LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón Magazine

Dragón™

EDICION ESPAÑOLA

NUM.5 475 PTS.

ROL

zinco

50 HECHIZOS PARA CASTILLOS

¡DIVIDE Y VENCERAS!

MODULOS

LA APRENDIZ DE PANDORA

EL ENCANTO DE LA ISLA

00005

8 414090 102452

Próximamente

La Guarida del Goblin

Borrás presenta ***La Guarida del Goblin****, un nuevo pack de 3 aventuras para jugar con DUNGEONS & DRAGONS® que, además, incluye un minijuego de tablero.*
¡Ya son 6 las nuevas aventuras para D&D®!
El Cubil del Dragón *y, pronto,* ***La Guarida del Goblin*** *os esperan en vuestra tienda habitual.*
¡Atrévete a desafiar al temible Rey Goblin y a sus 3 ejércitos!

Dungeons & Dragons® GAME

Dungeons & Dragons® Básico

D&D® El Cubil del Dragón
(Pack de 3 aventuras)

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

TM

DRAGON MAGAZINE

Número 5
Noviembre 1993

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

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 Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador
Ernesto Urdi

Traductores:
Laura Balestra
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:
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

12 **AVENTURAS Y SELLOS**
El juego de rol por correo: un mundo por descubrir

16 **¿POR CORREO O POR MODEM?**
Correo y ordenadores sirven para jugar a rol a distancia.

20 **UN DRAGON EN MI PANTALLA**
Cómo jugar a JdR por ordenador... ¡y en grupo!

24 **DIVIDE Y VENCERAS**
Si separas a tu grupo, la diversión no habrá hecho más que empezar.

49 **DALE A TUS VILLANOS UNA MALDITA OPORTUNIDAD PARA DEFENDERSE**
O de cómo evitar que tus PNJ siempre muerdan el polvo.

52 **CINCUENTA ENCANTAMIENTOS PARA CASTILLOS**
Convierte un castillo en una experiencia espeluznante.

MODULOS

30 **LA APRENDIZ DE PANDORA**
(Aventura para AD&D, niveles 1-5)
Un niño mago, y solo en casa, puede ser una amenaza.

36 **LA ISLA BONITA**
(Aventura para AD&D, niveles 7-12)
Se empieza por un naufragio, y de ahí para arriba.

SECCIONES

4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
Las sabias palabras de nuestro dire.

6 **PLUMAS ENVENENADAS**
¿Se admiten tiros de salvación?

8 **EL ORACULO DE LOS DIOSES**
Preguntas y respuestas para toda ocasión.

9 **+3 EN CARISMA**
Ogro quiere conocer ogra.

10 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Clubs, fanzines, convocatorias, copas...

11 **EL ZOCO DE LANKHMAR**
Todo bueno, todo bonito, todo barato.

56 **RUNAS Y PERGAMINOS**
Un buen libro ayuda a jugar

58 **JAQUE MATE**
Las últimas novedades del mercado español

60 **CON PIES DE PLOMO**
Las mejores figuritas para JdR

62 **BYTES Y MAZMORRAS**
Con los ordenadores también se juega.

66 **LA ULTIMA TIRADA**
La filosofía de taberna de nuestro redactor jefe.

EL RUGIDO DEL DRAGON

CAMBIOS EN EL PANORAMA ESPAÑOL

De repente, el panorama español de la edición de juegos de rol ha comenzado a moverse. El motivo: la llegada a nuestra piel de toro de uno de los gigantes mundiales, la empresa británica Games Workshop. Una empresa que, si bien es cierto que no se dedica exactamente al rol, podríamos situarla entre las afines, por su especialización en la edición de figuras de 25 mm (¡sin duda algunas de las mejores que puedan hallarse en el mercado mundial, en los apartados de fantasía y ciencia ficción!), y de sus peculiares juegos de guerra. Unos juegos, por otra parte, perfectamente adaptables al rol, aunque sólo sea como ambientaciones en las que se pueden desarrollar los más diversos escenarios.

Pero volvamos a ese movimiento que citábamos, que ha venido causado no sólo por el desembarco de Games Workshop en nuestras playas, sino además por el modo en que se ha realizado tal desembarco...

En efecto, los astutos británicos, deseando hacerse con el mejor equipo nacional especializado al que pudieran echar mano, han optado, nada más y nada menos, que por hacerse con el control de Diseños Orbitales, empresa hasta ahora editora en España de los juegos de rol *Battletech*, *Shadowrun*, *Traveller* y *Vampiro*, entre otras cosas.

Y es que, al hacerse con Diseños, los del Workshop conseguían, de una tirada, un excelente equipo profesional, una estructura empresarial y una red comercial... lo que no está nada mal para empezar. Así que digamos adiós a Diseños Orbitales, demos la bienvenida a Games Workshop. Naturalmente, la barcelonesa tienda Jocs and Games también cambiará su logo, para pasar a ser la primera tienda Games Workshop en España. Y, por cierto, como nos han prometido tenernos al tanto de lo que en ella se cueza, os tendremos informados de sus talleres de pintura, promociones, venta de artículos especiales... igualito que en el United Kingdom, vaya.

Naturalmente, todo esto deja en el aire una pregunta... ¿qué pasará con los juegos de rol que editaba Diseños Orbitales? Porque Games Workshop sólo trabaja con sus propios productos, lo que descarta la continuación de las anteriores líneas.

Sí, el mundillo del rol se mueve en España...

La respuesta a la pregunta, espero, la tendremos en el próximo número, que será nuestro especial fin de año, y saldrá en diciembre.

—Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera de éste mes es un dragón heráldico del Medioevo

DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON ®, issues 182 ("Dragonslayers on the Screen"), 186 ("Give your Villians a Fighting Chance" & "50 Castle Hauntings"), 190 ("Divide and Conquer!") and 197 ("Perils and Postage" & "By Mail or By Modem") and DUNGEON ® issues 33 ("That Island Charm") and 38 ("Pandora's Apprentice"), and is copyright © 1991, 1992, 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., TM 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 publicada, que pudiera resultar errónea.
Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material recibido nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquettes de ordenador, nunca de originales.
Dragón Magazine Número 5, noviembre de 1993. Edita Ediciones Zinco S. A., Avda. de Roma 157, 9º, 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:
Tal como nos muestra la pintura de Donald Clavette, Pamdora no fue la única persona que tuvo problemas al abrir una caja. Por nuestra parte, también hemos tratado de prepararles un número con muchas sorpresas, pero menos peligrosas que la que surge de la caja...

PLUMAS ENVENENADAS

Mira que os lo tenemos dicho, y la mitad nos hacéis tanto caso como a un ogro tartamudo: que pongáis en el sobre a qué sección de **DRAGON Magazine** van destinadas las cartas que enviáis. Hay aventureros que son gente de mundo, y lo hacen sin que se lo pidamos, pero todavía hay algún que otro semi orco que va más despistado que una momia en un parque de atracciones. Perdonad el inciso, copiad cien veces «No lo haré más» y veamos qué es lo que había en el buzón este mes:

UNA DE PUNTAZOS VARIOS

Queridos amigos de **DRAGON**:

Vuestra revista me gusta mucho, hay unos «dibus» muy bonitos y me divierto mucho con vuestros chistes, cuando me pongo a *gkdfkkfkkfkgsdlffgqftytweh kdbkbjrlr* —— HELP HELP... *wklrtkijuopwk!* (*)

Ha habido una filtración del club de los ramalazos. Bueno, a lo que íbamos, queremos hacer un llamamiento a todas las chicas que jueguen a rol y sus amigas que no lo hagan, porque pensamos que en esto del rol hay poca afición femenina.

Todo se ha dicho ya sobre vuestra revista, pero no sobre vuestros módulos, subrayando en especial *El viejo Katán y la increíble y alimenticia banda de los Champiñones Bailarines*, los cuales son muy útiles para los DM que tienen jugadores devoradores de aventuras como los de Tech Line. Pese a que parezca lo contrario, nuestras campañas son bastante serias aunque tienen sus puntazos.

Ya puestos, hacemos un llamamiento a todos/as los que quieran pertenecer a nuestro club. Sabemos que estáis muy atareados y que no dais abasto, pero no podemos despediros sin antes pediros que ampliéis la revista o aunque sea algunas de sus secciones, y es que nos sabe a poco, si esto conllevara un aumento de precio, no nos importaría. Seguid como hasta ahora. Les han escrito DM y demás TECH LINE ROL CLUB.

Teléfonos de contacto para ampliación de socios:

(958) 81 52 55 y (958) 81 75 58

Ciudadanos: Plácenos sobremanera vuestro comunicado, que será sometido a la consideración de los amigos másters y de nuestro amigo el ordenador. Sirve al ordenador, el ordenador es tu amigo. De todas formas, nos vemos en la penosa obligación de informar que las filtraciones son constitutivas de delito de traición, al igual que el error a la hora de dirigirse al departamento adecuado del Complejo Alfa... Nos apostamos el cuello a que jugáis a Paranoia, *¿verdad? Os perdonamos la traición por vuestras alabanzas (nos consta que el* Viejo Katán, etcétera *ha gustado mucho). De momento, no podemos ampliar la revista, y lo de las secciones, de vosotros depende.*

(*) Sic en el original.

PISA EL ACELERADOR

Hola, plebe de **DRAGON Magazine**. Soy un novato en esto del rol, y quiero ser breve. Deseo empezar con el *AD&D*. ¿Qué libros debo comprar primero? ¿Qué accesorios hay en castellano para el *D&D* (y no el *Advanced*) y el *Car Wars*? ¿Merece la pena comprarlos en inglés? Espero que publiquéis mi carta.

Rubén Cubero

Madrid

P.S.: He escrito a mano porque no escribo bien a máquina.

Loado sea Crom, tanta Guía del Juego de Rol *y aún andamos así de despistados... Para jugar a* AD&D, *lo mínimo que se necesita son el* Manual del Jugador *y el del* Dungeon Master, *y las* Hojas de Registro de Personaje *si no te quieres molestar en crearte unas. Y ya está. Todo lo demás, lo sacamos para* a) *Hacer bonito en la estantería;* b) *Mejorar vuestras partidas;* c) *Ganar mucha pasta. (Táchese lo que no proceda.)*

Para D&D Básico, *Borrás Plana ha lanzado una aventura en caja,* El cubil del Dragón, *y sabemos que está preparando tres más: pregunta en tu tienda. De* Car Wars *sólo hay un suplemento del que no recuerdo el nombre, con nuevas carreteras para jugar. Lo de merecer la pena comprarlos en inglés... Hombre, depende de si lo que buscas no existe en castellano y de si tienes familiaridad con el idioma (una vez me compré un juego de rol en alemán, y ahí lo tengo muerto de risa). ¿Satisfecho?*

Nota: *Dentro de poco os informaremos más ampliamente sobre la nueva academia de mecanografía* **DRAGON**.

SER ORIGINAL ES COPIAR SIN QUE SE NOTE

Soy un chaval de quince años que tiene serios problemas y que necesita ayuda desesperada. Estoy intentando crear un juego de rol, sí, como suena, y necesito que alguien me diga cómo he de empezar. Tengo un montón de ideas revoloteando en la cabeza y no sé cómo darles forma. Estoy intentando crear un libro en el que se incluyan todas estas ideas, que son una rara mezcla de los juegos de rol que más cerca tengo. Estos son *AD&D*, *Cthulhu* y *Star Wars*. Este juego quiero que sea de la Era Hyborea, o sea, de Conan y su mundo, y para colmo no estoy muy bien informado de ello. ¡SOCORRO!

J. M. Moreno

Rivas-Vaciamadrid (Madrid)

Hijo mío, no tienes ni idea en el berenjenal en el que te has metido: no quieras correr antes de aprender a andar. Lamentamos tener que informarte que existen al menos dos juegos publicados sobre Conan: el Conan RPG, *creado por TSR hace unos años y actualmente descatalogado, y un suplemento para* GURPS *sobre la Era Hyborea. Además, hemos visto con estos ojitos que se han de comer la tierra al menos otros dos juegos artesanos y caseros, creados por aficionados. Digamos que, para empezar, lo tienes crudo con el tema. Para crear un juego de rol, lo primero que hay que hacer es inventarse un sistema que funcione. Luego, buscar un mundo que merezca la pena y documentarse. En tu caso, tendrías que leerte de cabo a rabo todas las obras de Robert E. Howard y Sprague de Camp, los cómics de Fórum y localizar toda la bibliografía que pudieses conseguir. Y luego, lo más difícil: escribir el juego. ¿Será por niveles o por sistema de competencias? ¿Cuántos jugadores admitirá? ¿Habrá suplementos, o todo vendrá en el libro de reglas? ¿Ves como es más complicado de lo que parece?*

GAMES WORKSHOP

PRESENTA SU REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS

WHITE DWARF

GAMES WORKSHOP

PRESENTA SU REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS

WHITE DWARF

1

PROXIMAMENTE EDICION ESPAÑOLA

PROXIMAMENTE EDICION ESPAÑOLA

SI DESEAS MAS INFORMACION, DIRIGETE A

GAMES WORKSHOP
C/ Niza, 21-23,
08024 Barcelona
Tel. (93) 450 10 35
Fax (93) 450 21 84

WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS FANTASTICAS

PRÓXIMAMENTE EDICIÓN ESPAÑOLA PRÓXIMAMENTE EDICIÓN ESPAÑOLA

GAMES WORKSHOP

CITADEL MINIATURES

EL ORÁCULO DE LOS DIOSES

El que no pregunta, se queda sin saber. ¡Pero ved qué preguntas nos hacen! A veces nos preguntamos si es que queréis tomarnos el pelo, si es que jugáis a rol mezclado con filosofía zen, o que, en realidad, sois tan buenos jugando que dejáis en mantillas a estos pobrecitos másters. Que no nos pase nada.

—¿Para jugar al *AD&D* con cualquiera de los universos de éste, hace falta tener la *Guía del Dungeon Master* o el *Manual del Jugador*, o ambos libros?

Hombre, pues claro. ¿O es que Airton Senna corre con un coche que no tiene ruedas? Sin reglas, no hay universo que valga.

—¿En el *AD&D* la pericia del ladrón de Esconderse en las sombras dura un solo round, o hasta que este quiera?

Por regla general, un ladrón que saque el tiro de Esconderse en las Sombras sigue oculto hasta que él desee, sea descubierto por cualquier medio o se le acabe la «sombra».

—¿Los humanos en el *AD&D* no poseen pericias como la infravisión o detectar trampas?

La infravisión es algo que no poseen los humanos de manera innata, a no ser que medien medios mágicos, como una poción, por ejemplo. Pero un ladrón, por muy humano que sea, será capaz de detectar trampas... y de ponerlas.

—El *Manual del Jugador* nos dice que las características (como Fuerza e Inteligencia) se modifican con la edad, pero no aclara si se podrán traspasar de este modo los límites de cada raza. Si es así, ¿cómo es que ni siquiera el sabio Elminster supera el 18 en Inteligencia y Sabiduría? ¿Es eso prueba de que los límites de cada raza no se pueden traspasar con la edad? – Parcos

Prácticamente, te has contestado tú mismo. Si tiramos tres dados de seis para crear un personaje, ¿cuál es la cifra máxima que obtendremos? Si las características principales pudieran subir por encima de 18, el AD&D perdería gran parte de su interés, eso te lo aseguro.

—En la tabla de precios de *Dark Sun*, ¿no os parecen excesivas las transformaciones? Ejemplo: Una daga de acero cuesta 2 mo = 200 mc. Si es de madera cuesta un 10 por ciento más, es decir, 20 mc más, ¿no es un poco raro que 4 dagas de ¡madera! cuesten más que un arco largo?

Siendo la tabla de precios aceptada tal cual, un guerrero medio empezará con 360-390 mc. Una espada larga de hueso costaría 450 mc. Una espada larga de madera, 150, lo que le privaría de gran parte de su capital. Siendo las armas de hierro más buenas y más baratas que las de obsidiana, ¿quién, aparte de los clérigos del fuego, compraría armas de obsidiana?

Las protestas, a nuestro querido amigo David «Zeb» Cook, que fue quien se sacó del magín todo el tema de Dark Sun. *Verás, quizás no hayas entendido del todo la filosofía del Sol Oscuro. En Athas, lo único que sobra es arena y mala leche. Las materias primas para hacer armas son escasas, por lo que todo el mundo ha de espabilarse. Fabricar un arma requiere una serie de conocimientos y métodos: para un arco, basta con elegir una rama flexible, pelarla y añadir una cuerda o tripa. Para fabricar una daga de madera, hay que desbastar la madera (con lo que se desperdicia mucho material) y afilarla, endurecerla lo más posible mediante algún medio, añadirle una buena empuñadura y asegurarse de que hace pupa. Por eso puede llegar a ser más cara que un arco: por su fabricación. Para una espada de hueso, por ejemplo, habrá que sacar el hueso de algún sitio, y no creo que el donante lo quiera regalar así por las buenas. En cuanto a lo de la obsidiana, se nota que nunca has tenido un trozo de verdad de este material en las manos. El hierro se oxida, se mella y se rompe, y hay que afilarlo de vez en cuando, con lo que se desgasta. El filo de la obsidiana, una vez tallada, no se oxida y corta como una navaja de afeitar sin necesidad de afilarlo. ¿Sigues pensando que las armas de hierro son mejores?*

—Las razas semihumanas, semielfos, semienanos, etcétera, ¿no tienen lenguaje propio?

No, aparte del Común o el de Alineamiento. Ello se debe a que no son una raza en sí, sino mestizos de dos razas distintas, y que no suelen ser aceptados por ninguna de ellas. En el caso de una comunidad grande de semi-lo-que-sea (cosa bastante rara), es posible que hayan elaborado un lenguaje propio a lo largo de varios siglos, pero es más la excepción que la norma, y sería un idioma propio de esa comunidad, no de la raza.

—¿Podríais decirme las características del DRAGON DE MORDOR tales como profesiones, razas y a qué juego se parece más en cuestión de reglas?

DRAGON DE MORDOR *es clavadito a* Dungeons of Moria, *y éste a su vez al AD&D: es decir, razas las usuales (humano, elfo, enano, gnomo, halfling) y profesiones, las típicas (guerrero, mago, clérigo, ladrón, guardabosques, etcétera). Si te enchufas al Ibertex podrás comprobarlo «siento por siento».*

—¿Qué es un fanzine?

¡Premio a la pregunta más original del mes! Un fanzine (contracción del inglés Fan Magazine*) es una publicación de aficionados, de medios modestos y escasa difusión, sobre un tema particular (rol, ordenadores, música, cine, etcétera). Suele ser obra de un círculo reducido de personas, sin ánimo de lucro, y que desean convertirla en vehículo cultural para expander su afición. Cuando un fanzine cuenta con medios más o menos similares a los de una revista profesional y una cierta distribución, se le denomina «prozine». En el* Heraldo de la Corte *podrás ver algunos ejemplos.*

+3 EN CARISMA

Y siguen llegando los ruegos, las peticiones, las amenazas, los contactos, los... (¡Un momento, que he perdido la chuleta!) Tenemos tanto «Carisma» en este país que podríamos exportarlo a Athas, a ver si los elfos de *Dark Sun* van menos agriados y cascarrabias por la vida...

—A mis amigos y a mí nos gustaría recibir información de otros grupos interesados, sobre todo en *El Señor de los Anillos*, para ver si así llegamos a sentirnos fuera de este aislamiento provocado por vivir en un pueblo donde a nadie le interesa este juego, y lo siento por ellos, pues se pierden el mejor juego que he conocido y el mejor que creo que conoceré, porque el rol es fantástico, y todos los que leen esta revista piensan lo mismo que yo. Los interesados en intercambiar información pueden escribir a:

Juan Ignacio Solís Blázquez
C/. Ramón y Cajal, BLQ D, primero, D
10200 Trujillo (Cáceres)

—Juan Luis de Castellví es un desesperado rolero canario, que busca urgentemente ponerse en contacto con jugadores y clubes de donde sea, para no sentirse tan solo. Le pega al *Señor de los Anillos*, *AD&D*, *Star Wars*, y de paso le gustaría conocer la dirección del dibujante Angus McBride. Si alguien quiere hacer la buena obra del día, que escriba a:

Juan Luis de Castellví Guimerá
Avenida de Moya, 4
35100 Maspalomas, Gran Canaria
(Islas Canarias)

—Hola, mando una petición de socorro destinada a algún club de rol o cualquier grupo de amigos, de Villanueva de la Serena o alrededores, que pueda iniciarme en esto del rol. Llamar al teléfono 84 25 12. Preguntar por Manolo.

Nota de la redacción: Por el matasellos lo hemos sabido, Villanueva de la Serena está en Badajoz. Manolo, hijo, a ver si das más datos...

—Mensaje recibido del Club «El Balrog» de Valencia:

Somos un grupo reducido de viciados al rol, cuando los estudios lo permiten, deseosos de ampliar nuestra plantilla. No somos grandes expertos, pero procuramos hacerlo lo mejor posible y ante todo, pasarlo bien. Normalmente jugamos a *MERP*, pero también a *Runequest*, *La Llamada de Cthulhu* y *AD&D*, aunque estamos abiertos a otros juegos. Buscamos gente a la que le entusiasmen los juegos de rol, ya sean novatos o expertos, másters o PJ's. Preferentemente, gente divertida y animada (sin pasarse de la raya, claro). Los interesados, (gente de Valencia capital o alrededores) escribid a:

Vicente Manuel Domínguez Fernández
C/. San Vicente de Paúl, 21-33, noveno
46019 Valencia

—Tengo el *AD&D*, *Runequest* y el *Señor de los Anillos*; vivo hace poco en Alicante y mis juegos solo sirven para adornar la estantería. Me gustaría contactar con cualquier club de rol de Alicante ciudad. Interesados, escribir a:

Manuel Gran Aracil
C/. Méjico 11, segundo, D
03008 Alicante
O llamar al 511 36 58

—Melissa Tuya es una chica (sí, habéis oído bien, una CHICA) de 17 abriles, que se ha comprado el *Señor de los Anillos* y no sabe por dónde empezar. Busca algún grupo de rol caritativo, ansioso de ayudar a una dama en apuros, a poder ser de Getafe o alrededores, dispuesto a adoptarla como principiante. Promete aprender rápido y subir pronto de nivel.

Melissa Tuya Sánchez
C/ Pinto 5, tercero, G
28901 Getafe (Madrid)

Nota de los de siempre: Como nos enteremos de que tratáis mal a esta amiga, nuestros dragones no van a dejar de vosotros ni la tuerquecita del yelmo...

AHORA SI SABEMOS ANDE...

Dos de los clubes que se daban por desaparecidos en el número 4 han dado señales de vida: están bien de salud y saludan a su mamá. Pero aún nos faltan unos cuantos por encontrar. Si alguien los ha visto, por favor, que se pongan en contacto con nosotros. Seguiremos informando en el próximo número, y con un poco de suerte, le hacemos la competencia al Lobatón...

AKIRA CÓMICS

LO TENEMOS **TODO** EN:
- CÓMIC NACIONAL
- CÓMIC USA (ADMITIMOS SUSCRIPCIONES)
- MANGA
- ERÓTICO...

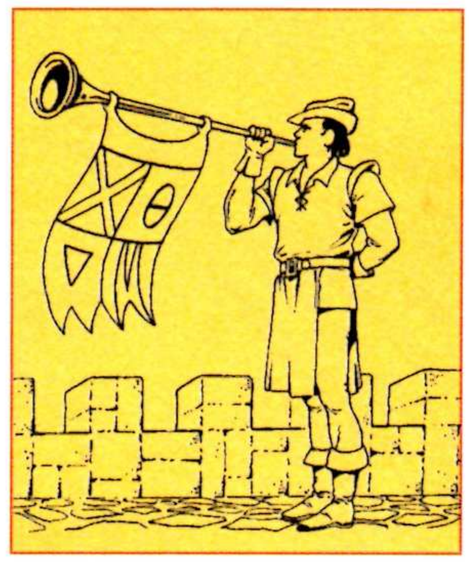
TAMBIEN **SOMOS ESPECIALISTAS** EN:
- ROL EN CASTELLANO E IMPORTADO
- FIGURAS DE PLOMO
- LIBROS DE FANTASÍA, TERROR Y FICCIÓN
- CAMISETAS DE IMPORTACIÓN Y POR ENCARGO

¡¡PARTIDAS DE ROL TODOS LOS FINES DE SEMANA!!

ESTAMOS EN:
GINZO DE LIMIA, 32
TELF.: 739 62 71
MADRID –28029

¡¡JUNTO AL METRO BARRIO DEL PILAR!!

EL HERALDO DE LA CORTE



De los puntos más insospechados de la geografía nacional y/o mundial llegan los avisos, proclamas y convocatorias que este Heraldo tiene a bien presentar. Si organizáis cualquier movida, tenéis un fanzine la mar de chulo o queréis que todo Dios os conozca, enviad vuestra película al *Heraldo de la Corte*. La trompetilla la ponemos nosotros.

—Para todos los interesados: Somos un recién formado club de rol llamado *Crux Ansata*, y jugamos a *MERP*, *La llamada de Cthulhu* y *James Bond*. Si quieres formar parte y eres un chico o chica de catorce o quince años, llámame:

Teléfono 21 47 16 (Salamanca).
Preguntar por José Luis.

—Nos gustaría encontrar gente para jugar al *AD&D* y al *Señor de los Anillos* en Valencia. Preferentemente entre doce y dieciséis años y con acceso a local a ser posible para sesiones. Los interesados pueden llamar al:

(96) 369 90 78 los viernes de 19.00 a 21.00
(96) 360 11 91 los lunes y miércoles de 11.00 a 12.00
Y preguntar por Carlos y Fernando, respectivamente.

—Los días 5, 6 y 7 de noviembre de 1993 tendrán efecto las *Primeras Jornadas de Rol de Calella*, en el Pavelló de Mar de dicha población catalana. Organiza el *«Escamot de Rol»* (Comando de Rol) *MonSensFi*, en colaboración con el Departamento de Juventud del Ayuntamiento de Callella. Más información en:

L'Escamot de Rol MONSENSFI
Pavelló Municipal d'Esports (Sala Fórum)
08370 Calella (Barcelona)
Teléfonos: (93) 762 59 99 y (93) 769 28 22

—Cuentan con dos jornadas de rol en su currículum, y tienen su base de operaciones en el Casal de Joves de Prosperitat de Barcelona. Nos referimos al ínclito club de rol *Napalmáster*. Para darles un toque, probad con:

Napalmáster Club de Rol
Casal de Joves de Prosperitat
C/. Joaquim Valls, 82
(delante metro Roquetes)
Barcelona

—El club de rol *Necronomicón*, junto con el Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes, organiza el Primer Encuentro de Creadores de Rol. Para octubre, que ya llegamos tarde, estuvieron presentes Ricard Ibáñez, el equipo de Ludotecnia y Jorge Barquín, creador de *Fuerza Delta*. En noviembre se confirma la asistencia, el día 5, de Joaquím Micó, creador de *Oráculo*, y el 12, del equipo M+D, autores de *Far West*. Todos los creadores invitados darán una charla-coloquio acerca de su labor como escritores de juegos de rol, y ofrecerán una partida de exhibición al público asistente. Más información en el teléfono (91) 652 08 98. Las plazas son limitadas.

—Mención «ex aequo» en la *Sección de Fanzines y Otros Animales de Compañía* para dos publicaciones de factura netamente artesana.

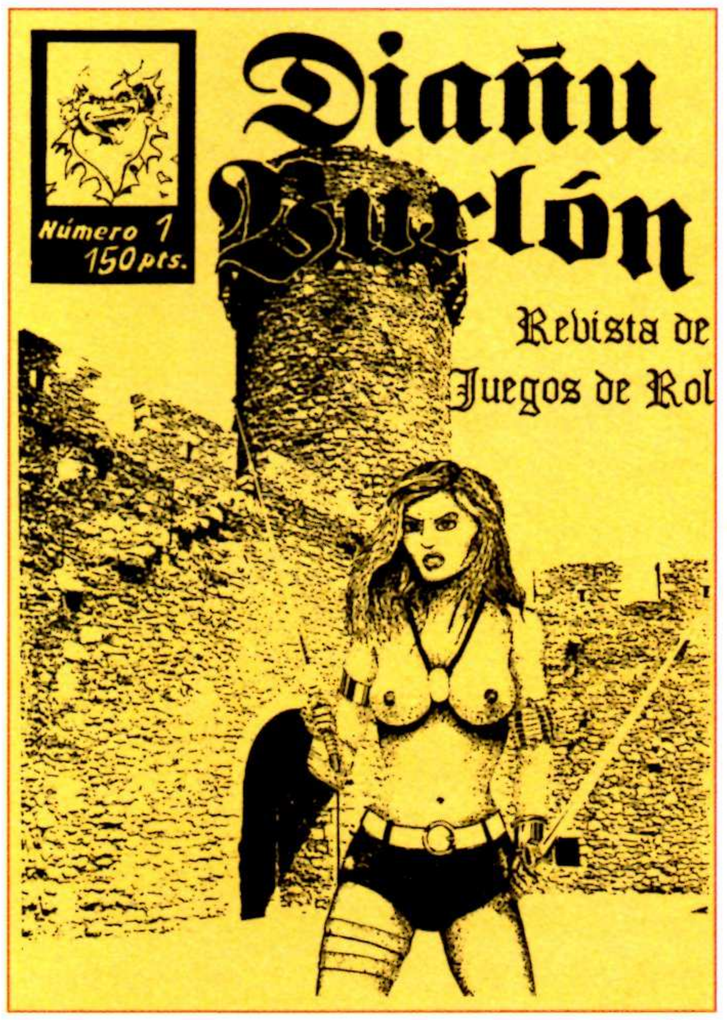
La primera es *Sir Roger*, fanzine histórico donde los haya, que vuelve a la carga en una segunda época con nueva maquetación y un contenido de lo más apetitoso: módulos para *La llamada de Cthulhu* y *Rolemaster*, escenario para *Advanced Squad Leader* (sí, también hablan de wargames) y hasta la fe de erratas del *AD&D*. Sólo cuesta 150 pesetillas, y para conseguirlo, haríais bien en dirigiros a:

Sir Roger Federación de Casas de Juventud de Zaragoza
San Vicente de Paúl, 22
50001 Zaragoza
Teléfono (976) 20 01 24
Fax (976) 20 11 15

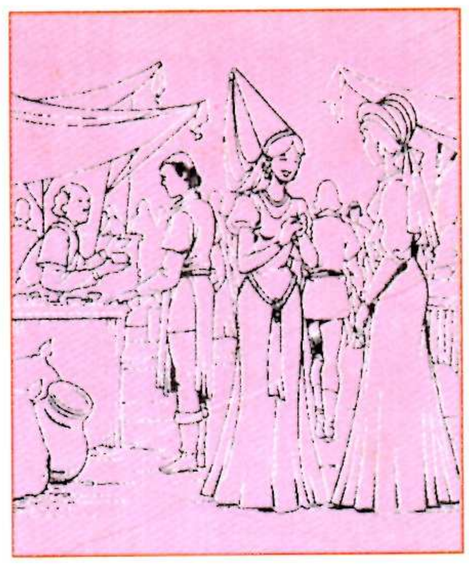
La segunda, y no por ello menos válida, es el *Diañu Burlón* número 1, responsabilidad plena (o al menos eso creemos nosotros) del *Club Covenant*, de Gijón. Sinceramente, es de lo más caótico que nos hemos echado a la cara últimamente. Por 150 piastras, no os privéis de un buen material para *El Señor de los Anillos* y *Star Wars* y una entrevista con Francesc Matas, gerente de Joc Internacional. Peticiones a:

Club Covenant
C/. Contracay 3, primero
Gijón

Nota muy interesante: Las hermosas representaciones pictóricas que ornamentan ésta y otras secciones de **DRAGON Magazine** son cosa de Fernando Mostacero, de Madrid. Fernando, chaval, no desfallezcas y trabaja mucho, que tienes futuro.



EL ZOCO DE LANKHMAR



Badato, paisa, vendo badato. ¿Compras vadita mágica? ¿Posión cresepelo? ¿Espada casi nueva? ¿Ambientador para cadomato? ¿Rubio americano, mu bueno, mu badato? «Lo siento, si no tiene una bola de cristal 486DX-2, no me interesa. Vea si no todo lo que me han ofrecido ya...»

— Soy un fanático de los juegos de rol, en especial en *Dungeons & Dragons*. Estoy desesperado por encontrar una edición en castellano del *Básico*, *Experto*, *Companion* o *Master*; si vosotros tenéis alguna en buen estado, a un precio razonable, que no queráis o alguien que ya no le sirva y la quiera dar, os estaría eternamente agradecido de que escribiérais a:

Fernando Melón Terrón
C/. Cuesta Negra 38, B. C
28022 Madrid
O si lo preferís, llamadme al 91-306 73 77

—Me gustaría cambiar o vender la caja básica del *Señor de los Anillos*. Todos los libros, dados y figuras troqueladas, en perfecto estado. Seminuevo.

Juan Manuel Moreno
C/. Los Naranjos, 21
28529 Rivas-Vaciamadrid
Teléfono (91) 666 00 85

—Se ofrece en magnífico estado, casi sin usar, el módulo de *Dragonlance* «Elfos Salvajes»

Rafa Sánchez Montes
C/. Palencia, 41, Portal 1, primero, C
Granada
Teléfono (958) 81 75 58

—Cambio o compro todo sobre el *Star Wars* (exceptuando figuras). Preguntar por Julio, teléfono (958) 81 52 55

—Vendo caja básica del *Dark Sun* en perfecto estado de salud: todos los mapas, el libro de descripción del mundo, el de reglas, el módulo y el relato. Todo por 3.500 trozos de cerámica o de pesetas. Aunque podríamos convenir el precio.

Ernesto Jiménez Castillo
C/. Manuel Vargas, 1, segundo, D
29003 Málaga
Teléfono (95) 234 63 07

—Vendo el siguiente material de J. R. R. Tolkien:

* Juegos PC 3'5 y 5'25 *Lord of the Rings* y *The Two Towers* a 1.500 pesetas c/u.

* Película *El Señor de los Anillos* a 2.000 pesetas (VHS).

* Juego de rol *El Señor de los Anillos* con módulo a 2.000 pesetas (valor real: 5.000 pesetas).

Escribir a:
Rubén Franco Platero
C/. Maresma, 175, tercero, segunda
08020 Barcelona

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

AteneO
COMICS · ROL

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

AVENTURAS CON FRANQUEO

Jugar a rol por correo. Cómo desarrollar tu juego favorito por carta.

Por Mark R. Kehl

¿Has estado jugando alguna vez una gran campaña que tuvo un abrupto final, ya que uno de los participantes se fue a vivir a otra parte? ¿Tu grupo de jugadores se separa cada vez que comienza el curso? ¿El trabajo o los estudios han diseminado a tus compañeros de juego por todo el país? ¿En tu área hay falta crónica de jugadores que compartan tus ideas sobre el JdR?

Estas son sólo algunas de las razones por las que conducir una campaña por correo puede resultar atractivo. De todas formas, el juego por correo (JPC) no es sólo un último recurso cuando no puedes jugar «en vivo». Ofrece ciertas ventajas que, bien aprovechadas, pueden compensar la falta de rol cara a cara.

Cuando se juega por correo, jugadores y árbitro tienen tiempo de sobra para considerar sus opciones, desarrollar tácticas y formular planes. Además, todo lo que pasa queda registrado en papel, con lo que puede ser leído de nuevo y sugerir un nuevo desarrollo para la historia. Esto permite líneas argumentales más complejas y misterios más enrevesados de los que sueles utilizar en tus partidas normales: no tienes que lidiar con los jugadores olvidando retazos clave de información, como el nombre del contrabandista que desapareció en la tormenta del pasado otoño, o la adivinanza que propuso una vieja en la taberna del pueblo.

Por supuesto, estas ventajas llevan por sí mismas a un rol muy orientado a la historia, en el que las tramas y las subtramas asumen más importancia que el combate. El combate puede seguir siendo una parte muy importante de muchas campañas, pero se convierte más en un medio que en un fin por sí mismo. La emoción de este tipo de rol yace en desenmascarar al asesino, ganar por la mano al archivillano, o desvelar los arcanos secretos del imperio.

Si esto va contigo, sigue leyendo. Las siguientes recomendaciones te sugerirán cómo dirigir tu propia campaña por correo. Ten en cuenta que éstas son recomendaciones generales, pensadas para aplicar a cualquiera de los muchos reglamentos que puedes emplear. Tus gustos, tus conocimientos y los de tus jugadores, junto con las reglas que hayáis escogido, os sugerirán alternativas e innovaciones, que permitirán hacer la campaña más adecuada a vuestros propósitos.

¿QUE TENEMOS PARA JUGAR?

Para este primer paso, tienes dos opciones, cada una con sus propias ventajas y desventajas.

Primero, puedes adaptar una campaña ya existente para jugarla por correo. Esto puede hacerse cuando el grupo es forzado a separarse porque uno de sus miembros (en particular tú, el director de juego) se ha mudado. En este caso, ya estarás familiarizado con el estilo de juego de tus jugadores, ellos saben lo que deben esperar de ti como máster, y todo el mundo se sabe las reglas. Estás en territorio amigo. Todo el mundo conoce el trasfondo de la campaña y lo que ocurrió en el pasado. Muchos PNJ claves pueden ya existir y ser conocidos de los jugadores, no necesitando pues presentación. Estos detalles te ayudarán a hacer el juego más llevadero y ahorrando tiempo.

La desventaja de jugar una campaña ya creada o empezada a jugar es que la nueva versión por correo de esta partida será diferente de las campañas a las que todo el mundo estaba acostumbrado. En eso no hay vuelta de hoja. Los jugadores no pueden hacer que sus personajes entren simplemente en un bar y empiecen a jugar «de oído»; se requerirán muchos movimientos y meses de tiempo real para jugarlo. Como se hizo notar antes, el combate por correo pierde la mayor parte de su interés, pero esto se compensa con un mayor interés en la trama o en la historia. Encontrar este equilibrio puede ser problemático en una campaña ya hecha.

La otra opción para tu nueva campaña es empezar desde cero. Esto permite que crees una aventura a medida, que haga el mejor uso posible de todas las ventajas que tiene el juego por correo: ello no es óbice para que tenga también sus desventajas. En primer lugar, todos los jugadores deben conocer el sistema de juego o estar dispuestos a coger el reglamento y leérselo al menos. Segundo, debes documentar todo lo que los jugadores precisen para crear sus personajes y empezar a desenvolverse en su nuevo mundo. Por supuesto, para muchos Directores de Juego, la perspectiva de ponerse manos a la obra para crear un universo nuevo, detallado y extenso puede ser muy interesante. Sigue pues leyendo.

LOS HUMILDES COMIENZOS

Si estás utilizando una campaña ya en activo, los preparativos que tendrás que hacer serán mínimos. Si estás creando una campaña nueva por completo, tendrás muchas cosas que hacer, como cualquiera que haya escrito una ya sabe. Necesitas reunir la información que los jugadores deben asimilar, teniendo en cuenta que no estás sentado delante de ellos para aclarar sus dudas. La manera más sencilla de hacer esto es detallar un área limitada en la que tus jugadores comenzarán: el último espaciopuerto civilizado, la ciudad natal de los superhéroes, el pueblo elfo de los magos, cualquier sitio que estimes apropiado. Un mapa puede ser una buena idea, dando detalles sobre el terreno que ya se conoce, y ofreciendo información muy parcial sobre lugares más lejanos; tienta a los jugadores con vagas referencias a la misteriosa Ciudad de los Muertos, la Catarata Que Cae Hacia Arriba o el famoso Páramo Desolado Donde Una Gran Batalla Mágica Tuvo Lugar Hace Muchos, Muchos Años.

Con el entorno de la aventura ya claro, lo siguiente en lo que tendrás que pensar será en la gente que allí vive: quién manda y en qué, qué razas habitan en el lugar, que lenguas se hablan y en qué planetas... cosas por el estilo. Si te desvías del género escogido o fuerzas un poco elementos normales de éste (cosa siempre muy divertida), asegúrate que tus jugadores están al corriente de ello a la hora de crear sus personajes. Por ejemplo, si decides que en tu mundo los

elfos son todos caníbales adoradores del demonio, dales una pista a tus jugadores antes de que ellos formen una banda de encantadores enanos del bosque.

Otras informaciones que los jugadores pueden necesitar incluyen detalles acerca de las leyes locales y su cumplimiento, la disponibilidad de ciertas armas y suministros, clima, calendarios, y especificaciones acerca de la creación de personaje mediante tu sistema de reglas. ¿Qué clases de personaje, razas, habilidades o profesiones están permitidas? ¿La armadura de placas se fabrica en ese lugar? ¿Con qué frecuencia aterrizan naves en el espaciopuerto? ¿Deben los PJ gastar su dinero en impermeables, material de alpinismo, bañadores o trajes de vacío?

Una cosa más que querrás incluir es una suerte de «razón de grupo» o un alineamiento general para los PJ: no hay nada que vuelva loco más rápidamente a un máster que un montón de PJ cada uno en un lugar del mapa. Dales una razón para que comiencen juntos y sigan juntos. Haz que los jugadores sepan desde el principio la idea que tienes de cómo ha de comportarse el grupo, para que puedan aplicarlo a sus personajes: tú estás ahí para dar coherencia a su mundo, no para intentar unir personajes que no pegan juntos ni con cola.

¿A QUIEN INVITO?

Cuando tengas preparada toda la información de fondo, estás listo para involucrar en tu partida a los jugadores. Tu primera consideración debe ser el número de jugadores que quieres incluir en tu nueva campaña. Uno o dos está bien; yo prefiero tres, lo que me permite prestar atención individual a cada uno y tener aún una cierta variedad de PJ para interaccionar entre sí. Cuatro está bien como máximo: más jugadores limitan mucho la atención que se les puede dedicar en la aventura y le darán mucho trabajo a un máster que, seguramente, tendrá otras muchas obligaciones.

Una vez que has escogido a tus jugadores, envíales la información que has preparado sobre tu campaña y haz que sepan lo que quieres de ellos. Primero, por supuesto, necesitarás que cada jugador cree un personaje de acuerdo con el reglamento que utilices. Prepara una lista de «líneas generales», con las reglas especiales u opcionales que suelas utilizar, las posibles restricciones o el número de puntos que tienes en cuenta para generar un PJ.

Puede que también necesites un bosquejo de la historia de cada personaje. Como que jugar por correo se presta mucho a desarrollar la historia, necesitarás todas las indicaciones que puedas conseguir para crear una trama. El pasado de los PJ no sólo es una buena fuente de ideas, sino que haciendo que los jugadores escriban su pasado tu podrás decir algo al respecto de su futuro, consiguiendo que se interesen en tu campaña. Asegúrate que tienes la información de fondo sobre los personajes que deseas: puedes hacerles a tus jugadores algunas preguntas concretas o sugerirles algo. Cosas como que de dónde viene el personaje, qué tipo de metas e ideales tiene en la vida, y cuáles son sus motivaciones. Una descripción física es una buena ayuda para visualizar al personaje y para describir sus acciones a medida que se desarrolla el juego.

Cuando recibas las respuestas de tus jugadores, vuelve a la historia de los personajes, y mira con atención aquellos elementos de su pasado que pueden tener repercusiones en el futuro. Modifica lo que sea necesario: intenta mejor añadir lo que falta que alterar lo que tienes. Por ejemplo, si un jugador escribe: «Un día, el maestro del joven mago murió, y éste decidió abandonar la reclusión de la gran torre para ir a buscar fama y fortuna por su cuenta.» En este caso, dile al jugador que el maestro no apareció muerto en su cama una mañana sin más: el Pj miraba por la ventana de la torre una noche de tormenta, y vio a su maestro discutir con un enano tuerto, que le golpeó con una espada más negra que la boca de un lobo. El personaje comprobará con todo enano que se encuentre si le falta un ojo y lleva una espada negra, y la eventual confrontación y revelación de por qué el enano tuerto mató a su maestro tendrá más sentido personal para el PJ que un simple encuentro aleatorio.

HACIENDO EL PRIMER MOVIMIENTO

Una vez que tienes listos los personajes, y después de haber retocado sus pasados, estás listo para hacer el primer movimiento. Diles simplemente a los jugadores dónde están, cómo llegaron allí y qué es lo que ven. Dales después información para que se pongan a trabajar, cuanta más, mejor: rumores en la taberna, notas en el tablero de anuncios de los mercenarios de la localidad, noticias que corren de boca en boca, leyendas de su infancia, cualquier cosa se puede utilizar. Haz que cada aventura tenga un «anzuelo» que intrigue a los jugadores y les anime a emprenderla, dando pie a la próxima aventura que deban afrontar.

Cuando envíes este escenario de introducción a los jugadores, dales también tus propias reglas. Que tengan claro lo que esperas de ellos, y la mecánica de tu juego por correo. He aquí un ejemplo que puedes modificar para tu propio uso.

1. El combate será de dos tipos básicos. Las peleas sencillas en las que el curso de vuestras acciones serán obvios (luchar o morir, utilizando tu ataque más potente), serán resueltas por el árbitro. Para combates más complejos, describiré la situación y terminaré el turno, por lo que vuestras próximas instrucciones deberán incluir cómo deseáis desenvolveros en la pelea. Por ejemplo, yo escribiré: «Después de que tu compañero Tangor hiciera un comentario chistoso acerca de la coleta de un bárbaro borracho, el bárbaro derriba a Tangor en el suelo, y le pone una pesada bota sobre el pecho. El bar se convierte en un auténtico caos cuando los camaradas del bárbaro comienzan a golpear a quien tienen más cerca. La elfo pelirroja que te estaba mirando hace un gesto de fastidio y saca una rosa negra de su manga. ¿Qué vas a hacer?»

2. Basado en tu situación actual, con cada movimiento tienes que decirme cuáles serán los objetivos a largo plazo y a corto plazo de tu personaje. Por ejemplo, supón que te ves involucrado en la escena que hemos descrito antes. Tu objetivo a largo plazo será convertirte en el mago más poderoso del reino y encontrar al enano tuerto que mató a tu maestro. Tus objetivos a corto plazo serán algo así como: «Golpeo al bárbaro con la silla y salgo por piernas hasta la ventana que esté más cerca. Si la elfo invoca algún hechizo en mi dirección, le lanzaré un dardo. Cuando alcance la ventana, saltaré a través de ella, montaré en mi caballo e intentaré encontrar una posada más tranquila en la próxima ciudad. Por la mañana intentaré vender el amuleto que encontré en la cueva de Orbatt y reemplazaré los dardos que haya perdido. Además, averiguaré en el gremio de mercenarios local si hay algún rumor acerca del enano tuerto que mató a mi maestro.»

3. Tus movimientos deben tener en cuenta cuantas contingencias sean posibles (como el hechizo que puede lanzarte el elfo del ejemplo anterior) y describir lo que haces con el suficiente detalle como para evitar ambigüedades. Si estás encerrado en una mazmorra, no puedes decir simplemente «me escapo». Tendrás que decir algo así como «intento forzar la cerradura con un clavo que saco de mi bota» o «busco puertas secretas» o cualquier otra cosa que defina claramente el curso de tu acción.

4. Las acciones del grupo serán determinadas por mayoría, con el máster como árbitro final. Haré todo lo posible para integrar vuestros movimientos y proporcionar compromisos aceptables cuando haya algún conflicto.

5. Guardad los movimientos que me enviéis para futura referencia. Pueden contener pistas e información muy útil en determinados momentos de la aventura.

Y LOS RESULTADOS SON...

Con todas las instrucciones de tus jugadores en la mano, es el momento de examinarlas con atención, establecer el resultado de sus acciones, preparar la próxima situación de riesgo y escribirlo todo en un turno brillante y divertido.

Para empezar, mira todas las acciones de los jugadores y construye la línea argumental del turno, integrando todas las acciones y resolviendo cualquier conflicto. Fíjate en lo que los jugadores quieren hacer, y deja que lo hagan.

Una de las grandes ventajas del juego por correo es la flexibilidad que te da el tiempo. He aquí cómo hacerlo y cómo afrontar instrucciones conflictivas de jugadores diferentes.

Si estás jugando «en vivo» y los Pj deciden que todos quieren salirse del mapa, lejos de los encuentros que tanto trabajo te ha costado preparar, tienes un problema. No tienes tiempo para improvisar nuevo material, por lo que te ves obligado a sacarte algo de la manga, hacer que lo que tenías preparado funcione, u obligar a los jugadores a que reconsideren su postura: ninguna de estas situaciones es ideal. Pero cuando estés jugando por correo, los PJ tienen completa libertad para ir donde quieran y hacer lo que les venga en gana: no precisas tener nada preparado. Sea lo que sea lo que los jugadores decidan hacer, tienes tiempo de sobras para inventar algo que les entretenga. Saca ventaja de ello dándoles montones de cebos para la aventura y dejando que los jugadores decidan lo que quieren hacer, en lugar de forzarlos a una aventura que ya tienes preparada.

La única condición que hay es mantener juntos a los PJ. Si deciden ir en cuatro direcciones distintas, puedes acabar escribiendo toda una novela, mientras tu campaña se separa en cuatro direcciones opuestas. La manera de afrontar esto es dejar claro a los jugadores desde el principio que las acciones del grupo se decidirán por mayoría, contigo, el máster, como árbitro final. En caso de empate, llévales en la dirección que tú creas que será más divertida.

Por ejemplo, si el guerrero y el mago quieren hacer la machada y enfrentarse al dragón en su guarida, pero los dos ladrones prefieren quedarse en la ciudad y hacer un par de trabajillos, tú decides que el grupo se sentirá más a gusto batallando contra el dragón que desvalijando un par de casas, así que todos se van a ver al dragón. ¿Qué les dirás a los ladrones? No digas simplemente que han perdido la votación o que han sido vetados. Cuéntales algo que les haga desistir de su acción y que haga la otra acción más atractiva, motivando a sus personajes y satisfaciendo a los jugadores. Por ejemplo, cuando los dos ladrones estén preparando su «interesada» excursión, pueden oír por ahí que el cazador de recompensas que anda tras su pista acaba de llegar a la ciudad, y poner tierra por medio sería una buena idea. O que el gremio de ladrones local les tiene echado el ojo. O que a lord Fulanito le robaron la noche pasada, la vigilancia se ha triplicado y la pena por robo ha ascendido a ejecución sumaria.

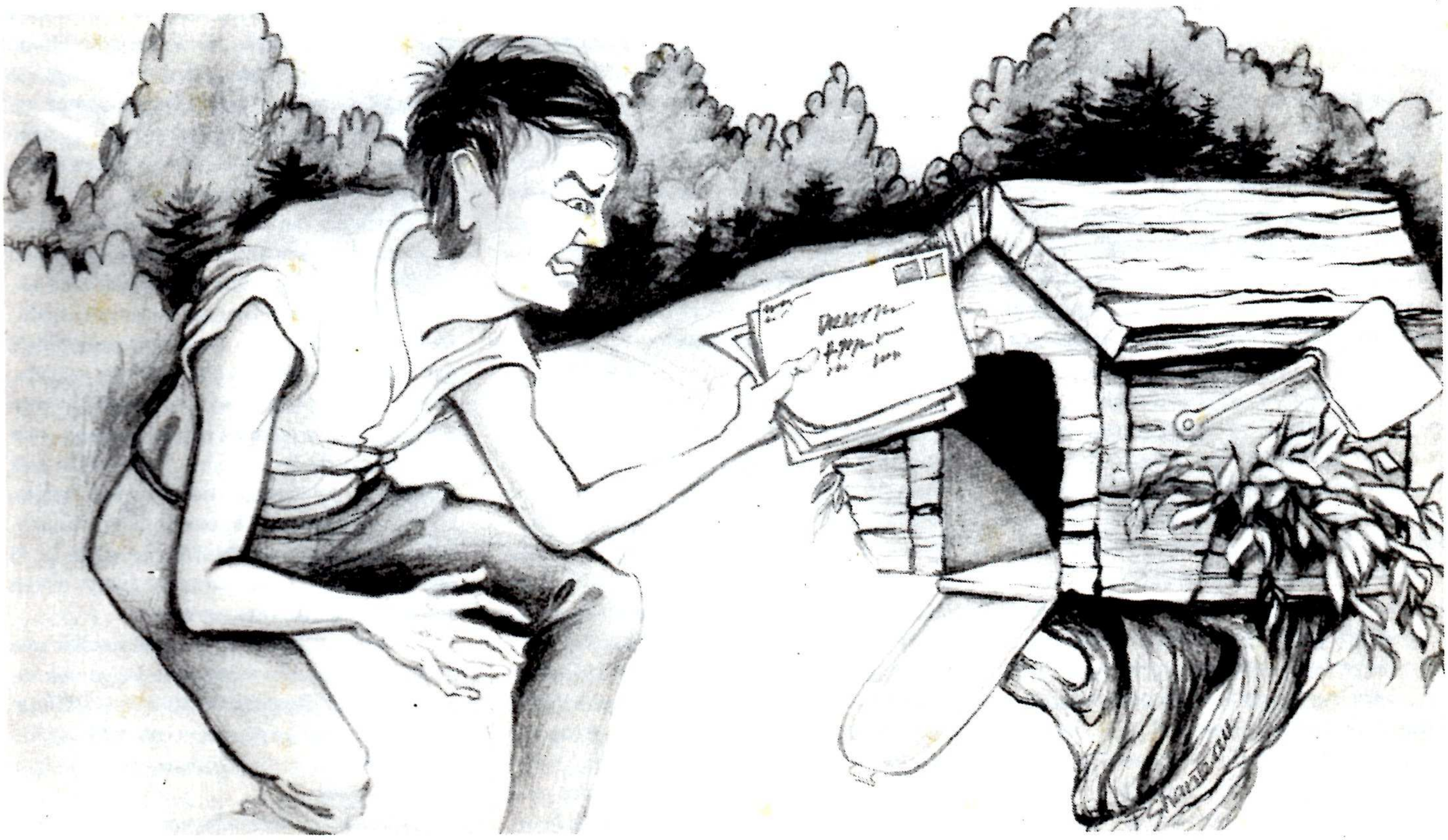
Una vez que has determinado el curso de acción general del grupo, comienza a pensar en la secuencia de eventos del turno. Usando el ejemplo anterior de la pelea en el bar, supón que los PJ escapan y deciden irse a la próxima ciudad. El PJ encuentra una rosa negra –como la que llevaba la elfo pelirroja– en la silla del caballo, junto a una nota que dice: «Mañana al amanecer, en el puente sobre el Río Salvaje.» Entonces decides que los PJ llegan a la siguiente ciudad, donde podrán recabar algo de información a la mañana siguiente. El turno ha acabado, piensas, y el enano tuerto les tenderá una emboscada en la posada por la tarde.

Esta secuencia de eventos cumple un par de objetivos importantes a los que debes aspirar en cada turno. Primero, cada turno debe ofrecer a los jugadores varias decisiones importantes para hacer, o planes que preparar. Cómo encarar la trampa del enano tuerto, si encontrarse o no con la elfo de la rosa negra, y cómo preparar la reunión con ella. Segundo, acaba en plan «Continuará...» siempre que te sea posible. Esto lleva la acción del turno a un clímax y deja a los jugadores al menos con una decisión importante que tomar. Además, el suspense de no saber lo que pasará, al menos, mantendrá el interés de los jugadores entre turno y turno. No te retrases con el resultado de las acciones, o empezarás a recibir ansiosas llamadas telefónicas.

¿QUE HA PASADO?

Ahora que has determinado el curso general de los acontecimientos, estás listo para escribir el turno que vas a enviar a tus jugadores. El formato que uses debe darle a los jugadores toda la información que necesiten, evitando que luego tú tengas que hacer trabajo extra.

Numera siempre los turnos, de forma que los jugadores los puedan ordenar con facilidad. Si utilizas algún tipo de calendario, empieza con la fecha actual. Resume en una frase dónde están los PJ y a qué se estaban enfrentando. Otras categorías de información que puedes ofrecerles van desde una simple lista de compras hasta rumores, puntos de experiencia o el resultado de alguna gestión. Yo suelo comenzar mis turnos con una sección de «recados» que cubre brevemente los resultados de tareas mundanas tales como vender el botín, comprar suministros



o entrenarse. Además, me gusta acabar los turnos con una abultada sección de rumores, listando todos los cotilleos y tonterías que los personajes han ido oyendo en el transcurso de sus actividades. Esta es una buena forma de ofrecer nuevos anzuelos para otras aventuras, pistas acerca de cosas que están ocurriendo, al igual que informaciones para despistar o que no sirven para nada. Es obligación de los jugadores apañárselas con todo este material. Los rumores son también una buena manera de caldear el ambiente y preparar eventos aún mayores, como una guerra, por ejemplo.

La esencia del turno narra la acción desde la última acción de la aventura en curso. El cómo lo hagas depende de tu entusiasmo por la literatura. El resultado puede variar desde una serie de frases describiendo lo que pasa, hasta una bella prosa que parezca un relato corto o el capítulo de una novela.

Para un grupo de personajes en los que cada jugador necesita recibir un turno, tienes un par de opciones. Primero, puedes describir en tercera persona la acción (incluyendo las acciones de todos los personajes que tomen parte en ella), y enviar copias a todos los jugadores. Esto es mucho más fácil que escribir un turno separado para cada jugador, pero obliga a escribir un turno más largo. Además, el turno «genérico» para todos tiende a ser más impersonal, y puede revelar a los demás informaciones que sólo debe conocer un determinado jugador.

La otra opción es más apropiada para la gente que escribe utilizando un ordenador y un procesador de textos. Primero, escribe la secuencia de acciones del turno desde el punto de vista de un personaje, o descríbelo todo en segunda persona («Sacas la espada y te liberas de las telarañas; al otro lado de la habitación, ves cómo el mago invoca un hechizo»). Entonces vuelve al principio y altera el texto para cada uno de los jugadores. («Terminas de invocar tu hechizo de Matar Arañas mientras el bárbaro sale de la telaraña a espadazo limpio».) Esto requerirá a veces mucho trabajo, pero el resultado es un turno inmediato y personal para cada uno de tus jugadores, en el que la información sólo es revelada al personaje adecuado.

Cuando escribas la parte narrativa, considera el utilizar otra de las ventajas del juego por correo: la atmósfera. Una frase o dos describiendo el extraño brillo que despiden las paredes del «dungeon», o los girones de niebla que dan un aspecto fantasmagórico al bosque, pueden añadir una nueva dimensión a tus turnos. Emplea descripciones completas en vez de la jerga de los jugadores. En vez de «una espada +2», di que el PJ encuentra «una espada cuya hoja brilla más que la luna en una noche clara de invierno, con una empuñadura en forma de dragón de gran belleza». Durante el combate, no digas «Le haces ocho puntos de daño al troll, sigue vivo». Di «Tu espada se clava con furia en el hombro del troll. Aunque su brazo derecho queda inutilizado, sigue luchando con rabia».

LA HORA DE LOS ESPADAZOS

La resolución del combate parece ser el aspecto menos interesante del juego por correo. Si el grupo es atacado en el transcurso de un turno, digamos que por unos cuantos goblins, es cosa tuya el tirar los dados y averiguar el resultado. Para batallas más importantes, en las que es necesario saber cómo atacan los PJ y qué medios usan, y a qué enemigos se enfrentarán primero, es cuestión de aclararse con las instrucciones de los jugadores, imaginando quién está haciendo qué y en qué orden, e informar de los resultados.

Si a los jugadores les gusta tomar parte en un combate o tienden a ser «supersticiosos» a la hora de tirar sus propios dados, dales la opción de que lo hagan y de que te envíen los resultados. Hazles que tiren 10 o 20 veces, lo que creas que es necesario (más algunos tiros extra) por cada ocasión que sea necesario recurrir a los dados en el juego que estés utilizando. Cuando sus personajes precisen hacer un tiro, utiliza el número que toque en la hoja y táchalo. Cuando ese PJ tenga que volver a tirar, mira el siguiente tiro de la columna, etcétera.

(Debido a la larga preparación y tiempos de juego del JPC, el máster debe evitar matar a los personajes incluso en las situaciones más peligrosas. El combate puede dejar a un personaje inconsciente, enviarle al hospital, forzarle a huir, o hacer que caiga prisionero. El veneno no tiene por qué matar; puede dormir a los personajes, quitarles algunos puntos de golpe o de habilidad, hacerles ver alucinaciones u otro tipo de efectos. Esto evita el frustrar a un jugador que ha esperado muchos días para ver el resultado del turno y que, de manera muy comprensible, se ha encariñado mucho con su personaje y la aventura. La fuerte orientación hacia la historia de los JPC se afianza mejor haciendo que los personajes sobrevivan a los problemas y aprendan de éstos. Pocos jugadores continuarán un JPC que les ofrece un personaje muerto con cada carta. – La redacción)

ENTREGANDO AYUDAS

Los mapas y otras ayudas visuales pueden tener un valor importantísimo cuando los jugadores no tienen un Director de Juego delante para responder a sus preguntas o para ayudarles a visualizar su mundo. Incluso un simple diagrama de la colocación de los personajes respecto a sus enemigos puede evitar malas interpretaciones y llamadas telefónicas confusas.

Otras posibles ayudas incluyen dibujos de las escenas u objetos, mensajes encontrados o interceptados, recortes de periódico, fotos, carteles de «Se busca», extractos de diarios o noticias de prensa. La lista de rumores oídos en la actividad diaria y las noticias de actualidad ofrecidas por el heraldo, la TV o el intercomunicador, pueden hacer cambiar de planes a los PJ en próximas aventuras. Las ayudas pueden también «hacerse a medida» para personajes específicos en relación a su trabajo, contactos, personalidad, etcétera.

PLAZOS DE ENTREGA

Otra cosa importante es establecer si habrá plazos de entrega para que los jugadores envíen sus instrucciones. Algunos responderán justo el día en el que han recibido el turno; otros pueden postergarlo un par de semanas.

La decisión de si se van a utilizar plazos de entrega depende de ti. Uno o dos jugadores perezosos pueden reducir de manera drástica el número de turnos que puedes jugar al año, pero también te dan más tiempo para prepararlo todo. Si quieres que los jugadores respondan en una semana o dos, dales un plazo razonable al final de cada turno que les envíes. Estipula que cualquiera que no respete el plazo no podrá abrir la boca en las decisiones del grupo en el próximo movimiento. No mates a los personajes «delincuentes del tiempo», pero tampoco hagas ningún esfuerzo especial por incluirlos en la dinámica del grupo. La sensación de haberse quedado atrás debe bastar para hacer que el jugador responda a tiempo la próxima vez.

POSDATA POSTAL

Las indicaciones comentadas en estas páginas son sugerencias generales, que deben ser adaptadas a tus jugadores, a tu campaña y a ti mismo. El objetivo es establecer un sistema que permita llevar adelante una partida con un ritmo razonable para que todo el mundo esté interesado, pero sin exigir demasiado tiempo de máster y jugadores, o que éstos tengan la sensación de que no tienen ningún control sobre sus personajes. Los jugadores deben experimentar lo contrario: sus acciones deben determinar el destino de sus personajes.

Una buena campaña por correo puede contener tramas y subtramas suficientes como para ocupar la mente de máster y jugadores entre turno y turno. Ofrece misterios con los que medirse, motivos para actuar y situaciones de combate que habrá que afrontar con táctica y cuidado. Debe causarle a todo el mundo una cierta emoción a la hora de mirar en el buzón, imaginando el resultado de las acciones y esperando salir bien librado del «fregado» donde se han metido. Lo mismo se aplica al Director de Juego: tu curiosidad acerca de las nuevas direcciones que los PJ pueden tomar a lo largo de la aventura te tendrá entretenido semana tras semana.

En estos tiempos en los que escribir una carta es casi un arte moribundo y que una llamada a larga distancia cuesta poco más que una pizza, un juego por correo no es la peor de las maneras de estar en contacto con amigos que están lejos.

¿POR CORREO O POR MODEM?

Jugar por Correo: Las Ventajas de una BBS

Por Craig Schaefer

Incluso el más ávido jugador siente a veces que le falta algo nuevo y diferente en su grupo regular de juego. Otros jugadores, que viven en lugares recónditos, pueden tener serias dificultades para encontrar otros jugadores. Este artículo os presenta dos sugerencias para ampliar vuestros horizontes más allá de las partidas ordinarias: juegos desarrollados por correo o por ordenador.

POR EL PRECIO DE UN SELLO

Las campañas postales, al igual que las partidas de ajedrez por carta, son a veces el último recurso para jugadores hambrientos de acción. Claro que si uno tiene muchos amigos jugadores en otras ciudades o separados por una gran distancia, ésta es también una buena forma de reunirlos para jugar.

En una partida de rol postal, el máster tiene una lista de los jugadores actuales y una copia de su hoja de personaje; luego enviará la información concerniente al turno en cartas a los jugadores. Los jugadores leen la información del turno y responden con sus acciones. En cierta manera, funciona como un juego por correo profesional. Hay tres maneras principales de dirigir una de estas campañas, que son:

1. Directo al máster. Al principio, este método parece el más sencillo, pero mirado con atención revela ciertas deficiencias. En una campaña directa, el DJ envía una copia de los resultados del turno a cada jugador, con cualquier información secreta que sólo algunos jugadores deben conocer, y éstos responden al DJ de forma individual.

El principal problema aquí es el de la información repetitiva. Si estás desarrollando una campaña de fantasía, por ejemplo, las dificultades pueden surgir cuando los tres ladrones del grupo examinan un cofre a la vez: dos lo abren y el tercero mira a ver si hay trampas. En casos como éste, el DJ debe rehacer el turno, empleando tiempo extra en ello e induciendo cierta frustración en todos, o decidir que sólo uno de los personajes realiza la acción, mientras los otros dos hacen cualquier otra cosa.

La segunda solución es la peor de las dos, ya que hace que los jugadores piensen que no tienen un control real sobre su personaje (y los jugadores odian ser manipulados). Las repercusiones pueden ser terribles si, pongamos por caso, el ladrón que tú seleccionaste abre el cofre, falla miserablemente, y todo el grupo muere a causa de una trampa de Nube Apestosa. Al fin y al cabo, no era el único candidato para abrir el cofre.

(Una solución posible aquí es acordar de antemano con los jugadores una especie de «orden para meter la nariz», basado en las características del PJ, mezcladas con una cierta diplomacia liberal del DJ. El personaje con la destreza más alta, o mejor tasa de movimiento, nivel de habilidad, etcétera, va primero, y los otros le siguen en orden descendente. Dado el problema de los tres ladrones antes mencionado, el DJ debe decidir que el ladrón que mira si hay trampas va primero, incluso aunque su destreza sea más baja que la de los otros, porque el DJ sabe que el cofre contiene una trampa mortal y porque es bueno que los otros dos bribones vean cómo se hacen las cosas con lógica. *(¿Por qué hay que abrir un cofre en el que primero has mirado si hay trampas? Si el que busca la trampa falla, el DJ puede hacer que el ladrón más experimentado lo intente antes de que el tercer ladrón abra el cofre. – La Redacción.)*

Los principales beneficios del método «Directo-al-Máster» son la rapidez y los (relativamente) bajos costos postales. De todas formas, tendrás que pelear contra los dolores de cabeza y el resentimiento de los jugadores.

2. Portavoz. Este método funciona de manera muy parecida a como suelen organizarse los JdR normales. El DJ envía los resultados del turno a cada jugador, pero los jugadores envían sus acciones a un jugador llamado «portavoz». El portavoz ordena las respuestas e informa al resto de jugadores, ya sea por correo o por teléfono, de si sus acciones se solapan o se repiten. Entonces envía todas las respuestas al DJ.

Aunque este método funciona mejor que el directo, carga mucha responsabilidad en los hombros del portavoz, por no mencionar los costos telefónicos y postales añadidos. Puede ser una buena idea que el cargo de portavoz sea rotativo, cambiando de jugador cada mes o así (dependiendo de cuán largo sea el plazo de entrega que hayáis fijado), así nadie está cargado de trabajo todo el tiempo.

Además, si hay problemas con las acciones que se superponen, el juego puede quedar detenido un cierto tiempo hasta que el portavoz rectifique la situación. Entretanto, los otros jugadores y el DJ se estarán preguntando dónde estarán las cartas. Auténticos baños de sangre han empezado con pretextos más nimios que éste. Como ventaja, eso sí, le ahorra al máster mucho trabajo de coordinación cuando le llegan todas las cartas al mismo tiempo.

3. El Carrusel. Este es posiblemente el mejor método, aunque suele ser dejado de lado por los jugadores postales. Parece complejo al principio, pero es una manera muy ordenada de jugar una campaña. El DJ establece un orden de turno, decidiendo qué personaje actúa primero, cuál segundo, cuál tercero, etcétera, hasta el último. Este orden se puede basar en la destreza, la velocidad u otros factores, dependiendo del reglamento que se esté utilizando.

Entonces el DJ envía el resultado del turno y el orden de movimiento al primer jugador. Este decide su acción, la escribe, y envía su hoja de turno y el resultado del turno al segundo jugador. El segundo jugador añade a todo este material sus propias acciones, y así hasta el último. La documentación hace todo el recorrido hasta el último jugador, que envía el paquete completo al DJ. Si los jugadores son de fiar y no tienen costumbre de manchar las hojas con café o «Coca-Cola», ni olvidan echarlas al correo, un turno puede ser completado en dos o tres semanas.

De estas tres técnicas, el carrusel es la que permite una ejecución más pulida y provoca mínimos dolores de cabeza. Una vez más, otros métodos de juego por correo pueden ser más adecuados para ciertos juegos. Por ejemplo, en Paranoia, de West End Games/Joc Internacional, todo se hace sin que lo sepan los otros jugadores, con lo que el método directo es el mejor. Si varios jugadores intentan hacer lo mismo al mismo tiempo, todos sabemos la afición que tienen los másters de Paranoia a hacer que las cosas exploten...

EL GUERRERO ELECTRONICO

Otra manera de jugar sin un grupo regular es a través de un sistema de mensajería electrónica por ordenador (BBS). Para aquellos que no estén familiarizados con los Bulletin Board Services, aquí van unas someras explicaciones:

Un BBS es un programa en un ordenador, conectado a un módem y una línea telefónica.

Los módems son dispositivos de comunicación que permiten a la gente conectar su ordenador con otros ordenadores para fines diversos, como el trasvase de ficheros. Otras personas que poseen módems pueden llamar a una BBS para hacer otras cosas, depende del sistema.

La mayoría de BBS consisten en varias áreas donde los usuarios pueden dejar mensajes a otros usuarios sobre una gran variedad de temas. Muchas de ellas tienen treinta o más secciones dedicadas a este propósito. Este uso toma normalmente la forma de una «carta abierta», donde la gente puede leer y escribir sus propios comentarios a los mensajes anteriores. Por ello, las conversaciones continuadas pueden durar varios meses, y cualquier usuario que entre en la BBS puede terciar en ellas si lo desea.

Algunos servicios tienen áreas designadas como de «uso general» o específicas para jugar a rol. En este caso, el DJ deja un mensaje en la BBS buscando jugadores, y luego empieza una campaña en el propio sistema. Esto da como resultado un juego un tanto caótico, pero muy similar al método del carrusel, ya que los jugadores, leyendo los mensajes de los jugadores anteriores, no repiten las acciones. Sin embargo, intentar realizar las acciones en un orden particular es poco menos que imposible.

No recomiendo con entusiasmo el salir y comprarse un ordenador y un módem con el sólo propósito de jugar, pero si ya posees uno y tienes acceso a una BBS local, puedes intentar montar una campaña «en línea». Recuerda que tienes que pedir permiso al operador del sistema antes de empezar a jugar en un área no designada para ello. Mientras que no hay ningún problema en grandes redes nacionales como CompuServe o Genie, los mensajes pueden ocupar mucha memoria en los ordenadores pequeños... ¡y los juegos de rol requieren muchos mensajes!

Las notables ventajas del juego en BBS incluyen la posibilidad de hacer nuevos amigos (lo que es casi imposible en una campaña postal, donde debes conocer a todo el mundo antes de empezar a jugar), y un tiempo de respuesta muy rápido. Este redactor ha llevado adelante con gran éxito una campaña de La llamada de Cthulhu durante más de un año, utilizando una BBS local. Ahora hemos empezado otra utilizando el reglamento de Torg, de West End Games. En ambos casos, me las he arreglado para poner al menos un turno al día. Es lento, sí, pero mucho más rápido que otros juegos por correo.

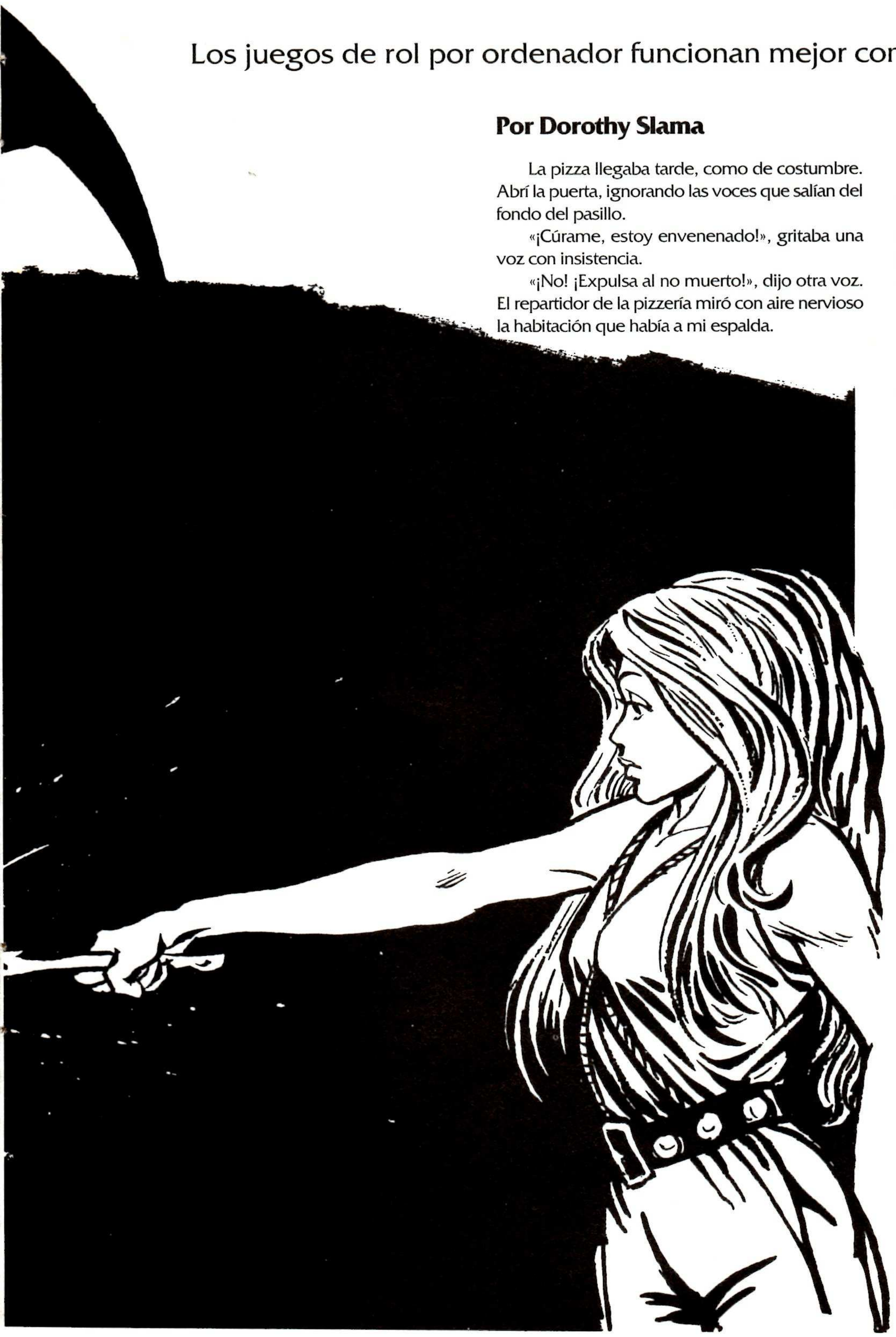
Recuerda que el juego de rol es principalmente una actividad social, que se disfruta más con un grupo de jugadores en el que todos pueden verse las caras. Sin embargo, si no tienes un grupo regular cerca o quieres probar algo nuevo, el rol por correo o BBS puede ser toda una experiencia.

* Indica un producto producido por una compañía distinta de TSR Inc. La mayoría de los nombres de productos citados son marcas registradas propiedad de las empresas que los producen. El uso del nombre de cualquier producto sin mención expresa de su condición de marca registrada, no se debe considerar como un desafío a dicha condición.

UN DRAGON EN

MI PANTALLA

Los juegos de rol por ordenador funcionan mejor con más de un jugador.



Por Dorothy Slama

La pizza llegaba tarde, como de costumbre. Abrí la puerta, ignorando las voces que salían del fondo del pasillo.

«¡Cúrame, estoy envenenado!», gritaba una voz con insistencia.

«¡No! ¡Expulsa al no muerto!», dijo otra voz. El repartidor de la pizzería miró con aire nervioso la habitación que había a mi espalda.

«Haz algo, date prisa», terció una voz más calmada. «Si recibo otro golpe, estoy muerto.»

El repartidor de la pizzería se marchó sin esperar a que le diera propina.

Las excitadas voces que se podían escuchar en la habitación de al lado eran las de un grupito de personas jugando a un JdR fantástico de ordenador, con una pequeña variante. Los entusiastas de los JdR por ordenador son muy fanáticos a la hora de enumerar las ventajas que posee este sistema de juego sobre los JdR convencionales. Las versiones informáticas aportan consistencia, gráficos, sonidos, el elemento sorpresa y una trama muy definida. De todas formas, hay algunos aspectos en los que los ordenadores aún cojean. La camaradería y la competición de los JdR normales desaparece, y se tiene una sensación extraña cuando los jugadores «vivos» no están presentes para celebrar un gran triunfo o lamentar una muerte cruel.

Por suerte, hay una forma de combinar lo mejor de ambos mundos. Empieza con un buen JdR de ordenador. La sección «Bytes & Mazmorras» de esta revista es una excelente guía a la hora de escoger un juego. Luego, antes de encender tu ordenador, reúne a un grupo de aventureros. No me refiero a un grupo de personajes digitalizados, sino a un puñado de jugadores de carne y hueso. Tampoco estamos hablando de un público que se sienta detrás tuyo y mira cómo vas avanzando en el juego. Cada jugador controlará a un personaje como en una partida de rol normal. Contar con varios jugadores añade una nueva dimensión a la fantasía computarizada.

Practicar juegos de ordenador en compañía tiene varias ventajas frente a jugar solo. Obtienes todos los beneficios de la fantasía generada por ordenador, y también lo bueno de la interacción en grupo. El desafío del juego es ampliado con el entusiasmo del resto de jugadores. Cada jugador espera demostrar que su personaje es el más fiero en la batalla, o el mago más poderoso, por lo que la competición no se limita a lo que el juego puede ofrecer. Hay una competición secundaria entre jugadores. La rivalidad amistosa de los jugadores, intentando lograr las mejores armas y armaduras, añade un nuevo interés a la mundana tarea de repartir los despojos de la batalla. Los combates son mucho más interesantes, ya que los jugadores se concentran más en la actuación de su personaje que en el resultado de la trifulca. Con un grupo bien formado, hasta se juega mucho mejor.

Cuando se juega en solitario un JdR por ordenador, el jugador tiende a centrarse en sus PJ favoritos. Alguien que disfrute con el fragor de la batalla se concentrará en un guerrero particular, y le equipará con las mejores armas, protecciones y objetos mágicos que pueda darle, en detrimento de sus compañeros de aventura. O puede que sea un poderoso hechicero el que reciba todos los mimos, por lo que los demás dependerán de sus hechizos para salvar situaciones comprometidas. Cuando un grupo de personas juega, el grupo tiende a ser mucho más equilibrado. Cada jugador centra su atención en su personaje, por lo que éstos progresan más rápido y de forma más armónica.

Cada jugador busca encontrar armas y armaduras, intentando lograr la mejor combinación para su personaje. Los guerreros siempre intentan incrementar sus puntos de experiencia con rapidez. Los magos y los clérigos son rápidos a la hora de sugerir los hechizos con mayor porcentaje de éxito para una situación concreta. Dejar que todo el peso de la batalla recaiga en un solo personaje provoca rápidamente gritos de protesta de los jugadores «olvidados». Cada jugador trabaja para demostrar que su personaje es indispensable. El desarrollo equilibrado de los personajes incrementa en mucho el potencial del grupo entero para llevar la misión a buen puerto.

Lo más importante: jugar con amigos es divertido. El grupo de jugadores ofrece apoyo moral cuando el juego se pone difícil. Siempre hay alguien con quien comentar cuando las cosas van bien... o mal. Cuando la solución al enigma que os trae de cráneo asoma en tu cabecita, siempre hay alguien al lado que sabrá apreciarlo. Ganar batallas, explorar nuevos territorios, lograr tesoros, e incluso pasar malos ratos, siempre es mejor junto a un grupo de esforzados camaradas.

A pesar de que puede sonar maravilloso, el jugar a JdR por ordenador con un grupo también tiene sus problemas. He aquí algunos consejos para reducir esos problemas al mínimo.

ESCOGER JUGADORES

Jugador 1: «¡Mi mago ataca con la daga!»

Jugador 2: «¡Hey, se supone que eres un mago! ¡Lanza un hechizo!»

Jugador 1: «Odio leer libros de conjuros. ¡Mi mago ataca!»

Cualquier jugador de rol serio sabe que crear un buen grupo es fundamental para lograr el éxito. El tiempo que dedicas a crear personajes y grupo asegura una buena partida. Una vez que estás listo para comenzar tu juego, considera quiénes serán los amigos que quieres que se unan a tu pequeña cruzada. Las reglas para crear un grupo de jugadores se parecen mucho a las que sirven para crear un grupo de personajes.

Aunque la inteligencia y la experiencia son de lo más importante, tampoco son características esenciales. Tu grupo de jugadores «humanos» pueden ganar experiencia a medida que el juego progresa. Intenta hacer coincidir las personalidades de los PJ con las de los jugadores, logrando una mezcla equilibrada. Un grupo compuesto por feroces guerreros puede avanzar con rapidez en niveles de experiencia, pero lo más seguro es que nunca llegue a completar la misión planteada por el juego. A la inversa, un grupo compuesto por magos estudiosos y cautos puede descubrir enseguida el secreto para vencer en el juego, pero su escasa eficiencia en el combate puede dar al traste con sus planes. El grupo ideal es el equilibrio entre los que viven de la espada y los que se pasan el día con la nariz metida en los libros.

Una vez que hayas reunido a tu grupo de jugadores, habrá que crear sus personajes. Antes de empezar, lee el manual del juego y determina la mezcla ideal de razas, clases, alineamientos y otras opciones. Es más divertido dejar que cada jugador genere su personaje que asignarlos de forma arbitraria: pero todo el mundo tendría que poder escoger de la lista de personajes ideales. A nadie le gusta un grupo con cuatro clérigos. Si tienes jugadores novatos en tu grupo, puedes ayudarles a escoger personajes adecuados. Los que elijan un mago, deben estar dispuestos a contender con los muchos quebraderos de cabeza que suele aparejar la magia, y conocer al dedillo el efecto de los conjuros, para saber dónde y cuándo deben ser aplicados. Los guerreros ideales son los que están dispuestos a arriesgar su vida y su integridad física mientras buscan arriesgadas peleas para progresar en experiencia. Los guerreros tienen también que interesarse en los temas de armería y equipo, ya que su eficiencia depende en alto grado de ellos.

Sé flexible permitiendo que nuevos personajes se unan a la partida. Puedes empezar con menos jugadores que personajes, y luego dejar que un recién llegado se haga cargo de un personaje que nadie controla. A veces los jugadores se marchan antes de completar una larga sesión de juego, por lo que necesitarás «repuestos». Incluso mejor: en grupo puedes intentar resolver aquel juego que dejaste por imposible el año pasado, y que está criando polvo en su caja.

ESCOGIENDO A LOS LIDERES

Líder: «Vayamos a la ciudad: así mi bárbaro podrá entrenar y ganar un nivel de experiencia.»

Jugador 2: «Buena idea. Necesitamos grabar nuestros puntos de experiencia.»

Jugador 3: «Olvídalo. Yo estoy al teclado, y quiero continuar.»

Debería ser escogido líder del grupo el jugador que opera el teclado. Esto elimina los posibles conflictos que puede crear un operador de teclado renegado, que ignora los deseos del grupo en pro de sus propios intereses. Quedad de acuerdo en quién será el líder antes de encender el ordenador. A algunos grupos se les da muy bien ir rotando en la posición de control: así, todo el mundo tiene la oportunidad de ejercer el mando. No intentes cambiar de líder a mitad de la sesión de juego. Parece fácil cambiar de puesto cada hora o así, pero quien controla el teclado siempre pedirá que le dejen cinco minutos más, para finalizar un combate, llegar hasta el castillo o salir del Dungeon. Haceos a la idea de que un líder conducirá toda la sesión de juego.

Algunos juegos no se adaptan bien a la idea de controlarlo por turnos. En juegos como *Eye of the Beholder*, el tiempo de reacción cuenta en la batalla. Un jugador lento de reflejos no tiene muchas oportunidades en el combate. Si tu grupo tiene paciencia, puedes esperar a que los que tecleen con más lentitud ganen velocidad a medida que se familiaricen con el juego. O puede que desees como operador de teclado perpetuo a alguien que sepa teclear rápido.

CONTROLANDO PERSONAJES

Jugador 1: «Déjame invocar el Dedo de la Muerte.»

Líder: «No, es mejor la Espada Bailarina.»

Jugador 2: «Voy a pegarle un flechazo a ese maldito golem de piedra.»

Líder: «No, no es necesario que lo mates. Ya me ocuparé del golem en mi turno.»

Es inútil asignar personajes a tus jugadores si no tienen libertad para dictar las acciones de éstos. Los jugadores acabarán frustrándose y aburriéndose si el líder/operador de teclado les ignora, imponiendo sus propias ideas acerca de lo que los personajes deben hacer.

Cada jugador es responsable de lo que haga su personaje. El operador de teclado debe seguir las instrucciones de los jugadores. Las excepciones a esta norma son pocas. Si un jugador insiste en acometer una acción que dañará a todo el grupo, se le puede ignorar. Ser poco efectivo en la batalla no cuenta como «dañar al grupo»; oponerse a curar a alguien herido, sí.

Los jugadores tienen derecho a que sus personajes sean hechos cachitos si así lo desean, mientras que los demás no se vean afectados. Por ejemplo, un jugador puede desear que su PJ beba de un pozo cuya agua proporciona puntos de golpes adicionales de forma temporal, pero que envejece al personaje. No importa si los otros jugadores piensan que hay que estar loco para hacer eso. Pero si el personaje muere continuamente y necesita ser resucitado cada dos por tres, está interfiriendo en la diversión de los demás, ya que la resurrección suele tener un alto coste y puede afectar a las características de un clérigo. Normalmente, no es necesario ignorar de forma arbitraria a un jugador. Explica el problema, que los compañeros apliquen un poco de presión y él mismo se dará cuenta de su error.

Más a menudo, el problema suele venir dado por el líder/operador de teclado. Los jugadores experimentados conocen las mejores estrategias. Es fácil perder la paciencia cuando ves que un novato se empeña en aplicar tácticas que sabes que no van a funcionar. El líder debe recordar que una vez también fue principiante. Puede que no aprendiera las mejores tácticas si no hubiese cometido antes unos cuantos errores. Dejar al jugador que haga algo en contra de tu consejo servirá para demostrarle que tenías razón. El novicio aprenderá a ser más cauto y a confiar en tus sabias indicaciones.

Una forma más sutil de interferir y dar la tabarra es el consejo excesivo. Los jugadores más experimentados deben guiar a los menos bregados durante el juego, pero no permitas que los jugadores noveles confíen ciegamente en tu consejo. No hay ninguna satisfacción en imitar

como los loros lo que los demás te dicen que deber hacer. Da a cada jugador oportunidades suficientes como para que puedan tomar sus propias decisiones, aunque esa decisión sea sólo elegir el monstruo contra el que va a luchar. Se aprende mucho más de los errores propios que de los ajenos.

REPARTIENDO TESORO

Guerrero: «Yo encontré el Anillo de Protección +2, así que me lo quedaré.»

Clérigo: «Tu llevas armadura de placas, y yo sólo una cochina armadura de cuero. Dámelo, o va a curar tu sordera Rita la Cantaora.»

Como que los personajes deben viajar juntos, la rivalidad amistosa en el tema de conseguir armas y equipos debe ser mínima, para que no vaya en detrimento del trabajo en equipo. El éxito de cada personaje está unido de forma muy íntima a la supervivencia de todo el grupo. Un clérigo desagradecido que se niegue a curar a un arrogante guerrero, acabará muriendo de forma ignominiosa en una zona donde la magia no funciona. El tesoro genérico, como el dinero, antorchas y oro, debe ser repartido a partes iguales, no importa el esfuerzo que hiciera cada uno por ganarlo. Dividir las armas especiales o los objetos mágicos puede ser un poco más complicado.

A menudo, armas y objetos están pensados para una clase o personaje en particular. Una ballesta mágica +3 pertenecerá por derecho al arquero, aunque el guerrero ande luchando todavía con una porra. Por supuesto, el arquero puede ofrecer a cambio su antigua ballesta +1 a otro personaje que se la merezca. Algunos objetos pueden funcionar igual de bien con diversos personajes.

Hay un par de reglas posibles para escoger cómo se reparten estos objetos. La regla «El que se lo encuentra, se lo queda» funciona bien si el ordenador divide el tesoro de forma automática, aunque tiene dos desventajas patentes. Primero, que algunos juegos otorgan el tesoro al personaje que va primero en el orden de marcha. Como que irse turnando en el primer puesto puede ser peligroso a la hora de los palos para algunos personajes, olvida esta regla a no ser que el tesoro se divida de forma aleatoria. El segundo problema de «quien lo pille, para él» es que estos objetos no siempre serán bien utilizados por aquél que los encuentre. ¿De qué le sirve a un mago una espada a dos manos?

Una alternativa mejor, si el grupo es capaz de discutir razonablemente, es distribuir los premios en base a la necesidad. Un anillo de protección será para el personaje que peor clase de armadura tenga. Los objetos mágicos capaces de duplicar los efectos del combate deberían ser para los PJ que peor peleen. Este método mantiene al grupo equilibrado e incrementa las posibilidades de éxito de todo el grupo. Cuando todo falla, el líder es quien decide quién recibe qué. Es mejor no confiar muy a menudo en el juicio del líder, ya que una asignación arbitraria del tesoro puede arruinar la diversión del juego.

DISTRIBUYENDO TAREAS

Jugador 1: «¡Date prisa! ¡Entremos por la trampilla!»

Líder: «Un momento, tengo que incluir esta habitación en el mapa.»

Jugador 2: «Vale, ya está, sigamos.»

Líder: «Un momento, tengo que buscar mi hechizo de Levitación, no sea que debajo haya un foso.»

Los otros jugadores no deben limitarse a ver cómo juega quien controla el teclado. Hay otras tareas que pueden ser divididas entre los jugadores. Alguien debe estar al cargo del mapa de lo que se va explorando. Esta ocupación requiere de una cierta aptitud. Hacer un mapa puede ser difícil, sobre todo si el cartógrafo no está al teclado. Los jugadores más experimentados confían más en su memoria que en el mapa, pero esto no es buena cosa para un juego en grupo. La idea es que todos participen en la partida, y los otros jugadores no pueden utilizar un mapa que está sólo en tu mente. Ir tomando notas e interpretando pistas puede ser responsabilidad de otros jugadores.

Recuerda que no se puede ganar el juego sin completar todos los objetivos. El escribano debe anotar cualquier pista con atención, apuntando el lugar y la fuente de la información. Escoge a alguien con letra legible y cuyas notas sean claras para los demás jugadores cuando esté ausente. Debe ofrecer su interpretación de los datos sin exagerar la información o empeñándose en que todo el mundo siga sus indicaciones. La tarea final entre el grupo de jugadores es consultar el manual de reglas y las claves del juego.

Todo el mundo debe leer el manual de reglas para familiarizarse con la mecánica del juego y sus objetivos. Durante la partida, un jugador tiene el manual para consulta y referencia. El manual casi siempre ofrece pistas, y una lista de hechizos. Escoge a un jugador que haya leído todo el manual, así sabrá dónde tiene que buscar. No podéis esperar a que encuentre la sección de hechizos cuando tenéis al enemigo pegado al cogote. Por supuesto, si os turnáis para controlar el teclado, también necesitaréis más de un jugador preparado para esta función.

Mientras juegas, descubrirás que algunos jugadores son más efectivos en determinadas posiciones. Para empezar, divide las posiciones según la clase de personaje. Los caballeros, guerreros, paladines y arqueros suelen ser buenos operadores de teclado y buenos guías. Los magos, hechiceros y clérigos están más dotados para recordar pistas, y por derecho, la lista de conjuros les pertenece a ellos. Las categorías generales de tareas en el juego pueden ser combinadas o divididas para adaptarse al número de jugadores de tu grupo. Intenta no dejar a nadie desocupado, o acabará convirtiéndose en caótico por puro aburrimiento.

¿QUE ES LO QUE VIENE A CONTINUACION?

Jugador 1: «¡Ahí está la cueva del mago! ¡Entremos!»

Jugador 2: «Ni hablar. Estamos buscando el Anillo de Fuego.»

Jugador 3: «El mapa muestra la guarida de un dragón. ¿Os apetecen unos cuantos puntos de experiencia?»

Una vez que se han creado los personajes y repartido las tareas del juego, estás listo para jugar. Como que ya hemos discutido las reglas de fondo y elegido un líder, el avance debe ser fácil al principio. Mientras tus personajes ganan experiencia y tus exploraciones descubren más oportunidades de aventura, encontrarás pocos conflictos menores. Mientras que muchas aventuras deben ser completadas en un orden específico, algunos juegos son más flexibles. Los aventureros pueden tener problemas a la hora de decidir qué hacer primero, o segundo, o tercero.

La solución más fácil es dejar que el líder decida. Si vas cambiando de líder, poneros de acuerdo en finalizar una tarea antes de embarcarse en otra. De lo contrario, el juego nunca avanzará, debido al cambio de meta entre sesión y sesión. Si usas un líder permanente, debe ser lo bastante ecuánime como para aceptar las sugerencias de los demás de vez en cuando, o todo el mundo perderá interés. Recuerda siempre que el propósito del esfuerzo en grupo es equilibrar la partida. Las ideas de cualquier jugador pueden ser dignas de tener en cuenta. Si todo el mundo respeta las reglas, no tiene por qué haber ningún conflicto.

EL MOMENTO DE JUGAR

Jugador 1: «No puedo jugar esta noche. Tendrá que ser mañana.»

Jugador 2: «Todos los demás podemos. Seguirás mañana donde lo hayamos dejado.»

Jugador 1: «¡No podéis jugar sin mí! ¡Me lo perderé todo!»

Por desgracia, hasta el más armonioso de los grupos tiene a veces problemas de horario. Los aventureros devotos siempre están dispuestos a emplear horas y horas muertas en su pasatiempo favorito. Aunque los jugadores estén dispuestos a emplear más horas de juego de lo que tú estás dispuesto, la cruda realidad de la vida diaria se lo impedirá. Los jugadores pueden quejarse, y con razón, si continúas cuando ellos no están. Por otro lado, puedes encontrarte con que algunos jugadores son mucho más entusiastas que tú. Una vez que hayáis comenzado, tendrás huéspedes permanentes en tu casa mientras dure la partida.

Decidid por acuerdo mutuo y mayoría los límites de tiempo para jugar. Pedir que todo el mundo esté presente cuando se vaya a jugar puede hacer la partida interminable. Una solución mejor es estar de acuerdo en que los puntos de experiencia y el tesoro se repartirán por igual con los héroes de los jugadores ausentes.

Ahora que has reunido un grupo y establecido unas reglas generales, estás listo para empezar. Tu grupo de jugadores añadirá una nueva dimensión a tu juego de ordenador. No sólo tendrás una audiencia entusiasta cuando relates batallitas: tendrás todo un grupo de estrategas. Cada jugador intentará hacer de su personaje el más poderoso, por lo que las aventuras pueden ser jugadas a plena potencia. Diviértete, y no te vayas a la cama demasiado tarde.

BRAM STOKER'S

Dracula™

SOLO HAY UN VAMPIRO

T2

EL JUICIO FINAL

DOS JUEGO-AVENTURA

LEADING EDGE

Juegos de tablero, basados en las peliculas originales, en los cuales podrás recrear toda la acción y riesgo vividos por sus protagonistas. Desempeña el rol de Arnold en una guerra sin cuartel o sumérgete en la oscuridad de la noche para cazar al Príncipe de las Tinieblas.

Solicitalos en tu tienda habitual o directamente a:

ALFIL JUEGOS
c/ Fundadores nº 18
28028 Madrid
Tfno:(91) 356 01 05

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY © 1991, 1993 CAROLCO INTERNATIONAL NV.ALL RIGHTS RESERVED BRAM STOCKER´S DRACULA © 1992 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC. ALL RIGHTS RESERVED

¡DIVIDE Y VENCERÁS!

Cómo montar una aventura con un grupo dividido (y sobrevivir a ella)

por William J. White

Ilustraciones de Jim Holloway

«¡Nunca dividáis el grupo! –aconsejó seriamente el enjuto sabio, señalando con un nudoso dedo a los jóvenes aventureros que había tomado bajo su tutela–. Sois más fuertes juntos que separados: si tuviera algunos palos os lo demostraría. Además, cuando estáis separados ocasionáis más trabajo al Dungeon Master.»

Los inexpertos jóvenes se estremecieron ante la mención del nombre de la cruel deidad de frío corazón. Seguirían el consejo de su mentor.

Mantener juntos a un grupo de aventureros suele ser una buena idea, especialmente en niveles de experiencia bajos. Podrán así enfrentarse a desafíos más duros, o protegerse los unos a los otros cuando alguien esté herido o incapacitado. Estar juntos ofrece muchas oportunidades para la interacción del juego de rol entre los miembros del grupo. También tiene sentido para el máster. Puede preparar una línea argumental continuada, y tener cierta confianza en que tendrá recursos para todo tipo de contingencias. Separar al grupo significa más trabajo, tanto en el aspecto creativo como en el logístico, ya que el DM tendrá que barajar más mapas, estadísticas de monstruos y motivaciones para los PNJ.

Sin embargo, una aventura con el grupo dividido puede ofrecer unos resultados fantásticos en una campaña. El DM puede preparar las aventuras para ajustarse a las habilidades individuales de cada PJ y acomodarse a los intereses de cada uno de ellos. Cada personaje es la «estrella» de su propia aventura, lo que significa que el jugador se sentirá más ligado a su personaje y con más control sobre el destino de éste. Por último, y puede que lo más importante, las aventuras con el grupo dividido añaden dramatismo a una campaña. Uno de los capítulos con más tensión de Tolkien es «La Disolución de la Hermandad», cuando los nueve aventureros se separan en tres grupos más pequeños. Un recurso estilístico similar en una campaña de AD&D o cualquier otro juego puede convertir una aventura normal en la saga épica de los héroes abandonados a su suerte, luchando en inferioridad de condiciones contra terribles villanos.

ROMPER SIEMPRE ES DURO

«¡Estoy hasta el taparrabos de vuestras miserables excusas para héroes!», gritó Bork el Bárbaro. «Vuestros esquemas "civilizados" me ponen enfermo. Me voy a las Tierras Salvajes, donde los hombres aún son hombres. ¡Y no intentéis seguirme!»

«Adelante, pedazo de gorila domesticado. Yo digo que busquemos fortuna en la Ciudad Maldita del Risco Afilado. ¿Quién está conmigo?»

«Yo no. He tenido la visión de un semental de color blanco puro, atravesando el Desierto de los Demonios. Debo ir allá y capturarlo para que sea mi montura de guerra. Id si queréis, ya os alcanzaré.»

Como implica el diálogo anterior, algunas veces las inclinaciones de los jugadores pueden llevar a los PJ en direcciones opuestas. Como que la aventura es parte inherente del grupo, es algo natural que un personaje desarrolle ambiciones, obligaciones o deseos que no son compartidos por sus compañeros. Algunos PJ puede que sólo deseen probar su independencia, mientras que otros ven a sus personajes como lobos solitarios que nacieron para caminar solos.

Como que la ruptura de estas relaciones es voluntaria, el problema para el árbitro es volver a reunir al grupo, cosa que se discutirá más tarde. Crear las aventuras «por separado» será un poco más fácil, ya que el personaje suele tener una idea acerca de lo que intenta conseguir con su partida, y el DM se limita a corresponder a esas ambiciones.

Un árbitro puede ejercer cierto control sobre este tipo de separación haciendo ciertos preparativos «pre marcha». Tras tomar buena nota del tipo de aventuras que les gustaría encontrar a sus jugadores, el máster prepara un guión de aventura de una o dos páginas (con bocetos de mapas y las características mínimas de monstruos y PNJs), dirigida a cada uno de los personajes. Oyendo los rumores de taberna, recogiendo vagas pistas de un viejo libro o escuchando la intrigante canción de un bardo en la plaza del mercado, el personaje en cuestión se «picará», y decidirá investigar por su cuenta sin necesidad de mucho esfuerzo por parte del árbitro. Los detalles se pueden añadir sin mayor problema, y ser modificados a voluntad. Este tipo de plan puede mitigar en cierta manera la tendencia de los personajes a aventurarse más allá del mundo que el máster tiene preparado, al que aún no ha puesto nombres, y mucho menos ha creado con detalle.

Una técnica simple pero efectiva para usar con un PJ que ha decidido marcharse sin ningún propósito en particular es dejarle que vagabundee por un mapa –ya sea nuevo o antiguo– marcado con algunos sitios tentadores, tales como «La Guarida de la Araña de Cristal», o la proverbial X sin más. Ningún personaje puede resistirse a irse derechito para ese destino en el mapa, sin importarle las muchas advertencias que haya anotadas en éste. Esta táctica también es buena para usarla con los PJ que han sido abandonados por su grupo, como si fueran un vulgar desodorante.

EL CENTRO NO PINTA MUCHO

Los dos aventureros miraron a su alrededor, entre los restos diseminados de su campamento. Luke el Intrépido se quitó el yelmo y pasó la mano por el pelo empapado en sudor.

«¡Menudo día!», dijo sin mucha convicción. «Primero, Sheena la Bruja cae bajo el hechizo del Príncipe Oscuro, luego Fastalve el Furioso es capturado por los sicarios de Lord

Agonía, y ahora Isaac del Valle ha desaparecido del campamento mientras estábamos buscando a Jonás el Vagabundo, que salió corriendo esta mañana después que le mordiera aquella especie de lobo.»

«Lo sé», replicó su solitario compañero, apartando el cadáver de un goblin que había matado mientras saqueaban el campamento. «Estaba allí.»

Si el maquiavélico DM decide que sus jugadores necesitan un buen estímulo o un cambio de ritmo, los personajes pueden verse separados muy a su pesar, y en contra de su voluntad.

¿Por qué querría un árbitro separar al grupo? Las razones son numerosas y dependen de las necesidades de la campaña. El árbitro puede querer desmembrar el grupo por motivos de dramatismo, o para desafiar a personajes que son tan efectivos como grupo que empieza a ser difícil crear una aventura para ellos que les haga esforzarse un poco. Separar a un grupo de este tipo puede emocionar hasta al más curtido de los «dungeoneros».

Una tercera forma de separar al grupo es a consecuencia de las acciones de los PJ. Si un grupo es cercado por los bandidos, y algunos de los PJ huyen, dejando que el resto caigan prisioneros, el DM tiene todos los ases en la manga. Tres PJ pueden quedar cautivos, para pedir rescate por ellos, o para ser vendidos como esclavos, mientras que los otros dos están perdidos en el bosque sin comida ni suministros. Las aventuras de esa temporada pueden centrarse en el intento de fuga de unos y en los esfuerzos por la supervivencia de los otros.

La razón más válida para separar a un grupo es permitir que los personajes que suelen quedar ocultos por el comportamiento más agresivo de sus compañeros salgan a escena. Casi todas las campañas tienen a alguien que entra en esta categoría. Si se les da la oportunidad de que hagan algo por su cuenta y riesgo, un jugador que suele quedarse siempre entre candilejas puede desarrollar una personalidad más interesante para su PJ.

Un aviso: aunque es importante desarrollar aventuras individuales a gusto de cada jugador, es igualmente importante el conseguir que cada aventura tenga unas consecuencias parecidas. Eso significa que no vale que un grupo salve al universo conocido mientras el otro se dedica a buscar un gatito que se había perdido. Los jugadores de una aventura con mucha menor importancia que la del grupo de al lado pueden sentirse ofendidos. (Eso si no resulta, claro está, que el gatito perdido es en realidad un príncipe del Reino de los Animales, exiliado de su plano natal, y que es la única criatura capaz de llegar hasta los Malos Malosos del Plano Extradimensional: en estos casos, no suele haber quejas.)

Cuando un grupo se separa, por el motivo que sea, el árbitro debe lidiar con el problema de preparar dos o más historias distintas, además de tener a los jugadores, tanto activos como pasivos, interesados, ocupados y entretenidos.

LA SALIDA, A LA DERECHA

No importa lo retorcidas o inteligentes que sean las tramas creadas por un DM, su trabajo se perderá miserablemente en la sesión de juego si ésta es desorganizada y sin sentido del ritmo. Cuando un grupo se disgrega, es de vital importancia que el árbitro sepa dirigir la escena, para que cada jugador reciba la atención que precisa cuando está en «activo», y siga interesado cuando le toque estar «pasivo». Para poner en escena a un grupo separado, la mayor preocupación del máster ha de ser qué hacer con los jugadores cuyas aventuras no se están resolviendo en ese momento, los jugadores «pasivos».

Muchos árbitros no quieren hacer sesiones de juego distintas para cada subgrupo. En su lugar, prefieren avanzar un poco en el argumento de una aventura antes de pasar al siguiente jugador o «petit comité».

A los jugadores pasivos se les debe permitir observar a los jugadores activos. En muchos escenarios, los jugadores en «orsay» pueden controlar PNJ para el combate o la negociación. Un jugador puede interpretar el rol de un mensajero a punto de morir, que pide con su último aliento al PJ activo que entregue su mensaje. Otros papeles muy entretenidos pueden ser los del nunca grato recaudador de impuestos, o el siempre despistado y venerable santón del que los personajes intentan obtener información. A muchos jugadores les encanta el poder tener una oportunidad para demostrar sus talentos «roleros». Además, los jugadores pasivos pueden ejercer como servidores, mercenarios o aliados que el jugador activo se encontrará en sus correrías.

Generalmente, los papeles dados a los jugadores pasivos caen dentro de dos categorías: el encuentro sin continuidad o el PNJ recurrente.

El término «sin continuidad» se refiere tanto al combate como a los encuentros dialécticos. En ambos casos, el jugador pasivo recibe una hoja de papel con las características del PNJ y sus instrucciones, tácticas, motivaciones y fines. El árbitro debe explicar con detalle lo que espera que logre el jugador, al igual que las libertades que se le permiten. Por ejemplo, si se le dice al jugador que haga el papel del mensajero moribundo, las instrucciones pueden ser: «Llora y quéjate todo lo que quieras, pero no te mueras hasta que Darkling te haya jurado que entregará el mensaje.»

Dejar a los jugadores pasivos que controlen monstruos durante el combate puede ser divertido, sobre todo si el monstruo es interesante por algún motivo. Esta es una buena oportunidad para un jugador para liberar todos sus impulsos malvados. Claro que habrá que imponer una serie de estrictas limitaciones acerca de las tácticas que el jugador pasivo podrá emplear. Esto reduce los potenciales mosqueos, y las grietas en el plan perfecto del máster. Para asegurarse, el máster debería retener el control del villano más importante, que pueda influir en los eventos de dicho plan. El típico escenario de: «Eh, jefe, ¿podemos matarlos ya?»

Es mejor no darle el control de la némesis del jugador activo al pasivo, ya que puede provocar tensiones entre los jugadores y dar al traste con el control de la situación por parte del máster.

El árbitro también puede permitir a los jugadores pasivos que controlen a algunos de los aliados de los jugadores activos: ayudantes, sirvientes, etcétera. Las motivaciones de dichos PJ auxiliares deben ser establecidas de antemano. Muchos jugadores se prestarán alegremente a interpretar a un aprendiz tartamudo, al demonio familiar de un mago, el inútil escudero de un caballero, el lobo–mascota de un guardabosques, etcétera. Como alternativa, el árbitro puede crear un personaje y dárselo a un jugador pasivo, con la orden de pegarse al PJ activo como una lapa, le guste a éste o no. Algunas ideas para este tipo de personajes, que tienen de sobras con el nivel 1, son el aventurero en busca de mentor; un duende o poltergeist travieso que se ha encariñado con el PJ... o una bella, pero vacía de sesos, princesa que desea huir de su palacio en compañía de un guapo desconocido. El principio a aplicar al asignar estos compañeros es que deben complementar al jugador activo, pero sin comerle el terreno.

Si algunos jugadores no están participando en la aventura actual, el árbitro debe asegurarse de que ninguna actividad no relevante tiene lugar lejos de la mesa de juego. Esto incluye a los jugadores pasivos que, sin nada que hacer, se dedican a comentar el partido

de fútbol del día anterior. Una audiencia atenta, por otro lado, puede ayudar a los jugadores activos.

El DM es quien mejor puede juzgar si los jugadores disfrutarán ayudando, mirando, o yendo a otro sitio para planear la estrategia. Lo que siempre tienes que tener en cuenta es que hay que «incluir, incluir, incluir» a todo el mundo.

INDICACIONES PARA EL DM™

Ten constancia del tiempo y del espacio. Es importante tener a los grupos de PJ por sendas paralelas, para que cuando llegue el momento en que se vuelvan a reunir, no haya discrepancias. Algo de vaguedad en cuanto a la duración de los viajes puede ayudar a ello.

Intenta cambiar de un grupo a otro cuando el juego alcance un punto estable: los PJ están viajando, o intentando tomar una decisión, o han encontrado un sitio para pasar la noche. También puedes cambiar justo en un momento de dramático peligro y suspense («No se pierdan el próximo episodio, cuando...»), justo antes de que el PJ tenga que hacer un tiro de salvación, por ejemplo. Aunque esto puede ser demasiado para el sistema nervioso de algunos jugadores. Lo mejor es dejar al jugador cuando tenga la ocasión de planear un curso de acción o realizar tareas de mantenimiento con su personaje, como el ritual de ir a comprar suministros.

Intenta cambiar entre grupos varias veces durante cada sesión de juego. Eso evita el síndrome de «¿Y ahora me tengo que ir a dormir», y que los jugadores se sientan desamparados.

Al final de cada sesión, haz un pequeño resumen de en qué momento y en qué lugar está cada PJ. Utiliza un gran mapa de campaña si te es posible. Aunque los PJ no suelan conocer esta información bajo circunstancias normales, puede servir para enfocar el juego y recordarles que están jugando juntos la misma campaña.

Finalmente, en términos de dirección escénica, no podemos dejar de mencionar la idea de «agendas azules» propuesta por Aaron Alston el suplemento *Strikeforce* del JdR *Champions*, de ICE. El árbitro anota una descripción de lo que rodea en ese momento al PJ en una pequeña agenda. Justo debajo, el jugador escribe lo que su personaje hace y dice. El árbitro determina el resultado de esas acciones y las escribe en el cuaderno, para que el jugador pueda leerlas, y así en adelante. Este sistema, parecido al JdR por correo, funciona mejor en situaciones donde hay poco combate: misterios, intriga y romance.

MIENTRAS TANTO...

Cuando se crean aventuras para grupos separados, dos cosas deben tenerse muy claras: los deseos de los jugadores y las características de sus personajes. Un ladrón puede querer realizar el robo del siglo, y un paladín luchar contra criaturas del mal, pero las ambiciones de otros PJ pueden variar. A veces, la razón por la que un personaje quiere aventurarse solo es simplemente que desea viajar y ver otros lugares («Me gustaría conocer el Fin del Mundo»). En ese caso, es cosa del árbitro el crear aventuras que interesen al jugador y que se adapten a las habilidades de su PJ.

Ciertos tipos de aventureros funcionan bien con personajes solitarios, o con uno o dos compañeros a lo sumo. Para ellos, lo que les puede motivar suele ser:

La búsqueda: Esta es la aventura típica y tópica, una búsqueda por parte de un solo personaje que poco trabajo extra le dará al DM. La búsqueda del Santo Grial es un buen ejemplo, al igual que los Trabajos de Hércules. La búsqueda con héroe solitario debe estar llena de acertijos, enigmas y pruebas de carácter, y no demasiado orientada al combate.

El concurso: El personaje se ve involucrado en una competición de armas, redaños o habilidades con un PNJ de características similares a las suyas. Piensa en la leyenda de Thor, siempre enfrentado a Loki según la mitología nórdica.

El misterio: Incluye, pero no se limita sólo a ella, la clásica investigación de un asesinato (por ejemplo, Agatha Christie). Cualquier circunstancia inusual o evento cuya causa haya de ser determinada por un PJ, utilizando sus habilidades y sus agallas, es un misterio. Un clérigo entra en una casa encantada, un ladrón sigue al malvado que le incrimina de algo, y un mago busca un hechizo en antiguos libros diseminados por bibliotecas de todo el país. Las historias de Lord d'Arcy, de Randall Garrett, son buenos ejemplos del misterio tradicional en un ambiente fantástico.

Al mando: El personaje es el líder de alguna fuerza armada. Puede ser un capitán de mercenarios, o el patrón de un bajel, con carta de pillaje otorgada por la reina. Estas aventuras pueden conducir a batallas en miniatura o pueden reconducirse hacia la intriga política. Saqueos, escaramuzas, motines, y golpes de estado son posibles aquí. Las aventuras de Conan o Elric de Melniboné son buenos ejemplos a seguir.

Captura y huida: El PJ ha sido hecho prisionero y está entre rejas, hasta que pueda escaparse y vengarse de sus captores. Solo, apresado y sin armas, debe descubrir una forma de recuperar sus posesiones y ponerse a salvo. En otras palabras, el *Conde de Montecristo*, de Alejandro Dumas.

La venganza: El PJ está metido hasta las cejas en una pugna con un PNJ, y cada uno busca matar o encarcelar al otro. Debe haber algún factor que evite que vayan el uno hacia el otro y se apuñalen sin más: la orden de un rey, tener información que el otro precise, o un estado de necesidad más importante. «Bien, Mordan, dejemos nuestras diferencias de lado durante unos instantes, y demostremos a esos orcos invasores cómo las gastamos en este reino.»

Por un puñado de dólares: El personaje es un cazador de recompensas intentando atrapar a un hombre buscado. Puede trabajar por libre, tras haber visto un cartel de «Se busca», o puede ser contratado por las autoridades locales gracias a su reputación. La acción puede tener lugar en un entorno urbano, o ser una persecución en campo abierto. El DM debería preparar una lista de «los más buscados», y quizás añadir algún cazador de recompensas rival. La alternativa es que el PJ sea perseguido por un cazador de recompensas, puede que porque ha quebrantado la Ley o insultado a la esposa de un hombre poderoso. Quizá sólo sea una confusión de identidad. No sólo deberá derrotar al cazador o escapar de él, sino también resolver el problema que ha puesto al cazarrecompensas pegado a sus talones.

El espía: El PJ debe infiltrarse en una área enemiga para obtener información, robar un objeto valioso o secuestrar a alguien. Esta clase de aventura es ideal para un ladrón harto de quedar siempre oculto entre poderosos guerreros y magos.

Atrapa a un ladrón: Esta también es una gran idea para el bribón que quiere ir por su cuenta. El PJ es contratado o constreñido de alguna forma para perseguir a un criminal que ha estado saqueando a un rico mercader o poderoso señor. Normalmente, aunque no siempre, la recompensa supone el perdón para crímenes anteriores. Si falla, su castigo será el ser puesto a disposición de la Ley.

Pueden existir otras aventuras. Un guardabosques que se infiltra en un campamento de bandidos para recuperar algo que han robado. Un mago busca a un ermitaño sabio

que le explique el Secreto Definitivo de la Vida. La intriga política y el romance puede ser la base de muchas de estas aventuras. Lo que hace divertida a una aventura con el grupo separado, para másters y jugadores, es darle forma a la aventura para reunir lo que los PJ han hecho en solitario.

TEJIENDO LA TELARAÑA

A los PJ, como muchos másters saben, les gusta creer que están metidos en un gran plan que pueden desbaratar con sus acciones. Eso les hace sentirse importantes. El DM puede acentuar esta especie de «satisfacción del deber cumplido» llevándoles por caminos separados a la misma conclusión. Esto es mucho más divertido que un escenario en el que un grupo unido supera una serie de problemas puestos en fila. Además, los jugadores pensarán que su máster es un genio, lo que no es poco.

Para cumplir esto, el DM debe dejar primero que los PJ resuelvan las situaciones que les han hecho separarse. Después, de forma gradual, debe ir atrayendo a los personajes con pistas que denoten que algo no marcha bien –ecos de guerra, por ejemplo, o extraños sucesos en la frontera. Cuando los PJ investigan (si no al principio, luego, cuando el peligro sea más agudo) sus aventuras les acercarán en el tiempo y en el espacio hasta que dos o más grupos se encuentren, comparen notas y decidan actuar juntos. Puede que los PJ confluyan en un único lugar para conjurar la amenaza. El mejor desafío que puede lograr que los personajes se vuelvan a reunir es la villanía épica: los desuellamentes planean apagar el Sol, o unos monstruos venidos de otra dimensión quieren raptar a nuestras mujeres. Incluso si los PJ fallan intentando abortar el plan antes de que sea llevado a la práctica, pueden intentarlo mientras éste se desarrolla. Este tipo de aventuras atraen mucho a los jugadores. Si su árbitro lo hace bien, les contarán estas batallitas a sus nietos.

LA REUNION

El árbitro puede desear reunir a los PJ de nuevo para correr una aventura que requiera de sus talentos combinados. Hay varias formas de hacer esto:

¿Qué estamos haciendo aquí?. Un encuentro casual es quizá lo más fácil, aunque lo menos satisfactorio. Los PJ están en la misma ciudad o viajando por el mismo camino, se encuentran, y recuerdan los buenos tiempos cuando estaban juntos.

Nos vemos en Londres. Los PJ que se habían separado se encuentran con que todos iban a acometer la misma empresa. Puede que quisieran asaltar la torre del famoso nigromante Gulgos, o desafiar a los mosqueteros del rey. Los PJ deben ser capaces de cumplir sus objetivos sin competición directa entre ellos, lo que podría resentir su amistad.

Aquí estamos de nuevo. Los PJ están en bandos diferentes durante alguna confrontación. Pueden ser soldados de facciones rivales, o un PJ un criminal que se encuentra con otro PJ, agente de la Ley. El árbitro debe tener a mano alguna forma de eliminar el conflicto entre ambos –una facción es derrotada o se rinde, el rey proclama un indulto– en el evento, que a lo mejor los PJ por sí solos no saben resolver.

¡Tenías que ser tú!. Un PJ que se ha aventurado solo descubre que lo único que le puede ayudar a conseguir lo que desea es un objeto mágico que sabe que está en posesión de otro PJ. Debe encontrarle y convencerlo para que le ayude. Naturalmente, el otro personaje se muestra reacio. Puede que se preste a ayudarle, pero de ninguna manera piensa prestarle su objeto mágico. Amor, con amor se paga...

No nos gusta verte por aquí. El PJ está de viaje por un lugar en el que los nativos son xenófobos hasta la medula. Le echan de la ciudad, o le hacen la puñeta de tal manera que se cansa y se va a buscar a los demás.

Vale, te sacaré del apuro. Un PJ oye el rumor de que un antiguo compañero tiene graves problemas: está encarcelado, hechizado, o a punto de bailar al final de una cuerda. Su lealtad le hará apresurarse para ir en su ayuda.

Otra posibilidad interesante, aunque algo más complicada, es el uso de objetos especiales. Supongamos que un personaje ha ido hasta la Ciudad Prohibida y se ha colado en el templo de Lin Kai. Quiere buscar en el Libro de los Cambios un acertijo que le dará una pista acerca de dónde se encuentra un objeto muy especial que desea localizar. Cuando entra en la biblioteca, ve a un monje encapuchado leyendo el libro que él quiere consultar. El monje es en realidad otro PJ disfrazado, con las mismas intenciones que él. Si pelean, bastarán un par de asaltos de combate para que se reconozcan. Si el primer PJ espera a que el monje deje el libro, ambos personajes pueden encontrarse en el lugar indicado por el acertijo. O puede que el falso monje sea descubierto, y ambos tengan que luchar juntos para salir de allí. Todo drama añadido a la reunión de los PJ hará ésta memorable.

LIMITES

Hay algunas cosas que el DM puede hacer para asegurarse de que el grupo está dividido sólo hasta que él quiera. La primera, y más importante, es cumplir cualquier deseo del personaje que le hiciera abandonar el grupo. Sea una meta específica o las simples ganas de darse un garbeo, el árbitro debe satisfacer esa necesidad y entonces presentar al personaje la necesidad de reunirse con los otros para ayudarle en algo.

Es de mucha ayuda el que haya un foco geográfico específico al que los PJ vuelvan de cuando en cuando: en otras palabras, un sitio que puedan decir que es su hogar. Puede ser la fortaleza de un PJ de alto nivel, el castillo de un señor aliado, o incluso una taberna donde la compañía es grata y la cerveza barata.

Si son necesarios métodos más expeditivos, el DM puede imponer ciertas obligaciones a los PJ que les lleven al mismo lugar al mismo tiempo. Su religión puede requerir una peregrinación a algún lugar sagrado, o un bardo pelota les puede haber prometido que si vuelven al cabo de un año, compondrá una canción para alabar sus gestas. Los PJ pueden ser llamados a filas para detener una invasión de orcos, y encontrarse en el campo de batalla (rodeados de enemigos, por supuesto).

El sencillo truco de reunir de nuevo a un grupo es imponer un objetivo común, meta o destino. Una vez que los PJ se dirigen al punto de reunión previsto, el árbitro puede ajustar sus tasas de velocidad colocando obstáculos (monstruos errantes o catástrofes naturales) en el camino de algunos. Ya reunidos, los PJ deberían enfrentarse a algún desafío que requiera de todos sus talentos combinados.

COLOCANDO LAS PIEZAS EN ORDEN

Una campaña con grupo dividido puede ser muy divertida para los jugadores y su máster, a pesar de que eleva la complejidad de ésta.

Si un árbitro puede manejar la separación haciendo que todos los personajes se sientan importantes en la campaña, habrá logrado que éstos noten que sus personajes viven en un mundo con opciones ilimitadas, donde pueden ir a cualquier sitio y hacer cualquier cosa. Si los personajes creen esto, se reunirán felices, sabiendo que la aventura siempre les aguarda detrás de aquella loma o al final de aquel tortuoso camino.

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

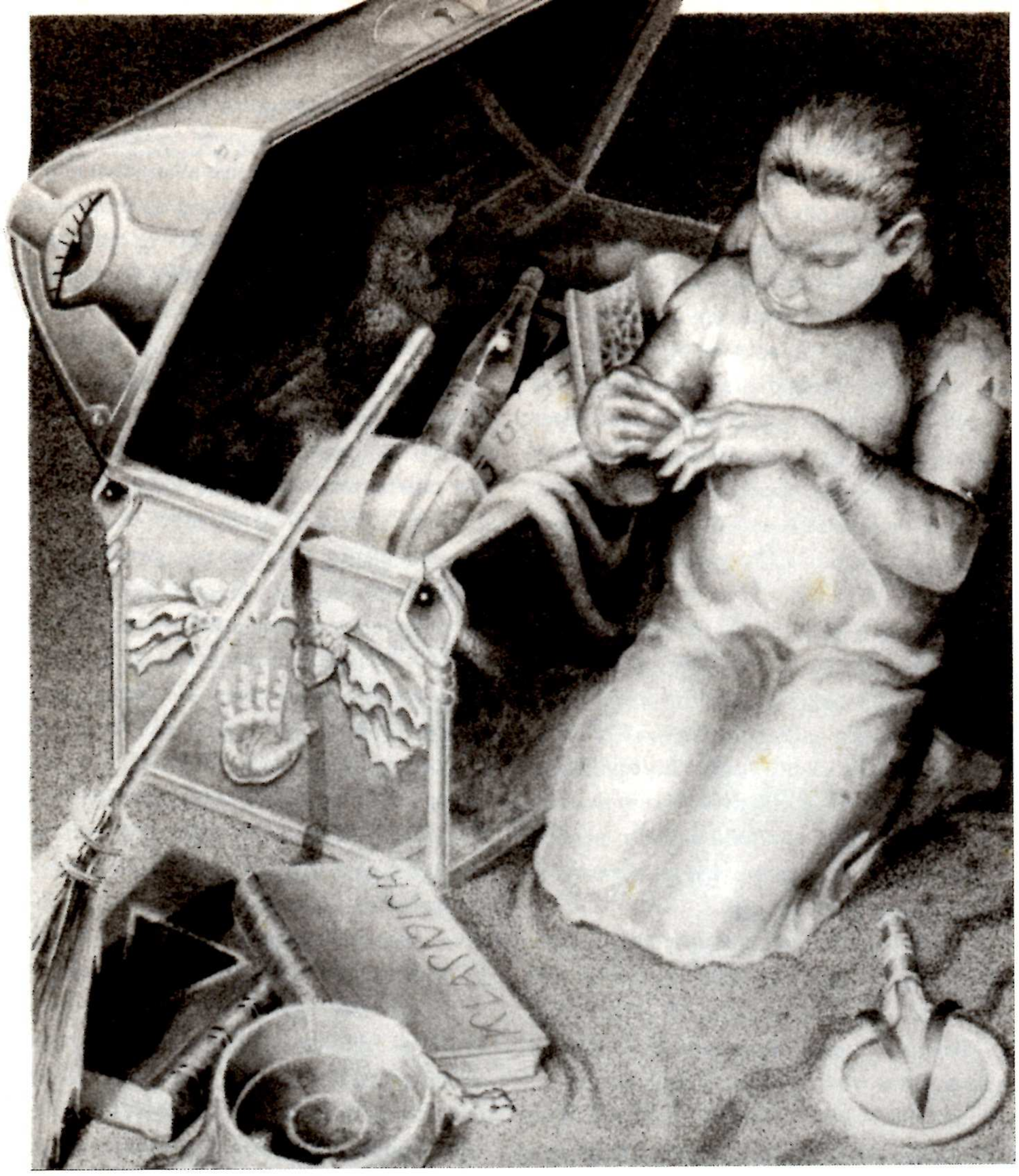


Ilustración de Robert Klasnich

LA APRENDIZ DE PANDORA

Una caja llena de problemas

Por Leonard Wilson

Leonard comenta: «Después de dos años de amistad que culminaron en un apasionado romance, me casé con mi mejor amiga, Ann, en mayo de este año. El cuchillo del corazón, una aventura romántica que escribí para el juego Pendragón, sirvió para pagar los anillos, y El Fantasma de las Ciénagas, para AD&D, nos permitió irnos de luna de miel. Ann sueña también con escribir aventuras, y está trabajando en su primer módulo para DRAGON Magazine».

«La aprendiz de Pandora» es una aventura corta para AD&D segunda Versión, para jugarla con 2 a 5 personajes de niveles 1 al 5 (15 o menos niveles en total), y con cualquier combinación de razas o clases. Se prefieren PJ buenos, y bajo ninguna circunstancia deben tomar parte en esta aventura personajes malvados. Al menos un personaje debe poseer un objeto mágico.

El lugar donde ocurre la aventura puede situarse en cualquier ciudad existente antes de comenzar a jugar.

INFORMACION DE LA AVENTURA

Mientras los PJ visitan la armería local de cualquier ciudad o villa de tamaño decente, una niña pecosa y pelirroja de unos 13 años, vestida con ropas finas, merodea a su alrededor mirando curiosa la mercancía... y a los personajes.

«Este no es sitio para una niña bien educada, cariño», le avisa el tendero con amabilidad.

La niña se limita a arrugar la nariz y se vuelve para mirar a los personajes, preguntándoles de sopetón «¿Sois aventureros de verdad?» Parece tener un poco de miedo de ellos y de las armas de la tienda, y empieza con timidez a hacerles todo tipo de preguntas.

La chiquilla se llama Nissa, y es una auténtica niña prodigio que una hechicera de la localidad, Pandora, ha convertido en su aprendiz. Nissa es la quinta hija de un caballero venido a menos, pero a pesar del oscuro futuro que su clase social puede depararle, ella ha sabido desde siempre que está destinada a grandes cosas. Desde que empezó como aprendiz, vio que la magia es la llave de la grandeza, y ha llegado a obsesionarse con dominar lo que será la piedra de toque de su «destino». También se ha enamorado locamente de los objetos mágicos («Son igual que los hechizos, sólo que no tienes que memorizarlos»).

Hace unos días, la maestra de Nissa desapareció sin decir nada y aún no ha regresado. Pandora volverá: un error o un experimento

fallido la ha catapultado a otro plano de existencia. Entretanto, Nissa está a su aire, y sólo dos puertas cerradas con magia la separan del laboratorio prohibido, que debe estar lleno de maravillosos artefactos mágicos.

Logró entrar, por supuesto, y tomó algunos objetos con los que es mejor no mezclarse: magia maldita.

Nissa no se ha comportado como es usual en ella estos últimos días. Escapó a todos los terribles efectos de su curiosidad, pero aún lleva un Anillo de Llevar la Contraria. Su influencia la ha convertido en una auténtica molestia.

ROBO Y PERSECUCION

Las preguntas que Nissa hace a los PJ son del tipo «adoración al héroe», pensadas para ganar su confianza. Está allí porque cuando vio a los PJ, pensó que son el tipo de gente que suele llevar encima algún cacharro mágico, y usó un conjuro de Detectar Magia para verificarlo. Está obsesionada con el objeto mágico que lleven los PJ, y ha decidido que lo quiere para ella. En el momento que crea que puede pillar con la guardia baja a su poseedor, agarrará el objeto y saldrá corriendo hacia la puerta. (Nissa no es una ladrona, pero alguien le recordó ayer que «No puedes quitarle las cosas a la gente», y el anillo ha pervertido esta instrucción.)

NISSA: AL NB; CA 9; MV 4; Mago 1; PG 4 GAC0 23 (22 normalmente); AT# 1, daño por arma -1; Fue 3 (5 normalmente). Des 15, Con 7, Int 19, Sab 14. Es inmune a todas las ilusiones de primer nivel; Moral 10. Lleva un Amuleto de Localización Ineludible, un Anillo de Llevar la Contraria, un Anillo de Acción Libre, una Varita de Maravilla con 50 cargas y las llaves de casa de Pandora.

Nissa tiene todo el joven entusiasmo de un aventurero que se está forjando. Ya ha lanzado todos los conjuros permitidos en un día (el de Detectar Magia que utilizó con los PJ). Su fuerza reducida se debe a una Maldición de un Frasco de Maldiciones que abrió cuando fisgaba en el laboratorio de Pandora.

Nissa siempre ha sido una mujercita decidida, pero el Anillo de Llevar la Contraria ha convertido su confianza en sí misma en un caso leve de megalomanía. Esto sólo durará mientras lleve el anillo, y por ahora se limita a dar discursos grandilocuentes y melodramáticos... a una distancia segura, ya que su megalomanía no le hace creerse que es poderosa físicamente. Eso sí, cree ser más lista que nadie. Tiene preparadas todo tipo de frases rimbombantes, y las dejará ir junto con su risa de maníaca (no demasiado buena, la verdad), cada vez que deje a un PJ con un palmo de narices.

Justo cuando Nissa sale por piernas de la tienda, entra su amiga Heather. Los PJ que salgan en persecución de Nissa deben tirar por destreza con 5D6 o tropezarán con Heather en mitad de la puerta, creando una terrible confusión y dándole tiempo a Nissa para escapar. Nissa conoce bien las calles, y el refugio que ofrece el laboratorio de su maestra no está lejos. Los PJ hábiles puede que eviten que se escape de ellos tan fácilmente, pero en cuanto llegue al laboratorio, cerrará la puerta con llave, evitando que la cojan. Las calles están repletas de gente y son tortuosas, por lo que ningún perseguidor tendrá el suficiente espacio como para intentar lanzarle un hechizo o un ataque.

Heather, entretanto, está muy ocupada suplicando a los furiosos aventureros que no le hagan daño a Nissa, colgándose de ellos si es preciso y parloteando todo el rato. Si los PJ la interrogan con tacto, les dirá todo lo que sabe: algo muy feo le ha pasado a Nissa desde que su maestra desapareció, y no está actuando como es normal en ella. Heather cree que Nissa ha sido poseída por un espíritu malvado, y que necesita que alguien la ayude. Les implora a los PJ que lo hagan.

Heather es la mejor amiga de Nissa, una pilluela callejera que cree a pies juntillas que Nissa está llamada a tener un destino heroico. Heather planea tener también sus quince minutos de gloria actuando como ayudante de Nissa. Si el grupo pierde a la pelirroja camino del laboratorio, Heather les conducirá hasta allí si prometen intentar salvar a Nissa.

Heather es una niña humana de nivel cero, alineamiento neutral bueno, características irrelevantes y sin armas ni armadura de ninguna clase.

EL LABORATORIO DE PANDORA

La casa de la maestra de Nissa es un edificio de piedra de una sola planta, con una torre circular. Las puertas están hechas de recio roble, las ventanas están todas cerradas y atrancadas. Las ventanas de la torre están cerradas con Cerradura de Hechicero.

Hay dos puertas en el edificio: la principal y una lateral. La primera da a la calle principal, y se abre al área A, mientras que la otra se abre a la área B desde un callejón.

Aunque es un hogar muy impresionante para un mago de la importancia de Pandora (es de nivel 14), la casa es lo bastante grande como para acomodarse a sus necesidades, y lo suficientemente pequeña como para no atraer la atención. Pandora tiene sus objetos más valiosos a buen recaudo en otro lugar, por lo que no se ha molestado en instalar complejos mecanismos de seguridad en su casa.

Todas las Puertas Mágicas (números inscritos en un círculo) que se muestran en el mapa fueron invocadas por Nissa, con la ayuda de un Libro de Hechizos Infinitos. El número de cargas que le quedan a cada puerta al principio de la aventura se señala en el mapa.

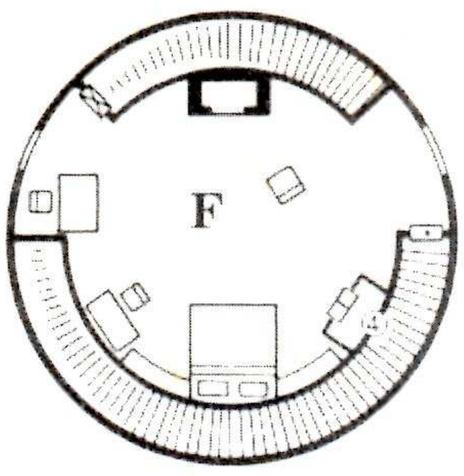
A. Salón. Esta habitación está amueblada con un confortable sofá y algunas sillas, todas tapizadas en terciopelo rojo. Los muros de piedra están cubiertos por simples tapices para añadir un toque de color.

El armario del este solo contiene un par de capas de viaje, una para Nissa y otra para Pandora.

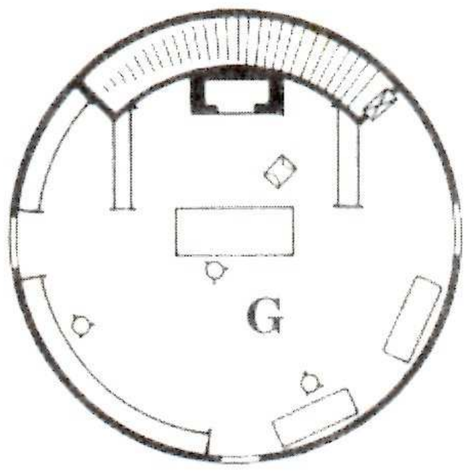
B. Cocina. Esta sencilla cocina es un caos de platos sucios y utensilios

LABORATORIO DE PANDORA

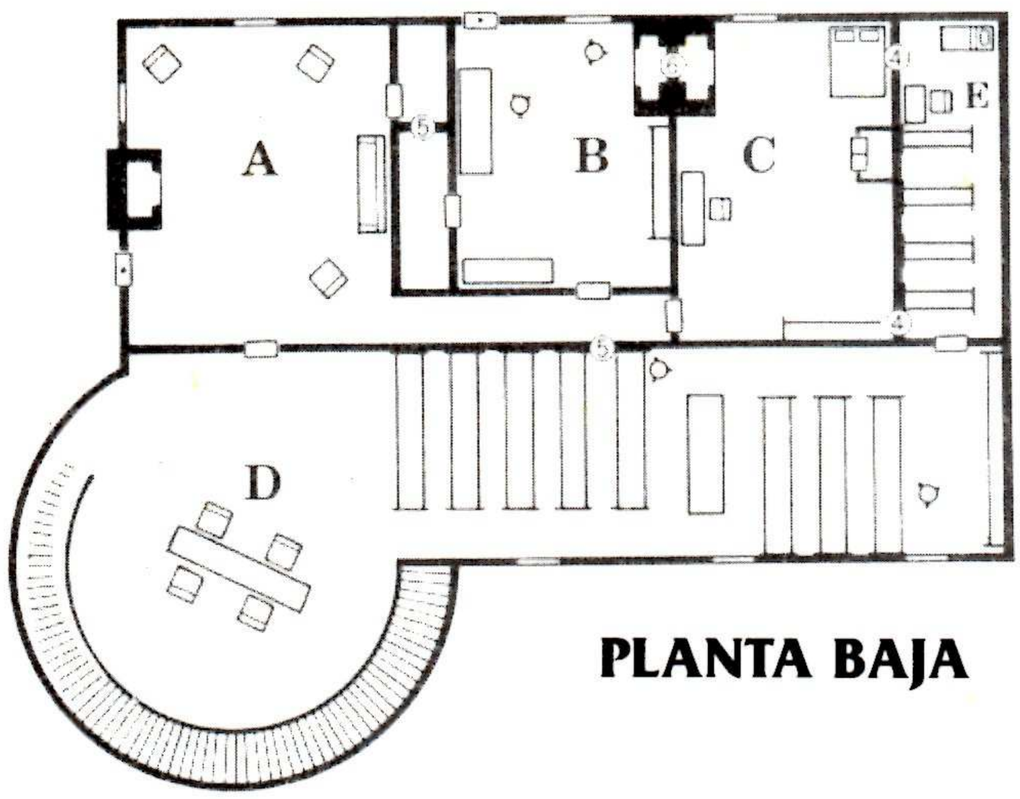
1 cuadrado = 2,5 metros



SEGUNDO PISO



TERCER PISO



PLANTA BAJA

culinarios tirados por todas partes.

El armario del oeste es una despensa. Aún contiene una buena cantidad de viandas, pero es obvio que no ha sido reabastecido desde hace tiempo.

C. Cuarto de Invitados. Este dormitorio es confortable, pero espartano en cuanto a mobiliario. El único indicio de que ha sido habitado son las sábanas en desorden: Nissa durmió aquí una noche por diversión.

D. Biblioteca. Las estanterías de esta habitación están repletas de libros que versan sobre gran cantidad de materias. Además de los textos de estudios mágicos necesarios para Pandora, la mayoría de los volúmenes hablan de filosofía y sociología.

E. Anexo de la Biblioteca. Esta habitación sirve a la vez como complemento de la biblioteca, y de dormitorio y estudio. Los estantes que ocupan casi por completo la habitación llenos de libros polvorientos y casi olvidados. Un montón de libros y papeles cubren la mesa al sur del cuarto. La cama que hay al lado está muy descuidada y en desorden.

Los libros que aquí hay son los restos de la biblioteca de Pandora, los libros que nunca usa. Ninguno de ellos contiene nada de interés.

La cama y el escritorio son de Nissa. Los papeles de la mesa están cubiertos de rayas y garabatos sin sentido: es su manera de mantener sus notas en secreto. Aunque pudieran ser descifrados, sólo son una colección de pensamientos incompletos sin un orden particular. Incluso un conjuro de Comprender Lenguajes revelará los papeles como una colección aleatoria de palabras y frases. Nissa utiliza los garabatos como palabras clave para recordar pensamientos de su subconsciente. El único cajón de la mesa contiene el libro de conjuros personal de Nissa, que incluye Detectar Magia, Identificación, Leer Magia, Agrandar y Reducir (Agrandar invertido).

F. Dormitorio de Pandora. Esta habitación está amueblada con una hermosa cama con dosel, un sillón tapizado de fino cuero, una mesa escritorio, un tocador y un armario ropero de roble. Todo lo que hay aquí está limpio y ordenado, y sólo se encuentran algunos libros y papeles del todo inocuos.

G. Laboratorio. El piso superior de la torre es obviamente el área de trabajo de un mago, llena de mesas, material de laboratorio y estantes con libros de consulta.

Un Libro de Hechizos Infinitos está abierto por la página de Crear Puerta, página 17 de un total de 22. Un contenedor de hierro abierto yace cerca en el suelo: su contenido ha sido desparramado sin ninguna consideración. Los restos de una Escoba de Ataque Animada hecha trocitos, un Brasero de Humo de Sueño, un Frasco de Maldiciones (aún abierto y vacío) y un Espejo de Oposición están tirados en el suelo de cualquier manera.

Nissa logró sobrepasar la Cerradura de Hechicero de esta habitación utilizando sobre sí misma un hechizo de Reducir. Trepó por la chimenea que conecta el hogar de este cuarto con el del dormitorio superior (área F). Salió por una Puerta Mágica que creó, y no ha vuelto a entrar aquí.

Cuando Nissa lo encontró, el Libro de Hechizos Infinitos estaba abierto por la página que contenía un conjuro de Convocar Monstruo. La

pareja de ogros que invocó destrozaron la escoba cuando ésta se animó, e hicieron trizas a la gemela malvada de Nissa que salió del Espejo de Oposición. Por suerte para todos, ninguno de los ogros se reflejó en el espejo mágico antes de que Nissa lo tirara y quedase boca abajo. Los ogros desaparecieron cuando acabó la duración del hechizo que los había convocado.

No había carbón en el cuarto que permitiera a Nissa experimentar con el brasero en su segunda visita, así que salió por otra Puerta Mágica. Una vez más, su pequeña travesura con el brasero casi estuvo a punto de costarle un disgusto con el elemental del fuego que contenía, pero logró librarse por los pelos, huyendo por la puerta mágica, y forzando al elemental a desvanecerse.

Nissa no escapó al Frasco de Maldiciones. Sus efectos se detallan en sus características.

LAS TACTICAS DE NISSA

Una vez que Nissa recobre la seguridad de su hogar, se esconde en el armario del salón (área A), dejando una rendija en la puerta para ver si los PJ entran en la casa. Es una ladrona sin experiencia, y se acaba de dar cuenta de que no es una maniobra muy inteligente correr directamente hacia casa con su botín. Su único plan actual es deshacerse de los intrusos con su Varita de Maravilla, y utilizar Puerta Mágica para poder atacar, huir y preparar su próxima emboscada.

Recuerda que has de tener en cuenta la habilidad de Invertir Hechizos del Anillo de Llevar la Contraria , ante cualquier hechizo que Nissa quiera invocar, y de explotar las cómicas consecuencias de un niño bajo la influencia de un anillo de estas características.

Interpreta los humorísticos efectos de la Varita de Maravilla, y vuelve a tirar ante cualquier efecto mortal para que haga el mínimo daño. Una Bola de Fuego, por ejemplo, será degradada a una rápida centella que chamusca el pelo y las ropa de los PJ, pero que sólo les causa 1-2 puntos de daño. Otra opción es reescribir la tabla de la Varita de Maravilla de Nissa, sustituyendo los efectos mortíferos con resultados pensados para traer de cráneo a tus PJ. El *Tomo de Magia* ofrece buenas ideas para ello. Todos los efectos deben ser temporales o fácilmente obviables por un mago de nivel 14 que los PJ se pueden encontrar antes de lo que piensan: Pandora que regresa a casa.

Piensa en esta aventura como en una especie de Solo en Casa, pero en *AD&D*. La idea es hacer un poco de mofa inofensiva (o al menos, no letal) de los PJ mientras planean como rodear a Nissa o al menos forzarla a que escape por una de sus puertas. Una vez arrinconada, derribarla en el suelo y arrebatarle el objeto mágico no debe ser ningún problema para ellos. Liberarla del Anillo de Llevar la Contraria puede ser un poco más difícil, gracias a su habilidad de Invertir Conjuro. Pueden ser necesarios varios hechizos de Anular Maldición para lograrlo, como se comenta en la descripción del anillo de la *Guía del Dungeon Master*.

Nissa tampoco colaborará mucho a la hora de quitarle el anillo. Una vez capturada grita, aúlla, muerde y da patadas intentando liberarse. Maldice a los PJ, y de manera alternativa, les promete grandes favores (¡Dejaré que seáis mis servidores!) si la dejan marchar. Si la dejan marchar bajo el influjo del anillo, se asegurará de seguir a los PJ y gastarles unas cuantas bromas pesadas mágicas, para vengarse de ellos.

A no ser que los PJ puedan lanzar un Anular Maldición por sí mismos, intentar curar a Nissa puede provocarles unos cuantos quebraderos de cabeza al grupo, ya que no es precisamente una niña que se pueda dejar sola. A no ser que sea atada, amordazada y llevada a un templo por callejones oscuros, la niña atraerá la atención de los ciudadanos y de las patrullas de vigilancia.

En esta situación, Nissa está tan enloquecida que ningún vigilante estaría seguro que es la víctima de un secuestro: les grita tanto a los PJ como a los servidores de la Ley. Si se explica la situación con tacto, algunos guardias insistirán en escoltar al grupo hasta un templo, pero no tendrán la más mínima intención de molestar al grupo, no sea que tengan que contender con la pequeña bestezuela ellos solos.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si se la libera de su maldición, Nissa se quedará de inmediato callada y confusa, mirando con ojos como platos a todo el mundo y preguntándose qué la poseyó para comportarse de una manera tan atroz. Finalmente, lo único que puede balbucear es «Gracias... Podéis seguir siendo mis servidores si queréis». Le gustaría ofrecer algún tipo de compensación a los PJ por sus esfuerzos, pero aparte de su libro de conjuros (del que nunca se separa) y de sus ropas, no tiene nada valioso. Todos sus objetos mágicos pertenecen en realidad a Pandora.

Nissa permitirá a los PJ que lo deseen copiar los conjuros de su libro, con tal de que no se enfaden con ella, pero no es algo que propondrá ella de forma espontánea. En realidad tiene miedo del grupo, y ni por un instante ha creído que en su modesto libro de hechizos puede haber algo que interese a aventureros de verdad.

Pandora vuelve al día siguiente de la aventura, y reembolsará a los PJ cualquier gasto que hayan tenido que hacer para liberar a Nissa de sus maldiciones, yendo a buscarles si es necesario. Si los PJ no curan a Nissa, ella misma lo hará.

Pandora puede tener disponible cualquier conjuro de mago que desees dar a tus PJ, y les dejará copiarlos en sus libros como recompensa (si es que se la merecen) por haber ayudado a Nissa. Por otro lado, si los PJ han hecho daño a la niña o se han quedado con algún libro u objeto mágico de Pandora, bien... Muy pronto deberán darle explicaciones a una furiosa mago de nivel 14.

PRONTO VAMOS A ENTRAR EN EL MUNDO

FORGOTTEN REALMS

PARKINSON

LA ISLA BONITA

Por M. S. Rooney, Patrick Carpenter y Greg Gliedman

Primero, tu barco se hunde. Y luego, las cosas comienzan a ponerse feas de verdad.

A una distancia mayor de tres metros, Patrick Carpenter puede ser confundido con un Contemplador, debido a su falso ojo central y el pedúnculo que le sale de la cabeza. M. S. Rooney es un pequeño cavador, con aspecto de perro, que suele darse en climas cálidos. Aparece aquí por culpa de una Bolsa de Trucos Mágicos. El más poderoso y respetado de los autores es Greg Gliedman: esta criatura elusiva suele habitar solo en lugares recónditos. Al contrario que Carpenter y Rooney, Gliedman no tira piedras.

«La Isla Bonita», al contrario que la canción de Madonna, es una aventura de AD&D para 4-8 jugadores de niveles 7-12 (unos 55 niveles en total). Al menos un elfo, un guardabosques y un mago se recomiendan. El meollo de la aventura es enfrentarse con éxito a los formidables ad-

versarios que proponemos. Si los jugadores rápidos de espada no optan por la persuasión, acabarán hechos ensaladilla de atún. Debido a la importancia de la interacción PJ-PNJ, y la iniciativa de los jugadores para determinar el curso de los acontecimientos, el DM debe leer el escenario con atención para interpretar a los distintos PNJ con propiedad, y asegurarse que la historia vaya sobre ruedas.

Esta aventura se sitúa en una típica isla tropical que no figura en ningún mapa, a varias millas de cualquier ciudad portuaria que frecuenten los PJ. La ciudad es llamada Port Naliam, pero el nombre puede ser modificado con plena libertad y escasas repercusiones en la aventura.

El desenlace de la aventura tiene lugar en una caverna sumergida en parte, con lo que el DM debería estar familiarizado con las reglas para aventuras acuáticas detalladas en la página 79 de la *Guía del Dungeon Master*.

Esta aventura se basa bastante en las habilidades de Hechizar del morkoth, que se definen de manera muy nebulosa en el *Compendio de Monstruos*. Los autores de este módulo han interpretado las habilidades innatas del morkoth como las de un poder por encima de todo conjuro de hechizar de los PJ; por ello, las interpretaciones individuales pueden variar de las aquí expuestas. En ningún caso los PJ o PNJ hechizados se convierten en autómatas sin mente, pero han sido ordenados para que actúen en cierta forma. Como siempre, las decisiones del DM deben prevalecer sobre las de cualquier picapleitos rolero, o nuestras humildes opiniones.

COMENZANDO LA AVENTURA

El DM debe arreglárselas para que los PJ lleguen a la ciudad costera de Port Naliam, atraídos sin duda por el opulento y carismático modo de vida de los mercenarios marinos. Mientras el grupo está en la ciudad (idealmente, junto a los muelles), lee o explica lo siguiente a los jugadores:

La fría brisa marina sopla a vuestro alrededor, trayendo el aroma a pescado y sal de la ciudad. En la medida que os lo permite el olor a marisco podrido y marineros que no se han lavado en la vida, entráis en la Taberna del Tiburón Mellado, un destartalado establecimiento que atrae a pipiolos como vosotros. El posadero, Temístocles Todoagallas, escupe cuando entráis y maldice para sus adentros.

Permite al grupo que dialogue con Todoagallas o cualquiera de los viejos piratas que frecuentan la taberna. Incluso si el grupo nunca ha estado allí antes, el posadero les trata como si fueran clientes habituales, siempre que luego haya una buena propina.

Tras unos instantes adecuados para el comadreo en el Tiburón Mellado (puede que contar las últimas desventuras del grupo), Todoagallas pone cara de cómplice y susurra a los aventureros:

¿Recordáis lo de los buques desaparecidos que os largué la penúltima vez que pusistéis las botas aquí? El Holandés Bergante, el Almirante Copete... No, ya veo que no. Bien, pues esos navíos han estado desapareciendo al sureste de las rutas mercantes. Se dice por aquí que iban cargados de plata a reventar. Por supuesto, nadie se molesta en meter las napias, porque que se hunda aquí un barquichuelo es lo más normal del mundo. Pero aún falta que cante la gorda. Resulta que el último barco que se daba por perdido ha aparecido...
Y lo que es más, los marineros de agua dulce de ese barco dicen que las otras naos naufragaron en una pequeña isla de coral, no muy lejos de aquí, y que sus cargamentos están despanzurrados en la orilla, esperando que alguien vaya a recogerlos. Los tipos de ese barco, el Morganatic, *necesitan ayuda para rescatar la carga y quieren contratar a unos chicos duros para que les guarden la espalda de los nativos de la isla, unos ogros medio gilipollas, o algo así.*
Por supuesto que nunca hubiera abierto el pico para contar esta idiotez a aventureros curtidos como sois vosotros, pero el capi del Morganatic *me dijo que buscaba gente de confianza para asegurarse el éxito. Está dispuesto a pagar un tercio de lo que se rescate. Supongo que estará aún en el Muelle de la Calavera, si nadie se ha apuntado aún.*
Machacarle los sesos a un puñado de ogros imbéciles parece ser cosa fácil, así que le dije al capi que no se preocupara, que le enviaría a alguien. ¿Qué os parece, muchachos?

Todoagallas espera una propina de al menos 3 mo por su perorata. Si se le pregunta algo más, no podrá añadir gran cosa, a excepción de que el capitán del *Morganatic* parecía cansado.

El grupo debe ir al Muelle de la Calavera, donde encuentran un viejo y achacoso velero preparándose a toda prisa para hacerse a la mar. Es el *Morganatic*, un mercante de Alir (una isla del sureste), con dos palos, una cubierta, velas cuadradas y una tripulación de 14 humanos. Su capacidad de carga es de 150 toneladas, y suele llevar plata del oeste entre Naliam y otros puertos cercanos.

El capitán, Asamin Marsalada, es un marino con muchos años de experiencia. Va a lo suyo y no habla mucho, pero tiene aspecto de haber pasado muchos años en el mar. Se le puede encontrar en el muelle, supervisando las reparaciones del barco. Si se le acercan, el capitán les recibirá con amabilidad y les ofrecerá un trabajo como guardaespaldas y rescatadores, prometiéndoles un 30 por ciento de lo que se obtenga. El resto será repartido entre la tripulación. Si el grupo no está satisfecho con esta cantidad, el Capitán Marsalada puede regatear (con dificultad moderada) hasta llegar al 50 por ciento. Espera obtener unas 50.000 mo en total de los restos de los otros dos barcos.

Marsalada también avisa a los PJ de la existencia de los «salvajes ogros isleños», que han hecho fracasar sus anteriores intentos de rescate. Si los aventureros aceptan su oferta, serán bienvenidos a bordo y alojados en el camarote del capitán mientras dure el viaje. El *Morganatic* izará velas al amanecer.

PARA EL DUNGEON MASTER

Aunque la información de Todoagallas era cierta, dado lo escaso de su conocimiento del tema, hay algo más siniestro que una mera operación de rescate y un puñado de ogros salvajes.

Hace dos meses, un genio marino que buscaba el tesoro de un antiguo príncipe, llegó a la costa de Port Naliam y encontró un pequeño atolón fuera de las rutas co-

merciales. En el atolón vivía una tribu de ogros primitivos, que tenían miedo de un respiradero submarino que había en el centro de la isla.

El respiradero de agua caliente, rodeado de cuevas semisumergidas, atrajo la atención del genio marino. En el centro de los túneles descubrió un morkoth, que se las apañó para hechizar al genio marino. Intrigado por las posibilidades que le brindaba el genio, el morkoth ideó un plan para ampliar su dieta.

Usando al genio marino para que explorara los alrededores de la isla, el morkoth descubrió el tráfico marítimo humano, y ordenó al genio marino que le trajera un barco. Utilizando su Muro de Niebla y su habilidad para controlar las aguas, el genio sacó de su rumbo al Holandés Bergante, haciéndole naufragar en los escollos de la isla. Los supervivientes fueron llevados a la orilla por el genio marino, que saludó a los marinos tras cambiar de forma. Haciéndose pasar por un náufrago que llevaba mucho tiempo en la isla, el genio marino llevó a los marineros hasta las cuevas, donde fueron fácilmente hechizados por el morkoth.

Los náufragos fueron devueltos a la superficie, y se les ordenó que construyeran un poblado con los despojos del barco mientras esperaban su turno para ser devorados por el morkoth. Para evitar conflictos con los ogros nativos, el genio marino destruyó el poblado ogro, y llevó los cuerpos a su señor. Un ogro logró sobrevivir, sin que lo supiera el genio marino, y está oculto cerca de los restos de su poblado.

Tras algunas semanas, el genio marino volvió a atrapar un barco humano: esta vez le tocó el turno al Almirante Copete. Entre la tripulación del Copete había un grupo de cuatro aventureros mercenarios, incluyendo un guerrero ladrón elfo llamado Endoriana. El elfo logró escapar al encantamiento del morkoth, y simula estar hechizado hasta que tenga una oportunidad para escapar.

El elfo se ha atrincherado en la parte menos accesible de la isla, rodeado por el denso follaje y las trampas que él mismo ha puesto. El genio marino y el morkoth no se han percatado de su ausencia, ya que no suelen recontar a sus prisioneros.

El morkoth ha tenido especial cuidado en renovar de manera periódica su hechizo de Encantar sobre sus prisioneros, especialmente el genio marino, con el que tiene contacto diario. Preocupado por la posibilidad de que un equipo de rescate llegara a la isla, el morkoth ha concebido una variante de su plan original. El morkoth le ha pedido al genio que reúna respiradores de aire de razonable poder como para vigilar la isla, evitar su posible descubrimiento y la intervención del mundo exterior. El genio marino, juzgando por sus pasadas experiencias, interpretó la orden como que tenía que atraer aventureros a la isla.

Hace una semana, el genio marino usó su poder de Bajar las Aguas para atrapar al *Morganatic* en la isla, causándole el mínimo daño. Después que el genio marino hechizara a la tripulación, los marinos repararon su buque. El morkoth ordenó al *Morganatic* que volviera a Port Naliam, contando una historia falsa acerca de tesoros por rescatar y peligrosos ogros, para atraer a un grupo de aventureros a su terreno.

CLAVES DE LA AVENTURA

Desde la salida del *Morganatic* de Port Naliam, los acontecimientos son casi lineales, culminando con un posible enfrentamiento contra el genio marino y el morkoth en las cavernas del centro del atolón. El curso de la aventura puede separarse en cinco secciones. El grupo tendrá las máximas posibilidades de vencer siguiendo este orden, pero son posibles otras decisiones y otras salidas.

Primero, los PJ llegan a la isla. El viaje acaba de manera abrupta cuando el barco naufraga a causa del genio marino. Los aventureros encuentran e interaccionan con los habitantes del poblado y náufragos de anteriores expediciones. Tras descubrir varias inconsistencias en las historias de los náufragos, los PJ deben ir a examinar los restos del poblado ogro, donde se pueden encontrar, y quizás hablar, con el único ogro superviviente.

Lo siguiente es que los PJ se encuentren con el no hechizado (pero hostil al principio) Endoriana, que puede informar al grupo de la verdadera naturaleza de la isla. Este conocimiento debe impeler a los PJ a enfrentarse al morkoth y al genio marino en las cavernas subterráneas de la isla, concluyendo con la victoria del grupo y la huída de todos los interesados de la isla si ganan la partida. Todos los acontecimientos (desde el naufragio al desenlace) no deberían durar, de manera ideal, más de un día de juego, dos a lo sumo.

1. El Viaje. La isla está aproximadamente a dos días de viaje al sudoeste de Port Naliam, cerca de una de las rutas más concurridas. Bajo la dirección de la tripulación hechizada del *Morganatic*, el viaje proseguirá sin mayor problema. Tras el primer día, el barco será guiado en secreto por el genio, que se asegurará que el *Morganatic* y su ocupantes no tengan ningún tropiezo hasta llegar a la isla.

Durante el viaje, la tripulación es lacónica, pero siempre amistosa con los aventureros, y siempre acceden a sus deseos. El capitán Marsalada es el más voluble de todos. Nadie ofrecerá espontáneamente información alguna.

Marsalada controla muy de cerca su buque, y se le suele encontrar en la cubierta, supervisando el trabajo de los marineros. Si alguno de los PJ está especialmente alerta (y no hay razón alguna para ello) puede descubrir que Marsalada no tiene una idea exacta de cómo será rescatado el tesoro y no discute acerca del tema con los aventureros. Si se le pregunta, evitará la conversación, urgiendo a los PJ a que se preocupen de si mismos. («Ya lo arreglaremos cuando lleguemos allí».)

Si los PJ son curiosos, el DM puede describir la actividad diaria del capitán, y dejar que saquen sus propias conclusiones. La tripulación ha recibido orden de ser reticente pero cooperativa, así que intentarán en lo posible el contacto con el grupo.

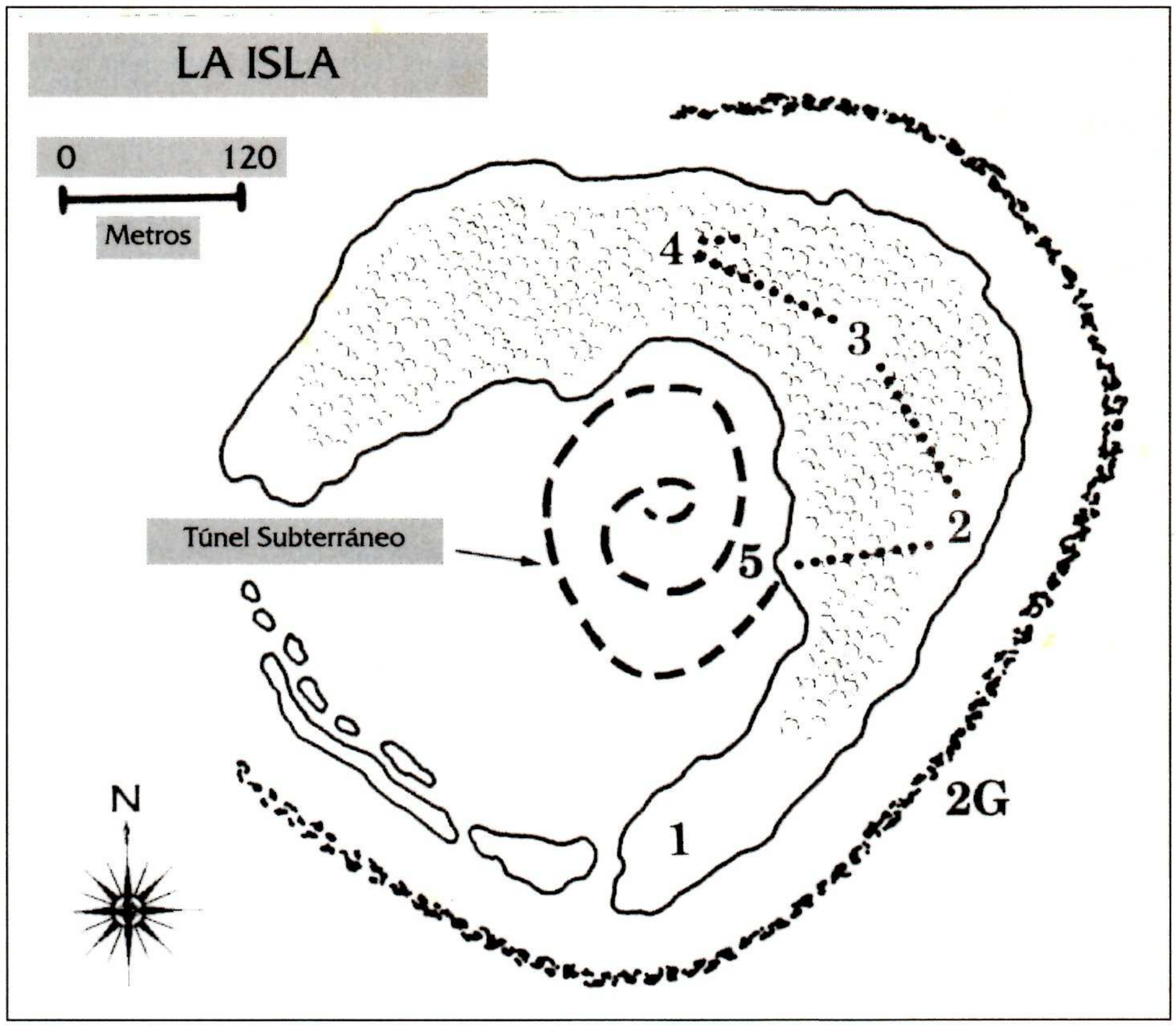
Tras el crepúsculo del segundo día, el capitán Marsalada (siguiendo las instrucciones del morkoth) cambia el rumbo hacia la isla. Horas más tarde, hacia la medianoche, el genio marino convoca varios Muros de Niebla, entorpeciendo la visión en cubierta.

De forma simultánea, el genio destruye el timón del barco y empieza a empujar al *Morganatic* más rápido de lo que es capaz de navegar el viejo cascarón con fuer-

tes corrientes de agua.

Los marineros están tranquilos y en su puesto. Si cualquier PJ se despierta y pregunta que cómo va la cosa, Marsalada contestará con total calma: «Hemos entrado en un banco de niebla.» La tripulación ayudará a los PJ en lo que deseen, pero no parecen preocupados por el tiempo: el morkoth les ha asegurado que atracarán con suavidad, como la última vez que llegaron a la isla.

Cualquiera que baje hasta el nivel del agua, o quien tenga buen oído, podrá comprobar que el barco se mueve muy deprisa. Solo 2D10 rounds después de que la niebla se cierre, el barco choca contra los arrecifes, y el genio marino usa su gran fuerza para reducir el casco a pedacitos. Los PJ podrán tomar las precauciones que puedan sólo un asalto antes de que la cubierta que está debajo de ellos salte hecha pedazos. Los PJ dormidos serán despertados por una vía de agua, mientras la cabina se derrumba a su alrededor. Lee lo siguiente a tus jugadores:



Con cierto desaliento notáis que la cubierta del Morganatic *se parte en dos y os arroja al océano. Caéis en el mar, y os preparáis a luchar por vuestra vida, cuando el mástil y una buena parte de la cubierta os cae encima. Tragando agua y nadando como podéis, intentáis, desesperados, realizar vuestra última acción heroica.*

Permite que los PJ tomen todas las medidas desesperadas que deseen, pero hazles notar que lanzar un hechizo en estas condiciones es prácticamente imposible. A los PJ que estén en el agua (se supone que la mayoría), léeles lo siguiente:

El océano parece desagradablemente vivo, y una poderosa corriente os lleva más allá del arrecife. Lucháis para manteneros encima del agua, cuando una fuerte ola os lleva donde hacéis pie. Otra ola golpea vuestros maltrechos cuerpos. Estáis rodeados por la oscuridad, cubiertos de arena y algas. Entonces oís los quejidos de vuestros camaradas, y os dais cuenta de que, al fin y al cabo, habéis tenido una suerte loca.

A no ser que los PJ se nieguen a realizar ninguna acción para preservar su vida (por ejemplo, un PJ que se cree que el naufragio es una ilusión, y empieza a respirar agua salada con todas sus ganas), todos los que estuvieran a bordo del barco sobreviven a la experiencia, empapados pero ilesos. Aquellos que tiraron sus posesiones (como una pesada armadura) o las perdieron en el naufragio, las encontrarán en la playa, gracias a la intervención del genio. Los papeles, como libros o pergaminos, sufren un daño considerable a causa del agua, si no estaban protegidos o sellados.

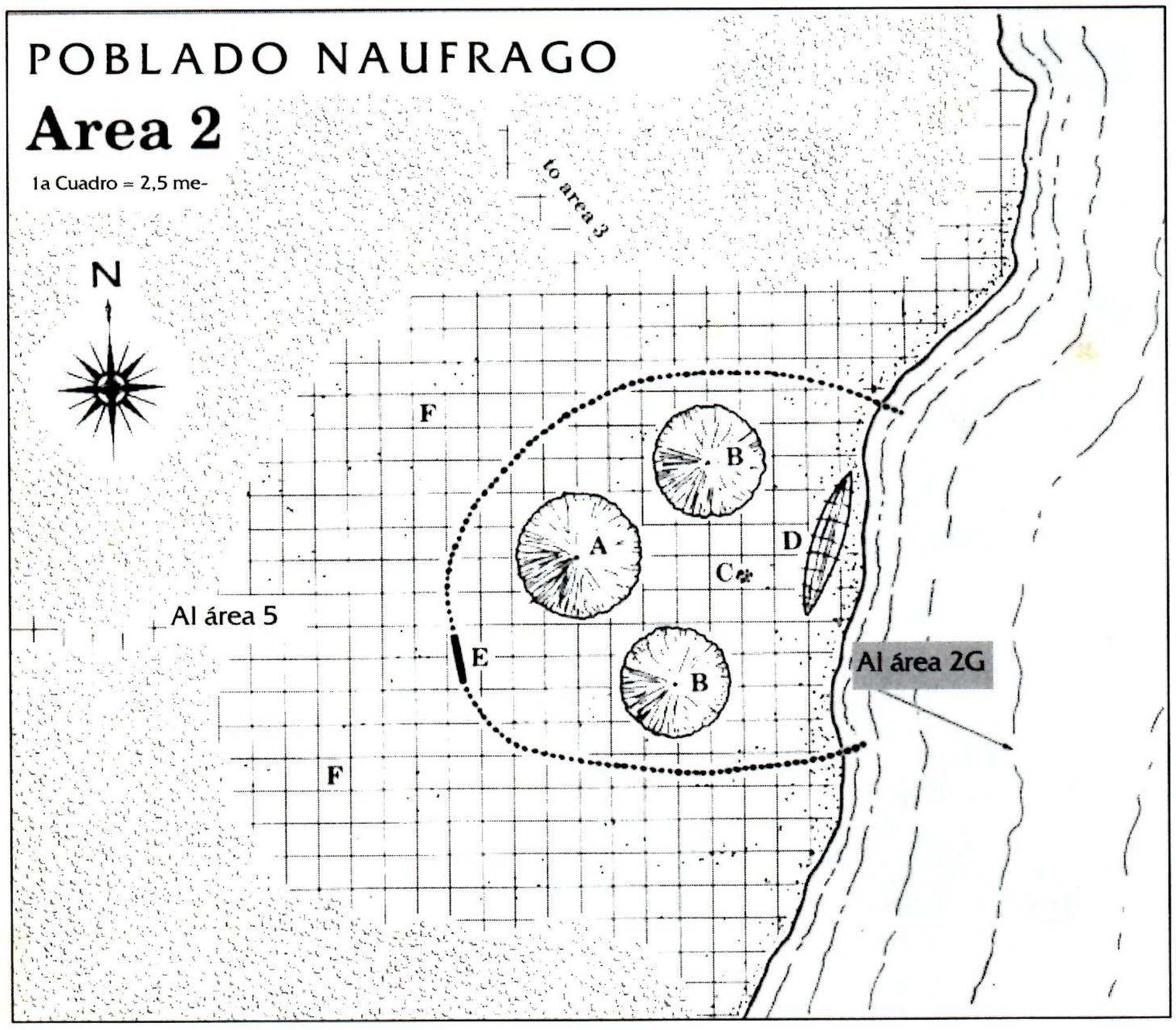
Aquellos cabezotas que hubieran intentado respirar debajo del agua sin ayuda mágica también llegan a la playa, aunque puede que necesiten ayuda, ya que han estado dos rounds bajo el agua (cfr. *Manual del Jugador*).

Pregunta a los PJ lo que hacen tras llegar a la orilla. Una búsqueda preliminar descubre que toda la tripulación del *Morganatic* está a salvo en la playa, aturdidos pero calmados. Revolver entre los restos del naufragio descubrirá gran parte del cargamento del *Morganatic*, incluyendo víveres a prueba de agua. Si los PJ preguntan asustados por la fuerte corriente de agua, que el DM decida lo que tiene que decir. Un conjuro de Detectar Magia, sin embargo, revelará el control del genio sobre el agua tres rounds después de que los personajes pongan pie en tierra.

Después de que todos se hayan calmado y empiecen a preguntarse «¿Qué vamos a hacer ahora?», léeles lo que viene a continuación:

Empezáis a arrepentiros de haber querido entrar en esta empresa, cuando oís un saludo. Una voz ronca y llena de autoridad resuena en la noche, entre un grupo de hombres de aspecto sobrio, que llevan antorchas y se acercan a vosotros. «Hola, extranjeros. Soy el capitán Johansen, del Almirante Copete, y oficial del Lord Mayor de Port Naliam. Soy el lord al mando de este dominio isleño, y por ello os conmino a que os identifiquéis, so pena de atraer sobre vosotros las iras de la justicia.

Si los PJ no dicen nada, el capitán Marsalada se identificará a sí mismo y a su tripulación. Johansen es un hombre delgado, acostumbrado a dar órdenes secas y que se cumplan a rajatabla. No es bocazas ni gritón, y prefiere utilizar una voz baja y



monocorde, plagada de silencios, para intimidar. Nunca ha sido una persona agradable, y el genio le ha encontrado ideal para encargarse de los náufragos (él evita de que vagabundeen por ahí y causen problemas). Tan pronto como se da cuenta que los PJ y los marineros han naufragado, espera obediencia y subordinación total de todos los implicados.

Johansen escuchará lo que los PJ tengan que decir y ordena a todo el mundo que vuelvan con el cargamento, llevándose todo lo que de valor pudiera contener el *Morganatic*. Si los PJ hacen preguntas, Johansen enseña los dientes en lo que se supone que es una sonrisa y dice: «No respondo preguntas, por eso tampoco las hago. Si os gusta hablar, podréis esperar a que lleguemos al pueblo y largar todo lo que queráis con el Viejo. Si apreciáis la vida, seguidnos.»

Johansen le da la espalda a los PJ y guía a todo el grupo hacia el norte. Uno de los secuaces de Johansen susurra algo así como «tener paciencia con estos náufragos de agua dulce», y hace gestos a todos para que le sigan. Los soldados, al igual que su líder, son altos, desgarbados y desagradables. Todos están hechizados. La tripulación del *Morganatic* les seguirá, y los PJ parece que no tienen mucho donde elegir. Los soldados llevan a los náufragos al área 2.

Capitán Gustav Johansen: AL LE; CA 7; MV 3; G7; Pg 59; GAC0 14; AT # 3/2; Daño por arma. HE Especialista Espada Bastarda. Fue 17, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 13, Car 4; ML 18. Armadura de cuero tachonado, espada bastarda +2, daga envenenada.

Primer oficial William Borden: AL LE; CA 5; MV 4; G5; Pg 48; GAC0 16; AT # 1; Daño por arma. HE Especialista machete. Fue 18/94, Des 7, Con 18, Int 9, Sab 8, Car 13; ML 18. Cota de malla, cuchillo, machete +1 /+2 contra usuarios de magia y criaturas encantadas, hacha de lanzar, linterna, frasco de aceite.

Will es el «siseñor» de Johansen, su defensor, y muy cachas. Odia en especial a los «cabeza de cucurucho», magos y otros tipos instruidos.

Soldados (6): AL LN; CA 7; MV 3; G1; Pg 6 cada uno; GAC0 20; AT# 1, daño por arma; HE Especialización (ver debajo); ML 18. Armadura de cuero tachonado, espada larga, ballesta ligera, 10 dardos.

Dos de estos soldados son especialistas en ballesta, los otros aficionados a la espada. Tienen una pinta de facinerosos que no pueden con ella.

No se otorgarán puntos de experiencia por matar a estos PNJ. Todos los náufragos parecen trabajar juntos en pos de alguna forma de beneficio común, aunque han sido hechizados y no son responsables por entero de sus acciones.

2. El poblado de los Náufragos. El capitán Johansen y compañía llevarán en silencio a los PJ y demás tripulación desde la desolada área donde chocaron al poblado (área 2), donde moran los supervivientes de otros naufragios. Cuando los aventureros se acerquen allí, lee el siguiente texto:

Cuando dejáis atrás el denso follaje tropical de la selva, veis las luces de varias antorchas colocadas sobre una empalizada de bambú. Más allá, podéis ver los techos de hojas de palmera de varias chozas. Cuando os acercáis, una especie de puerta se abre en el cercado, y vuestra escolta os hace entrar en el poblado.

El mapa del «Poblado Náufrago» muestra la disposición del humilde campamento. Es la 1.00 de la mañana cuando los PJ entran en el poblado, y no hay nadie despierto, excepto el ballestero de la puerta y el Viejo Morgan, el aspecto polimórfico del genio marino Al-Azif.

Johansen y su mesnada guían a los supervivientes del *Morganatic* al edificio principal (2 A), donde podrán dormir el resto de la noche. El Viejo Morgan saluda a los PJ y les insta a dormir hasta la mañana siguiente, cuando todo se podrá discutir con más calma.

Si los PJ están recelosos o son lo bastante cautos como para tener su propia guardia nocturna, los PNJ no tendrán mayor problema en ello. El Viejo Morgan se retirará a dormir tras comprobar que todo el mundo está acomodado. Johansen y los soldados marchan a su propia choza. Nada ni nadie molestará a los PJ durante la noche, que podrán tener un sueño reparador. A la mañana siguiente, lee esto a los jugadores:

Vuestros agradables sueños son interrumpidos de forma brusca por la jeta

vieja y arrugada de una vieja criatura, que salta delante de vuestros ojos como un muñeco sorpresa. Con mucho alivio, descubrís que se trata del Viejo Morgan, que más parece una actor de carácter metido en el absurdo drama que parece que habéis soñado. Por desgracia, el duro suelo y la arena en vuestro pelo os recuerda que todo lo que pasó anoche es real.

El Viejo Morgan hace gestos para que os incorporéis. Vuestras esperanzas de que se trate de un hombre callado pero amable no se ven correspondidas, cuando empieza a hablar con voz rasposa. «¡Despertad, despertad, mis pequeños amigos! Debéis encontraros con vuestros compañeros ahora mismo.»

Aún estáis elucubrando por qué un hombre de 1,60 de estatura os llama «pequeños», cuando os dais cuenta de que hay varias docenas de personas justo a la salida de la cabaña. La tripulación del Morganatic *está entre ellos.*

Los náufragos esperan con expectación, esperando a los PJ. Tan pronto como salen de la choza, un hombre corpulento con el pelo claro les saluda con efusión y se presenta como el Capitán Kitt, del Holandés Bergante. Permite que los PJ interaccionen tranquilamente con Kitt y los demás. Todos los supervivientes de los barcos siniestrados están presentes, aunque poco tienen que añadir a la historia de Kitt.

«Es maravilloso conoceros, amigos. Ya le he contado nuestra historia al capitán Marsalada, pues pensamos que sería bueno que descansárais después de todo lo que pasó anoche. Ya habéis oído que hubo otros dos barcos, el Holandés Bergante y el Almirante Copete, que se estrellaron contra esos malditos arrecifes. Resulta que nuestro amigo Marsalada no buscó demasiado en la isla, acogotado como estaba de haber visto a los ogros, así que supuso que nos habíamos hundido con el barco. ¡Pero no fue así!»

Kitt hace una pausa, y viendo que no hay ni murmullos de aprobación ni aplausos, continúa con su discurso.

«Ya veis, muchos de nosotros nos las arreglamos para salir del barco, y descubrimos que el Viejo Morgan llevaba años viviendo aquí, cazando a los ogros. Así que nos instalamos en este calvero y construimos un par de techos que nos resguardaran de la lluvia. Habíamos construido otro barco para largarnos con viento fresco de aquí, pero una tormenta con niebla lo hundió. De eso hace unas semanas, y mira por dónde, ahora estamos todos juntos.»

«El capi Johansen puso esta empalizada para defendernos de los ogros. Mala gente, esos ogros. Fue culpa suya que no pudiéramos acabar nuestro barco. Pero ahora que estáis vosotros aquí, creo que no tenemos nada que temer.» Kitt y los demás sonríen ante la perspectiva de marcharse.

Este es el momento para que los PJ sean inquisitivos y parlanchines. Los náufragos contestarán con alegría a cualquier pregunta de los PJ, dentro de sus escasos conocimientos, siguiendo estas «correcciones generales» a la verdad que les han inculcado sus amos:

Los ogros son enemigos agresivos. Vienen de las cavernas que hay debajo de la isla. Han matado a muchos de los náufragos y han impedido la construcción de nuevos barcos.

No hay otros habitantes inteligentes de la isla (aparte de los ogros). Nadie que haya ido a las cavernas ha vuelto con vida.

El Viejo Morgan lleva muchos años en la isla y es una persona de toda confianza.

Tras oír las diversas historias de los náufragos, los PJ podrán descubrir ciertas discrepancias entre lo que les han contado y la realidad. Por ejemplo, la debilidad de la empalizada ante la supuesta amenaza de los ogros. O también el estado del bajel de escape (ver área 2 D) y la ausencia general de heridas o cadáveres (a pesar de las supuestas muertes) en el poblado, por no mencionar la inexistencia de pisadas de ogro en el área.

Los PJ que hagan notar éstos u otros puntos curiosos (como que por qué los ogros viven en túneles de tamaño humano), o que cuestionen la existencia de una tribu de ogros, recibirán como respuesta que los ogros son engañosos y muy inteligentes. Si los PJ notan contradicciones absolutas (como la construcción de la cabaña del Viejo Morgan, área 2 A), los náufragos se limitarán a rascarse la cabeza, confusos.

Un conjuro de Detectar Mentira o un procedimiento análogo indica que toda la información dada es falsa, contada a los humanos por el genio marino o el morkoth. No hace falta decir que no debes sugerir nada de esto a los jugadores. Deja que examinen los hechos y saquen sus propias conclusiones.

Inmediatamente después de la charla con el capitán Kitt, los PJ son libres para mezclarse con los náufragos o pasear por el poblado y la isla.

2A. Cabaña Central. Este es la gran choza donde el Viejo Morgan y la tripulación del *Morganatic* se refugian. Es una construcción circular, parecida a un tipi alto. El techo tiene forma de cono, con una abertura para el fuego. Si se pregunta que cómo una estructura tan grande fue levantada por una sola persona, los marineros se limitan a encogerse de hombros. El Viejo Morgan dice que es su hogar, construido cuando se retiró a esta isla hace muchos años. Un examen meticuloso de la edificación revelará que ésta no tiene ni un mes de antigüedad (una pericia en carpintería demostraría esto con rapidez). Si se pregunta específicamente, los tripulantes del Holandés Bergante recuerdan que la construyeron a petición del Viejo Morgan.

El Viejo Morgan es la falsa identidad que el genio marino Al Azif ha asumido para interaccionar con los náufragos y tenerlos controlados como intermediario del morkoth. Si se le pregunta por su historia, Morgan habla de su larga carrera como viajero y cazador, y de su eventual retiro a esta isla desconocida, lejos de la civilización. Al Azif basa al personaje de Morgan en un humano que una vez intentó matarle. Puede interpretar el papel de Morgan de forma convincente tanto tiempo como quiera.

Mientras los PJ están presentes, el Viejo Morgan puede ser visto en el poblado a veces. De ordinario, el genio está bastante tiempo fuera sirviendo la comida habitual a su amo (y para que éste renueve su hechizo), pero su labor de hoy será presentar el grupo al morkoth, cosa que intentará hace como se detalla en el área 2G. Morgan detecta la magia y el encantamiento cuando se utiliza. Si se le ataca, huye a pie hasta la caverna (área 5) intentan-

do que le sigan. Para las estadísticas del genio marino, consulta el área 5.

2B. Residencia de la Tripulación. Estas dos edificaciones son réplicas idénticas, sólo que más pequeñas, de la choza central. La que está más al norte alberga a la tripulación del Holandés Bergante (tres marineros y el capitán Kitt), más el complemento militar del Almirante Copete (seis soldados, dos oficiales y dos aventureros mercenarios). La cabaña del sur alberga al resto de la tripulación del Copete (12 marineros). Ambas cabañas están bien surtidas con comestibles de la isla, fruta y carne curada.

Si los PJ preguntan a los habitantes de estas cabañas, les dirán que la tormenta que les hizo naufragar fue idéntica a la que trajo a los PJ hasta aquí. Los náufragos les dirán que los restos de los dos barcos están en la playa, cerca de donde encontraron a los PJ. Se culpa a los ogros y a los naufragios de la alta mortandad entre la tripulación, aunque un PJ astuto notará enseguida la falta de lugares de entierro cerca del poblado.

Los PJ que examinen el comportamiento y humor de los náufragos verán que no parecen descontentos, incluso con el asunto de la alta mortandad entre los náufragos. Cualquier pregunta acerca de si es que se han vuelto locos topará con respuestas acerca de lo tranquilizador que es tener exterminadores ogros presentes en la isla.

Los dos mercenarios aventureros, Dolopion y Andronicus, mencionarán sus historias si se les pregunta directamente: consulta la historia de Endoriana en el área 4 para conocer la verdad. Los mercenarios dicen que sus dos compañeros murieron en el naufragio, y no dirán ni pío acerca de su viaje a la caverna. Si se les pregunta específicamente a los otros náufragos, recordarán que los cuatro aventureros, incluida una hermosa mujer elfo, llegaron vivos a la orilla. La ausencia de los otros dos mercenarios será inculpada a los ogros.

Capitán Kitt: AL LB; CA 8; MV 4; G3; Pg 21; GAC0 18; AT#1, Daño por arma; HE Especialista en porra; Fue 16, Des 9, Con 15, Int 10, Sab 11 Car 15; ML 18. Porra, sombrero de protección +2. Kitt es un hombretón amistoso, aunque algo chalado. Siempre lamenta que se ahogara su primer oficial («¡Mi pobre muchacho!»).

Dolopion de Skamandros: AL CB; CA —1; MV 4; C8; Pg 47; GAC0 16; AT# 1, Daño por Arma o Hechizo. Fue 13, Des 11, Con 15, Int 12, Sab 16, Car 14. ML 18. Armadura de placas de bronce +2, escudo +2, maza +1, Vara Marchitadora (5 cargas). Conjuros: Bendición, Ordenar (x2), Retener Persona (x2), Oscuridad, Silencio radio 5.

Clérigo del grupo de mercenarios, Dolopion no puede recibir conjuros de nivel más alto de 2 hasta que se libre del hechizo del morkoth (su deidad sabe que su estado mental está alterado). Es de edad mediana y es un interlocutor cargante, con tendencia a filosofar sobre los misterios de la otra vida.

Andronicus Decius Claudius: AL CN; CA 0; MV 3; G8; Pg 57; GAC0 13; AT# 2, Daño por Arma. HE Especialista en Hacha de Combate. Fue 7, Des 15, Con 15, Int 7 (10 sin sombrero), Sab 4, Car 7. ML 18. Armadura Completa +1, Escudo largo —1 atrae proyectiles, hacha de combate +3, sombrero de estupidez.

Decius es el mazas del grupo, habiéndose unido a ellos hacía poco tiempo en Alir. Es rudo, arrogante y tramposo, habiéndose granjeado la enemistad de Endoriana incluso antes de salir del puerto. Es tan infeliz que lleva dos objetos malditos, creyendo que son poderosos objetos mágicos, y siempre alardea de ellos (entre otras muchas cosas) si se la da una mínima oportunidad.

Marineros (15): AL LN; CA 10; MV 3; G1; Pg 5 cada uno; Daño por arma; ML 18. Los marineros llevan una espada corta y una daga cada uno.

2C. Fuente de agua. Una pila de piedras de unos 30 cm de alto señala la localización de un arroyo, del que los náufragos beben agua dulce. Si alguien retira la piedra de arriba, el agua sale disparada. Los intrépidos PJ que retiren todas las piedras no encontrarán ninguna causa natural para que salga el agua: surge directamente de la arena.

El agua es creada por el genio, y un PJ observador caerá en la cuenta de que el Viejo Morgan siempre está a unos 20 metros de distancia cuando se usa la fuente. Si alguien inteligente aleja a Morgan del pozo, éste no funcionará. Los náufragos a los que se enfrente ante este misterio, darán gracias a los dioses por su amabilidad para con ellos. («¡Para que luego digamos que no somos gente afortunada!»)

2D. Barco de Huída. El casco a medio construir de la nave de los náufragos yace sobre la arena. Es una pobre construcción de madera medio podrida, con muy pocos clavos. Cualquiera con una pericia relacionada con la construcción puede saber que no es que el barco carezca de materiales o esté dañado: es que está mal construido. Los náufragos siempre se quejarán de lo precario de sus condiciones y de los ataques de los ogros.

2E. Empalizada de madera. Esta cerca de madera, de unos 2 metros, está mejor construida que el barco, debido a la devoción de los hombres del capitán Johansen. Cualquier PJ que tenga unos mínimos conocimientos de ingeniería sabrá que esta escueta valla no detendría ni a un ogro con anemia, y mucho menos a toda una tribu salvaje. Cualquiera que la observe con atención puede llegar a la misma conclusión. La única puerta que tiene es un simple enrejado de bambú, que podría arrancar cualquiera con fuerza 15 o superior.

2F. El Calvero. Más allá de la empalizada, hay un calvero de arena. Fuera de este espacio, el área está repleta de vegetación. Dos caminos salen del calvero, uno que lleva al oeste hasta el mar interior del atolón, y el otro, al noroeste, que lleva al corazón de la isla.

El camino del oeste parece relativamente reciente, y se ha abierto desde el poblado hará cosa de un mes. Huellas de pies humanos van en ambas direcciones en gran número y frecuencia. El otro camino es mucho más antiguo, y bastante menos frecuentado, aunque pueden encontrarse en él marcas recientes.

Toda esta información puede ser averiguada con el uso de pericia en Rastreo. Las marcas del camino noroeste son de Kazir, el ogro superviviente, que ha estado observando en secreto a los náufragos. El camino del oeste lleva a la entrada de la

caverna (área 5) y el camino más antiguo, a los restos del poblado de los ogros (área 3).

2G. Arrecife de Coral. A unos 30 metros mar adentro, un notable arrecife de coral rodea la isla. Al sureste del poblado yacen los restos del Holandés Bergante y el Almirante Copete, a unos 10 metros en el agua. Ambas naves sufrieron daños muy importantes y quedaron divididas en varios trozos. Aunque se bucee, poco podrá encontrarse, aparte de los restos del *Morganatic*. Nada de valor puede ser rescatado, pues el genio ha llevado todos los objetos de valor a la cueva del morkoth hace tiempo. Si bajo el agua se hace un examen detenido de los restos, se podrá comprobar que una fuerza más poderosa que el simple choque contra el arrecife destruyó los barcos. Los náufragos, como de costumbre, no saben nada.

UNA INVITACION PARA COMER

Tras algunas horas de exploración, el Viejo Morgan invita a los PJ a almorzar con los oficiales y los mercenarios. La fuente ofrece el agua, y se sirve una buena comida a base de jabalí y frutas. Deja que los PJ conversen si lo desean. Justo después de la comida, el Viejo Morgan sugerirá un ataque contra las posiciones de los ogros. Johansen, Borden, Decius y Dolopion se ofrecen voluntarios para acompañar al grupo, al igual que Morgan («He cazado muchas cosas en mi vida, nene»).

Si los PJ acceden, Morgan y compañía dejarán el poblado por el camino del oeste hasta la caverna (área 5). Si los aventureros declinan la invitación, serán tratados como cobardes por los PNJ, con mucho abuso verbal por parte de Decius y Borden. Sin embargo, la expedición no partirá sin ellos. Morgan concede al grupo todo el tiempo que necesiten, pero les recuerda que, hasta que los ogros no sean derrotados, salir de la isla será muy difícil.

Si los PJ deambulan tranquilamente por el poblado para explorar por su cuenta (incluso antes de la comida), nadie hará nada, como si el genio marino no supiera que hay alguien más en la isla. Cuando los PJ vuelvan al poblado, se les invitará a comer y se les preguntará si quieren ir a atacar a los ogros. Si los aventureros se enfrentan directamente con los náufragos, pues saben que les están engañando, Morgan ordenará a todo el mundo que ataque con furia al grupo.

En el conflicto subsiguiente, los PJ deben tener una ventaja clara, pues Morgan (que evitará entrar en combate y asumir su verdadera forma) ordenará una retirada general tras algunas bajas. Se dirigirá a la caverna, esperando que los PJ piquen y le sigan.

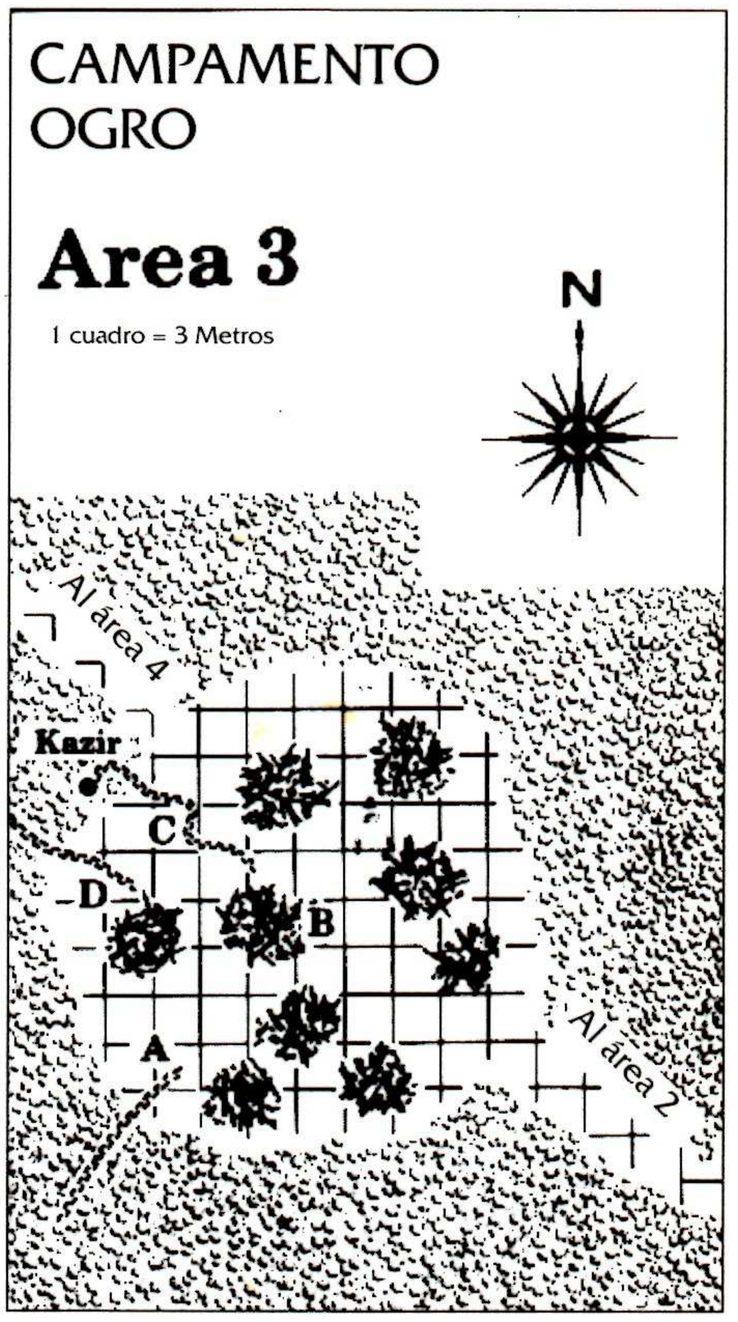
Si se le captura, Morgan soltará la trola de que es un encantador de circo, que mantiene prisioneros a los náufragos en la isla, lejos de la ambición y las tendencias antisociales. Se rendirá, él y todo aquél que aún estuviera hechizado, ofreciéndose como rehenes. Como si lo hiciera de mala gana, se ofrece a llevar al grupo a la caverna. «Allí guardo mi tesoro.» Morgan intentará llevar a los PJ a la caverna central, donde el morkoth puede intentar hechizarlos o destruirlos, como se detalla en el área 5.

Es posible que los PJ acepten con inocencia la historia de los náufragos y se metan de buen grado entre las mandíbulas del morkoth, sobre todo si los jugadores están acostumbrados a pistas mucho menos improbables para sus aventuras. Este tipo de PJ morirán a buen seguro en la caverna. Para evitar esto, un DM benevolente querrá hacer más patentes las pistas en el poblado, para que atraigan la atención de los jugadores. Aunque este escenario fue pensado para sorprender a jugadores vagos o irreflexivos, debes recordar que quien a hierro mata, a hierro muere, y a veces de una manera nada apetecible.

3. El poblado ogro. Lee a tus jugadores lo siguiente si quieren investigar el camino del norte.

Mientras camináis por el sendero que lleva al norte, veis que hay canales secos a ambos lados del camino. Tienen una profundidad de unos 60 centímetros y parecen haber sido causados por el rápido filtramiento del agua, hace mucho tiempo.

Tras algunos minutos de caminar entre la exuberante vegetación, entráis en un claro enorme, salpicado de montones de barro seco y bambú. Hay desperdicios por todo el suelo, y todo parece haber sido arrasado a sangre y fuego la semana pasada.



Si hay algún ladrón en el grupo, el DM debe hacerle tirar en secreto por Oír Ruidos. Si el tiro tiene éxito, debe informar al PJ de que oye un extraño sonido en el extremo del claro. El origen del sonido es Kazir, el único superviviente de la tribu de ogros de la isla (ver área 3C para detalles).

El poblado albergó una vez nueve chozas hechas de ladrillos de barro y bambú. Fueron arrasadas por poderosos chorros de agua durante el ataque del genio marino. Todas las chozas excepto una (área 3B) han sido destruidas. Lanzas rotas y otros signos de una fiera batalla yacen por todo el campamento en ruinas. Una búsqueda general revelará alguno de los siguientes detalles por cada turno que se emplee en investigar.

3A. Huellas. Cerca de una de las cabañas, en un extremo del calvero, se pueden apreciar pisadas en el barro seco de una criatura mucho más grande que un humano. Los PJ que estén familiarizados con los ogros pueden identificar esos rastros como que son bastante más grandes de los que dejaría un ogro. Las pisadas llevan desde el sureste del claro hasta el mar. Fueron

dejadas por el genio marino, que entró en el poblado en forma líquida y salió llevándose los cadáveres de los ogros hasta la guardia del morkoth. Incluso una observación menos rigurosa demostrará el gran tamaño de la criatura que dejó esas huellas: ramas rotas, profundidad de las huellas, etcétera.

3B. Cabaña de ogro. Este edificio está casi intacto, a pesar de que la pared norte está derrumbada y la puerta destrozada. Cualquiera que mida menos de 1,60 (y no esté muy gordo) puede colarse por la grieta que hay en la pared este. El simple mobiliario dentro de la choza incluye un colchón de hojas de palma y una mesa de bambú volcada.

Esta cabaña era el hogar del ogro jefe, y guardaba los tesoros que los ogros habían traído consigo desde el continente. Los PJ que miren debajo del colchón encontrarán una oxidada caja de hierro, cubierta de polvo. La caja está sellada, pero puede ser forzada con Fuerza 15 o mayor. Contiene un tocado de hueso de jabalí (20 mo de valor), tres imágenes en lapislázuli de una desconocida diosa de la fertilidad ogro (50 mp cada una), una punta de pica de plata orlada (antigua artesanía enana, 1000 mo) y 29 monedas llenas de porquería, que no parecen tener valor, pero que si se limpian con mimo, cualquier anticuario compraría por 50 mp cada una. Ninguno de estos objetos es mágico, pero son sagrados para Kazir, y hará cualquier cosa para poseerlos.

3C. Mas Huellas. Cualquier PJ con pericia en Rastros podrá ver huellas recientes aquí. Pueden reconocerse como huellas de ogro, si el grupo tiene experiencia con estos monstruos.

Las huellas las dejó Kazir, el ogro superviviente, cuando volvió a buscar comida y equipo al poblado, tras huir del ataque del gigante que destruyó su hogar. Este gigante fue Al Azif, que en su forma humanoide de 6 metros de altura arrasó el poblado ogro, y llevó los cadáveres para satisfacer el apetito del morkoth.

Kazir, que estaba cazando cuando el genio atacó, volvió a tiempo para ver cómo su jefe, Pagiz, caía luchando contra el gigante. Kazir se escondió en la espesura hasta que el genio marino se marchó. Desde entonces, Kazir ha estado viviendo oculto en un simple agujero en el suelo. Ha estado buscando entre las ruinas los tesoros sagrados de su pueblo, porque cree que le serán de utilidad si el gigante regresa. La llegada de los PJ le hizo huir hasta un matorral cercano, desde donde les espía mientras examinan lo que queda de su poblado.

Cuando descubren sus huellas, Kazir puede actuar de dos maneras. Si los PJ han recuperado sus tesoros tribales sagrados, saldrá de su escondite y demandará que se los devuelvan. Habla un dialecto ogro local, muy sonoro pero incomprensible para aquellos que no posean pericia en dicho lenguaje. Kazir blande de manera amenazadora su lanza, pero no peleará contra los PJ. Si éstos intentan conversar con él, se demostrará muy razonable y puede contarles su historia a cambio de los tesoros. Si Kazir es atacado, peleará como un salvaje, aunque tiene todas las de perder ante el grupo.

Si los PJ no tienen los tesoros ogros, Kazir sale disparado hacia su refugio, al ver sus huellas. Se mueve rápido, vigilando al grupo. En su despiste, cae en una de las trampas-foso de Endoriana. Por ello, el grupo oirá la llamada de auxilio de Kazir en ogro. Esos gritos pueden ser seguidos

con facilidad hasta el área 4A, donde los PJ pueden rescatar a Kazir o tratar con él como crean conveniente.

Kazir, ogro: INT Baja; AL CN; CA 5; MV 3; DG 4+1; Pg 26; GAC0 17; At# 1; Daño 1D10+2; Tam G; ML 12. No se otorgarán puntos de experiencia por matar a Kazir, ya que no es maligno, está muy deseoso de hablar y de ser un aliado temporal.

3D. Más huellas aún. A lo largo del perímetro del poblado, otro conjunto de huellas pueden ser advertidas con alguien que sepa seguir rastros. Estas marcas son claramente más pequeñas que las de un humano típico y no llegan a entrar en el campamento orco. Las huellas llevan hacia el noroeste entre la vegetación, y directamente hasta una trampa de foso (detalles en área 4A). Las huellas y la trampa fueron dejadas por Endoriana, la única persona no hechizada de todos cuantos llegaron en el Almirante Copete. (Ver área 4 para más detalles sobre la elfo y sus trampas).

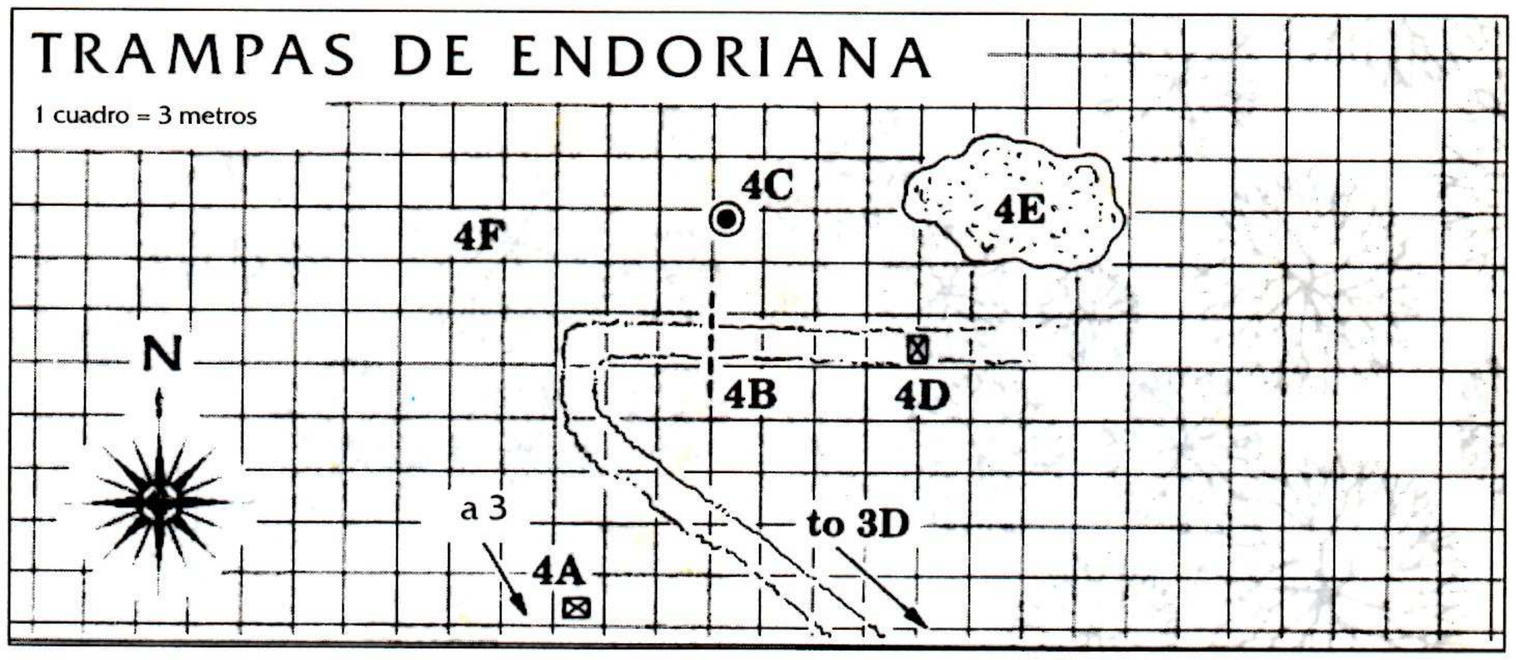
4. El Fugitivo. Lee lo siguiente a tus jugadores cuando entren en la zona al oeste del poblado ogro:

La jungla se hace muy densa mientras avanzáis por el extremo noroeste de la isla. Las raíces y las ramas invaden un camino que casi no existe, limitando vuestra visión a apenas unos metros por delante vuestro. Tras caminar durante un rato, la senda gira hacia el este y se estrecha, obligándoos a viajar en fila india.

Pausa para que los personajes elijan su orden de marcha entre el espeso follaje. Luego haz un tiro de destreza en 1D20 para el PJ que vaya delante del grupo. Si lo falla, cae en una de las trampas de Endoriana. (Ver encuentro 4B.)

Pregunta a los PJ qué van a hacer en el próximo asalto y tira iniciativas. Aunque los PJ no estén aún siendo atacados, el procedimiento usual de combate debe ponerles al límite, y puede que cause que los personajes de gatillo fácil lancen un ataque inútil. Intenta darles a los PJ indicaciones de que algo está pasando (tira 1D20, apunta el resultado en un papel, etcétera) y anota con calma cuáles son sus acciones.

Endoriana está escondida encima de un árbol, y oculta por su Manto Elfico. Es más, se ha camuflado a conciencia pegándose al tronco del árbol y atando hojas y otros vegetales a su cuerpo. Ni un PJ capaz de detectar invisibilidad podrá ver a Endoriana, a no ser que saque un tiro de Sabiduría con penalización de –2 (para tener en cuenta su habilidad de esconderse en las sombras).



En los siguientes encuentros, Endoriana intentará llevar al grupo directamente hacia sus trampas, buscando anular al mayor número de PJ posible antes de tratar con ellos directamente.

El asalto posterior tras sobrepasar el puesto de guardia, un chirrido profundo se oirá desde el norte del camino. Lo causa Endoriana, que está retirando la losa de piedra que cubre un antiguo pozo ogro. (Ver área 4C.)

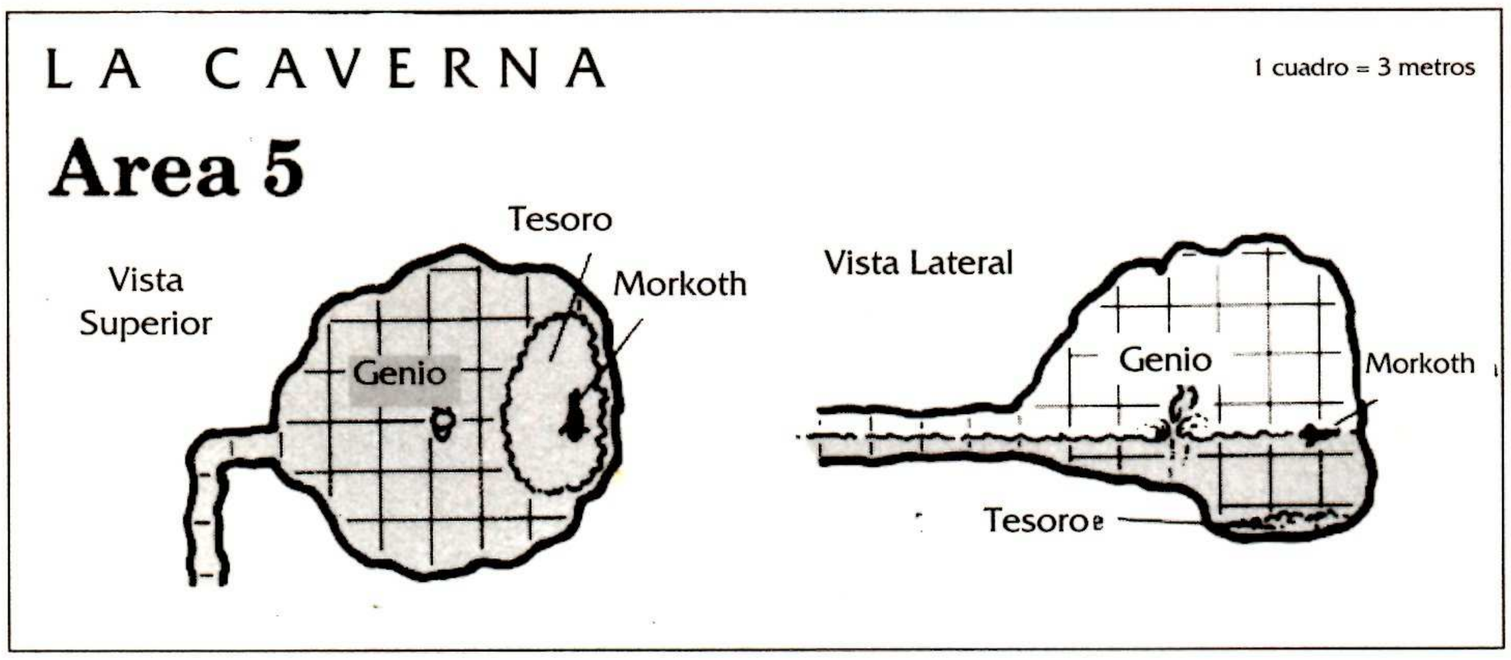
Este esquema de ruidos que llevan a trampas intentará repetirlo Endoriana tantas veces como le sea posible. Si se da cuenta de que el grupo puede verla, huirá entre los árboles hasta la siguiente trampa, saltando y colgándose de rama en rama.

Endoriana: AL N; CA 2; MV 4; G7/L8; Pg 42; GAC0 14; At# 3/2 o 2 (arco); Daño por arma; Fue 14, Des 19, Con 15, Int 13, Sab 10, Car 13; ML 14. Armadura de cuero +2, arco corto +1, espada corta de rapidez +2, muñequeras de braquiación, capa élfica, botas de dar zancadas y saltar, poción de Curación, daga, 16 flechas. Habilidades de Ladrón: RB 55%, AC 50%, E/DT 95%, MS 89%, ES 75%, OR 30%, TP 90%, LL 40% . Si el máster utiliza pericias en no armas, que considere que Endoriana tiene pericias en colocar trampas, sentido de la dirección, supervivencia (forestal), caza.

4A. Foso. Este es un foso de unos 3 metros de profundidad, que sirve para el doble propósito de incapacitar a criaturas peligrosas y para cazar animales que le sirvan de comida. Las estacas de bambú afiladas del fondo causan 1-6 pd adicionales a quien caiga en el foso. Si los PJ no encontraron antes al ogro Kazir, estará aquí, herido e incapaz de moverse a causa de una pierna rota. Si alguien sigue la pista falsa de Endoriana desde el encuentro 3D del poblado, ésta es la trampa que se encontrará.

4B. Trampa de Catapulta. Un alambre pasa entre dos grandes árboles. Está conectado a una liana oculta en el camino, debajo de la hojarasca. Cualquiera que tropiece con el alambre debe hacer un tiro de Destreza o será catapultado 10 metros en el aire, quedando colgado de un pie cabeza abajo. Si el desafortunado aventurero que caiga en la trampa lleva equipo y armadura encima por valor de más de 50 kilos, hay un 20 por ciento de probabilidades de que se rompa la liana, lanzando al PJ al suelo y causándole 3D6 puntos de daño.

4C. Antiguo Pozo. Este viejo pozo ogro ha sido disimulado por Endoriana para que no se distinga del suelo de la selva. En el borde de la tapa del pozo (que Endoriana ha quitado y dejado a un lado) ha puesto un mensaje en Común y monedas por valor de 24 mo. Cualquiera que se acerque a la trampa verá las runas alrededor del brocal de piedra. «Quedas avisado, esclavo del mal, que vas a morir». La inscripción fuerza al lector a moverse alrededor de la piedra para descifrarla. Cuando el personaje llega a la altura del «que», cae en un pozo de 23 metros de profundidad, cuyos tres últimos metros están llenos de



agua. El PJ sufre 6D6 de daño y debe afrontar la posibilidad de ahogarse en el fondo del pozo. Los lados del pozo son lisos y húmedos, sin asideros (los ladrones que usen su habilidad de trepar paredes deben hacerlo a un —30 por ciento).

4D. Trampa de Foso. Endoriana se dirigirá hacia esta zona si es perseguida a pie. Aquí, un pozo de tres metros de profundidad está oculto por una gran hoja de palmera y algunas ramas secas. En el fondo del foso hay una tabla con tres dagas clavadas, con las hojas hacia arriba. Aquel que pise la hoja de palmera aterrizará sobre las dagas, dos de las cuales están untadas con un veneno mágico de sueño. Cualquiera que caiga en esta trampa tiene un 80 por ciento de posibilidades de sufrir 1D4 puntos de daño, y debe tirar salvación contra veneno a —2. Si se falla el tiro, la víctima cae en un sueño comatoso durante 2-20 turnos. Incluso si el tiro de salvación sale, el desafortunado PJ queda ralentizado durante 2-20 turnos. Los PJ bajo los efectos del veneno no pueden ser repuestos mediante Neutralizar Veneno o hechizos de Curación.

4E. Trampa de Arenas Movedizas. Esta trampa es la última a la que Endoriana se dirigirá. Si está siendo perseguida por un grupo de enojados PJ, salta sobre la trampa y espera a sus perseguidores en un árbol justo un poco más allá del área. Si los PJ son lentos en seguirla, disparará flechas desde el árbol al PJ que parezca más frustrado por no haberla podido coger, intentando atraer al grupo hacia las arenas movedizas. Un PJ observador notará (si está buscando con atención) que uno de los tres árboles que hay enfrente tiene una runa de ogro que significa «peligro».

Cualquiera que entre en la zona peligrosa rompe las ramas y hojas que cubren este área, de 7 metros de profundidad, de arenas movedizas. Trata el área como si fuese barro resultante de un hechizo de Transformar Piedra en Barro. Los PJ que se hunden son blancos fáciles para Endoriana, que dispara contra aquellos que parecen escapar. Si otros PJ no caen en la trampa, huirá. Los másters más malévolos puede que deseen poner la guinda, haciendo que el PJ que se hunde se tropiece con una serpiente muerta u otro objeto sumergido, pero estas crueldades inductoras de paranoia son completamente opcionales.

4F. El Refugio de Endoriana. Este es el hogar de Endoriana, en la copa de un árbol, donde duerme, come y pasa su tiempo libre preparando más elementos para sus trampas. Poca cosa hay aquí, sólo algunos plátanos y bayas, unas pieles de jabalí, un pequeño cuchillo, y una madera marcada con 26 rayas (un simple calendario). Los restos de un fuego y algunos huesos de jabalí están tirados en la base del árbol.

Si Endoriana no puede inmovilizar a todos los miembros del grupo, intentará escapar hasta su refugio, saltando entre los árboles. Si algún PJ queda atrapado, intentará hacerlo prisionero si tiene ocasión y seguridad para lograrlo. Entrará en combate sólo si es arrinconada o perseguida por un solo PJ. Si es herida de gravedad (quedándole 12 o menos pg) se rinde, esperando engañar al morkoth y escapar de nuevo.

Si los PJ intentan parlamentar con Endoriana, hablará con ellos desde una rama alta. Si ha cogido a alguien prisionero, le interrogará. Endoriana supone que los PJ son servidores hechizados del morkoth, enviados para capturarla, y será difícil convencerla de lo contrario. Si se persuade de las buenas intenciones del grupo, se presenta y cuenta lo siguiente:

«Habíamos firmado para custodiar el Almirante Copete, ya que necesitábamos transporte para llegar al continente. El capitán decía que las anteriores desapariciones le parecían extrañas, ya que las aguas son muy tranquilas por la zona. De todas formas, llevábamos solo un día en alta mar cuando nos atrapó un banco de espesa niebla. Hiciéramos lo que hiciéramos, no podíamos salir de la niebla, y el barco fue desviado de su rumbo por una fuerte corriente. Sin saber a dónde íbamos, algunos marineros empezaron a pelear desde la posición del piloto, y los soldados del capitán mataron a dos tripulantes.

»Justo después de esto, el barco se alzó en el aire y se partió literalmente por la mitad. El vigía gritó que habíamos chocado contra un arrecife, y entonces todo se convirtió en un infierno, dando tumbos por cubierta y sin nada a lo que agarrarse. Todos acabamos en el agua, pero logramos llegar a tierra, incluso los dos muertos y todas nuestras provisiones. Luego encontramos a los supervivientes del buque desaparecido, que también había embarrancado aquí, y nos dieron cobijo para pasar la noche.

»A la mañana siguiente, los supervivientes del Holandés Bergante hablaron con el capitán y nos urgieron a los soldados y a nosotros para que atacáramos a los ogros que vivían en la isla. Nos llevaron a la entrada de una gran cueva y nos dijeron que era el refugio de los ogros. Bien, todos entramos en la cueva, acompañados de muchos marineros y náufragos, pero tan pronto como estuvimos dentro, algo muy extraño ocurrió. Todos los soldados y los náufragos dejaron sus armas y se relajaron, incluso cuando vimos que un enorme monstruo se apostó en el agua junto a ellos. Incluso mis amigos se quedaron mirando como imbéciles a aquella especie de feo calamar que teníamos delante.

»Entonces, uno de los náufragos, su

anciano líder, empezó a ordenarnos que volviéramos al poblado, que fuéramos felices y un montón de tonterías más. Por su respuesta supe que todo el mundo había sido hechizado, así que yo me estuve quietecita y salí con los demás. Bueno, casi todos. Tamaritz, nuestro mago, se quedó atrás, junto a aquella cosa horrible. Intenté agarrarlo, pero se metió en el agua y se quedó allí mientras nosotros regresábamos al campamento.

»Tan pronto como oscureció, me interné en la jungla y me escondí. Vosotros sois las primeras personas de verdad que veo en semanas.».

Si se la trata con amabilidad, Endoriana apoyará al grupo en cualquier plan de fuga que tenga visos de lograr éxito. Pero pedirá a los PJ que destruyan lo que ha hechizado a sus camaradas y a los marineros, pues parece que la amenaza submarina está dispuesta a atacar de nuevo y puede evitar su huída. Puede llevar a los PJ a la entrada de la caverna (área 5) si se lo piden.

5. La caverna. Los PJ pueden llegar hasta la caverna de varias formas. Si se da la remota posibilidad de que hayan confiado en los náufragos hechizados, entonces serán llevados ante el morkoth por el genio marino polimorfizado y cuatro de los PNJ más poderosos. Sería mucho mejor, sin embargo, si los PJ entran en la caverna avisados y preparados, junto a Endoriana.

La gruta sólo tiene una entrada por encima del nivel del mar, lo bastante grande como para permitir el acceso de los aventureros. Cinco túneles más en espiral salen hacia el mar. Si los PJ entran aquí buscando ogros, se darán cuenta que la entrada sólo permite pasar a criaturas de tamaño humano. La explicación del Viejo Morgan, si se compara con este hecho, mencionaba otros túneles, ocultos. Decius sonríe y dice: «Bien, supongo que eso significa que no pueden evitar que encontremos su guarida, ¿eh?»

Una vez que los PJ entren en el túnel, los poderes hipnóticos del morkoth surten efecto. Los PJ son atraídos de manera irresistible hacia el refugio de la criatura sin percatarse del peligro (no se permite tiro de salvación). El túnel sólo permite el paso de una persona cada vez, por lo que los personajes tendrán que disponerse en fila. Si está presente, el genio marino (como Viejo Morgan) guiará el camino. Los otros PNJ se ponen los últimos, pero pueden estar dispuestos a cambiar de sitio si los PJ lo desean. Endoriana se quedará al final de la cola a no ser de que se la convenza de que está segura (un compañero elfo u otro personaje que resista el hechizo detrás suyo).

Estando en los túneles, los PJ pueden tomar todo tipo de precauciones normales y acciones, pero bajo ninguna circunstancia pueden dejar de moverse hacia delante. Endoriana sabe que el morkoth puede hechizar personas: si está presente, recomendará con insistencia a los PJ que adopten todas las medidas defensivas que puedan.

Los PJ pueden darse cuenta con facilidad de que el agua es cada vez más profunda y más caliente. Aquellos que sepan de minería notarán que el túnel empieza a descender levemente. Si el genio marino no está con el grupo como Morgan, los PJ pueden sentir una rápida corriente de agua sobrepasarles. Esta es la respuesta del genio a la llamada telepática del morkoth, que ha sabido que el grupo se acerca.

Tras recorrer el túnel, los PJ llegan a la caverna central (ver mapa). Esta cueva es casi hemisférica; el extremo más bajo está a tres metros del agua, y el más alto, a 12.

El morkoth aguarda al otro extremo de la cueva. El primer PJ que entre allí debe tirar contra conjuros con una penalización de —4, o quedará hechizado.

Si los PJ poseen una fuente de luz adecuada (de más de 20 metros de radio o más), una forma oscura y vaga puede ser entrevista en el fondo de la caverna. Si no está con el grupo, el genio espera en forma líquida hacia el centro de la caverna, a 10 metros de la entrada. Cualquier PJ que intente acercarse al morkoth es atacado por un chorro de agua del genio. Los PJ hechizados se quedan a un lado de la caverna e intentan atacar a cualquiera que se acerque al centro. Los PNJ hechizados esperan a que todo el mundo entre en la caverna antes de atacar. Intentarán bloquear la huída a toda costa.

Una vez que comienza el combate, los servidores hechizados atacarán sin dar cuartel, pues al morkoth no le molestan algunos cadáveres a su alrededor. Si los chorros de agua son insuficientes, el genio asume forma material y ataca. Ya ha invocado Detectar Invisibles sobre sí mismo (los personajes invisibles serán descubiertos a no ser que leviten o vuelen, ya que desplazan el agua normalmente).

Los sirvientes lucharán hasta que todos los PJ no hechizados estén muertos o el morkoth haya sido eliminado, en cuyo caso el Encantamiento de Personas cesa para todos. El morkoth es virtualmente inmune a toda magia y rechaza incluso hechizos de área como Bola de Fuego hacia su lanzador. Si alguien es capaz de acercarse al morkoth, se sumerge y lucha bajo el agua.

En extremos (por ejemplo, nadie del grupo ha sido hechizado) el genio intentará usar su Deseo Limitado para alzar el nivel del agua hasta el techo de la caverna. Recuerda las restricciones al combate subacuático (GDM, página 79). Cualquier individuo (incluido el genio marino) libres del hechizo (mediante Disipar Magia o cualquier otro medio) se unirá al ataque contra el morkoth.

Si el grupo es de bajo nivel o tiene mala suerte intentando salvarse del influjo del morkoth, un DM buenazo puede que les haga encontrar un Anillo de Almacenamiento de Conjuros con Disipar Magia. Sin embargo, si los PJ tienen más experiencia o tienen amplia oportunidad de deshacerse del enemigo, el DM no debe amortiguarles los golpes. Los PJ ingeniosos (o desesperados) pueden intentar que están hechizados, como Endoriana. A no ser que demuestren un comportamiento independiente, el morkoth se dará por satisfecho. Además, ni el genio ni el morkoth recordarán a Endoriana (los simples mortales tienden a ser todos iguales una vez que has visto muchos).

Al Azif, Genio Marino: INT Alta; AL CN; CA 0; MV 3, en vuelo 5, nadando 8; DG 13; PG 76; GAC0 9; At# 1; Daño 8D4; HE Muchas de tipo conjuro, chorros de agua; DE Inmune a la magia basada en el agua y al frío; RM 25 %; Tam Enorme; ML 20; PX 15.000.

Morkoth: INT Excepcional; AL CM; CA 3; MV nadando 6; DG 7; PG 31; GAC0 13; At# 1; Daño 1D10; HE Túnel hipnótico, Encantar Personas; DE Reflejar hechizos; RM Especial; Tam Monstruoso; ML 14; PX 2.000.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si los PJ eliminan al morkoth, todos los individuos hechizados quedan libres. El agradecido Al Azif supera su natural orgullo y ofrece transporte mágico a todos los afectados (utilizando un Deseo Limitado, a no ser que lo haya empleado ya) a donde ellos quieran. Si los PJ son insolentes o malintencionados con el Genio, este desaparecerá sin más camino del Plano Elemental del Agua. Bajo ninguna circunstancia ofrecerá ningún otro servicio a los PJ, ya que debe reemprender su demorada búsqueda del tesoro.

Si el genio y el morkoth mueren, o Al Azif es incapaz de ayudarles, los náufragos serán capaces de construir un barco decente en dos semanas. Entonces llevarán a los PJ a Port Naliam con mucho gusto.

Si el morkoth parece estar ganando la batalla (todos los PJ mueren, son encantados o hacen que lo están) devora a un PJ al azar, vivo o muerto. Esto debe disuadir a cualquier PJ que simule estar hechizado de esperar mucho tiempo antes de poner tierra por medio. Si ningún PJ queda vivo, y Endoriana también queda fuera de escena, considera la aventura terminada (al menos, hasta que otros PJ oigan la historia de los barcos desaparecidos).

En el fondo de la caverna, los PJ supervivientes pueden encontrar 7.546 mo y 21.805 mp en lingotes de plata (4.361 lingotes a 5 mp por unidad). Los PJ escrupulosos querrán devolver el tesoro a sus verdaderos propietarios, los mineros y los mercaderes de Alir y Port Naliam. Los que no lo sean y que se sientan perseguidos por asesinos, cazadores de recompensas y magos mercenarios deben apañárselas para sacarlo de la caverna.

En cualquier rincón de la cueva, entre los restos esqueléticos de la comida del morkoth, se pueden hallar una Varita de Conjuración (33 cargas), pociones de Trepar, Invisibilidad y Fuerza de Gigante; y un pergamino de mago sellado con los conjuros de Contactar otro Plano y Protección contra el Mal. Este tesoro no será reclamado por los marineros, ya que pertenece a marinos muertos y constituye la recompensa de los vivos a sus salvadores.

Tras regresar a Port Naliam, los aventureros son recibidos por el Lord Mayor, que les felicita por un trabajo bien hecho. Propone una ceremonia en la que los PJ serán nombrados «Guardianes del Mar», un título puramente honorario, sin recompensas ni obligaciones, pero que puede ser de gran utilidad en el futuro.

El escenario tiene algunas posibles continuaciones. Endoriana y sus amigos, no hechizados ya, pueden cubrir alguna baja en el grupo (bueno, quizá Decius Claudius no sea un buen fichaje), pues siendo tan pocos no pueden formar un buen grupo de aventureros. En un futuro, los PJ pueden ser reclamados por el Lord Mayor de Port Naliam para que realicen algún servicio, como Guardianes del Mar. Los PJ no están obligados a hacerlo, pero el título puede ser revocado, resultando en una sustanciosa pérdida de estatus social. Los PJ pueden ser utilizados como arietes políticos, en situaciones donde las autoridades normales están atadas de pies y manos. En cualquier caso, la tarea será extremadamente simple y muy, muy peligrosa.

Los PNJ de una campaña deben ser malvados, al menos, tanto como los PJ

Dale a tus villanos una Oportunidad para Defenderse

Por Kevin Troy

Ilustración de Lissanne Lake

¿Eres por un casual uno de esos másters rodeados de defensores del Jugador de Rol? ¿Crees que tu campaña está empezando a sucumbir ante el síndrome de «rapiña-todo-lo-que-puedas»? ¿Pasean tus jugadores sin esfuerzo por tus más difíciles aventuras, utilizando personajes que parecen creados sólo para acuchillar y acumular oro? ¿Explotan todo el poder del reglamento con el que jugáis, comprando suplementos que tú no tienes? ¡No te preocupes! En este artículo aprenderás a darle a los monstruos de tus campañas y a los PNJ una oportunidad para defenderse, sin necesidad de pecar ni de falta de realismo ni de jugar sucio.

CONOCE TUS FUENTES

La manera más simple de «endurecer» tus módulos sin jugar sucio o con falta de realismo es conocer todas las reglas con las que juegas. Reglas opcionales, nuevos conjuros, objetos mágicos y monstruos no deben tener secretos para ti. Esto puede parecer obvio, pero sé por experiencia lo que supone comprarse todos los complementos (como los *Manual de...* o las reglas para ambientes específicos) y convencer al máster para jugar con todas estas reglas. Muchos DM han sucumbido a los ruegos para llevar un guardabosques elfo con equipo y personalidad de berseker. ¡No permitas que los jugadores usen sus conocimientos contra ti!

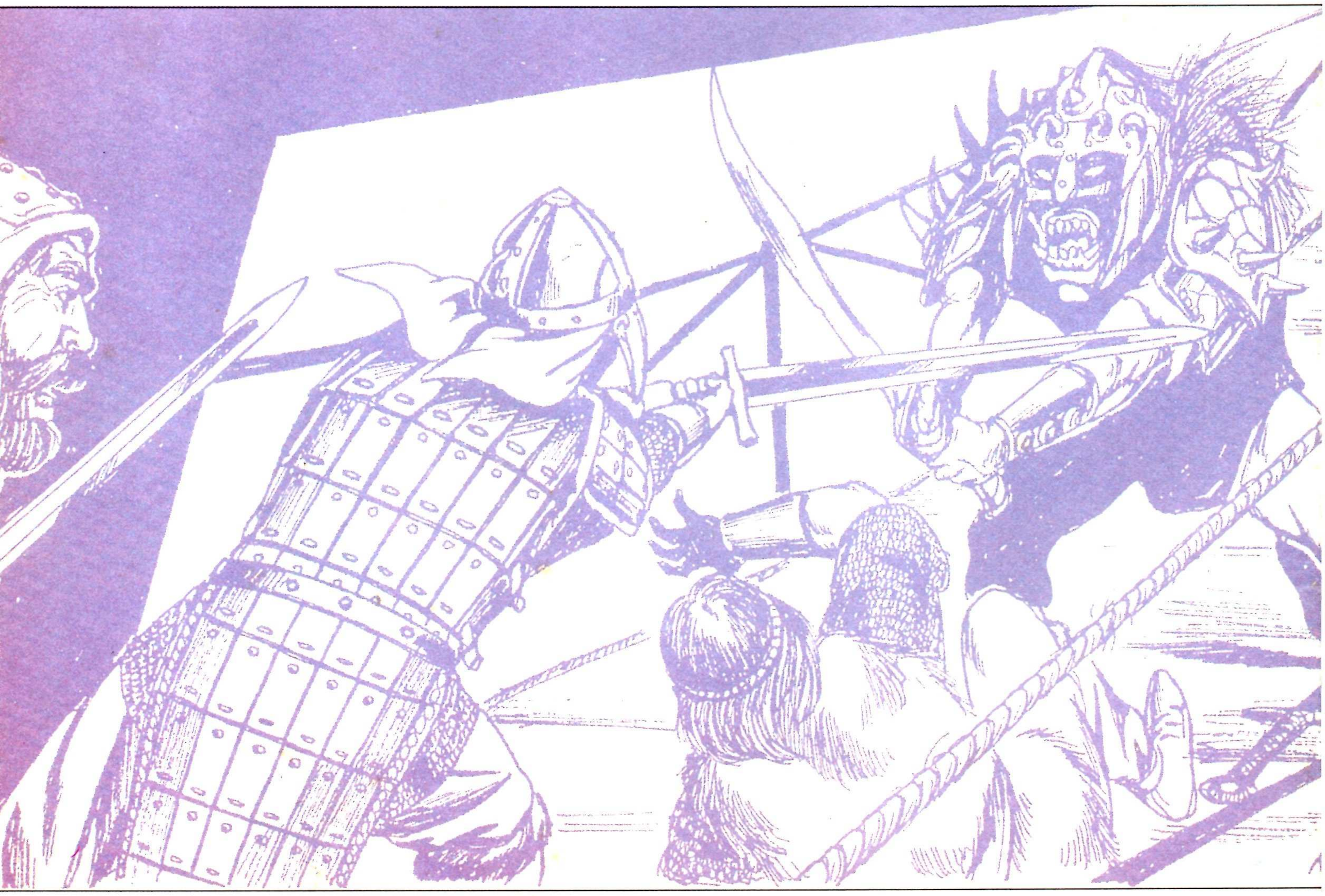
Si comprar reglas opcionales es demasiado oneroso para ti, busca en anuncios (como los de *El zoco de Lankhmar*) o tiendas material de segunda mano. Si eso no funciona, pide prestado el libro a un jugador que lo usa contra ti. Tómate una semana o más para familiarizarte con él, y vuélvelo a pedir prestado cuando creas que te puede hacer falta (por ejemplo, cuando estás preparando una aventura).

Si tus temores se convierten en realidad, dile a tus jugadores que esas reglas opcionales no se utilizarán en tu campaña. No hay nada que moleste más a un jugador avezado y papista que crear un personaje de nivel 1 con 3D6, ciñéndose por completo a las reglas del manual básico y nada de reglas opcionales.

Si consigues esos libros de reglas opcionales, utilizalos tanto como los jugadores. No permitas que el Mago Rojo de Thay sea un lechuguino imberbe, ¡dale un poco de clase! Los jefes bárbaros no deben ser meros guerreros de quinto nivel, deben ser berserkers de quinto nivel con especialización en armas. Este supuesto pude aplicarse a muchos mundos y muchos reglamentos.

Mira con atención los módulos y busca las debilidades en los PNJ con clase de personaje. Veamos como ejemplo la guardia de elite del templo de Bane, extraída del famoso módulo de AD&D *Curse of The Azure Bonds*. Sus características son las que siguen:

Guerrero Nivel 6 (18): CA 4; MV 2; DG



6; PG 45; At# 1, Daño 1-8 (Espada Larga); AL LE, GAC0 15

¡Seamos realistas, señores! Muchos guerreros de medio pelo y tercer nivel están mejor equipados que ellos. Asumamos que cualquier guerrero que empiece en el primer nivel va a especializarse (en este caso, en espada larga). Además, un guerrero de nivel 6 (eso sin contar que pertenece a la orden de un templo) tendrá pasta gansa. Dales a los guardias armadura de placas (que por sí misma es CA 3, mejor protección de la que ofrecen una cota de malla y un escudo) y armas de mejor calidad, que incrementarán el daño. Las armas de proyectil también serán adecuadas: ya sea una ballesta ligera con 20 flechas o un arco largo con 20 flechas por guerrero.

Además, se deberían poder beneficiar de lo explicado en las Reglas de Combate del *Manual del buen guerrero*. Lo más útil de ellas son las especializaciones en armas. En el caso expuesto, yo les daría a cada uno de los guardias la especialización en una sola arma, con dos pericias a ella dedicadas (con lo que ganarían una bonificación de +2 en clase de armadura en lugar de sólo +1 por escudo), o en dos armas, ambidiestras (otorgándoles un ataque extra por asalto). Yo me decanto por lo último, ya que las CA de los guardias ya son bastante buenas al darles armadura de placas. Además, se supone que estos fulanos tienen que ser buenos: un guardia con corta esperanza de vida no sirve de mucho. Por sus puntos de golpe se puede deducir que estos guardianes saben nadar y guardar la ropa.

He aquí las características de los guardias, después de «lavarles la cara» un poco:

Guerrero Nivel 6 (18): CA 3; MV 2; DG 6; PG 45 cada uno; At# 5/2, Daño 1-8+2 (Espada Larga) o 1D8 (arco). HE espadas dobles (esp. armas), armas de proyectil (flechas); DE ninguna; AL LE, GAC0 13

Una nota acerca de las armas de calidad excepcional: aunque mejoran a tus PNJ con mucho, a los PJ no les compensa el esfuerzo de llevarlas siempre consigo. Las oportunidades de que un guerrero de nivel 5 tenga un arma mágica son muy altas, y cargar todo el día con una espada larga normalita no merece la pena.

APAÑANDOSE CON LA MAGIA

A la magia hay que darle de comer aparte. Si te haces con un manual de reglas que contenga un hechizo megatómico, cambia el libro de conjuros de tu PNJ para hacerle sitio. Lo mismo se aplica a los usos «viciosos» de un artefacto mágico clásico (el futuro *Manual del buen mago* está lleno de ellos).

Por ejemplo, si estás arbitrando una partida en los Reinos Olvidados, puede que desees reemplazar la Flecha Acida de Melf de muchos PNJ por el hechizo, muy superior, de Escarchador de Agannazar, que viene en el suplemento de campaña de dicho universo. El primer hechizo sólo afecta a un blanco, requiere de un tiro para impactar y fracciona el daño en varios asaltos (haciendo 2D4 puntos de golpe por asalto). El otro conjuro hace 3D6 pd por asalto durante dos rounds completos, es de impacto automático y no admite tiro de salvación. El Escarchador de Agannazar puede alcanzar a otros personajes en su radio de acción (a los que causará menos daño). Aunque el verdadero beneficio está en la distancia: el Escorchador sextuplica su alcance frente a la raquítica Flecha Acida. Todo esto lo tendréis más claro cuando le pongáis los ojos encima al *Vademécum de campaña de los Reinos Olvidados*: entonces me daréis la razón.

En cuanto a la memorización de hechizos de los PNJ, usa el sentido común. Si los personajes arrasaron el primer nivel de un «dungeon» de magos ayer, los magos estarán hoy un poco más preparados para el siguiente combate de lo que es normal. Si los magos saben que los PJ tienen algún tipo de resistencia al fuego u objeto mágico, no creo que memoricen Bola de Fuego. Cualquier mago o clérigo digno de llamarse por tal nombre preparará conjuros de Alarma, o destinados a la defensa a distancia; en el caso de un grupo especialmente contumaz, tendrá a mano algunas feas trampas mágicas, usando Continencia o Guardianes, por ejemplo. Finalmente, si un mago no quiere arruinar su preciosa torre con hechizos de destrucción masiva, no utilizará los Cerrojos de Luz y los Truenos hasta que sea necesario. Ten siempre en cuenta las motivaciones del PNJ.

EXPANDIENDO HORIZONTES

Otra idea sencilla para «darles chicha» a PNJ's y monstruos es utilizar artefactos mágicos de lo más raro, o monstruos más raros aún. **DRAGON Magazine** es una buena fuente para ello. Los diversos apéndices del *Compendio de monstruos* también son muy útiles, sobre todo si tus jugadores no los tienen. La mayoría de los monstruos son tan extraños, que ni aún quien se haya leído por encima el *Compendio* de turno los recordará. Sinceramente, los de *Dark Sun* son los más raros de todos. O puedes adaptar otros que hayas visto por ahí. En la revista francesa *Chroniques d'Outre Monde* recuerdo haber visto las características para AD&D del *Depredador* de la película de Schwar-zenegger. Puedes tener a tu disposición mucho material de importación en inglés (normalmente, fuera del alcance de tus jugadores) en tu tienda especializada. Las posibilidades son, pues, infinitas.

No le digas a tus jugadores lo que es en realidad un objeto o un monstruo cuando se lo encuentren. Un buen ejemplo de este estilo de «no información» es la novela de fantasía *The Sword of Shannara*, de Terry Brooks. Casi al principio, los héroes encuentran la famosa Espada de Shannara, pero no se dan cuenta hasta que el enemigo se la roba.

Haz que tus monstruos sean lo suficientemente listos como para luchar en su terreno. Los auténticos kobolds no pelean en campo abierto a plena luz del día. Los kobolds con denominación de origen luchan en pasadizos de apenas un metro de alto, sin luz y gran cantidad de trampas. Esto significa que los jugadores no verán a los kobolds hasta que no los tengan a unos diez metros de distancia (el alcance típico de las antorchas y los conjuros de luz). Pero los PJ estarán los suficientemente ocupados gracias a las flechas y a las trampas de estos pequeños engendros. Los goblins pueden construir un «dungeon» por su cuenta y riesgo, y ser más mortíferos que una carga de dragones locos. Inventa sin miedo: seguro que hay una regla en la que te puedes escudar.

CONCLUSION

La clave del arbitraje mortífero (pero limpio a todas luces), tanto en AD&D como en otros juegos de fantasía, se puede resumir en: haz que los PNJ utilicen las mismas reglas, trucos dudosos y motivaciones que los PJ. Se supone que estás ahí para que los jugadores suden. Suda tú también.

50 Encantamientos para Castillos

Tu nuevo castillo puede tener inquilinos... Y con aviesas intenciones.

Por Michael Gabriel
Dibujo de Mark Poole

Todo castillo de literatura gótica tiene su fantasma. Cuando los PJ hereden, conquisten o construyan un castillo encima de las ruinas de uno más antiguo, puede que descubran que la propiedad lleva un fantasma de regalo. Este espíritu puede ser benigno o malvado, y aparecerse sólo en ciertas ocasiones tales como el aniversario de su muerte. O dejarse ver todas las noches.

Aquí os presentamos cincuenta encantamientos distintos. Cualquier árbitro que quiera «encantar» un castillo puede utilizar las ideas aquí comentadas para crear un interesante encuentro, o para dar forma a un espíritu que los PJ deberán soportar durante mucho tiempo. Tira 1D10, y luego consulta la tabla que viene a continuación para determinar el tipo de encantamiento:

1D10	Encantamiento
1-4	No muerto
5-8	Maldición
9-0	Fenómeno fantasmal

El árbitro tirará a continuación un dado de 20 si el resultado del encantamiento proviene de maldición o no muerto, y uno de 10 si el origen de la infestación es el Fenómeno fantasmal. Ello nos remitirá a un determinado epígrafe de este artículo: lee lo que dice y obra en consecuencia.

Para determinar de manera aleatoria la frecuencia del encantamiento, se tira 1D6:

1	**Aparición todas las noches.**
2,3 o 4	**Aparición las noches de luna llena.**
5 o 6	**Aparición anual**

Por último, para saber cuántas infestaciones puede sufrir un castillo, lanzar otro D6:

1, 2, 3 o 4	**Un encantamiento**
5	**Dos encantamientos**
6	**1D4+1 Encantamientos**

Encantamientos de No muertos

1. Un carruaje aparece frente al castillo. Si algún personaje (PJ o PNJ) entra en él, el coche sale disparado por el camino a una velocidad endiablada. El cochero y sus dos ocupantes (sin contar los PJ), se convierten lentamente en esqueletos, mientras el carruaje se dirige hacia el precipicio donde cayó una vez, hace ya muchos años. Los esqueletos no atacan a sus pasajeros vivos, aunque la caída por el risco matará a cualquiera que esté en el coche.

2. Este encantamiento afecta en sueños a un PJ elegido al azar, que caminará sonámbulo por el castillo hasta un determinado punto de la muralla o el patio de armas. Si el personaje cava al día siguiente en este lugar, encontrará los restos de una víctima (50 por ciento de probabilidades de que haya tesoro oculto). Si se le da adecuada sepultura a los restos y se averiguan las causas de la muerte, el encantamiento cesa. Los tesoros encontrados sólo podrán quedárselos los PJ si dan cumplida venganza al asesinado: de lo contrario, una nueva infestación puede ensañarse con los «ladrones».

3. Un perro guardián fantasma aúlla en las perreras cuando está próxima una muerte en la familia. Sigue manteniendo sus tareas de vigilancia igual que cuando estaba vivo. No puede ser visto ni exorcizado mientras viva algún miembro de la familia. Si todos los vástagos de la familia mueren, el fantasmagórico can nunca volverá a aullar.

4. Un tambor invisible se escucha en los sótanos del castillo cuando éste está en trance de ser atacado. Este fenómeno es causado por el espíritu de un guardián muerto hace muchos años.

5. El fantasma de un ancestro guarda el lugar donde murió. Cualquier no muerto que intente entrar en el castillo debe batallar con este espíritu guardián. Tiene las mismas características que cuando estaba vivo, y sólo puede ser herido por armas mágicas (sus armas también cuentan como tal). Si es derrotado en combate, no volverá a aparecer nunca más.

6. Se escuchan pasos por la noche, las puertas crujen y baten, pero nunca se ve nada anormal. Este área está infestada por un poltergeist débil e inofensivo. Puede tener conexión con un antiguo crimen, y sus acciones intentan revelar algo acerca de lo que allí pasó.

7. El fantasma de un sargento muerto se pasea por los sótanos. Cualquier vigilante que se duerma, despiste o beba durante la guardia, recibe una paliza como reprimenda por parte del fantasma. Tiene las mismas características que tuvo en vida, y sólo puede ser atacado con armas mágicas.

8. Los ojos de un retrato parecen seguir a un personaje. El cuadro puede hablarle si lo desea. Hay un 50 por ciento de posibilidades de que sea un espíritu inofensivo, que puede tener información importante para el PJ. Y otro 50 por ciento de que sea un fantasma vengativo que, poco a poco, tome posesión del personaje para dañar a algún enemigo.

9. En una de las habitaciones hay una calavera escondida en la mampostería. Otra habitación contiene un esqueleto decapitado, también oculto. Si la calavera y el resto de los huesos son reunidos, el esqueleto vuelve a la vida en forma de liche o vampiro (en su actual condición, no puede hacerlo). El anterior propietario del castillo (o un PJ) derrotó al monstruo y escondió de esta guisa sus restos para prevenir su retorno. Los huesos no pueden ser destruidos por ningún medio que no sea mágico.

10. Un prisionero murió, olvidado y encadenado, en los calabozos del castillo. Se puede oír sonido de cadenas en toda la zona. Un exorcismo hará que el espíritu descanse en paz.

11. Una habitación tapiada alberga a un vampiro macilento, demasiado débil para ha-

cer nada que no sea arañar las paredes. Entrar en la habitación significa liberarlo. Cualquier tipo de vampiro puede utilizarse para esta situación.

12. Un niño pequeño suele ser visto jugando en las estancias del castillo. Si se le habla, la aparición se desvanece. Este espíritu inofensivo considera el castillo como un sitio seguro. Un exorcismo bastará para librarse de él.

13. Varias armaduras de placas, llenas de óxido, adornan una estancia del castillo. A veces, pueden oírse desde fuera del cuarto ruidos metálicos y cierto movimiento. Este fenómeno lo causa un poltergeist que vive en una de las armaduras, y que de vez en cuando sale a pasear con ella. No atacará a menos que se le ataque primero.

14. El fantasma de un paladín muerto guarda la cripta del tesoro del castillo. Luchará contra cualquiera que no sea de su orden y que intente acercarse allí. Tiene las mismas características que tuvo en vida. Si alguien de su orden se lleva los tesoros, se desvanece para siempre.

15. Un poderoso mago fue enterrado cerca del castillo, después de cortarle las manos como castigo por sus muchos crímenes. Una mano aún viva ronda por la propiedad, buscando la manera de encontrar y revivir al resto del cadáver.

16. Un jinete sin cabeza cabalga en las proximidades del castillo, intentando cortarle la cabeza a otras personas. Trata a este aparecido como si se tratara de un fantasma normal, salvo que tiene 6 dados de golpe y su espada hace 1D8+2 puntos de daño. Este fantasma siempre regresa aunque sea derrotado, y sólo desaparecerá para siempre si alguien encuentra su cabeza y se la devuelve.

17. Un poeta está enterrado en el cementerio del castillo. Un espectro deja flores ante su tumba de vez en cuando. Es el inofensivo espíritu de un admirador muerto, y lo más peligroso que puede hacer es robar flores en los jardines del castillo.

18. Cada vez que se abre el panteón de la familia, se descubre que uno o dos de los ataúdes han cambiado de sitio. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que la causa sea un poltergeist inofensivo, y otro 50 por ciento de que los responsables sean un grupo de gules que utilizan el lugar como punto de reunión.

19. Los PJ de alineamiento malvado son despertados por varios espíritus, que les llevan en un viaje astral a ver su propio futuro: les demuestran que el destino es inflexible a no ser que cambien su filosofía de vida.

20. La biblioteca del castillo contiene reliquias, traídas de un exótico país de estilo egipcio, por un coleccionista ya difunto. Entre ellas, hay una momia y un papiro lleno de jeroglíficos. Las leyendas dicen que la momia ha sido vista deambulando por los pasillos del edificio. Leer el pergamino en voz alta delante de la momia puede reanimar a ésta (10 por ciento de posibilidades por nivel del lector). El lector tiene otro 10 por ciento de probabilidades por nivel de controlar a la momia. Una momia incontrolada atacará a todos los seres vivos que se crucen en su camino.

Maldiciones

1. Un antiguo ocupante del castillo, que era un jugador empedernido, hizo su última apuesta en el lecho de muerte. Perdió, y un acólito de la Muerte (Muerte menor) se presenta de vez en cuando para ver si hay nuevos apostantes. Se aparece en el cuarto del PJ, y le reta a una partida de cartas o ajedrez. Si el PJ rechaza la partida, desaparece sin más. Si el PJ juega y gana, el servidor de la Muerte desaparece, pero la esperanza de vida del personaje se incrementa en 1-5 años, o conseguirá el don especial de escapar a una muerte segura en el futuro. Si el PJ juega y pierde, el acólito atacará para matarle. Tiene las siguientes características: CA –4, ataca con guadaña causando 2-16 Pd, nunca falla, siempre ataca primero, y utiliza la especialización en arma (pericia: Guadaña) sólo si el personaje utiliza la suya. Nadie más será capaz de ver o atacar a este ser.

2. Un grupo de víctimas asesinadas están enterradas en la bodega del castillo, puede que por algún malvado ocupante anterior. Todo ser vivo que baje allí sufre los efectos de una lluvia de piedras (1D6 puntos de daño), lanzadas por un grupo de 3 a 30 esqueletos, que se alzan del suelo para atacar. Si huye, la habitación retomará su apariencia normal. Los esqueletos volverán a aparecer si son destruidos, pero si se les da sepultura en tierra consagrada, cesará la maldición.

3. Tres esqueletos esperan alrededor de una tumba vacía en el cementerio del castillo: aguardan el regreso de quien les asesinó. La tumba es para el homicida: no están interesados en atacar a nadie más. Destruir a los esqueletos no soluciona el problema: volverán a aparecer. El asesino debe ser hallado, ejecutado y enterrado en esta tumba para que cese la maldición.

4. Un nudo de horca cuelga en una celda vacía de los sótanos del castillo. Cualquier personaje malvado que permanezca en esta celda más de un día, debe tirar por salvación contra muerte mágica cada día o morirá a causa de la opresiva atmósfera de muerte que reina allí. Esta es una maldición muy poderosa, y requiere de un exorcismo para acabar con ella; luego habrá que quemar la cuerda mediante fuego mágico.

5. La capilla del castillo alberga el poderoso espíritu de un clérigo del pasado. Cualquiera que pase por la capilla, es tocado por la mano ardiente de su morador. Si el personaje no saca un tiro de salvación contra conjuro, la carne de la víctima comienza a arder y a quemarse lentamente, hasta que quede reducido a cenizas. El daño es de 1 pd la primera hora, 2 la segunda, 3 la tercera, etcétera, hasta que la víctima muera o reciba un hechizo de Eliminar maldición. Esta maldición puede ser exorcizada.

6. La habitación favorita del anterior ocupante del castillo muestra la sombra de éste en la pared. Cuando cualquier persona muera en el castillo, su sombra también será visible en la pared. Las sombras no harán nada a no ser que se haga algo para eliminarlas, con lo que revelarán su condición de sombras reales, y atacarán. Pueden ser exorcizadas.

7. Las cabezas de animal disecadas del salón de trofeos vuelven a la vida en ocasiones, mordiendo a todo aquél que esté a su alcance. Cambiando de sitio las cabezas disecadas cesará la maldición.

8. Un pasaje une el castillo con un templo del mal en ruinas, construido bajo tierra. Cualquiera que pase allí varias horas debe tirar contra conjuro o su alineamiento cambiará a malvado en las próximas 2-5 semanas. No se puede hacer nada para eliminar el mal de este lugar maldito, excepto sellarlo.

9. El castillo fue construido sobre un viejo cementerio, haciendo que todo el edificio esté en sintonía con el mundo de los espíritus. Cualquier conjuro utilizado en el castillo que suponga hablar con los muertos o reanimarlos, tiene doble efecto. Los esfuerzos por expulsar a un no muerto se ven reducidos a la mitad, tanto en probabilidades como en número de éstos.

10. Todo cadáver enterrado en el castillo retorna como gul. Este efecto es causado por un extraño meteorito que está enterrado en el cementerio. Si es hallado y extraído, el efecto cesa, y el meteorito puede ser fundido para forjar de 1 a 3 espadas mágicas malignas, de bonificación +3.

11. El castillo está situado sobre un antiguo lugar mágico de los elfos. Los elfos que descubran esto puede que deseen proteger

el sitio (50 por ciento de posibilidades) o derruir el castillo para devolver el lugar a su antigua apariencia (50 por ciento también). La expulsión de no muertos se verá reducida a la mitad.

12. El castillo en sí está vivo debido a algún método mágico, y puede accionar a su voluntad puertas, ventanas, y todos los objetos que contenga. Hay un 50 por ciento de posibilidades de que sea amistoso con sus actuales ocupantes, y otro 50 por ciento de que sea hostil con ellos. El castillo está controlado por un espíritu, cuyo cuerpo fue enterrado en el sótano para que ejerciera de guardián. Enterrar el cuerpo en tierra consagrada acabará con la maldición.

13. Un enorme sabueso infernal aparece en las murallas de vez en cuando, intentando devorar a miembros de la familia del dueño del castillo, para castigar algún crimen oculto. El sabueso cesará en su actividad sólo si el crimen es hecho público y se hace justicia.

14. Un hermoso caballo negro aparece ante el puente levadizo. Si alguien se acerca a él, se convierte en un ser monstruoso. El caballo aparece porque el castillo fue construido en un lugar impío. Un exorcismo sólo tiene un 50 por ciento de posibilidades de acabar con la maldición.

15. Si alguien es asesinado en el castillo, el fantasma de la víctima persigue al asesino, aunque nadie más que éste puede ver al espectro. Llevar al criminal ante la Justicia permitirá el descanso eterno del fantasma, que no tiene poderes ni habilidades especiales.

16. El castillo no tiene espejos, ya que cada vez que alguien se mira en un espejo, aparece la imagen de una bruja en lugar de la suya propia. Este es el resultado de una maldición lanzada por un monstruo de aspecto brujil, que una vez fue insultado por un morador del castillo. Es necesario encontrar a la hechicera para obligarla a que anule el encantamiento.

17. Una estatua del castillo llora o sangra por sus heridas. Si se recogen las lágrimas o la sangre, éstas actúan como agua bendita.

18. Sangre o limo rezuman por las paredes del castillo sin ninguna razón aparente. Si se recoge esta sangre o limo, actuarán como agua maldita.

19. Uno de los árboles del jardín está plantado sobre la tumba de un hombre asesinado. A veces, el árbol toma la forma de un árbol del ahorcado. Si se corta y se quema, jamás volverá a crecer.

20. El espíritu de una mujer muerta por congelación a las puertas del castillo intenta atraer a los PJ fuera en pleno invierno, para que compartan su destino. Aquel que la siga tiene un 5 por ciento de probabilidades de perderse entre la nieve. Este es el resultado de una maldición lanzada por un mago, pariente de la muerta. Es necesario encontrar al mago para anular la maldición.

Fenómenos fantasmales

1. Al entrar en una habitación, el PJ es transportado al pasado del castillo, para presenciar un terrible acontecimiento que allí tuvo lugar, como una muerte o una batalla. Cuando el PJ sale de la habitación, ésta vuelve a la normalidad, pero cualquier objeto que hubiese recogido o cualquier daño que hubiese sufrido permanece. Esta es una poderosa manifestación de Fenómeno fantasmal debida a un poltergeist.

2. Un personaje descubre que puede tomar parte en la acción representada en un gran tapiz o mural. Este fenómeno puede funcionar la mitad del tiempo como un hechizo de Teletransporte, y la otra mitad como uno de Cambio de plano.

3. El castillo tiene una galería de estatuas de cera, que representan a personas famosas del pasado, incluyendo célebres criminales. Cuando el Fenómeno fantasmal comienza, estas estatuas son reemplazadas por las personas reales a quienes representan (50 por ciento) o hacen que el espectador sea transportado a su época con ellas (50 por ciento). Este efecto cesa al cabo de una noche.

4. Un viejo pozo que hay en la bodega del castillo está sellado con una gran losa de piedra. Los cuerpos de numerosas víctimas fueron escondidas aquí, en la época en la que un culto a un dios del mal ubicó aquí su templo. Un fenómeno fantasmal permitirá en ocasiones a los espíritus pasar de su mundo al nuestro. El sello fue colocado para evitar esto. Si el sello se rompe, un espíritu escapará cada día. Trata a los espíritus que huyen como sombras.

5. Una habitación en la torre, que perteneció a un mago muerto hace mucho tiempo, tiene una extraña vidriera. El mirarla causa un fenómeno fantasmal que la convierte en un portal abierto a una dimensión aleatoria. Hay un 50 por ciento de posibilidades que un ser de esta dimensión pase a través de ella. Guardianes no muertos, puede que el propio mago, estarán presentes, al igual que numerosas trampas mágicas.

6. Hay una puerta pintada en una pared. Hay un 10 por ciento de posibilidades de que el fenómeno fantasmal la abra a una dimensión al azar, o que «algo» entre a través de ella.

7. Un hombre-lobo muerto está enterrado en el cementerio del castillo. Cada mañana aparecen marcas recientes de garras en su lápida. Si la tumba se deja en paz, no pasará nada. Si se profana, los PJ causarán un fenómeno fantasmal que les transportará a la época en la que el hombre-lobo aterrorizaba la región. Deberán encontrar y matar al licántropo, y enterrarlo en su tumba, para volver a su propia era.

8. Una habitación del castillo era el hogar de un hechicero, muerto hace mucho tiempo, que estaba fascinado por los dinosaurios: de vez en cuando, se escuchan terribles rugidos que salen de esta habitación. El espíritu del mago infesta esta habitación en forma de poltergeist, causando fenómenos fantasmales que animan las osamentas de dinosaurio presentes en la habitación (50 por ciento), o que provocan que el gran espejo que hay en la sala actúe como una puerta dimensional hasta la época de los dinosaurios (50 por ciento).

9. El castillo tiene una inmensa biblioteca, donde hay libros sobre otros planos y mundos, a gusto del árbitro. Si un personaje toma uno de estos libros, el fenómeno fantasmal tiene lugar, haciendo que el PJ se desvanezca y se convierta en uno de los personajes del libro. El PJ sólo podrá volver a su mundo si completa las labores y pruebas que el libro detalla. Si no puede lograrlo o muere en el intento, quedará atrapado para siempre en el libro. El castillo tiene fama de que algunos invitados han desaparecido tras pasar una noche en la biblioteca. Una investigación revelará que muchos de los desaparecidos se han convertido en personajes literarios.

Si el árbitro descubre que a los jugadores les gusta tener un castillo encantado, puede mantener a su alrededor a estos habitantes sobrenaturales para darle color a la campaña. En este caso, todo monstruo «muerto» desaparece cuando es derrotado, pero volverá a aparecer, listo para la acción, cuando tenga éxito el tiro para determinar el próximo encantamiento. Si a los PJ no les hace gracia vivir en un lugar encantado, el árbitro pude decidir que el lugar es exorcizado tras derrotar a los monstruos. Los detalles para un ritual de exorcismo efectivo se dejan a la imaginación del Director de Juego.

La mayoría de estos encantamientos se han escrito pensando en las reglas del AD&D Segunda Versión, pero los árbitros no deben tener ningún problema para adaptarlas a sus propios reglamentos. ¡Pon un fantasma en su vida!

RUNAS Y PERGAMINOS

VEO... Y DOS MAS

LA ULTIMA PARTIDA
Tim Powers
Eds. Martínez Roca
Col. Gran Fantasy
Barcelona, 1993. 3.100 pesetas

Es de destacar el que, extrañamente, esta novela se haya publicado en nuestro país antes de obtener el premio Locus y de ser nominada para el Premio Mundial de Fantasía (en el que tiene ciertas posibilidades), aunque, por otra parte, la sorpresa es menor debido a que el fenómeno Tim Powers –el supervendido autor de *Las puertas de Anubis* y *En costas extrañas*– sigue siendo una excepción dentro de los jóvenes autores de fantasía traducidos a nuestra lengua.

Entrando en materia, digamos que *La última partida* es una novela de difícil comprensión temática para los lectores españoles, debido a que en este país es difícil –sino imposible– encontrar dos mesas de póquer en las que se juegue de la misma manera.

Porque de eso se trata: de la jerarquía de la baraja. Para resumir una larga –y a veces enrevesada– historia, el Rey (King), cargo por el que siempre (y cuando digo siempre, me refiero desde épocas ancestrales) ha habido una dura lucha, es prácticamente inmortal, aunque sea mediante la impersonación de cuerpos de otros. Ante él se yerguen los otros aspirantes de la baraja, los Jacks, que pueden estar apoyados por el principio femenino de los naipes, las Reinas (o Queens). Posesión de poder que se dilucida en una versión algo más compleja que el póquer estándard: el juego de la Asunción, en el que además intervienen los arcanos mayores del tarot y en el que el ganador final puede asumir tu juego... y ganarte el cuerpo y el alma, de paso.

En base a este dislocado argumento, Powers construye una novela extremadamente fina, a caballo de la ficción surrealista, la novela negra (como podéis suponer, el Rey reside en Las Vegas, y domina ciertas empresas y conexiones no demasiado limpias) y –tema recurrente en el autor– la lucha por el control del poder y su encauzamiento para hacer el mal o el bien.

Cuidado, la novela tiene inconvenientes, y graves. Tim Powers, con todo que puede hacer grandes novelas, demasiado a menudo las hace también extensas. En este caso, demasiado. Demasiadas páginas, demasiadas situaciones de transición o que aportan poco a la historia y, sobre todo, demasiados personajes. Y, no menos importante, el póquer. Hay que saber jugar al póquer para entender y disfrutar completamente de la historia.

Pero, aún a pesar de que sólo pueda dársele un notable y de que *La última partida* tenga éstos y otros defectos, la historia sigue siendo potente. Los momentos dramáticos y de pura acción están bien construidos, los personajes no son de cartón piedra, la trama va llevando suave o violentamente –pero los lleva– hasta el desenlace final y, por encima de todo, la inédita mitología que nos presenta es totalmente creíble.

Practicad vuestro póquer. Por *La última partida* vale la pena.

ADEMAS:

ESPECIES EN PELIGRO
Gene Wolfe
Ed. Grijalbo
Col. La Puerta de Plata
Barcelona, 1993. 2.400 pesetas

Siempre me produce alegría ver traducida una obra de uno de los más grandes –e ignorados– maestros de la fantasía moderna. Tanto más cuando en este caso son treinta y cuatro obras. La aparición de estos relatos es demasiado reciente como para que pueda detenerme a juzgarlos todos (aunque levanto la maza, perdón, la amenaza de hacerlo), pero los que he leído siguen mostrando al Gene Wolfe de las ocasiones de gala.

IMAGENES EN ACCION
Terry Pratchett
Eds. Martínez Roca
Col. Gran Fantasy
Barcelona, 1993. 2.600 pesetas

Y comentar la nueva entrega del Mundodisco, esta vez centrada en (¡quién lo iba a decir!) el cine. Sí, esas imágenes pintadas en cadena por una serie de diablillos y proyectadas a la pantalla por las salamandras que todos nosotros nos dedicamos a ver, principalmente los fines de semana, en una sala oscura.

Bien, sin bromas (o con muchas más): los trolls de estrellas (alguien tiene que hacer de malo), los alquimistas artesanos de las primeras imágenes en movimiento, los productores, los magos yendo disfrazados a ver una proyección... y, finalmente, el gran espectáculo de toda una ciudad en llamas, con gran aparato y derroche de medios, y los más populares intérpretes... Real como la vida misma.

Imaginaos la *fábrica de sueños* puesta en solfa por la fantasía y el buen hacer de Pratchett y sabréis a lo que me refiero.

Diversión más que garantizada. Palabra de cinéfilo.

NOTA:

No más *Makinavaja*, no más *Historias de la puta mili*. Dolorosamente cierto. Pero –trágica, horrible, prematuramente–, no más Ivá, no más Ramón Tosas.

Dejadme decir algo más allá de Popeye y Arensivia, más allá de lo que habéis visto y disfrutado sobre el papel. Uno está luchando por escribir esto, en vez de ir a emborracharse para matar el vacío.

Conocí a Ivá muy poco tiempo, pero fue más que sobrado para saber lo que era, además de un buen dibujante y genial humorista: una persona inteligente, culta –en lo mejor y lo peor; sus personajes no hablaban una lengua artificial, sino la que el propio Ivá escuchó y oía en la calle–, sensible, coherente, vital –tan vital, en el recuerdo– y, sobre todo, un buen amigo.

Uno lucha por superar en vano el vacío que ya se ha producido con su muerte. Uno tiene, de repente, que acostumbrarse a que ya no habrán más conversaciones, más visitas, más intercambios de ideas, más sonrisas por las anécdotas o historias que derrochaba y compartía. No más Ivá.

Hoy el mundo es un poco más gris, un poco más desagradable, un poco más pequeño.

¿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	3	4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

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

JAQUE MATE

Parece que el moreno empieza a ponerse blancuzco, si no es que se ha ido ya del todo. Quienes si parece que se han ido, o al menos ocultado una temporada, son los responsables de mover el tema de novedades, nuestras «mamás roleras», y ya sabéis a quiénes me refiero. ¿Qué pasará con Vampiro, que hasta ahora gestionaba la desaparecida empresa Diseños Orbitales? Y ¿por qué no dicen nada los responsables de darle cuerda a juegos como Paranoia, Cthulhu o Rolemaster? ¿Es que una gran sombra de Nazgul planea sobre estos títulos?

SARAH

Módulo para Ragnarok
Fabricante: Ludotecnia
Salida al Mercado: septiembre

Una vez más, y que conste que no me molesta, tenemos que hablar de los productos de esta firma de Bilbao, y sin que sirva de precedente, no llega solo ya que hay un segundo módulo para Ragnarok en el mercado (Garras de Hielo), del que hablaremos en otra ocasión.

Como en cualquier producto, debemos diferenciar dos partes bien distintas. Por un lado, la labor creativa, y por otro, la labor lúdica (el guión, en este caso). Siempre que me he referido a productos de esta empresa, Ludotecnia, he tenido que puntuar muy alto sus trabajo de diseño, que incluye desde la estructura y maquetación, hasta los dibujillos más insignificantes; y en este caso no puedo más que confirmar lo ya dicho. La portada es de las que entran por los ojos, comprobadlo. El interior está bien ajustado, sin muchas ilustraciones, pero sin quedarse en un panfleto lleno de letras y letras.

En cuanto a su argumento, me parece y no es sólo una opinión propia, que al igual que en el Fantasma del Clavo de Plata (que va con las pantallas de Ragnarok) es un trabajo meticuloso y claro. Está cuidado hasta el último detalle: hay incluso un informe médico-forense con sello, realmente interesante.

Esta aventura está pensada para cuatro jugadores, aunque uno de ellos ha de tener un fondo muy concreto. Dividido en tres capítulos, la historia se desarrolla principalmente en Edimburgo, donde es posible que una serie de desapariciones y asesinatos tenga algo que ver con el retorno de una leyenda. La leyenda lleva el nombre de Morag Urchudan, traducción gaélica de...

Siento que penséis que no se comentan mucho los argumentos de los módulos, pero mi finalidad no es desvelar en tres líneas el trabajo de varios meses, sino ofrecer mi valoración y crítica al conjunto del producto y resaltar los aspectos más curiosos.

Y en éste he encontrado uno: una buena fórmula, la cual muchos otros deberían seguir. Si hojeáis un poco Sarah podréis ver que cada vez que te presenta un personaje, o que éste entra en escena, se incorpora la posibilidad de saber todo lo que conoce sobre un asunto, y todo lo que no sabe (y esto es importante). Con este sistema, no pierdes el tiempo inventando excusas para los jugadores, ni da lugar a confusiones sobre lo que puedes decir o no de ese personaje.

Sarah es por tanto el primer módulo oficial (sin contar el Fantasma...) que deja el listón muy alto para posteriores trabajos: aunque ya conozco Garras de Hielo y no desmerece en absoluto.

LA LEYENDA DE ZAGORE

Juego de aventuras de mesa
Salida al mercado: octubre 93

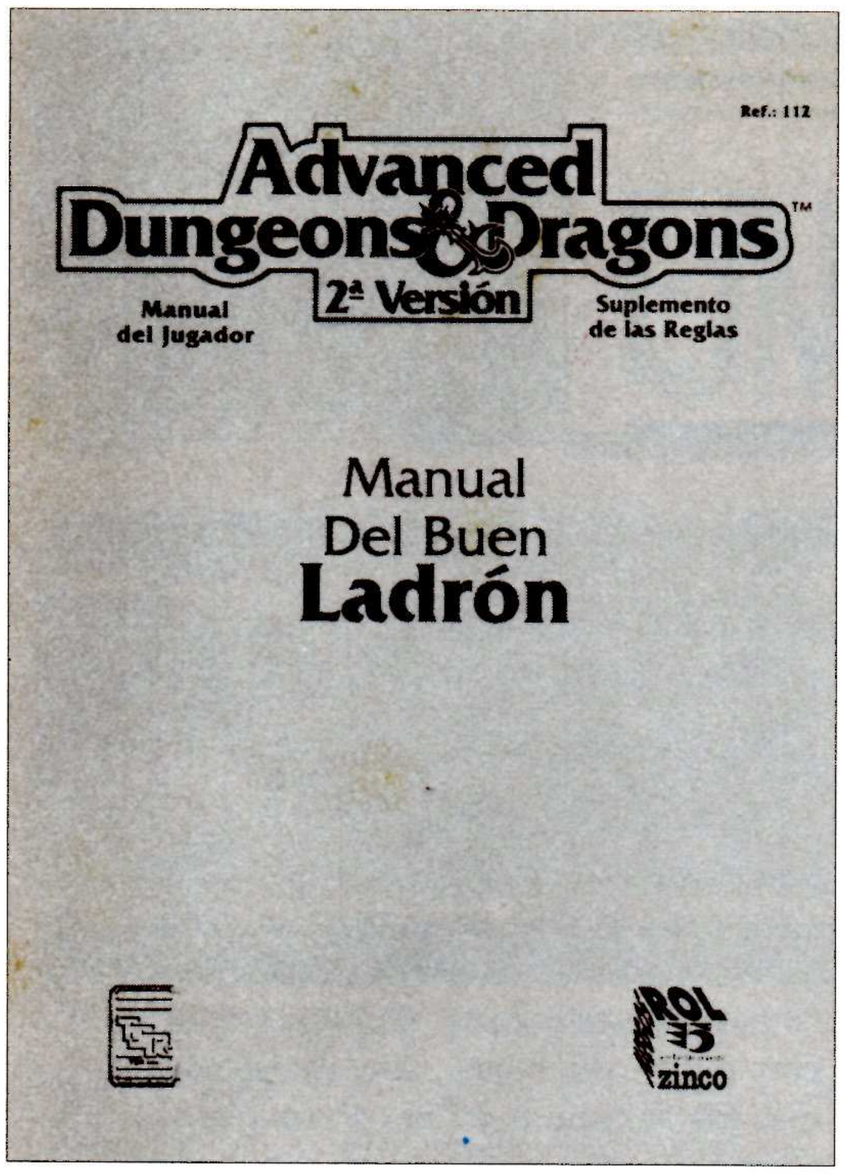
Aunque los productos que soléis ver comentados en estas páginas son en esencia juegos de rol en formato libro, no podemos ignorar otros juegos que, aunque tengan el ingrediente rol más que camuflado, se apartan mucho del calificativo de «juego de mesa clásico». Y más si está dentro de la línea de conocidos juegos de MB y Games Workshop, como Heroquest o Cruzada Estelar.

Porque el juego de Parker *La leyenda de Zagore* no es más que eso, una nueva incursión en el campo de los juegos de aventuras-rol. Es evidente que Parker no quiere quedarse al margen en este aspecto y ha decidido crear un híbrido entre los conocidos *Heroquest* e *Imperio Cobra* (juego de antaño, más que divertido). Dicho esto parece que el juego ya no nos puede deparar ninguna sorpresa, pero lo hace: incluyendo una maquinita electrónica, llamada *La cripta de Zagore*. Este aparatito hace funciones de narrador, director (máster) y bufón de la corte a la vez. Y digo bufón con conocimiento de causa, aunque prefiero que lo veáis, o mejor dicho, oigáis, que no explicarlo. Esta maquinita será la encargada de dar vida a todo el juego, y de ella depende la marcha de la partida.

En cuanto al desarrollo y finalidad, no tiene ningún secreto. Cada jugador asume el rol de un personaje (bárbaro, guerrero, hechicero y enano; aquí se confunden razas y clases al gusto), mediante una hoja de control, algo más completa y liosa que la del *Heroquest*. Tu misión es muy clara, llegar a la cripta de Zagore y «...derrotar al malvado Brujo Inmortal». Para llegar a esta cripta has de pasar por dos zonas anteriores, donde habrás de enfrentarte a personajes malvados como goblins, orcos, zombies, trolls, ogros, el campeón del caos, esqueletos, etcétera, sin dejar de recoger cualquier cosa que vayáis encontrando debajo de las baldosas del suelo.

El material de juego es bastante completo, y me gustaría destacar la gran calidad de las miniaturas de plástico que incluye, ya que la marca Citadel no aparece en ningun lado, y por tanto puede tratarse de un duro rival para la importante firma. El decorado del juego consiste en tres plataformas (la última, la cripta, es el susodicho artilugio a pilas), de plástico también, y se monta como cualquier juego de mesa en tres dimensiones de los que inundan nuestro mercado. Incluye cartas de magia, de encuentros, fichas de baldosas, de cofres, etcétera. Y por añadidura, un dado de diez caras.

El juego no parece aburrido, y puede llegar a convertirse en otro de los juegos para gente poco exigente en rol, como en su día lo fue *Heroquest* o *Cruzada Estelar*.



La pena es que sus creadores no hayan leído antes la Guia Básica del Juego de Rol.

MANUAL DEL BUEN LADRON
Fabricante: TSR Inc.
Version en castellano de Ediciones Zinco
Fecha de Salida: Finales de septiembre.

Que levante la mano aquel jugador que nunca haya tenido la ilusión de llevar un «caco», al menos para probar, en una partida. Bueno, excepto ése del rincón... ¡Ajá! lo que yo pensaba: nadie. Y es que aunque en estos tiempos que corren al personaje del ladrón no le tenemos en mucha estima, pensamos que en esa época medieval-fantástica, estos personajes debieron de ser simpáticos, activos, y sobre todo neutrales. *Advanced Dungeons & Dragons* no se ha creado para llevar personajes de alineamiento caótico, aunque exista tal posibilidad, y por ello, cuando hablamos de interpretar un ladrón, la gran mayoría solemos pensar en Robin Hood.

Pues con este manual podremos ampliar el espectro de tipos de ladrones, hasta el punto que incluso a cualquier raza le puede salir su cofradía particular de amigos de lo ajeno, elfos incluidos.

Creo que de todos los Manuales que hay a la venta o están de camino, este es el más interesante, y no porque el Mago sea menos importante, sino porque el personaje del ladrón siempre ha sido una figura con muy pocas y my limitadas características. Por eso considero que toda la información que este nuevo manual nos ofrece es de suma importancia. En él podremos averiguar que todas las razas tienen sus ladrones. Qué tipos de ladrones hay, las clases de cofradías, herramientas de «trabajo», trucos de ladrón, engaños, y un puñado de nuevas reglas para ellos.

En fin, toda un manual de estilo para trabajar con tu querido ladrón. Una advertencia ante todo: no pongáis en práctica estas nuevas técnicas «comerciales» a la hora de conseguir este manual.

RINASCITA:

Suplemento para *Aquelarre*
Original: Ricard Ibañez
para Joc Internacional
Salida al mercado: Principios de julio

Lo siento mucho, querido Ricard, pero este comentario quedó fuera del **DRAGON** número 4, y más vale tarde que nunca. Después de un tiempo de sequia (¿?), sólo «regado» por el módulo *Secretos de Arkham (La llamada de Cthulhu)*, Joc Internacional y Ricard Ibáñez nos ofrecen una bombona de oxígeno (a nosotros y a *Aquelarre*), para continuar disfrutando de uno de los primeros juegos «hechos en casa». Hacía tiempo que no sabíamos nada de *Aquelarre*, y con *Rinascita* podemos decir que a este juego le queda cuerda para rato: esperemos que la mente y las manos de Ricard puedan ir tan rápidas como nuestros jugadores acabando las campañas.

¿Qué es *Rinascita*? La respuesta es simple, aunque no sencilla. *Rinascita* es una ampliación, en todos los sentidos, para *Aquelarre*. No se basa en darte unas ayuditas para el DJ, o nuevos personajillos para los Pj como la gran mayoría de juegos... Rinascita te lleva a casi dos siglos más allá de su época (de año de nuestro Señor de 1450 al de 1600).

«Renacimiento» sería la correcta traducción del título de este suplemento y por tanto, con él, llega una gran época de avances en todas las materias, desde la filosofía hasta la medicina, pasando por el arte de la guerra, ya que aparecen las primeras armas de fuego.

Es importante destacar la importante y copiosa información que han conseguido reunir Ricard y sus colaboradores, para dar el máximo rigor a este suplemento y a sus posteriores módulos.

Podemos encontrar suficientes datos sobre la época renacentista, la Inquisición (con nombres de personajes destacados incluidos), leyendas populares y todos los cambios que, con respecto al siglo anterior, hicieron mella en la sociedad española. También nos informa de las tres nuevas profesiones (Pícaro, Inquisidor y Mercenario), así como las nuevas competencias (cinco en total), que salen como resultado del avance en el «arte de la guerra». Nuevas armas como alabardas, pistolas, arcabuces, etcétera.

Además, y por si fuera poco, Rinascita nos incluye seis aventuras diferentes listas para jugar, aunque algunas de ellas puedas unirlas.

En definitiva, me parece acertado el hecho de dar vida a una época poco conocida por todos en general, muy poco vista en rol, dándonos por tanto la posibilidad de modificar, y bastante, el aire de algunas aventuras en Aquelarre.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO

¡Preparados para digerir todas las novedades llegadas a nuestra redacción! Os aseguro que el menú de este mes es exquisito, y para demostrarlo, aquí llega el primer plato con una gran sorpresa.

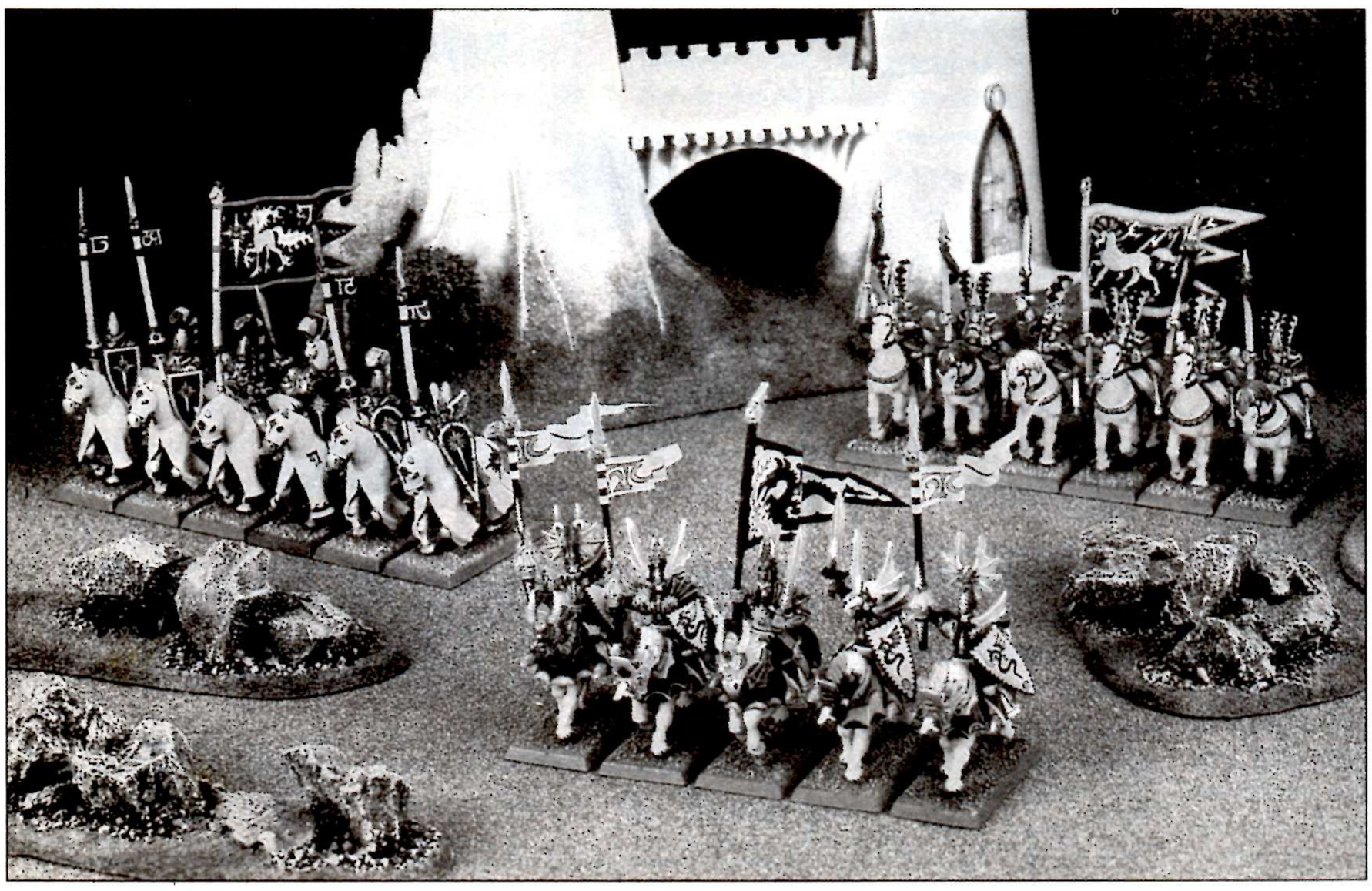
PRINCE AUGUST
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras, S. A.
Serie: *Mithril Miniatures*
Las Montañas Nubladas
(Ref. M301-M308)

Como su nombre indica, esta serie está constituida principalmente por las grandes águilas de las montañas nubladas, fieras y muy temidas por los Poderes Oscuros, como demostraron sus posteriores hazañas. Entre todas ellas destacar la referencia M303 *Gran Aguila Atacando Orco*. Las grandes águilas, fozadas a dejar su antiguo hogar en el Crissaegrim, tras la caída de Beleriand, volaron hacia el oeste y se instalaron en las Montañas Nubladas donde, desde entonces, han estado en guerra constante con los orcos de la región. En la batalla de los Cinco Ejércitos, la raza de Gwaihir ayudó a los hombres y a los enanos echando a la fuerza a los orcos de la ladera. Su forma de ataque favorita era elevar a sus enemigos en el aire para dejarlos caer desde grandes alturas sobre las escarpadas rocas.

Como podréis comprobar una vez más, la calidad de estas figuras y su acabado es de lo mejorcito. Y las referencias antes mencionadas se prestan a la realización de un pequeño diorama, donde, sólo hay que añadirles un poco de escenificación como algún que otro árbol para maquetas de tren. A esta misma se le puede añadir la referencia M302 *Gran Aguila Landroval* que, junto a su hermano Gwaihir, estuvieron a la cabeza de las grandes águilas durante la batalla de los Cinco Ejércitos y más tarde durante la guerra del Anillo.

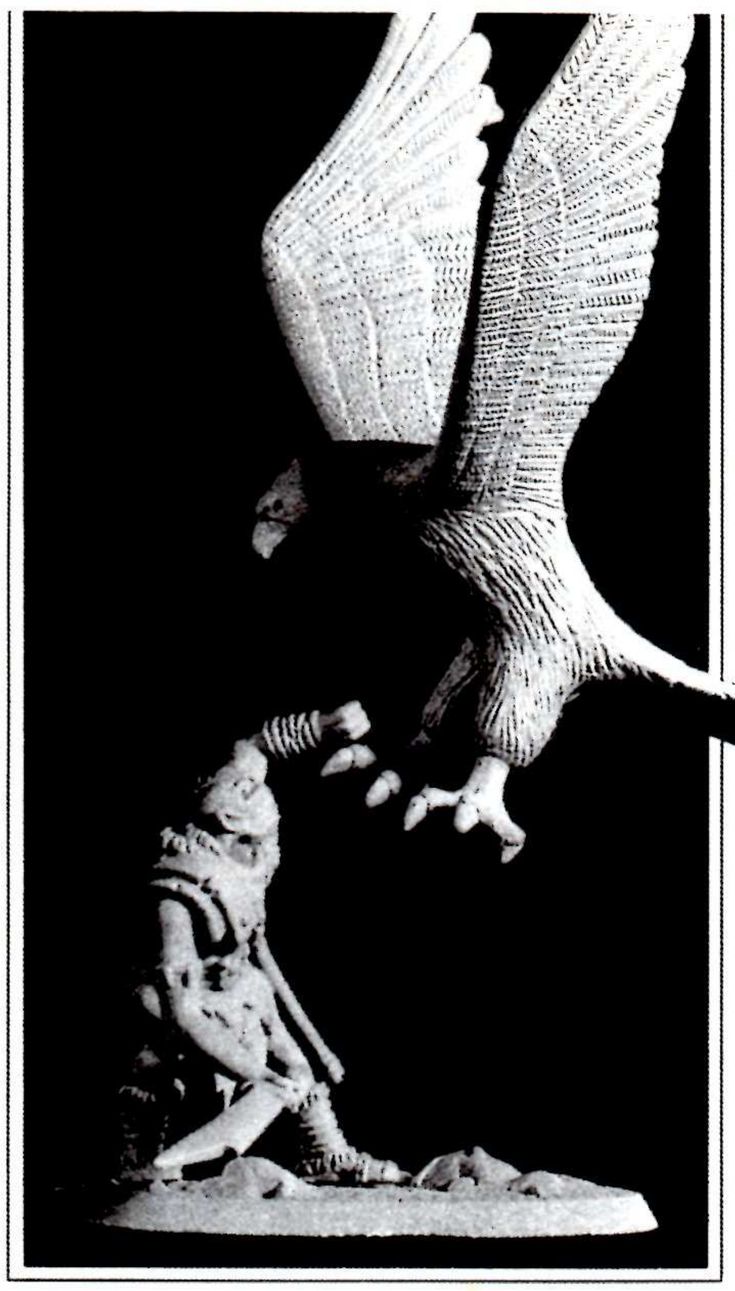
En esta serie, también podréis encontrar un aventurero del norte de Hithaeglir (referencia M305), un gigante de piedra (referencia M307) y un par de goblins de Hithaeglir (referencia M308) vestidos con pieles de lobos, una peculiaridad que los distingue de los orcos del sur. Normalmente van descalzos, con tiras de cuero en las piernas, y son unos escaladores seguros y ágiles. Al ser el lobo su animal totémico, llevan su símbolo en los escudos. Uno de ellos lleva un collar de dientes de Warg que transfiere, según su creencia, la ferocidad y la fuerza de esta criatura al que lo lleva. Ambos están armados con cimitarras y son lo suficiente robustos como para viajar por las frías alturas aunque su vestimenta sea ligera.

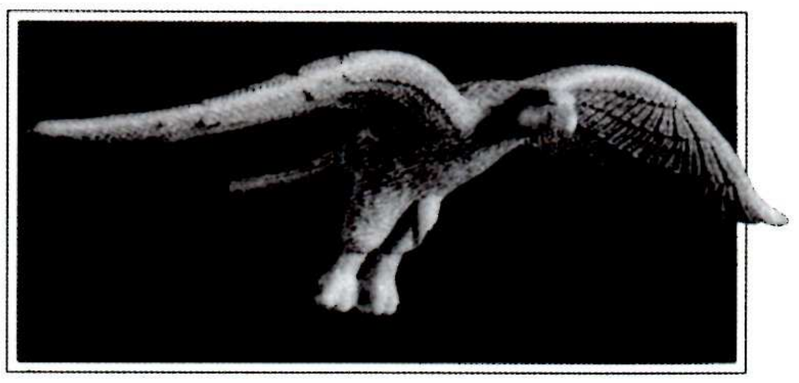
La guindilla de este primer plato es poder ofreceros por fin una ilustración de la referencia M279 que, como ya sabréis,

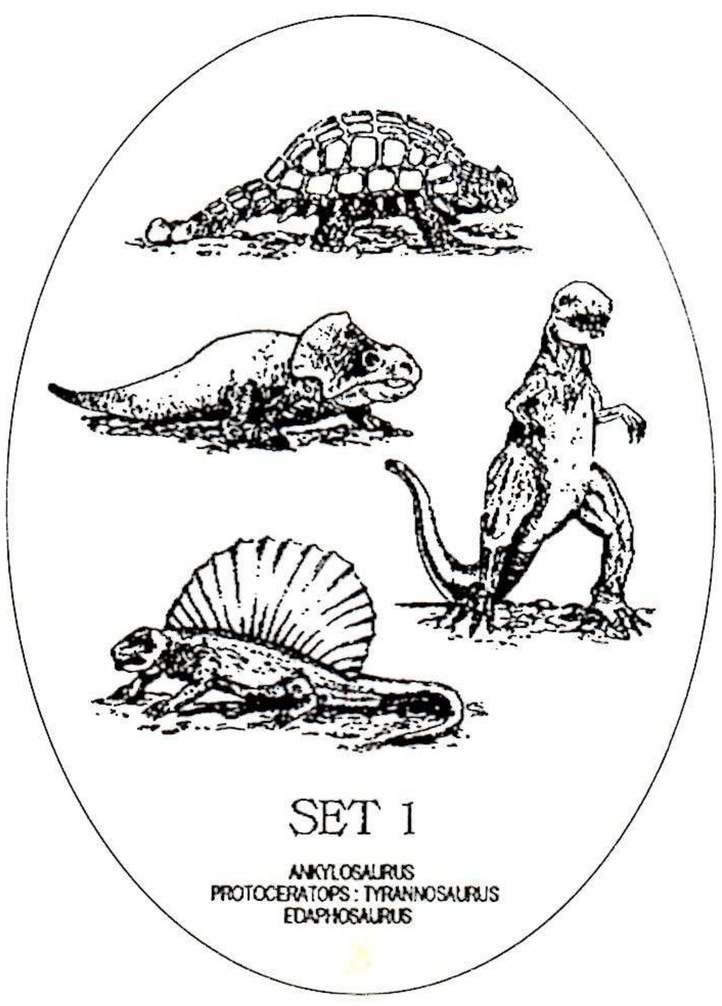


GAMES WORKSHOP
Distribuidor: Games Workshop España
Serie: *Héroes Príncipes Dragoneros de Caledor*

Citadel Miniatures continúa produciendo las miniaturas de fantasía heroica medieval más espectaculares. La caja de *Príncipes Dragoneros de Caledor* es uno de los regimientos más populares de los últimos meses. Ahora puede completarse el regimiento con algunos héroes, presentados individualmente en blister. La serie de modelos está compuesta por un héroe con espada y un portaestandarte. Cada blister contiene un jinete y un caballo de plástico, cuya cabeza se proporciona en plomo para representar mejor la armadura dragonera del corcel élfico.







es *El Señor de los Nazgul*.

Para el segundo plato tenemos lo último de la serie *Future Warriors*, donde se incluyen unos cuantos vehículos de resina diseñados por Ian Symonds. Aparte de los comentados G1301 y G1302, están disponibles las referencia G1303 al G1308, una camioneta como la que aparece en *Terminator* en las escenas del futuro, un buggy al más puro estilo de *Mad Max*, un heli-jet y un transporte blindado y armado. Pero lo más guapo es la nave de combate aérea, digna creación de Skynet como complemento a la camioneta.

Dentro de esta misma serie pero en figuras, encontramos tropas con armas pesadas (referencia 1507) y una banda heavy metal muy cañera, y armada hasta los dientes (referencia 1509).

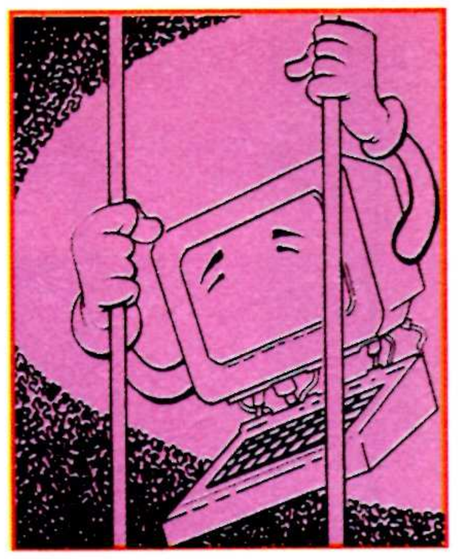
Y como Grenadier no quiere ser menos en cuanto a la fiebre de la dinomanía, ha sacado una nueva serie dedicada a estos bichitos, *Jurassic Age Dinosaurs*. Las dos primeras referencias nos ofrecen cada una cuatro diferentes dinosaurios a una escala de 15 mm para todos aquellos que quieran poner en práctica las reglas incluidas en el número anterior sobre batallas con bestias antidiluvianas (referencia 9991-9992). La tercera es el gran T-Rex a escala 25 mm (referencia 9993), aunque tenemos que decir que han utilizado la misma figura aparecida en la referencia 2531 *Lizard King*, ya descatalogada, pero sin el jinete lagarto. De todas formas, es una réplica muy fiel a lo que llegó a ser nuestro amigo.

Y de postre tenemos unas deliciosas novedades a punto de salir al mercado. Son exactamente unas casas de resina para dioramas o wargames de 25 mm. Por las primeras ilustraciones que hemos podido ver, intuimos que el detalle de éstas es superior a otras que hay en el mercado. El motivo son las nuevas tecnologías utilizadas para el vaciado de los moldes de resina, así como los nuevos componentes utilizados en éstas. Esperamos ansiosos tener unas cuantas pintadas para poder mostrarlas.

Y para acabar: «la dolorosa». Como todos los años, después de las vacaciones, las casas fabricantes aprovechan para subir precios, así que no os extrañéis si al ir a vuestra tienda habitual la cuenta sube un poco más de lo normal. ¡Qué le vamos a hacer, la vida es dura y nuestras aficiones de lo merecen. Hasta pronto.

—Angel Carrillo

BYTES Y MAZMORRAS



PAJAROS DE ACERO

Si alguna vez te has extasiado contemplando el cielo azul, si alguna vez has soñado ser un Señor del Viento, cabalgar el Trueno y volar como un nuevo Icaro... desengáñate, ni los arcades ni las vídeoaventuras te satisfarán al cien por cien. Lo tuyo son los simuladores de vuelo.

En los últimos tres años, los simuladores de vuelo para ordenadores personales han experimentado un increíble despegue (y nunca mejor dicho) entre los adeptos de la informática lúdica. El famoso *Microsoft Flight Simulator 3.00* supuso una verdadera revolución en el campo de los programas de entretenimiento: era de una casa «seria», era realista al máximo y tenía una complejidad que asustaba a todo aquel que no fuera un fanático del tema. No es que antes no existieran este tipo de programas: los más viejos del lugar recordarán *Intercepteur Cobalt* (escrito en BASIC) para Spectrum o *Solo Flight* para el Commodore. Lo que pasa es que el *MFS 3.00* marcó un nuevo estándar en el género, demostrando lo que podía hacer un PC bien programado.

Si el tema te atrae, antes de enfundarte el mono de piloto y el casco debes saber una serie de cosas. Hay muchos simuladores de vuelo en el mercado, de todo tipo y pelaje, pero debes estar seguro, antes de gastarte las más de 7.000 del ala que suele costar uno de estos programas, de qué es lo que quieres y de que funcionará sin problemas en tu ordenador.

En contra de lo que pudiera pensarse, un simulador de vuelo decente no necesita «de 486 para arriba» y miles de megas de memoria y disco duro. Cierto es que hay novedades recientes (*Strike Commander*, *Apache Maximum Overkill*) que pertenecen a esta categoría. Pero hay muchos más, la mar de divertidos, que funcionarán en un modesto XT. Yo misma he estado jugando mucho tiempo a *SU-25 Stormovik* y *JetFighter II* en un Peceman XT a 15 Mhz y EGA. Los gráficos vectoriales, que son los que utilizan por norma estos programas, requieren mucho cálculo por parte del ordenador, pero ocupan la décima parte de espacio en disco que un «bitmap». Por ejemplo, *Birds of Prey*, de Electronic Arts/Argonaut Software, ofrece más de cincuenta aviones distintos para elegir; pero una vez instalado, sólo ocupa 600 Kilobytes. El truco es que todos los aviones tienen siempre la misma cabina, pero eso ya es otro cantar. Mira con lupa los requerimientos del programa que vienen en la caja: muy pocos recomiendan 286 o superior, y muchos menos exigen como mínimo un 386.

Otra cuestión que hay que tener en cuenta es la complejidad del programa. Los aviadores más «serios» disfrutarán mucho con el *MFS 4.00* (y ya se ha anunciado la versión 5.00, que promete ser la pera), pero el resto de los mortales se aburrirán mortalmente con él. Nadie tiene la culpa de que sea más divertido pilotar un avión de combate que un *Jumbo* de línea. La acción es primordial en un simulador de vuelo, pero a veces está un poco reñida con el realismo y con la complejidad. Analicemos algunos ejemplos.

F-15 Strike Eagle II, de Microprose, y del que ya tenemos tercera entrega, es ideal para comenzar en los cielos digitalizados. Es atractivo, tiene un componente arcade suave, y se maneja con facilidad. Funciona en cualquier ordenador (con limitaciones, claro), pero a la larga se puede hacer aburrido ante lo repetitivo de las misiones. Su sucesor, *F-15 Strike Eagle III*, repite todos los puntos de acierto, y mejora los gráficos, que es donde flojeaba el avión estrella de la operación «Tormenta del Desierto».

A-10 Tank Killer, de Dynamix, fue el primer intento de esta firma de lograr un simulador de vuelo «distinto». Los gráficos son muy buenos (hasta el tablero de mandos está digitalizado del *Thunderbolt* original) admite de CGA a VGA, pero es un poco difícil de manejar. Además, un avión de ataque al suelo no es lo más adecuado para un piloto novel: te estrellarás cada dos por tres.

Chuck Yeager's Air Combat, de Electronic Arts, supone uno de los puntos culminantes en la batalla por el dominio del cielo. Abarca desde la Segunda Guerra Mundial a la guerra del Vietnam, con misiones reales, seis aviones de ambos bandos para escoger y una presentación gráfica impecable. Podrás «trucar» tu avión como desees mientras te entrenas (hacerlo invulnerable, tener munición infinita, o «rebotar» contra el suelo) desde el menú principal. La voz digitalizada de Yeager te felicitará o abroncará según como hayas volado. Es uno de los pocos programas por los que he pagado a gusto hasta la última de las 6.995 pesetas que cuesta. Por si fuera poco, puedes grabar tus vuelos para verlos después, y crear tus propias misiones (¿qué tal enfrentar un Phantom F-4 contra aviones de hélice?). Un detalle: en muchas revistas «especializadas» en informática, me han puesto al *Air Combat* a caer de un burro, y critican que le falta un modo de campaña (misiones sucesivas). Quizás estos señores no saben que si se carga el programa como «yeager campaign» en lugar de simplemente «yeager», tendrán acceso a dicho modo de juego. Si nos leyéramos los manuales de vez en cuando, quizá no pasarían estas cosas...

Birds of Prey, de Electronic Arts/Argonaut, era un juego que gozaba de cierta fama en el Amiga, y que en su día pasó al PC. Admite todo tipo de configuraciones, y como os decía antes, permite pilotar más de cincuenta aviones de todo el mundo, en misiones de lo más variado (desde lanzar paracaidistas a bombardear portaviones, pasando por la prueba de aviones experimentales como el X-13 y la intercepción aérea). El único modo que admite es la campaña, y a pesar de lo espartano de sus gráficos, engancha. Ya he comentado que su gran problema estético es que la misma cabina sirve para todos los aviones, pero las visiones externas y la atmósfera de juego son fantásticas. Preparaos para sufrir, eso sí: *Birds of Prey* utiliza TODO el teclado del PC.

Fighter Bomber, de Activision, es ya un juego añejo, pero no por ello deja de ser divertido. Es el único que conozco que permite sobrevolar el monte Rushmore o repostar en vuelo con avión cisterna. La presentación es soberbia, aunque las cabinas de los distintos aviones no son muy realistas que digamos. Si quieres una respuesta rápida y no bostezar entre alabeo y alabeo, precisarás un 286 o supe-

rior, lo que a mi modo de ver es su gran defecto.

SU-25 Stormovik y *LHX Attack Chopper*, ambos de Electronic Arts, son buenos, bonitos y baratos. Responden a un esquema de programación muy similar, uno con avión de ataque al suelo y el otro con helicóptero. Aunque ahora hay programas mucho mejores, requieren poco del ordenador (hasta en CGA se ven bien) y una misión con cualquiera de ellos sigue siendo adictiva, por sencillez y letalidad. Un *Hellfire* bien apuntado le baja los humos al enemigo cosa mala.

Comanche Maximum Overkill, de Novalogic, me decepcionó un poco cuando lo probé: yo esperaba algo más de un programa que requiere 386 o superior y 4 megas de RAM. Los gráficos, realizados mediante la ténica Voxel Space, quitan el hipo, pero en realidad no es más que un arcade con «cara y ojos», que te da la sensación de que no tienes control real sobre tu flamante helicóptero AH-66. En un par de días puedes realizar todas las misiones, y luego meterlo al cajón. Pero por innovador, merece la pena echarle un vistazo.

JetFighter II, de Velocity, es para pilotos que quieran acción y diversión sin complicarse mucho la vida. Los gráficos son buenos (a pesar de lo cutre de las cabinas), y cuando le cojas el truco, disfrutarás como un enano derribando *Fulcrums* y *Flankers*. Lo más difícil es el aterrizaje en portaviones: aunque dispongas de ILS, aterrizar correctamente en el USS Constellation es una verdadera pesadilla. Pero si lo probáis, me daréis la razón de que su atractivo no sólo reside en el diseño de la caja. Las explosiones en *Sound Blaster* te harán saltar de tu silla.

Air Warrior, de Kesmai, pide mucho (386 y 4Mb de RAM), pero también ofrece mucho. Este juego fue creado para la BBS Genie, de EE.UU.: hasta seis usuarios pueden crear una escuadrilla de combate y aliarse contra los enemigos. Su versión PC, disquete o CD ROM, mantiene esta posibilidad si tienes módem (lleva incorporada su propia rutina de comunicaciones). Los gráficos de cabina y mandos son de lo mejor que se ha visto en mucho tiempo, y el sonido con tarjeta es para alucinar: el petardeo del motor al arrancar es real al cien por cien. Incorpora para pilotar aviones tan curiosos como el Zero, el F-4U Corsair o el Me 262 Sturmvogel. El problema es que los gráficos del entorno y los aviones enemigos pecan de excesiva sencillez, lo que contrasta con lo elaborado de tu avión: puedes ver hasta las piernas del piloto y los emblemas de las alas. A pesar de ello, si tenéis un ordenador potente, os lo recomiendo sin reservas.

Aún se puede decir más sobre el tema que, por si alguien no se ha dado cuenta después de este discurso, es uno de mis favoritos. No hemos hablado, por ejemplo, de simuladores de vuelo de la Primera Guerra Mundial: volar en aquellos armatostes es toda una experiencia. *Blue Max*, de Mindscape, y *Knights of the Sky*, de Microprose, son una buena compra: el primero, por el divertido modo de dos jugadores con pantalla dividida; el segundo, por el juego de campaña, que permite reproducir toda la Gran Guerra. Pero el mejor es sin duda *Red Baron*, de Dinamyx, ya que permite volar en ambos bandos (aliado o alemán) y sus gráficos son casi perfectos.

Huid como de la peste de programas como *Mig-29 Fulcrum*, *Mig-29 Superfulcrum*, *Snowstrike*, *ATF* o *F-14 Tomcat*, pues todo parecido con un avión de verdad es pura coincidencia. Estad también en guardia ante el «despiste» de Erbe; *F-19 Stealth Fighter* es el primer simulador de «avión furtivo» de Microprose, que solo admite EGA y necesita trastear con el teclado estilo USA para controlarlo. *F-117 Nighthawk (Stealth Fighter V 2.0)* es la «puesta al día» del anterior programa por parte de Microprose, con gráficos VGA 255 colores, sonido AdLib y multitud de mejoras. Ambos aparecen juntos en el catálogo de Erbe, y por su precio similar, siempre es mejor optar por el *F-117*; el *F-19* es un programa ya muy superado. *F-29 Retaliator*, de Ocean, tiene un «scroll» perfecto y como arcade es muy divertido, pero ni soñéis en aterrizar con él: es casi imposible.

B-17 Flying Fortress, de Microprose, es muy bonito, y la Betty Gable digitalizada, impagable, pero es el simulador más aburrido que he visto nunca.

Tampoco he sido nunca muy fanática (y espero que nadie se ofenda por ello) de los simuladores de Lucasfilm, *Their Finest Hour* y *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Tanto uno como otro me parecen sobrevalorados, un poco mamotretos y difíciles de volar. Tu escuadrilla en *Their Finest Hour* nunca te sacará las castañas del fuego, y se limitará a ver qué bien peleas con el enemigo. Es más divertido derribar Me 163 Komets en el *Chuck Yeager's Air Combat* que pilotarlos en el *SWOTL*. Los manuales, eso sí, son canela fina, y nadie con un mínimo interés en la aeronaútica debería quedarse sin ellos.

Para terminar (espero no haber abusado de vuestra paciencia, que cuando me embalo con algo que me gusta soy temible), unas palabras acerca del control ideal para un simulador de vuelo: el joystick, y nada de ratones ni teclados. Un buen joystick analógico, con conexión de 15 pines para puerto de juegos PC, multiplicará por seis vuestra diversión. Los hay especiales para este fin, hasta con pedales y todo, pero son muy caros. Empezad con uno barato, como el *Warrior 5* de Quickshot: vale menos de 2.000 pelas, y si te lo cargas, porque tu estilo de vuelo es de infarto, pues te compras otro y listo. Yo ya llevo tres hechos fosfatina. Uno de esos mandos estilo «avión de verdad», como el *Virtual Pilot* o el *Maxx Yoke*, no cuesta menos de 12.000. Como término medio, yo suelo usar un Quickshot *Intruder* que me regaló mi marido. Cuesta unas 5.000 pesetas, es muy aparatoso y tiene un diseño como muy «aéreo». El botón de disparo 2 (reservado normalmente para elección de blanco o disparo de misiles) lleva una tapa transparante, que «salta» cuando pulsas un resorte de la empuñadura: un detalle muy «molongui». Este, seguro que no te lo cargas: tiene los muelles tan fuertes que el otro día me lastimé la muñeca jugando al *Air Warrior*, y no exagero.

En fin, si un día volviendo de una dura misión os tropezáis con un modesto *F-5 Tiger* que lleva pintada una calavera en la cola y muy malas intenciones... tened cuidado, es la terrible «Batgirl» Balestra que ataca de nuevo.

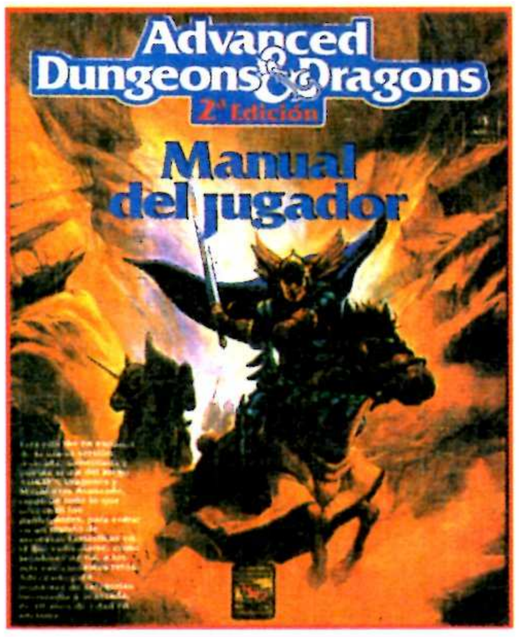
Nos vemos en estas mismas páginas, dentro de un mes. No lo olvidéis, «vigila a tus seis».

—Laura Balestra

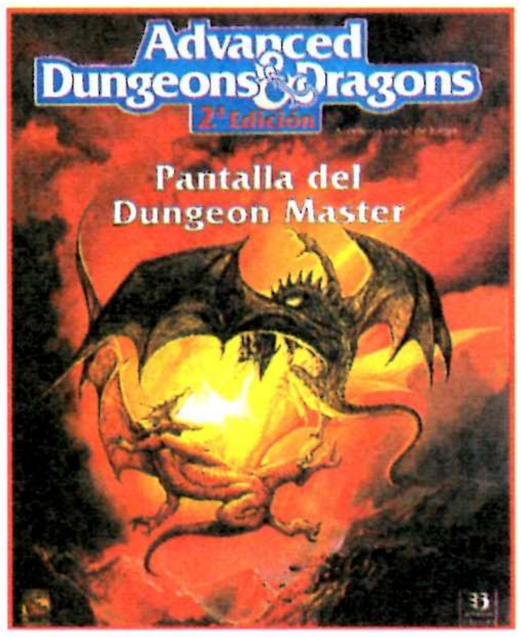
Advanced Dungeo
2ª Versi

ROL 35 ediciones zinco

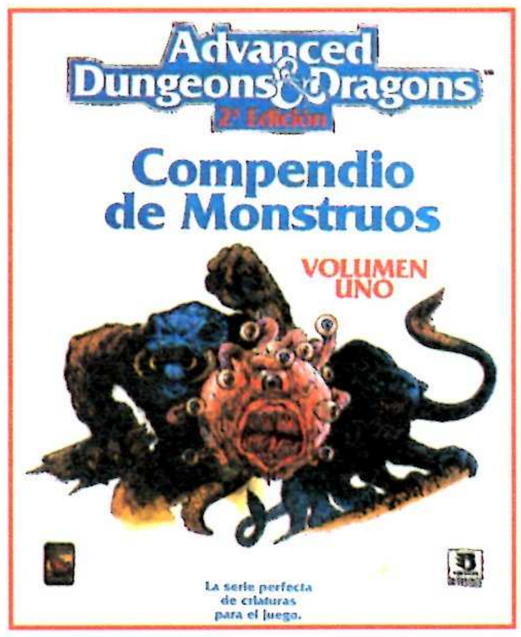
Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlo



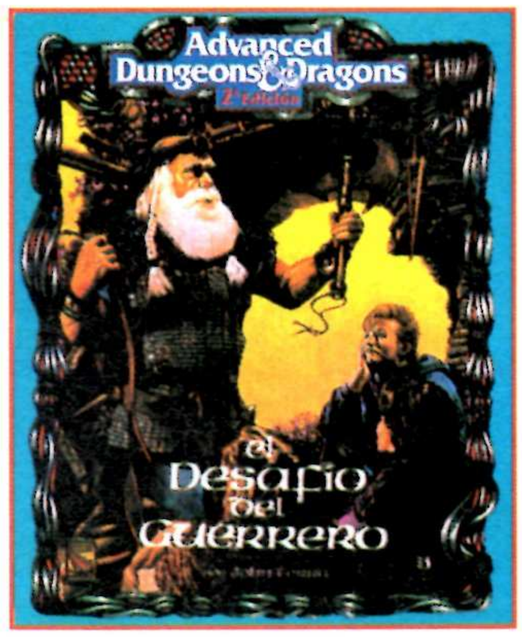
Manual del Jugador



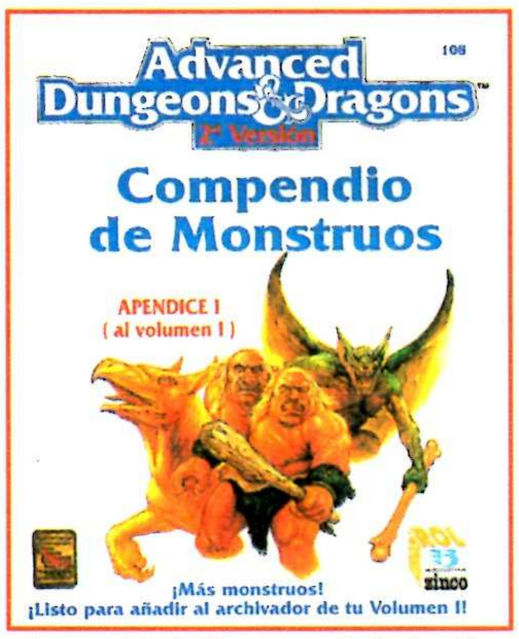
Pantalla del Dungeon Master



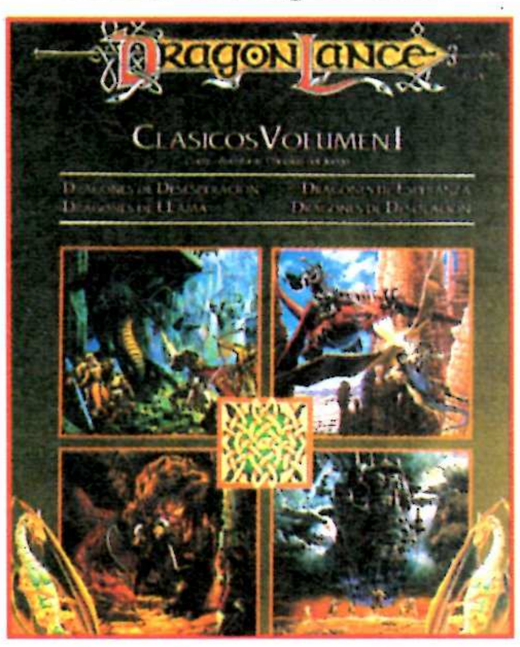
Compendio de Monstruos Vol. Uno



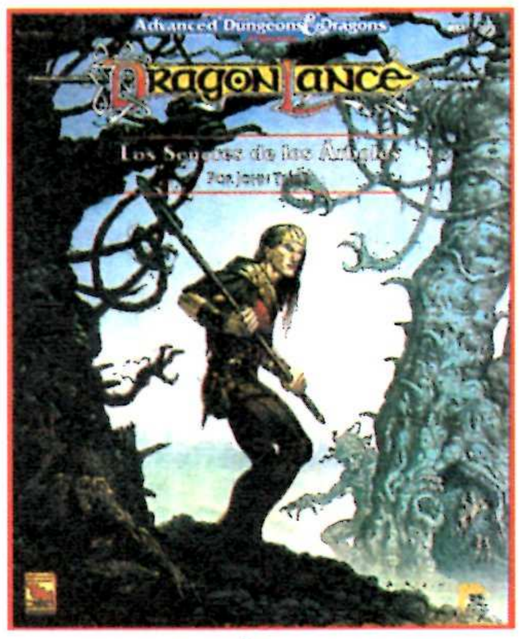
El Desafío del Guerrero



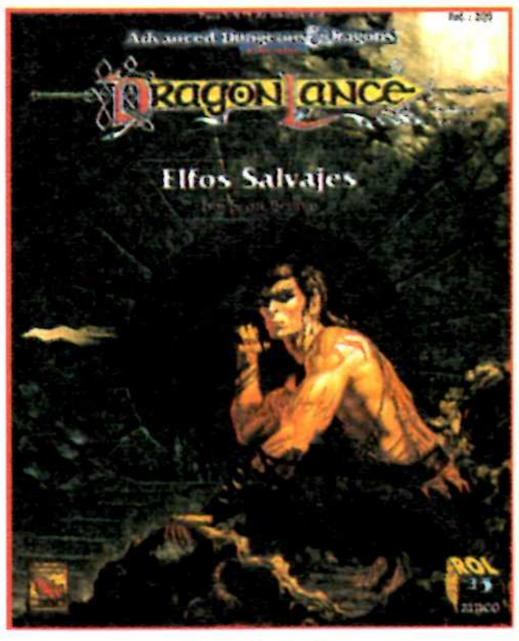
Compendio de Monstruos Apéndice Uno
(Al Vol. Uno)



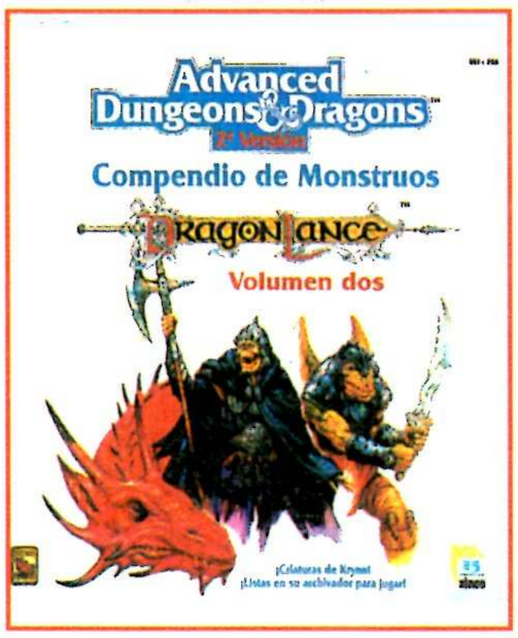
Clásicos Dragonlance Vol. Uno



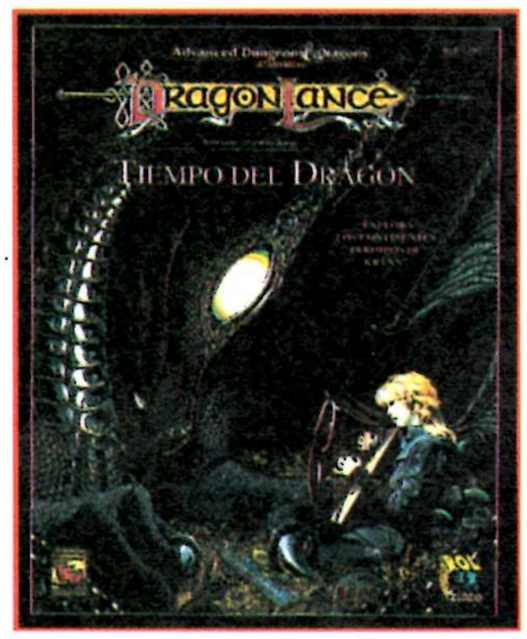
Los Señores de los Arboles



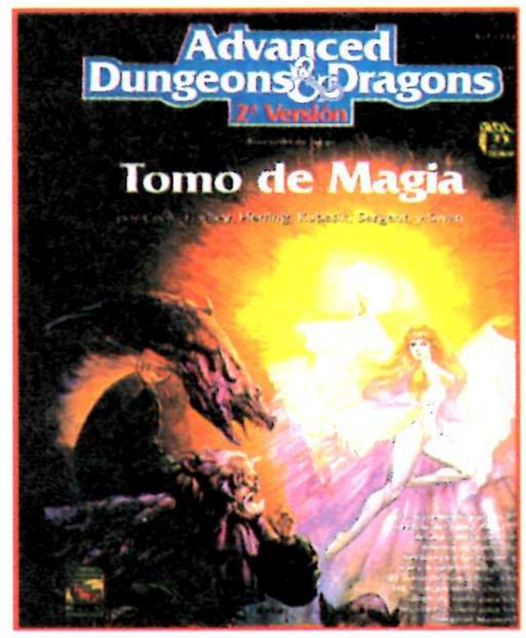
Elfos Salvajes



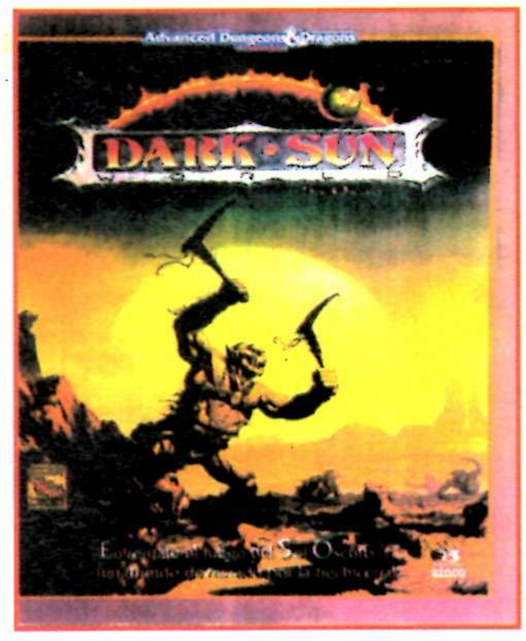
Compendio de Monstruos
Volumen Dos **Dragonlance**



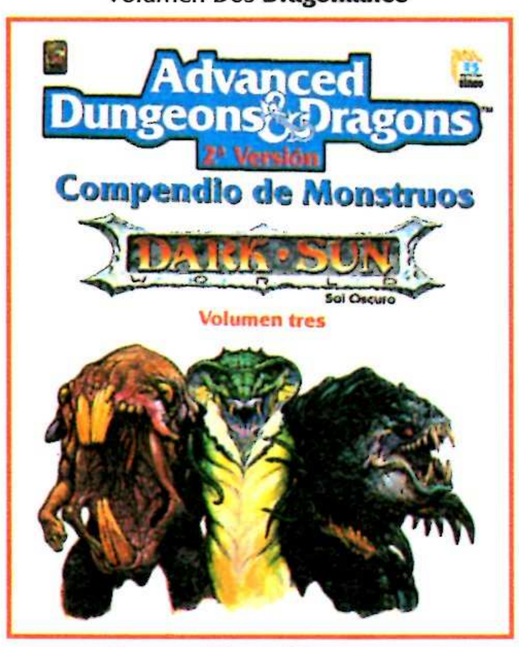
Tiempo del Dragon



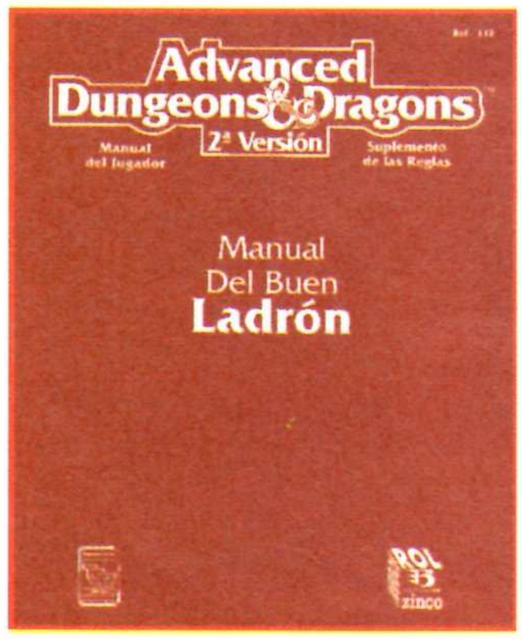
Tomo de Magia



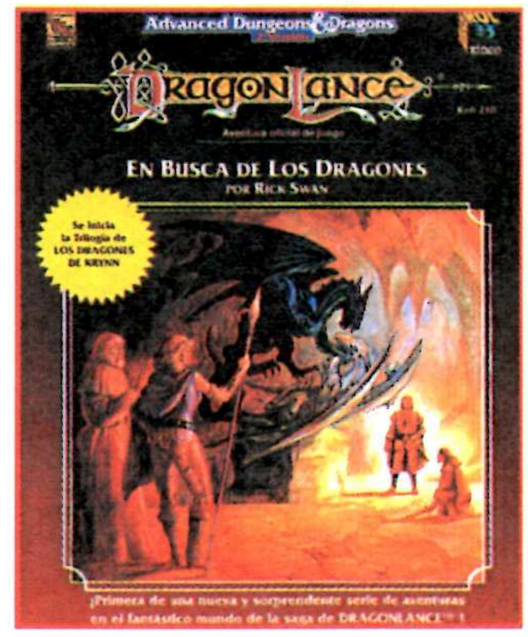
Sol Oscuro



Compendio de Monstruos
Volumen Tres



Manual del Buen Ladrón

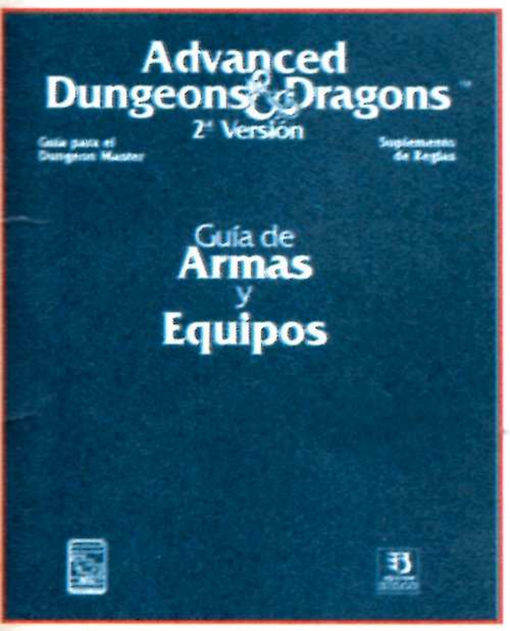


En busca de los Dragones

Otras Tierras

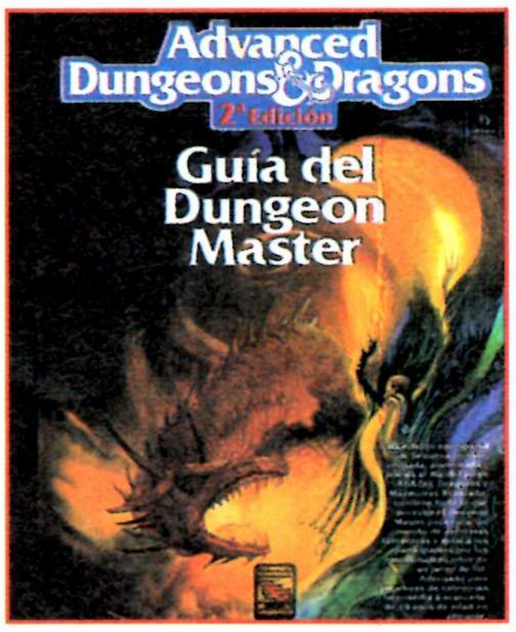
ons & Dragons™
ón

s por correo utilizando el CUPON ADJUNTO

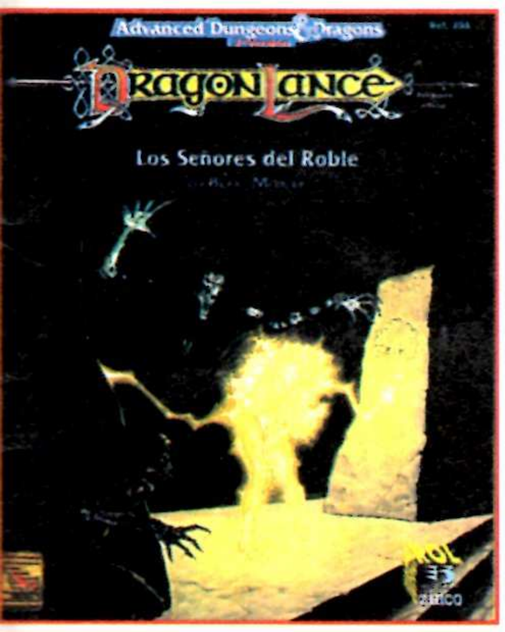


Guía de Armas y Equipos

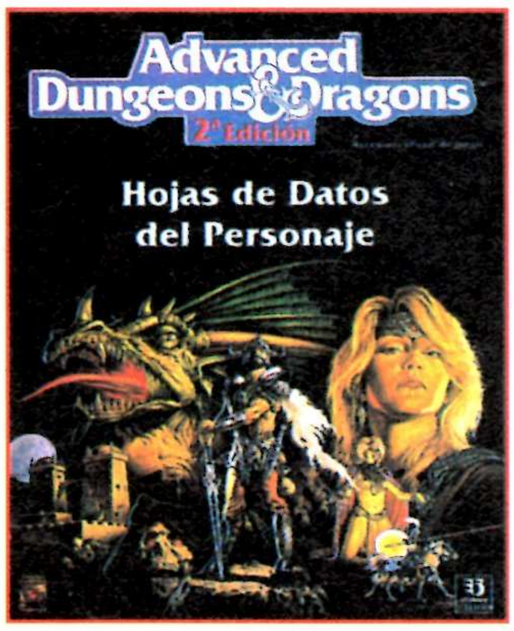
Relatos de la Lanza



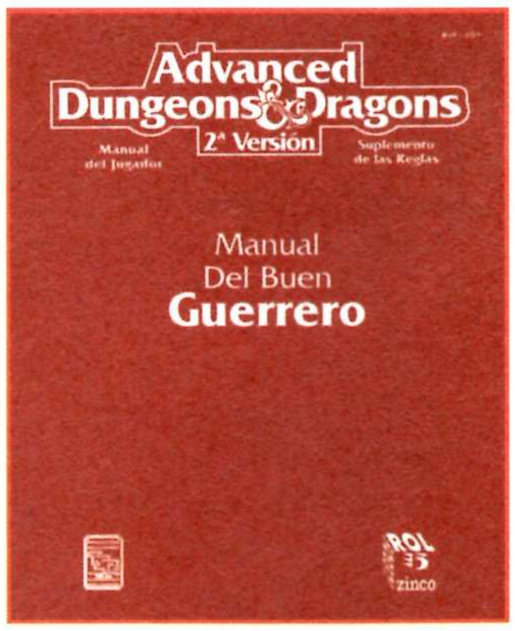
Guía del Dungeon Master



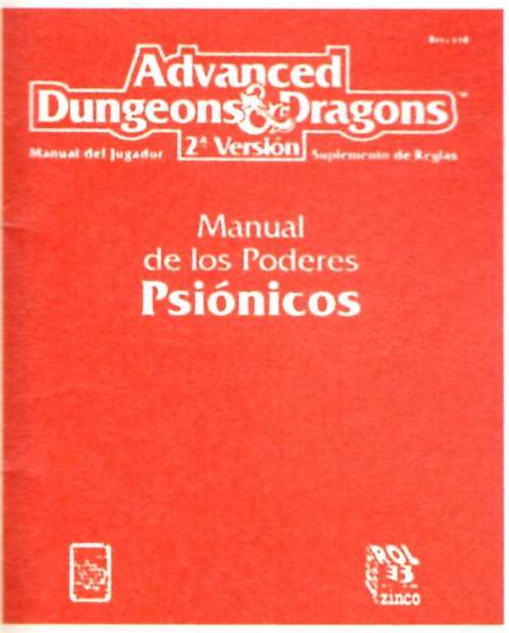
Los Señores de los Robles



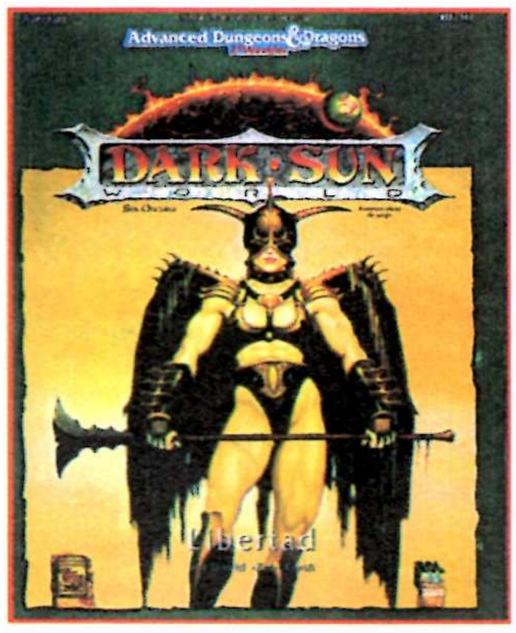
Hojas de Datos del Personaje



Manual del Buen Guerrero



Manual de los Poderes Psiónicos

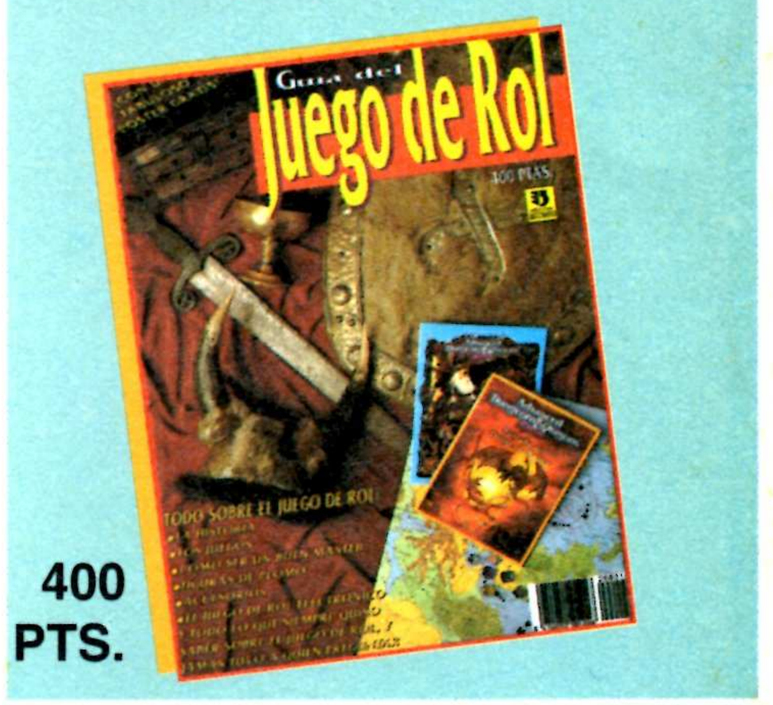


Libertad

Clásicos Dragonlance
Volumen Dos

Y PRONTO ENTRAREMOS EN

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.**
- ☐ MANUAL DEL BUEN LADRON .**2.500 pts.**
- ☐ EN BUSCA DE LOS DRAGONES .....**1.700 pts.**
- ☐ OTRAS TIERRAS.....**1.700 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

La Última Tirada

«Damas y caballeros, la historia que están a punto de ver es auténtica. Los nombres han sido cambiados para proteger a los inocentes».

Presentación de la serie de TV *Dragnet*

¿A qué oscuros dioses de mala reputación hay que invocar para formar un club de rol? Salvo para ciertos seguidores de Cthulhu o Elric de Melniboné, este paso ya no es necesario. Un club se monta con ganas de currar y de pasárselo bien. Muchas veces nos lo han preguntado, y alguna que otra hemos comentado el tema en **DRAGON Magazine**. Por eso, en vez de ofrecer una plúmbea disertación, llena de tecnicismos y figuras jurídicas (no sé si sabéis que estuve a punto de ser abogado), dejad que os cuente una historia. Algo que ocurrió hace unos años, en una galaxia muy, muy cercana. Se trata de la *Leyenda apócrifa de las Ratas de Guerra*, que hace muchas lunas fueron uno de los clubes que más lata, y más por el saco, dio en esta bendita piel de toro en la que vivimos. No importa que entendáis las palabras: retened tan sólo la moraleja.

«Erase una vez que se era un bachiller, que hubiese vendido su alma por cualquier cosa que tuviera dados de por medio. Un día aciago, le invitaron a jugar una partida de cierto pasatiempo desconocido por estos pagos, que iba en una caja roja y decían que era *Básico*, y vio la luz de los roles, entre otras muchas cosas. Aquello era lo que siempre había querido para ocupar su mucho ocio, y lo que daba un nuevo sentido a su mísera existencia, siempre enterrado entre exámenes de física y libros de latín. Empeñó sus magros ahorros, y se hizo con una ejemplar de aquello. Y un par de días más tarde, tras estudiarlo con aprovechamiento, provocó varias cefaleas a algunos sujetos, conocidos suyos, con el tema del entretenimiento de marras. Más mal que bien, los dichos sujetos sintiéronse también hechizados en esto de los roles, y teniendo verano por delante y apalabrado un establo donde oficiar, se dedicaron con corazón y páncreas a practicar con aquellos dados tan raros.

Visto que aquello sorbía y secaba el seso, y que algunos temerarios que se dedicaban a lo mismo habían fundado sectas, cofradías, hermandades, asociaciones ilícitas, cultos morbosos y hasta clubes de roles, no quisieron ser menos. En una mísera taberna y delante de unas cervezas y un platito de cacahuetes, nació una nueva asociación de roles. Así, sin esfuerzo ni dolor. Como que los cinco que eran estaban más «pelados» que una rata (en cuanto al asunto crematístico, claro), dieron en llamarse Ratas o Ratones de Guerra, que no está muy seguro de ello el amanuense que esto relata.

Dotáronse estos modernos goliardos de unos estatutos o carta magna de muy sencilla intención (jugar, beber y amar, que la vida son cuatro días), de unas señas de identidad, de escudo heráldico y hasta de lema, tal era su entusiasmo. Confortados por la acracia, decidieron que todos serían iguales entre ellos, que no habría jerarquías ni cargos para su representación, y que redoblarían sus esfuerzos para que aquel grato pasatiempo se extendiera por todo el reino. Un apretón de manos y dicha promesa sellaron el pacto. Aquel día, hasta el Infierno se echó a temblar.

Con tesón y trabajo, aquellos cinco irresponsables, y alguna nueva adquisición que otra, hubieron de enfrentarse a los primeros cismas, a los problemas de la vida real de la que tan apartados vivían, y a las chanzas de los mercaderes que con su ocio, negocio hacían. Conocieron y compartieron el pan y la sal con otras mesnadas que su credo acataban (los Miniaturistas y Simuladores, los que Te Llevan al Reino de la Fantasía, los Soldados del Imperio, y otros muchos grupos portentosos de roles). Dejáronse ver por los primeros saraos que con el pretexto de los roles se montaban, dando siempre tres cuartos al pregonero de su escasa salud mental, su desaforado apetito venéreo y de su celo en todo lo que con la aficiön tuviera que ver. Pelearon contra Juegos del Orbe Todo, el Lúdico Medio y la Tercera Imagen a Distancia, se unieron a una banda de trolls, e hicieron de la invocación de demonios su mejor credo. Destrozaron reputaciones, crearon otras, vaciaron tabernas y deshonraron doncellas. Crearon un opúsculo o libelo, fanzine por mal nombre, de pocas páginas y salado y sicalíptico contenido, que más de un tropiezo les causó con los ya mentados mercaderes, que en rango e importancia crecían. Pero ante todo, nunca perdieron la alegría de vivir, las ganas de divertirse ni el mandamiento caballeresco de ayudar a un amigo en apuros.

Pero al igual que la historia de los famosos bardos peludos de Liverpool, el sueño acabó. La edad es a veces un cáncer que no perdona. Algunos encontraron la doncella enamorada que siempre habían estado aguardando, otros encarrilaron su vida en pos de un trabajo honrado y algunas monedas de plata en el bolsillo. Aun ni con esas, cabezotas ellos, no abandonaron, cada uno por su cuenta, lo que siempre les gustó y les había unido. Pero *Tamaritz*, el mago, se dedicó a la hechicería moderna de los ordenadores. *Man'O'War* el guerrero, trocando el escudo por un maletín, a la publicidad de mil cosas. *Scromwell* y *Bauhaus*, los fieros e inseparables mercenarios, junto con *Rockko VII* el elfo, contentan a sus princesas con el salario que de su sudor obtienen. Sólo el pequeño kender y un bárbaro llamado *Lizzy Borden* no colgaron la espada ni la armadura, pero cambiaron de bando para aliarse (¿o para pelear en contra?) con los mercaderes de los roles. Por ello son hoy reverenciados sus nombres, y quedan injustamente olvidados aquellos esforzados valientes que dieron con sus huesos en el polvo del camino. Pero sin ellos, la leyenda no sería posible, y hoy muchos otros jóvenes, que quieren seguir sus pasos, no tendrían un espejo deformado donde mirarse. Por mucho que hagáis o digáis, recordad que siempre habrán ancestros que os han precedido en la senda del rol: demostrad que pueden estar orgullosos de vosotros.»

Aquí acaba la leyenda, tal y como a mí me la contaron. No es la gesta de Conan, pero menos da una piedra. A pesar de que pasan los años, compruebo que todo sigue igual y que nada cambia por las buenas, si no es para mejor. No pongáis esa cara si no habéis entendido nada: alguien se habrá sonreído tras haber leído estas líneas, y los que no, dentro de poco tiempo serán capaces de comprender...

Nos veremos en diciembre, que habrá número especial, después de tomarme un merecido descanso. Hasta entonces, gracias por estar ahí aguantando el temporal.

—Francisco José Campos

BATTLETECH®

A GAME OF ARMORED COMBAT

3ª VERSION

¡PRONTO EN ESPAÑOL!

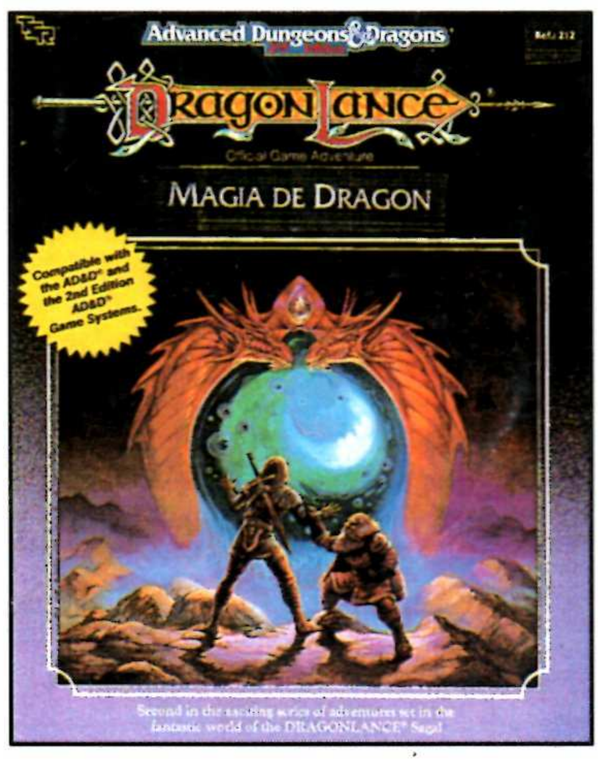
Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión

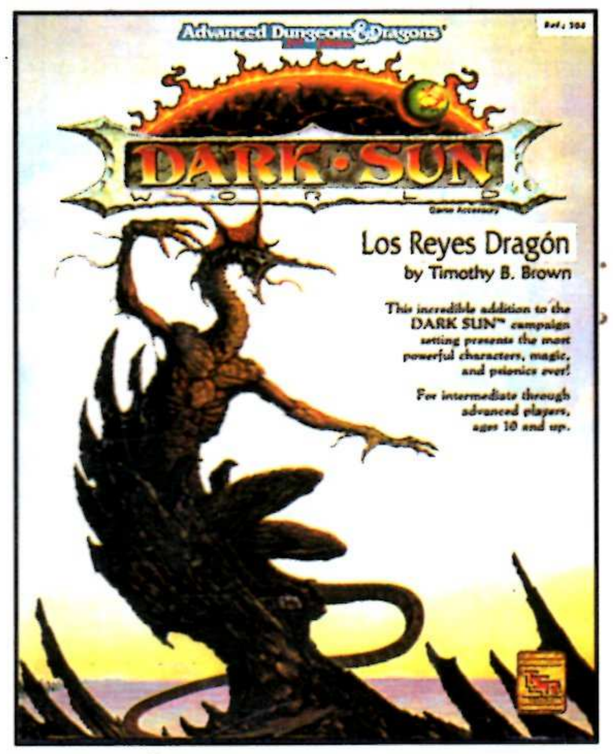
ULTIMAS NOVEDADES

REF.: 210
1.700 Ptas.

REF.: 211
1.700 Ptas.



REF.: 212
1.600 Ptas.



REF.: 304
3.500 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...

DARK·SUN™
WORLD
Sol Oscuro

Juegos ROL

Ediciones Zinco