LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón MAGAZINE™

EDICION ESPAÑOLA NUM.4 475 PTAS.

UNASE A LA DINOMANIA

PARQUE JURASICO

REGLAS PARA LUCHAR CON DINOSAURIOS

AVERBE/D.G.A.
SUSCRIPCIONES NO VALIDAS EN ARGENTINA
$ 2-70

ROL
ediciones zinco

MODULOS:
EL PUENTE DE HERMES

EL VIEJO KATAN Y LA INCREIBLE Y ALIMENTICIA BANDA DE LOS CHAMPIÑONES BAILARINES

00004
8 414090 102452

Dungeons & Dragons® GAME

BORRAS

© 1992, 1993 TSR, Inc. Todos los derechos reservados. DUNGEONS & DRAGONS® es una marca registrada por TSR, Inc. Los logos DUNGEONS & DRAGONS® y TSR son marcas registradas por TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.

Ven al mundo de DUNGEONS & DRAGONS® ... y continúa con 3 nuevas aventuras

Número 4
Setiembre/octubre 1993

DRAGON
EDICION 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

EDICION ESPAÑA

Director
Luis Vigil

Redactor Jefe
Francisco José Campos

Redactores
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibañez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador
Ernesto Urdi

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 **MAS QUE PUNK, CYBERPUNK** - Michael LaBossiere
Los mundos de rol cyberpunk son realmente mortíferos

20 **TRUCOS DEL OFICIO** - Mike Speca
Diferencie sus mechs en el BATTLETECH de Diseños Orbitales

JUEGO ESPECIAL

24 **DINOSAURIOS EN GUERRA** - Tom Moldvay
Paracaidistas contra tirannosaurios en un muy divertido juego de combates de ciencia ficción.

MODULOS

36 **EL PUENTE DE HERMES** - Timothy Leech
(aventura para AD&DTM, niveles 7-10)
Turbulento puente sobre aguas.

42 **EL VIEJO KATAN Y LA INCREIBLE Y ALIMENTICIA BANDA DE CHAMPIÑONES BAILARINES** - Ted James y Thomas Zuvich
(aventura para AD&DTM, niveles 1-6)
Trata de pantanos, setas y un gato perdido.
No podemos decir más.

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

EL DRAGON VUELVE DE VACACIONES

En el pasado número de la revista, este Dragón les rugía sus deseos de irse de vacaciones. Pues bien, paradojas de la ésta profesión, al escribir estas líneas del número que aparecerá cuando todos estemos de regreso de esos –tan esperados– días de asueto, el que esto ruge... aún no se ha ido a disfrutarlos.

Les explico el rompecabezas: para que ustedes tengan este número en las manos a primeros de setiembre, ha de ser impreso en pleno agosto... y, para ello, ha de ser terminado de redacción a primeros del mes de la canícula, que es justamente lo que está haciendo, en estos momentos, el Rugidor, al escribir estas líneas. Eso sí, les prometo que, luego, me voy de vacaciones... y que ya habré vuelto de ellas para cuando lo lean (¡qué lío, me recuerda aquellas novelas de ciencia ficción sobre viajes en el tiempo!).

Pero hablemos ya de este número, en el que nuestros fieles lectores van a encontrar mucho y bueno.

Ya saben que en España este mes de setiembre estamos en plenos albores de la dinomanía, la locura por los dinosaurios, propiciada por el tan ansiado e inminente estreno de *Parque Jurásico*, la película de Spielberg. Y como los dinosaurios son primos nuestros, de los dragones, este Reptil Rugidor ha querido hacer un homenaje a sus parientes prehistóricos... por lo que le ofrezco, querido lector, la posibilidad de jugar con esos muñequitos de dinosaurios, en plástico que están inundando nuestros quioscos y puestos de pipas, gracias a una reglas de juego que encontrará en la página 24.

Además de este juego de tanta actualidad, **DRAGON** le ofrece, en este su cuarto número, la habitual mezcla explosiva de secciones, artículos y módulos. Y permítame que destaque, entre estos últimos, el que lleva el sugestivo nombre de «El viejo Katán y la increíble, comestible y bailarina banda de setas» (o algo así, estoy citando de memoria). Cabe destacarlo, pues es un módulo con humor, cosa que, tan a menudo, falta en nuestros juegos de rol.

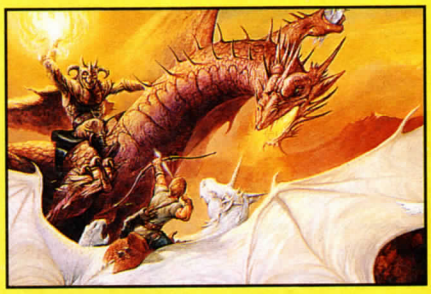
Aparte de esto, quiero decirle que, en estos pasados días del estío, un equipo de probadores de la revista, al mando de nuestro intrépido redactor jefe, Paco Pepe «Mataorcos y otros colaboradores espontáneos» Campos, ha estado testando el más reciente producto de TSR, AMAZING ENGINE, un nuevo sistema de juego de rol universal que, en Zinco, esperamos poder producir, en castellano, en un no muy lejano futuro. Las primeras impresiones parecen buenas, pero ya les daremos un amplio informe en un próximo número.

Por cierto, acabo diciéndote que el próximo **DRAGON** saldrá de su cascarón en noviembre. Nos vemos entonces, con más cosas, muchas más...

—Luis Vigil

PS.: La ilustración de cabecera de este mes es un dragón, bordado en hilo de oro, que decora los ropajes del trono real del Buthán.

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 ®, issue 166 («Wired & Ready», «Tricks of the Trade» & «Dino Wars») and DUNGEON ® issues 32 («Hermes Bridge») and 41 («Old Man Katan and the Incredible, Edible, Dancing Mushroom Band »), and is copyright © 1991, 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 mis-information 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.
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 disquetes de ordenador, nunca de originales.
Dragón Magazine Número 4, setiembre/octubre 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., Avda. de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito legal: M/7389/93
Impreso en España, Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



PORTADA:
En 1990, Jeff Easley pintó un mural de 1,20x1,80 m para un californiano muy afortunado. Era la pintura más grande que había hecho hasta el momento, tan grande, que en portada sólo hemos podido emplear un detalle de la misma. Y, no queriendo privarles de la contemplación de la totalidad, la reproducimos completa en nuestras páginas centrales, como un póster que tenemos el gusto de ofrecerles. Por cierto, el título de la obra es «The Siege of Lord Eyrie's Crag» (El sitio del risco de lord Eirye).

ALFIL
JUEGOS

TODO PARA EL JUEGO

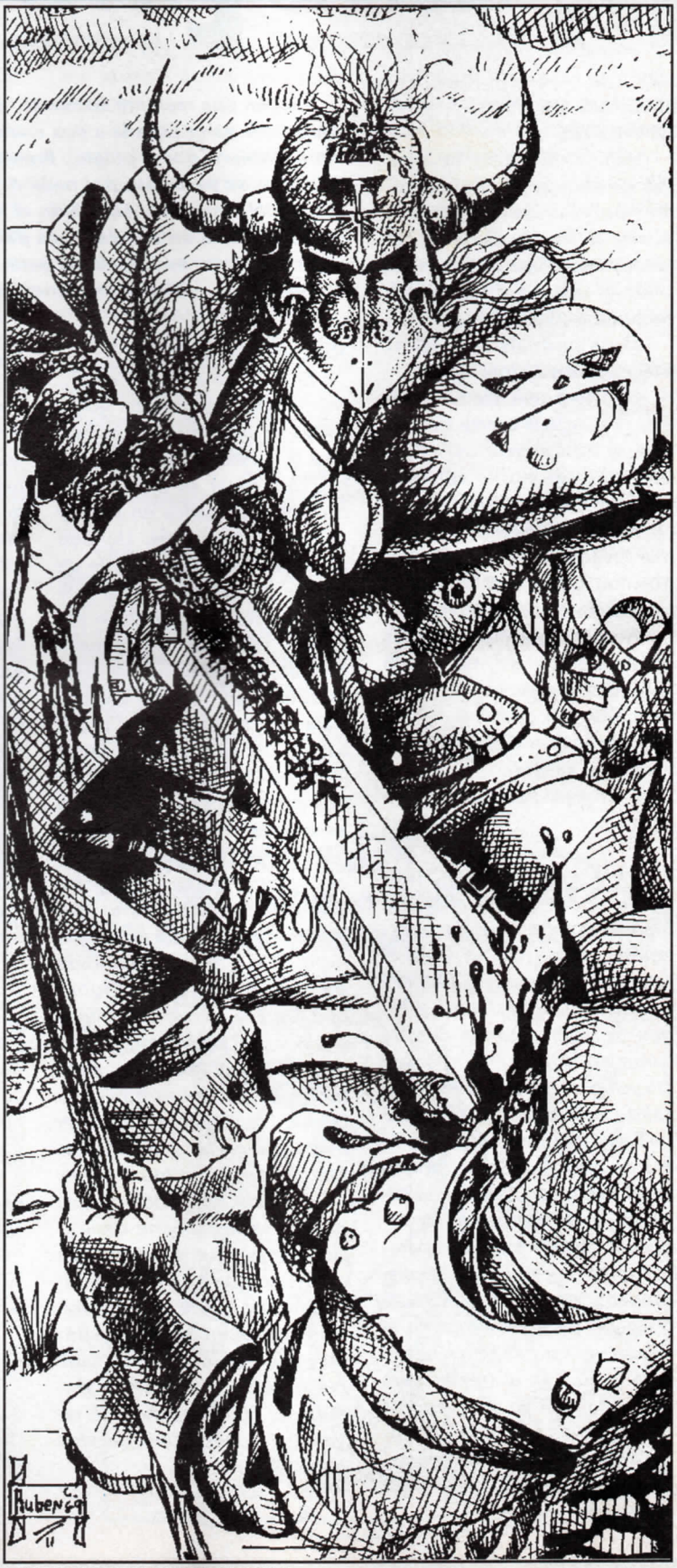
MADRID

C/ FUNDADORES Nº 9.
28028 MADRID
TFNO: (91) 726 48 47

C/BOLIVIA Nº 1.
28016 MADRID
TFNO: (91) 457 19 41

- *WARGAMES*
- *JUEGOS DE ROL*
- *FIGURAS*
- *PINTURAS*
- *PINCELES*
- *JUEGOS DE ORDENADOR*
- *LIBROS DE FANTASIA*

Solicita nuestro servicio por correo a toda España, en el **telefono**:
(91) 356 01 86



ILUSTRACION DE RUBEN CARO PASCUAL

PLUMAS ENVENENADAS

Según una reciente encuesta, de cada diez guerreros bárbaros que usan espada a dos manos, cinco son la mitad (perdón, Luthiers, por el plagio). Bromas aparte, ni bárbaros ni civilizados se perderían por nada del mundo este rinconcito de DRAGON Magazine. Aquí todo el mundo puede decir la suya, buena o mala, en su búsqueda del nirvana rolero. Las plumas pueden estar envenenadas pero, ¿quien dijo «miedo», habiendo pociones de Curación?

SHAKESPEARE VS. CERVANTES

Somos un grupo de amigos de Málaga a punto de formar un club de rol. Digo a punto, porque todavía no tenemos muy claro si queremos o no, y tampoco nos hemos decidido a consolidarnos.

¿Nos podríais aconsejar? ¡Necesitamos ayuda!

He visto una guía, en inglés, del AD&D acerca de castillos y cómo crearlos; como DM, me gustaría tenerla. ¿Piensan editarla en español?

También he visto en inglés una Enciclopedia Mágica; me gustaría saber qué es y si la tendremos en español.

Aquí acabamos, que nos convoca el gran rey de Bocelb para encargarnos una arriesgada misión.

Que seáis malos, nos veremos en el infierno.

Ernesto Jiménez Castillo
Málaga

Vaya, carta corta, pero profunda, de las que va al grano. Si no te importa, y como el orden de los factores no altera el producto, te contesto primero a lo más fácil. Los libros a los que te refieres son el Castles Sourcebook y la Magic Encyclopedia (de la que ya ha salido en EE.UU. el segundo volumen). El primero es un libro de referencia sobre todo lo relacionado con castillos; el segundo es un compendio de todos los objetos mágicos aparecidos en aventuras y suplementos de D&D y AD&D. Ninguno de ellos figura en el «planning» que tenemos hecho para el AD&D, al menos para este año, por lo que tendrás que tener un poco de paciencia. La familia Advanced es demasiado amplia como para abarcarla toda de golpe.

En cuanto a lo del club... Me imagino que mucha gente estará en una situación parecida a la vuestra. Lo primero que hay que hacer es reunir a todos los interesados en serio y contrastar pareceres. Un club tiene más obligaciones que un simple grupo de amigos que juegan a rol, pero también tiene sus ventajas. La manera sencilla es buscar un nombre, crear un logo, redactar una declaración de intenciones o decálogo del club y hacer todos los posibles para ser reconocidos como tal. La manera difícil es empezar por ahí, redactar unos estatutos serios y eficaces, y pasarse por el Registro Civil para inscribirse como asociación cultural y sin ánimo de lucro. O lo que hayáis decidido montar. Registrar el nombre por si acaso, delegar funciones como las de presidente o tesorero entre sus miembros, definir los objetivos a cumplir, etcétera. Los clubes suelen tener más «apariencia» y ser tenidos más en cuenta en todas partes que los simples aficionados, porque se les supone dedicación plena y que se concentran más en lo que es el JdR. La decisión final ha de ser vuestra. Nuestra experiencia nos demuestra que montar un club puede ser muy divertido y gratificante. Todo depende de las ganas de complicarse la vida que se tengan.

FAXES CARIÑOSOS

Saludos draconianos. Mi nombre ya está arriba, así que empiezo directamente con el asunto. Lo primero es felicitaros por la revista, que es una gozada. Cuando vi el número uno y leí «revista de juegos de rol» no me lo pensé ni un minuto y la compré. La portada era sublime, encima ver una revista de rol me dio una alegría tremenda. Es que veréis, estoy enganchado a los juegos de rol, pero no tengo muchas oportunidades de hacer partidas, lo que he hecho son unas cinco reuniones para jugar al *Dungeons & Dragons* (soy un mago de nivel 3 recién estrenadito, llegué al nivel 3 al finalizar la campaña), y encima hemos dejado de reunirnos por un tiempo.

Vuestra revista me permitió y, espero, permitirá por mucho tiempo estar al día sobre el mundo de los juegos de rol. Lo malo es que los dos únicos números que tengo los conseguí en una librería que se halla a sesenta kilómetros de mi casa, y como veréis no es plan. Estoy pensando que si podríais mandarme información para suscribirme, os lo agradecería un montón.

¡Bien! Ahora un parrafito de halagos:

Toda la revista es una pasada. Los dibujos de portada y del interior son una maravilla; el reportaje de «Es rol, no rollo» era bastante divertido y los consejos eran bastante útiles, perdón, muy útiles. En fin, que me he devorado literalmente los dos números. ¡Ah! Los módulos me han gustado mucho, el de *D&D* no me lo he podido leer, pero me va a facilitar una futura reunión (mi director de juego es un poco vago).

Muchas gracias por todo, y como aceptábais de todo, os mando un dibujo (tened en cuenta que está hecho a DIN A3 y que al reducirlo para el fax la fotocopiadora se lo comió un poco por los lados). Disculpad los errores al escribir, pero es que no tengo ni idea de escribir a máquina.

Me despido,

Juan Carlos Caso Alonso
Tenerife

Gracias muchas por tus elogios. Creemos que ese mago tuyo de nivel 3 tiene mucho futuro si es un poco sensato. Lo de la caminata para conseguir **DRAGON Magazine** *se puede solucionar fácilmente, ya que si miras la revista, verás que a partir del número 3 se incluye un cupón de suscripción. El que no la tiene puntualmente en casa cada dos meses, es porque no quiere.*

Se agradece tu dibujo y tus disculpas, pero el problema es que ha llegado hecho unos zorros, y no se puede publicar. Prueba otra vez a hacerlo en blanco y negro, y con tinta china, no con sombras a lápiz, que el fax no es lo más adecuado para hacer experimentos artísticos...

¿CELTAS CORTOS? SERA EN EXTENSION

Hola, sólo escribo para haceros una sugerencia. En vez de poner en el centro de las revistas un mapa, creo que se-

ría mucho más beneficioso para todos dar un póster de la portada o de cualquier otra cosa. Por cierto, ¿váis a tratar otros juegos además del *AD&D*? Hasta luego.

José Manuel Mainé López
San Fernando (Cádiz)

Hombre, nosotros creemos que con el mapa se puede jugar y con el póster, no, y ésta es una revista de juegos de rol. De todas formas no te preocupes, porque lo de los pósters lo tenemos estudiado, y aunque no por costumbre, iremos regalando alguno que otro, para que todo el mundo esté contento. Piensa que hay gente que prefiere un mapa para el módulo o figuras recortables, y otros que no han dudado en colgar el plano de La Fuente de la Salud en la pared. Esto es un país libre.

En cuanto a lo de los otros juegos, queda claro que sí. Empezamos con Cthulhu *en el número anterior, y en éste tienes* Cyberpunk/Shadowrun *y* Battletech, *aparte de un reglamento para figuras completo. Y esto sólo es el principio...*

FROM VALENCIA WITH LOVE

Tengo que admitir que, a pesar de que la revista no está especializada en mi juego (es decir, *MERP*), la revista me ha gustado mucho en todos sus aspectos, sobre todo vuestro gran sentido del humor, pero me gustaría que me contestáseis a una pregunta:

¿Váis a dar información detallada solamente de *AD&D*?

Y también haceros una propuesta:

Dad, a ser posible, información detallada acerca de los juegos más famosos que existen actualmente en el mercado.

Gracias, sinceramente, por vuestra atención y si no hay ningún problema, publicad mi carta.

Atentamente,

Vicente Domínguez
Valencia

P.S.: Perdonad mi mala mecanografía pero sólo soy un aficionado.

Problema, ninguno hay, que publicada está tu carta. Agradecemos muy especialmente tus parabienes, que viniendo de un jugador de MERP, *nos suenan mucho más halagadores. Lo que preguntas ha sido contestado en la carta anterior, y si lees el resto de la revista, verás que es verdad. Hay más cosas en cartera, algunas por parte de la redacción, que prometen romper con la pana y otras que nos han enviado nuestros lectores, muy bien hechas. Solo es cuestión de tiempo el que vayan apareciendo. La mayoría de los que escribimos en* **DRAGON Magazine** *somos jugadores de rol desde hace muchos años, y sabemos lo que nos traemos entre manos. Besitos a Galadriel de nuestra parte.*

P.S.: A este paso, ponemos una academia de mecanografía y nos forramos, tú.

DRAGONES Y LANZACOHETES

Hola, me llamo Juan. Yo (modestia aparte) fui uno de los pioneros de los JdR de fantasía. Hace ya algunos años, un amigo nuestro que tenía una librería nos enseñó a mí y a otros amigos de qué iba esto del rol.

Aquella tarde yo no me enteré de nada, pero más adelante me fui adentrando en el mundo de los juegos. Al principio me creía solo, pero seguí adelante y enseñé a muchos amigos míos qué era el rol. Poco a poco fue llegando la moda a España, pero yo vivo en un pueblo no muy grande y el rol no dio muy fuerte. Hace poco, en cuanto encontré esta revista, me decidí a ampliar mis horizontes roleros, además tengo bastantes juegos de rol: *El Señor de los Anillos (MERP), Stormbringer, Star Wars, Car Wars* y *Rolemaster*. Como podréis observar, ninguno de ellos tiene relación con el *AD&D* (quizás un poco el *Rolemaster*). Así, me gustaría felicitar a toda la gente que, como vosotros, habéis aumentado esta moda del rol, que me parece que incrementa la imaginación y la lectura de obras literarias importantes, como creo que son las de Tolkien o Lovecraft.

Por último, me gustaría felicitar a Jacobo del Monte por la carta que publicásteis en el número 3 de la revista.

Para acabar esta larga carta, me gustaría aclarar unas pocas preguntas

¿El *Car Wars* es exactamente un juego de rol?

¿Sus complementos ya están en España?

¿El *Advanced Heroquest* tiene que ver mucho con los juegos de rol? ¿O es simplemente un wargame?

Para despedir esta carta agradecería enormemente que la publicárais, pues pienso que muchos chicos españoles están en el mismo caso que yo.

Juan Calero
Colmenar Viejo (Madrid)

Oye, no tienes que disculparte por no jugar a AD&D, *que aquí, mientras sea rol, todo nos vale. Y tú pareces ser un jugador serio, de los de la «vieja escuela». Pasamos a responder tus dudas.*

Car Wars *no es un juego de rol (a no ser que consideres que interpretar el papel de un coche armado hasta los tapacubos sea rol). Pero eso no quita que sea la mar de divertido. Se puede jugar a rol en el universo de* Car Wars *mediante el reglamento* GURPS *y su suplemento* Autoduel, *ambos de Steve Jackson Games. De momento sólo están en inglés, como los muchos suplementos que existen para* CW*: desde los catálogos del tío Albert a los de la* AAA *(American Autoduel Association), pasando por el boletín oficial de* Car Wars, Autoduel Quarterly. *Búscalos en tiendas especializadas o consulta nuestra publicidad.*

Advanced Heroquest *tiene algo que ver con los juegos de rol, de los que es un émulo muy simplificado. Eso lo hace ideal para la iniciación de gente muy joven, porque es vistoso, con figuritas y tableros, y fácil de jugar. No es un «wargame», que son juegos mucho más complicados y prolijos, de temática bélica y con tablero y fichas (verbigratia,* Scorched Earth, Squad Leader, Cry Havoc *o* Alesia, *por citar unos cuantos).*

Dibujo de Santi Comella

EL ORÁCULO DE LOS DIOSES

No sé, pero a mí se me hace que los thri-kreen son demasiado poderosos como personajes jugadores. ¿Cuántos dardos puede lanzar un thri-kreen especializado? ¿Cuántos cuchillos tortuga puede llevar, dos o cuatro? ¿Cuántos ataques puede hacer con ellos? Demasiada armadura y poderes especiales.

Puede que sí, puede que no, todo depende de como sea la aventura en Athas que se lleven entre manos los PJ. Sabes que hay jugadores a los que les gusta llevar personajes «potentes», pero a cambio de ello hay que pagar un precio. El rol de un thri-kreen no permite lucirse mucho que digamos, al menos en el aspecto interpretativo. En nuestros «playtestings», los thri-kreen suelen recibir el apodo de «Belindas», porque entienden lo que se les dice, pero no hablan. Personalmente, y como máster, no permitiría a un thri-kreen llevar dardos en mi partida, y hasta puede que tampoco cuchillos tortuga, arma más pensada para los humanos: si acaso, nunca más de dos. Cuatro sería ya pasarse e impropio de un guerrero tan orgulloso como es este insecto, más dado a las armas de asta y de dos manos. Ataques: uno por cuchillo y asalto, más las penalizaciones al uso, sobre todo si en los otros dos brazos lleva algún arma más. En cuanto estudies con detalle el *Compendio de Monstruos* de *Dark Sun*, verás cómo los thri-kreen no te parecen tan poderosos...

Quien quiera saber, sólo tiene que preguntar. Eso sí, clarito y directo al grano, que luego nos enrollamos más de la cuenta y el dire nos pega bronca, que hace falta mucho espacio en esta revista para que quepa todo. Un grupo de másters de lo más curtido pondrá los puntos (de experiencia) sobre las íes, en cualquier cuestión que deseéis consultarles. Para ello, sólo es necesario añadir a vuestra carta, bajo el nombre mágico de DRAGON Magazine, las runas «El Oráculo de los Dioses», y enviarla. Que Crom reparta suerte.

¿Qué parte de la cabeza de una medusa petrifica? Por ejemplo, si una medusa o un basilisco tuvieran la cara deformada por ácido, ¿petrificaría igual? O, si un mago recibiera un paquete con dos ojos de medusa, ¿quedaría petrificado al abrirlo?

Las arpías, medusas y demás monstruos femeninos, ¿pueden sentir atracción física por un hobbit, un elfo, o un humano, por ejemplo? ¿Qué se puede hacer con los personajes petrificados o paralizados durante semanas, meses o años? Si se le impide jugar el tiempo que dure la petrificación, el jugador se aburre, pero si se hace que automáticamente pasen los meses o semanas, sin eventos para los otros PJ, se acaba con la sensación de realismo y quita interés a muchos monstruos.

Es obvio que la parte «petrificadora» de una medusa son los ojos. Si a una medusa o basilisco le faltan los ojos o ha sido cegada, no podrá atacar con petrificación. Desde lo de Perseo sabemos que los terribles poderes de las Gorgonas siguen activos incluso cuando se las ha decapitado, por lo que sería lógico pensar que los ojos, por separado, pueden causar dicho efecto. El Compendio de Monstruos establece que hay una bonificación de +1 al tiro de salvación por día pasado tras la muerte de la medusa. Lo de la «carta bomba en AD&D» es una idea interesante, pero ¿cómo se las arregló el remitente para conseguir los ojos de la medusa y no quedar petrificado en el intento? La lógica del JdR ha de seguirse hacia adelante, no hacia atrás.

Nada impide que un máster retorcido sentencie que un determinado monstruo pueda enamorarse de un personaje de otra especie, especialmente si éste tiene un alto Carisma (¿La culpa fue del cha-cha-cha? ¿O de un hechizo, quizás? ¿O de una poción amorosa?). Ahora bien, no esperes que sea un «Love Story». En el caso de las medusas, éstas pueden sentir inclinación a aparearse con un macho humanoide para procrear: el pobre desgraciado casi siempre acaba convertido en piedra. Hay que reconocer que, si no fuera por el feo aspecto de su cara y pelo serpetino, las medusas están normalmente para mojar pan. En otro tipo de criaturas, te recomendamos lo siguiente: una criatura es capaz de albergar sentimientos más o menos amorosos sólo si su Inteligencia es de 6 o más. Cuando llegue el momento del «flechazo», tira 1D20 contra la Inteligencia del monstruo. Si lo saca, el bicho desecha tan frívolos pensamientos, y se dedica a lo suyo, que para eso le pagan. Si lo falla, bien, algo hay en ese PJ que sobrepasa a sus instintos y voluntad y... No lleves demasiado lejos esta idea, o el módulo acabará pareciendo un concurso de ligues: los PJ podrían inferir que la manera más fácil de no luchar contra un monstruo de sexo contrario es seduciéndolo...

Los «convidados de piedra» siempre son un problema en una partida, y el grupo no puede sentarse tranquilamente a esperar a que «se le pase». Un personaje petrificado sin remedio cuenta casi como muerto. Si son incapaces durante la aventura de salvarlo (y de mantenerlo entero), por todos los medios habidos y por haber, crea otro PJ para el jugador, justifica su presencia como creas conveniente, y dáselo al «tartufo». Dedica la próxima aventura a buscar un medio de convertirlo en carne y hueso de nuevo; si lo consiguen, haz que el jugador se decante por uno de los personajes para seguir adelante y archiva el otro. Si no, bueno, «sit tibi terra levis», y esperemos que quede decorativo en el jardín.

Dibujo de Santi Comella

+3 EN CARISMA

Con una bonificación de + 3 en Carisma se puede conseguir que hasta Tasselhoff diga la verdad de vez en cuando. O ligarse a la clérigo esa de Waterdeep, que está que rompe con la cota de malla. O hasta lograr que te fíen en la cantina de Mos Eisley. Por conseguir, se consigue hasta que te publiquen tus pretensiones en DRAGON Magazine...

–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, etcétera). Los interesados pueden enviar una carta a:

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

–Mención de honor y uñita de Dragón de Oro para uno de los fanzines más originales que ha caído en nuestras manos en esta última temporada. Se trata de *Anime BCN Magazine*, publicación dedicada al «manga» (cómic) y el «anime» (dibujos animados) japoneses.

Esto les sonará a gloria a los iniciados de *Dragonball Z*, pero aún hay más. Vídeojuegos, merchandising, consoleo e información puntual se dan cita en sus páginas: no os dejéis engañar por la escueta presentación, que aquí hay tela que cortar. Máxime sabiendo que los juegos de rol están irrumpiendo en Japón con una fuerza demoledora. ¿Os imagináis un juego de rol del *Dr. Slump*?

Los responsables juran y perjuran que, cuando leáis esto, el número uno estará en la calle. Dirigid vuestras peticiones y «kame hames» a:

ANIME BCN
C/. Catalans, 40, primero, primera
08940 Cornellà de Llobregat
(Barcelona)

–Somos un grupo de amigos, novatos, y que reconocen saber muy poco (o nada) en esto del rol y la estrategia. Alentados por la lectura de fanzines veteranos como *Troll* y *Líder*, pero sobre todo por la maravillosa e imprescindible *Guía del Juego de Rol*, hemos decidido sumergirnos de lleno de una vez por todas en este apasionante mundo, del que algo teníamos constancia a través de las publicaciones de Timún Mas. Vivimos en una localidad (pero mejor sería decir provincia) de escasísima o nula tradición «rolística», por lo que os escribimos para solicitar de la afición cuanta ayuda nos pueda procurar (consejos, modulos «caseros», y si algún club ya consolidado pudiera pasarnos una copia de sus estatutos, pues deseamos formar uno de manera «seria y responsable»...). De momento poseemos *D&D*, *Star Wars*, *Battletech* y la *Llamada de Cthulhu*, aunque más bien parecen decoración de nuestras estanterías. También solicitar de Ediciones Zinco el que nos ponga en la lista de espera del tema de las suscripciones a **DRAGON**, que seguro habrá más de un interesado en el tema. Para ponerse en contacto con nosotros, escribid a:

Juan M. Escribano Loza
Avda. del Océano, 19
21100 Punta Umbría (Huelva)

Nota de la Redacción. – *Habéis visto ya el cupón, ¿verdad? El que haya un cupón como ése en la revista es mérito vuestro y de la gente como vosotros. Gracias por el apoyo incondicional.*

¿QUIEN SABE «ANDE»?

La redacción de **DRAGON** está muy interesada en saber qué es de la vida de los siguientes clubes y asociaciones. Fueron vistos la última vez en unas JESYR de no se sabe cuándo con un reglamento de rol bajo el brazo. No es que haya recompensa, pero se agradecerán noticias sobre su paradero.

WARMICE
STURMTRUPPEN
ARIOCH
KRAKEN
CLUB DE CABALLEROS
QUO VADIS?
KOBOLB NOIS
RAISTLIN
ALMOGAVERS
DREADNOUGHT

–Aviso para navegantes: los chistecillos que embellecen y dan lustre a algunas secciones de **DRAGON** bajo el título de *Deandé*, son obra y gracia de Santi Comella, de Terrassa (Barcelona). ¿Lo ves, Flanagan, como no estábamos tan perdidos? Si tienes más, envíalos, que hablaremos largo y tendido...

Dibujo de Santi Comella

EL HERALDO DE LA CORTE

La mejor defensa es un buen ataque. Y la mejor manera de pasárselo cañón jugando a rol es ampliando horizontes y compartiendo experiencias. A golpe de corneta, el *Heraldo de la Corte* repite los muchos mensajes que le llegan con cada nueva luna. Comunicaciones casi mágicas que recorrerán reinos más o menos olvidados para llevar el JdR hasta el último confín del Multiverso.

–Saludos y pataditas de parte de la *Asociación Juvenil Drac Dracorum*, de Cádiz. Andan atareados buscando local y preparando un jugoso fanzinillo, y hacen un llamamiento a todo aquel que quiera dar rienda suelta a su pasión rolera. Publicamos este anuncio para que no nos queméis con vuestro aliento llameante (aviso que tenemos una bonificación al tiro de salvación contra arma de aliento que tiene en el paro a la mitad de los dragones de Krynn: broma por broma, estimado David). La dirección de contacto para los gaditanos más intrépidos es:

Asociación juvenil
DRAC DRACORUM
C/. Marqués de Cádiz, 2, 2º, dcha.
11005 CADIZ
Tel. (956) 28-66-04

–Busco gente, con ideas frescas y con ganas de auténtico rol para montar grupo de campañas en Tierra Media. Gente que quiera ser máster, o bien PJ.
Interesados, contactar con
Vicente M. Domínguez Fernández
C/. San Vicente de Paúl, 21-33, 9º
46019 VALENCIA
Tel. (96) 366-34-36 (Solo miércoles de 16.00 a 17.30)

–«Hot Flash» para los residentes en Nerja (Málaga) o cercanías. En dicha localidad se ha puesto en marcha el *Orkins Club*. El Orkin © es un ser mitad orco, mitad goblin; es sádico como el goblin y a la vez bruto y robusto como el orco. Las reuniones y partidas organizadas por el club tendrán lugar los martes y los jueves a partir de las 19.30 en el centro cultural Giner de los Ríos, en Nerja.
La dirección de contacto es:
Antonio Segovia Rueda
C/. El Barrio, 46, tercero, dcha.
29780 NERJA (Malaga)

P.S.: *Dicen que tienen desde el* AD&D *hasta el* Ragnarok.

-Besitos y bolas de fuego desde el *Club Rol Alcoi*, de Alcoi (Alicante). Dicha asociación cuenta con más de veinticinco socios y sigue creciendo. Los roleros que pululen por la patria chica de Camilo Sesto pueden ponerse rápidamente en comunicación con:
Club Rol Alcoi -
Armando Mauri González
C/. Cronista Jordán, 14
03800 ALCOI (Alacant)

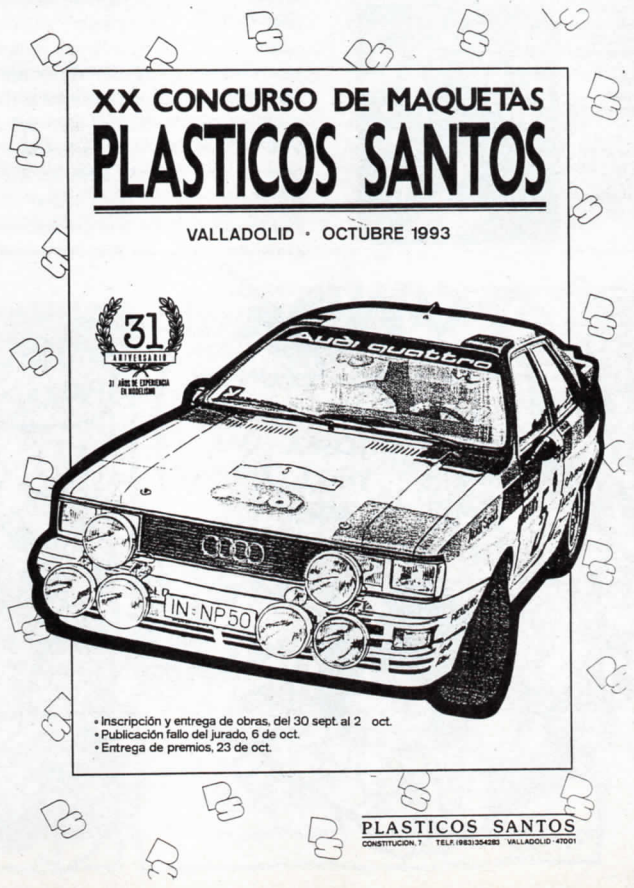
-¡Atenta la compañía! Como viene siendo tradicional desde hace veinte años en Valladolid, *Plásticos Santos* organiza su muy prestigioso Concurso de Maquetas. Diecinueve ediciones a sus espaldas avalan el buen hacer y el apoyo de todos los estamentos del maquetismo a esta tienda, que cumple este año su XXI aniversario (¡felicidades!). La clasificación por temas de las obras que se presenten a concurso es:
1: Aviación.
2: Marina.
3: Vehículos civiles.
4: Vehículos militares.
5: Dioramas de todos los temas.
6: Maquetas no incluidas en los apartados anteriores.

El plazo de entrega de las maquetas será del 30 de setiembre al 2 de octubre de 1993; la entrega de premios tendrá lugar el 23 de octubre de 1993 en el salón de actos del Banco Bilbao Vizcaya.

Los participantes pueden pedir las bases de dicho concurso y ampliar información en:
Plásticos Santos
C/. Constitución, 7
47001 VALLADOLID
Tel. (983) 35-42-83

Recomendado especialmente por **DRAGON Magazine**.

-En el momento de cierre de la edición no disponemos de mucha información que digamos, pero sabemos de buena tinta que el club de rol *La Pifia* organiza unas jornadas del 14 al 18 de setiembre de 1993. Quienes quieran «pifiarla» pueden intentar ponerse en comunicación con
La Pifia Club de Rol
C/. Rassos de Peguera, 25
Tel./Fax 359-26-24
BARCELONA



EL ZOCO DE LANKHMAR

—Dispongo de módulos y juegos que pongo a la venta, además de un montón de libros de ciencia ficción y fantasía heroica, para que os inspiréis en vuestras campañas.

Jaime Castro
Apartado de Correos 457
15080 El Ferrol (La Coruña)

—Nos interesaría comprar una edición de la «caja roja» del Dungeons & Dragons Básico en castellano, con intenciones documentales y de archivo, en buen estado. Enviar ofertas a **DRAGON Magazine – *El Zoco de Lankhmar*** – Ediciones Zinco – Avda. de Roma, 157, 9.° – 08011 Barcelona (España)

¿Vendes espadas +2 con Compact Disc incorporado? ¿Buscas desesperadamente un láser a pilas para salvar el Universo? ¿O te conformarías con vender/cambiar/comprar un par de módulos para los juegos más al uso? Pues no te lo pienses más, y envía una carta bien clara con lo que quieres u ofreces a DRAGON Magazine - El Zoco de Lankhmar. Ahora tira por Encontrar Dirección de Editorial, y el resto lo ponemos nosotros.

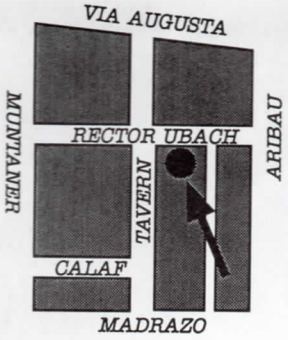
—Busco club de rol en Tarragona. Desearía que alguno se pusiera en contacto conmigo, debido a que vivo en esta ciudad hace poco tiempo.

Llamar por las tardes al teléfono 39 05 55. Preguntar por Alberto.

—Castillo en primera línea de mar, a un tiro de ballesta de Waterdeep, Krynn y Ravenloft: 2.000 metros cuadrados, 38 habitaciones, salón cien metros cuadrados con chimenea y pasaje secreto. Cocina equipada, 12 cuartos de baños completos, todo exterior, mazmorra y sala de torturas con gres y carpintería de aluminio. Gas, calefacción por aliento de dragón, impecable. Se incluye aparcamiento para carruajes. 32.000.000 mo, más siete hipotecas y media. Facilidades. REF TIMO-001. Preguntar por señor Tasselhoff.

JOCS DE TAULA
D'ORDINADOR
DE ROL
WARGAMES (NOUS I DE SEGONA MÀ)
LLIBRES DE VIATGE
MINIATURES I CÒMICS.

ESTEM A RECTOR UBACH, 9 TEL. 200 71 57 08021 BARCELONA
Parada MUNTANER dels FERROCARRILS CATALANS
Autobusus 58 i 64 d'ARIBAU-VIA AUGUSTA



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

· COMIC NACIONAL
Y DE IMPORTACION
· JUEGOS DE ROL
· TEBEO ANTIGUO
· GRAN STOCK
· SERV. CORREO

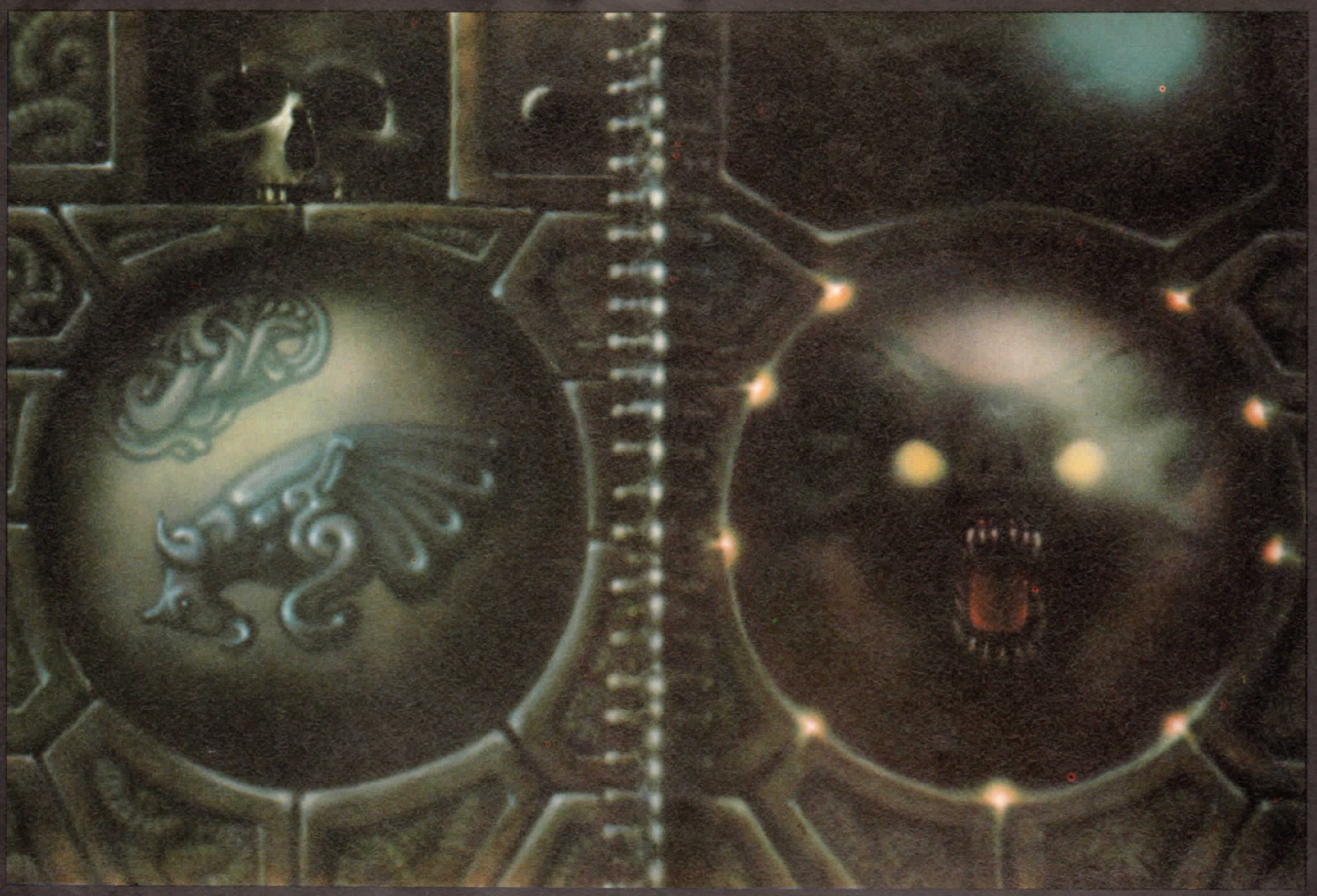
COMPRA·VENTA
C/. Portugal, 36
Tel.: 96- 592-30-40
ALICANTE

Super Guay
C/. Barcelona 16. 36203 Vigo
Teléfono (986) 42 09 56

Juegos de Rol y Estrategia Nacionales y de Importación

Joc Int. Diseños Orbitales, AD&D, Ludotecnia, Figuras Mithril Marauder -Ral Partha - Cita del - Metal Magic - Grenadier Hearth Breaker

Palladium TSR - May Faer - White Wolf - Cdw - Ice - Chaosium - Avalon Hill



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

A TIEMPO PARA EL MAÑANA

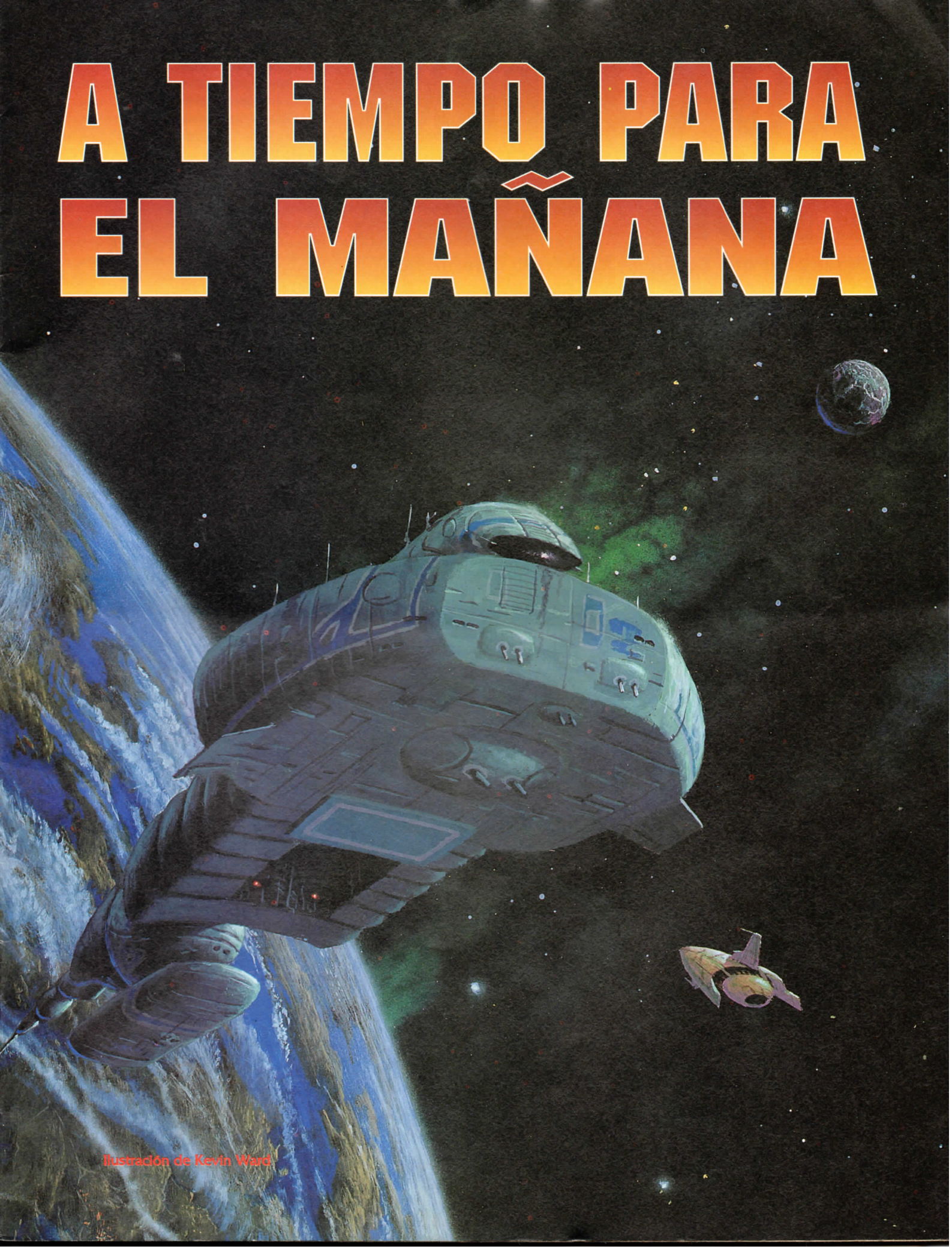


Ilustración de Kevin Ward

MAS QUE PUNK CYBERPUNK

Desarrollar una campaña RPG estilo ciberpunk

© 1991 by Michael LaBossiere *Ilustraciones de Tom Dow*

Una campaña de juego ciberpunk es algo completamente distinto de un juego estándar de ciencia ficción, y está a mundos de distancia de la mayoría de los juegos de fantasía. Para tener éxito en el desarrollo de una campaña ciberpunk, necesitas desarrollar nuevos métodos y estilos de controlar el juego. Este artículo examina cómo preparar y desarrollar una campaña estilo ciberpunk. Aunque mientras escribo tengo en mente el sistema 2300 AD (Traveller) de GDW (Earth/Cyberteech Sourcebook) y el juego CYBERPUNK* de R. Talsorian, este artículo debería servir para aquellos que desarrollen otros sistemas (como los juegos ciberpunk SHADOWRUN* de FASA, CYBERSPACE* de Iron Crown, y GURPS* de Steve Jackson). El género ciberpunk es un reino oscuro y violento y tiende a estar más orientado a los adultos que otros universos de juegos de rol. Esto no quiere decir que no vayas a disfrutar con él, pero el ciberpunk no es para el paladar de todo el mundo.*

ANTECEDENTES

Una campaña ciberpunk «pura» ocurre en un mundo aterrador en el que los chicos buenos son muy a menudo mucho peores que los chicos malos de otros mundos. Tiene lugar en un paisaje de pesadilla de un futuro cercano de sucias calles de grandes ciudades, callejones, tecnotorres de grandes compañías y campos de batalla urbanos poblados por seres mitad hombre/mitad máquina, camellos, psicópatas, ciudadanos aterrados, agentes de la autoridad corruptos y operadores del mercado negro. Es un mundo futurista en el que la moralidad tal como la conocemos ha muerto o permanece oculta. Si no estás familiarizado con los juegos de ciberpunk y deseas comprender lo suficiente ese mundo como para desarrollar una buena campaña, necesitarás efectuar un poco de investigación. Te sugiero lo siguiente:

1. Adquiere y lee novelas e historias de ciencia ficción ciberpunk o relacionadas, en particular las siguientes: *Neuromante*, *Count Zero*, *Burning Chrome*, y *Mona Lisa Overdrive*, de William Gibson (indispensables); *Hardwired* y *Voice of the Whirlwind* de Walter J. Williams; *A Plague of Demons*, de Keith Laumer; *When Gravity Fails* de G. Alec Effinger; *Damnation Alley* y «Home is the Hangman» de Roger Zelazny; y las antologías *Machines that Kill* y *The Future of War*.

2. Ve a ver las siguientes películas, que presentan algunos de los ambientes típicos ciberpunk o de un futuro cercano de ciencia ficción (la mayoría se hallan disponibles en vídeo): *La naranja mecánica*, *Terminator*, *Aliens*, *Max Headroom*, *Mad Max*, *Salvajes de la autopista*, *Overdrawn at the Memory Bank*, *Robocop*, *Brazil*, *Runaway, brigada especial*, *Blade Runner* y *1999: Escape de Nueva York*.

3. Compra revistas como *Avion Revue*, *Investigación y Ciencia*, *Omni*, *Muy Interesante* y *Armas y Municiones* si quieres estar a la última en armamento y ciencia (sin convertirte en un experto). Todas ellas son buenas fuentes de información útil y ofrecen montones de ideas para nuevo equipo. La mayoría de estas revistas se hallan disponibles en las librerías y en muchos quioscos y grandes almacenes.

4. Puesto que la mayoría de los juegos ciberpunk tienen lugar en la Tierra, una buena fuente de información geográfica y mapas puede hallarse en *The World Almanac*. Además, teniendo en cuenta el enorme tamaño de las ciudades modernas y futuras, es muy útil hallar y usar auténticos mapas de ciudades, disponibles en librerías y en muchas estaciones de servicio. Si deseas cartografiar tus propias megaciudades, estos mapas te proporcionarán ejemplos a seguir.

ORGANIZAR UNA CAMPAÑA

Lo que sigue son varios temas esenciales para el desarrollo de un buen juego. Normalmente tengo un cuaderno o archivador dedicado a cada área principal. Esto organiza el material y acelera el juego evitando colocar mal el material.

Mundo de la campaña. El archivador de la campaña es un lugar donde mantener tus notas sobre lo que ocurre en tu mundo de campaña. Estas notas serán sobre: acontecimientos históricos, políticos, sociales y económicos; personalidades; organizaciones y bandas; u otra información específica del mundo.

El contenido de tu campaña te corresponde a ti. Puedes usar el mundo que se te proporciona con el juego que compres, puedes crear tu propio mundo, o incluso desarrollar una campaña mixta. Crear tu propio mundo desde cero puede ser muy gratificante, pero consume mucho tiempo. Establecer tu propio mundo requerirá lo siguiente:

Historia: Puesto que las campañas ciberpunk tienen lugar en el futuro, necesitas decidir qué ha ocurrido entre ahora y en el momento en que se inicia la campaña. No hay ninguna fórmula acerca de cómo escribir una buena historia, pero leer abundante ciencia ficción y estudiar los ejemplos de diferentes juegos ciberpunk te será muy útil a la hora de escribir el tuyo. Confía en el sentido común y desarrolla la comprensión de cómo algunos acontecimientos hacen que se produzcan otros acontecimientos. Desarrollar la historia de una campaña es importante puesto que sitúa la aventura en el contexto de un ambiente coherente y la hace más real.

Política: A mí me gusta implicar a los pjs en la política de su mundo, pero no a todo el mundo le gusta hacerlo. De todos modos, la estructura política de tu mundo es importante, puesto que determinará buena parte de lo que los personajes pueden hacer y lo que les ocurrirá. Por ejemplo, las consecuencias de poseer armamento militar es una cosa en un estado policial y otra completamente distinta en una situación de caos y anarquía. Los textos introductorios sobre gobierno y política pueden ser útiles fuentes de cómo funcionan las estructuras políticas y de qué tipo son. Siguen algunos breves ejemplos:

Democracia: Gobierno del pueblo. Este tipo de gobierno es el más abierto e implica decisiones directas tomadas por los gobernados. Los personajes tendrán mucha libertad personal y podrán hacer lo que quieran dentro de los habitualmente relajados límites de la Ley.

República: Gobierno por representantes (como en los Estados Unidos). Una república, segunda tras la democracia en la cantidad de libertad personal permitida, proporciona a los personajes la posibilidad de hacer lo que quieren dentro de los límí-

tes de la Ley. Las repúblicas se vuelven a menudo corruptas si los representantes se dedican a representar los intereses de los ricos y no los de la gente que los eligió.

Dictadura/Tiranía: Gobierno por un hombre o grupo, a menudo tras apoderarse por la fuerza del poder (como hizo Julio César) o por medios legales (como hizo Adolf Hitler). La mayoría de estos gobiernos son opresivos, puesto que el gobernante tiene a menudo la sensación de que controla el poder sólo en la medida de que niega a los demás su libertad. Los personajes que violan las (a menudo irracionales) leyes son severamente castigados. Estos son buenos gobiernos para campañas ciberpunk, puesto que proporcionan algo que el jugador puede odiar y contra lo que puede luchar (o amar y servir).

Estado policial: Gobierno de la policía o los militares. Estos gobiernos existen para asegurar la «seguridad», en general para los ricos y los poderosos. Aquellos que son una amenaza a esa seguridad (a menudo los PJs) descubrirán que sus vidas son excitantes (y cortas). Estos son buenos gobiernos para futuros lúgubres (ver *Brazil* y *1984*, así como *The Running Man*).

Corporativo: Gobierno (normalmente una república) que en realidad es regido por las grandes corporaciones comerciales. El resultado es muy parecido al feudalismo, con «señores» corporados que dirigen toda la acción. Cada corporación tiene abogados que dirigen el gobierno y ejércitos propios para respaldar sus decisiones. Este entorno es muy adecuado para el género ciberpunk (como en *Max Headroom* y *Robocop*).

Anarquía: Ausencia de autoridad. Diferentes grupos compiten por el poder, pero ninguno domina. En un futuro particularmente desagradable, todo el mundo puede hallarse en el caos (como en *Mad Max*); de otro modo sólo pequeñas áreas pueden estar sumidas en el caos. Las áreas caóticas son buenos lugares para la aventura, pero seguramente no desearás vivir allí.

Organizaciones: Las organizaciones son los «grandes actores» en los mundos modernos y futuristas, y pueden ser importantes amigos o enemigos de los PJs. Algunos grupos a tomar en consideración en las campañas ciberpunk incluyen:

Corporaciones: Estas organizaciones existen para sacar beneficios. Se alinean en tamaño hasta las enormes multinacionales (o incluso multiplanetarias) que controlan impensables cantidades de dinero y gobiernan las vidas de millones de personas. Se hallan entre los grupos más poderosos y activos en el género ciberpunk.

Organizaciones gubernamentales: Se alinean desde el servicio postal hasta el ejército nacional, y cada una sirve para las finalidades de aquellos que controlan el gobierno. Pueden ser amigas o enemigas de los PJs, según lo que los PJs estén haciendo. Normalmente los PJs se enfrentarán a la policía y a los servicios de inteligencia (y quizás al ejército, si los PJs son realmente revoltosos).

Pandillas: Son muy comunes en el género ciberpunk y tienen nombres como «Panteras de Metal», «Nihilistas Americanos», etcétera. Se alinean en carácter desde grupos locales formados para protección de un vecindario hasta psicópatas con implantes cibernéticos y fuertemente armados que compiten con la Policía local por el control de las calles.

Organizaciones privadas: Se alinean desde grupos medioambientales cuya meta es proteger la Tierra a compañías privadas de mercenarios. En esta categoría encajan también los grupos políticos cuyas metas se alinean desde intentar conseguir que sea votada una ley restrictiva hasta grupos terroristas radicales/luchadores por la libertad cuya meta es derribar el gobierno. Los grupos de PJs encajan a menudo en esta última categoría.

Cuando crees un grupo de juego, dale una finalidad definida y registra factores como tamaño, poder, influencia, fondos y recursos. Elabora también las estadísticas del juego para los personajes estándar junto con las estadísticas para los elementos importantes del grupo. Finalmente, señala cualquier habilidad o equipo especiales que puedan tener.

Los grupos pueden ser utilizados para motivar a los PJs (contratándolos o amenazándolos, por ejemplo) para proporcionar recursos e información, y a veces para sacar a los PJs de situaciones peligrosas (pero no demasiado a menudo, por supuesto) o ponerles en ellas.

Economía: La ley básica de la economía de la campaña es: cuanto más lo deseen los jugadores, más costará. En general, los objetos raros y complejos (armas avanzadas, cibernética, software especial, etcétera) son muy caros. El incremento en la demanda y la escasez de la oferta alza los precios. Los objetos ilegales y del mercado negro son abrumadoramente caros. Mantener a los PJs pobres y necesitados es una buena forma de motivarles (pero no los mantengas demasiado pobres; no desearás destruir su interés). Después de todo, ¿por qué arriesgaría un multimillonario vida y fortuna en actividades peligrosas? La búsqueda de objetos especiales genera también aventuras. Por ejemplo, considera un intento de adquirir algún nuevo y candente software quebranta ICE (ICE: *intrusion countermeasure electronics*, programas de ordenador que mantienen a los «hackers» –los hackers son los piratas informáticos que se meten en programas ajenos y los manipulan– fuera de los sistemas principales). Esto implica tratar con el mercado negro, y eso significa peligro y conflictos con la Ley. Haz que los PJs paguen por lo que obtienen, ya sea en dinero o en sangre.

Tipos de campaña: Son posibles muchos tipos de campañas ciberpunk, incluidas aquellas con subcampañas que se producen dentro de la campaña principal. Por ejemplo, la campaña principal puede centrarse en las actividades de un grupo de personajes corporados, mientras que una subcampaña puede referirse a personajes adicionales (digamos quebrantarredes, superhackers, etcétera) dedicados a otras cosas. También puedes tener minicampañas, una serie de aventuras cada una con sus propios finales. Una minicampaña puede tratar de una guerra de corporaciones entre Aire Orbital y Líneas Espaciales Americanas, que termina con una compañía siendo absorbida por la otra.

Algunos temas sugeridos pueden incluir:

Policía: La mayoría de los PJs son miembros de una fuerza de policía, que puede ser o bien una mal equipada unidad local o una unidad de fuerzas especiales utilizando el equipo más sofisticado, como las escuadras «ciberpsico» en el juego CYBERPUNK. En el juego CYBERPUNK, los personajes pueden ser de la «categoría» policía, en 2300 AD, serían de la rama dedicada a hacer cumplir la Ley. Las aventuras implicarán trabajo policial: investigaciones, detenciones, redadas, refriegas, etcétera. Para inspiración, ver *Blade Runner* y *Robocop*.

Corporaciones: La mayoría de los PJs están empleados (dentro de alguna de sus capacidades) en una corporación. Los puestos en las corporaciones estilo ciberpunk se alinean desde ejecutivos a equipos de asesinos, así que los jugadores pueden elegir entre una amplia variedad de tipos de personajes. Las aventuras pueden incluir cosas tales como participación en guerras corporativas, espionaje industrial, secuestro de miembros de otras corporaciones («extracciones») y robos de otras corporaciones («aligeramientos»).

Agencias del gobierno: La mayoría de los PJs trabajan para una agencia del gobierno, como la CIA, la DEA, el Mossad, el KGB, la NSA, etcétera. Las aventuras pueden incluir asesinatos, robos, espionaje, acciones policiales y otras tenebrosas actividades. Son buenas campañas para gente

a la que le gusta el espionaje y la ciencia ficción.

Militar: La mayoría de los PJs son miembros de una unidad militar (marines norteamericanos, marina transorbital de los Estados Unidos, fuerzas de tierra de la Unión Soviética, seguridad corporativa, etcétera). Las aventuras están orientadas al combate e incluyen batallas, sabotaje, operaciones especiales, etcétera. Jugar un PJ en una unidad militar grande puede ser aburrido, de modo que es habitual que las campañas militares se enfoquen en pequeñas unidades mercenarias o pequeñas y activas partes de organizaciones militares más grandes. Con la guerra Kafer que ocurre en el juego 2300 AD y las guerras corporadas que hacen furor en el juego CYBERPUNK, éste puede ser un excelente tipo de campaña.

Periodistas: La mayoría de los PJs son reporteros o cámaras, y la campaña se centra alrededor de la adquisición y transmisión de noticias. En los mundos ciberpunk, obtener noticias puede ser muy peligroso, de modo que a menudo son necesarios PJs que puedan hacer algo más que tomar una fotografía. Los aventureros pueden investigar funcionarios corruptos, exponer crímenes corporativos y sacar a la luz la verdad. Ver *Max Headroom.*

Quebrantarredes: La mayoría de los PJs son quebrantarredes y «Jinetes del ciberespacio». Estas campañas tienen lugar casi exclusivamente en el ciberespacio: las aventuras implican penetrar en la red de ordenadores para robar datos, quebrantar defensas y demás. Las desventajas de la campaña en el ciberespacio es que la mayoría de la gente no las encuentra de su gusto, y tiende a mezclarse con otros tipos de juego (normalmente fantasía), puesto que el «paisaje» computerizado puede desarrollarse virtualmente en cualquier forma.

Mezclado: Una campaña puede consistir en elementos de otros tipos, como una mezcla de una escuadra de policía y un equipo periodístico. Estas son buenas campañas porque pueden acomodar muchos intereses sin dejar de mantener su enfoque.

General: Una campaña puede incluir también PJs de todos los tipos, sin ninguna finalidad o enfoque específicos. Aunque los jugadores tienen una gran cantidad de libertad, la campaña carece de estructura y esto puede hacer que la preparación para la aventura resulte difícil. Además, sin enfoque, puede que los jugadores tiendan a derivar y alejarse unos de otros y trabajar hacia sus propios intereses, sin trabajar en ningún momento juntos.

Naturalmente, éstas son sólo unas cuantas sugerencias. Yo personalmente prefiero las campañas enfocadas, porque los jugadores tienen metas definidas y es más fácil preparar el juego. Aunque una campaña muy general puede ser divertida y permite más variedad, tiene las consecuencias negativas de resultar difícil de preparar y tener una tendencia a «estallar» y perder toda finalidad (la muerte de la campaña sigue muy pronto). Reúne siempre a los jugadores antes de establecer la campaña. Pocas cosas hay más deprimentes que tener una campaña que nadie desea jugar.

Mecánica: Los masters manipulan a menudo las reglas, pero los resultados son a menudo indeseables. Aunque no puedo decirte cómo modificar tu juego, tengo las siguientes sugerencias: Piénsatelo dos veces antes de hacer un cambio. Prueba los cambios en situaciones de «no juego» para ver qué efecto tendrán. Haz primero pequeños cambios y ve avanzando poco a poco hacia los cambios mayores. Ve con cautela ante los cambios de reglas hechos durante el calor del juego. Implica a los jugadores en el proceso del cambio de reglas escuchando sus sugerencias y como mínimo informándoles antes de que empiece el juego. Recuerdo que un cambio de reglas pobre puede tener efectos desastrosos en la campaña.

Personajes no jugadores: En el universo ciberpunk, los ciudadanos normales tienden a ser más codiciosos, más violentos y más desagradables que los hallados en otros géneros. Los «héroes» de muchos libros ciberpunk son a menudo adictos a las drogas y se ganan la vida robando las propiedades de otros... y estos son los tipos más agradables del planeta. Sin embargo, puede que desees rebajar un poco el nivel de degeneración en tu campaña, sobre todo si estás desarrollando una campaña 2300 AD. Esto os corresponde a ti y a tus jugadores.

Algunos tipos de personaje no jugador (PNJ) en los juegos ciberpunk incluyen:

Pandilleros: Miembros de pandillas. Se alinean desde miembros de pandillas normales que se dedican a violencias menores y robos insignificantes a los «chicos malos» cibermejorados que gobiernan las calles.

Promotores: Gente que vende artículos ilegales o no demasiado legales.

Psicópatas robóticos: Un individuo cibernéticamente mejorado que se ha vuelto loco.

Mensajeros: Gente que transporta artículos ilegalmente.

Custodio: Un policía bueno.

Defensor: Una persona que defiende una causa o una misión (salvar las ballenas, traer la paz a la Tierra o lo que sea).

Hay incontables otros tipos de PNJs. Para tener una idea acerca de cómo desarrollar los PNJs estilo ciberpunk, ve a ver las distintas películas y lee los libros mencionados antes. Aunque la mayoría de los personajes en estos libros son representantes degenerados de la humanidad, algunos de ellos son buenos y decentes. Ve con cuidado de no permitir que tu campaña decaiga a una especie de infierno poblado sólo por sabandijas. No todo el mundo es malo... sólo la mayoría.

Tecnología: En el género ciberpunk gobierna la tecnología. La tecnología es el equivalente a la magia en los juegos de rol de fantasía: hace que funcionen las cosas y es esencial para el juego, pero está sometida a increíbles abusos. Las siguientes son algunas sugerencias sobre cómo usar (y no abusar) la tecnología en tu campaña.

Primero, decide el nivel tecnológico al que deseas desarrollar tu campaña. La mayoría de los juegos ciberpunk tienen un nivel preestablecido, y es una buena idea empezar a ese nivel. También deberías limitar la tecnología a lo que tú y tus jugadores podéis comprender y a lo que os parezca sensato. Por ejemplo, yo no alcanzo los «ojos fulminadores» y la superbiónica, de modo que no lo incluyo en mi campaña.

Segundo, comprende los límites de la tecnología en los campos de la cibernética, armamento láser, naves espaciales y demás. La tecnología no es magia y está gobernada por leyes físicas que limitan lo que puede hacerse. Además, tanto los juegos CYBERPUNK como 2300 AD realzan fuertemente una visión realista de la tecnología, y creo que esto es una sabia decisión por parte de sus diseñadores. Los objetos superpoderosos están fuera de lugar en el ciberpunk. Si quieres superpoderes, entonces acude a un juego de rol de superhéroes. Ten en cuenta que cada objeto usado ha de tener al menos alguna base en la tecnología moderna y debe ser explicable. Por ejemplo, en el juego CYBERPUNK, la idea de conectarse con un ordenador y enviar tu mente al interior de la red parece mágica. Sin embargo, en realidad es sólo una extensión lógica del entorno virtual de los sistemas que se utilizan hoy en día. En el juego 2300 AD, el «impulsor dobláespacio» tartaja se basa en los principios de los saltos cuánticos de la física actual.

Tercero, limita el acceso de los PJs a la tecnología. No deberían poder comprar armas láser y cibernética en la ferretería local. Los objetos de alta tecnología deberían ser caros y raros. Además, desearás definitivamente limitar la cantidad y tipo de

equipo que los PJs poseen o tienen conectado a sus cuerpos. Puedes limitar los recursos de efectivo del jugador o la disponibilidad del equipo, puedes imponer restricciones legales sobre ciertos objetos y, si todo lo demás falla, los PJs pueden tener «accidentes». El juego CYBERPUNK tiene un sistema excelente para restringir la intensificación cibernética. Cada objeto tiene un «coste en humanidad»; cuando agotas tu humanidad, te conviertes en un PNJ. La tecnología puede limitarse también haciendo que sus efectos vayan en detrimento del PJ. Por ejemplo, un implante que puede eliminar todo dolor puede insensibilizar gradualmente el sistema nervioso del personaje, reduciendo sus reflejos o sus puntuaciones de destreza. Limita la tecnología en tu campaña, o el juego se volverá aburrido muy rápidamente si todos los PJs son «robocops».

Cuarto, ve con cuidado con los nuevos objetos. En un momento determinado, alguien (tú o un jugador) desearéis introducir nuevo equipo en la campaña. Limita estrictamente estos nuevos objetos para mantener el equilibrio del juego. La construcción de objetos tecnológicos requiere habilidad, formación y equipo especial. Los objetos avanzados como los cibernéticos no pueden ser montados en el sótano de la casa de un personaje con un soldador y un puñado de repuestos de aparatos de radio. La investigación, desarrollo y producción de objetos avanzados implica años y grandes cantidades de dinero, de modo que deja la introducción de nuevos objetos a las corporaciones y los gobiernos. De todos modos, si resulta que el personaje tiene las cualificaciones adecuadas en algún campo técnico y dispone de un laboratorio bien equipado, entonces puede producir algunos objetos menores.

Una vez un nuevo objeto entra en juego, ten en cuenta algunas otras cosas. La tecnología puede duplicarse (si no, pregúntaselo a los soviéticos), y los PJs no deberían sorprenderse si empiezan a aparecer copias de «su» objeto especial. Es posible que los nuevos objetos atraigan la atención del gobierno y de las corporaciones, lo cual irá desde ofertas monetarias por el diseño hasta intentos de robarlo y eliminar las pruebas (es decir, matar al inventor). Haz que el desarrollo de nueva tecnología sea un proceso lento y caro, y regula cuidadosamente lo que dejes entrar en tu campaña.

Quinto, ten en cuenta los problemas especiales asociados con la cibernética. Considera los límites de la tecnología: sólo puede llegar hasta cierto punto. Las cosas sólo pueden hacerse como máximo así de pequeñas y así de fuertes, y algunas cosas se hallan más allá de los límites incluso de la tecnología del juego 2300 AD. Por ejemplo, un «ojo arma láser» es muy implausible. Necesitarías una fuente de energía lo bastante fuerte para hacer que el láser fuera una auténtica arma, pero lo bastante pequeña para caber dentro del ojo (y dejar sitio para el equipo visual). Además, un láser genera grandes cantidades de calor residual a menos que dispusiera de las protecciones necesarias, enviaría oleadas de calor al cerebro del personaje (lo cual suele ser fatal).

Ten en cuenta también las limitaciones psicológicas de la gente. Aunque el metal es muy fuerte, normalmente se halla anclado a la carne y a los huesos, que no son tan fuertes. Un ciberbrazo puede tener la fuerza necesaria para impedir que un coche compacto se mueva (a menos que el personaje con el brazo sea muy fuerte), pero el PJ sufrirá una dislocación o rotura del hombro si intenta esta hazaña. Aunque los ciberbrazos pueden levantar media tonelada y las ciberpiernas correr a ochenta kilómetros por hora, los músculos y huesos sobre los que se apoyan no pueden resistir tanta tensión y resultarán dañados. Puedes impedir que los PJs abusen de la cibernética advirtiéndoles primero de esos tirones musculares, luego pasando a la dislocación y rotura de huesos. Finalmente captarán la insinuación. Si los PJs intentan evitar estas limitaciones haciendo que todo su cuerpo sea reemplazado con metal, asegúrate de reforzar el efecto psicológico que esto tendrá sobre él y otra gente (en el juego CYBERPUNK, esto recibe el nombre de «chapar el cuerpo», y es una de las formas más rápidas de convertir a tu PJ en un PNJ por pérdida de humanidad). Una parte importante del ciberpunk es la lucha entre carne y metal, entre hombre y máquina. Si la cibernética se convierte simplemente en un instrumento, el juego no alcanzará todo su potencial.

Atmósfera: La atmósfera de un juego ciberpunk es diferente de la de otros juegos. Básicamente hay dos cosas a tener en cuenta, ambas previamente mencionadas: es un futuro oscuro, y la tecnología es la regla. Es importante transmitir el ambiente adecuado de la campaña a los jugadores.

Gente: Aunque hay mucha gente normal en el mundo ciberpunk (en especial en las campañas de 2300 AD, donde la mayoría es normal), la gente ciberpunk tiende a ser de una fibra moral inferior a la que estamos acostumbrados. La gente peor es codiciosa, desagradable, egoísta y violenta... y esas son sus virtudes. Sin embargo, habrá un estrato medio de gente que no es mala... sólo son ciberpunks. Están enfocados en la tecnología, el cambio rápido y el mantenerse por delante de los tiempos. Viven rápido, juegan duro y mueren jóvenes. Por supuesto, son héroes incluso entre los ciberpunks. Son la gente que intenta dar sentido a un mundo que se ha vuelto ligeramente loco y lucha contra la opresión y la injusticia a su propia manera.

Lugares. Aunque todavía siguen existiendo lugares «normales», familiares, los ciberpunks viven generalmente en junglas urbanas. Realza lo confusas, sucias, atestadas y extrañas que son esas ciudades (observa la visión de Los Angeles en *Blade Runner*). Además, crea un fuerte contraste entre las secciones pobres y las secciones ricas; una parte importante del ciberpunk es el concepto de la lucha por la justicia social. En el juego CYBERPUNK, la Tierra es un lugar muy malo donde vivir en el juego 2300 AD es un lugar bastante bueno con algunas áreas malas. Te corresponde a ti decidir exactamente lo grandes que deseas hacer las áreas malas. Puedes hacer del ciberpunk una pequeña subcultura (como en los juegos 2300 AD) o una cultura global (como en el juego CYBERPUNK).

Una segunda área importante para la acción ciberpunk se halla en el espacio (ver el suplemento *Near Orbit*) para el juego CYBERPUNK). En las aventuras espaciales, realza la omnipresencia de la tecnología y la vacía soledad del universo.

Cosas: En el universo ciberpunk, las cosas tienen casi tanto status como la gente. La maquinaria debería adquirir una personalidad propia y empezar a afectar a la humanidad. Cibernética, armas, vehículos y otro equipo deberían ser cuidadosamente descritos y presentados de tal forma que transmitan a los jugadores el rápido cambio, la tecnofilia y la tecnofobia que forman parte del ciberpunk. Parte del tema del género es la «guerra» constante entre hombre y máquina, y el peligro de que el «progreso» ahogue la humanidad del hombre bajo un mar de máquinas. Pero ve con cuidado de no pasarte.

Tus descripciones como master son vitales, y son lo que edifica el mundo y lo hace vivir para los jugadores. Otros recursos pueden ayudarte. Las ilustraciones sobre el tema son útiles, ya sean hechas por ti mismo o por un jugador o tomadas de un libro o una revista. La música de fondo puede ser también una ayuda, pero no dejes que interfiera con el juego poniéndola muy alta.

Ideas de aventuras: Las buenas aventuras hacen buenas campañas, y algunas sugerencias pueden ayudar. Primero, desarrolla una idea de lo que será la aventura (libros y películas son una buena inspiración). Asegúrate de enfocar adecuada-

mente la aventura. Si la enfocas de una forma demasiado abierta, tendrás que escribir mucho y los jugadores pueden perderse en el argumento y en la acción. Si está enfocada de una forma demasiado angosta, los jugadores se sentirán como marionetas en una obra de teatro. Una aventura bien enfocada tiene una meta definida pero permite suficiente libertad para que la gente disfrute del juego. Equilibrar tus aventuras necesitará práctica, puesto que no hay ninguna fórmula mágica que te diga cómo hacerlo. Algunas sugerencias de ideas para aventuras ciberpunk incluyen:

Caza: Esto implica perseguir y capturar o matar a una persona o grupo en particular. La presa puede ser desde criminales huidos hasta proyectos militares fugados (como en *Blade Runner* o *Freejack*. Por ejemplo, los PJs pueden ser contratados para cazar a un asesino cibernéticamente mejorado antes de que éste pueda matar a una importante personalidad del gobierno. Los preparativos pueden implicar cartografiar áreas urbanas y generar estadísticas del juego para el asesino y otros PNJs.

Robo: Puede que los PJs tengan que robar algo en particular (desde programas de ordenador a secuestrar personas), normalmente de un lugar muy vigilado. Por ejemplo, los personajes pueden ser contratados para apoderarse de un módulo experimental de personalidad de un centro de inteligencia artificial corporativo. El planteamiento del entorno incluirá mapas del edificio de la corporación, estadísticas para los guardias e información sobre el propio módulo (lee *Neuromante*).

Investigación: Aquí, los PJs intentan adquirir información con diversas finalidades. Los PJs pueden ser reporteros, policías, agentes o cualquier otra cosa: Por ejemplo, un grupo de periodistas recibe una filtración acerca de que un cierto funcionario está dispuesto a permitir la producción de armas ilegales en su distrito. La aventura puede implicar el buscar las pruebas necesarias para apoyar esto.

Escolta/guardia: Los personajes son contratados o les es asignada la misión de proteger una persona, lugar o cosa. Por ejemplo, los personajes son contratados por un rockero políticamente motivado para protegerle de ataques. Cartografiar las áreas donde va a estar el rockero (por ejemplo salas de conciertos, hoteles) y generar las estadísticas de los asesinos es tu trabajo aquí.

Transporte: Los personajes son contratados o se les ordena llevar un objeto o persona de un lugar a otro, a menudo ilegalmente y en medio de una oposición (lee *Damnation Alley* y *Hardwired*). Por ejemplo, los PJs pueden ser contratados para llevar un paquete hasta un hábitat orbital. Sin que ellos lo sepan, el paquete contiene un agente biológico preparado por una corporación que les permitirá adquirir el hábitat muy barato (una vez sus actuales ocupantes estén muertos). La preparación puede implicar cartografiar el hábitat y generar los PNJs, así como decidir qué efectos tendrá el arma biológica sobre los personajes y si son prescindibles a los ojos de la corporación.

Escribir la aventura: Una vez tengas la idea para una aventura, puedes empezar a escribirla. Yo sigo un formato estándar cuando escribo una aventura ciberpunk, luego lo modifico para que se adapte a los casos particulares. Esto hace más fácil la organización y la preparación, puesto que ya sé dónde encontrarlo todo. Mi formato está planteado como sigue:

Encabezado: Contiene los datos introductorios, incluido el tipo de aventura (transporte, investigación, etcétera), la localización y el tiempo, y un breve resumen de la aventura, señalando cuántos y qué tipo de personajes son los mejores para el juego.

Antecedentes: Esta parte tiene dos secciones principales: el resumen del GM (el game master), que comprende la historia relevante a la aventura, así como información sobre la gente, corporaciones, etcétera, implicadas, y el resumen de los PJs, con los antecedentes que conocen los personajes, ya sea por sus conocimientos anteriores o habérselos comunicado en este momento.

Acontecimientos: Cada acontecimiento en una aventura debe conducir a otros acontecimientos en una relación de causa-a-efecto. Para cada acontecimiento, describe su localización (incluye mapas) y tiempo, los PNJs incluidos (con información extra sobre por qué tiene lugar el acontecimiento, detalles sobre combates o conversaciones, metas que hay que conseguir y consecuencias de las acciones de los PJs).

Tablas de encuentros aleatorios: Añaden un elemento de azar a una aventura por otro lado estructurada. Anota a qué mapa se aplica, las probabilidades de encuentros, las estadísticas de juego para las criaturas encontradas, etcétera.

Conclusión: El final de la aventura es cuando todo queda resuelto y explicado. Los posibles enlaces con otras aventuras, resultado de las acciones de los PJs, se dan también aquí.

Una vez has terminado la aventura, estás listo para desarrollarla. Asegúrate de que estás tan familiarizado como sea posible con las reglas relevantes del juego antes de empezar, a fin de no tener que estar rebuscando en los momentos equivocados. Para dar a tus aventuras el toque ciberpunk, puedes hacer lo siguiente:

1. Haz que la aventura parezca real y definida. Describe el ambiente con detalle. Los PNJs deben ser gente auténtica, que hable y actúe de una forma consistente.

2. Mantén las cosas en movimiento. El ciberpunk es un género de ritmo rápido. Los PJs deben estar siempre en acción, como si alguna fuerza los estuviera empujando constantemente. Este efecto puede conseguirse introduciendo rápidos cambios en la tecnología, lealtades, atuendos y comportamiento de la gente, etcétera. Aunque siempre tiene que estar ocurriendo algo a los personajes durante el juego, no siempre tiene que ser malo. Este género es la extensión lógica de nuestro propio mundo ajetreado, y la sensación ha de ser precisamente ésta.

3. Haz la vida difícil para los PJs. El ciberpunk es un género duro. Paranoia, traición, amenazas, crimen, asesinato y demás forman parte de la vida cotidiana para los ciberpunk. Mantén a los PJs siempre de puntillas, pero equilibra esto con un juego justo; nadie desea jugar en una campaña asesina.

4. Mantén una atmósfera adecuada (es decir, desagradable). Este es un género del futuro oscuro. Tal como lo señala el juego CYBERPUNK: «...siempre llueve... las estrellas no salen nunca. El sol jamás brilla... El último pájaro murió el 2008... el cielo está lleno de hidrocarburos y los océanos llenos de lodo.» (*Welcome to Night City*, pág. 6). No lo apures demasiado si esto puede desanimar a algunos. Pero si tú y tus jugadores podéis aceptarlo, juégalo al máximo.

5. Adopta el punto de vista ciberpunk. No te limites a realzar sólo la tecnología; señala lo diferente que habla y se comporta la gente de lo que los jugadores están acostumbrados en el siglo xx. Utiliza todo el slang y la jerga típicas del género, y anima a los jugadores a usarlo en el género. Si un jugador dice: «Conecto mi ordenador y utilizo el menú para buscar la orden, luego entro en el ciberespacio», esto no encaja con el juego. Si dice «Pulso, repaso la lista de manduca y salto al vacío», está en onda. Es muy importante tener la perspectiva adecuada. Después de todo, el ciberpunk es un estado mental.

* indica un producto producido por una compañía distinta a TSR. La mayoría de los nombres de productos están registrados a nombre de las compañías que publican estos productos. Usar el nombre de cualquier producto sin mencionar su status de marca registrada no debe ser considerado como un desafío a dicho status.

TENEMOS MIL «HISTORIAS» QUE COMPARTIR...

ROL 5 ediciones zinco

ENTRA CON NOSOTROS EN LOS UNIVERSOS DE:

Advanced Dungeons & Dragons™
2ª Versión

TRUCOS DEL OFICIO

Ilustraciones de Earl Geier Cortesía de FASA Corporation ©1991 by Mike Speca

Una guía a BATTLETECH para hacer tus 'Mechs únicos.*

Mientras leía el *Manual de referencia técnica 3025* y el *Manual de referencia técnica 3026* presentados por FASA Corporation y en España por Diseños Orbitales para el juego BATTLETECH*, una resonante inconsistencia llamó mi atención. Bajo la sección de «Peculiaridades» en las descripciones del equipo se examinaba los sistemas superiores e inferiores que utilizaba cada 'Mech y vehículo. Sin embargo, estas descripciones no tenían efecto real en el juego. Esto no sólo era decepcionante, sino que también hacía que algunos 'Mechs y vehículos resultaran inferiores a otros debido a que sus complejos sistemas no tenían ningún efecto sobre cuál efectuaba un mejor trabajo. Por ejemplo, los 'Mechs Rifleman y JagerMech eran ambos alabados por sus habilidades como plataformas antiaéreas. Pero yo preferiría tener un 'Mech Archer o Marauder para que se ocupara de los aparatos aéreos, porque en el juego real los cuatro 'Mechs tienen la misma posibilidad de alcanzarlos, y el Marauder y el Archer pueden causar mucho más daño con un impacto con éxito.

Así, he creado una lista de modificaciones para todos los 'Mechs u vehículos para los que normalmente tengo las estadísticas y las descripciones (todos los 'Mechs y vehículos presentados en los dos libros relacionados arriba). Los modificadores dados están listados para cada tirada de dado de número de blanco, no para la tirada de dado efectiva. Este sistema se corresponde con el presentado en el Manual de BATTLETECH.

BATTLEMECHS

'Mechs Ligeros!

Commando: Ninguno.

Firestarter: Ninguno.

Javelin: Se requiere un control de habilidad de pilotaje con una bonificación de —1 cuando avance por terreno escabroso, escombros o bosque.

Jenner: Este 'Mech no puede dar puñetazos debido al diseño de su brazo: de hecho, no tiene brazos.

Locust: Este 'Mech no puede dar puñetazos debido al diseño de su brazo.

Ostscout: Este 'Mech posee una batería de sensores altamente sensibles que pue den captar el calor, la luz, el sonido, etcétera, en un radio de 90 kilómetros. Mientras rastrea en profundidad, sin embargo, el 'Mech no será capaz de advertir a su piloto del peligro. Otro modo de rastreo puede alertar también a los pilotos de la localización de 'Mechs, vehículos, grupos grandes de hombres (diez o más en un radio de diez metros unos de otros), campos de minas y ciudades.

Panther: Este 'Mech debe tirar 2d6 para cualquier puñetazo con éxito con el brazo derecho. Si se tira un 12, la salida de calor de su CPP se incrementa en un punto.

Spider: Todos los ataques contra un Spider que salte son penalizados con un +1 adicional al tiro necesario para golpear.

Stinger: Ninguno.

UrbanMech: Este 'Mech no puede dar puñetazos, pero los atacantes reciben una penalización adicional de +1 a su tiro para golpear en cualquier situación en la que el UrbanMech tenga una cobertura parcial.

Valkyrie: Ninguno.

Wasp: Ninguno.

'Mechs Medios

Assassin: El master debería tirar 2d6 cada vez que el Assassin cae o es golpeado en su torso inferior. Si sale un 12, la munición de los dos lanzamisiles de corto alcance se encalla y ya no alimenta al lanzamisiles, aunque la ráfaga ya cargado puede dispararse. Esta avería sólo puede repararse en un taller de reparaciones para 'Mechs completamente instalado.

Blackjack: Ninguno.

Centurion: Ninguno.

Cicada: Ninguno.
Clint: Todos los tiempos de reparación se multiplican por 1d4.
Dervish: Ninguno.
Enforcer: Ninguno.
Griffin: Ninguno.
Hatchetman: El hacha del Hatchetman causa 9 puntos de daño, en vez de los 5 puntos de daño estándar causados por un puñetazo normal de un 'Mech de 45 toneladas. El sistema de eyección del 'Mech expulsa toda la cabeza del 'Mech, no sólo al piloto. Este 'Mech tiene también una bonificación de —1 a su tiro para golpear aparatos aéreos.
Hermes II: El avanzado sistema de comunicaciones de este 'Mech tiene un alcance de 1.000 kilómetros y puede comunicarse con espacionaves en órbita.
Hunchback: Ninguno.
Phoenix Hawk: Este 'Mech tiene muchos dispositivos opcionales disponibles. El GM debe decidir cuáles de estos dispositivos permitirá que tengan los jugadores, así como sus efectos y coste. Ver la sección de «Peculiaridades» del Phoenix Hawk en el *Manual de referencia técnica 3025.*
Scorpion: Este 'Mech puede cambiar su orientación con un coste de 0,5 PMs por lado de hexágono girado. Todas las fracciones «sobrantes» son redondeadas hacia arriba. Por ejemplo, el cambio de orientación de dos lados de un hexágono cuesta 1 PM, y un cambio de orientación de tres o cuatro lados de un hexágono cuesta 2 PMs. Estos cambios de orientación pueden efectuarse en cualquier momento durante el turno del Scorpion en la Fase de Movimiento. Cualquier ataque contra este 'Mech hecho por infantería en el mismo hexágono que el Scorpion obtiene automáticamente la posibilidad de un golpe crítico en cada una de las siguientes áreas: la parte izquierda del torso, la parte central del torso, la parte derecha del torso y la cabeza.
Shadow Hawk: Ninguno.
Trebuchet: Ninguno.
Vindicator: Ninguno.
Vulcan: Todos los ataques contra este 'Mech se efectúan con una penalización de +2 para golpear en largo alcance y una penalización de +1 en corto alcance debido a la forma del Vulcan. El Vulcan tiene también un incremento forzoso de calor de dos, en vez de tres puños, cuando salta.
Whitworth: Ninguno.
Wolverine: Ninguno.

'Mechs Pesados
Archer: Ninguno.
Catapult: Este 'Mech no puede dar puñetazos debido al diseño de su brazo.
Crusader: Ninguno.
Dragon: Este 'Mech recibe una bonificación de —1 a su tiro de habilidad de pilotaje cuando intenta prevenir el fallo por daño masivo y cuando falla a causa de ataques físicos (infligidos o recibidos). Los atacantes ganan también una penalización de +1 para golpear cuando disparan al Dragon desde largo alcance.
Grasshopper: Ninguno.
JagerMech: El JagerMech tiene una bonificación de —2 sobre su tiro para golpear aparatos aéreos debido a su sistema de rastreo.
Marauder: Este 'Mech tiene una debilidad crítica: el collar que conecta el torso en forma de cápsula a las piernas del 'Mech. Con cualquier golpe contra el centro del torso en la Tabla de golpe trasero o lateral, el atacante debería tirar 2d6. Si sale un 12, el Marauder o bien pierde su habilidad de girar el torso o el tren de munición del autocañón queda atascado (tira 1d6: 1-3 el torso no puede girar, 4-6 la munición queda atascada). Si se efectúan dos impactos con éxito, el 'Mech pierde todo movimiento. Si se producen múltiples impactos al tren de municiones, 1-6 proyectiles estallan. Los pilotos del Marauder puede que deseen añadir un improvisado collar blindado alrededor de la conexión. Para hacer esto, el Tech puede añadir hasta 10 puntos de blindaje que protejan estrictamente la conexión. Si se hace esto, es preciso romper el blindaje antes de que puedan efectuarse impactos críticos contra la conexión. El piloto del 'Mech gana también un +1 en su tirada de habilidad para pilotar por cada 5 puntos de blindaje (redondeo hacia arriba) debido al desequilibrio de peso creado por el collar. Los atacantes pueden apuntar al collar según las reglas normales de tiros apuntados, con una penalización adicional de +1 en sus números para golpear.
Orion: El eficiente diseño del Orion lo hace muy fácil de reparar, así que divide el tiempo de reparación por 1d4. El sistema de misiles del Orion tiene también una bonificación de —1 en su tiro para alcanzar aparatos aéreos. Desgraciadamente, los misiles de largo alcance del 'Mech pueden fallar debido a su inferior sistema de refrigeración. Cuando tires para fallo debido al calor, tira separadamente para el sistema de misiles de largo alcance.
Ostroc: Este 'Mech tiene una penalización de +1 a su tirada para golpear cuando da puñetazos, y todos los atacantes ganan una penalización adicional de +1 cuando el Ostroc se halla parcialmente a cubierto.
Ostrol: Este 'Mech tiene un equipo de rastreo y blanco de 5 kilómetros.
Quickdraw: Este 'Mech puede disparar todos sus láseres medios hacia atrás. El Quickdraw pierde 1 PM por cada 8 puntos de daño causado a sus piernas.
Rifleman: El Rifleman tiene una bonificación de —2 sobre su número para golpear contra aparatos aéreos debido a su sistema de rastreo.
Thunderbolt: Ninguno.
Warhammer: Ninguno.

'Mechs de Asalto
Atlas: Este 'Mech puede comunicarse con naves en el espacio.
Awesome: Ninguno.
Banshee: Ninguno.
Battlemaster: Ninguno.
Charger: Ninguno.
Cyclops: Los sistemas de comunicaciones del Cyclops permiten un radio de transmisión de todo el planeta así como comunicaciones superficie-a-espacio.
Goliath: Este 'Mech no puede moverse si una de sus piernas está incapacitada.
Stalker: Este 'Mech no puede dar puñetazos debido al diseño de su brazo.
Victor: Ninguno.
Zeus: El sistema de misiles de largo alcance del Zeus tiene una probabilidad acumulativa de un 30% de fallar cada mes que pase sin mantenimiento. El brazo derecho de este 'Mech da puñetazos que causan 10 puntos de daño.

CAZAS AEROESPACIALES

Cazas Ligeros
Cheetah: Este caza tiene un +1 sobre su tiro de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.
Seydilitz: Ninguno.
Sholagar: Este caza tiene una penalización de +1 sobre su tirada de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.
Sparrow Hawk: Cualquier daño en el ala del Sparrow Hawk da como resultado una penalización de +1 sobre su número para golpear por cada 5 puntos de daño.
Thrush: Este caza tiene una penalización de +1 sobre su tiro de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.

Cazas Medios
Corsair: Este caza tiene una bonificación de —1 sobre su tirada de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.
Lucifer: Ninguno.
Shilone: Ninguno.

Stingray: Ninguno.
Transit: Este caza tiene una bonificación de —1 a su tiro de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.

Cazas Pesados
Chippewa: Este caza tiene una penalización de +1 sobre su tirada de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.
Riever: El Riever es muy fácil de reparar, así que divide el tiempo de reparación por 1d4.
Slayer: Ninguno.
Stuka: Ninguno.
Transgressor: Este caza tiene una penalización de +1 a su tiro de habilidad para pilotarlo en maniobras atmosféricas.
Nota: No había información disponible para el Centurion, Eagle, Hellcatt, Lightning, Sabre y Thunderbird.

VEHICULOS

Vehículos ligeros
Avión Boomerang: Ninguno.
Camión Refrigerador: Este camión puede enfriar hasta cinco 'Mechs.
Caza Guardian: Este caza necesita tan sólo 50 metros para despegar y aterrizar. Su diseño es también muy eficiente, de modo que los tiempos de reparación deben dividirse por 1d4 y el coste del apoyo se ve reducido a la mitad.
Caza 'MechBuster: Este caza tiene una bonificación de —1 a su tirada de impacto cuando pica para lanzar sus bombas.
Condor: Ninguno.
Cuartel General Móvil: El Cuartel General puede comunicarse con cualquier unidad amiga en el sistema solar local.
Drillson: El Drillson puede disparar sus sistemas de armas en la oscuridad o sin línea de visión sin ninguna penalización, y no tiene necesidad de observador delantero.
Ferret VTOL: El Ferret lleva 15 sensores remotos.
Galleon: El láser medio del Galleon genera seis puntos de calor por round.
Goblin: Ninguno.
Hetzer: Hay un 35% de probabilidades de que cualquier Hetzer sea inoperable una vez comprado.
Hidroala Sea Skimmer: Ninguno.
J. Edgar: Debido a la cantidad de equipo viejo en estos vehículos, los tiempos de reparación se multiplican por 1d4 y los costes de mantenimiento mensual se doblan para este tanque.
Packrat: Este vehículo transporta a 10 hombres, que pueden vivir sin apoyo externo durante dos meses. También puede perturbar todas las comunicaciones dentro de un radio de 10 kilómetros y transmitir en un radio de 100 km.
Plataforma de Misiles Harasser: Ninguno.
Saracen: Ninguno.
Savannah Master: Ninguno.
Scimitar: Ninguno.
Scorpion: Ninguno.
*Striker:*Ninguno.
Swift Wind: Este vehículo de exploración puede entrar en hexágonos de terreno abrupto y con cascotes a una cuarta parte de su velocidad. Tiene un alcance de comunicaciones de 100 kilómetros y puede comunicarse con naves espaciales, incluidas JumpShips. También puede interceptar los sistemas de comunicación enemigos.
Tanque de Apoyo Hunter: Ninguno.
Tanque de Asalto Saladin: Ninguno.
Tanque Explorador Pegasus: El Pegasus tiene un radio de exploración de 30 km.
Tanque Explorador Skulker: Este vehículo tiene un radioalcance de 500 kilómetros. También puede desplegar 15 sensores remotos y monitorizarlos desde el interior del tanque a una distancia de 7 kilómetros.
Transporte de Reglamento J-27: Este transporte lleva tres toneladas de municiones.
Transporte Maxim: Ninguno.
Transporte UR Karnov: Este transporte aéreo tiene capacidad de despegue y aterrizaje vertical.
Transportes de personal acorazados: Ninguno.
Transporte Aéreo Planetlifter: El Planetlifter puede transportar hasta 70 toneladas de equipo, incluidos vehículos, 'Mechs, o incluso otro Planetlifter (algunos 'Mechs y vehículos pueden necesitar ser desmontados antes). También tiene capacidades de despegue y aterrizaje vertical y no necesita un campo especial para aterrizar.
Unidades M.A.S.H.: Los camiones M.A.S.H. pueden apoyar a cien hombres.
Vedette: Ninguno.
Vehículo de Ingeniería: Ninguno.
VTOL de Ataque Warrior: Este vehículo tiene una bonificación de —1 a su tirada de impacto contra cualquier blanco debido a su sistema de adquisición de blanco avanzado. También puede transportar 250 quilos de sensores remotos y monitorizarlos desde una distancia de 10 kilómetros.

Vehículos pesados
Behemoth: Ninguno.
Bulldog: Ninguno.
Demolisher: Ninguno.
Long Tom Móvil: Esta unidad de artillería puede viajar sólo por carreteras.
Manticore: Ninguno.
Napfind/Pathtrack: Estos abejorros poseen un sistema de escáner que los une al Hi-Scout. Los dos sistemas son virtualmente idénticos. Cuando los abejorros se hallan lejos del Hi-Scout durante períodos extensos de tiempo o están fuera del radio de los sensores del transporte, los abejorros pueden grabar la información reunida. El alcance del sensor del Pathtrack es de 20 kilómetros, mientras que el del Napfind es de 10 kilómetros.
Ontos: Ninguno.
Partisan: El Partisan tiene una bonificación de —2 en sus tiros contra aparatos aéreos. El ordenador de localización de blancos también puede ser utilizado desde una posición remota, permitiendo al artillero retirarse a una posición mejor y evitar ser muerto si el Partisan resulta destruido. Esto permite al tanque funcionar aunque su equipo muera, puesto que el artillero no se halla realmente en el vehículo.
Patton: Este vehículo AC/10 no puede apuntar más alto que las piernas de un 'Mech a un alcance de tres hexágonos o menos.
Rommel: Este vehículo AC/20 no puede apuntar más alto que las piernas de un 'Mech a un alcance de tres hexágonos o menos.
Sturmfeur: Este vehículo de bloqueo no necesita observadores delanteros para usar fuego indirecto de sus misiles de largo alcance.l
Submarino Neptune: Ninguno.
Transporte Hi-Scout Droner: Los escáneres del Hi-Scout tienen un radio de detección de 60 kilómetros. Los escáneres son similares en su actuación a los del Ostscout.
Transporte LRM/SRM: Ninguno.
Transporte PPC Shreck: Ninguno.
Vehículo de Apoyo Pike: Las tres AC/2 en el Pike disparan con el mismo rastrea dor de blanco, lo cual hace que las tres acierten o fallen al mismo tiempo.
Vehículo Naval Monitor: Ninguno.
Von Luckner: Cada cinco rounds, tiras 2d6. Si sale un 12, uno de los sistemas de armas del tanque se encalla. También los 6 sistemas de misiles de corto al cance disparan a la derecha e izquierda del AC/20 y así no pueden disparar a los mismos blancos.

* indica un producto producido por una compañía distinta a TSR. La mayoría de los nombres de productos están registrados a nombre de las compañías que publican estos productos. Usar el nombre de cualquier producto sin mencionar su status de marca registrada no debe ser considerado como un desafío a dicho status.

¡CUIDADO!

¡ESPECIAL! ¡TODO SOBRE LOS DINOSAURIOS!

FANGORIA

NUM 22 390 PTAS.

...DA DEL MUNDO

edicciones zinco

CARNOSAURIO
¡Te hará pedazos!

EL FUE
EL ENIGMA DE OTRO MUNDO

TED RAIMI
es un psicópata
¡DESPELLEJADOR!

FRANKENSTEIN
¡UN NUEVO MONSTRUO!

¿otra vez STEPHEN KING?
¡sí, en la tele!

MEX. N. $ 8.00

8 414090 100625 00022

HACIENDO

PARQUE JURASICO

¡FOTOS! ¡EXCLUSIVAS!

EL PELICULON DE MONSTRU...

LLEGAN LOS... ¡DINOSAURIOS!

¡DINOSAURIOS! EN GUERRA

Reglamento de Juego

Por Tom Moldvay

El Ejército se topa con los Dinosaurios... ¡Y ESTALLA EL COMBATE!

El soldado raso Bill Smith se acurrucó detrás de un peñasco, aunque la roca no ofrecía mucha protección contra los dinosaurios. Pero los viejos hábitos tardan en morir, y un soldado es entrenado para buscar refugio: Allá fuera en la bruma oyó el rugir de las grandes bestias. Bill inspiró profundamente y volvió a comprobar sus cargadores. Ya no iba a ser muy largo.

El rugir se hizo más cercano, y el suelo se estremeció. Bill deseó haberse alistado en el cuerpo de tanques. Al menos los tanquistas tenían una cierta protección.

La bruma se abrió y emergió un horror. Era un alosaurio, tan alto como la ventana de un segundo piso y tan largo como una casa. Su piel gris amarronada resplandecía a la brumosa luz. Pero para todo lo que tenía ojos, Bill era para sus garras como dagas y su enorme y abierta boca, llena de dientes que podían desgarrar a un hombre en dos mitades.

El resto del pelotón de Bill divisó el dinosaurio y se abrió. Secos estampidos de rifle llenaron el aire: A su derecha pudo oír el staccato de la ametralladora del pelotón. Bill no se molestó en apuntar. Simplemente alzó su rifle y disparó El alosaurio era tan grande que no podías fallar. El problema era acertar en una zona vital. La bestia no tenía ninguna. Sólo el fuego masivo podía derribarla... si tenían suerte.

No la tuvieron.

El alosaurio caminó pesadamente hacia la derecha en medio del fuego cruzado, que no hizo más que aumentar su irritación, y se lanzó contra la línea de escaramuza a una docena de metros a la izquierda de Bill. Bill oyó un sonido crujiente, luego un horrible grito que terminó con un gorgoteo que sonó como «¡Madre!». Tuvo la impresión de que era el soldado de primera clase Sam Moran, pero el grito era tan diferente de la voz normal de Sam que Bill no pudo estar seguro.

«¡Sucio lagarto! ¡Tú mataste a Sam! ¡Come plomo, reptil!» El grito era del sargento Savage, que era el siguiente en la línea junto a Sam. Sujetando una metralleta en sus carnosas manos, el sargento saltó del lugar donde permanecía a cubierto y corrió directamente hacia el alosaurio, disparando ráfaga tras ráfaga hasta vaciar el cargador. Las balas parecieron hacer una costura en la piel del monstruo, que aulló de rabia y dolor.

El sargento Savage arrancó una granada de mano de su cinturón, le quitó el seguro con los dientes y la lanzó contra la cabeza del dinosaurio. Luego se lanzó al suelo.

La explosión golpeó directamente al alosaurio, arrancándole parte de la mandíbula y la mitad del cuello. El dinosaurio dio un vacilante paso hacia delante... luego se derrumbó. El suelo se estremeció con el impacto de su caída.

Un entrecortado coro de vítores brotó del pelotón. El alosaurio estaba muerto. Ellos seguían con vida. Pero tenían poco tiempo para celebrarlo. Por entre las brumas, Bill pudo oír otra oleada de dinosaurios que se preparaban para el ataque.

¡LA GUERRA DE LOS DINOSAURIOS! es un conjunto de reglas para miniaturas que simulan el combate entre dinosaurios y hombres del ejército. El énfasis reside en el combate de ficción tal como aparece en las películas y novelas de ciencia ficción de serie B. El resultado es un conjunto de reglas que son fáciles de aprender, con las cuales el juego es a la vez divertido y rápido.

Todo lo que se requiere para un juego de ¡LA GUERRA DE LOS DINOSAURIOS! son estas reglas, algunos soldados y dinosaurios en miniatura (los de plástico, baratos y que se pueden colorear, son los mejores), una regla graduada, y dos dados de seis caras. Se necesitan dos jugadores (uno para el ejército y uno para los dinosaurios), aunque pueden añadirse más (para manejar varios pelotones de soldados o grupos de dinosaurios.

¡LA GUERRA DE LOS DINOSAURIOS! se divide en turnos de juego. Cada turno de juego tiene cinco fases que hay que completar por orden. El juego continúa hasta que un bando resulta completamente eli-

minado o un lado cumple con su misión.

Secuencia de juego

1. Fase de movimiento de los dinosaurios
   a. Fuego de aproximación
   b. Ataques de embestida
2. Fase de fuego regular
3. Fase de ataque de los dinosaurios
4. Fase de movimiento del ejército
5. Fase de fuego secundario

1. FASE DE MOVIMIENTO DE LOS DINOSAURIOS

Todos los dinosaurios pueden moverse durante esta fase. Cada dinosaurio puede moverse cualquier distancia hasta el límite permitido por su índice de movimiento, dado en centímetros en la Tabla 1 (con modificadores de la Tabla 2 según sean apropiados). El movimiento en vuelo es medido de forma especial, con los dos factores horizontal y vertical contados juntos para un índice total de movimiento (por ejemplo, un pterodáctilo que se mueva 30 centímetros hacia arriba y 60 centímetros hacia delante se ha movido 90 centímetros en total). Si un dinosaurio efectúa ataques de embestida (ver «Fuego de aproximación y ataques de embestida»), hay una penalización de 5 centímetros en el movimiento por ataque de embestida. Si son usadas las reglas opcionales, hay también una penalización de 5 centímetros para cualquier terreno inusual (ver «Reglas opcionales: Penalizaciones por terreno»).

Fuego de aproximación y ataques de embestida: La fase de movimiento de los dinosaurios tiene dos subfases especiales. Si un dinosaurio entra en contacto con una figura de un soldado o vehículo, y el monstruo decide efectuar un ataque de embestida (es decir, si decide pisotear la figura del ejército), el defensor tiene una oportunidad de disparar antes de que el dinosaurio pueda atacar. Este disparo recibe el nombre de fuego de aproximación.

Pueden utilizarse todas las armas de mano, excepto las granadas, durante un fuego de aproximación. Un soldado que dispare un arma de mano en fuego de aproximación no necesita preocuparse por la línea de visión; puede ver perfectamente al dinosaurio. Pueden dispararse también todas las ametralladoras, pero cada una de ellas requiere una línea de visión para hacerlo (son más difíciles de mover). La línea de visión para una ametralladora se extiende en un arco de 180 grados hasta su parte frontal. Así, un nido de ametralladoras que reciba un ataque de embestida desde detrás no dispondrá de fuego de aproximación. Otras armas, como el cañón de una tanqueta o un mortero, no disponen de fuego de aproximación.

Un vehículo dispondrá de fuego de aproximación tan sólo si dispone de una ametralladora montada en él, y si la ametralladora tiene línea de tiro con el dinosaurio. Sólo puede efectuarse un fuego de aproximación por figura. Una figura atacada por más de un dinosaurio recibe fuego de aproximación tan sólo sobre el primer dinosaurio que ataque.

Un dinosaurio que haga contacto con un soldado o un vehículo durante el movimiento puede efectuar un ataque de embestida, que frena al dinosaurio, restando 5 centímetros de su índice de movimiento. Si a un dinosaurio no le queda al menos 5 centímetros de movimiento cuando establece contacto, no puede efectuar un ataque de embestida. (Ten en cuenta también que cualquier dinosaurio muerto durante el fuego de aproximación es eliminado y no efectúa más ataques.)

Si el ataque de embestida tiene éxito, y el soldado resulta muerto o el vehículo destruido y el dinosaurio puede proseguir su movimiento, el dinosaurio puede seguir moviéndose y efectuando ataques de embestida mientras disponga de suficiente movimiento para pagar el coste de la embestida, y durante tanto tiempo como cada ataque de embestida tenga éxito.

Un ataque de embestida falla si el defensor sobrevive. El defensor sobrevive si el dinosaurio que ataca tira un fallo, si el dinosaurio no destruye un vehículo (ver «Daño»), o si el soldado es una figura especial que efectúa su tirada de suerte (ver «Figuras especiales del ejército» y «Daño»).

Si un ataque de embestida falla, el dinosaurio termina su movimiento en contacto con el defensor, y el juego prosigue normalmente. El defensor no puede efectuar fuego de aproximación, pero puede disparar de nuevo durante la Fase de fuego regular. El dinosaurio puede atacar de nuevo (siempre que sobreviva al fuego regular) durante la Fase de ataque de los dinosaurios. La elección entre si efectuar o no un ataque de embestida corresponde al jugador del dinosaurio. Siempre puede decidir detener el movimiento para ese dinosaurio y no efectuar un ataque de embestida. El dinosaurio puede seguir atacando normalmente, sin embargo, del mismo modo que el soldado puede disparar normalmente.

Ejemplo: Un tiranosaurio, con un movimiento de 45 centímetros, empieza el turno a 10 centímetros de la línea de escaramuza. El tiranosaurio avanza 10 centímetros para atacar al soldado más próximo. El hombre dispara pero no mata al monstruo. El tiranosaurio mata al soldado en una embestida, usando para ellos 5 centímetros más de movimiento. El siguiente soldado se encuentra a 5 centímetros de distancia. El dinosaurio avanza hacia él, sobrevive al fuego de aproximación, y mata al hombre con otra embestida. El tiranosaurio ha gastado ahora 25 centímetros de movimiento (10 + 5 + 5 + 5 centímetros). Sólo queda un soldado a 2,5 centímetros de distancia. El tiranosaurio avanza para atacar, sobrevive una vez más al fuego de aproximación, y mata a su tercera víctima en el turno, a un coste de 7,5 centímetros más en puntos de movimiento (2,5 centímetros de movimiento + 5 centímetros de coste de ataque). El cuarto soldado en la línea de escaramuza se encuentra a 10 centímetros de distancia. El tiranosaurio avanza para entrar en contacto, pero no le queda suficiente movimiento para una embestida. En consecuencia, no hay fuego de aproximación. El soldado puede seguir disparando durante la Fase de fuego regular, del mismo modo que el dinosaurio puede atacar durante la Fase de ataque de los dinosaurios.

2. FASE DE FUEGO REGULAR

Una vez se ha producido todo el movimiento de los dinosaurios, y todo el fuego de aproximación y embestidas ha quedado resuelto, el ejército tiene la oportunidad de efectuar un fuego regular. En esta fase pueden dispararse todas las armas, siempre que se hallen dentro de alcance y tengan una línea de visión al blanco de los dinosaurios. Ver la Tabla 3 para detalles de las armas; los modificadores para las tiradas de ataque se hallan en la Tabla 4.

Algunas armas mostradas en la Tabla 3 pueden ser disparadas dos veces en un turno. Se trata de armas que no tienen que ser recargadas cada turno o requieren un manejo especial. Tales armas pueden ser disparadas durante la Fase de fuego regular y de nuevo en el transcurso del turno. El otro ataque con fuego puede producirse o bien durante el fuego de aproximación o en la Fase de fuego secundario (pero no en ambas). Algunas circunstancias prohíben disparar más de una vez en un turno (por ejemplo, si el soldado está actuando como observador para el fuego de artillería; ver «Fuego indirecto»).

Ejemplo: Un estegosaurio intenta embestir a un soldado que dispara un rifle. El hombre dispara durante el fuego de aproximación y alcanza al estegosaurio, pero no lo mata. El estegosaurio tira demasiado alto en su ataque de embestida, así que el soldado sobrevive. Durante la Fase de fuego regular dispara de nuevo. Su tiro hace blanco de nuevo, esta vez matando al estegosaurio.

3. FASE DE ATAQUE DE LOS DINOSAURIOS

Una vea el ejército ha tenido la oportunidad de disparar todas sus armas, cada dinosaurio en contacto con un soldado o vehículo puede efectuar un ataque. Sólo puede efectuarse un ataque por dinosaurio durante la Fase de ataque de los dinosaurios. No hay coste de movimiento, puesto que los ataques normales de los dinosaurios no son considerados embestidas.

4. FASE DE MOVIMIENTO DEL EJÉRCITO

Después de que cada dinosaurio en contacto con un soldado o vehículo ha tenido una oportunidad de atacar, todos los soldados y vehículos del ejército tienen derecho a moverse. El índice de movimiento para los soldados es de 15 centímetros; el índice de movimiento para los vehículos es de 45 centímetros (ver Tabla 5: los modificadores para los valores de movimiento del ejército se hallan en la Tabla 6).

Hay una penalización especial de movimiento para moverse fuera de contacto con un dinosaurio. La penalización para un soldado es de 5 centímetros; la penalización para un vehículo es de 15 centímetros. Así un soldado en contacto con un dinosaurio puede moverse sólo 10 centímetros ese turno; a un vehículo en contacto con un dinosaurio sólo le quedan 30 centímetros de movimiento.

5. FASE DE FUEGO SECUNDARIO

Finalmente, después de que cada soldado del ejército y cada vehículo haya tenido una ocasión de moverse, cualquier soldado que utilice un arma que disponga de dos ataques por turno y *no haya disparado ya dos veces* tiene un segundo tiro.

Ejemplo: Un triceratops intenta cargar contra un tanque. Sin embargo, tras medir el movimiento, el dinosaurio se halla aún a 7,5 centímetros de distancia. Durante la Fase de fuego regular, el tanque dispara su cañón y su ametralladora. El triceratops sobrevive. El tanque recula 45 centímetros durante la Fase de movimiento del ejército. En la Fase de fuego secundario, la ametralladora del tanque, pero no su cañón, puede disparar de nuevo.

Una vez terminado el fuego secundario, el turno termina. Empieza un nuevo turno con una nueva fase de movimiento de los dinosaurios.

Nota: El jugador siempre tiene la elección de cómo mover las figuras y atacar. Así, un jugador puede mover un dinosaurio y hacer todos sus ataques de embestida antes de mover el siguiente dinosaurio. Del mismo modo, los soldados no necesitan declarar sus blancos por anticipado. Pueden disparar a un dinosaurio hasta matarlo, luego cambiar a otro blanco. La elección del orden de movimiento y fuego forma parte de la estrategia del juego.

ATAQUES

Los ataques se tiran utilizando dos dados de seis caras (2d6). Para tener éxito, debe tirarse la puntuación de ataque o un número inferior. Si la puntuación de ataque es 8, una tirada de 8 o inferior indica un ataque con éxito, mientras que una tirada de 9 o superior indica un fallo en el ataque. Las puntuaciones de ataque se dan en la Tabla 1 para los dinosaurios y en la Tabla 3 para el ejército (con modificadores para el último en la Tabla 4).

Ten en cuenta que varias armas en la Tabla 3 tienen dos valores listados, separados por una barra. El primer número dado es la puntuación de ataque para fuego directo. El segundo número es la puntuación de ataque para fuego indirecto. Por ejemplo, la artillería pesada tiene un valor de ataque de 9/7. El valor de 9 debe ser usado si la pieza de artillería tuviera una línea de visión directa al dinosaurio objetivo. El valor 7 debe ser usado para fuego indirecto (es decir, si un observador estuviera indicando fuego contra un blanco que la artillería no viera directamente).

Cada soldado del ejército utiliza todas las armas que posee la figura jugadora. En la época de la Segunda Guerra Mundial, el arma básica es el rifle. En la época actual, el arma básica es el rifle de asalto. Además, se considera que cada soldado tiene una cantidad ilimitada de granadas de mano (en el juego, pocos soldados tienen oportunidad de lanzar más de dos antes de ser devorados, y las granadas ilimitadas reduce el tener que llevar la cuenta para todos los jugadores).

FIGURAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO

El bando del ejército puede tener tres tipos de figuras especiales: suboficiales, líderes y héroes (todos los demás son soldados regulares). Los suboficiales son cabos y sargentos. A menudo estarán a cargo de un equipo, sección o pelotón de fuego. Los líderes son oficiales, normalmente tenientes y capitanes. Son los jefes del pelotón y la compañía. Los héroes pueden ser de cualquier rango seleccionado por el jugador del ejército.

Es preciso elegir figuras especiales para que destaquen a simple vista del resto de las demás. Se considera que suboficiales, líderes y héroes tienen siempre el arma estándar de su época, junto con cualquier arma secundaria con la que la figura esté realmente armada. Así, aunque la figura real esté disparando una pistola, un líder disparará con un rifle (si es del período de la Segunda Guerra Mundial) o un rifle de asalto (si es de la época moderna). A veces los suboficiales o héroes tiene armas que son mejores que las básicas (por ejemplo, rifles automáticos).

Las figuras especiales obtienen siempre un modificador especial de +1 a sus puntuaciones de ataque. Así, un suboficial que dispare una metralleta tendrá una puntuación de ataque de 9 en vez de 8.

Además, las figuras especiales tienen permitido efectuar tiradas de suerte si son atacados con éxito por dinosaurios (ver «Daño»). Las tiradas de suerte con éxito permiten a estas figuras escapar de la muerte y también detener ataques de embestida.

Como regla general, uno de cada 10 hombres del ejército puede ser un suboficial. Por cada dos suboficiales puede haber un líder (normalmente un teniente o capitán) y un héroe (que puede ser de cualquier rango). Así, una fuerza de 22 hombres puede incluir 18 hombres alistados, dos suboficiales, un líder y un héroe.

ARMAS DE EQUIPO

Algunas armas grandes del ejército requieren todo un equipo para ser disparadas con efectividad. Los valores del equipo mínimo dados en la Tabla 3 son el número de figuras de soldados que deben ser designadas como equipo si este tipo de arma ha de seguir disparando cada turno. Si los miembros del equipo caen por debajo del mínimo listado para esa arma, un solo individuo puede disparar esa arma una sola vez. Después, el arma se considera descargada y no puede ser disparada hasta que el número mínimo de equipo pase un turno en el arma sin dispararla (la están recargando).

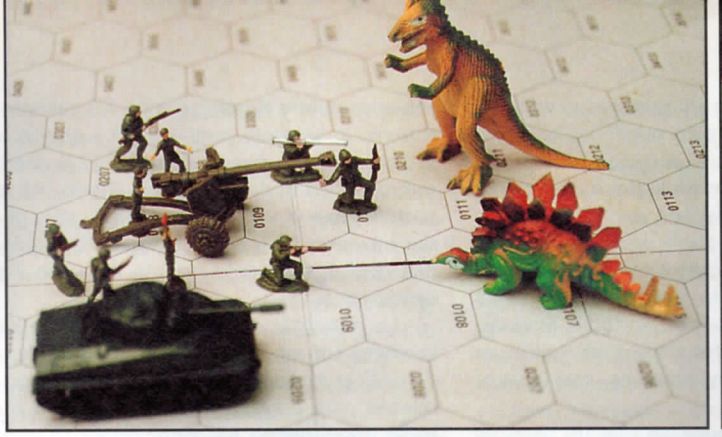
Los equipos de armas no pueden disparar sus armas individuales en el turno en que su arma de equipo ha sido o va a ser disparada. Así, el jugador del ejército tiene cada turno la elección de disparar el arma o todas las armas individuales del equipo.

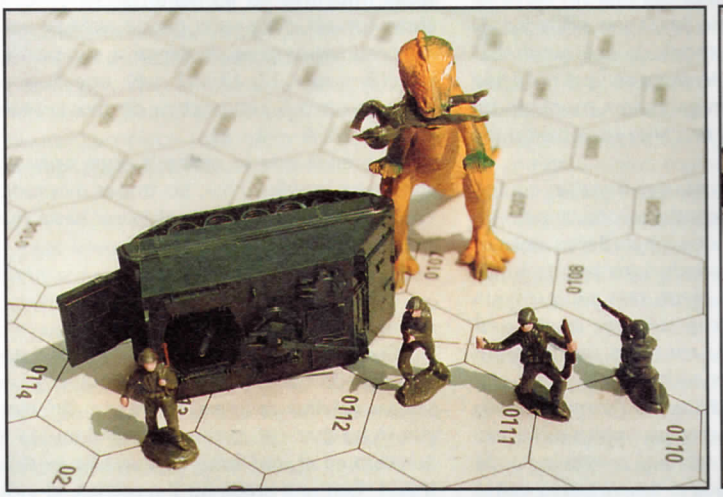
Excepción: Un arma de equipo no puede ser nunca disparada si un dinosaurio se halla en contacto con ella. En cambio, los miembros individuales del equipo deben disparar sus armas.

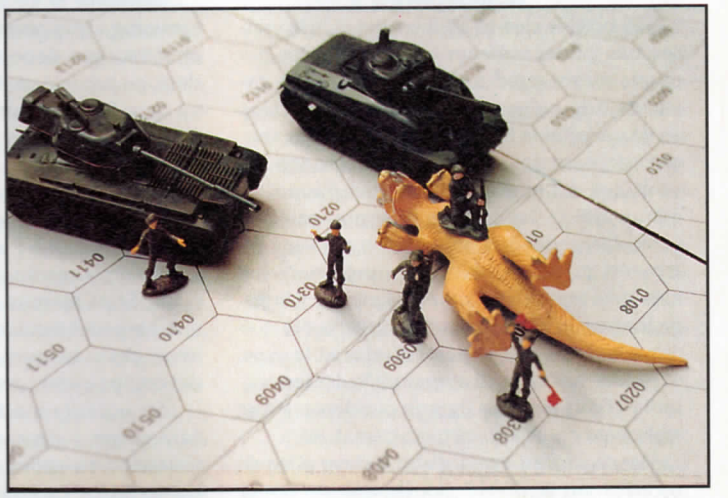
Ten en cuenta que el modificador de +1 al ataque para figuras especiales no se aplica a un ataque con arma de equipo si una figura especial forma parte de ese equipo. Así, no constituye ninguna ventaja el hacer que esas figuras se unan a los equipos de esas armas.

Si un dinosaurio ataca un arma de equipo, el jugador del dinosaurio puede elegir entre atacar el arma en sí o el equipo. Cualquier ataque que tenga éxito contra un arma de equipo la destruye completamente.

Ejemplo: El equipo de un obús ha estado disparando contra un alosaurio que se acercaba, el cual sobrevive y sigue avanzando. El turno empieza con el alosaurio a 17,5 centímetros de distancia del obús. El alosaurio avanza los 17,5 centímetros y decide efectuar un ataque de embestida contra un miembro del equipo. Sólo ese individuo puede disparar su rifle durante el fuego de aproximación, pero falla el alosaurio. La embestida tiene éxito. Al alosaurio le queda mucho movimiento e intenta embestir a otro miembro del equipo. El alosaurio sobrevive a otro fuego de aproximación, pero esta vez su ataque falla. El alosaurio termina su movimiento en contacto con los últimos tres miembros del equipo y el obús. Durante la Fase de fuego regular, los tres miembros del equipo disparan sus rifles contra el alosaurio. Dos de ellos aciertan, pero el alosaurio no resulta muerto. Entonces el alosaurio destruye el obús con un ataque con éxito. Los miembros supervivientes del equipo abandonan el obús, moviéndose 10 centímetros durante la Fase de movimiento del ejército. Dos de los tres pueden efectuar fuego secundario; el otro no tiene fuego secundario porque efectuó fuego de aproximación.







DAÑO

Si el ataque de un dinosaurio tiene éxito contra un soldado regular, ese hombre resulta muerto. Las figuras especiales del ejército tienen una posibilidad de sobrevivir a un ataque de un dinosaurio. En cualquier ataque de dinosaurio con éxito, una figura especial recibe una tirada de suerte, que se muestra en la siguiente tabla:

Figura especial	Tirada de suerte
Suboficial	7
Líder	8
Héroe	9

Si la figura tira su puntuación de suerte o menos en 2d6, sólo resulta herida y puede seguir luchando (las heridas no tienen efecto a menos que se utilice la regla opcional «hombres heridos»). Si la tirada falla, la figura resulta muerta. Una figura especial sólo puede morir fallando su tirada de suerte. Un héroe alcanzado por tres dinosaurios debe efectuar tres tiradas de suerte separadas; mientras la figura siga superándolas, puede seguir luchando. Una tirada de suerte con éxito terminará un ataque de embestida del mismo modo que si el ataque del dinosaurio hubiera fallado.

El daño a los dinosaurios y vehículos es distinto del daño a los soldados. La mayoría de los dinosaurios y vehículos pueden recibir múltiples golpes. Los dinosaurios tienen puntos de vida (PV). Los vehículos tienen puntos estructurales (PE). Ambos conceptos funcionan esencialmente del mismo modo.

Dinosaurios y armas del ejército tienen valores de daño dados en las Tablas 1 y 3, respectivamente. Para los dinosaurios, esos valores de daño se utilizan tan sólo cuando luchan contra vehículos del ejército. Ignóralos cuando los dinosaurios luchen contra soldados individuales.

Un dinosaurio puede seguir luchando hasta perder todos sus puntos de vida. Un vehículo puede seguir funcionando hasta perder todos sus puntos estructurales. Los jugadores deben mantener el control del daño a dinosaurios y vehículos, ya sea en una hoja de papel separada o en trozos de papel colocados junto al dinosaurio o vehículo apropiado.

MUERTE AUTOMATICA

Algunas armas son tan poderosas que tienen una posibilidad de matar automáticamente a un dinosaurio. Del mismo modo, algunos dinosaurios tienen la posibilidad de destruir automáticamente un vehículo. Se necesita una tirada de suerte especial para una «muerte automática». Las armas del ejército con un asterisco detrás de su valor de daño en la Tabla 3 reciben una muerte automática si el jugador tira un 2 en sus dados de ataque.

Los dinosaurios son un poco más complicados. Un dinosaurio con un solo asterisco detrás de su valor de daño puede destruir cualquier vehículo, excepto un tanque, con una tirada de ataque de 2. Los dinosaurios con dos asteriscos después de su valor de daño pueden destruir un vehículo que no sea un tanque con una tirada de ataque de 2 o 3, y pueden destruir un tanque con una tirada de ataque de 2. Ten en cuenta que un arma o un dinosaurio sin ningún asterisco después de su valor de daño puede causar daño a un vehículo, pero no matarlo con una sola tirada.

Ejemplos: Un pelotón armado con rifles se enfrenta a un braquiosaurio. Deben alcanzar a la criatura con 32 tiros con éxito antes de poder matar a la bestia de 89 toneladas. Por otra parte, un solo golpe de un bazuca puede matar al dinosaurio si la tirada de ataque es un 2. Aunque la tirada de ataque no sea un 2, en un ataque con éxito el bazuca causará 3 PV en vez de 1.

Del mismo modo, un pterodáctilo tendrá que alcanzar un jeep tres veces antes de derribarlo. Un monoclonius acabará con un jeep con un solo golpe puesto que causa 3 PE de daño, pero el monoclonius tendrá que alcanzar a un tanque cinco veces para acabar con él. Un triceratops tendrá que alcanzar también a un tanque cinco veces para dejarlo fuera de servicio, pero puede tener suerte y destruir el tanque con un golpe si tira un 2.

ARMADURA

La armadura hace que una figura resulte más difícil de ser atacada con éxito en combate. Sólo los dinosaurios poseen armadura (los efectos del blindaje de los vehículos están calculados en sus puntos estructurales). El valor de armadura de los dinosaurios actúa como un modificador negativo a la tirada de ataque del ejército. Así, un anquilosaurio (armadura 2) hará que sean restados dos puntos de todos los ataques de sus oponentes, de modo que una pistola (puntuación de ataque 7) penetrará la armadura o sea tan sólo con una tirada de 2-5.

Si el valor de armadura de un dinosaurio

se da en dos números, divididos por una barra inclinada, entonces el primer número se aplica a todos los ataques frontales y el segundo a los ataques desde atrás. Un guión significa que el dinosaurio no tiene armadura contra un ataque trasero. Cualquier ataque dentro de los 180 grados de la parte frontal de la figura del dinosaurio es considerado un ataque frontal. Si no queda claro si el ataque es desde delante o desde detrás, da al dinosaurio el beneficio de la duda.

TRANSPORTE

Es posible que el jugador del ejército desee transportar soldados en sus vehículos para una mayor rapidez de movimiento. La capacidad de carga de los distintos vehículos se da en la Tabla 5. Esta capacidad es un abanico de números, puesto que no todos los vehículos del mismo tipo son del mismo tamaño. Utiliza los valores mínimos para los vehículos pequeños, los medios para los de tamaño mediano, y los máximos para los más grandes de un tipo en particular. Un jugador puede generalmente calcular a ojo qué capacidad de carga parece razonable para cualquier vehículo. Si surgen dificultades, estudia cómo muchas figuras pueden encajar realmente en un vehículo sin caer de él.

La capacidad de carga no incluye el equipo que maneja el vehículo, compuesto por el conductor y los hombres necesarios para manejar cualquier arma o armas montadas en él. El equipo necesario para manejar un vehículo se da en la Tabla 5, pero puede variar según el tipo de armas montadas en él. Básicamente, cada vehículo tiene un conductor. Si el vehículo dispone de una ametralladora montada en él, habrá un hombre adicional (es decir, dos hombres en total). Si el vehículo lleva montado un cañón, habrá dos hombres adicionales (tres, en total). Si el vehículo dispone a la vez de una ametralladora y un cañón, habrá tres hombres extra (cuatro, en total).

Ejemplo: El jugador del ejército tiene un semioruga que puede llevar seis soldados. Si el semioruga tiene montada una ametralladora, su capacidad de carga se verá reducida en uno. Si el semioruga tuviera montado un cañón, su capacidad de carga se vería reducida en dos.

Normalmente un tanque tiene un equipo de cuatro hombres (conductor, encargado de la ametralladora y dos operadores del cañón), normalmente conducidos por un suboficial. Si el ejército tiene tres tanques, un miembro del equipo puede ser un líder; si tiene cinco tanques, entonces un miembro del equipo puede ser un héroe.

Se necesita medio turno de movimiento para cargar o descargar un vehículo. La penalización se aplica tanto al movimiento de los soldados cargados o descargados como al movimiento de los vehículos que giran. A todos los efectos, esto significa que sólo los soldados dentro de un radio de 7,5 centímetros de un vehículo podrán subir a él, y que el vehículo sólo puede moverse 22,5 centímetros ese turno. Del mismo modo, en el turno en que el vehículo descargue, sólo podrá moverse 22,5 centímetros, y los soldados descargados sólo podrán moverse 7,5 centímetros.

La penalización por moverse fuera de contacto con un dinosaurio se calcula antes de aplicar la penalización de medio movimiento para carga o descarga. Así, un camión (movimiento 45 centímetros) en contacto con un dinosaurio puede alejarse sólo 15 centímetros para descargar a sus pasajeros (18 — 6 = 12, 12 ÷ 2 = 6), que dispondrán de otros 5 centímetros de movimiento (6 — 2 = 4, 4 — 2 = 2).

A menos que se utilice la regla opcional «fuego en movimiento», las tropas montadas en un vehículo no podrán disparar hasta que sean descargadas.

BAJAS EN EL PERSONAL DE UN VEHICULO

Si un vehículo es destruido, hay una posibilidad de que su conductor, equipo y pasajeros resulten muertos. El jugador del ejército debe tirar 2d6 para cada individuo en el vehículo en el momento en que éste es destruido. Con una tirada de 7 o menos, el individuo sobrevive; con una tirada de 8 o más, resulta muerto. Las figuras especiales del ejército tienen derecho a sus habituales tiradas de suerte si fallan su tirada de supervivencia.

REMOLCAR Y DISPONER ARMAS

Un camión, semioruga o tanque pueden remolcar artillería ligera o un cañón sin retroceso. El movimiento mientras se remolca es la mitad del normal. Esta penalización de movimiento es acumulativa con cualquier otra penalización. Así, un camión que arrastre un cañón sin retroceso y lleve pasajeros sólo puede moverse 11,25 centímetros ese turno.

Se necesita todo un turno para enganchar o desenganchar un arma. Una vez desenganchada el arma, estará lista para disparar al turno siguiente. El vehículo puede transportar también el equipo necesario para disparar el arma.

Una vez situada, la artillería pesada permanece en su lugar toda la duración del juego y no puede ser movida. Su orientación, sin embargo, puede cambiarse sin ninguna penalización.

El equipo de las armas ligeras, como ametralladoras y morteros, emplean medio turno de movimiento para instalarlas o desmantelarlas. El número mínimo de equipo listado es también el número mínimo necesario para mover el arma. Si no queda suficiente movimiento para pagar la penalización establecida, un arma no puede ser disparada. Así, si el equipo de una ametralladora pesada se movió 10 centímetros, luego no pueden instalar su arma y dispararla ese turno.

ALCANCES

Un ataque del ejército puede tener éxito tan sólo si el dinosaurio se halla dentro del alcance del arma en particular que está siendo usada. Si hay alguna discusión acerca de si un dinosaurio está o no dentro del alcance, concédele al ejército el beneficio de la duda.

Si un arma tiene dos alcances separados por una barra, el primer alcance es para fuego manual, y el segundo para fuego desde una posición fija (es decir un trípode, bípode, montada sobre un vehículo).

Los morteros tienen un alcance mínimo especial, puesto que son armas de fuego en arco cuyos proyectiles son lanzados en voleo al enemigo. Así, un mortero debe tener al menos un alcance de 45 centímetros para disparar con efectividad, pero no podrá atacar más allá de los 150 centímetros.

LINEA DE VISION

Un arma de fuego directo tiene una sola puntuación de ataque y debe tener una línea de visión para poder disparar (si un hombre no puede ver a un dinosaurio, no puede dispararle). La línea de visión puede verse bloqueada por un terreno inusual, vehículos u otros dinosaurios. Si hay algún desacuerdo acerca de la línea de visión, concédele al ejército el beneficio de la duda.

FUEGO INDIRECTO

Las armas que tienen dos puntuaciones de ataque divididas por un guión (por ejemplo morteros y artillería) pueden efectuar fuego indirecto. Pueden disparar a un blanco al que no pueden ver siempre que algún soldado que pueda ver al dinosaurio actúe como observador. Cualquier individuo puede actuar como observador para el fuego indirecto de la artillería. Lo más fácil es suponer que todas las figuras y vehículos en el ejército se hallan en contacto por radio entre sí. Si un observador señala fuego, sólo puede disparar su arma personal una vez ese turno. Recuerda usar la segunda (inferior) puntuación de ataque sólo para el fuego indirecto; la primera puntuación es para el fuego directo.

LA REGLA RAMBO

Un héroe (y sólo un héroe) puede tomar una ametralladora ligera y dispararla manualmente. Este es el único caso en el que esta arma puede ser disparada sin todo su equipo durante más de un turno. Tira 1d6 para ver cuántos turnos de munición hay ya cargados en la ametralladora ligera cuando el héroe la toma para dispararla. Utiliza el alcance no fijado (60 centímetros) para el arma.

ESCALA

Los índices de movimiento y alcances dados son para una escala 1:32 (54 mm) (la escala 1:35 es esencialmente la misma). Esta es la escala habitual para los soldados de plástico, y muchos dinosaurios de caucho y plástico que se hallan en el mercado tienen la misma escala. Lo mismo puede decirse de algunos juguetes de vehículos y demás complementos.

Hay una segunda escala igualmente útil. La mayoría de los dinosaurios de plástico vienen aproximadamente en escala 1:76 o 1:72. Hay un gran número de vehículos y modelos en esta escala más pequeña. Esta escala es aplicable para figuras humanas de entre 15 y 25 mm. Si se utiliza la escala más pequeña, reduce todos los índices de movimiento y alcances (incluidas todas las penalizaciones de movimiento) a la mitad. Así, un tiranosaurio se moverá a 22,5 centímetros y gastará 2,5 centímetros para una embestida.

No hay necesidad de mostrarse fanático respecto a la escala. La idea es divertirse sin gastar mucho dinero en figuras. Utiliza lo que puedas conseguir. Las figuras razonablemente a escala tienen mejor aspecto; un tiranosaurio parece mucho más aterrador si tiene cuatro veces la altura de un hombre. Pueden mezclarse las escalas si es necesario, usando los soldados más grandes pero los dinosaurios más pequeños (puesto que ambos se encuentran disponibles en bolsas baratas en tiendes de juguetes, drugstores, etcétera). También pueden combinarse figuras de diferentes escalas; en particular pueden usarse los dinosaurios más pequeños junto con los más grandes como dinosaurios jóvenes con menos puntos de vida y que causan menos daño.

La escala más grande se juega mejor en un suelo amplio o en un patio. La escala más pequeña puede jugarse sobre una mesa grande. Si el espacio es un problema, disminuye proporcionalmente los índices de movimiento y los alcances. Dividir estos valores por tres o incluso por cuatro permitirá jugar sobre una mesa de la cocina de tamaño normal. Mientras las proporciones se mantengan iguales todo el tiempo, las reglas funcionarán bien.

REGLAS OPCIONALES

Todas las reglas opcionales han sido evaluadas, mostrando a qué lado es más probable que favorezcan y lo fuerte que será probablemente el cambio. Se utilizan letras para indicar qué lado resulta favorecido. «E» significa que la regla favorece al ejército; «D» significa que favorece a los dinosaurios; «N» significa que no favorece a ningún bando. Las reglas que favorecen a uno u otro lado son calificadas también de 1 a 5, con 1 significando que la regla sólo favorece ligeramente a ese lado en particular y 5 que lo favorece mucho. Los índices han sido incluidos para ayudar a los jugadores a ajustar el equilibrio del juego cuando decidan qué reglas opcionales usar.

Penalizaciones por terreno (D1): Un poco de terreno puede embellecer cualquier campo de batalla, ya sea la mesa de la cocina o el patio de atrás. Modelos de árboles, plantas en maceta, colinas de poliestireno, gravilla del camino, terreno moldeado, ramas de árboles... utiliza cualquier cosa que funcione.

Para mayor simplicidad, todos los terrenos excepto la superficie de juego (mesa, suelo o tierra) se consideran «inusuales» y tienen una penalización cuando uno avanza a través de ellos. La penalización de movimiento es de 5 centímetros para soldados y dinosaurios, y de 15 centímetros para vehículos. La penalización se aplica si una figura se mueve por ese terreno durante cualquier parte del turno. La penalización se paga tan sólo una vez por turno, no importa cuántos tipos de terreno inusual se recorran. Así, un tanque que descienda una colina, por terreno quebrado, y por los bosques, tiene sólo una penalización de movimiento de 15 centímetros.

Cuando se calculan las penalizaciones por movimiento, ejecuta siempre primero las penalizaciones sustractivas, luego calcula las penalizaciones divisivas. Por ejemplo, un tanque que se mueva fuera de contacto con un dinosaurio, por encima de una colina, y descargue pasajeros, sólo puede moverse 7,5 centímetros ese turno (45 — 15 — 15 = 15, 15 ÷ 2 = 7,5 centímetros).

Si las penalizaciones sustractivas reducen el movimiento de una figura a cero, la figura intenta hacer demasiado ese turno y debe elegir entre las distintas opciones.

Cubrirse (N): Los dinosaurios más pequeños (coelophisis, deinonichus, etcétera) en un terreno apropiado (quebrado, bosques, ruinas, etcétera) son considerados a cubierto, y se aplica un —1 a los ataques contra ellos. La mayoría de los dinosaurios son demasiado grandes para que la cobertura sea un factor.

Si se utilizan edificios, los soldados dentro de un edificio son —1 para ser golpeados sólo en el primer turno en que algún dinosaurio en particular ataque el edificio. Ahí, la primera vez que un tiranosaurio ataque a unos soldados dentro de un edificio falla con una tirada de 10-12. Tras el primer ataque, el tiranosaurio golpea normalmente. Los dinosaurios más pequeños se considera que han entrado en el edificio y los más grandes que lo han derribado.

Picado (D2): Los dinosaurios voladores ganan un movimiento especial de picado cuando se lanzan desde el aire sobre sus presas. El movimiento se mide directamente sobre la diagonal en vez de usar el método horizontal-vertical. Esto acorta así el movimiento en un ataque. Este movimiento es realmente apropiado sólo cuando el dinosaurio pica para atacar, no cuando asciende para conseguir altitud.

Altitud mínima (E2): Cada vez que un dinosaurio volador emprende el vuelo, debe alzarse al menos 15 centímetros. Si el dinosaurio no alcanza al menos una altitud de 15 centímetros, su movimiento en ese turno se ve limitado a la mitad de lo normal (es decir, a sólo 45 centímetros).

Furia del dinosaurio (D5): Un dinosaurio no muere cuando se ve reducido a 0 PV. En vez de ello, como una figura especial del ejército, obtiene una tirada de suerte, y puede seguir luchando durante tanto tiempo como siga superando su tirada de suerte des-

pués de cada disparo con éxito por parte del ejército. La tirada de suerte del dinosaurio depende de su puntuación de ataque, según la siguiente tabla:

Puntuación de ataque	Tirada de suerte
8	6
9	7
10	8

Movimiento de ariete (E3): Normalmente, los vehículos atacan tan sólo con las armas que tienen montadas en ellos. Como opción, permite que un vehículo efectúe un ataque de ariete contra un dinosaurio. Si el vehículo posee el movimiento suficiente, el ataque de ariete tendrá éxito con una tirada de 10 o menos en 2d6. Con una tirada de 11 o 12, el dinosaurio elude el vehículo que le embiste. Tanto si el ataque tiene éxito como si no, un vehículo que elige embestir en ariete a un dinosaurio romperá su suspensión y quedará inmovilizado durante todo el resto del juego. El jugador del ejército puede sin embargo seguir disparando las armas del vehículo, si son apropiadas.

Si el ataque de ariete tiene éxito, el vehículo causa un número de puntos de vida de daño igual a sus puntos estructurales. Así, un jeep causará 3 PV con un ataque de ariete, mientras que un tanque causará 15 PV.

Fuego móvil (E4): Las tropas transportadas en vehículos no suelen disparar hasta que han bajado de ellos. Si se utiliza esta regla opcional, permite que la mitad de las tropas transportadas abran fuego mientras el vehículo se halle en movimiento (redondeo de los números hacia arriba). Disparar mientras se halla en un vehículo tiene sin embargo una penalización de —2 al ataque. Así, un hombre con un rifle necesitará tirar un 5 o menos en su ataque mientras se halle en un camión.

Munición de gran calibre (E1): La Tabla 3 supone una munición estándar para las armas. Rifles y pistolas pueden presentarse en multitud de variedades usando balas de gran calibre con más poder de detención que la munición estándar. Si es utilizada munición de gran calibre, el daño se incrementa a 2 PV, pero la puntuación de ataque se ve disminuida en 1. Así, un revólver magnum calibre 44 causará 2 PV de daño y tendrá una puntuación de ataque de 6.

Francotiradores (E3): Un soldado por cada 10 hombres del ejército puede ser designado francotirador. Un francotirador incrementa el alcance de su rifle o rifle de asalto por 15 centímetros y obtiene un modificador de +1 en su puntuación de ataque. Un francotirador puede ser también un suboficial o un héroe (pero no un líder), en cuyo caso obtiene una bonificación de + 2 en su ataque.

Granadas limitadas (D3): En las reglas regulares, el jugador del ejército no mantiene el control de cuántas granadas arroja cada soldado. Siempre que un soldado pueda moverse en posición para lanzar una granada, puede lanzarla. Opcionalmente, cada soldado regular lleva sólo una granada de mano, aunque los suboficiales, líderes y héroes siguen teniendo una provisión ilimitada de ellas.

Fuego en combate (D4): En las reglas regulares, los soldados pueden disparar a los dinosaurios aunque éstos se hallen luchando en aquellos momentos (es decir, se hallen en contacto con) otro soldado o vehículo, sin riesgo de golpear al soldado o vehículo amigo. Como regla opcional, si el ejército dispara en medio de un combate que se está desarrollando, la figura o vehículo amigo puede resultar alcanzado por accidente.

Si el disparo hiere al dinosaurio, no hay problema. Si el disparo falla, puede golpear a la figura o vehículo contra el que estaba luchando el dinosaurio. Tira 2d6; con una tirada de 10 o superior, el disparo hiere a la figura o vehículo amigo. Tira para cada fallo apropiado. Si el blanco es un vehículo se aplica daño múltiple.

Fuerzas especiales (E4): El jugador del ejército puede tener una pequeña unidad formada enteramente por héroes. Esta unidad de elite no debería ser superior a un 20% del tamaño total del ejército. La unidad representa una de las fuerzas especiales de los ejércitos del mundo (boinas verdes, SAS, Rangers, Spetsnaz, comandos, tropas paracaidistas, etcétera).

Hombres heridos (D3): Cualquier figura especial del ejército que resulta alcanzada por un dinosaurio para superar su tirada de suerte resulta herida. La figura pierde su bonificación de ataque para el resto del juego (incluida la bonificación de francotirador, si es aplicable). Si es usada esta regla, será necesario mantener el control de los dinosaurios y vehículos heridos.

Tropas paracaidistas (E3): Una pequeña unidad, no superior a un 20% del ejército, puede ser designada como tropas paracaidistas. Esta unidad es manejada de forma distinta a las demás unidades del ejército. Para simular las tropas paracaidistas, el jugador del ejército fabrica un avión de papel y lo lanza desde el borde de la superficie de juego (el jugador elige qué borde). Dentro de 5 centímetros de allá donde aterrice el avión de papel es donde se posan los paracaidistas. Si el avión vuela completamente fuera de la superficie de juego, permite que el jugador lo intente de nuevo el siguiente turno, hasta que el avión aterrice finalmente dentro de la superficie de juego.

Carga de dinosaurios (D2): La primera vez que un dinosaurio ataque (y sólo entonces), concédele 5 centímetros adicionales de movimiento para simular una carga furiosa. Esta bonificación puede permitir un ataque de embestida adicional.

Si son usadas todas las reglas opcionales, las ventajas en puntos son iguales para ambos lados.

Equilibrar el juego

El siguiente sistema de puntos ofrece una forma de equilibrar ambos lados en el juego. Primero, suma los puntos para el ejército. El lado de los dinosaurios ha de tener aproximadamente dos veces los puntos del ejército a fin de que la batalla sea justa.

Un soldado básico del ejército vale dos puntos. Un suboficial vale tres puntos, un líder, cuatro, y un héroe cinco. El punto de un vehículo cuesta igual que su valor en puntos estructurales, más puntos adicionales para su equipo (según los valores de los soldados regulares), con un punto adicional para una ametralladora montada y dos puntos para un cañón montado. Por cada arma del equipo, añade un modificador igual a uno menos que el mínimo de tamaño del equipo requerido.

El sistema de coste de puntos permite a los jugadores diseñar vehículos y grupos de ejército. Para mayor simplicidad, a continuación se listan algunos algunos costes de puntos para vehículos medios y los modificadores para equipos armados. El primer valor de puntos es para un vehículo desarmado; el segundo es para uno armado.

Vehículo	Puntos
Motocicleta	2/4
Jeep	4/6
Camión	5/7
Semioruga	6/10
Vehículo blindado	7/11
Tanque	–/22

Cada dinosaurio tiene un coste de puntos igual a su valor en puntos de vida. Se le concede un modificador de +1 si el dinosaurio se mueve más aprisa que 60 centímetros.

Ejemplo: Un jugador controla un grupo de 22 soldados, incluidos dos suboficiales, un líder y un héroe. El grupo dispone de una ametralladora y un mortero. Tiene también un tanque (con un cañón y una ametralladora) más un camión desarmado. El tamaño en puntos del grupo será pues de 80 puntos (44 puntos de soldados + 7 por figuras especiales + 2 por armas especiales + 22 puntos por el tanque + 5 puntos por el camión).

Luchando contra el grupo del ejército hay dos tiranosaurios (30 puntos), dos triceratops (30 puntos), un apatosaurio (24 puntos), dos dimetrodontes (12 puntos), dos plateosaurios (14 puntos), 2 estegosaurios (20 puntos), tres pterodáctilos (6 puntos) y dos anquilosaurios (24 puntos). El lado de los dinosaurios totaliza 160 puntos.

DISPOSICION DEL JUEGO

Hay dos formas de disponer el juego: al azar y deliberada. En ambos casos, los dinosaurios no pueden ser situados más cerca de 60 centímetros (preferiblemente 90 centímetros) de cualquier soldado o vehículo del ejército. A continuación se dan dos ejemplos de disposición. «La isla de los dinosaurios» es una disposición al azar. «La puerta del tiempo» es una disposición deliberada.

La isla de los dinosaurios: El área de juego simula una isla. La superficie de juego tiene aproximadamente 20 metros cuadrados de tamaño (5 4 m será suficiente).

Ningún lado puede abandonar la isla en ningún momento. Toma 12 pedazos de papel, numerados del 1 al 12. Distribúyelos por el área de juego en 12 lugares diferentes, separados por al menos 60 centímetros si están colocados en los lugares más prominentes o por 90 centímetros si están espaciados regularmente en una rejilla de 3 4.

Cada lado tiene tres jugadores. Cada jugador en el equipo del ejército dispone de un grupo de 50-100 puntos, y cada jugador de los dinosaurios tiene un tercio de todos los dinosaurios. La disposición es al azar. Usando un juego de 12 indicadores duplicados, haz que cada jugador coloque un indicador para determinar dónde puede situarse. La primera figura que coloque debe estar en el lugar señalado. Las otras figuras de su equipo se sitúan cerca de la primera en cualquier orden que desee, pero a no más de 30 centímetros del lugar señalado. Alternativamente, un jugador de los dinosaurios coloca una de sus figuras primero, luego un jugador del ejército pone una de las suyas, y esta alternancia prosigue hasta que todos los seis jugadores han colocado todas sus fichas.

La batalla se libra a muerte. Una vez un bando ha sido eliminado por completo, el juego termina.

Variaciones: Un cuarto jugador del ejército puede controlar todos los tanques; el total de dinosaurios es dividido entonces también en cuatro equipos. Valor en puntos, áreas de juego, número de jugadores y espacios ocupados pueden variar también en consecuencia.

Puerta del tiempo: La premisa de este escenario es que las fuerzas del ejército se han perdido en el tiempo. La única forma de regresar a su propio tiempo es un campo entre dos polos, a unos centímetros a escala de distancia. Desgraciadamente, el ejército sólo tiene uno de los polos. El otro está oculto en alguna parte en territorio de los dinosaurios. El ejército tiene que invadir el territorio de los dinosaurios y buscar hasta hallar el segundo polo. Los polos pueden entonces instalarse y los soldados regresar a casa.

Ayuda el disponer de un árbitro neutral que coloque el segundo polo en un lugar razonable y supervise los movimientos de ocultación. Los dinosaurios pueden ocultarse detrás de terreno inusual y así no serán divisados hasta que un jugador del ejército llegue a menos de 45 centímetros de ellos. Los dinosaurios ocultos no son colocados hasta que son divisados. Ambos lados pueden dividir el total de sus fuerzas de cualquier forma que deseen (así, el ejército puede formar pelotones de reconocimiento). El área dispuesta para el juego puede variar según dicten las circunstancias, siempre que haya espacio suficiente para el movimiento. Dos soldados pueden llevar el polo de la puerta, o éste puede ser cargado en un vehículo (ocupa el espacio de un soldado).

El juego termina cuando el ejército escapa de vuelta a su propio tiempo, o cuando los dinosaurios acaban con todos los hombres del ejército.

Variación: El ejército empieza el juego enteramente mecanizado. Para compensar, añade varias áreas de terreno infranqueable (pantanos profundos, altas montañas, etcétera)

DESCRIPCIONES DE LOS DINOSAURIOS

Los dinosaurios y los demás reptiles inusuales utilizados en este juego se detallan en la siguiente sección, con notas sobre sus tamaños, dietas y período geológico en el que vivieron. El período pérmico duró desde hace 286 hasta 284 millones de años, y se sitúa justo antes de las tres grandes eras de los dinosaurios en el mesozoico. Las eras de los dinosaurios fueron el triásico (hace 248-213 millones de años), el jurásico (213-144 millones de años) y el cretáceo (144-65 millones de años).

Alosaurio: 13 metros largo, 15 metros alto, 3 toneladas; carnívoro; jurásico. El más peligroso depredador de su tiempo. Tenía patas delanteras provistas con garras y patas traseras para sujetar a sus presas, y una enorme boca para desgarrar la carne.

Anatosaurio: 10 metros largo, 4 metros alto, 4 toneladas; herbívoro; cretáceo. Fue el clásico dinosaurio «pico de pato», llamado así por su cráneo largo y bajo parecido al pico de un pato y sus pies de tres dedos palmeados. Picos de pato similares llegaron a alcanzar los 13 metros de largo y pesar 5 toneladas.

Anquilosaurio: 10 metros largo, 6 toneladas; herbívoro; cretáceo. El cuerpo de este animal estaba completamente protegido por una masa de placas óseas que formaban como un caparazón. La cola, que terminaba en una pesada protuberancia como una maza, podía ser esgrimida contra los enemigos con resultados fatales.

Apatosaurio: 21 metros largo, 4,35 metros alto hasta los hombros, 33 toneladas; herbívoro; jurásico. Conocido más popularmente como brontosaurio, las principales defensas de este monstruo eran su larga cola parecida a un látigo y su habilidad de alzarse sobre sus patas traseras y dejar caer su gran peso contra el enemigo, aplastándolo.

Braquiosaurio: 22 metros largo, 6 metros alto hasta los hombros, 89 toneladas; herbívoro; jurásico. El braquiosaurio, uno de los más masivos aunque no el más largo de los animales que jamás haya caminado sobre la Tierra, tenía un lago cuello y servía para la misma función ecológica que la jirafa, ramoneando de las copas de los árboles. Las aberturas nasales en la parte alta del cráneo indican que pudo tener alguna especie de trompa.

Ceratosaurio: 6 metros largo, 2,5 metros alto, una tonelada; carnívoro; jurásico. Este rápido y salvaje carnosaurio tenía una cresta ósea encima de cada ojo y una excrecencia parecida a un cuerno sobre la nariz. Las huellas fósiles sugieren que pudo cazar en manadas.

Coelophisis: 3 metros largo, 1,65 metros alto, 30 kilos, carnívoro; triásico. Este ligero y ágil animal tenía huesos huecos y podía correr rápidamente sobre sus patas parecidas a las de los pájaros. Pudo cazar en manadas y ser caníbal.

Deinonichus: 4 metros largo, 6 metros alto, 2 toneladas; carnívoro; cretáceo. Conocido sólo por un par de brazos de 2,5 metros de largo (cada uno rematado por garras de 20 centímetros de largo), puede representar un tipo de dinosaurio grande y rápido que usaba primariamente sus garras en vez de sus dientes para cazar.

Deinocheirus: 12 metros largo, 6 metros alto, 2 toneladas; carnívoro; cretáceo. Conocido sólo por un par de brazos de 2,5 metros de largo (cada uno rematado con garras de 20 centímetros de largo), pudo representar un tipo de dinosaurio grande y rápido que usaba primariamente sus garras en vez de sus dientes para cazar.

Deinosuchus: 15 metros largo, 9 toneladas; carnívoro; cretáceo. Es el cocodrilo más grande conocido: no era un dinosaurio, pero fue contemporáneo con ellos.

Dimetrodonte: 4 metros largo, 1 tonelada; carnívoro; pérmico. El dimetrodonte no era en realidad un dinosaurio, sino un reptil que vivió unos 50 millones de años antes de que evolucionaran los dinosaurios. Se caracteriza por su espinosa «vela dorsal» que probablemente le servía para controlar la temperatura de su cuerpo.

Diplodocus: 27 metros largo, 16 toneladas; herbívoro; jurásico. Con su tremendo cuello serpentino y su larga cola como un látigo, este dinosaurio estaba entre los más grandes de los que caminaron por la Tierra.

Dolicosuchus: 5,5 metros largo, 3 metros alto, 160 kilos; carnívoro; triásico. Este dinosaurio era parecido al coelophisis, sólo que más grande.

Driptosaurio: 6,5 metros largo, 2,5 metros alto, 225 kilos; omnívoro; cretáceo. Los driptosaurios tenían enormes patas traseras que podía utilizar para saltar sobre sus presas.

Espinosaurio: 12 metros largo, 7 toneladas; carnívoro; cretáceo. Los espinosaurios tenían una vela espinosa en su lomo más alta que un hombre.

Estegosaurio: 9 metros largo, 4 toneladas; herbívoro; jurásico. El estegosaurio es notable por las dos hileras de placas triangulares alternas que recorrían todo su lomo. Su auténtica defensa eran las espinas de su cola. Tenía una prolongación de su columna vertebral por encima de sus patas traseras que pudo actuar muy bien como un «segundo cerebro» para controlar el movimiento de sus patas y cola.

Estenonicosaurio: 2 metros largo, 35 kilos; omnívoro; cretáceo. Era un ágil y rápido corredor aproximadamente del tamaño de un hombre (aunque menos pesado), y probablemente tenía la mayor relación cerebro-cuerpo de todos los dinosaurios.

Estiracosaurio: 5,5 metros largo, 2,5 toneladas; herbívoro; cretáceo. Este dinosaurio tenía una corta gorguera de ondulado hueso dotada con un cierto número de largas espinas que apuntaban hacia atrás. Tenía un único y largo cuerno que brotaba de su nariz.

Gallimimus: 4 metros largo, 2 metros alto, 115 kilos; omnívoro; cretáceo. El gallimimus fue el dinosaurio tipo avestruz más grande conocido.

Hilaeosaurio: 6 metros largo, 3 toneladas; herbívoro; cretáceo. El hilaeosaurio fue el tercer dinosaurio descubierto (1832). Tenía una serie de grandes, duras y simétricas placas que crecían en la parte de atrás de su cabeza y por su lomo, además de púas protectoras a sus costados y en la parte superior de su cola.

Iguanodonte: 10 metros largo, 5 metros alto, 6 toneladas; herbívoro; cretáceo. Este dinosaurio bípedo, el segundo descubierto (1822), era fuerte y corpulento, con curiosos pulgares como espinas.

Megalosaurio: 10 metros largo, 3,5 metros alto, 1,5 toneladas; carnívoro; jurásico y cretáceo. Fue el primer dinosaurio descubierto (1677) y bautizado (1824), y era un típico carnosaurio con voluminoso cuello, amplias mandíbulas, grandes patas traseras, patas delanteras más cortas y una larga cola.

Monoclonius: 6 metros largo, 3 toneladas; herbívoro; cretáceo. Los monoclonius tenían una corta gorguera de ondulado hueso. Encima de cada ojo tenían un pequeño cuerno, y sobre el hocico otro extremadamente largo, como el de un rinoceronte.

Paquicefalosaurio: 4,5 metros largo, 2,5 metros alto, 360 kilos; herbívoro; cretáceo. El clásico dinosaurio de «cabeza ósea», cuyo cerebro iba encajado en un sólido casquete óseo de 25 centímetros de grosor. Pudo usar la cabeza como ariete como defensa o en los rituales de apareamiento.

Paleoscincus: 7 metros largo, 4 toneladas; herbívoro; cretáceo.El paleoscincus tenía sólidas placas óseas en su lomo, y espinas en sus flancos y cola.

Parasaurolophus: 10 metros largo, 7 metros alto, 5 toneladas; herbívoro; cretáceo. Este dinosaurio es notable por su cresta con forma de un gran tubo que se extiende desde la parte de atrás de su cráneo.

Plateosaurio: 8 metros largo, 2 toneladas; omnívoro; triásico. Un dinosaurio generalmente bípedo que a veces iba a cuatro patas, y posiblemente un antepasado de los posteriores gigantes herbívoros como el apatosaurio y el diplodocus.

Pterodáctilo: 4 metros envergadura alas; 7 kilos; piscívoro; jurásico. Este reptil volador no era en realidad un dinosaurio. Unos huesos muy alargados de brazos y manos sostenían sus alas.

Pteranodonte: 7 metros envergadura alas, 18 kilos; piscívoro; cretáceo. Otro reptil volador que no era en realidad un dinosaurio. Su prolongada cresta detrás de su cabeza actuaba probablemente como estabilizador en su vuelo.

Quetzalcoatlus: 12 metros envergadura alas, 68 kilos; piscívoro; cretáceo. Se trata de un reptil volador (no un dinosaurio) conocido sólo por restos muy fragmentarios, que pudo ser el animal volador más grande de todos los tiempos.

Saltasaurio: 12 metros largo, 8 toneladas; herbívoro; cretáceo. El saltasaurio tenía miles de pequeñas protuberancias óseas y unas cuantas placas más grandes que protegían sus amplios lomo y costados, pero por lo demás su aspecto era como el de un pequeño apatosaurio.

Therizinosaurio: 10,5 metros largo, 5,5 metros alto, 1,5 toneladas; carnívoro; cretáceo. Conocido sólo por un único brazo que tenía más de 2,5 metros de largo, este carnosaurio exhibía unas garras de casi 30 centímetros de largo. Como el deinocheirus, pudo representar un tipo de dinosaurio rápido que cazaba primariamente con sus garras en vez de con sus mandíbulas.

Torosaurio: 7,5 metros largo, 6 toneladas; herbívoro; cretáceo. El torosaurio se parecía al triceratops, pero tenía una gorguera ósea mucho más grande (que alcanzaba casi hasta la mitad de su lomo).

Triceratops: 10 metros largo, 9 toneladas; herbívoro; cretáceo. Este dinosaurio de feroz aspecto tenía una corta y sólida gorguera y tres cuernos, dos largos (hasta un metro) encima de los ojos, y uno más pequeño en el hocico.

Tiranosaurio: 15 metros largo, 6 metros alto, 8 toneladas; carnívoro; cretáceo. El tiranosaurio pudo haber sido el más poderoso carnívoro que jamás caminara por este planeta. Tenía una enorme cabeza con dientes como dagas de 15 centímetros de largo, enormes patas traseras, una larga cola y brazos ridículamente pequeños.

Recientes pero aún incompletos descubrimientos muestran que hubo todavía saurópodos más grandes que el braquiosaurio y el diplodocus. En los años 1970 fueron hallados en Colorado dos enormes huesos de dos

Tabla 1
Estadísticas de dinosaurios

Dinosaurio	Puntos de vida	Movimiento	Puntuac. ataque	Daño	Armadura
Alosaurio	10	45 centímetros	10	3*	–
Anatosaurio	10	45 centímetros	8	2*	–
Anquilosaurio	12	30 centímetros	9	2*	2
Apatosaurio	24	30 centímetros	8	2**	–
Braquiosaurio	32	30 centímetros	8	2**	–
Ceratosaurio	7	45 centímetros	9	2*	–
Coelophisis	1	60 centímetros	9	1	–
Deinonichus	3	60 centímetros	10	1	–
Deinocheirus	9	60 centímetros	120	1	–
Deinosuchus	15	30/60 centímetros***	9	3**	1
Dimetrodonte	6	45 centímetros	9	2	–
Diplodocus	20	30 centímetros	8	2**	–
Dolicosuchus	4	60 centímetros	10	2	–
Driptosaurio	6	45 centímetros	10	2	–
Espinosaurio	14	45 centímetros	10	3*	–
Estegosaurio	11	45 centímetros	9	2*	1
Estenonicosaurio	1	60 centímetros	10	1	–
Estiracosaurio	9	45 centímetros	9	3*	1/–
Gallimimus	3	60 centímetros	10	1*	–
Hilaeosaurio	10	30 centímetros	9	2*	2
Iguanodonte	12	45 centímetros	8	2*	–
Megalosaurio	8	45 centímetros	10	2	*–
Monoclonius	9	45 centímetros	9	3*	1/–
Paquicefalosaurio	5	60 centímetros	9	2*	–
Paleoscincus	10	30 centímetros	9	2*	2
Parasaurolophus	11	45 centímetros	8	2*	–
Plateosaurio	8	45 centímetros	8	2	–
Pterodáctilo	1	90 centímetros	9	1	–
Pteranodonte	2	90 centímetros	9	1	–
Quetzalcoatlus	3	90 centímetros	9	1*	–
Saltasaurio	14	30 centímetros	8	2*	1
Therizinosaurio	7	60 centímetros	10	3*	–
Torosaurio	12	45 centímetros	9	3**	1/–
Triceratops	124	45 centímetros	9	3**	1/–
Tiranosaurio	15	45 centímetros	10	3**	–

* Destruye automáticamente cualquier vehículo no tanque con un 2.
** Destruye cualquier vehículo no tanque con un 2-3; destruye un tanque con un 2.
*** El índice de movimiento de 60 centímetros es sólo por el agua.

Tabla 2
Modificadores de movimiento de los dinosaurios

Situación	Modificador
Embestida	—5 centímetros
Terreno inusual (opcional)	—5 centímetros
Carga (opcional)	+5 centímetros*

* Sólo primer turno de ataque

Tabla 3
Armas del ejército

Arma	Alcance	Daño	Puntuación ataque	Equipo mínimo
Rifle*	45 centímetros	1	7	–
Rifle de asalto*	30 centímetros	2	8	–
Metralleta*	15 centímetros	2	8	–
Pistola*	15 centímetros	1	7	–
Granada	7,5 centímetros	3**	8	–
Lanzallamas	15 centímetros	3	6	–
Rifle automático*	45/60 centímetros	2	8	–
Bazuca/cohete	30 centímetros	3**	6	–
Ametralladora ligera*	60/90 centímetros	2	9	2
Ametralladora pesada*	120 centímetros	2	9	2
Rifle sin retroceso	60 centímetros	3**	7	2
Mortero	45/150 centímetros	3**	7/6	2
Artillería ligera/ cañón tanque	150 centímetros	3**	9/7	3
Artillería pesada	190 centímetros	3**	9/7	4

* Puede efectuar dos ataques por turno
** Muerte automática con una tirada de ataque de 2

Tabla 4
Modificadores de ataque del ejército

+1 héroe/líder/suboficial
+1 para todos los francotiradores (opcional)
—x (x = cualquier armadura de dinosaurio)
—1 por cobertura (opcional)
—1 munición de gran calibre (opcional)

Tabla 5
Vehículos del ejército

Vehículo	Puntos estructurales	Capacidad de carga	Equipo
Motocicleta	1	1	1(2)
Jeep	3	3	1(2)
Camión	4	8	1(2)
Semioruga	5	4	1-3
Coche blindado	6	3	1-3
Transporte personal blindado	6	6	1(2)
Tanque	15	4	4

Tabla 6
Modificadores de movimiento del ejército

Condición	Soldados	Vehículos
Indice base	15 centímetros	45 centímetros
Huida de dinosaurio	—5 centímetros	—5 centímetros
Cargar/descargar vehículo	1/2	1/2
Montar/desmontar arma	1/2	–
Remolcar artillería	–	1/2
Terreno inusual (opcional)	—5 centímetros	—15 centímetros

saurópodos, que fueron llamados extraoficialmente de supersaurio y ultrasaurio. Luego, en 1986, huesos aún más grandes fueron desenterrados en Nuevo México, bautizados provisionalmente como de seimosaurio. Estos huesos sugieren que existieron dinosaurios que medían más de 30 metros de largo y pesaban por encima de las 100 toneladas. El breviparopus, llamado así a partir tan sólo de unas huellas de pisadas fosilizadas, pudo haber medido 47 metros de largo.

Bibliografía

Charing, Alan. *A New Look at the Dinosaurs.* Nueva York: Facts on File, Inc., 1983.

Desmond, Adrian J. *The Hot-Blooded Dinosaurs.* Nueva York: The Dial Press/James Wade, 1976. Para los auténticos aficionados a los dinosaurios, este libro es imprescindible. Es uno de los primeros libros que encendió la chispa del debate, que aún prosigue, acerca de si los dinosaurios eran en realidad de sangre fría (como los reptiles) o de sangre caliente (como los mamíferos).

Dixon, Dougal, con Barry Cox, R.J.G Savage y Brian Gardner: *The Macentímetrosillan Illustrated Encyclopedia of Dinosaurs and Prehistoric Animals.* Nueva York: Macentímetrosillan Publishing Co., 1988. En auténtica emoción visual, este libro es difícil de superar. Las planchas a color son fantásticas. No sólo están cubiertos los dinosaurios, sino también todos los animales prehistóricos, incluido el hombre primitivo. El tratamiento es necesariamente superficial, pero es un gran libro para hojear. Es caro, pero puede encontrarse en casi todas las librerías.

Grut, Donald F. *The Dinosaur Dictionary.* Nueva York: Bonanza Books, 1972.

Lambert, David. *A Field Guide to Dinosaurs.* Nueva York: Avon Books, 1983. He descubierto que éste es el mejor libro sobre dinosaurios que corre por ahí. No tiene ilustraciones a color pero sí gran cantidad de dibujos a pluma y fotografías. Su información es extensa, actualizada y bien presentada. Puesto que se halla disponible también en edición de bolsillo, su precio es razonable.

Man, John. *The Day of the Dinosaur.* Londres: Bison Books, Ltd., 1978.

Norman, David. *The Illustrated Encyclopedia of Dinosaurs.* Nueva York: Crescent Books, 1985.

Wilford, John Noble. *The Riddle of the Dinosaur.* Nueva York: Alfred A, Knopf, 1985.

Créditos

Diseño: Tom Moldvay

Desarrollo: Tom Moldway, Lawerence Schick

Pruebas del juego: Richard E. Barr, Kevin Boardman, Charlene Britton, Dave Bullis, Harvey Carberry, Ryan Cope, Tom Cummings, Eric N. Davis, Jeff Dee, Patrick Dougherty, Keith Evans, Brandon George, Tom Hanlon, Jeff Leason, Erol Otus, Lawrence Schick, Marshall Simpson, Steve Sullivan, Charles Wall, Bill Wilkerson, Bill Willingham

Fotografías: J. Campos

Nuestro agradecimiento especial a: Paco Campos, que trajo los soldados y los dinosaurios (escala HO).

Dragon™
MAGAZINE
Easley

«El puente de Hermes» es un corto encuentro de la segunda versión del juego AD&D™ que ocurre durante un largo viaje a través de un área de páramos. Esta aventura rompe la monotonía de una larga serie de encuentros con monstruos errantes y proporciona un entorno para otras aventuras en el futuro. Un grupo típico de niveles 7-10 (unos 35 niveles en total) es lo más recomendable si la aventura se inserta en medio de una búsqueda más larga, pero un grupo más débil puede enfrentarse sin problemas con el desafío si el módulo es usado como una aventura independiente. En cualquier caso, el grupo tiene que estar equipado con armas mágicas. Los jugadores acostumbrados a la melée directa en vez de pensar en otras opciones tácticas puede que tengan algún problema aquí. La aventura no está situada en ningún mundo de campaña específico, y el Dungeon Master debe leer todo el módulo antes de adaptarlo a su propia campaña.

El Puente de Hermes

POR TIMOTHY LEECH

EL CAMINO MENOS TRANSITADO LO ES POR ALGUNA RAZON

Ilustraciones de David O. Miller

Esta aventura es la primera obra publicada de Timothy. Le gustaría dar las gracias a su hermano Chuck y a sus amigos por los ánimos y la ayuda con las pruebas del juego. Timothy se graduó en música en la Universidad del Estado de Florida. En la actualidad trabaja en Boston, pero espera regresar a la escuela para graduarse en historia.

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Los aventureros viajan a través de un bosque templado o subtropical, siguiendo un tosco sendero que muestra signos de haber sido un camino muy bien cuidado en un distante pasado. Cuando el grupo llega a un área libre de árboles y maleza, los PJs ven un río turbulento, de más de 60 metros, que fluye entre orillas rocosas de 20 metros de altura. Afortunadamente, el torrente está cruzado por un recio puente formado por tres arcos sostenidos por dos enormes pilares que se han hundido en el lecho del río.

Hace al menos 500 años, una civili-

zación similar a la de los antiguos griegos floreció aquí para desvanecerse luego. Esta civilización construyó el puente y lo dedicó a Hermes, su deidad de los viajeros y mensajeros. Los clérigos de Hermes defendían el puente y recolectaban un peaje para su mantenimiento hasta que desaparecieron misteriosamente sin llevarse consigo su tesoro o los guardianes mágicos del puente.

PARA EL DUNGEON MASTER

Aunque esta aventura describe el puente como dedicado a Hermes por una civilización de estilo griego, esto puede modificarse cambiando algunos detalles para que encaje con otra cultura y deidad. Las deidades del transporte, las comunicaciones y el comercio deberían constituir unos patronos apropiados para un puente de peaje. De hecho, este módulo puede muy bien convertirse en una aventura oriental.

Aunque el mapa supone que el grupo entrará en el puente desde el oeste, la aventura puede empezar muy bien en la orilla oriental. O el grupo puede descubrir el puente pasando por debajo de él en un bote y decidir regresar y explorarlo más tarde. Un grupo que esté bien equipado con conjuros u objetos mágicos puede cruzar el río sin usar el puente de Hermes, pero éste debería ser el único medio mundano de cruzarlo en al menos 40 kilómetros en cada dirección.

Los aventureros que se acerquen al puente con cuidado pueden ver algunos de los desafíos que presenta. El DM debe leer con atención este módulo, anotando lo que los PJs pueden ver dada la dirección en que viajen, la hora del día, los poderes mágicos y las capacidades visuales.

El río fluye hacia el sur a una velocidad de 15 kilómetros por hora. El agua tiene por término medio 6 metros de profundidad en la zona del puente. Cualquiera que intente nadar será arrastrado corriente abajo por las rápidas aguas, pero hay un remanso a tres kilómetros al sur que proporcionará al nadador una oportunidad de escapar.Si algún personaje entra en el agua allí, resultará útil consultar las reglas sobre natación en la página 120 del *Manual del jugador*. Cualquiera que caiga o salte desde el puente recibe 3d6 + 2 pg de daño (aproximadamente la mitad de 7d6 pg) al golpear contra el agua.

Es posible que caballos y otros animales se muestren asustados por la altura del puente, el sonido del río y los monstruos encontrados aquí. Si un caballo se sobresalta, su jinete debe efectuar un control de pericia si el personaje tiene la pericia de cabalgar por el suelo, o un control de Sabiduría a —4 si el jinete no tiene esa pericia. Si el control falla, hay un 20% de probabilidades de que el caballo se deje dominar por el pánico y salte por el borde del puente, junto con su impotente jinete. Si el animal es conducido por la brida, el que lo sujeta deberá controlar su pericia de manejo de animales; la pérdida del animal no significará sin embargo la pérdida de la persona que lo conduce.

En este módulo no se incluye la tabla de ningún monstruo errante, pero el DM puede desear incluir un grupo de trolls en alguna parte en las inmediaciones y más kapoacinth que moren a lo largo del río. En la aventura se incluye un grupo de PNJs, detallado más adelante.

En esta aventura es importante para el DM mantener un cuidadoso control del tiempo debido a que el troll en el área 2 regenera 3 pg por asalto a partir del tiempo del primer encuentro. Además, el grupo de PNJs entra en el puente desde el lado opuesto al grupo de PJs tres turnos después de que los PJs lleguen a la escena.

EL GRUPO DE PNJS

Un pequeño grupo de supervisores e ingenieros enanos ha venido desde un reino septentrional de las montañas para estudiar las técnicas arquitectónicas y de ingeniería de los antiguos humanos. Es muy probable que este grupo se meta en problemas con los monstruos que habitan en el puente. Los enanos se sentirán agradecidos a sus rescatadores y tolerantes hacia la mayoría de los humanos y semihumanos buenos y neutrales, aunque tendrán otra opinión muy distinta de cualquier vandalismo hacia la antigua arquitectura.

Olsric Barlmore (enano): AL LN; CA 3; MV 6; Grr4; pg 25; GAC0 17; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 15, Des 12, Con 15, Int 14, Sab 10, Car 11; ML 13; pericias: herrería, ingeniería, albañilería; *espada corta +1*, *armadura de mallas +2*, ballesta ligera, 20 saetas.

Olsric es el jefe ingeniero y el líder del grupo. Se siente muy alegre de haber llegado al fin al objeto de su búsqueda. Dará a todo el mundo que quiera escuchar una conferencia sobre la fuerza de los arcos, los detalles artísticos, los efectos de la erosión y otros aspectos del puente que son comprensibles sólo por aquellos con un nivel de comprensión de sabio de la arquitectura. Olsric lleva un collar de oro que vale 150 mo y posee dos gemas con un valor de 50 mo cada una, además de 98 mo, 21 mp y 5 mc en su bolsa. También posee una poción de *curación* oculta en caso de que surja alguna emergencia.

Fulgrim Barlmore (enano): AL LB; CA 4; MV 6; Grr2; pg 7; GAC0 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 14, Des 11, Con 12, Int 9, Sab 11, Car 5; ML 12; pericias: herrería, carpintería, albañilería; *daga +1*, *armadura de mallas +1*, espada corta, ballesta ligera, 25 saetas.

Fulgrim es el aprendiz de Olsric y su hijo. A este joven enano no le gusta que la gente le moleste (incluidos los otros enanos), y tiende a mantenerse apartado, aunque ayuda siempre que es necesario. Tiene 19 mo, 14 mp y 18 mc.

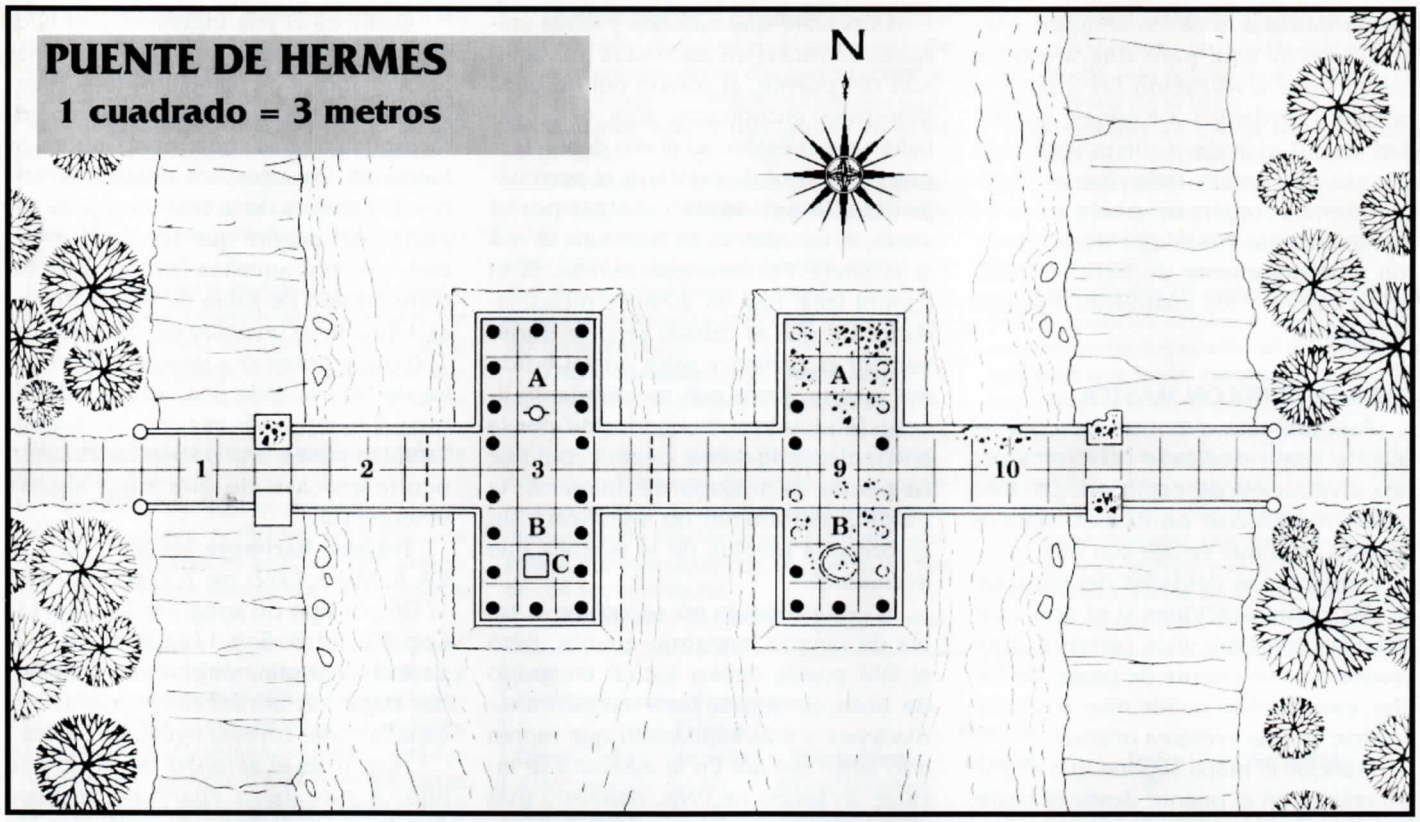
Hojarroja Gramdred (enano): AL LB; CA 3; MV 6; Grr3; pg 20; GAC0 18; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 16, Des 14, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 10; ML 14; pericias: luchar a ciegas, juego; *hacha de batalla +3*, *cota de mallas +2*, espada corta, ballesta pesada, 20 saetas.

Hojarroja es el guardia de seguridad de Olsric y un leal escudero. Tiene un anillo que vale 75 mo, una gema valorada en 50 mo, 22 mo y 45 mp.

Maythorne Drell (humano): AL NB; CA 7; MV 12; Gdb1; pg 9; GAC0 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 14, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 14, Car 10; ML 12; pericias: caza, supervivencia (bosques); *arco largo +1*, 30 flechas, daga, espada larga, armadura de cuero tachonado.

Este guardabosques humano fue contratado por los enanos para que los guiara por el bosque. Está familiarizado con la zona y puede proporcionar información útil a los aventureros. Ha recibido 20 mo por sus servicios, y recibirá otras 30 mo cuando los enanos sean escoltados sanos y salvos de vuelta a la civilización.

Bror Durnkin (enano): AL N; CA 5;



MV 6; Lad1; pg 5; GAC0 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; Frz 10, Des 17, Con 11, Int 10, Sab 8, Car 10; VB 25%, AC 30%, H/RT 41%, MS 20%, OS15%, DR 20%, EP 69%; ML 10; pericias: cocinar, uso de la cuerda, montar trampas; daga, ballesta ligera, armadura de cuero.

Bror es el sirviente doméstico de Olsric. No le gusta lo aburrido de su trabajo, y puede pedírsele que acompañe a un PJ como su escudero. Además de sus habilidades de ladrón, Bror es un excelente cocinero para ser un enano. Aunque no roba a sus amigos, ha conseguido acumular 33 mo y 76 mp. Bror está al cuidado de la mula de carga de los enanos.

Mula: Int animal; AL N; CA 7; MV 12; DG 3; pg 16; GAC0 17; #AT 1 o 2; Dñ 1-2 (mordisco) o 1-6 (coz con patas traseras); TM M; ML 6. *CM* (Caballo, con el daño alterado.)

La mula carga con los materiales y el equipo de investigación de los enanos, además de las raciones y pertrechos de viaje.

EL PUENTE

Los lados del puente están protegidos por muros de piedra de 60 cm de altura y 60 cm de ancho, excepto en las zonas señaladas. Los niveles de iluminación indicadas para las áreas interiores suponen que fuera es de día. Donde no se menciona ningún nivel de luz, se supone que la estancia está a oscuras a menos que sea iluminada por los aventureros.

1. Aproximación por el oeste. Las columnas que flanquean esta aproximación al puente están cuarteadas y cubiertas con plantas trepadoras y musgo. Desde este ventajoso punto de observación el puente parece antiguo pero todavía sólido. El arranque del primer arco está flanqueado por un par de pedestales de mármol de un metro cuadrado. El pedestal del lado norte está cubierto de cascotes, pero una hermosa estatua de mármol de un Pegaso se alza en el del lado sur. La estatua tiene un ala rota, pero todavía puede valer hasta 750 mo para un coleccionista. Desgraciadamente, pesa 750 kilos.

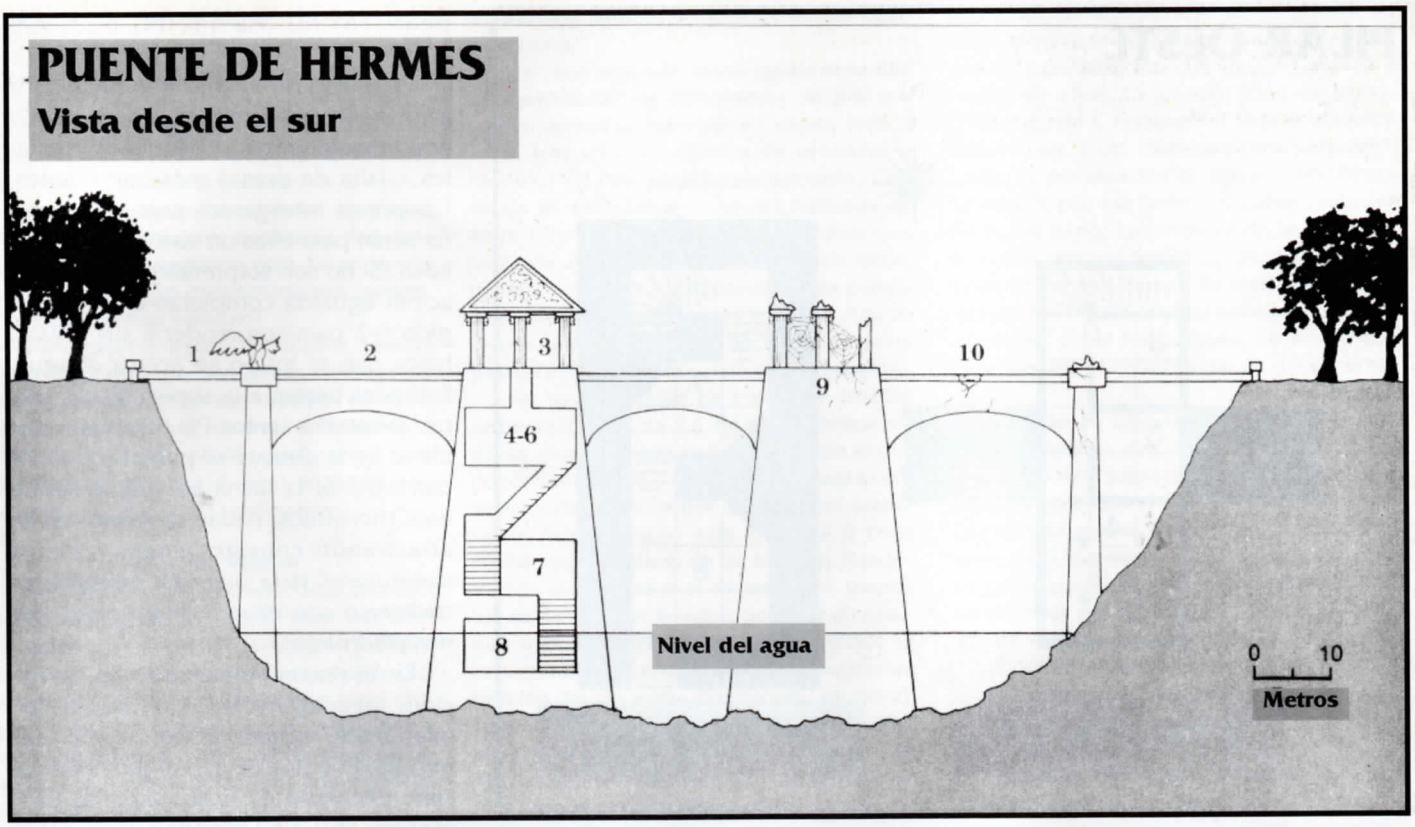
3. Gran bandido verde. Un troll aguarda en medio de esta extensión del puente. Puede vérsele con facilidad a la luz del día al acercarse al puente.

Troll: Int baja; AL CM; CA 4; MV 12; DG 6 + 6; pg 42 (33); GAC0 13; #AT 3; Dñ 5-8/5-8/6-12; AE especial; DE regeneración; TM G; ML 14; PE 1.400. *CM.*

Cuando es encontrado, el troll se halla con tan sólo 33 pg, pero regenera 3 pg por round hasta alcanzar su máximo. El troll ha pasado la última hora robando monedas del área 3A, pero el golem de piedra en 3B lo ataca cada vez que toma un puñado de monedas. El troll carece de las armas mágicas necesarias para dañar al golem, y el golem no puede destruir al regenerador troll. Agarrando un puñado de monedas cada vez y corriendo fuera del área de operaciones del golem, el troll ha conseguido acumular un disperso montón de 97 mc y 8 mp. Estas deslucidas monedas tienen al menos 500 años. Intentar cambiarlas en monedas de acuñación en curso o encontrar un coleccionista interesado en comprarlas puede ser en sí mismo una aventura.

Tan pronto como el troll divisa a los aventureros abandona sus intentos de seguir robando al golem para ocuparse de esas presas más fáciles. Debido a su frustración ante la situación, está a —1 para golpear y a +1 para daño para el primer round de combate. Si el troll es atacado mediante fuego, ácido o una magia poderosa, intentará agarrar a un PJ y saltar por un lado del puente.

3. Pilar oeste. Este pilar se extiende 10 m al norte y al sur de la carretera. Una estructura parecida a un pequeño templo, consistente en un techo sostenido por nueve aflautadas columnas de mármol, se alza a cada lado del pilar.



Estas estructuras están relativamente intactas.

3A. Urna de ofrendas. Una corroída urna de bronce, de 1,35 metros de alto por 75 centímetros de diámetro ocupa el templo norte. Cuando el puente era usado con frecuencia, los viajeros dejaban donativos aquí. De hecho, 1.283 mc y 431 mp permanecen todavía en la urna. Esas monedas son antiguas, como las del área 2. Aunque los clérigos de Hermes han desaparecido, su tesoro sigue siendo guardado.

3B. Guardián del puente. Justo al otro lado de la urna, en el templo sur, se alza una estatua de un delgado y sonriente joven equipado con sandalias aladas, un casco alado y una bolsa de mensajes a su cintura. Esta estatua de Hermes irradia magia debido a que en realidad es un golem de piedra.

Golem de piedra: Int no; AL N; CA 5; MV 6; DG 14; pg 60; GAC0 7; #AT 1; Dñ 3-24; AE conjuro de *lentitud* lanzado a oponentes en un radio de 3 metros cada round alterno, DE necesaria arma +2 o mejor para golpear, inmune a casi todos los conjuros (*transmutar toca en lodo* lo frena durante 2-12 rounds; *piedra a carne* (*CM* está equivocado) lo hace vulnerable a las armas normales y conjuros dañinos sólo en el siguiente round; TM G (2,7 m alto, 1 ton); ML 20; PE 10.000; *CM*.

El golem ha recibido instrucciones de impedir que alguien coja dinero de la urna (área 3A) utilizando su conjuro de *lentitud*, luego entrando en melée si es necesario. No perseguirá a un ladrón más allá de 5 metros hacia ningún lado del puente. Si el ladrón consigue escapar, el golem regresa a su posición estacionaria de guardia. El golem no tiene inteligencia ni memoria, de modo que, aunque un ladrón regrese, no será atacado a menos que intente robar de nuevo de la urna.

3C. Entrada al interior. Una losa de mármol de algo menos de un metro cuadrado ha sido colocada en el suelo detrás del golem. Irradia magia, y una imagen de una vara alada en la que hay entrelazadas un par de serpientes ha sido tallada en el centro de la piedra. Si el caduceo grabado se toca con un símbolo sagrado de Hermes, la piedra se deslizará hacia arriba y hacia atrás, revelando la cámara que hay debajo. Sin ese símbolo sagrado, se necesita una fuerza combinada de 40 para abrir la trampilla.

INTERIOR NIVEL UNO

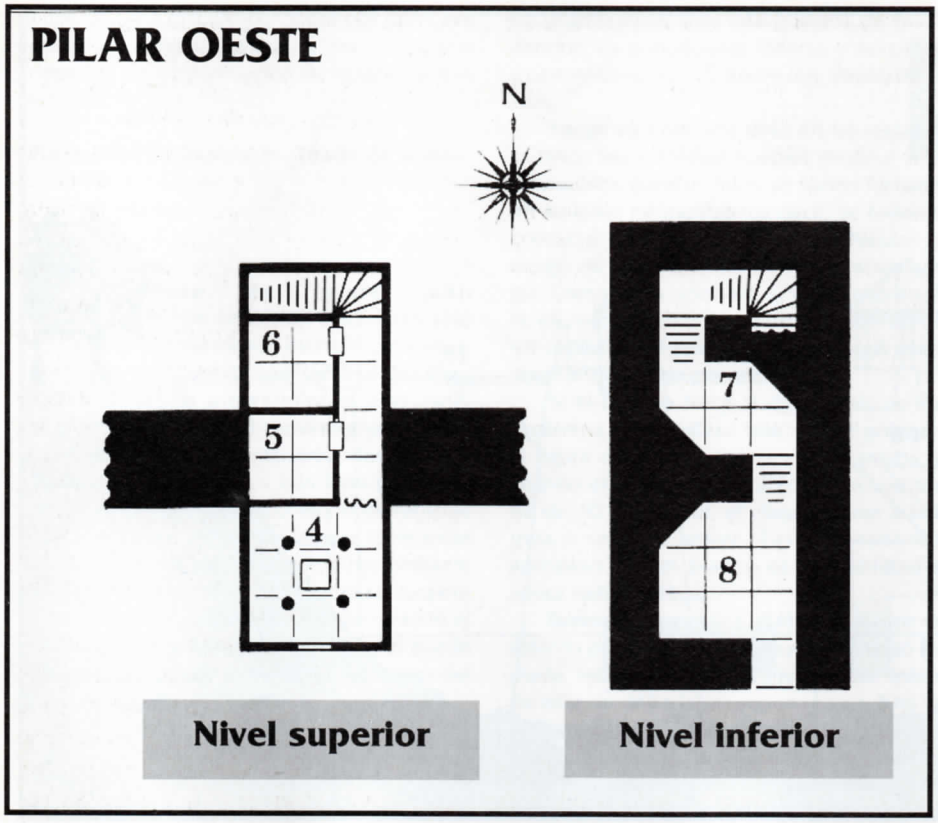
Templo interior. Esta estancia está iluminada por la luz que llega de la pequeña ventana en la pared sur. La primera persona que entre en la habitación se da cuenta de que un búho común mira al intruso por un momento antes de salir volando por la ventana.

Búho: Int animal o mejor; CA 5; MV 1, Vol 27; DG 1; pg 5; GAC0 19; #AT 3; Dñ 1-2/1-2/1; AE picar, sorpresa; ML 5; *CM*.

El DM puede decidir que el búho es el familiar de un hechicero, el compañero de un druida o un mensajero de los dioses (en particular Atenea), pero es incluido tan sólo para poner al grupo nervioso.

Cuatro delgadas columnas sostienen el techo, y las paredes están talladas con relieves que reflejan a Perseo matando al monstruo Medusa, el primero de su especie. Se presta una atención especial a la ayuda dada por Perseo y Hermes a Atenea. El corredor que conduce más allá de las áreas 5 y 6 a las escaleras está oculto detrás de un descolorido tapiz. Una colonia de moho amarillo crece en el lado norte del tapiz.

Moho amarillo: Int no evaluable; CA 9; MV 0; DG n/a; pg n/a; GAC0 16; #AT 1; Dñ 1-8; AE esporas venenosas; DE afectado sólo por el fuego; RM 20%; ML n/a; PE no; *CM*.



5. Cámara del sacerdote. La puerta de madera de esta habitación se halla al borde del colapso. Dentro de la estancia, un camastro de paja se ha desintegrado a polvo. Un escudo de bronce, un casco de bronce y un cetro blanco de madera cuelgan de ganchos en la pared. El casco y el cetro están tan maltratados por los estragos del tiempo que deben salvarse contra golpe aplastante cada vez que son manejados o se convierten en polvo. Si de alguna forma pueden ser vendidos intactos, el casco valdrá 500 mo y el cetro 300 mo para cualquier coleccionista de antigüedades. El escudo, aunque deslustrado, se halla todavía en buenas condiciones. De hecho, es un objeto mágico único.

El *escudo del guardián del puente* proporciona un +1 en la defensa para cualquiera y un +2 en la protección para clérigos y mensajeros. Si la cara del escudo es pulida, revelará la imagen de cualquier cosa que perciba el golem en el área 3B. Un clérigo de Hermes que tenga el escudo tiene la misma posibilidad de controlar el golem que la que tendría de ahuyentar un aparecido. Si el golem no es controlado, continúa obedeciendo sus anteriores instrucciones.

6. Cámara del tesoro. Aunque esta cerradura está demasiado oxidada para ser abierta, una tirada con éxito de abrir puertas romperá las antiguas maderas de la puerta de esta estancia. El único rasgo interesante en esta habitación por lo demás vacía es un agujero de 30 centímetros de diámetro en el techo desde el cual una palanca de bronce se proyecta hacia el lado norte. Mover la palanca hacia el sur abre la base de la urna (área 3A) y hace que su contenido caiga por el agujero a la habitación. Obtener las monedas por este método no activa al golem.

INTERIOR NIVEL DOS

7. Descansillo central. Hongos y algas mundanos crecen en este descansillo. El olor a pescado muerto y el sonido de agua que gorgotea suavemente se filtra escaleras arriba hacia el sur.

8. Descansillo del río. Una luz difusa penetra en esta habitación a través de la salida sumergida en la pared sur. Sólo el tercio norte de la estancia permanece fuera del agua; en el resto de ella el agua tiene entre metro y metro y medio de profundidad. Esta área es la guarida de cuatro gárgolas acuáticas.

Kapoacinth, gárgolas acuáticas (4): Int baja; AL CM; CA 5; MV 9, nad 15; DG 4 + 4; pg 31, 23, 21, 18; GAC0 17; #AT 4; Dñ 1-3/1-3/1-6/1-4; AE sorpresa; DE arma +1 o mejor para golpear; TM M; ML 11; PG 650: *CM* (Gárgola).

Estos monstruos hicieron su guarida aquí hace unos meses y torturando hoscamente peces y pequeños animales a falta de presas más interesantes. Las presas inteligentes capaces de gritar serán para ellos un sueño hecho realidad. Si no son sorprendidos, los kapoacinth aguarda completamente sumergido (+2 para sorprender a sus presas) hasta que el grupo se acerca al agua. Entonces brotan a la superficie e intentan arrastrar a tantos PJs como es posible al agua durante el primer round de combate. Si la lucha se vuelve contra esos monstruos, nadan de vuelta al río, arrastrando consigo a unos cuantos aventureros para una vez zambullidos dedicarse con ellos a diversiones menos placenteras.

En el rincón sudoeste de la habitación, mezclada con los huesos de un infortunado viajero del río, hay una semipodrida bolsa de cuero que contiene siete perlas de río (valor 200 mo [¥2], 100 mo [¥2] y 50 mo [¥3]). Este tesoro será muy difícil de encontrar, puesto que se halla oculto por un metro de lodosa agua.

9. Pilar en ruinas. Este pilar no ha resistido la prueba del tiempo tan bien como el del lado oeste. El techo y más de la mitad de las columnas han caído y se han roto, y toda el área está cubierta de cascotes. La esquina noroeste del pilar se ha derrumbado sobre las estancias de abajo.

9A. Guarida de la araña. Una araña gigante acecha dentro de la rota estancia y ataca cualquier cosa que detecte que se mueve encima de ella. Se ha estado alimentando principalmente de pájaros y mamíferos.

Araña gigante: Int baja; AL CM; CA 4; MV 3, tel 12; DG 4 + 4; pg 30; GAC0 17; #AT 1; Dñ 1-8; AE veneno; TM G; ML 13; PE 650; *CM*.

La guarida de la araña está sembrada de telarañas y cascotes; no contiene tesoro ni ninguna otra cosa de interés. Las telarañas son visibles para cualquiera dentro de un radio de 30 metros a plena luz del día.

9B. Piscina del viajero. Esta piscina de mármol de 3 metros de diámetro está llena con agua cristalina. Aunque han caído algunos escombros a su interior, está notablemente intacta. Hay

nueve monedas de oro dispersas en su fondo. El agua irradia magia y tiene varias propiedades especiales. Cualquier persona o animal de monta que beba de ella se ve aliviada de todos los efectos adversos del agotamiento. Cualquiera que deje caer una moneda de oro en ella antes de beber recibe los beneficios de una poción de *curación*. Estos efectos se aplican sólo si el agua es consumida directamente de la piscina. El agua puede ser extraída, y servirá como un ingrediente importante para cualquier hechicero que intente preparar una poción de *volar*, *forma gaseosa* o *invisibilidad*. La piscina vuelve a llenarse mágicamente, de modo que su agua nunca se agota. Si alguien distinto a un clérigo fiel de Hermes intenta retirar las monedas de la piscina, un enfurecido espectro de agua será llamado desde el plano elemental del agua.

Espectro de agua: Int mucha; AL CM; CA 4; MV 12; DG 3 + 3; pg 19; GACO 15; #AT no; Dñ no; AE ahogar; DE armas de filo sólo causan 12 pg de daño por golpe, se necesita el conjuro de *purificar agua* para destruirlo permanentemente; TM G; ML 13; PG 420; *CM*.

10. Arco más débil. Una sección de 5 metros de la barandilla en el lado norte del puente ha caído al río, y este arco es mucho más débil que los otros dos. Aunque un grupo normalmente equipado y montado no causará un derrumbe, los objetos extremadamente pesados (como el golem de piedra) tienen un 25% de probabilidades de causar que el puente cruja y gruña lo suficiente como para poner nervioso al grupo. Si los PNJs enanos están presentes, serán capaces de estimar exactamente el peligro.

Sólo quedan cascotes de las estatuas que se alzaban en los pedestales a este extremo del puente.

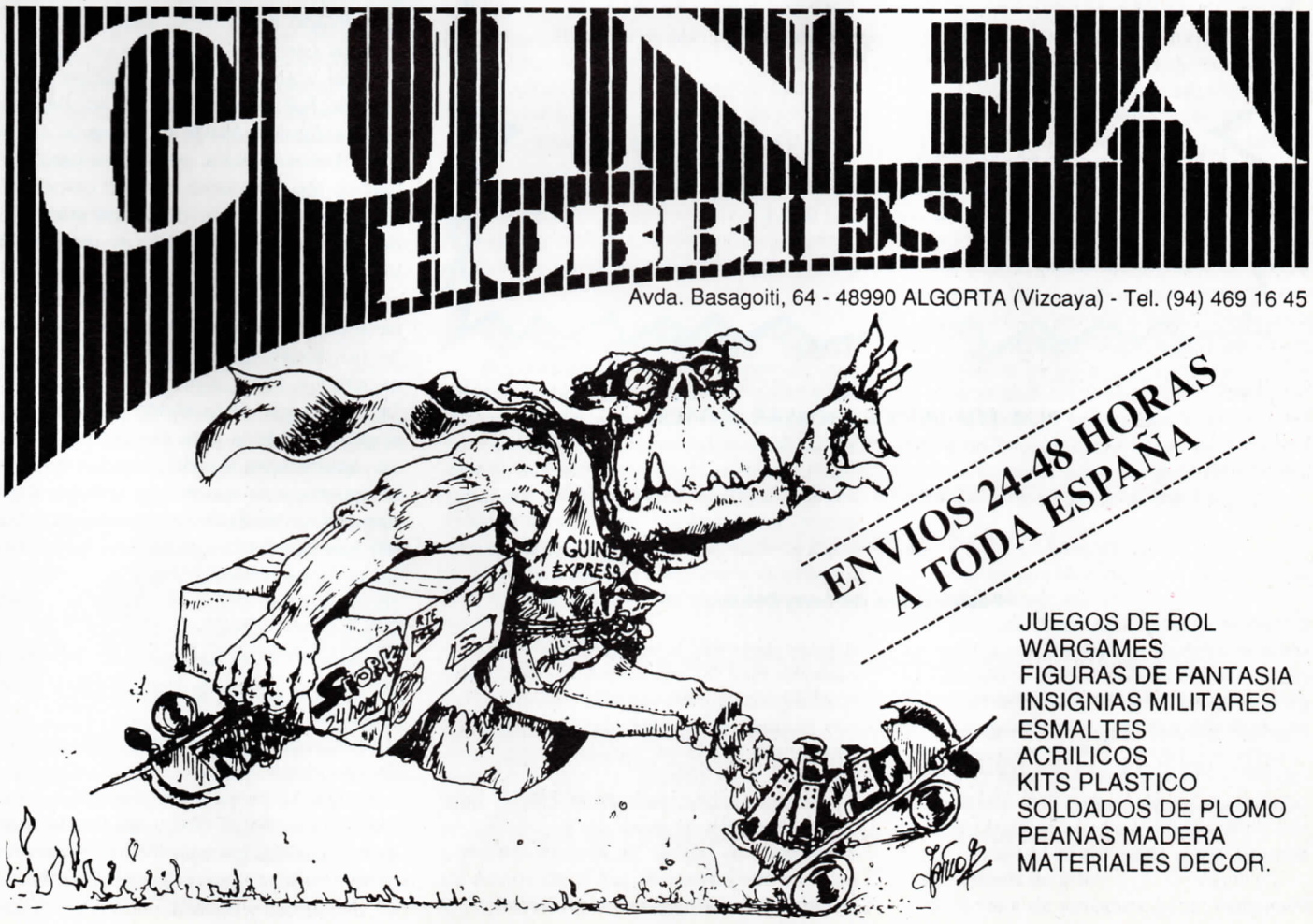
Concluir la aventura

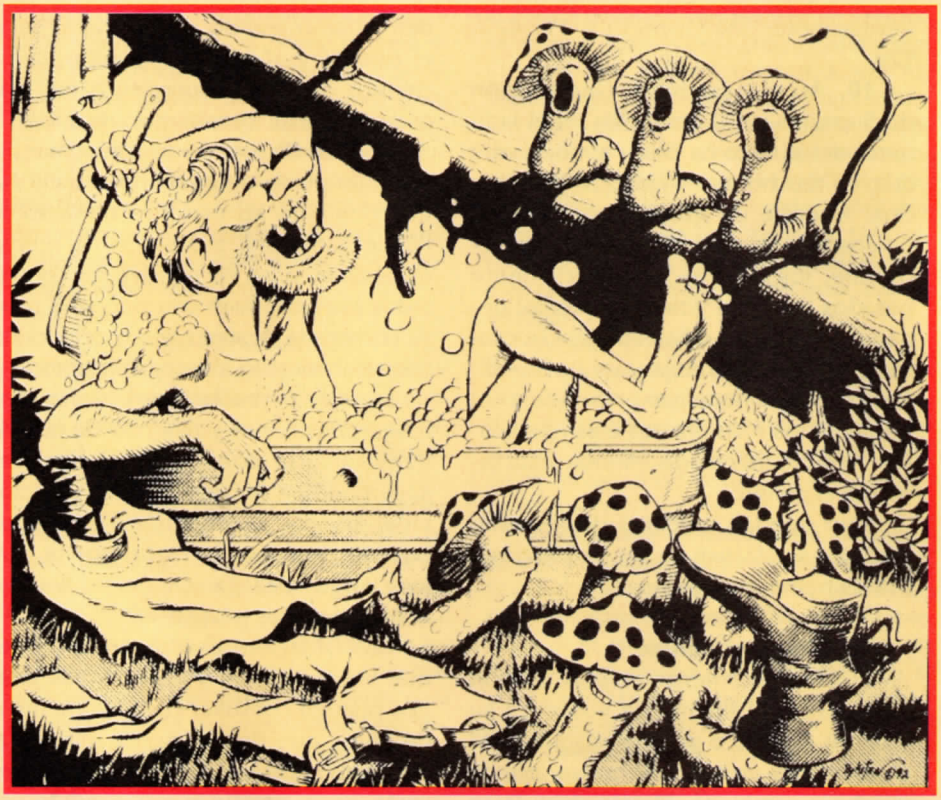
Es completamente posible que el grupo cruce el puente de nuevo en su viaje de regreso o en otra búsqueda. Si el puente es visitado de nuevo, puede que haya cambiado. El arco débil (área 10) puede ser mucho más inestable o haberse derrumbado. Los enanos pueden estar cobrando peaje, tras reparar el puente y añadirlo a su reino, o los clérigos de Hermes pueden haber reaparecido y estar atendiéndolo de nuevo.

El cruce de este río puede convertirse en un punto de gran importancia estratégica para las naciones de la zona. Puede haber una guarnición de monstruos en él, o los PJs pueden ser contratados para conducir una pequeña fuerza encargada de destruirlo o defenderlo contra un ejército invasor más grande.

Es muy probable que la zona contenga otras ruinas y reliquias de la civilización que construyó el puente, aguardando a ser descubiertas y exploradas por los aventureros. También es posible descubrir la razón por la cual los clérigos desaparecieron sin llevarse el dinero de sus peajes.

Los DMs interesados en aprender más sobre Hermes y los antiguos griegos pueden consultar cualquier número de libros que deseen sobre mitología. Números sucesivos de esta revista ofrecerán otras aventuras que tendrán como base la cultura y las deidades de los antiguos griegos.





El Viejo KATAN y la increible y alimenticia banda de... Los Champiñones Bailarines

POR TED JAMES THOMAS ZUVICH

No podemos describirlo. Simplemente léelo.

Ilustraciones de Terry Dykstra

Escribe el autor: ***«Me gustaría dar las gracias a mis dos gatos, Roman y Stewart, por proporcionar el modelo de comportamiento para Hlaupa en esta aventura. Como siempre, muchas gracias a JRD por sus valiosas habilidades críticas. Espero que todos vosotros, DMs y jugadores, os divirtáis tanto jugando esta aventura como lo hice yo escribiéndola. Hacedme saber cómo os ha ido.***

¿Las campañas te están aburriendo? ¿El matar orcos empieza a ser un poco demasiado poco apetitoso? ¿Tienes la sensación de que necesitas reír un poco (sarcásticamente)? «El viejo Katán y la increíble y alimenticia banda de los champiñones bailarines» es una alegre aventura de AD&D™ para 4-6 PJs de niveles 1-6, con un mínimo de seis niveles totales en el grupo (pero preferiblemente alrededor de los 18). Uno de los PJs tiene que ser un guardabosques, y un bardo puede ser de ayuda al grupo.

Esta aventura proporciona alivio cómico en una campaña por otro lado seria. La situación presentada en ella es ridícula, pero tiene su propia aunque retorcida lógica interna. En ese escenario el énfasis reside en el desarrollo del juego y la resolución del problema. Esta aventura puede adaptarse para ser usada en cualquier campaña, y también puede utilizarse como un acontecimiento colateral en una aventura en páramos más larga.

PARA EL DUNGEON MASTER™

Cuando era joven, Katán era un tratante de ganado de éxito en la ajetreada ciudad portuaria de Volkrad. Un día fatídico, Katán se hartó de un colega comerciante que estaba jugando sucio a fin de acaparar el mercado de ganado. Katán perdió los estribos (siempre había sido un poco impulsivo) y atravesó al otro hombre con la espada. Fue la única vez en su vida que mató a alguien. Matar a alguien ya era de por sí bastante malo, pero en su caso la situación resultó mucho peor. El comerciante era amigo íntimo de varios miembros de alto rango de la cofradía de ladrones de Volkrad.

Cuando recuperó el control de su temperamento y se dio cuenta de lo que había hecho, Katán decidió que un cambio de escenario sería bueno para su salud. Desarrolló una cierta afición hacia la rústica simplicidad de la vida campesina, convirtió rápidamente sus propiedades en dinero líquido, y se marchó de Volkrad. Katán terminó su huida en las brumosas orillas del pantano Glitchegumee, un lugar aislado lejos de Volkrad y sus presiones. Se construyó una humilde cabaña de ladrillo al borde del pantano y se asentó en ella. Permaneció en el pantano durante más de 30 años; la gente de Volkrad tiene buena memoria.

Katán nunca ha lamentado su decisión de abandonar Volkrad. Por un lado, sigue con vida. La pesca en el pantano es estupenda, y nadie se queja cuando se abandona a sus dos grandes vicios: cantar en el baño, y fumar cigarros hechos con el más vil, asqueroso y nauseabundo tabaco case-

DYKSTRA ©82

EL ERMITAÑO DEL PANTANO

Viejo Katán AL NB; CA 10; MV 9; Gdb10; pg 26; GAC0 17, #AT 3/2; Dñ por tipo de arma; Frz 11, Des 12, Con 13, Int 13, Sab 16, Car 10; OS 63%, MS 78%; espada corta, garrote, daga; ballesta ligera (+1 en todas las tiradas de ataque); pericias en no armas: manejo de animales, comprensión de animales, cocinar, pesca con caña, instrumento musical (armónica), leer/escribir común, rastreo (+3), supervivencia en páramos (pantanos +2); conjuros (a nivel 3): *amistad animal, pasar sin dejar huella, bayasbuenas.*

Katán tiene 65 años, mide 1,75 metros de altura, tiene el pelo blanco y los ojos castaños. Su GAC0 es bajo debido a que tiene los poderes y habilidades de un guardabosques de nivel 10 (rastreo, conjuros, empatía animal, etcétera), pero no es bueno en el combate cuerpo a cuerpo, puesto que tiene muy escaso entrenamiento en esa área.

El viejo Katán es un ermitaño gruñón con varios hábitos e idiosincrasias irritantes y algunas cualidades que lo redimen de ello. El DM debería pasárselo bien desarrollando a Katán. Simplemente relájate y déjalo ir. ¡Imagínate cómo serías tú si hubieras estado viviendo solo en un pantano durante treinta años!

Katán no está acostumbrado a hablar con la gente. Es brusco y dice siempre lo que pasa por su mente, sin pensar en a quién puede ofender. Katán empieza casi cada frase con unos cuantos «hums» y carraspeos, como si se estuviera precalentando para hablar.

El viejo Katán se está quedando también un poco sordo a causa de la edad. Tiene problemas en oír los sonidos agudos. Por ejemplo, no puede oír el zumbido de las alas de los mosquitos, como tampoco puede discernir algunos de los agudos chillidos de los campestris. Katán puede tener problemas en oír a un PJ que tenga la voz aguda (como un PJ femenino), lo cual puede conducir a algunas interesantes oportunidades de desarrollo del juego. Puede parecer como si Katán estuviera ignorando deliberada y rudamente a la PJ, cuando de hecho simplemente no puede oírla a menos que ella hable con voz muy fuerte.

ro imaginable. Recientemente, sin embargo, los acontecimientos han conspirado para alterar el idílico estilo de vida de Katán.

Hace dos meses, algunas extrañas criaturas parecidas a champiñones brotaron del pantano y empezaron a dejarse ver por los alrededores de la cabaña de Katán. Durante la noche, 10-20 de esos champiñones andantes de 60 centímetros de altura se sientan fuera de la ventana de su dormitorio y gorgoritean con sus penetrantes y desafinadas voces. No es necesario decir que la estridente canción lo mantiene despierto toda la noche, e invariablemente lo mantiene de un humor terrible al día siguiente. Los champiñones le gastan también terribles bromas pesadas. A veces incluso le siguen cuando va a pescar, y entonces sus cantos asustan y alejan a los peces. Pese a todos sus esfuerzos, Katán no ha sido capaz de ahuyentar a las criaturas-champiñón de su cabaña.

Estos acontecimientos tienen sus raíces en un incidente que tuvo lugar hace más de doscientos años. Por aquel entonces, el pantano Glitchegumee fue el lugar de una feroz batalla ente orcos y humanos. Murieron muchos guerreros de ambos lados, y la mayor parte de los cuerpos se perdieron en el pantano y nunca fueron recuperados. Uno de esos desafortunados soldados llevaba consigo una poción de *crecimiento* en un frasco en su cintura. Hace tres meses (con relación al momento presente), el lentamente corrosivo entorno del pantano Glitchegumee acabó por erosionar un agujero en el frasco del soldado muerto. La poción se derramó en una charca de agua estancada que era el lugar de desarrollo de miles de larvas de mosquito. Sorprendentemente, la poción todavía era activa, incluso después de doscientos años en el pantano. La poción transformó las larvas de mosquito en larvas de mosquito gigante. El tiempo y algo en la lodosa agua hicieron que los efectos de la poción de *crecimiento* se hicieran permanentes.

Los recién desarrollados mosquitos crecieron con rapidez hasta adquirir el tamaño de grandes petirrojos. A medida que crecían y se alimentaban, los mosquitos empezaron a tomar como objetivo a toda la vida silvestre local. Pronto atrajeron la atención del Monstruo del Pantano local (un tipo de montículo arrastrante). Tras un poco de experimentación, el Monstruo del Pantano descubrió que era capaz de controlar los mosquitos. Como cualquier niño pequeño (El Monstruo del Pantano tiene la madurez de un ser humano de cuatro años) al que se le da un nuevo y fascinante juguete, el Monstruo del Pantano concentró toda su atención en su nuevo juguete. Sintió un gran deleite observando las frenéticas acciones de otras criaturas del pantano en sus intentos de escapar de los mosquitos gigantes. Bajo la influencia del Monstruo del Pantano, los mosquitos ahuyentaron rápidamente a la mayor parte de la vida salvaje del lugar.

Ahora el Monstruo del Pantano se pregunta dónde han ido todos sus antiguos compañeros de juegos, y se está empezando a aburrir con el apetito sin mente de los mosquitos. Debido a que el Monstruo del Pantano carece de la sabiduría suficiente para prever las consecuencias de sus acciones, no ha establecido ninguna conexión entre los mosquitos y la desaparición de todas las demás criaturas del pantano.

Las criaturas champiñón que atosigan al viejo Katán son conocidas por los sabios como campestris; son moradores del pantano emparentadas con los hombres hongo (micónidos) descritos en en primer apéndice al Volumen 1 del *Compendio de monstruos*. Los campestris fueron expulsados de su territorio original, en lo más profundo del pantano, por los mosquitos gigantes y el Monstruo del Pantano. Los mosquitos no son mortíferos para los campestris (como lo son para la mayoría de la vida salvaje), pero son irritantes. Y los campestris sabían que necesitaban ayuda para enfrentarse a esta amenaza al pantano.

Los campestris empezaron a agruparse alrededor de Katán porque el intenso olor del humo de sus cigarros mantenía a raya a los mosquitos. En lo últimos meses, los champiñones se han sentido muy encariñados con Katán, y ahora lo quieren mucho. Les gusta sentarse fuera de su ventana e imitar su forma de cantar, sólo para demostrarle lo mucho que le quieren. Los champiñones movientes siguen a Katán al pantano para poder advertirle cuando se acerquen los mosquitos; así es como empezaron a cantarle y a chillarle a Katán. Los campestris han aprendido que si empiezan a cantar, Katán deja de pescar, disgustado, y enciende un cigarro.

Desarrollar la aventura

Al principio de esta aventura, los PJs conocen al viejo Katán y saben de los campestris. También tienen la oportunidad de averiguar que puede que algo vaya mal en el pantano. Varios cortos encuentros detallan el pantano y sus habitantes. En el clímax de la aventura, los PJs encuentran al Monstruo del Pantano en el pantano Glitchegumee.

En las secciones que tratan del viejo Katán y del Monstruo del Pantano, el juego se centra en la interacción de los PJs

con un PNJ cuyas acciones no están rígidamente definidas. El texto de la aventura proporciona notas sobre la personalidad y puntos de vista de los PNJs, pero se espera que el DM utilice esta información para desarrollar bien su parte. Este enfoque permite al DM una gran flexibilidad en responder a las decisiones y acciones de los jugadores. También requiere que el DM pase al menos unos momentos antes de la sesión de juego pensando en lo que es probable que hagan Katán y el Monstruo del Pantano en una situación dada.

EMPEZAR LA AVENTURA

Es una espléndida mañana de julio, y el viejo Katán está tomando un baño en su patio delantero, en una gran bañera metálica que utiliza precisamente con esta finalidad. Katán está sentado en la bañera, aullando feliz sus canciones a todo pulmón. Diez de los omnipresentes campestris hacen el acompañamiento, sentados en el césped frente a él y cantando con sus raspantes aullidos que son la mejor imitación que pueden conseguir del estilo único de cantar de Katán.

Mientras el coro de champiñones sigue cantando, otros cuatro campestris se deslizan fuera de los arbustos detrás de Katán y le roban sus ropas. Justo antes de que los campestris ladrones de ropas desaparezcan entre los arbustos, uno de ellos se vuelve en redondo y le silba a Katán. Katán salta de inmediato fuera de la bañera y da caza a los champiñones móviles, que se dispersan en todas direcciones, riendo todo el tiempo. Los champiñones, mucho más ágiles que Katán, lo mantienen corriendo arriba y abajo durante al menos 15 minutos. Los campestris han decidido que Katán no hace suficiente ejercicio. Ahora es delgado y nervudo, y desean que se conserve de este modo.

Para empezar la aventura, lee la siguiente introducción a los jugadores. Los PJs deberían estar viajando por alguna parte cerca de un amplio pantano de agua salada, quizá recorriendo una raras veces transitada carretera que conduce de una ciudad a otra, o simplemente vagando en busca de aventura.

> Cuando oísteis por primera vez el aullido, pensasteis que o bien varios cocodrilos estaban peleando cerca, o alguien estaba agonizando. Ahora habéis descubierto la verdad que se escondía detrás de los ruidos que os atrajeron fuera de la carretera para adentraros en el pantano Glitchegumee. A varios centenares de metros de la carretera principal hallasteis una pequeña y bien construida cabaña de ladrillos. En estos momentos estáis sentados entre los arbustos junto a la casa, contemplando a un viejo de pelo blanco cantar mientras se baña. O intentando cantar. Al parecer, el viejo es completamente sordo a los tonos musicales, y por desgracia posee unos pulmones muy potentes.

El DM puede demostrar cómo canta Katán entonando una canción pop a grito pelado, tan fuera de tono como le sea posible.

> ¡Pero esperad! De pronto, una docena de seres parecidos a setas moteadas aparecen entre los arbustos a la derecha de la bañera y empiezan a cantar a coro con el viejo, el cual parece aceptar este increíble acontecimiento como un suceso cotidiano. Los champiñones ondulan y se estiran mientras sus débiles voces de tenor se arrastran junto la demoníacamente fuera de tono del viejo. Evidentemente los champiñones están intentando imitar al viejo, pero pese a todo su trinar fuera de tono no es tan malo como el aullar del hombre.
>
> De pronto, un penetrante silbido estalla en el aire sofocante y lleno de olores del pantano (que recuerda mucho el de unos calcetines sudados). El sonido procede de inmediatamente detrás de la bañera. El viejo gira en redondo justo en el momento en que un champiñón desaparece entre los arbustos con la última de sus prendas de ropa. Con voz de trueno, aúlla: «¡Volved aquí inmediatamente con mis ropas, pequeñas sabandijas ladronas! ¡Venid aquí ahora mismo!»
>
> Gritando terribles amenazas, el viejo salta fuera de la bañera y, envuelto sólo en un toalla, da caza a los champiñones. Estos saltan de un lado para otro sobre la hierba, con sus muñones de raíces trabajando furiosamente mientras zigzaguean para eludir al viejo. Emiten ruidos que sólo pueden ser descritos como risitas agudas. El delgado viejo maldice a los champiñones con toda la potencia de sus poderosos pulmones mientras intenta simultáneamente retener la toalla alrededor de su cintura y golpear a uno de los champiñones en la «cabeza» con un palo.
>
> «¡Pequeños y apestosos refugiados de una ensalada! ¡Estaos quietos, rastreros inmundos!», grita. Pese a todos los esfuerzos del congestionado hombre, parece que ninguno de los carcajeantes champiñones está en inminente peligro de resultar herido.»

Deja que los jugadores describan las acciones de sus personajes para el siguiente round. Si alguno de los PJs sale de entre los arbustos o hace algún ruido fuerte (como una carcajada), el viejo con la toalla se detiene en seco y emite un chillido de sorpresa. Mira a los PJs durante un segundo, luego salta al interior de la cercana cabaña y cierra de golpe la puerta a sus espaldas. Los champiñones móviles se dejan caer en el césped verde esmeralda y ríen más fuerte que nunca, retorciéndose como posesos. Si fueran hombres, parecería como si estuvieran revolcándose y pateando en el suelo, sujetándose las costillas y riendo tan fuerte como pueden.

Si los PJs se marchan, la aventura termina aquí. Si siguen adelante y llaman a la puerta de la cabaña, sigue con la siguiente sección.

¿SOIS MATONES?

Katán cometió el honesto (aunque un tanto paranoico) error de suponer que los PJs eran matones enviados desde Volkrad en su busca después de tanto tiempo. Es un error comprensible, teniendo en cuenta que los PJs probablemente tienen una apariencia parecida a guerreros. Concede a los PJs unos momentos para formular preguntas acerca de lo que están haciendo los campestris. Durante este tiempo, los campestris permanecen echados en el suelo, riendo. Echan a correr hacia los arbustos si alguien intenta tocarlos, escabulléndose entre las piernas de los PJs para escapar si es necesario.

Si cualquiera de los PJs pregunta acerca del viejo durante este tiempo, respóndele que alguien está deslizándose por el interior de la ventana cerrando todas las contraventanas, cuyo resonante ruido puede oírse por todo el edificio. Luego lee la siguiente información a los jugadores:

> Lleváis observando las excentricidades de las extrañas criaturas champiñón desde hace unos momentos cuando oís al viejo gritar desde la ventana de arriba de la cabaña: «¡Volveos a Volkrad, escoria asesina de podrido corazón! ¡Volved a casa y decid a vuestros amos que no podréis cogerme, o por todos los dioses de los cielos juro que me llevaré conmigo al menos a media docena de vosotros!» El viejo asoma una ballesta por la rendija de la ventana. Su feo hocico apunta firmemente en vuestra dirección. «¡Acabé con todos los que vinieron la última vez, y acabaré con vosotros también!»

Esta es una situación difícil para que el DM la maneje, y requiere un toque delica-

do. Si los PJs son provocados a matar a Katán (y tienen razones para estar intranquilos), la aventura termina aquí.

Si los PJs desean hablar con el viejo, tendrán que convencer a Katán de que no son matones enviados desde Volkrad. Recompensa con una bonificación de 200 PE, dividida entre todos los PJs, si los jugadores consiguen hallar una forma pacífica de convencer a Katán de que salga de su cabaña. Aplicar un argumento lógico debería ser suficiente, si está bien desarrollado. Algunos ejemplos de argumentos que pueden convencer a Katán de que los PJs no son matones son los siguientes:

–Si fuéramos asesinos, te hubiéramos disparado mientras estabas tomando tu baño.

–Si fuéramos asesinos, nunca hubieras sabido que estábamos aquí hasta que ya fuera demasiado tarde.

–¿Crees que alguna cofradía de asesinos que se respete a sí misma enviaría a media docena de asesinos para acabar con un viejo?

Una vez los PJs han convencido al viejo Katán de que no son asesinos, éste se relaja visiblemente. Pide torpemente disculpas por su falta de modales, y parece completamente apaciguado.

RELATO DE KATAN

A fin de disculparse por cualquier mal sentimiento que haya podido despertar su anterior despliegue de hostilidad, Katán ofrece albergar a los PJs en su casa aquella noche y ofrecerles una cena. Si los PJs aceptan su oferta, Katán les prepara una espléndida comida de exquisiteces locales del pantano. Después de comer, si los PJs se muestran interesados en saber algo sobre los champiñones, Katán se echa hacia atrás, se sirve una copa y les cuenta a los PJs algo de lo que ha experimentado.

Las observaciones de Katán respecto a los campestris y sus hábitos son listadas a continuación. Lo ideal sería desarrollar todo este intercambio de información, no leer simplemente la lista a los jugadores. Recuerda que, aunque Katán no sabe exactamente qué son los campestris (de hecho, ni siquiera sabe cuál es su nombre, y se refiere a ellos como «bichos asquerosos»), ha tenido más de un mes para observar sus hábitos. Como la mayoría de los guardabosques, Katán tiene agudos poderes de observación.

–Las criaturas-champiñón empezaron a aparecer alrededor de su cabaña hará un mes y medio, y se han convertido en una peste desde entonces.

Las criaturas se sientan fuera de la cabaña por la noche, justo debajo de la ventana de su dormitorio, y cantan. Sus voces chillonas y nasales lo mantienen despierto toda la noche. Katán dice: «Intenté enseñarles a cantar bien, pero creo que las pobres criaturas son sordas a la música.» Los campestri no cantan fuera de su ventana todas las noches; como máximo, lo hacen una noche de cada tres. Katán no ha conseguido descubrir cómo emiten los champiñones los ruidos. (Los campestris cantan fuera de la ventana de Katán sólo cuando los mosquitos gigantes están cerca, y suenan como sordos a la música sólo porque imitan a Katán, que tiene la misma habilidad musical que una piedra. Katán puede oír a los campestris sólo cuando cantan en tonos bajos; no puede oír los ruidos en tono alto.)

–Los champiñones se deslizan hasta situarse al lado de Katán durante sus siestas y lo despiertan. También le gastan terribles bromas pesadas, como robarle sus ropas mientras está tomando un baño. (La mayoría de sus bromas pesadas van dirigidas a asegurarse de que Katán hace suficiente ejercicio.)

–Unos cuantos champiñones le siguen siempre cuando va a pescar. Saltan al agua, corren a su alrededor y atosigan su bote. Nunca permanecen sentados quietos durante un minuto mientras están en el pantano. A veces cantan en el pantano, lo cual asusta y aleja a los peces. No dejan de cantar hasta que Katán enciende un cigarro. (Los campestris están simplemente protegiendo a Katán de los mosquitos.)

–Katán cree que los campestris han asustado y ahuyentado a todos los grandes peces del pantano, porque no ha pescado ninguno que valga la pena desde que los champiñones empezaron a merodear por ahí. Su gato, Hlaupa, desapareció también hará una semana, y no ha hallado el menor signo de él desde entonces. El pantano no «parece correcto» desde que aparecieron los champiñones. (Los peces han desaparecido porque caen presas del dañado equilibrio ecológico del pantano.)

–Los campestris son ligeramente letárgicos durante el día, y pasan 2-3 horas cada día de pie inmóviles en el lodo cerca de los canales de agua. (Los campestris tienen un ciclo inactivo a la brillante luz solar. Permanecen en el lodo del pantano cuando se están alimentando.)

Si los PJs formulan preguntas acerca de los antecedentes de Katán o le preguntan por qué pensó que eran asesinos, éste responderá de forma reluctante y evasiva. Por ejemplo, si los PJs le preguntan por qué vive aquí fuera completamente solo en el pantano, les dirá: «Estoy de vacaciones. Necesitaba salirme un poco de todas esas presiones.» Si los PJs consiguen arrancarle la historia referente a la muerte en el mercado, insistirá en que «está aquí fuera en el pantano sólo por un tiempo, hasta que las cosas se enfríen un poco».

Una vez los PJs han tenido tiempo de interrogar a Katán acerca de los campestris, el pantano, su pasado y otros temas variados, pasa a la siguiente sección.

LA LLEGADA DE LOS MOSQUITOS

Este encuentro ocurre al anochecer, justo en el momento en que el sol se está poniendo sobre el pantano Glitchegumee. Cuando estés listo para empezar, lee lo siguiente a los jugadores:

> Katán acaba de terminar de contaros un poco de su pasado y de su vida en el pantano, cuando al menos una docena de los champiñones moteados pardos y blancos saltan fuera de los arbustos y se lanzan directamente hacia él, chillando mientras se acercan. Las criaturas se arremolinan alrededor de las piernas de Katán y saltan arriba y abajo en su regazo, esparciendo pequeñas nubecillas de polvo y lodo seco por todas partes mientras gorjean estridentemente todo el tiempo. Katán pasa unos momentos frenéticos intentando echar a los champiñones fuera de su regazo antes de renunciar al fin, resignado. «Está bien, está bien. Encenderé un cigarro. ¡Sólo dejadme un momento de respiro!»
>
> Cuando Katán rebusca en la bolsa donde guarda sus cigarros, los champiñones se tranquilizan perceptiblemente. Al cabo de unos momentos de trastear, Katán enciende una de sus brevas liadas en casa y empieza a echar bocanadas de humo. Los champiñones contemplan todos los movimientos de Katán como en trance. Vosotros os alejáis ligeramente, porque el humo del cigarro huele terriblemente mal. La menor voluta os deja débiles y llenos de náuseas. Al cabo de unos 10 minutos de tortura olfativa, los champiñones se alejan hacia los arbustos y las hierbas ocultadoras del pantano, silbando una casi comprensible melodía que suena notablemente parecida a un canto de trabajo de los enanos. (El DM debería silbar: «Ay-ho, ay-ho, a casa a descansar...».)

Efectúa un control de oír ruidos por cada PJ (para no bribones, ver la *GDM*, Pág. 129). Si el control tiene éxito, el PJ oye un débil sonido zumbante, como un enjambre de abejas en la distancia. Si el PJ supera la tirada en un 10% o más, puede decir que el ruido procede de las profundidades del pantano.

Los campestris se han reunido alrededor de Katán y le han obligado a encender un cigarro debido a que uno de sus puestos de avanzada ha detectado un enjambre de mosquitos gigantes que se encaminaba en dirección a la cabaña de Katán. Si Katán sigue fumando su cigarro, los mosquitos permanecerán alejados de su morada durante al menos 24 horas.

Si cualquiera de los PJs oye el sonido zumbante (los mosquitos), el grupo puede decidir pedirle a Katán que apague el cigarro, sólo para ver qué ocurre. Si Katán apaga el cigarro antes de terminarlo, los mosquitos se lanzarán en picado y atacarán a todo el mundo en las inmediaciones de la cabaña (ver «Encuentros en el pantano Glitchegumee» para las estadísticas del enjambre de mosquitos). Los PJs pueden ocultarse bajo el agua, pero pueden ser atacados por sanguijuelas u otras pestes.

Katán entregará alegremente a los PJs hasta cinco de sus cigarros, si se los piden. Cualquier PJ que intente fumar uno de los asquerosos cigarros de Katán debe superar un control de Constitución cada round o verse asaltado por un acceso de toses, náuseas y arcadas. Este acceso dura durante 20 rounds menos la puntuación de Constitución del personaje, y el PJ tiene un ajuste de —2 a la Fuerza y una penalización de —2 a las tiradas de ataque durante este tiempo. Katán ha fumado sus cigarros desde hace tanto tiempo que ha desarrollado una inmunidad a sus efectos debilitadores. Si un PJ consigue fumar uno de los cigarros durante cinco rounds consecutivos (con lo cual terminará el cigarro), el humo repelerá a todos los mosquitos gigantes en el área por un período de 24 horas. Los mosquitos no se acercarán a menos de 30 metros del PJ durante este tiempo. Los PJs que piensen en usar los cigarros como repelentes para los mosquitos deberían recibir una bonificación de 100 PE.

EL ATAQUE DEL COCODRILO

Tras el encuentro (o no encuentro) con los mosquitos, las cosas permanecen tranquilas alrededor de la cabaña de Katán hasta la mañana. Este siguiente encuentro tiene lugar aproximadamente una hora después de amanecer al día siguiente, en el momento en que los PJs se están preparando para abandonar la cabaña de Katán y proseguir su viaje. Para empezar el encuentro, lee lo siguiente a los jugadores. Pídeles que sean pacientes antes de empezar. Te tomará varios minutos describir la siguiente escena, aunque en realidad los acontecimientos tienen lugar en cuestión de segundos.

> Las brumas matutinas apenas acaban de levantarse, y Katán está preparando ya su bote para ir de pesca, colocando cuidadosamente pertrechos y equipo en la embarcación de poco fondo. De pronto, una pequeña horda de las omnipresentes criaturas-champiñón aparece de entre los arbustos y se precipita hacia Katán. Las criaturas chillan a todo pulmón (sí, *tienen* pulmones y se arraciman alrededor de las piernas de Katán). Algunos de ellos saltan sobre él urgentemente. El viejo maldice, pero los champiñones lo alejan lentamente del bote. Katán tropieza con una tabla suelta del embarcadero y cae con un gruñido.
>
> Justo en el momento en que Katán tropieza, un gigantesco cocodrilo entra en erupción de las tranquilas aguas y se estrella contra el embarcadero, ¡exactamente allá donde hubiera estado Katán si hubiera seguido con su intención de subir al bote!
>
> Con chillidos de terror, los champiñones huyen del reptil. El cocodrilo se retuerce de un lado para otro, buscando a Katán, que rueda sobre sí mismo fuera de su camino con una rapidez nacida del terror. El cocodrilo agarra a la vez con sus mandíbulas a uno de los champiñones. El champiñón emite un chillido que se corta bruscamente y emite una nube de esporas amarillas en el momento de ser aplastado por las enormes mandíbulas del cocodrilo. Con un patético lloriqueo final, el desgarrado champiñón desaparece en las terribles fauces llenas de dientes.
>
> El cocodrilo se arrastra por el severamente dañado embarcadero hacia Katán (que se arrastra alocadamente para alejarse), pero el reptil parece moverse muy lentamente por alguna razón.

Cocodrilo gigante: INT animal; AL N; CA 4; MV 6, nad 12; DG 7; pg 36; GAC0 13, #AT 2; Dñ 3-18/2-20; DE penalización —2 a tirada de sorpresa del oponente; TM E (8 m largo); ML 11; PE 975; *CM*.

La piel del cocodrilo gigante puede venderse por 80 mo el metro cuadrado, si está adecuadamente curtida. Hay unos 13 metros cuadrados de piel en el cocodrilo.

Este cocodrilo busca desesperadamente comida, de otro modo nunca se hubiera acercado tanto al borde del pantano. Los mosquitos están matando la vida salvaje del pantano, incluidas las presas normales del cocodrilo, a un ritmo alarmante. Si los jugadores preguntan, los PJs pueden ver fácilmente que el cocodrilo está anormalmente delgado. La lentitud de sus mandíbulas se debe a las esporas liberadas por el campestri en el momento de su muerte, que actúan como un conjuro de *lentitud* (ver pág. XX).

Si los PJs son todos de nivel 1, les resultará difícil manejar el cocodrilo gigante. Si el DM desea echarles disimuladamente una mano, Katán acudirá a ayudarles. El viejo no es nada especial en una lucha, pero siempre es mejor que nada.

Si el DM desea una opción más diver-

tida, el cocodrilo sufre una indigestión a causa de haberse comido al campestri, lo cual le proporciona un —2 a todas sus tiradas de ataque, además de los efectos de las esporas de *lentitud*. En este caso, dos rounds después de haberse tragado al campestri el cocodrilo actúa más lentamente aún, hace girar alocadamente sus ojos, eructa, y empieza a berrear a causa del tremendo dolor (recibe 1-3 puntos de daño por round durante cinco rounds). Parece que los campestris pueden ser más «incomestibles» que «comestibles». Si los PJs todavía llevan las de perder y el DM desea sacarles del apuro, el cocodrilo decide que ya ha tenido bastante (falla un control de moral) y se desliza de vuelta al pantano con la esperanza de hallar una presa más fácil en alguna otra parte.

HISTORIAS DEL PANTANO DE KATAN

Finalmente, los PJs acaban comprendiendo de que hay algo que va desesperadamente mal en el pantano. Puede que decidan explorarlo a fin de descubrir qué es lo que ocurre. O pueden decidir dejar atrás al viejo Katán y los champiñones cantantes y alejarse tanto como sea posible del pantano.

Si los PJs deciden quedarse y explorar, probablemente querrán interrogar a Katán sobre el pantano. Debido a todo el tiempo que lleva en la región, Katán conoce algunas interesantes historias sobre el Glitchegumee. De nuevo, no leas esta información a los jugadores como un árido monólogo. Desarróllalo a través del intercambio de información, permitiendo que el acento de los pantanos que ha acabado adquiriendo Katán permee todo el diálogo. Katán ofrecerá a buen seguro voluntariamente la información de los párrafos 1 y 2, pero los PJs tendrán que efectuar las preguntas apropiadas para sacarle el resto de ella.

1. Los peligros del pantano incluyen arenas movedizas, bolsas de gases y un fuego fatuo que ha atrapado a más de un viajero desprevenido. Hace varios años, la cofradía de ladrones de Volkrad envió a varios asesinos con la orden de acabar con Katán de una vez por todas. Katán consiguió escapar a la ejecución conduciendo a los asesinos al interior del pantano por la noche, donde el fuego fatuo se hizo cargo de ellos. Se sintió muy mal por tener que conducir a unos desprevenidos asesinos a un destino tan terrible, pero era o la vida de ellos o la suya.

2. Todos los que viven desde hace tiempo en o alrededor del Glitchegumee, incluido Katán, han tenido un atisbo de una extraña, sombría y acechante criatura en las profundas sombras del pantano.

ENCUENTROS EN EL PANTANO GLITCHEGUMEE

No se producen encuentros mientras los PJs están en la cabaña de Katán. Cuando los PJs salen a explorar el pantano, el DM debería seleccionar 2-3 encuentros de esta lista, además de al menos un encuentro con un enjambre de mosquitos. Los encuentros están listados más o menos en orden de dificultad creciente, para hacer más fácil seleccionar los encuentros apropiados para los PJs. Los encuentros deberían estar espaciados a lo largo de varios días de tiempo de juego. Tira 1d12 para determinar la hora del encuentro.

Serpiente de agua: INT animal; AL N; CA 6; MV 15; DG 2 + 1; pg 10; GAC0 19, #AT 1; Dñ 1; AE salvación contra veneno a —2 o recibir 3-12 pg de daño (1-4 pg por round durante tres rounds) empezando 2-12 rounds después de ser mordido; TM P (1,10 m largo); ML 8; PE 175; *CM* (serpiente, venenosa, normal).

La serpiente de agua tiene un color pardo oliváceo con franjas más oscuras. Debido al notable parecido de esta serpiente con distintas variedades no venenosas, cualquiera que desea identificarla debe superar un control de pericia en no armas en comprensión de animales a —3 o identificarla equivocadamente como no venenosa.

Arenas movedizas: Los PJs se encuentran con una extensión de arenas movedizas. Las arenas movedizas afectan tan sólo a los PJs que van a pie por el pantano; si van en bote y utilizan pértigas, no pueden ser sorbidos por ellas. Durante ese encuentro, el PJ de cabeza debe superar una tirada de salvación contra paralización o caer en las arenas movedizas. Si el PJ en cabeza cae en ellas, el siguiente en la línea debe salvarse también contra paralización o caer, y así sucesivamente a lo largo de la línea. Los rescatadores (que presumiblemente se hallan o bien sobre terreno sólido o en el bote) pueden arrastrar a las víctimas fuera de las arenas movedizas con una tirada de abrir puertas con éxito. Los rescatadores pueden extender su alcance con una cuerda, liana, rama, pértiga u objeto similar.

Si no hay disponible ninguna ayuda, las víctimas deben superar un control de Sabiduría o hundirse en las arenas movedizas y morir en cinco rounds. Un PJ moderadamente cargado (o pesado) se hunde y muere en tres rounds. Si se supera el control de Sabiduría, el PJ se salva por sí mismo negándose a sumirse en el pánico y agarrando un arbusto, liana, rama, etcétera que esté a mano para izarse fuera de las arenas movedizas.

Sanguijuelas, gigantes (2-4): INT no; AL N; CA 9; MV 3, nad 3; DG 2; pg 9, 8, 4; GAC0 19, #AT 1; Dñ 2 por round; AE drenar sangre, 5% por herida de causar enfermedad; TM P; ML 7; PE 120; *CM*.

Las sanguijuelas gigantes sólo pueden atacar a criaturas que vadeen el pantano; los que vayan en bote no están sometidos a sus ataques. Una sanguijuela chupa sangre hasta que ha drenado 18 pg, luego suelta a su víctima. Aplicar una antorcha contra la sanguijuela hace que se suelte, pero la víctima debe salvarse contra conjuros para medio daño o recibir 1-6 pg de daño. Las armas dañan a las sanguijuelas, pero sus mandíbulas siguen chupando y continúan causando daño aunque el animal esté muerto.

Gases del pantano: La vegetación que se pudre en el Glitchegumee desprende una constante cantidad de gases acres, fétidos y altamente explosivos. Estos gases del pantano se acumulan en las zonas bajas, donde constituyen un peligro para cualquiera que entre en el pantano.

Si se produce este encuentro, tira para cada PJ para ver si detecta un olor (las probabilidades de un PJ de detectar olores es igual a sus probabilidades de detectar puertas secretas). Si el control tiene éxito, el PJ detecta un débil olor a huevos podridos.

Si los PJs llevan antorchas para iluminarse, llamas desnudas o cualquier material expuesto capaz de provocar una chispa, efectúa una tirada de salvación contra conjuros para cada PJ cada round. Sigue haciendo esto durante tanto tiempo como los PJs se hallen dentro de un radio de cien metros del lugar donde fue señalado el encuentro. Si la tirada de salvación falla, una chispa o llama prende una bola de fuego de 4d6 pg que afecta a todo el mundo dentro de un radio de 12 metros (tirada de salvación contra conjuros para medio daño). No olvides efectuar tiradas de salvación contra fuegos normales por cada objeto expuesto que lleven los PJs.

Una vez un área del pantano ha prendido, es segura hasta que el gas se acumule de nuevo en 1-3 horas.

Arañas, grandes (2-20): INT no; AL N; CA 8; MV 6, tel 15; DG 1 + 1; GAC0 19, #AT 1; Dñ 1; AE veneno para 15 pg de daño (salvación a +2 para no daño); cualquiera atrapado en la red necesita 19 rounds menos su puntuación de Fuerza para liberarse; las criaturas atrapadas en la red pierden +4 de su CA además de perder todas las bonificaciones de Destreza para su CA; TM P (60 cm diámetro); ML 7; PE 175; *CM*.

El tesoro de la araña consiste en 18 mc, 20 mp, 6 mo, un par de copas para vino de bronce (6 mo), un hacha de acero, cuatro cañas de pescar de bambú, un arco largo elfo (200 mo) y varias piezas pequeñas de joyería (anillos, broches, etcétera) con un valor total de 65 mo. Una de las arañas tiene a un mosquito gigante envuelto en un capullo de seda en una esquina de su tela. La araña lo guarda para una comida posterior.

Mosquitos, gigantes (20 + 4d6 por enjambre): INT no; AL N; CA 5; MV 1, vol 18

(A); DG 1/2<; pg 1-4 cada; GAC0 15, #AT 1 por 10 mosquitos; Dñ ver abajo; AE ataca como monstruo de 5 DG, ver abajo; TM D (15-20 cm envergadura alas; ML 18; PE 35; nuevo monstruo.

Los mosquitos gigantes, como sus primos más pequeños, se reúnen en enjambres para viajar y atacar. El sonido de las alas de un mosquito resulta claramente audible como un zumbido bajo cuando el mosquito se halla a menos de 50 metros. Un enjambre adquiere típicamente la forma de una bola aproximadamente esférica con un diámetro de unos 12 metros. En consecuencia, los enjambres de mosquitos gigantes son muy vulnerables a los conjuros con área de efecto como un *bola de fuego*.

Todas las criaturas dentro de alcance del enjambre (un círculo de 12 metros de diámetro) pueden ser atacadas por los mosquitos. El enjambre causa 1-6 puntos de daño (usando drenaje de sangre) a cada criatura a la que ataque con éxito. El enjambre deja de atacar una vez ha drenado 2 pg de sangre por cada mosquito que lo compone. Por ejemplo, un enjambre consistente en 35 mosquitos drenará 70 pg de sangre antes de dejar de atacar. El enjambre se verá saciado 1d8 + 4 horas después de un ataque. Hay un 5% de probabilidades por herida de contraer una enfermedad seria transmitida por los mosquitos.

Para propósitos del juego, hay un número ilimitado de enjambres de mosquitos gigantes en el pantano Glitchegumee, de modo que este encuentro puede ser usado repetidamente. La mayoría de tales encuentros deben producirse en las horas justo anteriores o posteriores al anochecer.

Almizcleña amarilla trepadora: INT no; AL N; CA 7; MV 0; DG 3; pg 15; GAC0 17, #AT 2-12; Dñ especial; AE gas; DE ver abajo; TM G (cuadrado 6 m); ML 20; PE 650; *CM*.

La trepadora tiene el aspecto de una liana verde claro con 1-4 yemas verde oscuro y 2-12 flores tipo orquídea. Permanece durmiente hasta que se acerca una víctima a menos de 3 metros, en cuyo momento gira una de las yemas hacia ella y expele una bocanada de polen. Si la tirada de ataque de la trepadora tiene éxito, la víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o sumirse en trance y caminar hasta situarse al alcance de la planta. Al round siguiente de caminar la víctima hasta la planta, docenas de raíces se entierran en su cerebro, drenando 1-4 puntos de inteligencia cada round. Si la Inteligencia de la víctima se ve reducida a 1 o 2, se convierte en un zombie de la almizcleña amarilla, bajo el control de la trepadora. Si la Inteligencia se ve reducida a cero o menos, la víctima muere al instante.

En combate, el daño producido a la trepadora es registrado sólo si se produce a la raíz bulbosa justo debajo de la superficie del suelo. La planta termina regenerando cualquier liana o flor perdida.

Esta trepadora tiene acumulado un tesoro por un valor total de 400 mo enterrado cerca de sus raíces. Su presencia guarda también un huerto de raras plantas medicinales. Este huerto puede ser recolectado una vez al año. Cada cosecha proporciona un valor de 100 mo en hierbas.

Zombies de la almizcleña amarilla *(1-2 por flor)*: INT no; AL N; CA 10; MV 6; DG 2 (especial); pg 9 cada; GAC0 19, #AT 1; Dñ 1-8 (arma); DE ver abajo; TM M (1,2-2 m alto); ML 20; PE 120; *CM*.

Los zombies de la almizcleña amarilla trepadora y de la almizcleña amarilla no se ven afectados por los conjuros de *hechizo*, *retener*, *sueño*, ilusiones u otros que afecten a la mente. Los zombies de la almiozcleña amarilla no pueden ser ahuyentados por sacerdotes, puesto que en realidad no son muertos vivientes.

Drosera, gigante: INT semi; AL N; CA 7; MV 1; DG 8; pg 36; GAC0 12, #AT 6 por blanco; Dñ 1-3; AE sofocar; DE los ataques con proyectiles y basados en el fuego infligen medio daño; TM M (1-1,2 m alto); ML 11; PE 2.000; *CM* (planta, carnívora).

Un mosquito gigante parcialmente digerido se halla encajado en la parte exterior de la drosera gigante. Los PJs deben superar un control de pericia en no armas de rastreo o comprensión de animales para identificar la rezumante masa como un mosquito.

Fuego fatuo: INT 15; AL CM; CA —8; MV bol 18 (A); DG 9; pg 47; GAC0 11, #AT 1; Dñ 2-16; AE/DE ver abajo; TM P; ML 17; PE 4.000; *CM* (variante).

El fuego fatuo puede desaparecer y hacerse *invisible* durante 2-8 rounds. Es inmune a todos los conjuros excepto *protección contra el mal*, *proyectil mágico* y *laberinto*. Cualquiera que observe este fuego fatuo durante dos o más rounds debe salvarse contra conjuros o verse sometido a una *sugestión* y seguir al fuego fatuo (este poder representa una ligera desviación de la descripción en el *CM*). Si los PJs sucumben a la *sugestión* y siguen al fuego fatuo, tira 1d6 cada turno por cada PJ. Una tirada de 1 indica que los PJs han tropezado con una extensión de arenas movedizas.

Este encuentro ocurre sólo por la noche. Si este encuentro es indicado durante el día, retrásalo hasta la llegada de la noche.

El fuego fatuo es una terrible amenaza y probablemente se halla más allá de las capacidades de los PJs de nivel bajo enfrentarse a él. Sin embargo, puede ser el foco de una futura aventura.

Nadie sabe quién es realmente esa criatura. En las pocas ocasiones en las que Katán ha divisado al Monstruo del Pantano ha huido de la zona tan rápido como su bote ha podido llevarle. A lo largo de los años, unos pocos viajeros han desaparecido (¡en noches en las que el fuego fatuo no había salido!), y ocasionalmente alguno de los moradores de antiguo desaparece. En tales casos, los demás moradores del pantano dicen que «el Monstruo del Pantano lo agarró».

3. El nombre «Glitchegumee» es una corrupción de la antigua frase elfo «Gli-tara-chemoghai-urumee», que (traducida libremente) significa «un lugar lodoso donde sólo vive la gente estúpida porque el aire apesta casi tanto como un enano sin lavar». Katán conoce el nombre elfo del pantano, pero no sabe lo que ese nombre significa. Un DM retorcido que desee sembrar un poco de disensión entre el grupo puede pasar al jugador de un PJ elfo una nota diciéndole lo que significa el nombre...

4. Katán sabe que hace unos dos siglos (ver la información presentada en «Para el Dungeon Master») tuvo lugar en el pantano una terrible batalla entre hombres y orcos. Katán ha recuperado algunos artefactos de la batalla: unas pocas monedas, una o dos armas corroídas, y unas cuantas piezas de severamente dañadas armaduras.

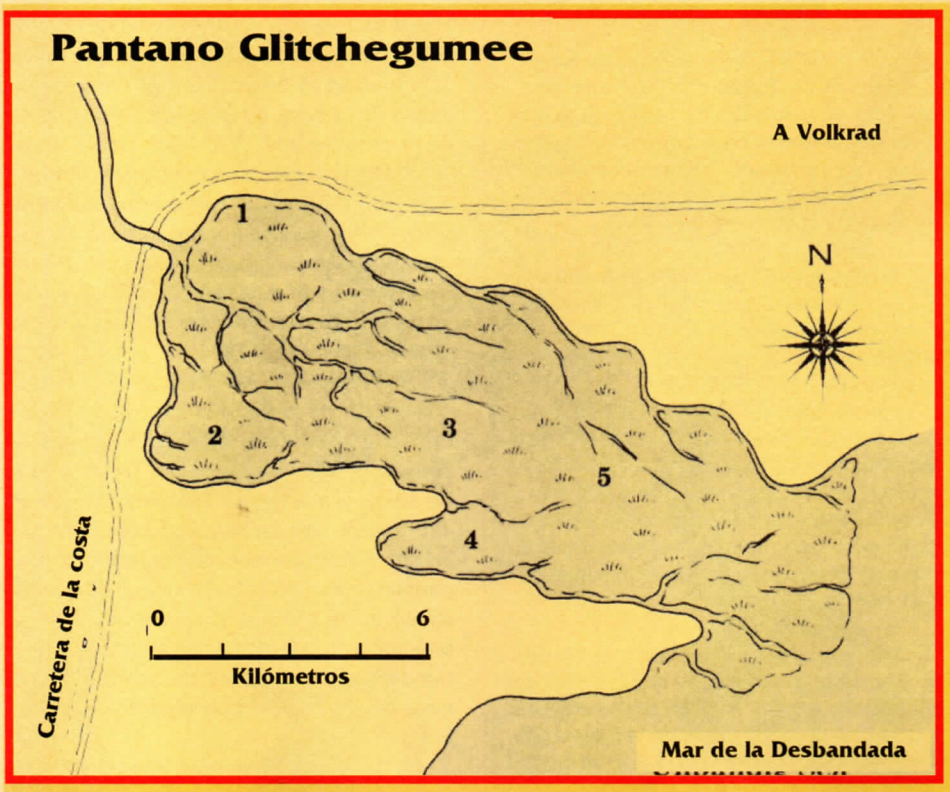
5. Katán conoce muy bien el misterioso y derivante comportamiento del pantano, tal como se explica en el recuadro anexo «Explorar el pantano Glitchegumee».

TOMAR EL BOTE DEL PANTANO

Puede que los PJs deseen tomar prestado el bote de Katán para explorar el pantano. Cuando le pidan este favor, Katán fruncirá el ceño y parecerá un tanto incómodo, quizás incluso embarazado. Lee lo siguiente a los jugadores:

> «Bueno, me gustaría dejar que usarais mi bote, pero quizá no sea tan buena idea. No estoy seguro de que os sirva. Crié este bote desde que era una pequeña batea, y siempre se muestra un poco caprichoso cuando alguien distinto intenta usarlo. Yo y esa vieja bañera hemos estado siempre juntos en el pantano.»

Katán parece incómodo y embarazado mientras dice esto porque sabe que suena como si estuviera dando una torpe excusa. A estas alturas los PJs deben estar pensando que quizá vivir ahí fuera en el pantano completamente solo durante tanto tiempo debe de haber afectado las percepciones



EXPLORAR EL PANTANO GLITCHEGUMEE

El Glitchegumee es un pantano costero de agua salada. Tiene unos ocho kilómetros de ancho y se extiende hasta casi 25 kilómetros tierra adentro. La mayoría de sus aguas son estancadas o casi, aunque los canales principales tienen lentas mareas. Estrechos y serpenteantes canales lo entrecruzan. Los canales de agua tienen apenas entre 60 centímetros y un metro de profundidad, pero bastantes centímetros más de pegajoso lodo y medio podrido limo cubren su fondo. Matojos flotantes de vegetación derivan al azar en el pantano, cambiando la configuración de los canales de un momento al siguiente. La deriva al azar de esta masas hace que el hallar un camino a través del pantano resulte una tarea difícil.

Es posible avanzar por el pantano a pie, manteniéndose en las pocas franjas de tierra firme y saltando de masa en masa de vegetación. Sin embargo, cualquiera que recorra a pie el pantano tendrá que terminar vadeándolo a fin de poder avanzar. Vadear los canales no es peligroso en sí, pero dejará al que los vadee cansado, empapado y muy oloroso.

Para aquellos no familiarizados con el pantano, hay una probabilidad base de un 60% por día de perderse irremediablemente. Si los PJs le piden a Katán ayuda para encontrar el camino, el viejo les hablará de varios puntos de referencia, como el Arbol Hechizado (ver área 3). Conocer estos puntos de referencia reduce las probabilidades de perderse en un 20%. Recompensa con una bonificación de 200 PE a cualquier PJ que piense en preguntar acerca de puntos de referencia. Si hay algún guardabosques en el grupo, las probabilidades de perderse se reducen además en un 2% por nivel de cada guardabosques. Finalmente, las probabilidades de perderse se reducen en un 10% más si cualquier de los PJs posee la pericia en no armas de supervivencia en páramos (pantanos).

Si los PJs se pierden, los peligros del pantano terminarán muy probablemente con ellos. El DM debe mostrar piedad hacia los PJs y hacer que Hlaupa (el gato de Katán) les guíe de vuelta a la cabaña del viejo. O el DM puede dictaminar que el mimo-bote (ver «Tomar el bote del pantano») se canse de ir sin rumbo fijo y se encamine de vuelta a casa. Cualquiera de los dos rescates puede ocurrir 1-3 días después de que los PJs se hayan perdido.

Un pantano es normalmente un lugar muy ruidoso, lleno con el canto de los pájaros, el zumbido de los insectos y las extrañas llamadas de la vida salvaje que lo puebla. Sin embargo, cualquiera que se aventure por el Glitchegumee se da cuenta rápidamente de que este pantano está mucho más silencioso de lo que cabría esperar. Apenas se escucha ningún ruido de pájaros o animales. Hay montones de ruidos de insectos, pero incluso éstos suenan como un poco más apagados. Mientras los mosquitos reinen en el pantano, será difícil hallar alguna criatura moradora de la tierra más grande que un ratón.

No hay ninguna tabla de tiempos para tirar encuentros al azar en el pantano. Ver «Encuentros en el pantano Glitchegumee» para pautas a la hora de seleccionar los encuentros en el pantano apropiados.

1. Cabaña del viejo Katán. La cabaña de Katán es pequeña, con una estructura recia a base de ladrillos encalados. Katán necesitó varios años para construirla, y se siente muy orgulloso de ella. La cabaña se asienta en uno de los pocos trechos de tierra sólida, y pilares de piedra de un metro de alto forman sus cimientos. Debido a su elevación, es bastante seca, al contrario que la mayoría de los demás lugares del pantano.

La cabaña se halla localizada a unos 500 metros de la carretera de la costa, bien oculta entre los árboles recubiertos de colgante musgo. El edificio está dotado de varias ventanas orientadas para captar las caprichosas brisas. Todas las ventanas están equipadas con gruesas contraventanas de madera que mantienen fuera las lluvias de tipo monzónico y las ocasionales criaturas del pantano.

El porche está elaborado con planchas de madera desbastadas que se alzan un metro del suelo. Katán tiene buen cuidado con el inclinado techo del porche, de modo que apenas se filtra agua por él. Una ligera barandilla de madera recorre todo el borde del porche, a una altura admirablemente adecuada para apoyar uno los pies mientras se relaja en una confortable silla. En esas raras tardes en que los insectos son soportables, Katán se sienta en el porche y se relaja en la mecedora que construyó con sus propias manos (del mismo modo que construyó todo el resto de su mobiliario). Normalmente, el viejo Katán fuma sus cigarros a esa hora.

La cabaña incluye también una combinación de cocina y sala de estar, una despensa y un dormitorio. A lo largo de los años, Katán ha llenado la cabaña con objetos importantes para su vida solitaria en el aislado pantano. Los objetos de interés incluyen libros, pergaminos, diarios, anotaciones, trozos de papel, juguetes para su gato, extrañas y exóticas especias y alimentos recogidos del pantano, una colección de extraños insectos del pantano, una colección de mariposas, flores secas de variedades desconocidas, y un puñado de anotaciones que relacionan los mejores lugares para pescar en el pantano y qué tipos de peces se atrapan en cada uno de ellos. Un cajón en su escritorio contiene también 20 hojas de papel en blanco, 100 plumas de ganso preparadas para escribir, dos frascos

de tinta, arena secante, una pluma de oro (50 mo) y 2 mpl. Un pagaré autorizando al portador a retirar 1.000 mo de un banco mercantil con su central en Volkrad está cosido a la cubierta de uno de los libros de Katán.

Hace años, Katán reclutó la ayuda de algunos de sus compañeros moradores del pantano para que le ayudaran a clavar los pesados troncos que sostienen su embarcadero. El embarcadero se halla ahora cubierto de musgo y cuelga de un lado pero todavía es recio, puesto que Katán mantiene cuidadosamente las tablas que forman su superficie. El embarcadero tiene 5 m de largo y uno de ancho. El bote del pantano de Katán se halla normalmente atado a su derecha.

El viejo Katán tiene también un ahumadero para secar el pescado y la carne. De tanto en tanto, el ahumadero sirve también para curar las hojas del tabaco salvaje del pantano. Una tabla suelta en el suelo esconde los restos de la antigua fortuna de Katán. Retirar esa tabla revela una pequeña cavidad que contiene un cofre de madera. Un sello de cera lo impermeabiliza. El cofre contiene 1.200 mo en monedas, billetes de banco y pequeños valores.

2. La ciénaga del fuego fatuo. La guarida del fuego fatuo está bien oculta en las pútridas aguas estancadas del pantano. El fuego fatuo mantiene su tesoro en el fondo de una zona de arenas movedizas especialmente profunda. No hay signos visibles de que esta área del pantano sea otra cosa más que otra extensión de arenas movedizas. Debido a ello, los PJs no pueden hallar la guarida del fuego fatuo a menos que lo sigan hasta ella, o lo obliguen de alguna forma a conducirles hasta ella. Ver el recuadro anexo «Encuentros en el pantano Glitchegumee» para las estadísticas del fuego fatuo.

El fuego fatuo posee una enorme cantidad de tesoro, acumulado de sus víctimas a lo largo de muchos años. El valor total del tesoro del fuego fatuo alcanza las 10.000 mo. Esta acumulación de tesoro incluye varios objetos que pertenecieron a los asesinos que Katán condujo a su condenación a «manos» del fuego fatuo, tales como una *ballesta de velocidad*, un pendiente con un diamante negro (1.000 mo), un brazalete de oro con un ónice negro (200 mo) y tres collares de oro (100 mo cada uno) que son símbolos de la cofradía de asesinos de Volkrad. Otros objetos en el tesoro incluyen un yelmo dorado (120 mo) y ocho espejos de plata (10 mo cada uno). La composición del resto del tesoro es dejada al DM.

3. El Arbol Hechizado El Arbol Hechizado es simplemente un gran árbol gris, retorcido y hueco, al que le quedan sólo unas pocas tiras de reseca corteza. Se alza hasta una altura de unos 12 metros. Muchas de sus largas, delgadas y muertas ramas están rotas en sus puntas. Sus miembros inferiores se hallan envueltos en musgo y lianas. La apariencia general del árbol es realmente hechizada, y la deprimente reputación de toda la zona se ve realzada por el hecho de que esta parte del pantano parece estar envuelta permanentemente por una fina y remolineante bruma. Los moradores antiguos del pantano juran que si uno se entretiene demasiado tiempo cerca del Arbol Hechizado, puede oír los gemidos de los muertos y el entrechocar de los huesos de los esqueletos.

Estos sonidos gimientes puede que no sean otra cosa que el silbido del viento en los huecos del tronco muerto. Las ramas muertas del árbol entrechocan entre sí cuando sopla el viento, haciendo un sonido muy parecido al del entrechocar de huesos. O quizás el árbol esté realmente hechizado: eso corresponde al DM decidirlo.

El Arbol Hechizado es fácilmente reconocible como uno de los principales puntos de referencia utilizados por la gente del lugar cuando viaja por el pantano. Si los PJs piden a Katán alguna referencia, éste les dirá dónde se halla el árbol con relación a su cabaña, lo cual hará más fácil para ellos hallar su camino por el pantano (y menos fácil que se pierdan irremediablemente). Katán advierte a los PJs que el árbol está hechizado y les aconseja que no se acerquen demasiado a él.

4. Marjales de los mosquitos gigantes. No debería permitirse que los PJs hallaran las partes del pantano donde los mosquitos procrean sin ayuda del Monstruo del Pantano. Los marjales de procreación tienen exactamente el mismo aspecto que todas las demás extensiones de agua estancada que salpican el pantano.

Una vez los PJs descubran los marjales de procreación, hay varias formas de destruir para siempre la amenaza de los mosquitos gigantes. Los posibles métodos incluyen drenar el agua, sacar todas las larvas de mosquitos y destruirlas, o envenenar los marjales. Todos los marjales tienen al menos 15 metros de diámetro y unos 2 metros de profundidad, de modo que las opciones como drenar toda el agua puede requerir varios días.

He aquí un ejemplo de cómo juzgar los esfuerzos de los PJs: Supongamos que los PJs deciden drenar los marjales. Esta solución requiere que uno de los PJs tenga la pericia en no armas de ingeniería. Ese PJ proporcionará los conocimientos necesarios para permitir al grupo construir los diques, barreras, puntos de drenaje, etcétera, necesarios. Tira 1d6 para determinar el número de días necesario para cada esfuerzo. Al final de este tiempo, efectúa un control de pericia en no armas en ingeniería. Si el control tiene éxito, los PJs destruyen los mosquitos. Si el control falla, algunas larvas sobreviven, y los mosquitos reconstruirán gradualmente su número. Se convertirán de nuevo en una amenaza al cabo de unos 12 meses.

Si los PJs buscan cuidadosamente los marjales de procreación de los mosquitos gigantes, tienen una probabilidad de 1 sobre 20 por hombre/hora de búsqueda de descubrir un objeto de la siguiente lista: el esqueleto de una gran criatura del pantano; un arma de mango dorado con un valor de 25 mo; una boquilla de trompeta de oro con un valor de 5 mo; un pequeño frasco de cintura de metal corroído que aún sería hermético de no ser por un pequeño agujero.

5. Guarida del Monstruo del Pantano. El Monstruo del Pantano tiene su guarida en una charca anormalmente grande (15 m ancho, 30 m largo) de agua de fluir lento. La charca varía entre 1,5 y 2,5 m de profundidad, y su fondo está recubierto por varios centímetros de lodo y limo. El Monstruo del Pantano pasa mucho tiempo flotando en esa charca, con el aspecto de cualquier otra masa flotante de vegetación. Puesto que no hay nada que distinga esta charca de cualquier otra de los miles que hay en el pantano, los PJs no pueden encontrarla a menos que sigan al Monstruo del Pantano.

Durante años, el Monstruo del Pantano ha recolectado «objetos brillantes» de los cuerpos de los luchadores muertos en la antigua batalla entre orcos y hombres. También tiene objetos recuperados de sus víctimas. El Monstruo del Pantano mantiene estos objetos enterrados justo debajo de la superficie del lodo en el fondo de su charca. Los objetos consisten en cosas como armas doradas, piezas decoradas de armadura, unas cuantas monedas, y varios otros objetos brillantes y resplandecientes. El valor total de todos los objetos es de unas 1.500 mo, y la composición exacta del tesoro es dejada a juicio del DM. El lodo en el fondo de la charca oculta también los huesos de una docena de criaturas humanoides, víctimas del Monstruo del Pantano.

Ver «El Monstruo del Pantano del pantano Glitchegumee» para estadísticas completas.

de Katán de la realidad. El DM debe desarrollar a Katán en esta sección de tal forma que realce esta impresión.

Todo lo que dice Katán acerca del bote es cierto, como insistirá testarudamente si los PJs argumentan lo contrario. El bote ha crecido realmente desde que fue construido; el viejo no sabe cómo ni por qué, e intenta muy intensamente no pensar en ello. En realidad resulta difícil manejar el bote a cualquiera que no sea Katán. Cuando éste lo utiliza, apenas tiene que tocar los remos para que se dirija allá donde quiere.

Las pocas otras personas que han utilizado el bote a lo largo de los años han observado que la embarcación es pesada, difícil de manejar, y deja filtrar mucha agua. Uno de ellos incluso juró y perjuró que el bote lo había arrojado al agua, pero Katán piensa que eso fue tan sólo porque no sabía manejar un bote.

Cuando Katán se instaló en el pantano, hace muchos años, construyó con sus propias manos una tosca batea de pesca a partir de los materiales del lugar. Una noche, un mimo del pantano bebé (un raro primo habitante de los pantanos del mimo subterráneo descrito en el *Compendio de monstruos*) nadó junto al embarcadero de Katán y decidió imitar el bote, para ver lo que podía atrapar. Hundió el auténtico bote debajo del embarcadero.

Al día siguiente, Katán salió de pesca en el bote/mimo. Justo en el momento en que el mimo iba a lanzar un ataque por sorpresa y devorar a Katán, el hombre arrojó un pez al fondo del bote, y el mimo supo lo que tenía que hacer. Pensó para sí mismo: «Renuncia a una gran comida ahora, y tendrás comida durante tanto tiempo como este humano siga pescando.»

El mimo ha estado actuando como el bote de Katán desde entonces, tomando algún que otro pescado ocasional como pago por sus servicios. Mantiene constantemente la forma de bote, porque sabe que si Katán le viera cambiar de forma el viejo ya no confiaría más en él. El mimo del pantano ha llegado a encariñarse mucho con Katán a lo largo de los años.

Una vez ha advertido a los PJs acerca de la misteriosa naturaleza del bote, Katán les permitirá usarlo para explorar el pantano, si aún desean hacerlo. Katán hace prometer a los PJs que tendrán cuidado con el bote y no le harán daño. También advierte seriamente al bote (con una sólida palmada en la proa): «No actúes tontamente con estos amigos. Sé bueno, y haz lo que ellos te digan.» El mimo/bote del pantano obedecerá esta orden a menos que sea severamente provocado por los PJs (como en el caso de que los PJs lo ataquen). En ese caso, el bote dejará caer a los PJs al pantano y nadará de vuelta al embarcadero de Katán.

Cuando los PJs suban al bote, el DM puede jugar un poco con las mentes de los jugadores afirmando que el bote sólo aceptará dos personas y algo de equipaje. Una vez los PJs hayan decidido quién irá en el bote y quién vadeará, el DM puede decirles: el bote puede ser más grande de lo que pensáis. Parece como si pudiérais meter en él a tres de vosotros y algo más de equipo.» Esto debe hacer pensar a los jugadores. El mimo se ha expandido un poco, una vez sabe a cuántos ha de llevar, pero no puede hacerse más grande. Tres personas es el límite de su capacidad de carga.

Mimo bote del pantano: INT media; AL N; CA 7; MV 3, nad 6; DG 8; pg 54; GAC0 13, #AT 1; Dñ 3-12; AE penalización —4 a las tiradas de sorpresa de las víctimas; una cola retiene a las víctimas rápidamente (las víctimas deben superar una tirada de abrir puertas para liberarse); DE camuflaje; inmune al ácido y a los ataques con mohos, limo verde y budines; TM G; ML 15; PE ; *CM*.

AYUDA DE LOS CAMPESTRIS

Puede que los PJs deseen llevar consigo a uno de los campestris cuando partan a explorar el pantano. Los campestris no pueden ser obligados a ir con los PJs, pero sí pueden ser persuadidos. Si los PJs agarran a un campestri y lo llevan consigo por la fuerza, la criatura-champiñón hará todo lo posible por escapar. Por supuesto, no cooperará si es retenido contra su voluntad.

Si un PJ bardo (o un PJ que supere un control de la pericia en no armas de cantar) les canturrea a los campestris durante al menos un turno antes de que los PJs se adentren en el pantano, 1-3 campestris les seguirán cuando se marchen. Estos campestris se quedarán con los PJs durante tanto tiempo como los PJs permanezcan en el pantano.

Las acciones de los campestris pueden proporcionar una advertencia de un ataque inminente de los mosquitos. Dos rounds antes de cualquier encuentro con los mosquitos gigantes, los campestris empiezan a chillar y a saltar arriba y abajo. Esto tiene que proporcionar a los PJs tiempo para preparar algún tipo de defensa.

UNA CRIATURA EN LOS ARBUSTOS

Justo antes de que los PJs se adentren en el gran pantano Glitchegumee, Katán les formula una última petición. Pregunta a los PJs:

> «Hum, esto... por cierto, aprovechando que estáis explorando, ¿recordáis que os dije que mi gato desapareció hace una semana? Bueno, si pudierais echar un vistazo por ahí para ver si encontráis a Hlaupa ya que estás en ello, os aseguro que os lo agradecería.»

Mientras los PJs están buscando a Hlaupa, pueden ir por el pantano llamando: «Aquí, gatito, gatito. ¡Aquí, Hlaupa!» Recompensa con una bonificación de 50 PE por buen juego a cada PJ cuyo jugador haga realmente esta llamada.

Todas las buenas películas de terror tienen una escena en la que un gato salta al rostro de alguien, lo asusta mortalmente, y luego proporciona un poco de alivio cómico. Este es el caso en esta aventura. El gato de Katán, Hlaupa, está destinado a proporcionar a los PJs un buen susto antes de que consigan finalmente atrapar al irascible felino.

Hlaupa ha estado vagando por el pantano cazando y eludiendo mosquitos durante los últimos días. Unas pocas horas después de que los PJs entren en el pantano, Hlaupa (que, por cierto, no está perdido) encuentra a los PJs. Debido a su natural curiosidad felina, Hlaupa sigue a los aventureros para ver adónde van, durante varios días si es necesario. El impacto de la búsqueda para Hlaupa puede ser realzado mediante una cuidadosa puesta en escena.

Como se ha señalado antes, el pantano Glitchegumee se halla fantasmagóricamente desprovisto de la mayor parte de vida animal. Este hecho debería poner a los PJs un poco nerviosos cuando empiezan a explorar el pantano. Conduce al menos un encuentro al azar antes de que los PJs tengan su primer encuentro con Hlaupa, sólo para mantener sobre ascuas a

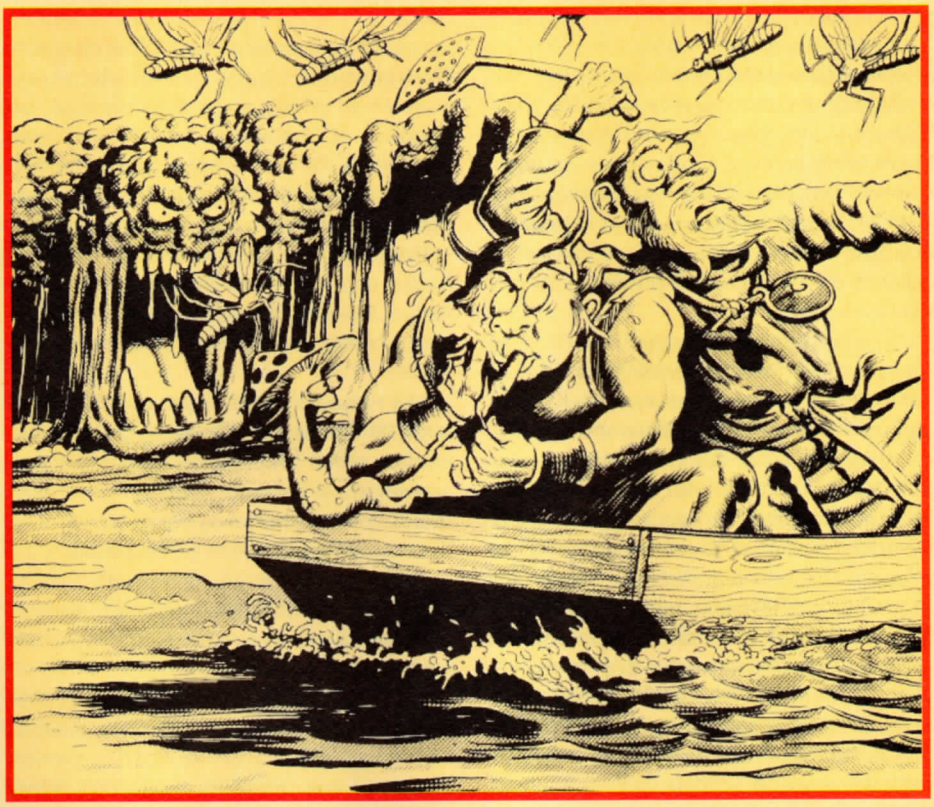
los jugadores. La naturaleza mortífera del encuentro hará que los PJs se vuelvan paranoicos y temerosos del siguiente encuentro. Cuando estés preparado para que los PJs encuentren al gato, tira al azar unos cuantos dados (para confundir a los jugadores) y luego lee el siguiente párrafo:

> Un suave ruido de roca en los arbustos, a unos tres metros a vuestra derecha y ligeramente más atrás, atrae vuestra atención. Cuando os volvéis para mirar, un chirrido que pone escalofríos en vuestras espinas dorsales vibra en el aire, emanado de cual sea la criatura que se oculta en la maleza. Hacéis una mueca de dolor y os cubrís los oídos, pero el ruido cesa bruscamente, y os dais cuentade que la criatura ha utilizado vuestro momento de distracción para saltar y ocultarse en las profundidades del pantano.

A partir de ahora, Hlaupa sigue a los PJs y los atosiga constantemente. Menciona el «ruido en los arbustos» a cada oportunidad: cuando los PJs estén montando o levantando el campamento, justo antes o después de un encuentro al azar, etcétera. Varía un poco el párrafo recuadrado anterior en cada encuentro. El DM debe hacer todo lo que esté en su poder para convencer a los jugadores de que alguna horrible criatura del pantano los está siguiendo y acechando. Un método especialmente efectivo para inducir la paranoia en los jugadores es conducir inmediatamente un encuentro al azar después de que Hlaupa grite. La idea es hacer que los PJs lancen conjuros, disparen proyectiles y hagan todo lo necesario para intentar matar o capturar a «la criatura en los arbustos».

Los PJs terminarán dándose cuenta sin embargo de que la criatura en los arbustos es el gato de Katán. Si los PJs hacen constantemente ruidos amistosos al animal, llamándole: «Aquí, gatito» cada vez que Hlaupa grite o haga ruido, el gato efectuará 1d4 + 1 encuentros más, luego caminará directamente al campamento de los PJs, con la enlodada cola erguida en estandarte. Pedirá que le den de comer y acompañará a los PJs desde este punto (hasta que regresen a la cabaña de Katán). Si los PJs recuperan a Hlaupa de esta forma, recompensa con una bonificación de 300 PE, a repartir entre todos los PJs. Si los PJs no se abren amistosamente a la «criatura en la maleza» (o siguen disparando contra ella), Hlaupa nunca acudirá a su campamento.

Recuerda que Hlaupa es anormalmente inteligente para un gato, y que ha visto



a los mosquitos. Probablemente es un poco más listo que los campestris como individuos. Si los PJs tienen acceso a un conjuro de *hablar con los animales*, pueden conseguir alguna información útil de Hlaupa El gato sabe que el pantano está desprovisto de vida debido a que los mosquitos lo están matando todo. También sabe que los mosquitos son extremadamente grandes, y que el Monstruo del Pantano está casi siempre cerca cuando los mosquitos están cazando.

Hlaupa (gato);: INT baja; AL N; CA 5; MV 15; DG 1; pg 8; GAC0 20, #AT 2; Dñ 1-2/1; AE gritar, arañar; DE ver abajo; TM P (60 cm largo, sin contar 30 cm de la cola); ML 10; *CM* (variante).

Hlaupa es sólo medio gato doméstico y aún en gran parte salvaje. Se salva como un personaje de nivel 8, usando la mejor tirada de salvación en cada categoría. No sufre ningún daño por caída. Hlaupa es el proverbial gato de siete vidas, aunque ha usado ya unas cuantas de ellas. Los ataques dirigidos contra Hlaupa fallan inexplicablemente; los conjuros yerran el blanco (o escapa con ligeras marcas); y cualquiera que intente agarrarlo tropieza con algo y cae de bruces en el lodo. Estos acontecimientos son un reflejo de las excelentes tiradas de salvación del gato. Los ataques con éxito apuntados a Hlaupa que den como resultado su muerte simplemente usan una o más de sus siete vidas (exactamente cuántas vidas le quedan es un asunto a juicio del DM).

EL MONSTRUO DEL PANTANO GLITCHEGUMEE

El encuentro con el Monstruo del Pantano del pantano Glitchegumee se produce en un momento a determinar por el DM. Puede que el DM desee desarrollar dos o tres encuentros al azar (ver el recuadro anexo «Encuentros en el pantano Glitchegumee»), espaciados a lo largo de un par de días de tiempo de juego, antes del encuentro de los PJs con el Monstruo del Pantano en el cuarto o quinto día de exploración. Este procedimiento funciona mejor, en especial para grupos de nivel bajo. De otro modo, tira 1d6 por cada día pasado explorando el pantano. Un resultado de 1 indica que durante ese día tiene lugar un encuentro con el Monstruo del Pantano. Tira 1d12 para determinar a qué hora del día se produce el encuentro.

Un encuentro con el Monstruo del Pantano empieza con un ataque de una gran nube de mosquitos gigantes (para estadísticas sobre el enjambre de mosquitos, ver «Encuentros en el pantano Glitchegumee»). Utiliza el tamaño máximo posible del enjambre (44 mosquitos). Durante el combate entre los PJs y los mosquitos, cada PJ tiene una probabilidad (10% más el nivel del PJ) cada round de observar una figura sombría y acechante entre los arbustos a 3d6 + 10 metros de distancia. Esta figura amenazadora es el Monstruo del Pantano del pantano de Glitchegumee. El DM deberá hacer todo lo posible por pintar un aura de amenaza y

poder alrededor de esa acechante figura.

El Monstruo del Pantano controla el ataque de los mosquitos contra los PJs. Sin embargo, mientras observa a los PJs librar su batalla, el Monstruo del Pantano se siente muy confuso. Todavía desea jugar con sus «juguetes» (los mosquitos), pero también sabe que algo va mal en el pantano. Se pregunta si los humanoides serán capaces de ayudarle a desentrañar qué es lo que va mal.

Sin embargo, la experiencia del Monstruo del Pantano le dice que la mayoría de los humanoides se sumen en el pánico y se vuelven violentos si se acerca demasiado a ellos. Sus experiencias pasadas han enseñado al Monstruo del Pantano que es más seguro permanecer alejado y observar a las demás criaturas desde una cierta distancia. La visión del Monstruo del Pantano mirando de entre los arbustos puede ser un tanto intranquilizadora, y ésta es la razón por la cual el viejo Katán nunca ha permanecido en la zona el tiempo suficiente para descubrir que el Monstruo del Pantano no es necesariamente hostil.

El Monstruo del Pantano responderá a los PJs exactamente de la misma forma con que ellos lo traten. Si los PJs lo atacan, devolverá el golpe, usando todas sus formidables habilidades. Es básicamente un niño, y los niños pueden tener terribles e irrazonables temperamentos. Si los PJs interrogan al Monstruo del Pantano, éste hablará con ellos. Si apelan a él para que les ayude, hará que los mosquitos se retiren.

Monstruo del Pantano (variante del montículo arrastrante): INT baja; AL N; CA 2; MV 6, nad 12; DG 7; pg 40; GAC0 13, #AT 2; Dñ 2-12/2-12; AE asfixia; DE ver abajo; TM M (1,8 m alto); ML 17; PE 3.000; *CM*.

Si una víctima es golpeada por los dos brazos del Monstruo del Pantano en el mismo round, queda enredada en una maraña de hojas y lianas y se asfixia en 2-8 rounds, a menos que el Monstruo del Pantano resulte muerto o la víctima consiga liberarse (superando una tirada de doblar barras/alzar puertas). El Monstruo del Pantano recibe medio daño de las armas de filo y punta, ningún daño de las armas golpeadoras. Es inmune a los ataques con fuego, y el frío causa medio daño si falla su tirada de salvación, ninguno si la supera. El Monstruo del Pantano se puede ocultar en las lodosas aguas y saltar fuera contra su víctima, con una penalización de —3 a la tirada de sorpresa de la víctima. El Monstruo del Pantano es también un excelente nadador. Cura por completo en 12 horas.

Al contrario que un montículo arrastrante normal, el Monstruo del Pantano es hijo exclusivo del pantano Glitchegumee. El Monstruo del Pantano está destinado a convertirse en el guardián del pantano, un papel en el que irá madurando de forma gradual. A fin de incrementar su efectividad como guardián, el Monstruo del Pantano tiene garantizadas las siguientes actividades tipo conjuro, utilizables a voluntad una vez al día: *hechizar mamífero, llamar insectos, enredar, crecimiento vegetal, hablar con las plantas, retener plantas.*

La respuesta del Monstruo del Pantano a los PJs es vaga a propósito. El DM debe intentar entrar en empatía con su confuso, asombrado y solitario (pero no necesariamente poco amistoso) estado mental y desarrollar sus acciones en respuesta a las acciones de los PJs. Los PJs han de tener la impresión de que están tratando con un niño de cuatro años más bien grande en tamaño.

Si los PJs hablan abiertamente con el Monstruo del Pantano, la enorme criatura será directa acerca de explicar su participación en los recientes acontecimientos. Está desesperado por conseguir que el pantano vuelva a la normalidad. Una forma para los PJs de convencer al Monstruo del Pantano de que les ayude a exterminar los mosquitos es explicarle pacientemente que si utiliza los mosquitos para alejar a las criaturas que no le gustan, también dañará a las criaturas que le gustan, como los muchos pájaros, lagartos, campestris y otras criaturas agradables.

El Monstruo del Pantano puede llamar y destruir a todos los mosquitos adultos, una vez convencido de que son malos para el Glitchegumee. El Monstruo del Pantano sabe también que los mosquitos gigantes se reproducen. Si los PJs se lo piden, los conducirá a los distintos lugares donde están las larvas para que puedan ser destruidas (ver área 4 en el recuadro anexo «Explorar el pantano Glitchegumee»). El viaje desde donde los PJs encuentran al Monstruo del Pantano hasta los puntos de procreación tomará 3-12 horas. Si se produce un encuentro al azar durante este tiempo, el Monstruo del Pantano ayudará a los PJs con sus mejores capacidades, a menos que el encuentro sea con un fuego fatuo, contra el cual el Monstruo del Pantano no luchará.

CONCLUIR LA AVENTURA

Si los PJs destruyen la amenaza de los mosquitos, recompensa con una bonificación de 2.000 PE por la historia, a repartir entre todos los PJs. Si los PJs consiguen convencer al Monstruo del Pantano a que les ayude a destruir los mosquitos, recompénsales con una bonificación de 6.000 PE por enseñar al Monstruo del Pantano una valiosa lección. El Monstruo del Pantano del Glitchegumee será mucho más maduro a partir de ahora. Ten en cuenta que la recompensa en puntos de experiencia por destruir al Monstruo del Pantano es de 3.000 PE. Cuando recompenses con puntos de experiencia por esta aventura, haz un uso liberal del esquema de recompensas individuales comunes de la página 48 de la *Guía del Dungeon Master*, en especial las categorías «juega bien su personaje» y «tiene una idea hábil».

Aunque los PJs tengan éxito en destruir a los mosquitos, se necesitarán varias semanas antes de que las criaturas regresen al pantano, y años antes de que la ecología del pantano vuelva a la normalidad. El Monstruo del Pantano será muy solitario hasta que consiga algunos nuevos amigos con los que jugar. ¿Qué harán los PJs con el abatido y solitario Monstruo del Pantano hasta que algunas de las demás criaturas regresen a sus hogares en el pantano Glitchegumee? Los PJs pueden cuidarlo durante algunas semanas, o quizá pueden llevarlo a la cabaña de Katán, donde puede jugar y cantar con sus amigos, los campestris. Por supuesto, es probable que Katán no se sienta excesivamente emocionado acerca de hacer de niñera de un enorme montón de vegetación con espíritu de niño. Los PJs tendrán que resolver este problema de la mejor manera posible. Si la solución tiene una chispa de genio (o es divertida), recompensa con una bonificación de 100-200 PE, a repartir entre los PJs.

Esta aventura deja muchas preguntas sin responder para que el DM las explore. Algunas de ellas pueden incluso conducir a aventuras posteriores que impliquen a Katán y el pantano Glitchegumee. Puede haber más artefactos de la batalla hombres-orcos en distintos lugares del pantano, Tictaqueantes Bombas del Tiempo de Problemas (por así decir). ¿Se ha convertido alguno de los luchadores de esa lejana batalla en un muerto viviente? ¿Tendrá más problemas Katán a causa de sus misteriosos enemigos en Volkrad? ¿Volverán los PJs al Glitchegumee e intentarán enfrentarse al fuego fatuo? ¿Cuántas vidas le quedan exactamente a Hlaupa el gato? Y, lo más importante de todo, ¿aprenderán alguna vez los campestris a cantar afinados?

Varias aventuras publicadas pueden ser modificadas fácilmente para que tengan lugar en o en los alrededores del pantano Glitchegumee. El DM puede demostrar en ellas sus habilidades.

CLIMA/TERRENO:	Pantanos de agua salada
FRECUENCIA:	Rara
ORGANIZACION:	Manada
CICLO DE ACTIVIDAD:	Diurno, pero inactivo a la brillante luz del sol
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Baja (3-4)
TESORO:	No
ALINEAMIENTO:	Neutral
NUM. APARICION:	4d6 por manada
CATEGORIA DE ARMADURA:	8
MOVIMIENTO:	12
DADOS GOLPE:	1
GAC0:	20
NUM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1
ATAQUES ESPECIALES:	Esporas, imitación sonido
DEFENSAS ESPECIALES:	Sorprendido sólo con 1-2
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	D-P (8 cm por pg)
MORAL:	Inestable (6-7)
VALOR PE:	65

Los campestris se parecen a micónidos (ver el apéndice al volumen 1 del *CM*) sin brazos y tienen un parecido mucho más fuerte a los champiñones que sus más evolucionados primos. Los campestris son criaturas felices con pocas preocupaciones. Las criaturas-champiñón son un poco más listas que un gato doméstico, lo bastante listas para tener un retorcido sentido del humor y algunos rudimentarios poderes de razonamiento. Cada «manada» de champiñones tiene también una inteligencia colectiva igual a un 6-7 en la escala de inteligencia. Un personaje druida o uno con pericia en herbalismo puede que hayan oído hablar de los champiñones bailarines en antiguas leyendas, pero los PJs no deberían tener ninguna información específica acerca de los hábitos y habilidades de los campestris.

Los campestris varían ampliamente en color, desde el blanco hasta el tostado y hasta el pardo oscuro, pero siempre tienen caperuzas rojas o púrpuras y manchas circulares. Se mueven expandiendo y contrayendo sus muñones de raíces.

Combate: Una vez al día, cada campestri puede liberar una nube de esporas que actúa como un conjuro de *lentitud* sobre todas las criaturas dentro de un radio de 3 metros. El efecto dura 1d4 + 4 rounds (salvación contra conjuros para mitad de duración). Los campestris son muy sensibles al sonido y a las vibraciones, y así sólo resultan sorprendidos con una tirada de 1-2.

Los campestris pueden embestir contra criaturas a una gran velocidad para un solo punto de daño, pero usan este ataque principalmente para distracción. También atosigan de este modo a los lanzadores de conjuros para impedir que lancen ninguno.

Hábitat/Sociedad: Las criaturas-champiñón se sienten cautivadas por todo tipo de canto, incluso el increíblemente malo. Si alguien canta o toca un instrumento, los campestris cantarán alegremente con él. Los champiñones pueden imitar fácilmente tanto palabras como música. Una vez han cantado una canción o un fragmento musical tres o cuatro veces, lo recuerdan, aunque tienen tendencia a mezclar partes de distintas melodías. Los campestris danzarán alrededor de cualquiera que les cante, y se lo pasarán en grande. El DM debería saber extraer una buena dosis de hilaridad de todo esto. Si uno de los PJs canta una canción a los campestris, devuélvesela con las palabras un poco liadas.

Ejemplo: Supongamos que un bardo PJ canta: «La pastora Mary tenía un corderito, que parecía como nieve de tan tan blanquito», que es una de las canciones favoritas de todos los tiempos de los campestris. Como respuesta, los campestris pueden organizar un corro alrededor de los PJs mientras cantan: «El tontorro Murray tenía un resfriado, que lo dejaba de lo más alelado» (el DM deberá repetir la letra en un irritante falsete nasal, retorciéndola de nuevo y cada vez más a cada estrofa, hasta que los jugadores, hartos, empiecen a lanzarle objetos).

Si el jugador de un PJ bardo se cansa de los hábitos a veces irritantes de los campestris y les enseña a cantar afinados (un bardo muy paciente puede conseguir que canten y bailen como coristas de primera), recompensa al PJ con una bonificación de 150 PE por buen desarrollo del juego. Si el jugador efectúa un trabajo excepcionalmente bueno (si todo el mundo en la sesión no para de reír), el PJ se merece 200-300 PE por su desarrollo del juego. Para ganar esta bonificación, el jugador debe cantar realmente la canción que su personaje desea enseñar a los campestris. El talento del jugador no cuenta aquí, sólo que esté dispuesto a cantar. El DM debe usar su buen juicio para determinar cuándo el PJ bardo ha puesto suficiente esfuerzo en la enseñanza.

Ecología: Los campestris son criaturas muy útiles para tener alrededor, si vives en un área con suelo salino. Las criaturas-champiñón «comen» suelo salino, filtran la sal, y excretan una pasta fangosa de suelo purificado (desprovisto de todas las cosas de las que se alimentan los hongos, por supuesto).

Comer la sal sirve también como un mecanismo de defensa, porque hace que el sabor de los campestris sea tan salado como el caviar. Los bullywugs los consideran una exquisitez, pero la mayoría de las demás criaturas inteligentes los evitan.

RUNAS Y PERGAMINOS

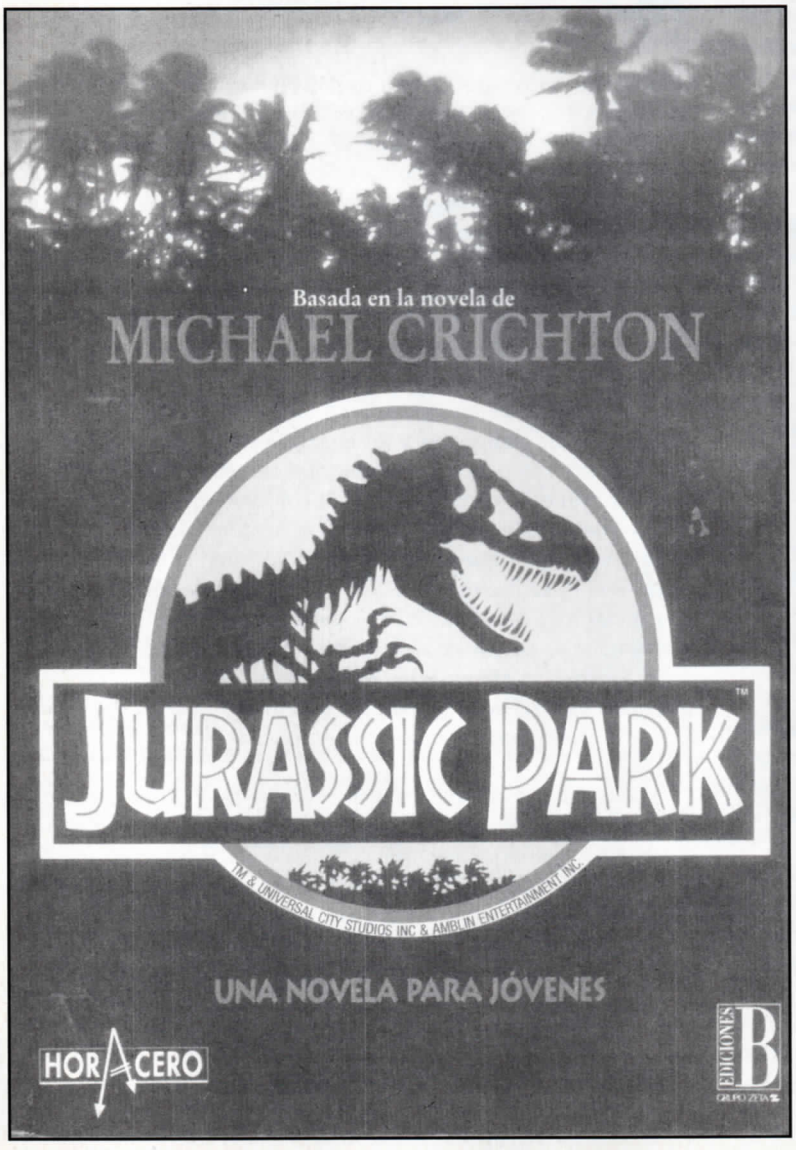
ESOS LAGARTOS TAN SIMPATICOS

Parque Jurásico
Michael Crichton
Plaza & Janés, 1992

Los libros han sido siempre algo fantástico. Los hay hasta que ofrecen algo más que reglas de rol, para dar paso a mundos, personajes e historias que pueden ser vividas a muchos niveles. Sentado cómodamente en una butaca, por ejemplo. O con los dados en la mano, ¿por qué no?

Confieso que emprendo este comentario algo irritado. Y con prisas. Me explicaré.

Estoy irritado porque *tooooda* la prensa ha empezado a bombardearnos desde hace meses con una campaña, entre descarada y subliminal, al respecto de los dinosaurios, de la película de Spielberg, de los hallazgos paleontológicos más recientes, etcétera. Todo ello mucho antes de que la película se estrene comercialmente en España. Lo que no me molesta. Es la *tyrannomanía*. Pero que, hace pocos días, mis ilustres colegas en la pluma de «El País» dieran la noticia de que se había recuperado ADN de los saurios gigantes partiendo de fósiles y que eso venía a confirmar la tesis de Crichton... Cuando, según mis fuentes, la noticia se había producido ¡un año antes! (Xavier Fenosa, buen amigo, al leer esta reseña me lo reafirma: suplemento de ciencia de «La Vanguardia», fecha indeterminada, pero comprobable). Amigos y vecinos, esto apesta a propaganda no pagada por medios habituales. En tono más suave, añadiré que Crichton no es ningún imbécil, y que, los que hemos leído sus novelas anteriores sabemos que suele documentarse bien. Es decir, que Crichton debía saber cuando escribía *Parque...* que se efectuaban investigaciones al respecto. Por eso estoy irritado. Por el acoso voluntario o accidental al que se somete al público (o sea, vosotros, el resto y yo). Y tengo prisa. No sé cuándo se publicará esta columna. Supongo que en setiembre, lo que me da unos meses de respiro antes del estreno de la película. Y porque lo que les quiero comentar es la novela.



Reconozcamos de inicio que Crichton no es un genio. No escribe como Bradbury, no será candidato al Nobel de literatura, incluso no hará jamás algo parecido a *Cita con Rama* o *Los propios dioses* (de Clarke y Asimov, respectivamente).

Pero es un gran, gran artesano. He leído siete veces *El gran robo del tren*, cuatro *La amenaza de Andrómeda*, dos *El hombre terminal*; no he leído *Esfera*, caramba, pero quizá fue por miedo a la adicción. Y *Parque Jurásico* lo terminé de un tirón en una noche. Quiero decir con esto que Crichton trabaja sus novelas, que tiene ritmo, que pone en ellas esa combinación credibilidad/acción que hace que el lector las devore. Siempre ha sido así. Y siempre sorprende. Su prosa no llegará a ninguna parte, pero sus argumentos... Les ahorraré la descripción detallada de algo que habrán leído hasta la saciedad. En breve: un millonario monta un parque de atracciones con dinosaurios reales, clonados de ADN extraído de fósiles. Por supuesto, algo falla. *E cómico, non*?

Pero –sonrío– Crichton es Crichton, y sabe lo que tiene entre manos. El y yo sabemos que el famoso Tyarannosaurus Rex no podía más que ser un pobre predador y un fundamental carroñero (y que los dinosaurios, herbívoros y mansos en su mayoría, eran bastante –como dicen los franceses– «simpas»). Olvídense de Godzillas y compañía. Entra *el* predador.

Ahí, tras la omnimiosa sensación de que esto no puede durar, la novela despega de forma magnífica. Tengan en cuenta que no están leyendo una novela de ciencia ficción, sino un «thriller» científico, una historia en la que el psicópata es, realmente, un psicópata natural.

Este es el guiño que atrae de Crichton; ese «las cosas no son como nos las han enseñado» que hacen sus novelas irresistibles.

Por lo anterior, creo que la recomendación al respecto de *Parque Jurásico* es clara: una joya artesanal.

En cuanto a la película, sólo decir que en la novela los protagonistas son niños. A saber lo que Spielberg habrá hecho con ellos.

__Lluís Salvador

Ediciones B, también ha publicado una versión para jóvenes

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 JOC

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

JAQUE MATE

Bien, acabamos de pasar las vacaciones del 93, aunque no todos, porque parece que los encargados de deleitarnos con novedades no habrán descansado mucho. Aunque la gran mayoría de cosas que comento en este DRAGON número 4 son novedades de julio, hay bastante material que o bien saldrá a principios de setiembre, o se gestará en agosto, para que pronto lo tengamos a nuestra disposición.

¡Adelante con los faroles!

EL CUBIL DEL DRAGON
Ampliación para Dungeons & Dragons Básico
Original: TSR y Borrás Plana en versión en castellano.
Salida al mercado: junio/julio (no concretado)

No me parece del todo acertada la política de Borrás Plana (y de TSR supongo), de sacar un solo producto cada año para *D&D*, aunque tampoco sé si el mercado actual está para recibir algo más. A pesar de ello, espero y deseo que, aunque sea poco a poco, todo el material para este juego sea del mismo calibre que el que hasta hoy ha aparecido. Si la nueva presentación de *D&D* nos pareció excelente, esta nueva ampliación eleva el listón de la calidad aún más. Tanto la presentación como el contenido están muy trabajados, y pienso que gustará a los más exigentes aficionados al *D&D*.

En el *Cubil del Dragón* podréis encontrar tres aventuras completas para *D&D*, con sus respectivos mapas en color (muy parecidos a los de la primera caja), amén de nuevas fichas para destroquelar de personajes y monstruos. Cada aventura tendrá como protagonista a un dragón. Aunque las aventuras pueden jugarse individualmente, se recomienda que sigan un orden establecido, para poder llegar a la más complicada con el máximo material, nivel y poder posibles. En estos tres módulos también podréis encontrar nuevos monstruos y conjuros.

Pero lo más importante de este gran suplemento es un minijuego, que puede llegar a pasar inadvertido, y que se llama, como cabía esperar, *El cubil del dragón*. Está incluído en el segundo módulo, *El refugio del gusano* (Pág 14). Este minijuego está pensado para ser jugado como un juego de mesa, en el más puro estilo *Heroquest* o sucedáneos. Precisa de 2 a 8 jugadores, cuya misión es muy «sencilla»: llegar a la sala del dragón (se utiliza el mapa del segundo módulo *La guarida del dragón*,) y recoger todos los tesoros que se pueda antes de que suene la alarma, la cual pondrá sobre aviso al dragón. Las reglas son muy simples, y para que dé mejor resultado, se han añadido unas fichas para cada jugador (con dibujo), así como fichas para el dragón, monstruos, tesoros, etcétera.

Creo que no sólo debe convertirse en una complemento indispensable para el que tenga la primera caja (el juego original), sino también para todo aquel que aprecie el trabajo bien hecho, y que se preste a usar el material incluido. Esperamos con impaciencia más complementos (la *Rules Cyclopedia*, por ejemplo).

SHADOWRUN
Original: Shadowrun. Fasa Corporation y Diseños Orbitales en la versión española.
Salida al mercado: Primera quincena de julio.

Por fin, demos gracias al Señor, por este bien bendito. A quien le parezca que estas alabanzas son un poco descabelladas, debe saber que el juego *Shadowrun* ha estado casi un año y medio en el punto de mira de Radio Macuto, y los numerosos rumores acerca de juegos que se debían hacer y deshacer en castellano. Primero que si *Shadowrun* o no *Shadowrun*, y cuando todo parecía hecho, va y sale la segunda edición, por lo que se pospone la traducción, o al menos se deja de hablar sobre su salida. Finalmente, y después de algunos meses de incertidumbre (¿inCyberpunke?...), *Shadowrun* aparece ante nuestras narices y además, y como cabía de esperar, en su segunda edición.

Pero ¿qué es *Shadowrun*? Quizá, para ser cautelosos con todos, deberíamos decir que es el juego de temática «cyber» (punk o no punk) más popular del mundo, y quizás el mejor trabajado. No en el apartado de reglas (aunque tampoco decimos lo contrario), sino en el de diseño general y de mercado.

El mundo de *Shadowrun* se centra principalmente en los USA del año 2053, donde la evolución se ha extendido en todos los campos. No existen las superpotencias, sino un puñado de pequeñas naciones. Los ordenadores no son un objeto distanciado del hombre, sino una parte más de éste. En general, un mundo rodeado de ambiente cyberpunk (para más detalles, leed el artículo que abre nuestro **DRAGON Magazine**), y con todos los elementos necesarios para alimentar una buena película de ciencia ficción de serie B. Y digo serie B porque, si leéis el «background», podréis daros cuenta que es por donde este juego rezuma tópicos típicos, e incluso algún elemento un poco fuera de la seriedad que se le debería dar a este juego. Vamos, que el argumento del juego, aunque muy extenso y bien explicado, no acaba de dar la talla. El por qué supongo que puede deberse a la parte «mítica» que posee *Shadowrun*. La combinación de una sociedad cyber con personajes cyberfantásticos (trolls, orcos, elfos, etcétera) debería ser interesante y divertida (y a mí me seduce la idea), pero dudo que guste a los sibaritas del futuro.

Dejando el fondo aparte, debo decir que en cuanto a reglamento, me gusta. El sistema de tiradas es simple y rápido, ya que sólo debes tirar dados de seis caras y contar cuántos de ellos superan la puntuación precisa para esa acción. La hoja de personaje es limpia y diáfana. La idea de la «matriz» (el entramado de conexiones de todas las computadoras de telecomunicaciones del mundo) es muy interesante. Existe, para aquellos que no sepan vivir sin ella, magia de dos tipos principales: Hermética y Shamánica, ambas con una fuerte carga tecnológica. Y nuevos y divertidos «bichos» (aunque la palabreja no acaba de pegar).

La verdad es que necesitamos mucho más espacio para poder hablar de *Shadowrun*, pero para eso tenéis las tiendas especializadas; y si no, ya sabéis: a comprar antes que empiecen las clases.

Felicidades por la maquetación y el trabajo, árduo, seguro, de traducción, que da un acabado muy serio al juego (Diseños no falla nunca en este aspecto). *Shadowrun* debería llenar vuestra estantería, auque sólo fuera por poder optar a algo diferente a lo de siempre.

RECORTES

Esta vez sí tendréis recortes, ya que se han quedado en el tintero algunos productos y ciertos rumores.

—Para «rolemasteros», el *Manual de Hechizos y Magia* ya lo tenéis a la venta desde julio.

—Ludotecnia nos está preparando un otoño de miedo. Dos módulos para *Ragnarok* seguidos (*Sarah* el primero; el segundo, pronto los conoceréis).

—Se preparan nuevas cosas para *Fanhunter*. Nosotros ya sabemos qué es, aunque por discreción...

—Zinco ya tiene nuevo material, para no faltar a la cita mensual: el volumen dos de la serie *Dragonlance Classics* y el Compendio de Monstruos de *Dark Sun* y, en setiembre, *El Manual del Buen Ladrón*... y dicen que, para fin de año, al fin entrarán en el universo de *Forgotten Realms*, los tan famosos Mundos Olvidados.

FE DE ERRATAS:

Deseo ofrecer mis disculpas a la afición y a Ludotecnia por mis precipitados comentarios sobre las pantallas. *El fantasma del clavo de plata* incorpora las pantallas reales y definitivas, aunque podrá haber algunas nuevas anotaciones posteriormente. Lo debí entender mal, cuando hablamos por teléfono. Lo siento, chicos.

—Alex Miquel

¿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 .....

CON PIES DE PLOMO

Una vez más estamos con vosotros para comentar las novedades, y como lo prometido es deuda, también tenéis un montón de ilustraciones a color de las miniaturas comentadas en éste y otros números, que se quedaron en el archivo por causas varias. Pero vamos a lo que vamos...

PRINCE AUGUST
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras S. A.
Serie: MITHRIL MINIATURES.

LOS CAMPOS DEL PELENNOR (REF. M291-M296) *****
Escultores: Tom Wilkinson, Dan Kelleher y Chris Tubb.

En esta nueva serie podemos encontrar varias referencias dedicadas a caballeros de Gondor, pertenecientes al ejército real, infantería con lanzas, espadas y escudos. También veremos a un jefe de Harad, montado a caballo, e infantería con cotas de malla y un troll negro. De ellas ya os informaremos con más detalles en próximos coletazos de **DRAGON Magazine**.

Cuando se publiquen estas líneas estará disponible la ya comentada caja del Rey Nazgul, montado en una bestia alada REF. M279... Y una figura a escala 54 mm. de *Aragorn*, que es la primera de una serie a este tamaño. Para no perdérselas, avisamos.

A continuación, unos cuantos «truquillos» para resaltar las figuras a la hora de pintarlas. Como podréis observar, las figuras que tienen mucha ropa tienen un acabado sucio y desgalichado. Esto se consigue dando al final del proceso un «lavado» de negro con tu pintura habitual muy diluida en agua. Aunque da mejor resultado el Sombra Natural de *Film Color* de *Vallejo*, como se puede observar en la ref 1501 «Carroñeros».

Los que se decidan por el exoesqueleto de *Bitume* ref. BTV4 observarán que se han realizado unas cuantas modificaciones, que por otra parte son muy, muy sencillas. El cableado de la parte posterior se hizo con trocitos de cualquier aparato electrónico (recuerda que se pueden hacer maravillas con todo lo que se encuentra en un cubo de basura). La señal luminosa es simplemente un pedacito de plástico con esta forma, y la base son dos piezas de los suelos de ciencia ficción de *Fantasy Forge* a la cual se le ha añadido una figura de la ref. N010 de marines heridos, cortada por la mitad con alguna que otra víscera realizada con trocitos de hilo y mucha tinta roja.

Recordad que si no queréis un robot recién salido del concesionario, tenéis que darle ese lavado de negro o sepia ya comentado antes. El vehículo Antigravitacional y el de la banda, también tienen este acabado, y los impactos de bala están pintados directamente con color plata.

Si no modificas una figura, ésta será mucho más vistosa si decoras la base, aunque sea simplemente con un poco de césped artificial, como se ha hecho con las figuras de *Citadel*, distribuidas en España por *Alfil* y *Diseños Orbitales*. Los acabados se consiguen insistiendo mucho con el pincel seco. Por si alguien no lo sabe, el pincel seco (mira que estamos hartos de repetirlo, ¿eh?) consiste en esencia en: a) mojar el pincel en la pintura de manera normal; b) limpiarlo con un trapo o pasándolo por una hoja de periódico hasta que no suelte casi pigmento. Pasándolo

VEHICULOS DE «FUTURE WARRIORS»

ANGEL DESCARNADO DE LA NOCHE (RAFM)

HORRORES SURTIDOS (CITADEL)

con suavidad sobre la figura, la pintura se queda en las partes más salientes, respetando el color de las más profundas. Con un poco de práctica, se pueden dar luces a los colores, ensuciar, realzar, hacer cotas de malla, etcétera, como podréis apreciar en las fotografías.

Nada más por este mes, si no es animaros a que pintéis. Por nosotros, que no quede: la primera figura puede quedar un poco churro, pero a partir de la tercera, se aprende: piensa en la cara que van a poner el resto de jugadores cuando te vean llegar a la partida con tu figura pintada exclusiva para la ocasión. Un trabajo como éste siempre merece la pena. Sí, señor.

Angel Carrillo
y Mariano Liwski

Fotos de M. Liwski

Figuras pintadas por Angel Carrillo y Mariano Liwski.

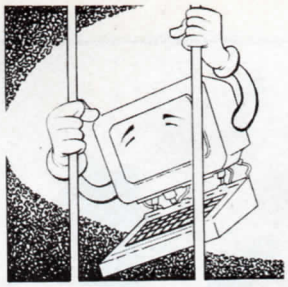
FUTURE WARRIORS (1501)

ESQUELETO MECANICO (BITUME/PRINCE AUGUST)

HORRORES SURTIDOS (CITADEL)

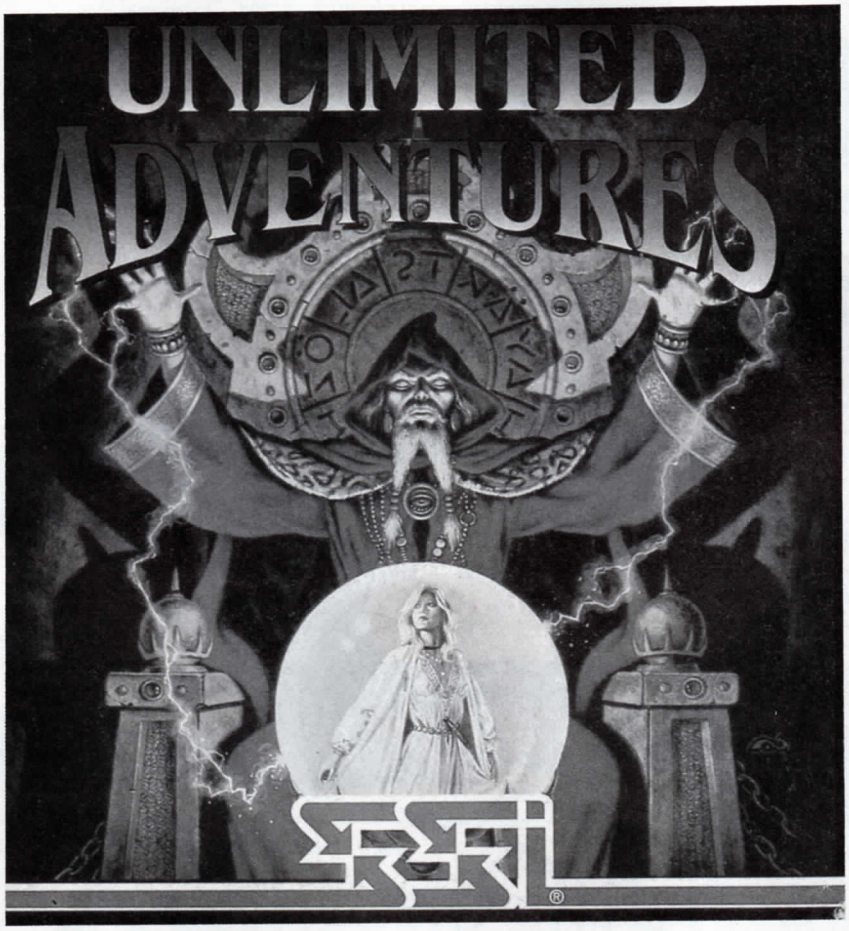
FUTURE WARRIORS (1501)

BYTES Y MAZMORRAS



Los libros han sido siempre algo fantástico. Los hay hasta que ofrecen algo más que reglas de rol, para dar paso a mundos, personajes e historias que pueden ser vividas a muchos niveles. Sentado cómodamente en una butaca, por ejemplo. O con los dados en la mano, ¿por qué no?

¿Qué tal, mis aventureros informatizados? ¿Habéis jugado mucho este verano? Los que hayáis tenido que estudiar y no hayáis podido rascar el teclado, no os preocupéis, pues setiembre es un buen momento para ponerse al día en JdR varios, antes de que den comienzo las clases. Y si el bolsillo os es propicio, y papá está contento, podéis intentar alimentar vuestro siempre hambriento PC con la última novedad de *SSI/Dro Soft* lanzada al mercado: *Unlimited Adventures*. O lo que es lo mismo, el programa con el que siempre han soñado los másters de corazoncito de silicio, pues te permitirá crear tus propias aventuras informáticas basadas en el reglamento de *AD&D, segunda versión*. Suena bien, ¿eh?



Como suele ser habitual en estos casos, *TSR* pone las ideas y el copyright, *SSI* el soporte informático y la distribución, y *Micromagic* la programación. Juntos han creado un programa que, si bien no satisface la última moda de interfaces de usuario «chupaos» de utilizar, promete dar rienda suelta a la imaginación de los jugadores que deseen meterse a Dungeon Master en el marco de su pantalla amiga (la de su ordenador, no Tele 5). El universo donde nos moveremos será el de los *Reinos Olvidados*, uno de los más fascinantes del *AD&D*.

Unlimited Adventures viene en tres discos de alta densidad (3,5 o 5,25) y acompañado de un extenso manual: tanto el programa como las instrucciones están en perfecto castellano, cosa que siempre es de agradecer. La protección contra copia se realiza mediante el socorrido sistema de introducir una palabra clave del manual. Aparte de para las claves, el manual es indispensable para utilizar un programa con la complejidad de éste. *UA* se presenta y utiliza de la misma manera que los juegos más clásicos y veteranos de la línea *Advanced* de *SSI*, como *Champions of Krynn*. Una pequeña pantalla en 3D, por la que nos movemos, un recuadro con las características más relevantes de nuestros PJ, un cuadro de diálogo que nos informa de lo que vemos y una barra de menú en la parte inferior. Cuando entremos en combate, la vista cambia a isométrica en pantalla completa, con figuritas animadas que representan a PJs y PNJs: debajo está el obligado menú de acciones posibles y/o probables.

El control es mediante teclado (método de teclas abreviadas) o teclado y ratón: el uso de uno no excluye el del otro, y de hecho, habrán de trabajar en equipo. Los que ya conozcáis este tipo de interface de usuario, mediante barras de menú jerárquicas, no tendréis ningún problema; los que no, deberéis dedicar un par de horas para aprender a navegar con ellos antes de hacer nada. Se recomienda jugar la aventura pregenerada que incluye el programa, *Heirs to the Skull Krag*, para familiarizarse con su manejo. Así podremos luego desenvolvernos sin muchos quebraderos de cabeza en el *Editor de aventuras*. Podremos crear complejos «dungeons», llenos de trampas, teletransportadores, más de ochenta monstruos distintos y tesoros tan sólo «pinchando» con el ratón, y mapeando a nuestro antojo. Tenemos la posibilidad de intercalar imágenes entre sección y sección, optar por diversos tipos de decorado y elegir el aspecto que tendrán los PJ y PNJ.

Por si no tuviéramos bastante con los más de 3 Mb de librería de imágenes que acompañan al programa, también se nos dará oportunidad de crearlos nosotros mismos, si tenemos aptitudes artísticas, y luego importarlos para incluirlos en nuestra aventura: éste es uno de los puntos más destacables de *UA*, a mi parecer. Para ello, el programa suministra unas plantillas, con el tamaño de los recuadros precisos y la paleta de colores a utilizar, junto con algunas notas de interés. *Paintbrush* y *De Luxe Paint* son los candidatos ideales para esta labor (las plantillas están dupli-

CONJUROS INFALIBLES

¿Acabar con Dran Draggore en *Eye of The Beholder II* se ha convertido en una obsesión para ti? Seguro que por bien que te lo montes, el muy canalla te pone a caldo, dejando a tu grupo hecho un asquito a base de bolas de fuego y cerrojos de luz. Pues bien, eso se ha acabado. Si Dran juega sucio, nosotros también lo haremos. Para ello, sólo requerimos de un poco de habilidad y la ayuda de un programa que permita editar ficheros en hexadecimal, como *PcTools* o *Norton Utilies*. Atentos a la jugada.

Eye of The Beholder 2 dispone de seis «posiciones de grabación», que consisten en seis ficheros llamados EOBDATA0.SAV a EOBDATA5.SAV, dentro del subdirectorio del juego. Si alguno de vuestros personajes ha muerto en el cumplimiento del deber, abrid el último fichero que hayáis grabado (EOBDATA0.SAV si es el primero, EOBDATA1.SAV si es el segundo, y así sucesivamente) mediante el editor adecuado. Lo primero que veremos es el nombre con el que hemos salvado el juego, unos códigos raros y, un poco más abajo, el nombre del PJ que tenemos en primera línea, a la izquierda. Si seguimos mirando, veremos al resto del grupo. Manos a la obra, entonces.

Empezando por la primera posición en hexadecimal antes del nombre del PJ (suele ser el símbolo del «smiley», código ASCII 2), contad 27 posiciones hacia adelante. Si el personaje está muerto, veréis la siguiente cadena hexadecimal: *F6 FF XX*, donde *XX* es el número máximo de puntos de golpe de nuestro personaje, en hexadecimal. Si está vivo, aunque herido, la cadena será *YY 00 XX*: *XX* es el máximo de PG e *YY* los PG actuales, en hexadecimal. Si sustituimos cualquiera de estas dos cadenas por *FF 00 FF*, cuando carguemos el programa nos encontraremos con la agradable sorpresa de que el PJ ha resucitado (si estuviera muerto), ¡y con 255 puntos de golpe en ambos casos! Este truco puede repetirse cuantas veces sea necesario, saliendo del juego y cambiando los tres bytes exactos ya mencionados. Otra pista: la posición número 31 almacena la armadura de nuestro personaje. En el caso de un mago con suerte (CA 4), veremos en las posiciones 30 y 31 la cadena *00 04*. Si cambiamos *04* por *F2*, por ejemplo, nuestro conjurador pasará a tener *CA-14* (¡toma ya!). Ojo, a los guerreros se les mantiene cuando mueren, pero por alguna extraña razón, a los magos, no. Si les resucitáis con el procedimiento antes descrito, acordaos de actualizar también la armadura, que tendrá su valor original. Para facilitar el trabajo, se recomienda el uso de algún traductor de números decimales a hexadecimales; CALC—JNC.EXE, una utilidad «shareware» es ideal para ello. Si sabéis cómo buscarlo, también se pueden alterar el nivel o las características del PJ: pensad un poco. No olvidéis hacer antes de nada una copia de seguridad del fichero de grabación, por si algo sale mal. De momento, este truco sólo ha sido probado con el *EOB II*, aunque creemos que puede funcionar en el *I* y en el *III*: estamos en ello y seguiremos informando. ¡Duro y a por Draggore!

cadas en formatos PCX y LBM), pero cualquier software artístico que acepte este tipo de ficheros (*Image 72, Microsoft Paint, Paint Tools, Autodesk Animator*, etcétera) puede servir. Aunque los que no deseen complicarse mucho la vida pueden estar más que contentos con los gráficos ya incluidos en el programa: podréis encontrar digitalizadas algunas de las mejores portadas e ilustraciones a color que han sido utilizadas en los libros de AD&D. La sensación de «déjà vu» al contemplarlas es constante. Ya lo veréis.

Las posibilidades que ofrece *Unlimited Adventures* son muy variadas. Podrás intercambiar aventuras escritas por ti con otros jugadores, hacer el «playtesting» en solitario de un módulo que hayas escrito para el *AD&D* «con dados», organizar campeonatos con una misma aventura entre varios jugadores, etcétera. El único límite es tu imaginación y la capacidad de tu disco duro.

En resumen, un producto muy atractivo, por lo original de su planteamiento, y que puede dar mucho jugo: poder intercambiar el papel de jugador con el de máster en un ordenador no es una cosa muy común. Su punto flaco (y donde radica su dificultad) es en los numerosos menús que nos veremos obligados a utilizar. Aunque están traducidos a nuestro idioma, la palabra castellana suele ser más larga que la inglesa, y las opciones quedan a veces «recortadas» por la falta de espacio, lo que las primeras veces hará que todo nos suene, si no a chino, sí al menos a sueco u holandés. Quizás hubiera quedado mejor si se hubiesen utilizado menús de «pull-down», pero la idea era respetar una forma de controlar la aventura ya establecida por *SSI*. Sois los usuarios los que tenéis la última palabra. Veremos lo que tardan otras casas de programación en copiar la idea...

Así que nos volveremos a encontrar cerca de Navidades, y no penséis que me he olvidado de todo lo que os prometí en el número anterior. Nobleza, consortes, redactores jefe y pasión por los juegos obligan. Feliz y lúdico otoño.

—Laura Balestra

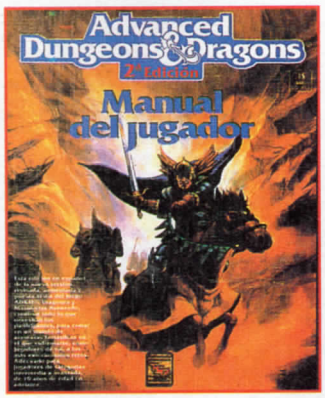
```
PC Tools Deluxe R4.20                                          Vol Label=PCMANIA1
-------------------------------Sector Edit Service-----------------------------
Path=A:\*.*
File=EOBDATA4.SAV   Relative sector 0000000, Clust 00365, Disk Abs Sec 000039

Displacement ----------------- Hex codes---------------------      ASCII value
 0256(0100)  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 95 00 C9 00 C7 00 D1 00 87 00 00 00 00          =
 0288(0120)  00 00 00 00 00 7D 01 0C 00 00 00 00 00 00 00 00          }
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 06
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 43
 0368(0170)  48 41 53 54 41 49 4E 00 00 00 12 12 32 32 12 12   HASTAIN      22
 0384(0180)  12 12 12 12 12 12 12 12 F6 FF 20 00 F2 00 00 00
 0400(0190)  05 07 00 0C 00 00 D6 D6 0D 00 88 0D 01 00 88 0D
 0416(01A0)  01 00 05 00 29 7B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00          ){
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

  ^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exi
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

```
PC Tools Deluxe R4.20                                          Vol Label=PCMANIA1
-------------------------------File View/Edit Service--------------------------
Path=A:\*.*
File=EOBDATA4.SAV   Relative sector 0000000, Clust 00365, Disk Abs Sec 000039

Displacement ----------------- Hex codes---------------------      ASCII value
 0256(0100)  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 95 00 C9 00 C7 00 D1 00 87 00 00 00 00          =
 0288(0120)  00 00 00 00 00 7D 01 0C 00 00 00 00 00 00 00 00          }
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 06
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 43
 0368(0170)  48 41 53 54 41 49 4E 00 00 00 12 12 32 32 12 12   HASTAIN      22
 0384(0180)  12 12 12 12 12 12 12 12 FF 00 FF 00 F2 00 00 00
 0400(0190)  05 07 00 0C 00 00 D6 D6 0D 00 88 0D 01 00 88 0D
 0416(01A0)  01 00 05 00 29 7B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00          ){
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edi
```

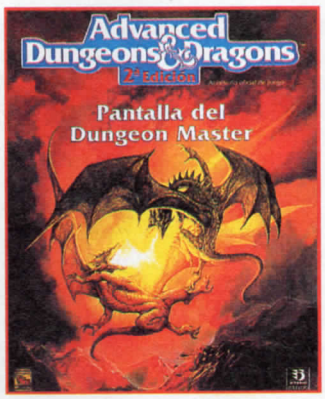
Advanced Dunge
2ª Vers

ROL 3D ediciones zinco

Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicita



Manual del Jugador

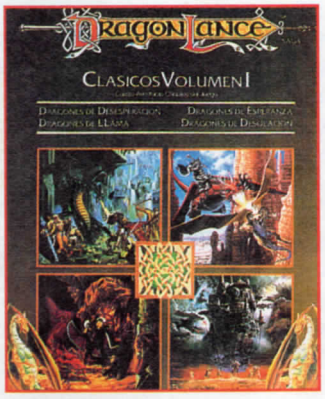


Pantalla del Dungeon Master

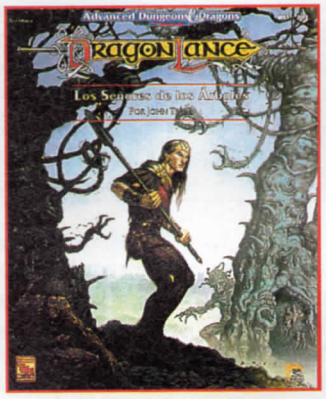
Compendio de Monstruos Vol. Uno

El Desafío del Guerrero

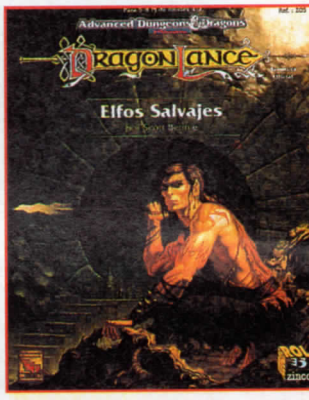
Compendio de Monstruos Apéndice Uno
(Al Vol. Uno)



Clásicos Dragonlance Vol. Uno



Los Señores de los Arboles



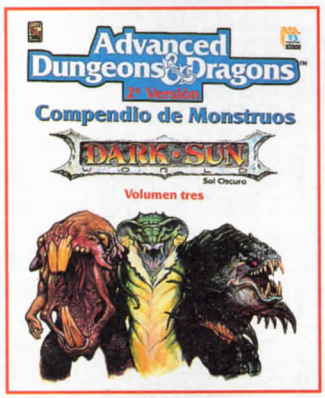
Elfos Salvajes

Compendio de Monstruos
Volumen Dos **Dragonlance**

Tiempo del Dragon

Tomo de Magia

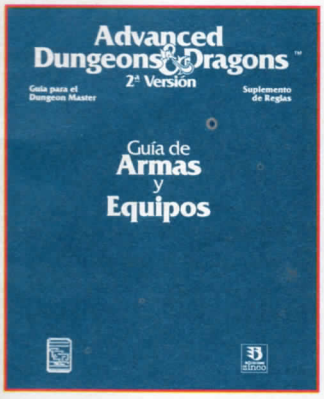
Sol Oscuro



Compendio de Monstruos
Volumen Tres

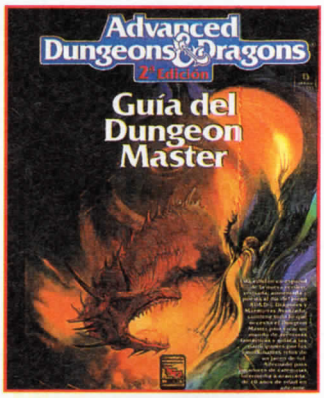
ons & Dragons™ ión

os por correo utilizando el **CUPON ADJUNTO**



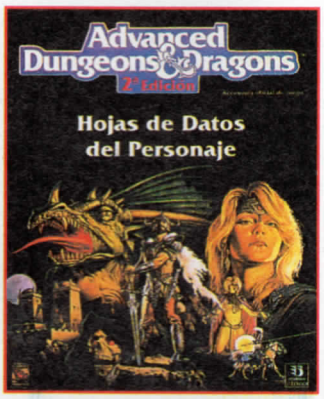
Guía de Armas y Equipos

Relatos de la Lanza

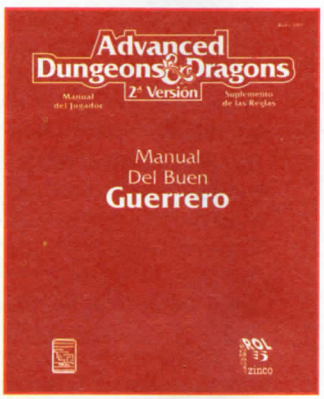


Guía del Dungeon Master

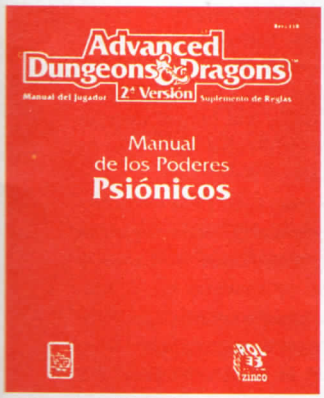
Los Señores de los Robles



Hojas de Datos del Personaje



Manual del Buen Guerrero



Manual de los Poderes Psiónicos

Libertad

Clásicos Dragonlance
Volumen Dos

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.**
- ☐ 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.**
- ☐ MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS .....**2.500 pts.**
- ☐ LIBERTAD .....**3.200 pts.**
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE Vol. Dos .....**2.500 pts.**
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. Tres .....**2.250 pts.**
- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL .....**400 pts.**

Nombre y Apellidos.....

.....

Dirección .....

.....

.....

.....

Población .....

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

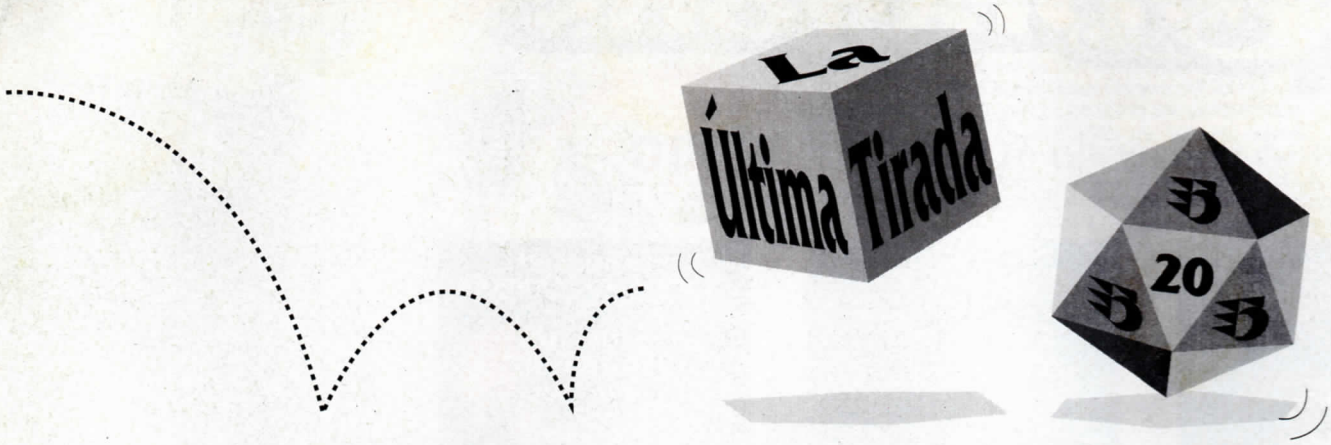
Firma

Hago efectivo este importe por:

- ☐ GIRO POSTAL (Añadir 250 pts. por gastos envío)
- ☐ Remítamelo Contra Reembolso

Y PRONTO ENTRAREMOS EN

14816



«El hombre verdaderamente sabio jamás juega a la piola con el unicornio.»
—Proverbio norteamericano

¿Qué, ya están contentos los señores? ¿Véis cómo usando la diplomacia, el tacto y una buena espada todo se consigue? Supongo que todos que protestaban porque decía que en esta aventura sólo iba a haber dragones y calabozos, podrán dormir sosegados y a pierna suelta, con sus conciencias de caótico legal bien tranquilas.

Incluso se podría añadir que este cuarto zarpazo de nuestro *Dragón* ha quedado un poco extraño. Por el pasillo del «dungeon» me he tropezado con unos robots enormes y unos dinosaurios aún más grandes. Spielberg, ¿qué has hecho? Mamá, miedo. Tipos medio cibernéticos, colgados de ordenadores portátiles, han sustituido a los frívolos elfos, y la U.S. Army ha recibido la más espectacular paliza desde lo de Pearl Harbour. No podréis negarme que los que empiecen curso (o estén a punto de comenzarlo: que haya suerte para todos), lo van a hacer con un material más que suculento en la carpeta. ¿Qué más se puede pedir?

Con un otoño calentito en cuestión de rol en lontananza, creo que las únicas hojas que no van a caer van a ser las de personaje. Hay muchos temas sobre los que los jugadores de todo el país filosofan y debaten. De todas las preguntas que me hacen los roleros cuando me dan permiso para salir de la redacción, hay una que se repite una y otra vez, y que en ocasiones me persigue como un fantasma pelmazo. «Oye, ¿y este año va a haber Jornadas?»

El alma buena y cándida de turno se refiere a las muy añoradas JESYR, *Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol*, suerte de convención general de roleros, afines y otras hierbas que se celebraron en Barcelona de 1987 a 1991. Fueron saraos portentosos, donde la mitad de la afición echamos los dientes en esto de los roles y los tableros, nos quedamos afónicos arbitrando y donde pudimos comprobar que no estábamos solos: no éramos no cuatro gatos, como mínimo, seis y medio. Un hermoso recuerdo, en definitiva. Pero tras la quinta edición, en marzo del 91, las JESYR cambiaron de plano astral sin dar ninguna explicación. Se puso como excusa el ajetreo olímpico del 92 ante su no comparecencia a la cita con los jugadores de todo el estado español. Se habló mucho de unas hipotéticas JESYR VI en mayo del 93... Pero no pasó nada. El colectivo de personas que las hicieron posibles contra viento y marea, Ludocentre, ha dejado de existir. Otras tentativas que se hicieron en el pasado, de mimetizar en cierto modo las JESYR, tuvieron un éxito discreto. Se ha hablado mucho, se ha dicho mucho, se ha pontificado mucho, pero estamos igual que hace dos años. Y la situación de nuestro hobby en España ha cambiado mucho de 1991 a 1993. Somos más, más activos, y disponemos de muchos más juegos traducidos al castellano. Los juegos autóctonos en un cien por cien son una realidad, y la mayoría de las poblaciones grandes de España cuentan ya con una tienda especializada en juegos, y bien surtida de novedades. Con este marco inmejorable, ¿qué podemos y qué debemos hacer? Mucha gente parece haber hecho suya aquella frase de Benjamin Constant, teórico político del imperio napoleónico, que decía: «La confianza ha de venir de abajo, y todo lo demás, de arriba.» Algunos ya se han dado cuenta de que eso no ha de ser así, y se han puesto manos a la obra. No se trata de «las jornadas» sino de «vuestras jornadas»: las JESYR eran importantes porque eran grandes y porque nos las «daban hechas», pero vosotros podéis hacer lo mismo si estáis dispuestos a trabajar un mínimo. Sólo cambia la escala, porque la finalidad es la misma: dar a conocer el juego de rol entre los que no lo conocen, apoyar a los que hace poco que han empezado y conocer a nuevos amigos con los que compartir nuestra afición. Son muchos los clubes de toda España que han descubierto esta gran verdad sin necesidad de tirar por Inteligencia, que se han liado la manta a la cabeza, y merecen un monumento por ello, pero necesitamos aún más. Los requisitos, los podéis imaginar con facilidad: un local, una fecha, unas mesas, un buen programa, algo de material, partidas de exhibición, iniciación o campeonato y mucha ilusión para salir adelante. Todo lo demás está por inventar, desde concursos de disfraces hasta «happenings» en vídeo. Si tu club es pequeño y no se atreve a meterse en camisa de once varas, ¿qué tal unirse a otros colectivos de jugadores? ¿Y por qué no meter en el ajo al ayuntamiento, al gobierno autónomo, a la comisión de fiestas mayores, a la Federación de Petanca o al Ministerio de Cultura, para que ayude? ¿Por qué no inspirarse en la movida montada por el club de dos provincias más allá? Puede que las Jornadas de Rol y Ganadería de Valdeburrillos del Estacazo (provincia de Sebastopol), organizadas por el club SSS (*Semi-Orcos Surfistas Salvajes*, por poner un ejemplo chorra) solo reúnan a 50 personas; pero es posible que al año siguiente se apunten 200, y el concejo pague una merienda para todos los participantes. Y si la cosa prospera, y los SSS no aflojan ni el ritmo ni la ilusión, puede que en un par de años se celebre la *Valdeburrillos RPG Con'95*, que será norte, luz y guía de toda jarana rolera que se organice en el país. La cátedra y el precedente tenéis que sentarla vosotros, no los que estamos subidos en una sillita, como Mafalda. Me consta de que sois capaces de eso y de mucho más. Sólo es cuestión de demostrarlo.

La nostalgia está muy bien para dedicarla a los Beatles o a la novieta que nos echamos en el instituto, pero no se puede vivir toda la vida de recuerdos ni de castillos en el aire. De manera especial cuando estamos hablando de algo vivo e inquieto, que aglutina a un importante sector de la población juvenil y parte de la adulta. En ningún momento hay que dudar de la gran importancia que las JESYR tuvieron en la génesis del rol en España. Agua pasada no mueve molino, y en nuestras manos está el conseguir que la afición rolera tenga que opinar hasta cuando Felipe González quiera montar gobierno.

Porque cuando los Cazafantasmas, Batman, James Bond, Indiana Jones y la Hormiga Atómica se jubilen, ¿quién va a salvar al mundo? ¿Blancanieves, Caperucita Roja y Pee Wee Herman? Me temo, chicos, que no podemos elegir.

—Francisco José Campos

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

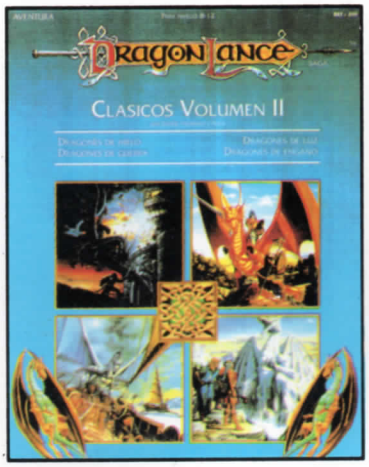
ARTE-9

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

Advanced Dungeons & Dragons™
2ª Versión

ULTIMAS NOVEDADES

REF.: 302
3.200 Ptas.



REF.: 209
2.500 Ptas.

REF.: 303
2.250 Ptas.

REF.: 112
2.500 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...

DARK·SUN™
WORLD
Sol Oscuro

Ediciones Zinco