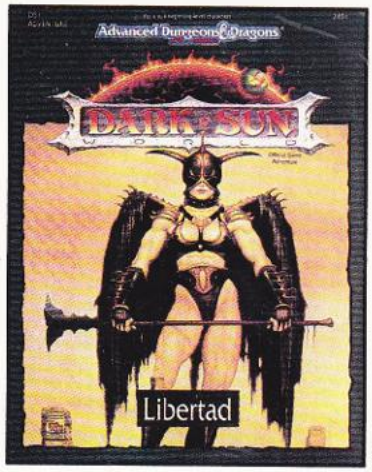
REF.: 208
1.250 Ptas.



REF.: 301
3.975 Ptas.



REF.: 110
2.500 Ptas.



REF.: 302
3.200 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...

DARK·SUN™
Sol Oscuro

Juegos de ROL

Ediciones Zinco