LA REVISTA DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón Magazine™

EDICION ESPAÑOLA

NUM. 6 475 PTAS.

ROL 3D zinco

MODULOS

ALBOROTO A MEDIANOCHE



PASAJEROS AL TREN

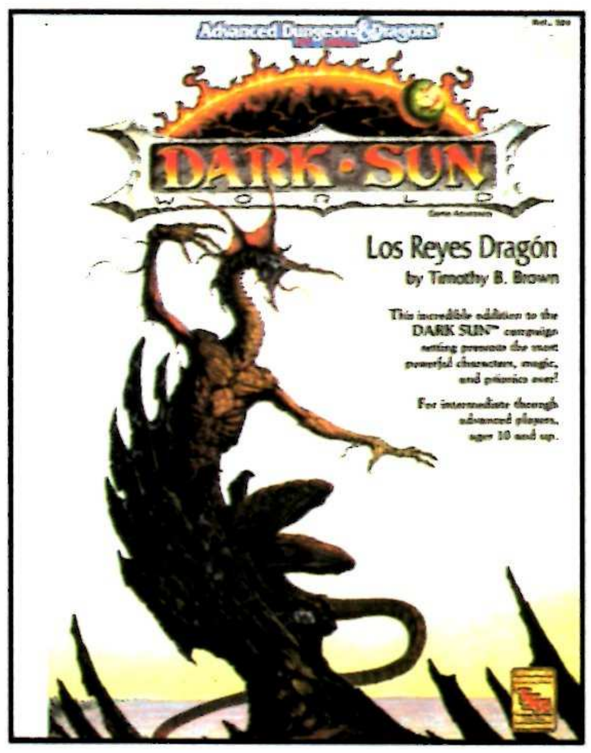
- LA POLITICA Y LA CULTURA EN LAS CAMPAÑAS
- EL ARTE DE LA NARRACION
- LA ORGANIZACION LO ES TODO

8 414090 102452 00006

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión

ULTIMAS NOVEDADES



REF.: 304
3.500 Ptas.



REF.: 212
1.600 Ptas.



REF.: 213
1.600 Ptas.



REF.: 401
3.975 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...

DARK·SUN™
WORLD
SOL OSCURO

JUEGOS ROL

Ediciones Zinco

DRAGON

Número 6
Noviembre 1993

EDICION EE.UU.

Publisher:
Brian Thompson

Editor-in-Chief
Kim Mohan

Fiction Editor:
Barbara G. Young

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 Llwski
Alex Miquel
Lluís Salvador
Ernesto Urdi

Traductores:
Laura Balestra
Francisco José Campos
Sergio Villareal

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

DRAGON MAGAZINE

SUMARIO

ARTICULOS

16 **LA MAS GRANDE Y HONORABLE AVENTURA**
O cómo utilizar la alta política en tu campaña.

22 **CULTIVANDO LA CULTURA**
Una buena cultura da vida a tus partidas.

26 **EL ARTE DE ESCRIBIR MODULOS**
Aprende a crear tus propias aventuras.

30 **LA ORGANIZACION LO ES TODO**
Si eres un máster caótico, es porque tu quieres.

MODULOS

36 **ALBOROTO A MEDIANOCHE**
(Aventura para AD&D, niveles 4-7)
Hasta acampar por la noche puede ser peligroso.

41 **¡PASAJEROS, AL TREN!**
(Aventura para AD&D, niveles 6-10)
Y los enanos inventaron la máquina de vapor...

SECCIONES

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

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

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

8 **+ 3 EN CARISMA**
Ogro quiere conocer ogra.

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

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

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

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

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

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

El Rugido del Dragón



SIGUEN LOS CAMBIOS

El mes pasado os hablé sobre los importantes cambios habidos en el panorama editorial rolero del país, a saber, la entrada en nuestros lares del gigante británico Games Workshop y la consiguiente fagocitación por el mismo de las empresas nacionales Diseños Orbitales y Jocs and Games.

Como ya se comentó, la desaparición de Diseños Orbitales traía, como consecuencia inmeadita, el que quedase en la incertidumbre el futuro de los Juegos de Rol editados por dicha empresa, en especial *Battletech, Shadowrun, Traveller* y *Vampiro.* Por ello, había una cierta inquietud en el ambiente y, como recordaréis, en el número pasado os dije que en este mes de diciembre esperaba poder daros una respuesta a dicha incógnita.

Pues bien... ya tengo esa respuesta, al menos en parte.

En la reciente Feria del Libro de Frankfurt, los responsables de Ediciones Zinco tuvimos una reunión con Morton Weisman, Presidente de la FASA Corporation, en la que se trató de la posibilidad de que nuestra firma se hiciera cargo de dos de los huerfanitos, a saber *Battletech* y *Shadowrun.* A nadie se le escapa que son éstos dos buenos productos, de lo mejorcito del mercado en sus categorías específicas; así que, tras considerar los pros y los contras, y obtenido el visto bueno de nuestros amigos de TSR, decidimos entrar al trapo.

O sea que, y esto es ya oficial, podemos anunciar que, en la actualidad, Ediciones Zinco es el editor de *Battletech* y *Shadowrun* en español. Y ya estamos produciendo (esperamos tenerla en la calle para las fiestas) la Tercera Versión (corregida y aumentada) de la caja básica de *Battletech,* una versión que pone al día éste interesantísmo juego de combates entre los mechs del siglo XXXI. Y que, por cierto, lleva incluidos modelos en plásticos de los mechs básicos.

Es, pues, una gran noticia para acabar un año que, si a nivel general nacional ha sido malo, a nivel rolero podríamos calificar de interesante, tirando a bueno, aunque movidito.

¿Queréis otra buena noticia?

Pues ahí va: a partir del próximo número, *Dragón* pasará de seis a diez números anuales. O sea que aparecerá mensualmente, con excepción de los meses de enero y agosto.

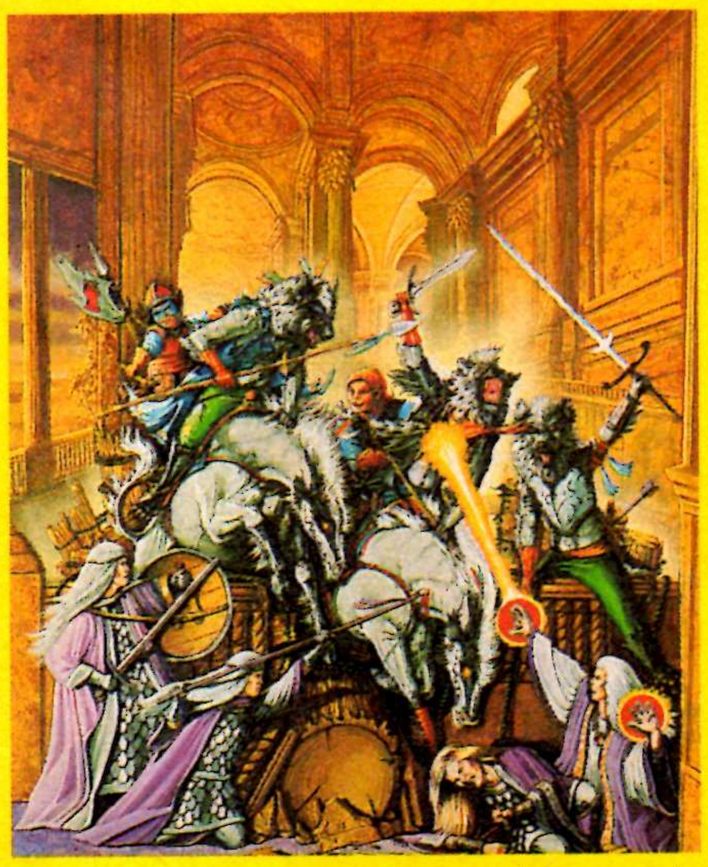
¡Y van dos magníficas noticias! ¿Qué más se puede pedir de un editorial de fin de año?

... Sí, yo también os quiero mucho a todos, y os deseo desde aquí unas felices fiestas y un próspero(lero) año nuevo. ¡Que 1994 nos sea tan favorable como el 1993 que acaba!

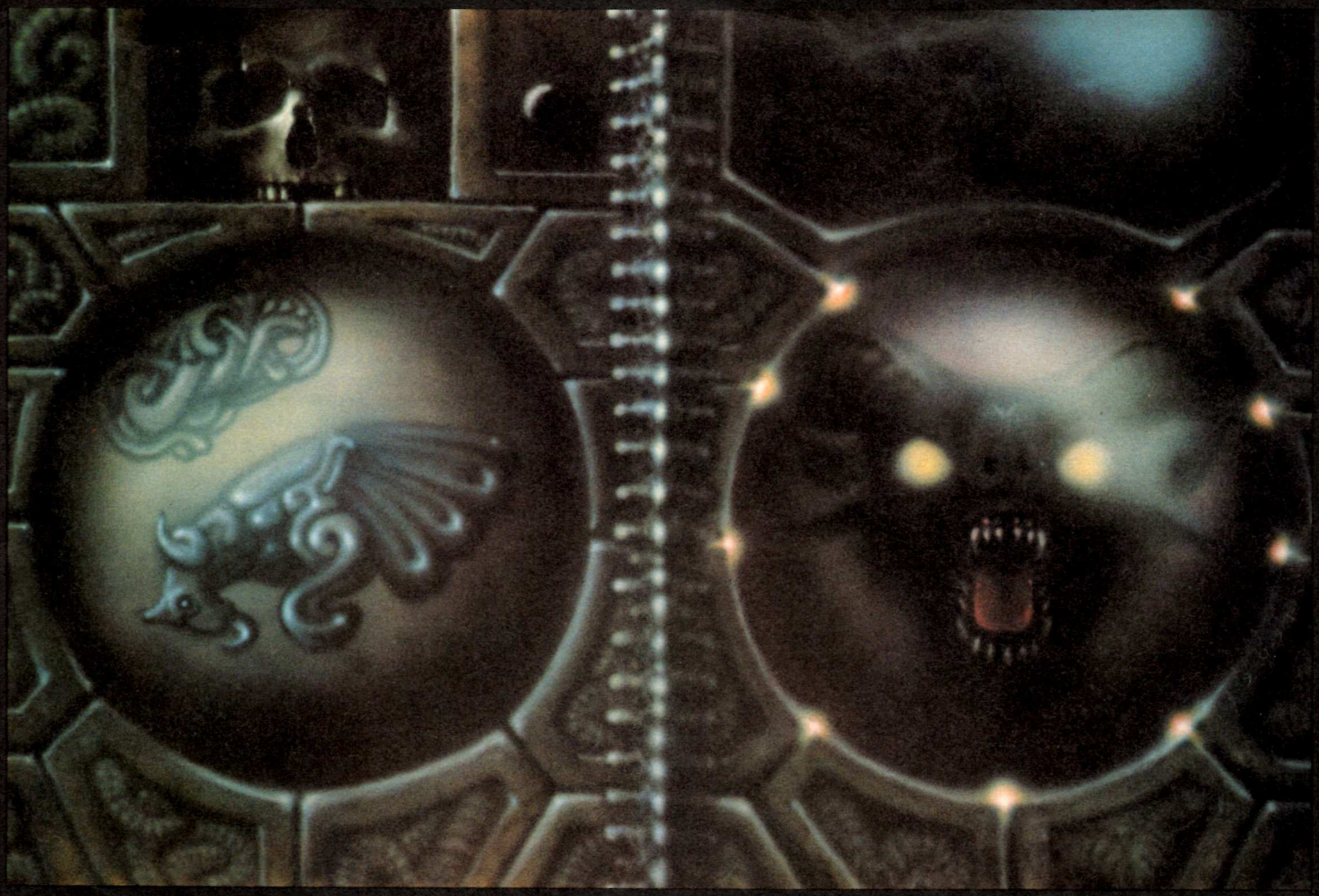
Luis Vigil

P.S.: La ilustración de cabecera de éste mes es un dragón que aparece en el cartel del restaurante 麒麟閣魚翅海鮮酒樓 de Kuala Lumpur, Malaysia.

DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademark of TSR Inc, Editorial material on this issue was published in DRAGON ®, issue 196 («The Greatest and Most Honorable Adventure», «Cultivating Campaign Cultures», «The Art of Storytelling», «Organization is Everything»), DUNGEON ® issue 43 («Mayhem at Midnight») and DUNGEON ® issue 44 («Train of Events») and is copyright © 1991, 1993 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necesarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will no be held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. ™ designates trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.
Copyright © 1993 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.
Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.
El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier otra información errónea publicada.
Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.
Dragón Magazine Número 6, diciembre de 1993. Edita Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma, 157, 9.°; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabados: M.C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S.A., Avda. de Barcelona 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93
Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



Asaltantes gnolls, goblins y leucrotta se abalanzan contra la última garricada de una mansión de elfos, mientras los defensores de la misma emplean contra ellos armas y hechizos. Estos últimos momentos de una morada de elfos han sido pintados por Lissanne Lake.



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

LA AVENTURA

Ahora, desearás no habernos conocido nunca.

RAGNAROK

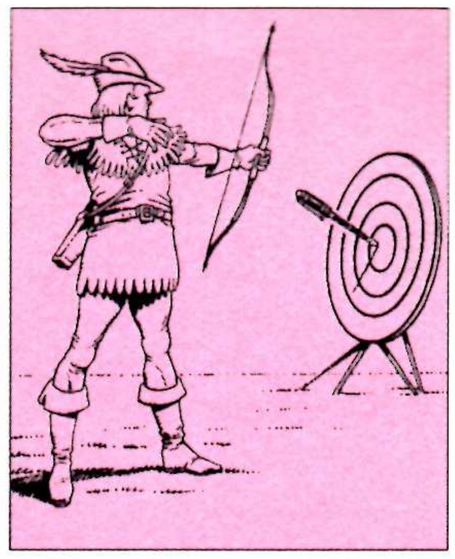


The Archaist Awards

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

LUDOTECNIA

PLUMAS ENVENENADAS



El veneno de estas plumas puede ser más o menos potente, pero el mensaje que describen nunca queda en el aire. Son las misivas que los muchos lectores de ***DRAGON Magazine*** *nos envían, preguntando, sugiriendo o incluso maldiciendo. Gracias a ellas, y al terminar de leerlas, todos sabremos un poco más acerca de nuestro amado juego de rol.*

EMPANADAS DRACONIANAS

Queridos amigos:

Quiero felicitaros por vuestra revista, aunque la verdad es que cuando la compré no sabía nada de rol. Ahora que quiero incorporarme, quisiera haceros unas preguntas:

¿*AD&D* es también un juego de Borrás o son libros con los que jugar al *D&D Básico*?

Si son libros, ¿podríais incluir el *D&D Básico* en vuestro cupón de pedido?

Si es una caja, ¿podríais incluirla?

¿La etiqueta de *segunda edición* cambia las reglas normales?

¿Los monstruos del compendio básico pueden estar en *Dark Sun*?

¿Sabéis si hay alguna tienda especializada en Jaén?

Agradecería que pusiéseis esta carta en la sección «Plumas Envenenadas».

Manuel Jesús Montiel
Linares (Jaén)

Chico, tómate una tila a nuestra salud, a ver si te aclaras un poco. Verás, el D&D Básico es un juego editado por Borrás Plana, y el Advanced Dungeons & Dragons, *otro juego completamente distinto, editado por tus buenos amigos de Ediciones Zinco. Ambos proceden de una firma americana común, TSR Inc, pero poca cosa tienen que ver el uno con el otro. Los complementos de uno no sirven con el otro, y viceversa. Con Borrás compartimos amistad, y tratos con la gente de EE.UU., pero ellos comercializan su producto como creen conveniente, y nosotros hacemos lo propio: es por ello que no te lo podemos ofrecer en nuestro cupón.*

Lo de segunda versión *se refiere a que en España hemos publicado la edición más reciente del* AD&D, *que corrige todos los errores y lagunas que tenía el* AD&D *primera versión norteamericano. No sabemos a qué te refieres con eso de «las reglas normales». ¿Al* D&D *o al* AD&D? *Ya hemos dicho que no son lo mismo.*

Sí, puedes hacer aparecer algunos monstruos del Compendio de monstruos *en* Dark Sun, *si los «retocas» un poco. Consulta el* **DRAGON** *número 2 para más detalles. Y lo sentimos, no sabemos de ninguna tienda especializada en Jaén, pero si alguien tiene información, que nos la haga llegar ya...*

TOLKIEN SIEMPRE FUE UN TIO CON SUERTE

¿Qué tal, camaradas?

Antes de nada, quiero felicitaros sinceramente (aunque pueda resultar redundante y parezca simple peloteo) por el trabajo y el esfuerzo que estáis llevando a cabo con esta revista. Por favor, seguid así, sois realmente geniales.

Mi problema es el siguiente: Hasta hace poco menos de un año, no sabía nada acerca del rol. Pero por suerte un día me invitaron a jugar una partida, aprendí a jugar, me lo pasé de miedo, y ahora estoy enganchado irremisiblemente a este «tren».

Bueno, a lo que iba. Como las partidas que estoy jugando (ahora tres) se basan el *El Señor de los Anillos*, mis conocimientos sobre rol no salen de este sistema, y mis dudas sobre otros sistemas son muchas. Espero que podáis responderme a estas preguntas:

1) ¿Existen muchas diferencias entre el *Señor de los Anillos* y el *Dungeons & Dragons*?

2) ¿Hay alguna manera de traducir las características de personajes del *D&D* al *Señor de los Anillos*?

3) ¿Tenéis en mente publicar algún módulo de aventuras para este último?

Nada más, espero no haberos aburrido demasiado con mi carta. Muchas gracias y desead suerte a este montaraz primo lejano de Trancos.

Jose Miguel Marabot
Algeciras (Cádiz)

Oye en serio, que esto no es la primera vez que nos lo preguntan. No es que haya muchas diferencias entre el Señor de los Anillos *y el* D&D, *es que son completamente diferentes, por reglamento y ambientación. Ello no es óbice para que, si conoces con profundidad ambos sistemas, puedas adaptar las características del uno al otro. En su día se hizo muy famoso un club que se había jugado toda la* Dragonlance *con el sistema de* Runequest, *pues el de* AD&D *no les gustaba. Todo depende del empeño y las ganas que le pongas. Y sí, pensado y más que pensado está lo del módulo del* Señor de los Anillos, *pues nos tememos que es uno de los juegos más practicados en España, y hay que tener contento a todo el mundo...*

DE CLUBES Y CAMPEONATOS

He formado un club, somos doce, pero con muy poca experiencia, y vamos a celebrar un campeonato cada día 29 de todos los meses, y quiero saber si, con poca experiencia y además teniendo trece años, es bueno hacer campeonatos, y si lo es con tanta periodicidad.

También me gustaría saber si la tarea del DM siempre es tan pesada (yo soy máster, y cansa hacer varios «dungeons» a la semana). Gracias.

Fco. Javier López
Aguadulce (Almería)

Ante todo, felicidades por la idea de montar un club, y por la genial ocurrencia de montar campeonatos con periodicidad mensual. Lo de la experiencia y la edad... Hombre, es importante, pero no fundamental. Como en todo, lo primero es tener claro lo que se desea hacer. Un campeonato es una buena ocasión para darse a conocer, y entablar relaciones con otros jugadores, expertos o noveles, de la zona. Suponemos que el campeonato lo haréis abierto a otras personas, ¿no? De lo contrario, triste gracia tendría que lo jugáseis siempre los mismos... Tendréis que tener en cuenta qué tipo de módulo se habrá de jugar, el sistema de puntuación, cuántos grupos lo jugarán, si se utilizan personajes pregenerados o no, que los másters habrán de trabajar de manera coordinada, etcétera. Lo demás es pura práctica y ganas de hacer las cosas bien.

En cuanto a lo de que ser máster es pesado... Sí, a veces lo es, y mucho. En este bendito país se tiende a dejarlo todo en manos del máster, ¡incluso él guarda las hojas de personaje de los jugadores, carga con los manuales, los dados, los lápices y las pantallas! Lo ideal es que el DM se ocupe de la aventura y sus detalles, y el resto de jugadores, del material puramente técnico. Disponer de material «enlatado» o ya preparado aligera mucho su tarea creativa. Lo conveniente en cualquier club o grupo, por pequeño que sea, es que haya más de un máster, para que no todo recaiga en sus espaldas. A veces, hasta al más recalcitrante de los másters le gusta sentarse a la mesa y que le diviertan un poco. La colaboración del resto de jugadores es también esencial para que el DM no vaya sobrecargado de faena. El trabajo sólo merece la pena si se saca diversión a cambio: tú habrás de decidir si te compensa o no el esfuerzo.



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

- WARGAMES
- ESTRATEGIA
- ROL

Ludómanos

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

CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

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

CARRERAS JOC

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

GUINEA HOBBIES

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

Zeppelin

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

st. jordi

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

EXCALIBUR

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

ROLEGAME

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

ALFIL JUEGOS

JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

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

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

Ludo JUEGOS

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

El Tinter

Pl. Sant Ramon, 1
Tel. 822 21 86
08600 Berga

SUPER-GUAY
Barcelona, 16
Tel. (986) 42 09 56
36203 Vigo

ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia

INTERNACIONAL

Tiendas

EL ORÁCULO DE LOS DIOSES



«Espejito, espejito, ¿hay alguien más guapa que yo? ¡Toma, la tira! Empezando por Claudia Schiffer y acabando con Melanie Griffith, mogollón». Hombre, este no es el tipo de consultas que esperamos en el Oráculo de los Dioses, pero más vale estar preparados para cualquier cosa...

Soy Lothwen, la elfa-maga-guerrera hija de Goldwyn y Eldaär; es triste reconocer que después de más de dos años de aventuras por mi mundo, mis amigos los orcos me han dejado cicatrices hasta en el c..., lo que ha representado que mi carisma de ligue haya bajado casi de un 70 por ciento a un 5 o 6, convirtiéndome así en la elfa más fea de este mundo, con lo cual me siento muy, pero que muy, desdichada. Pero... últimamente he oído rumores sobre que a los elfos no les quedan cicatrices, ¿es eso cierto? Y por Elbereth contestad que sí a mi pregunta.

Pardiez, Lothwen, es la primera noticia que tenemos de ello. Lamentamos manisfestar nuestra ignorancia al respecto. La cirugía estética no suele ser cosa muy corriente en la Edad Media Fantástica. Quizá deberías convencer a tus compañeros de aventura para buscar a un mago de muy alto nivel que pudiera ayudarte. O como último recurso, hacerte con un amuleto que elevara tu carisma. O a ponerte una máscara, que da mucho morbo. Cuanto menos, tienes una meta en la vida (ser algo más bella), cosa que otros muchos PJ de tres al cuarto que corren por esas campañas de Dios no pueden decir. Como jugadora, plantéale la situación a tu máster, y que éste ponga a trabajar sus neuronas. (¡Chicos, apuntad, deprisa! ¡Una campaña que se llame «En busca de la Belleza Perdida»)

Tengo una duda sobre la utilización de conjuros en el juego AD&D: no estoy seguro de cuál es el número diario de hechizos que puede lanzar un hechicero; según creo, es lo que pone la Tabla 21 del Manual del Jugador, dependiendo del nivel del lanzador. Pero no sé quién me dijo que no, que los hechiceros lanzaban todos sus conjuros una vez al día, cosa que a mi parecer es errónea. Aparte de esto, me surge otro problema; por lo que he leído, el hechicero decide el día anterior los hechizos que va a memorizar, para al día siguiente poder lanzarlos, o también puede ser simplemente que se le limita el número, o sea, que cuando va a lanzar un conjuro, lo usa gastando un punto de los hechizos de ese nivel que va a lanzar...

Lo de los magos es algo que trae de cabeza a media parroquia, así que tranquilo. Verás, el número y tipo de hechizos que un mago puede lanzar al día depende, efectivamente, de la tabla 21. Un mago de Nivel 1 sólo puede elegir e invocar un hechizo (1) de primer nivel: uno de entre todos los que posea. Un mago de nivel 5, en cambio, puede lanzar 4 de primero, 2 de segundo y 1 de tercero de entre todos los hechizos de cada nivel respectivo que conozca. En su libro de conjuros, los magos anotan todos los hechizos que se encuentran, aunque sólo podrán memorizar para su posterior utilización algunos, los que su nivel le permita. Antes de irse a dormir, el mago estudia y memoriza los hechizos que crea más necesarios para la jornada que le aguarda. Al día siguiente, y ya descansado y preparado, podrá lanzar, según se lo exijan las circunstancias, todos, alguno o ninguno de esos hechizos. Una vez lanzados, los hechizos se «gastan», y es preciso volver a memorizarlos, o sustituirlos por otro hechizo del mismo nivel. Mientras no se lance, el hechizo está dispuesto, y no necesita ser memorizado de nuevo. Si tras lanzar sus hechizos, y a media jornada, un mago tiene opción a descansar, puede memorizar los que haya gastado u otros, siempre que no exceda de lo expuesto en la tabla 21. Lo demás, ya son interpretaciones personales de las reglas y el consabido «es que me han dicho que»...

¿Cuáles son los juegos de rol más raros que existen en el mercado? ¿Dónde se pueden conseguir? Me gustaría poder epatar a los de mi club con algo realmente original.

Depende de lo que tú entiendas por «raros» u «originales». *Trauma*, por ejemplo, es muy original, pero no tiene nada de raro. *Paranoia* es ambas cosas. Otros muchos no son ni lo uno ni lo otro, como *Multimondes*. Según una breve encuesta entre los másters de la redacción, los juegos más raros y originales que conocen y/o juegan con asiduidad son:

Macho Women With Guns (JdR de tías buenas y armadas hasta los dientes);

Teenagers From Outer Space (JdR de estudiantes americanos en plan Ci-Fi);

Hurlements (JdR con licántropos);

Skyrealms of Jorune (JdR fantástico inclasificable);

Aux Armes Citoyens (JdR de la Revolución francesa);

Beyond the Supernatural (especie de Cthulhu a lo bestia);

Animonde (JdR mágico no violento).

La lista podría ser interminable, ya que habría que tener en cuenta los gustos del máster (cada uno entiende una cosa distinta por «raro» u «original»), la copiosa producción internacional de juegos, y que existen JdR propios de lo más variopinto, creados por jugadores avezados o clubes para su propio uso (*Qualor, Star System, Paladines del Tiempo, Barrios Chungos, Dragon Ball*, etcétera). Los primeros, lógicamente, se pueden encontrar en tiendas especializadas o pedirlos a sus respectivas editoriales (Talsorian, Dragon Radieux, etcétera). Los segundos son más difíciles de localizar, debido a su escasa difusión. Empieza consultando a los anunciantes de nuestra revista, y luego a los clubes que afirmen en *El Heraldo de la Corte* poseer algún reglamento que te parezca curioso. «Epatar» a un grupo ávido de jugar a rol siempre es fácil, a condición de que se haga bien.

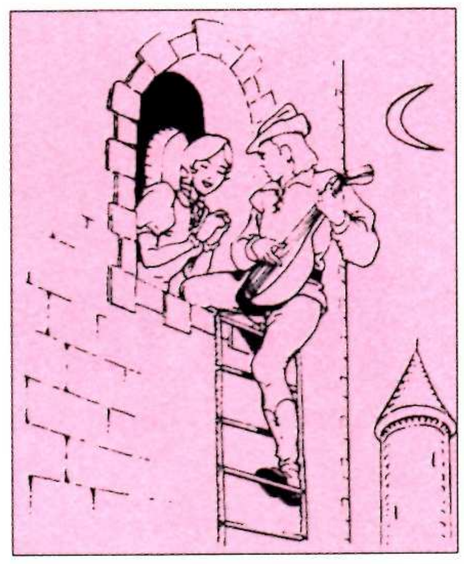


No les pidas que te la compren...
Se la quedarán.



HOMO ▫• LUDENS La revista del Juego

+3 EN CARISMA



Parece ser que aparecer en esta sección de ***DRAGON Magazine*** *es el primer paso para algo grande, a juzgar por las muchas misivas de felicitación que hemos recibido. Ello nos anima a perseverar y a ofreceros de corazón este rinconcito para que podáis tener vuestros «cinco minutos de gloria», que diría Andy Warhol.*

—El club *El Goblin Loco* busca gente para ampliar plantilla: DM's y gente con o sin experiencia. Si vives en Almería o provincia y quieres unirte al club, llamad de 3 a 9 al 34 35 74.

—Tras diversas peripecias demasiado largas para reproducir aquí, este sufrido aventurero se queja de que sus juegos de rol acumulan polvo en la estantería. Busca jugadores de rol en Granada. Los interesados en su llamamiento, dirigirse a:

Alejandro Orca Díaz (a.k.a. Maurantha lan)
Colegio Mayor Gárnata (¿?)
C/. Angulo (¿?), 3
18002 Granada
Tel (958) 26 71 55

Nota de los de siempre: *Alex, majo, deja las runas élficas para los cara de bilis y escribe clarito. La dirección ofrecida es meramente especulativa, puesto que nos ha sido casi imposible descifrarla en su totalidad. Pedimos disculpas por los posibles errores que ello pueda causar.*

Petición de auxilio desesperada: «¿Es que no hay ningún club de rol en Valladolid?» Si alguien conoce la respuesta, que no dude en ofrecérsela a:

Antonio Medrano Martín
C/. Santiago, 13, 5.°, C
47001 Valladolid
Tel (953) 35 64 53



SITGES EN VIVO Y EN DIRECTO

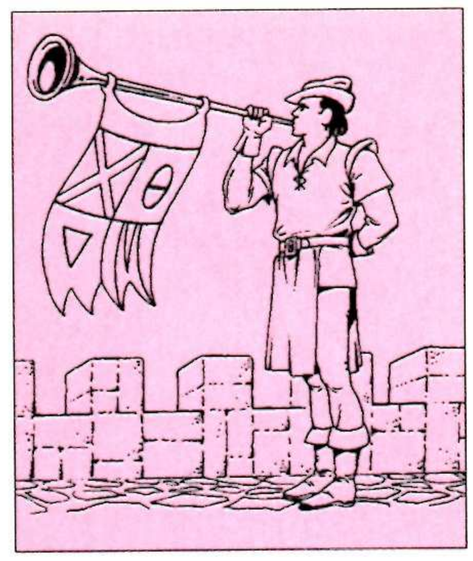
Cóctel Macabro es el sugestivo título de un rol en vivo que se ha venido celebrando en la bella localidad costera de Sitges (Barcelona). En el juego, Dan Lemmon, famoso director de cine, presenta en el Hotel Subur Marítim su última película, *Talismán*, en compañía de sus protagonistas, Katia Wood y Bob White. A dicha presentación asisten prensa especializada, críticos, fotógrafos, autoridades y VIP's... Pero la fiesta acabará en tragedia. Alguno de los presentes tiene motivos más que sobrados para querer ver a Lemmon fuera de circulación. De ti depende que el asesino no quede impune.

Cóctel Macabro se ha venido celebrando con gran éxito durante octubre y noviembre; los que deseéis participar aún tenéis una oportunidad: el último *Cóctel Macabro* del año tendrá lugar el día 18 de diciembre. La propuesta incluye alojamiento y desayuno, cena-cocktail y partida de rol en vivo en el Subur Marítim, un hotel de cuatro estrellas.

Información e Inscripciones:

Jocs DES-3 – C/ Jesús, 65
Tel. (93) 894 68 18
Hotel Subur Marítim
– Apdo. Correos 19
Tel. (93) 894 03 20
– Fax (93) 894 69 86
(Att. Srta. Salomé)
08870 Sitges (Barcelona)

EL HERALDO DE LA CORTE



La actividad lúdica empieza a hervir de cara a las próximas Navidades, donde tendremos mucho tiempo libre y puede que caiga de regalo algún juego de rol. Por este año, parece que nos quedamos de nuevo sin JESYR, pero eso no significa que clubes y asociaciones estén precisamente ociosos...

—Hola, compañeros de rol:

Hemos formado un nuevo club de rol. Ha nacido *Los Caballeros del Dragón*, un club donde se juega a casi todo, y donde las bromas están a tiro de honda. Pero la mayoría de las partidas son muy serias. Somos unos tipos serios. Nuestro objetivo es matar a un Balrog y al Dragón de Athas. Somos tres elfos, dos halflings, dos dunedais y tres enanos, y queremos ampliar razas. Si queréis pasarlo bien escribir a:

LOS CABALLEROS DEL DRAGON
C/. La Paz, 10, 7.°, B
36202 Vigo (Pontevedra)

O llamar al (986) 20 97 28 y preguntar por David.

—Por un fax de intenciones comerciales, nos hemos enterado de la existencia de un club de rol en México. ¡Ahí es nada! Se llama *Caissa*, y están interesados en jugar a todo lo jugable que esté en castellano. Si alguien quiere contactar con ellos y echarles una mano, creemos que estarán muy agradecidos. «Faxear» a:

(52 42) 17 67 55 (Att. Lic. Pablo Treviño)

Sed pues bienvenidos a la gran familia del **DRAGON**, amigos de México.

—Saludos y un artículo que se agradece mucho de parte de la AGRYSCOR, *Asociación de Clubs de rol y Simulación Córdoba*. Sentimos que penséis que hicimos caso omiso de vosotros, pero ésta es la primera comunicación vuestra que llega a nuestro cubil. Informan de que se va a crear un subgrupo de esta asociación para «pequeños y diminutos seres de edades comprendidas entre 12 y 15 años» (sic). Enviad vuestras misivas a:

ACRYSCOR
C/. Algeciras, 7
14013 Córdoba

—Somos un club de rol, simulación y wargames de Madrid. Jugamos a todos los juegos habidos y por haber, tales como *AD&D*, *Rolemaster*, *Vampiro*, *Cthulhu*, *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Ragnarok*, la nueva versión de *Stormbringer* llamada *Elric*, *Akelarre*, etcétera. De simulación, al *Blood Bowl*, *Warhammer 40K* y *Fantasy Battle*, *Battletech* y *Car Wars*. Y de wargames, toda la serie NAC.

Organizamos partidas de todo tipo de juegos, contamos con dos propios: *Europa 1942* de rol y *Urotsukido* de simulación. Hemos creado mundos para el *AD&D* y el *Rolemaster*. Deseamos que los interesados nos llamen para intercambiar historias de horror, fantasía épica y ciencia ficción, campañas o aventuras de rol, todo ello propio.

Contamos, además, con un consultorio, a lo Carmen Sevilla, de juegos de rol y simulación. El teléfono es el 574 71 79. También se puede llamar de 4 a 9 al 574 85 88 o al 573 89 50, preguntando por el club Gárgola.

Club Gárgola
C/. Ibiza, 12
28009 Madrid

—El caso es que escribieron hace tres números, y ahora lo vuelven a hacer para agradecernos el eco de su propuesta, y lo mucho que han crecido desde entonces. Menuda alegría nos han dado, es como si se te casara un hijo. Se trata del club de rol *Wardancers* que, junto a *Yo y Cinco Más*, están promoviendo la creación de una asociación que englobe a todos los colectivos y clubes de la Comunidad Valenciana. Los interesados, que se pongan raudos en contacto con:

1) Asociación Valenciana de Clubs de Rol, Estrategia y Temáticos «Tirant lo Blanc»
C/ Vicente Brull, 38, 3.°
46011 Valencia

2) Asociación Valenciana de Clubs de Rol, Estrategia y Temáticos «Tirant lo Blanc»
C/. Valencia, 11
46260 Alberique (Valencia)

—Bajo el lema *EnROLa't* (Enrólate), el Ayuntamiento de Hospitalet de Llobregat y el club *Necronomicon's* invitan a todo bicho (errante) viviente que se apunte a partidas, talleres, préstamo de juegos, orientación, seminarios, cursos y juegos en vivo. El apetitoso sarao se organiza cada miércoles en Ca n'Olivè (C/. Xipreret, 25), de 17.30 a 21.00. Para más información, podéis llamar al teléfono (93) 261 13 20. Recomendado muy especialmente por **DRAGON MAGAZINE**.

Gargola

Todo en:

- **Juegos de simulación**
- **Comics**
- **Literatura fantástica**

Astigai
JUEGOS/JOKALDIAK

Servimos a todo el Estado.
Consúltanos sin compromiso.

Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao o llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si llamas desde fuera de Bizkaia.

PARKER

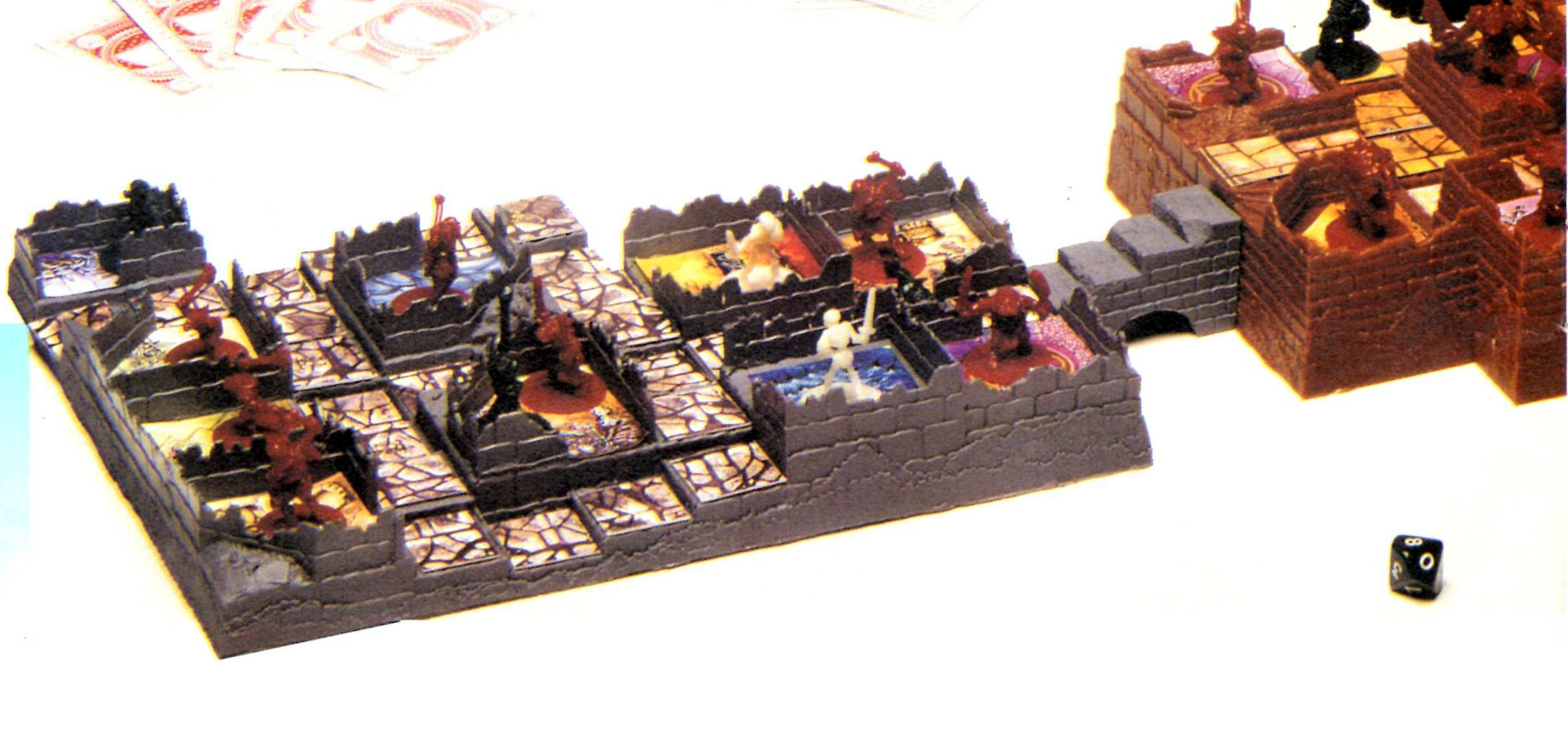
LA LEYENDA DE ZAGORE

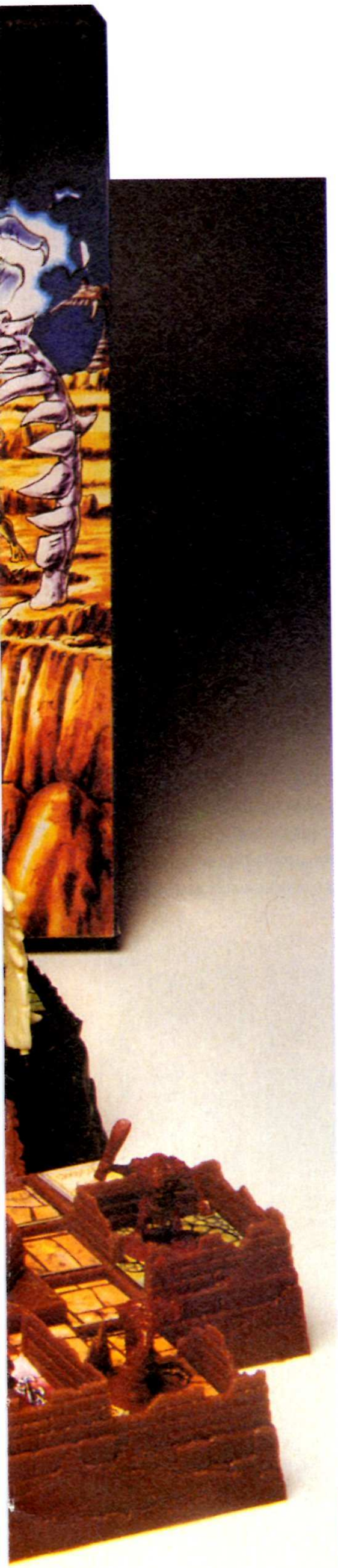
EL ÚNICO JUEGO INTERACTIVO DE FANTASIA CON VOZ











FANTASIA

Entra en la Leyenda de Zagore.
¡Prueba tu valor!
¡Prepárate a morir!
Enfréntate con ogros y dragones.
La Leyenda de Zagore...
Descubre el único juego de fantasía con voz de Parker

NUEVO

LA LEYENDA DE ZAGORE

A partir de 9 años.
De 2 a 4 jugadores.

Juego interactivo de fantasía con voz. Chip incorporado y efectos especiales. Tablero y miniaturas tridimensionales, ¿qué más se puede pedir? Objetivo: derrotar a Zagore en su gran sala del Tercer Nivel.

EL ZOCO DE LANKHMAR



Un mes más, el mercadillo este que nos traemos entre manos vosotros y ***DRAGON Magazine*** *acude puntual a su cita. Curioseen a su gusto, y si no ven lo que desean, pregunten. Satisfacción garantizada o le devolvemos su carta. Tasselhoff, encargado general de esta sección, sigue haciendo de las suyas...*

• Me gustaría jugar partidas de rol por correo. Tengo muy poca experiencia. Sólo he jugado al *D&D* y al *MERP*. Si me aceptáis en vuestras partidas, escribid a:

Eduard Salla Simó
Pl. Ramon Folch, 21
25250 Bellpuig (Lleida)

Nota de la Redacción: *Suponemos que este mensaje iría mejor en la sección de* +3 en Carisma, *pero como que su remitente rogaba que se incluyera aquí, adelante.* Records a Lleida i dispensa per la traducció, Eduard...

• Compro la *Guardia Imperial* del *Warhammer 40.000*. Cambio juego de rol *El Señor de los Anillos* por el libro del *Warhammer 40.000*. Interesados, llamar al teléfono (91) 666 48 88 de Madrid (Preguntar por Pablo).

• Vendo gran cantidad de juegos de rol, módulos, revistas extranjeras, fanzines, maquetas y figuras de plomo a precios tirados. Pedir lista a Francisco

C/. Maresma 175, tercero, segunda
08020 Barcelona
(Mandad sello para la respuesta.)

• Vendo la *Guía del Dungeon Master*, el *Tomo de Magia*, la *Pantalla del Dungeon Master*, el módulo de *El Desafío del Guerrero*, el *Manual del Jugador* de *AD&D* y el *Runequest Básico*. Todo el material está en muy buen estado. Precios asequibles. Interesados contactar con:

Juan H. Martínez Ballarín
Obispo Hurtado, 11, primero, B
18002 Granada
Teléfono: 261590

• ¿Sabes qué es *Alta Inseguridad*? ¿Sí? ¡Pues la *CIA* te necesita! Queremos conocer todo aquello que habéis escrito o creado para el *Juego de Rol de Acción Urbana*, con vistas a una ampliación del reglamento. Todo aquel que envíe sus colaboraciones, módulos o sugerencias recibirá la Tabla de Impactos Opcional y las reglas de Conducción Deportiva. Escribid a **DRAGON Magazine**, con la contraseña «**AI**» bien visible en el sobre.







En cierta ocasión, Winston Churchill, el que fuera primer ministro del Reino Unido, dijo: «La política es casi tan excitante como la guerra, y casi tan peligrosa. En la guerra sólo te pueden matar una vez, pero en política te pueden

¡Pon un poco de acción en tus campañas!

Dibujo : Jim Holloway

La más GRANDE HONORABLE de las AVENTURAS

Explorando las campañas políticas de fantasía

Por Jan Berrien Berends

Ilustración de Lissane Lake

En cierta ocasión, Winston Churchill, el que fuera primer ministro del Reino Unido, dijo: «La política es casi tan excitante como la guerra, y casi tan peligrosa. En la guerra sólo te pueden matar una vez, pero en política te pueden matar muchas veces.» En los juegos de rol, una campaña política puede ser tan excitante y divertida como las tradicionales aventuras de «cazar y matar» al monstruo.

Muchos jugadores creen que, a medida que los personajes de los jugadores avanzan hacia niveles más altos, de algún modo, la campaña debería introducirse en la esfera de la política. Por otra parte, no hay razón alguna para que no pueda montarse un juego con orientación política, incluso para los personajes de niveles inferiores. Pero, ¿cómo puede uno construir una campaña? Y, además, ¿de qué va todo eso de la política? ¿Tiene que ver con las elecciones y demás?

Para ponerlo muy simple, la política es todo lo que tiene que ver con el gobernar a la gente. En otras palabras, una campaña política tendría que ocuparse de cómo la gente es gobernada, o se gobierna a sí misma. Y, como uno puede fácilmente ver con sólo dar una ojeada al mundo político de hoy en día, allá donde actúa un gobierno, surgen otras cuestiones... los derechos humanos, el estado del bienestar, el conseguir cubrir las necesidades de los ciudadanos, la defensa de las fronteras y la adquisición de nuevos territorios, y el equilibrio entre las libertades individuales y las necesidades sociales, además de ser importantes temas en sí mismos, también acostumbran a ser preocupaciones políticas.

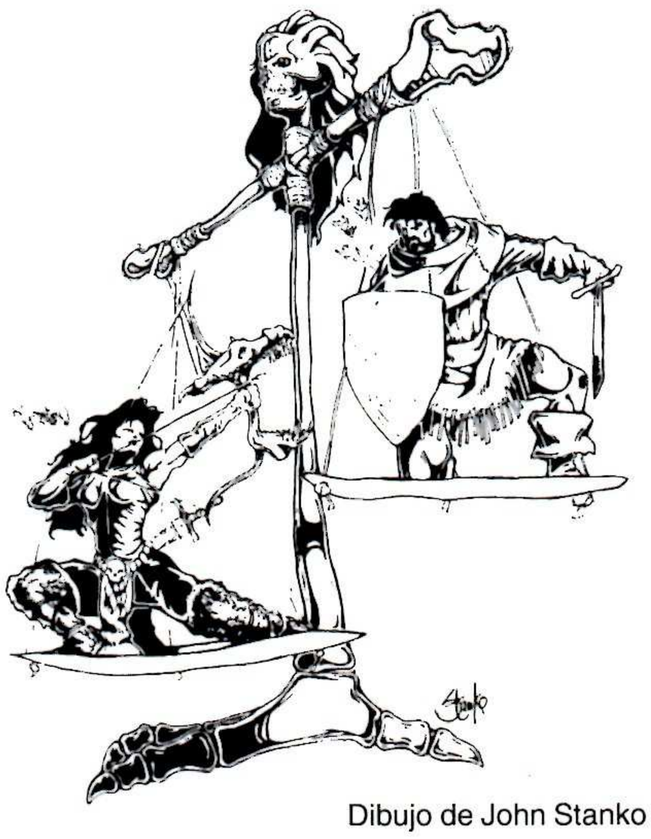
Y si bien hay ciertas similitudes entre las aventuras tradicionales y una campaña política, también hay grandes diferencias entre ellas. La más significativa es que los objetivos de los PJ son diferentes, porque se centran en la adquisición y el ejercicio del poder político, no en la acumulación de riqueza o de poderes orientados hacia el combate.

Este artículo examina las opciones de que disponen los DM interesados en los escenarios políticos y en las campañas primariamente políticas. Y se incluyen en él numerosas sugerencias para posibles situaciones y aventuras políticas que pueden ser colocadas en una campaña, entre varios marcos políticos.

¿QUIENES SON LOS PJ?

Cuando un grupo de jugadores decide realizar una campaña política porque los PJ son demasiado poderosos, o porque simplemente les parece divertido el hacerla, antes de crear una tal campaña deben de hacerse algunas preguntas.

Deben decidir qué papel van a jugar los PJ en el sistema político. ¿Empiezan la campaña como figuras políticas establecidas, como reyes, visires, o señores feudales? Si es así, será mejor que sus historias personales reflejen una vida política anterior. Así, aunque pueden empezar como dirigentes y potentados, es mejor que empiecen como jugadores menores en lo político y tengan la oportunidad de establecerse políticamente, a medida que avanza la campaña. Así, un jugador cuyo PJ empieza como el capitán de una pequeña fuerza de guardias que defiende una fortaleza fronteriza, podrá pasárselo muy bien mientras trata de lograr que su personaje sea aceptado entre los rangos de la nobleza.



Dibujo de John Stanko

Consideremos la epopeya anglosajona *Beowulf*. Al inicio de la historia, Beowulf es el heroico vasallo de un rey, y debe realizar actos valientes y heroicos. Hacia el final de la epopeya, ha reemplazado a dicho rey, y tiene que ser tan sabio cuan valeroso.

Alternativamente, los PJ pueden empezar como un don nadie en lo político. Podría ser que pertenezcan a una clase social que les permite participar en la política, pero son tan jóvenes que aún no pueden ejercer tal derecho. O quizá su clase social virtualmente les excluye de tal participación, y parte de la campaña esté dedicada a permitirles ganar el derecho (para ellos y para otros como ellos) a participar en las tareas políticas.

Otra cosa importante a tener en cuenta es la categoría del personaje de uno. Si la campaña va a implicar una gran actividad de espionaje, entonces serán muy valiosos los psiónicos, adivinos y bribones. Si el mundo político está muy militarizado (digamos que la reina a la que rinde vasallaje el PJ está en guerra con un país vecino, a causa de antiguos conflictos étnicos), el jugador puede decidir encarnar a un luchador que tiene un cargo en el Ejército. Y si bien las categorías en sí no dictan, necesariamente, los roles de los PJ en su sociedad, sí que lo hacen muchos de los kits que se encuentran en los diversos *Manual del buen...*

Los kits del heraldo, bufón y narrador folklórico del *Manual del buen bardo* (aún no publicado en castellano) son adecuados para la mayoría de las campañas políticas, y el kit del Skald lo es para una campaña vikinga. En el *Manual del buen ladrón*, los kits de asesino y espía son un par de buenas opciones. Los kits de guerrero asociados con la nobleza son bastante viables, y, si lo militar tiene un rol importante en la campaña, el kit de Mirmidón también pude ser adecuado. Los kits de patricio y académico son buenas elecciones para magos con inclinaciones políticas. Para los personajes sacerdotes, se pueden considerar los kits de sacerdote noble, campesino o estudioso. Naturalmente, también pueden ser adaptados la mayor parte de los otros kits. A menudo, los kits que exigen un poco más de explicaciones son los más interesantes. Por ejemplo, un ladrón que tome el kit del Swashbuckler puede tener la identidad de un noble petimetre, al que le encanta la política, a pesar de ser absolutamente incompetente en ella... pero, cuando resulta necesario, se coloca una máscara y asume la identidad de un honorable, aunque fanfarrón, luchador callejero.

También puede considerarse el crear otros kits, políticamente orientados. Algunas posibilidades incluyen: el mago de la corte o el astrólogo, el embajador (ideal para psiónicos), el sacerdote burócrata, el rebelde campesino (o cualquier otro tipo de rebelde), o, simplemente, un kit de político. Los manuales contienen la información detallada sobre cómo crear nuevos kits de personaje. Cuando se creen kits políticos son muy útiles las ventajas de la interacción personal (tales como bonos a las reacciones de los PNJ).

Si se cree que ciertas categorías podrían tener demasiadas ventajas en la campaña política, se pueden limitar, e incluso prohibir, ciertas categorías o kits. En una ambientación medieval, se pueden restringir todos los PJ a la categoría de guerreros. En una campaña político religiosa, todos los PJ podrían ser sacerdotes.

Esto no impide el crear PNJ de las clases restringidas... de hecho, el hacerlo presentará un reto real para los PJ. Esto puede pasar, por ejemplo, si el soberano de los PJ ha prohibido el uso de la magia o los poderes psiónicos, o quizá si sólo los «bárbaros» se entrenan en el uso de las artes arcanas o psiónicas. Quizá todos los PJ sean campesinos, y simplemente no tengan la oportunidad de llegar a utilizar sus habilidades psiónicas inherentes. Quizá la magia sea algo que sólo se da en las leyendas... pero unas leyendas con las que se pueden topar los PJ.

EL COMPROMISO DE LOS PJ

Es importante el conocer las motivaciones de los PJ. Si se quiere que los jugadores tengan personajes que sean creíbles y entretenidos necesitan saber qué es lo que quieren esos personajes. Y tales motivaciones están íntimamente ligadas con quiénes son los PJ en el mundo político y social. Lo que sucede más a menudo es que las motivaciones están íntimamente ligadas al tema fundamental de la campaña (que se discutirá en la sección siguiente).

Un jugador podría crear un PJ a quien, desde su más tierna infancia, se le ha enseñado a creer en una cierta ideología política. Un mocetón campesino puede llegar a su mayoría de edad imbuido de la idea de que ha de liberar a sus similares del mal gobierno de las clases dirigentes. Una muchacha huérfana, criada por un rudo guardabosques, puede aborrecer la destrucción, llevada a cabo en nombre de la civilización de sus amados bosques y montañas.

Quizás un personaje ya nazca en el mundo

de la política. Tal vez se trate del hijo de un noble, o haya sido criado por un abogado y todos esperen que también él lo sea. Un giro más interesante en esa dirección puede ser el hacer que el PJ no sepa quiénes son sus verdaderos padres: a medida que progresa la campaña, lentamente va descubriendo que es el heredero del trono, o el hijo no deseado de un hechicero malvado, o del visir del sultán. Y tiene que llegar a acomodarse a su herencia en una sociedad que ve a la herencia como algo central en la identidad del individuo.

Otra posibilidad es que el mundo en el que existe el PJ sólo permita los progresos sociales a través del escalafón de la burocracia. Quizás esta burocracia sea la Iglesia, o quizá sea simplemente una organización de seguridad, creada para mantener y proseguir con la autoridad y funciones del gobierno existente. Tal vez el PJ sea un campesino que se convierte en sacerdote. Una vez logrado esto, si es lo bastante piadoso, puede ser capaz de escalar en el sagrado escalafón hasta algo más o menos equivalente al papado. La Iglesia puede ser la única oportunidad que tenga de hacerse con una educación. O quizás el PJ se haya hecho con el cargo de maestre constructor de las murallas de la ciudad: no vale la pena jugar a los elementos del día a día de su trabajo, pero su cargo le da al PJ la posibilidad de hallarse en medio de ciertos entresijos políticos.

Cuando se elige el papel en la vida del PJ, es importante el recordar qué es lo que busca: qué objetivos desea conseguir. No es divertido el jugar con un PJ sin aspiraciones. El PJ debe tener objetivos razonables que puedan ser alcanzadas dentro del ámbito de la campaña. Asimismo, esas aspiraciones deben de tener una cierta profundidad. No basta con querer llegar a ser un soberano... ¿Qué es lo que quiere lograr con ello el PJ? ¿Acaso espera poder cambiar en algo su mundo? ¿O se trata del verdadero/a heredero/a del trono, que está tratando de recuperar lo que es suyo por derecho de linaje?

Hay que considerar cuidadosamente qué recompensas políticas puede desear el PJ. Lo que el PJ anda buscando no es una varita mágica o una poderosa espada, así que hay que suministrarle la posibilidad de que logre auténticos triunfos políticos. El ascenso en la política, el derrocamiento o muerte de los enemigos políticos, el poner a descubierto los secretos de un enemigo, o el ocultamiento con éxito de los propios son ejemplos de los posibles logros políticos.

En una campaña tradicional, después de que los PJ han matado al dragón, lanzan un suspiro de alivio, mientras van a recoger el tesoro. En una campaña política hay que mantener ese mismo ritmo de tensión y relajamiento. La noticia de que un importante aliado político ha sido asesinado debe provocar nerviosismo, si es que no provoca el pánico. ¿Y cómo pueden los PJ saber lo que está pasando en la corte del rey Rufus, si su agente doble allí destacado ha sido asesinado? De modo que los PJ se sentirán muy aliviados cuando logren establecer un pacto con otro miembro de la corte del rey Rufus.

LA DIRECCION DE LA CAMPAÑA

Con el fin de tener una campaña coherente, hay que disponer de un marco político coherente. Tal marco puede ser tenue: posiblemente los personajes se hallen en posiciones de cierto poder político y deban trabajar para mantener y mejorar dicho estatus. Sin embargo, resultan más interesantes aquellas campañas que tienen un motivo o tema que se desarrolla a lo largo de las muchas aventuras que constituyen una misma campaña.

Por ejemplo, la campaña podría tener como tema central una rebelión campesina. Y los PJ, que inician la campaña ya sea como campesinos, o como nobles con simpatía hacia su causa, ayudan a que tenga lugar dicha rebelión. Cuando se inicia la campaña, solamente existe un cierto descontento entre el campesinado, los PJ, idealistas ellos, atizan dicho descontento, dirigiéndolo hacia quienes son responsables del sufrimiento de los campesinos, es decir, la clase dirigente. Y, a medida que se desarrolla la campaña, los PJ avanzan en los niveles del poder político, y asumen más y más responsabilidad entre los campesinos, y control sobre los mismos. El clímax de una tal campaña debería ser el inicio de una rebelión armada.

Otras posibles campañas tendrían, al contrario, a los PJ trabajando para sofocar una maligna revuelta. O podrían verse envueltos en disputas por territorios fronterizos entre señores feudales. O podrían ser embajadores, enviados por una ciudad-estado a otra para preparar una alianza, tratados o intercambiar comercio; en una tal campaña es muy probable que también tengan misiones secretas encomendadas por sus superiores, y que deban ocultar a los dirigentes de la ciudad a la que han sido enviados. Por ejemplo, podría ser que mientras ostensiblemente han sido enviados a normalizar las relaciones entre dos ciudades que hace poco que han alcanzado una aún inestable paz, en realidad los PJ tienen como misión el preparar la caída de la ciudad enemiga, haciendo así que triunfe la propia. La actividad encubierta siempre resulta divertida y tiene un papel en casi todas las campañas políticas.

Las cuestiones religiosas son temas excelentes para campañas políticas. Los PJ pueden estar dedicados a la propagación de una determinada religión, o pueden propugnar la libre profesión de fe. Quizás el sacerdocio esté en lucha con el poder secular para el control de la población. O también se puede montar enteramente una campaña dentro de la jerarquía religiosa, con los PJ trabajando para erradicar la corrupción, o para lograr poder burocrático o religioso.

Una arena para la política que a menudo es descuidada es la de los gremios de ladrones o las organizaciones de soldados mercenarios, de mercaderes, magos, etcétera. Para empezar, si duda, el gremio tendrá algún tipo de relación con el gobierno legítimo. Incluso es posible que tenga el control de algunos de los miembros de ese gobierno. Los ciudadanos normales se sentirían horrorizados si conociesen el verdadero alcance del poder de los gremios. Naturalmente, el PJ puede hallarse al otro lado en el conflicto entre gobierno y gremios. También puede ser que el gremio esté batallando por conseguir ciertas libertades, o para lograr manga ancha gubernamental respecto a algunas de sus actividades. Igualmente, dentro del gremio habrá un montón de politiqueos. ¿Quién manda en el gremio? ¿Los miembros del mismo están contentos con sus líderes? ¡No hay que olvidar que, si los ladrones son tan buenos en las puñaladas traperas... por algo será!

Las posibilidades son ilimitadas. Combinando dos o más, aunque no tengan relación entre sí, los temas pueden darnos unas motivaciones complejas y unos guiones argumentales complejos. Y hay que recordar que una cierta intriga añade mucho a la aventura política. Sobre todo se deben incorporar muchos personajes poco fiables. Por ejemplo, un buen tema con intriga podría ser que los PJ son contratados por una persona que luego descubren está aliada con malvados. De resultas de esto, si quieren ganar la recompensa que les ha sido prometida, deberán realizar actos moralmente reprensibles. Y si insisten en realizar el mal, en propio beneficio, entonces no hay que dudar en hacer que su maligno patrón los traicione: posiblemente planeaba hacerlo desde el principio. En cambio, si los PJ deciden seguir el camino de la justicia, pueden encontrarse enfrentados con su contratador, pero, al cabo, su justa acción puede comportarles mayores recompensas que las que les habían sido prometidas.

DE COMO MANEJAR UNA CAMPAÑA POLITICA

Lo más importante a decidir en una campaña política es lo que van a hacer los PJ. Al empezar una campaña bien planeada, los PJ tienen unos objetivos. Tal como se ha dicho antes, pueden estar tratando de provocar la caída de ciudad a través de la subversión, o intentando apuntalar la autoridad de un príncipe, etcétera. La cuestión que hay que contestar luego es cómo van a lograr ese objetivo. Y si bien se pueden preparar aventuras que los enganchen cada tantas sesiones, lo mejor es tratar que los PJ decidan qué es lo que quieren hacer a continuación, influenciando, de este modo, el desarrollo de la campaña.

Seguro que, llegados a este punto, en su mente han empezado a brillar luces de advertencia: ¿cómo puede permitir un DM que los jugadores decidan el curso de una campaña? ¿No resulta eso peligroso? Mi respuesta es que no... si la campaña ha sido preparada adecuadamente.

Cuando se crea un mundo para una campaña, además de preparar hermosos mapas y detalladas tablas de encuentros fortuitos, hay que dedicar un tiempo considerable a pensar la política de tal mundo. Y hay que pensar en la naturaleza de los gobiernos en dicho mundo, considerando los puntos fuertes y débiles de cada uno de ellos, así como los objetivos que tienen quienes ostentan el poder.

En el mundo real, los sistemas políticos son increíblemente complicados, y uno nunca puede esperar duplicar una tal complejidad en la campaña. No obstante eso, el mundo real es una excelente fuente de información a la hora de crear un marco político. Por ejemplo, consideremos los motivos que subyacen tras una guerra en el mundo real: ¿cuáles eran los motivos por los que luchaban las facciones? ¿Cuáles eran los objetivos de los líderes? ¿Eran compartidos por las personas a su mando? Aunque resulte imposible duplicar tal complejidad, sí es posible simularla.

Y cuando se cree el mundo, hay que colocar en el mismo muchas debilidades políticas de las que puedan aprovecharse los PJ. Y también algunas trampas, para confundir a los PJ. Así, un político puede parecerles a los PJ malvado y manipulador, pero quizás en realidad sólo está buscando lo mejor para su sociedad. También se pueden preparar algunas leyendas

acerca de artefactos útiles, o futuros héroes. ¿Hallarán los PJ esos artefactos o se convertirán en esos héroes? Y, finalmente, hay que estar muy seguro de quién tiene verdaderamente el poder político... ¡puede que no sea quien el pueblo, y los PJ, creen! Si se tiene toda esa información por adelantado, no habrá que ir creando las aventuras al buen albur: ya estarán allí para ser descubiertas por los PJ.

Una vez ha sido creado el marco político adecuado, hay que discutirlo con los jugadores. Y únicamente hay que explicarles lo que es razonable que sepan sus personajes. La primera sesión puede estar dedicada a discutir los objetivos de esos personajes y a facilitar a los jugadores información acerca del mundo. Han de conocer a los PNJ importantes y tener indicios de las motivaciones oscuras o secretas de ciertas figuras clave. Si se tiene tiempo, es conveniente preparar resúmenes que describan la base de la situación política, centrándose en los temas relacionados con los objetivos de los PJ.

Es entonces cuando los PJ deben hacer sus elecciones. Si el mundo ha sido bien creado, y si se ha facilitado la información correcta, los PJ estarán repletos de ideas. Hay que dejarles que discutan sus planes y que tengan tiempo de planificar, al tiempo que se les contesta a las preguntas que puedan tener. Naturalmente, no es necesario contestar honestamente a cada una de sus preguntas.

Antes de cerrar esa sesión, hay que pedirles a los jugadores un plan de acción. Y no hay que sentirse desencantado si se descubre que no han captado la pista más importante, o que parecen ir en una dirección equivocada. Una vez hayan dado ese plan, ya se puede crear una aventura para la siguiente sesión.

Porque, sea cual sea ese plan, es posible preparar una aventura a partir del mismo. Así, los esquemas de los jugadores pueden parecer aburridos o desangelados y puede suceder, por ejemplo, que quieran pasar una sesión realizando entrevistas con diversas personas, con vistas a reunir información importante. En tal caso, se puede hacer que una de las personas que quieren ver siempre esté ocupada... y así deberán pasar un tiempo espiando a tal persona, para ver si tiene algo que ocultar y de qué se trata.

Entre otras cosas, los PJ pueden pasar su tiempo espiando, llevando a cabo asesinatos, dando fiestas en las que pueden recoger información o influenciar a sus colegas, recuperando objetos de importancia, investigando perturbaciones en el sistema político o social, o llevando a cabo las órdenes de sus superiores. En el último caso, los PJ pueden acabar haciendo lo que harían en cualquier otra campaña. Por ejemplo, un superior puede decidir que han de eliminar una determinada amenaza que acecha en las cloacas de la ciudad. El añadirle una dimensión política a una tal misión puede ser realizado de diversos modos... quizás el superior confíe en que los PJ morirán en el intento, y tal vez si cumplen con éxito su misión atraigan la atención de alguien con mucho poder político o, por el contrario, irriten a alguien a quien perjudique su éxito.

Durante cualquier aventura no hay que dudar en añadir elementos de la escena política que los PJ no se esperen. Por ejemplo, mientras estén tratando de descubrir si el mago de la corte está aliado con poderes malignos, se puede considerar el introducir un sorpresivo intento de asesinato contra ellos. Así, tendrán que empezar a investigar quién los quiere muertos, y el porqué. Puede tratarse del mago que están investigando, pero el complot puede venir de cualquier otro origen. Ese tipo de pistas son muy buenos inicios para otras aventuras, y también pueden atraer la atención de los PJ hacia aspectos que antes se les hayan pasado por alto.

Inevitablemente sucede que los PJ se plantean planes que nada tienen que ver con lo que estaba previsto que sucediese en la campaña política. No hay problema... lo mejor es trabajar a partir de eso. Por ejemplo, si a los PJ se les mete en la cabeza que el chambelán de la corte está aliado con su peor enemigo, seguro que querrán investigarlo; y resulta que la figura del chambelán había sido creada inicialmente como un personaje sin importancia en el juego. Pero como los PJ han planteado una situación interesante, vale la pena introducirla en la campaña. Siempre hay que considerar que las ideas que surgen, aunque no hubiesen sido contempladas en el planteamiento, pueden ser ciertas, y el chambelán puede realmente ser un agente doble. Y hay que decidir si se quiere que así sea, o que todo quede en una simple pista falsa.

Una vez se haya decidido si las creencias de los PJ son ciertas, se puede crear una aventura que les permitirá averiguarlo... o no. Tal vez se decida que tenían razón en lo del chambelán, pero se desea hacerles pensar que se han equivocado. O tal vez se equivoquen, pero sea interesante presentarles pistas que les hagan pensar que tienen razón. Luego, si actúan en base a información falsa, pueden meterse en todo tipo de situaciones complicadas, en las que se vean obligados a utilizar toda su habilidad como diplomáticos... o mentirosos y tramposos.

Es importante el asegurarse que la campaña política no pierda ritmo. Como en cualquier otra campaña, no hay que aburrir a los jugadores, por lo que hay que mantener la excitación. Y, en lugar de hallarse con monstruos tras cada esquina, lo que hay aquí son complots políticos, enemigos malignos y aliados potenciales. Y dentro de cada una de las sesiones de juego hay que intentar incluir, al menos, un largo período de acción: las campañas políticas tienden a ser de mucho hablar, lo que está muy bien... pero la mayoría de los jugadores y DM también desean disfrutar de algo de acción.

Dicha acción no tiene por qué ser el núcleo del argumento, pero debe de ser real, consecuente con la trama, y peligrosa. Un intento de asesinato puede ser un buen subargumento: por ejemplo, los PJ, que han estado a punto de perder sus vidas cerca de un almacén abandonado, investigan ese edificio y hallan un acceso secreto a las cloacas de la ciudad. Allá abajo se ponen a perseguir al que les ha atacado, quizá cayendo en alguna de sus bien pensadas trampas, o quizá topándose con algún desagradable monstruo de las profundidades urbanas. Otros modos fáciles de introducir algo de acción en la campaña pueden ser las misiones de espionaje, de correo secreto, de asesinato, e incluso pausas en la acción principal, con el fin de lograr un tesoro para financiar la causa.

Resulta más divertido, y presenta un mayor reto, si la causa de esa acción se halla en audiencias con la autoridad, en intentos de influenciar al PNJ, o incluso durante una investigación. Así, por ejemplo, quizá para hallar la verdad acerca de la bruja de la corte, los PJ tengan que ir a buscar un viejo documento a unas cercanas ruinas, o quizás el emperador, harto de escuchar las súplicas de los PJ, los haga meter en un laberinto en el que acecha un minotauro ansioso de sangre. O, con el fin de lograr más seguidores para su causa, los PJ tengan que llevar a cabo actos heroicos.

Al cabo, los PJ terminarán por crear un montón de seguidores del mundo en que están jugando. En principio, esto puede parecer ridículo, pero lo cierto es que dándoles lo que ellos esperan, el mundo que resulte puede resultarles altamente creíble y divertido, tanto para jugar en él, como para dirigirlo. Pocas veces se les ocurre a los PJ el que ellos están ayudando a crear el mundo, pero si todo va bien, lo que les parecerá es que ese mundo es brillante y realista, porque, a cada paso que dan, se encuentran con algo interesante.

Naturalmente, a menudo habrá que preparar partes del mundo que ni el mismo DM sabía que existiesen. Y, a menos que el DM sea muy experimentado, y esté dispuesto a ir inventando sobre la marcha, va a necesitar de un tiempo de preparación. Es por eso por lo que siempre debe estar muy al tanto de lo que quieren hacer los PJ. Con el fin de siempre tener la alfombra roja desenrollada bajo sus pies, hay que saber en que dirección piensan marchar.

PERSONAJES NO JUGADORES

Cuando se crea un mundo de campaña, hay que desarrollar un gran número de personajes con los que vayan a encontrarse los PJ. Y, a lo largo de una campaña, muchos de los PNJ aparecerán una y otra vez. En algunos casos un solo PNJ será el foco de toda una campaña. Un ejemplo de esto podría ser una campaña en la que los PJ siguen a un determinado líder político, ya sea un tey ungido, tal cual Carlomagno, o a un héroe campesino que quiere acabar con las injusticias de su mundo, cual Robin Hood.

[**Nota de la Redacción.** – *Se puede construir toda una campaña política y/o de acción alrededor de las hazañas de una banda de PNJ que está luchando por acabar con las injusticias sociales o políticas. Hay que tener en cuenta que las acciones de Robin Hood tenían una motivación política: era la lucha de una etnia reprimida, la sajona, luchando contra la etnia opresora, la normanda, personificada en el corrupto régimen del príncipe Juan Sin Tierra. Así, los PJ pueden unirse, e incluso liderar, una banda de PNJ, luchadores por la libertad, que buscan algún tipo de cambio político. Y no sólo tienen los PJ que lograr un triunfo militar contra sus enemigos, los sicarios del régimen corrupto, sino que han de hacerse con las mentes y los corazones de las gentes, con el fin de lograr su apoyo para la causa. El módulo GURPS** Robin Hood *de Steve Jackson Games examina este tipo de campaña en diversos géneros de juego.]*

En las campañas políticas, los PJ no sólo se encontrarán con campesinos, mercaderes y otros aventureros. También deberán rendir pleitesía a reyes, princesas, duques y otros poderosos nobles, y tratar con burócratas, oficiales militares, diplomáticos y otros miembros menores de la nobleza. Y, dado que, fundamentalmente, la política tiene que ver con la gente, es importante el dar auténtica profundidad a esos PNJ.

Y se ha de tener en cuenta que la característica más importante de los PNJ en una campaña política es sus motivaciones. Hay que conocer

sus objetivos, reales o falsos, ocultos o descubiertos, si es que se quiere que jueguen con éxito su papel en la aventura. Un rey que se limite a permanecer sentado en su trono, dispensando una arbitraria justicia, no tiene lugar en una aventura política, al contrario de un jerarca menor que, en secreto, se ha vendido al enemigo.

Un PNJ puede estar interesado en adquirir y mantener un poder político, en lugar del tradicional poder financiero o mágico. Alternativamente, puede estar dedicado a un ideal o causa políticos determinado, tal cual «patria y rey», o «democracia», «libertad para el pueblo» o «la tierra para el que la trabaja». Por último, también puede estar tratando de interferir las acciones de un rival político o de desbaratar los planes de un enemigo. Y las figuras políticas más poderosas pueden estar buscando lograr diversos objetivos al mismo tiempo.

Naturalmente, hay que tomarse el tiempo necesario para darles personalidad a los PNJ. En especial, para los personajes recurrentes, es preciso, además de darle a cada uno un abanico de motivaciones, el desarrollarles una personalidad consistente. El tema del desarrollo de las personalidades de los PNJ se trata en mayor profundidad en la *Guía del Dungeon Master*.

Los tipos de PNJ que hay que desarrollar varían con el tipo de campaña que se está llevando a cabo. Por ejemplo, si la campaña se desarrolla en un ambiente similar al de principios de la Edad Media, habrá que pensar en nobles feudales, cortesanos y siervos. En un ambiente medieval más tardío posiblemente se dé una familia real y haya empezado a desarrollarse una burocracia gubernamental. En una campaña con trasfondo árabe, tal como *Al-Qadim*™, el pueblo estará gobernado por un sultán, que será aconsejado por uno o más visires y un puñado de brujos y astrólogos reales. Si se añaden unos cuantos cortesanos con motivaciones secretas, y nobles llegados de estados vasallos trayendo extraordinarios regalos, ya tendremos completo el marco de la acción.

No hay que olvidar las figuras religiosas. Si en el mundo hay religión [¿y en qué mundo no la hay?], probablemente desearán meter cucharada en el proceso político. Por lo tanto, deberán ser desarrollados los más importantes sacerdotes, chamanes o jerarcas del templo, tanto como cualquier otro PNJ relevante.

Algunos PNJ que posean poder político tendrán poco o ningún poder mágico o de combate. Pues si bien se espera de un rey en un ambiente medieval primitivo que lleve a su ejército al combate, cuando se ha desarrollado ya una complicada burocracia real, es muy probable que el rey deje a otros el mando de sus tropas. Y él puede dedicarse, en cambio, a los asuntos de Estado o a tareas más intelectuales [o lúdicas]. De este modo, deberían haber muchos personajes de nivel cero involucrados en la política.

Para tomar un ejemplo histórico, consideremos el caso del Luis XIV de Francia. Tenía una increíble habilidad política, como queda demostrado por su pericia en el control de sus cortesanos. Y su influencia sobre ellos llegaba a tal grado, que las disputas en la corte se basaban en quién tendría la prerrogativa de ayudarle a vestirse por las mañanas, en lugar de cuestiones políticas o económicas. Quizá tuviese toda la razón cuando dijo aquello de «el Estado soy yo». Y, sin embargo, siendo como era un foco de poder político, las guerras en que luchó eran, principalmente, guerras diplomáticas, en las que su rol personal como guerrero era insignificante. En términos de juego en *AD&D*©, probablemente hubiese tenido alta sabiduría, inteligencia y carisma, pero posiblemente habría sido un PNJ de nivel cero.

Evidentemente, hay que asegurarse de que cualquier personaje con el que vayan a luchar los PJ pueda mantener su terreno en un combate. Para ello, no tienen por qué ser unos hábiles luchadores, sino que pueden rodearse de gente capaz de defenderlos. Y hay que recordar que la sabiduría y la prudencia son unas virtudes tan importantes para un líder como puedan serlo una buena provisión de hechizos o una poderosa espada.

LA POLITICA EN LA FANTASIA

Resulta claro que los juegos *D&D* y *AD&D*® son muy diferentes al mundo real. Aquí los poderes mágicos existen y son peligrosos, abundan las bestias fabulosas y ciertos seres, increíblemente poderosos, pueden decidir entrometerse en los asuntos de la humanidad (o elfidad, o la enanidad, etcétera). Así que, a menos que la campaña vaya a ser histórica, hay que asegurarse de que se incluyen numerosos elementos fantásticos.

PNJ fantásticos: Es posible incluir a no-humanos en la esfera de la política. En Waterdeep, en el universo de Forgotten Realms® [cuya edición en español está en imprenta], el beholder Xanathar tiene un gran poder político en las cloacas que hay bajo la ciudad, y su retorcido brazo llega también a las calles de encima. Y en el universo de terror Ravenloft® [que será publicado en español en otoño del año 1994], la mitad de los personajes políticos están muertos (o muertos en vida), y la mayoría de los restantes o están locos, o son sobrenaturales, o realmente malignos. Y no hay que olvidarse de los seres que pueden parecer ser humanos. Los doppelgangers, algunos dragones y los seres que usan ilusiones entran en esta categoría. Imaginemos a los PJ tratando de seguir los pasos de un asesino doppleganger, del que saben que se oculta en la corte de su soberano, para atraparlo antes de que vuelva a matar.

Raza del personaje y cuestiones raciales: Quizá la campaña se centre en un conflicto racial. ¿Tienen problemas de convivencia los elfos y los enanos? ¿Acaso los goblins pretenden llevar a cabo el genocidio de los gnomos? En el universo de *Dark Sun*® la sociedad de los halflings está muy separada del resto del mundo, y las interacciones entre los halflings y las otras razas siempre están preñadas de tensión. La mayoría de los no-halflings ni siquiera comprenden el sistema de gobierno de éstos. Y hay que tener en cuenta que siempre es divertido explorar los sistemas de gobierno diferentes y misteriosos.

Cuestiones de planos: Los seres extraplanares pueden jugar un rol importante en la política. Si se dispone de un amplio panteón, casi seguro que los dioses estarán jugando un cierto papel en la política [se puede dar una ojeada a la guerra de Troya, tal cual es narrada en la Odisea, como fuente de inspiración]. También serán importantes otros seres muy poderosos. Así, el dragón de Athas es una fuerza sobrenatural que puede poseer unas tremendas consecuencias políticas. Después de todo, ¿qué es lo que hace un rey, cuando una fuerza invencible le exige el sacrificio de un millar de sus súbditos?

LA AVENTURA POLITICA

En las campañas en desarrollo, que estén formadas por una serie de aventuras, excitantes pero no necesariamente cohesionadas, es fácil que se den aventuras en las que los PJ se vean involucrados en tensas situaciones políticas, potencialmente explosivas. Y lo normal es que, sea cual sea el resultado de la aventura, cuando haya sido completada, los PJ pasen a una nueva situación, olvidándose, prácticamente, de la anterior situación política.

Claro que el crear una sola aventura política no necesita de tanto trabajo como el crear toda una campaña política. Para ello, se aplica la mayor parte de lo dicho antes, aunque no haya que trabajar tanto.

INVOLUCRANDO A LOS PJ

Esta cuestión puede ser difícil, especialmente cuando la única motivación de los PJ es el beneficio personal. Naturalmente, los PJ pueden ser contratados por alguna poderosa figura política, que quiere que lleven a cabo una determinada misión. Y aunque puede que éste no sea un inicio demasiado fascinante, es un método más que probado de empezar, y no hay nada de malo en él. Además, si bien puede parecer bastante corriente, puede ser convertido en un comienzo muy interesante, si se toma el tiempo para prepararlo bien. Y, en lo que a intriga se refiere, este inicio de «los mercenarios contratados» puede resultar ser la opción más viable. Recordemos que el empleador de los PJ no tiene por qué ser lo que dice ser.

Está claro que hay otros modos en los que involucrar a los PJ en una aventura política. Una de las mejores maneras es darles a los PJ algún interés personal en la misión. Se debe intentar darle a la aventura algún gancho que atraiga a los PJ a la acción, por sus propios motivos. Por ejemplo, los PJ pueden mostrarse interesados en participar en la política, si su base de operaciones es una ciudad en la que acaba de ser aprobada una ley que prohíbe el uso de la magia, o que tasa a los aventureros con un impuesto sobre el ochenta por ciento de sus ganancias adquiridas fuera de la ciudad. También puede darse la circunstancia de que un amigo de los PJ tenga ciertas conexiones políticas que lo conviertan en un objetivo a abatir por alguien que tiene sus propias ambiciones de poder.

Veamos un ejemplo: Magnar, un viejo y buen amigo de los PJ, es a su vez íntimo de la duquesa de Labriadok. Pero, por desgracia para él, el infame conde Poguish ansía convertirse en el siguiente duque de Labriadok, y ha decidido que, si puede sacar de enmedio a Magnar, le será más fácil lograr su objetivo. Así que rapta a la familia de Magnar, para poder ejercer presión sobre él. Y toca a los PJ ayudar a su amigo en esta hora de necesidad.

Y también puede ocurrir que los PJ se vean involucrados en la política, sin ellos comerlo ni beberlo. Tal vez la espada mágica que hallaron en el tesoro del último dragón que derrotaron sea una pertenencia tradicional del clan de los McPhearson. Pero si los enemigos de éstos, los O'Donnell, se enteran de que la espada ha sido hallada, pueden intentar apoderarse de ella, para así humillar a los McPhearson. En tal caso, los PJ deben decidir con qué bando se ali-

nean, y quién quieren que tenga la espada. También pueden decidir que desean quedársela ellos, en cuyo caso tendrán que escapar de las tierras altas, antes de caer víctimas de la furia de los clanes rivales. Puede que esta aventura no sea muy política, pero la política sigue subyaciendo en ella, debido a la misma situación de enfrentamiento entre los clanes.

Y dado que los PJ en este tipo de campañas no son creados específicamente para tener aventuras políticas, sus motivaciones pueden ser más simples, al menos en términos políticos. Y no debe resultar muy difícil superar tal obstáculo: tal como demuestran los ejemplos anteriores, siempre se puede hallar un modo en el que explotar las motivaciones ya existentes de los PJ para hacerles tragar el anzuelo de una aventura política. Así, se puede emplear su ansia de lograr un tesoro, o de alcanzar el poder... si están dispuestos a luchar con un dragón para hacerse con beneficios materiales, también es posible que, por el mismo motivo, estén dispuestos a meterse en política, maniobrando en la corte.

OBJETIVOS DE LOS PJ

En una aventura corta, no se les pedirá a los PJ que derroquen el gobierno de un país, o que asuman el manto del soberano. De hecho, muy a menudo sus misiones serán básicamente las mismas que en una aventura no política. Quizá tengan que acabar con un monstruo feroz, o rescatar a un inocente, o hallar un raro artefacto. La diferencia es que la motivación de esas hazañas está basada en los objetivos políticos de los diversos PNJ con los que interactúan los PJ. Además, los éxitos o fracasos de los PJ tendrán auténticas consecuencias políticas.

Pero la diferencia más significativa entre una campaña política y una aventura política es que la aventura tiene que tener un argumento que empiece y acabe. Poco después de que empiece el juego, los PJ ya deben de tener una cierta idea de lo que están tratando de lograr. Y, cuando alcancen ese objetivo, deben estar dispuestos a seguir hacia otra cosa, pues la historia se ha acabado. Y aunque nada impide que el DM haga que su argumento sea enrevesado, ha de colocar el gancho, los obstáculos y la conclusión en una misma aventura.

Así, una aventura política puede ser la misión de los PJ enviados a recuperar una corona que tiene que ser ceñida por el soberano de un país en una cierta celebración anual, si es que quiere seguir en el poder. Desgraciadamente, dicha corona ha sido sustraída por agentes de un país vecino, que quieren causar desórdenes en éste, como preludio para su propia invasión del mismo. Muy probablemente los PJ ya habrán buscado objetos valiosos en otras ocasiones, pero esta vez lo están haciendo para mantener intacto un país. Si fracasan, primero habrá una guerra civil, y luego una invasión.

INTERACCION ENTRE LOS PNJ.

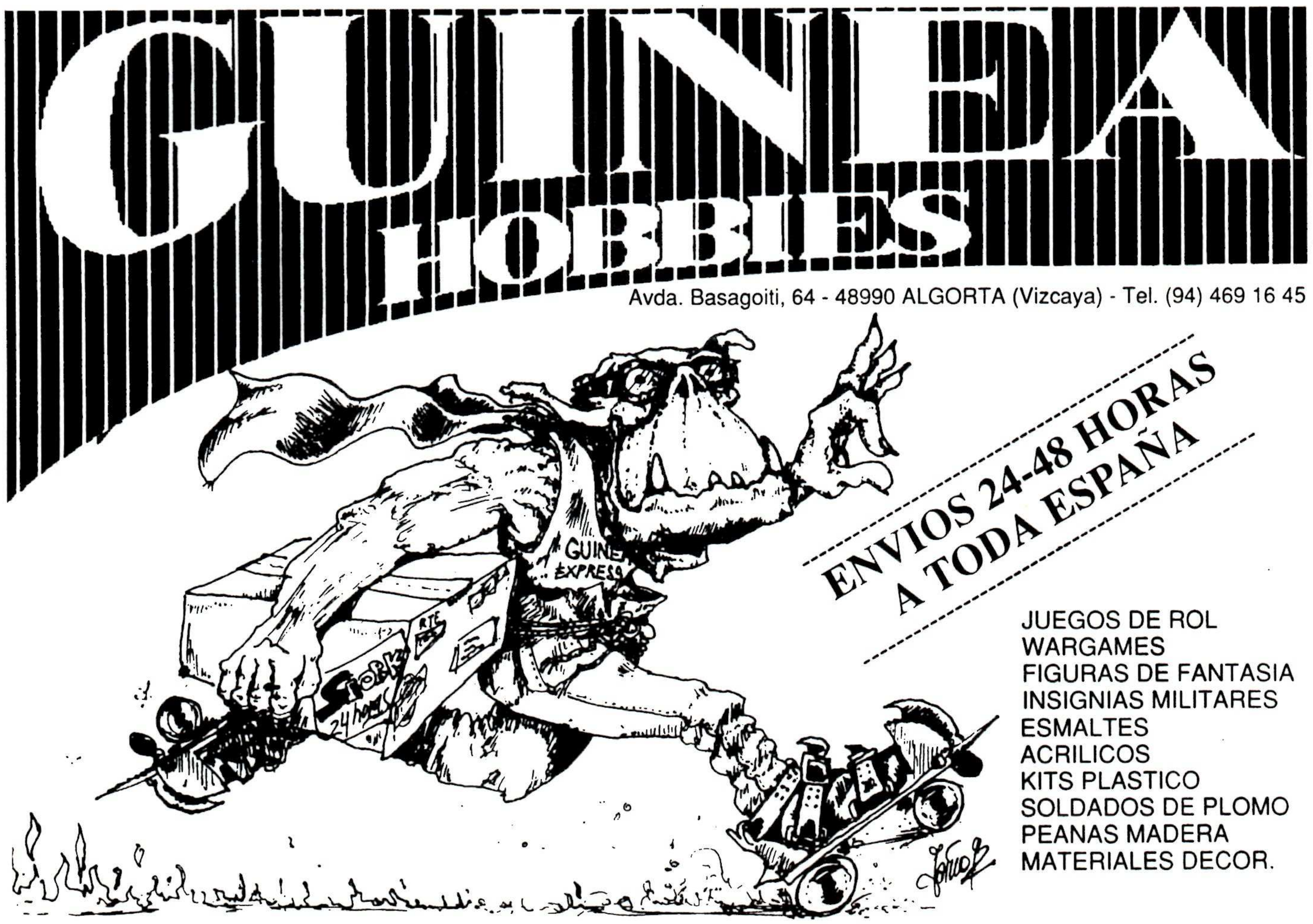
Como en toda campaña en curso, la motivación es la característica más importante de los PNJ. Pero, si bien unos cuantos rasgos simples deberían ser suficientes para darles a esos PNJ unas personalidades realistas, resultará imposible para el DM el hacerlos actuar correctamente si no sabe qué es lo que andan buscando. Puede haberse decidido que el príncipe es un engreído, pero si no se sabe qué es lo que busca en la gente que le rodea, entonces, simplemente, no se adecuará al ambiente político.

CONCLUSIONES

Las ideas de este artículo deberían ayudar al DM a dirigir una campaña política. Naturalmente, la mejor fuente de ideas es la historia política de las diversas naciones de nuestro propio mundo. Las guerras, el ascenso y caída de los imperios que han sido, la aparición y desaparición de las diversas familias reales, y la aparición de nuevos sistemas políticos pueden servir de inspiración. Y no sólo hay que mirar al pasado de la Tierra: una campaña basada en lo que está pasando hoy en el mundo político también puede resultar fascinante: Y se pueden emplear las novelas de ciencia ficción o fantasía como fuente de otras ideas en política.

Aunque es todo un reto el dirigir una campaña política, puede merecer la pena el tomarse ese esfuerzo, pues, según palabras de John Buchan, un famoso político escocés: «La política sigue siendo la más grande y honorable de las aventuras.»

** Indica un producto producido por una compañía que no sea TSR. La mayor parte de los nombres de productos son marcas registradas propiedad de las compañías que los producen. El uso del nombre de cualquier producto sin mencionar el estatus de marca registrada no debe ser tenido como un enfrentamiento con tal estatus.*





De la importancia de las culturas en una campaña



Las sociedades también deben de tener su propio carácter

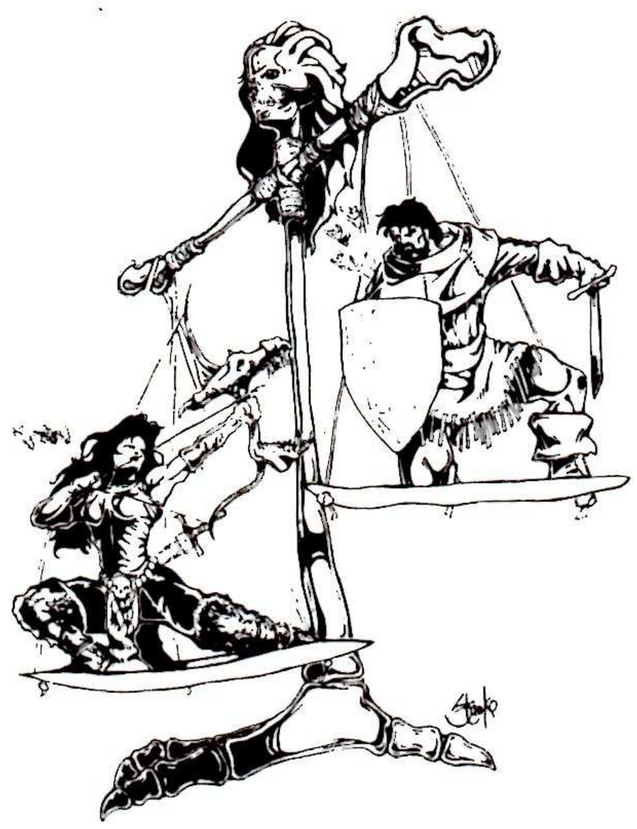


Por Buck Deason Holmes

Ilustración de Jim Holloway

Los relatos acerca de tierras lejanas y de culturas exóticas siempre han interesado a los fans de la ciencia ficción y la fantasía. Los elfos de la Tierra Media, los fremen de Arrakis y el imperio Klingon son ejemplos de populares sociedades imaginarias. Y esas sociedades intrigan a los fans porque cada una de ellas tiene una cultura específica, única. Unas culturas que van más allá de la descripción física de las gentes y de la función de la sociedad en la historia, dando carácter a sus respectivas razas.

Un DM puede dar mayor relieve a una campaña recreando ese toque exótico en las culturas de su mundo de campaña. Y ya se juegue en un mundo de creación propia, o en uno de los ambientes editados profesionalmente, el dar carácter a las gentes y tierras extrañas da variedad al juego y aumenta el interés de una aventura de juego de rol.



PARA EMPEZAR

El primer paso para desarrollar la cultura de un pueblo consiste en examinar los libros de reglas del juego, pues muchos de ellos tienen secciones sobre vida y cultura que resultan muy útiles. Algunas de las mejores para el juego *AD&D*® son el libro *Oriental Adven-tures* [no traducido al castellano] de la primera versión y las cajas de campaña *Al-Qadim*™ [no traducida al castellano] y Dark Sun®, así como muchas de las entradas de los compendios de monstruos. Por su parte, las mejores reglas de cultura en el juego *D&D*® se hallan en los *Gazeteers* [no traducidos al castellano], que también sirven para el *AD&D* y muchos otros JdR de fantasía. Steve Jackson Games tiene algún material cultural muy interesante en sus módulos para GURPS* *Japan* y *Supers I.S.T.*

Tales libros suministran la información básica acerca de las sociedades que necesita un DM, pero éste debería ir más allá. Por ejemplo, el *Compendio de monstruos* nos informa de que los gigantes de piedra son «unos artistas primitivos, que pintan escenas de sus vidas en las paredes de sus refugios y en lienzos de piel curtida». Describiendo o dibujando el arte de un clan de gigantes, un DM puede dar más carácter a toda esa especie. Pero, ¿qué es lo que dibujarían esos gigantes de piedra? Pues si son como la mayoría de los pueblos primitivos, dibujarían imágenes de sus cacerías y de sus rituales. Y quizá pintasen imágenes de sus dioses y héroes mitológicos. Claro que su gran altura haría que su punto de vista del mundo difiriese del de los humanos, por lo que su arte reflejaría esta diferencia. Así, la imagen de un gigante moviéndose por entre un bosque sería parecida a la que un humano tendría al moverse por entre un trigal. Y, posiblemente, los gigantes de piedra no tendrían ninguna leyenda heroica similar a la humana de David y Goliat (si acaso, sería todo lo contrario, con David como el malo de la historia).

Las secciones que siguen quieren dar algunos consejos acerca de cómo retratar el carácter de una cultura. Como un escritor que muestra una cultura en su narración, un DM debe incorporar a su mundo de juego detalles significativos acerca de una determinada sociedad. Esos detalles deben de enriquecer la historia y resultar interesantes para los jugadores, y deben de ser introducidos en el juego, mientras se mantiene un fluido desarrollo del argumento. Los aspectos de la cultura que se dan aquí son ejemplos de detalles interesantes que pueden ser incorporados con facilidad al juego. Y si bien el foco está puesto en el sistema *AD&D*, los principios aquí tratados pueden aplicarse a cualquier JdR.

LENGUAJE

Dado que la mayor parte del juego de rol es verbal, el más fácil y poderoso medio en que retratar la cultura de una sociedad es a través del idioma de la misma. Imaginemos una típica sesión de juego. Los jugadores ya están metidos en faena, y el DM ha iniciado la aventura.

«Mientras os encontráis en la taberna local, un enano se acerca al grupo, lleva una coraza de placas y una capa de marta cebellina. Lleva al costado un martillo de guerra. En su rostro se lee una hosca determinación. Mientras se acerca, dice: "¡Hey, tíos! ¿Os apetecería ir a cargaros a unos cuantos zombis?"»

Esta escena hubiera resultado más interesante si el enano hubiera hablado como un enano. Si hubiera dicho: «Bien hallados gentilhombres» en lugar de «¡Hey, tíos!», o si les hubiera dado un saludo en la lengua de los enanos. Pues eliminando o cambiando algunas palabras, frases o el orden de las palabras de una frase, el DM (o también un jugador) puede hacer que un personaje, y su cultura, resulten mucho más impactantes y atractivos. Y una o dos palabras en un tal encuentro pueden bastar. ¿Se acuerdan de cómo Yoda, al hablar en las películas de *La Guerra de las Galaxias* usaba una estructura de frases diferente?

Unas buenas palabras que incorporar a un idioma nativo son, entre otras, *hola*, *adiós*, *sí*, *no*, las órdenes (*atacar*, *hacer*, *atención*), los términos afectivos (*amante*, *amigo*) y, mi favorito personal, los insultos. Un orco prisionero desafiante resulta menos impresionante si llama *idiotas* a sus captores que si usa una palabra en idioma orco, sobre todo si el PJ no sabe exactamente qué es lo que le ha llamado el orco. Personalmente, creo que los orcos tendrían muchos insultos creativos.

También los acentos pueden dar mucho juego. Si uno sabe hacerlo, vale la pena darle un acento a su personaje. Por ejemplo, se le puede dar a los bárbaros del Norte un acento como el que tienen los alemanes hablando en castellano, arrastrando mucho las erres. Y los seres no-humanos tal vez hablen con un determinado acento, debido a sus diferencias en estructura corporal. Así, debería de ser difícil para los humanoides con colmillos prominentes, tales como los espantajos o los hobgoblin, el pronunciar ciertas letras como la «f». Por tanto, un hobgoblin podría decir *uera* en vez de *fuera*.

Y así como hay diversas formas locales del castellano, no sólo en España, sino también en Hispanoamérica, del mismo modo cambiaría la lengua común, de lugar en lugar. La gente de zonas distintas hablaría de modo diferente, y tendría sus modismos particulares. Esta diversidad sería mayor en los lugares en que se llevan a cabo campañas que en el mundo real. Y en un ambiente de ciencia ficción, el idioma se diversificaría a causa de la gran distancia entre los planetas y la gran población de la galaxia. Un ambiente más primitivo no tendría la tecnología necesaria (TV, radio, transportes fáciles, etcétera) para mantener unificado el idioma. Así, durante la Edad Media, era normal que las unidades de medida variasen de una región a otra, incluso entre ciudades. Tal diversidad causaba problemas a viajeros y mercaderes [y dio lugar al nacimiento de los cambistas, especializados en medir el peso y la ley del metal noble de las distintas monedas, y que fueron antecesores de los banqueros]. Los aventureros pueden encontrarse con los mismos problemas de comunicación.

POSESIONES

Cada sociedad crea su propio equipo, arte y artefactos. Las posesiones materiales de una cultura son excelentes puntos de descripción para un DM, que puede introducirlas, con facilidad, en una aventura a base de hacérselas tener a los PNJ, o colocarlas en un tesoro. Así, un hombre de un lejano país con cultura renacentista puede tener un reloj de bolsillo, o un libro impreso. Algunos isleños pueden blandir mazas tachonadas de dientes de tiburón. Y un grupo de aventureros puede sentirse divertido (o asqueado), si halla el neceser de limpieza de un kobold.

Un determinado artículo puede tener significado para los PJ debido a su función (por ejemplo, un arcabuz), o debido a su significado cultural (un tótem que demuestra que el que lo usa es amistoso). Los personajes interesados por el combate mostrarán su curiosidad por las diferentes armas y armaduras. Las pociones, hierbas

medicinales, componentes para hechizos, equipamiento mágico, equipo de alpinismo y diversiones como las cajas-rompecabezas de los chinos (o de los gnomos) son artículos muy apreciados con los que pueden toparse los PJ. Y dado que estamos hablando de reinos fantásticos, una cultura podría producir artículos realmente asombrosos. Por ejemplo, una tribu de habitantes de las montañas puede fabricar alas delta o esquís.

Artículos más pequeños, menos importantes, tales como figuras totémicas, amuletos de la buena suerte, ropas, objetos de arte y herramientas, sirven, sin embargo, para dar color e interesar a los jugadores de rol. Un personaje que es un campesino puede visitar una lejana ciudad en busca de nuevos aperos agrícolas. Y un grupo necesitado de dinero puede vender alguna forma de arte (por ejemplo una escultura drow en tela de araña), que sea poco común o desconocida en una zona, pero bastante común allá de donde procede.

Yo, por ejemplo, cuando uno de los personajes visita un nuevo lugar, trato de que consiga un artículo que sólo se encuentre en dicho sitio, para así poder recordar en dónde ha estado ese personaje. A menudo, mis notas se limitan a una lista de equipo. Debo confesar que esto hace que me resulte fácil el pavonearme, mientras hablo de los lugares en donde mi personaje ha estado, cuando lo que estoy haciendo es, simplemente, describir lo que lleva encima.

MANUTENCION

Uno de los aspectos más importantes de una sociedad es su comida. Un DM debería contarles a sus jugadores lo que están comiendo sus personajes, o lo que es mejor aún, el DM podría *mostrárselo.* Un poco de comida puede dar sabor (ejem) a un juego y sirve para que los jugadores logren visualizar a sus personajes como algo más tridimensional.

Un ejemplo del poder de la cocina me lo dio mi propia campaña en el mundo de Nmumu: debido a la abundancia de pimientos y chocolate en las tierras de Andapostahd, una tribu primitiva, la de los trorro, tienen una dieta singular. Y si bien la mayor parte de mis jugadores no se atrevieron a comer el plato favorito de los trorro (buey marinado en salsa de pimientos con leche chocolatada), esa cena les dio algo de que hablar. Y la comida también les dio mucho carácter a los trorro. Y cualquier encuentro con los trorro lleva implícita una invitación a cenar... una invitación que, con gran cortesía, rehúsan mis jugadores. Pero el plato hizo algo más que convertir en diferentes a esos tribeños: dio a los PJ una mayor comprensión de la flora y fauna locales... y también algo de lo que bromear.

La comida puede convertirse en algo muy importante, si los hábitos alimentarios de una sociedad son un tanto extraños. Un acontecimiento similar al de los «sesos de mono helados» de la película *Indiana Jones y el templo maldito* puede ser incorporado a cualquier aventura de JdR que transcurra en una tierra exótica. Y si hay unas gentes que han ido adquiriendo una resistencia natural al veneno o enfermedades existentes en la comida con que se alimentan, los PJ pueden verse en peligro, cuando compartan esa comida con ellos. Lo que es más, los PJ pueden ser el menú para la cena.

«Este estofado está muy bueno, Tshani, ¿cómo se llama?»

«Camro-chi.»

«Camro-chi, vale. ¿Y qué lleva?»

«Oh... pues patatas, cebollas, una hierba llamada ydonna, y carne de elfo.»

La próxima vez que vayan a visitar a Tshani y su tribu, será mejor que el grupo no lleve consigo a ningún amigo elfo.

De todos modos, sigue siendo más interesante la comida, claro que siempre que sea más apetitosa que la anterior. Así que trata de inventarte una nueva comida, o bebida, o especie, para un determinado lugar, o busca una receta olvidada, arcaica, de tiempos medievales. Los restaurantes extranjeros también son un buen lugar para ir a comer antes de una partida. Si se come un buen cus-cus antes de una partida de Al-Qadim, el estómago estará preparado para lo que luego devorará la mente.

COSTUMBRES

Cada cultura tiene leyes y prácticas sociales. Esas costumbres son muy importantes para la gente de una sociedad, y ayudan a definir quiénes son. En un juego, esas costumbres son excelentes herramientas para generar una aventura. Una costumbre puede cubrirlo casi todo y puede surgir de un gran número de fuentes. Algunas costumbres pueden ser consideradas triviales, mientras que otras son consideradas como normas obligadas de comportamiento. El vulnerar un tabú o no seguir las normas sociales podría resultar en que un PJ fuese atacado, o bien se burlasen de él, por ser un «bárbaro ignorante».

Las costumbres más fuertes son los duros mandamientos basados en las leyes de la deidad local o en los códigos legales (los orcos pueden tener una ley que prohíba el matar a los sacerdotes de Luthic). Menos importantes son las leyes basadas en la filosofía profana y la superstición (esos mismos orcos pueden creer que trae mala suerte el matar a animalillos peludos que sean hallados sobre árboles caídos, las noches de luna llena). Finalmente, cada grupo tiene códigos de educación y cortesía (los orcos pueden creer que no es educado el meter el dedo en las heridas de otros, y, por consiguiente, el intentar curarlas). Puede pensarse en todas las costumbres como reglas («aquí no hacemos eso»), pero ése no es siempre el mejor modo en que contemplarlas. Por ejemplo, el nombre de un personaje es determinado, en parte, por la sociedad en la que nace. Un modo fácil en el que dar mayor realismo a un juego es preparar una lista de los nombres acostumbrados basados en la cultura. Eso también elimina a los personajes con nombres como Pepe el Piojo.

La lista A contiene algunas costumbres que pueden afectar la reacción que una sociedad muestre ante un PJ. Un DM puede elegir algunas de estas costumbres, ya sea las que él prefiera o al azar, mediante una tirada de dados. Después de que el DM haya seleccionado las costumbres a aplicar, usará la lista B para determinar la severidad en la aplicación de la costumbre. El número entre paréntesis es la modificación en la reacción (ver *Guía del Dungeon Master*). El personaje recibe la penalización por una costumbre difícil (por ejemplo: un resultado de 1-3 en la lista B) si el personaje logra cumplir con lo que se espera de tal costumbre. El personaje recibe la bonificación por una costumbre que debe de ser obedecida (por ejemplo: un resultado de 6-10 en la lista B) si ese personaje falla en el cumplimiento de tal costumbre. Naturalmente, las penalizaciones o bonificaciones sólo se aplican a los individuos que vieron tal comportamiento, y a los que les importa esa costumbre.

Ejemplo: El grupo está a punto de entrar en el territorio de una tribu de hombres primitivos, que pudieran mostrarse enemigos. El DM ha sacado un 61 en la lista A, así que esta tribu valora la búsqueda de fama y fortuna... es decir, la aventura. Luego ha sacado un 3 en la lista B; por consiguiente, esa tribu cree que sólo la gente muy noble tiene el valor de ir en pos de las aventuras. Así que el grupo de aventureros va a ser muy bien considerado por esa gente, porque los PJ son lo bastante fuertes y valerosos como para abandonar la seguridad y comodidad, en busca de la fama y la riqueza.

El conocer las costumbres de un pueblo puede serle de ayuda a un jugador ya sea para acomodarse o rebelarse contra una cultura. Por ejemplo, si por alguna razón desease acomodarse a una cultura de orcos, debería tratar de seguir las costumbres mencionadas antes. Entonces, el DM podría preparar una situación en la que el PJ desease asesinar a un sacerdote de Luthic. Así pues, el jugador tiene un problema: ¿mata su personaje al sacerdote, y se arriesga así a ser excomulgado de la Iglesia orca, o sigue el mandamiento, no mata al sacerdote y logra que los orcos lo acepten entre ellos? En otra situación posible, si conoce las reglas de educación de los orcos y realmente quiere molestar a un jefe orco, siempre puede (si tiene estómago para ello), meter el dedo en alguna herida que éste tenga.

Por lo general, una sociedad legalista tendrá más reglas que una caótica. Pero, sin embargo, incluso las sociedades caóticas tienen sus costumbres. Así, una tribu de bárbaros libres y pendencieros puede despreciar al PJ que no desee tener «una peleílla amistosa, sin mordiscos», con alguno de ellos. Y esos mismos bárbaros, siendo tan amantes de la libertad, pueden tener terribles castigos contra quienes la vulneren, raptando o esclavizando a alguien.

Tal cual sucede en la vida real, los personajes que pueden adaptarse a una sociedad podrán trabajar mejor en ella que quienes no puedan adaptarse. Así, si el blasfemar es considerado en un pueblo como una muy mala costumbre, el personaje que cuide su lenguaje recibirá más ayuda de los pueblerinos. En cambio, el personaje que termina cada frase con un exabrupto va a tener problemas para hacerse con amigos. Por ejemplo, a un personaje que es «amable y educado» la gente de ese pueblo puede hacerle descuentos en la compra de equipo, e incluso facilitarle pistas acerca de cómo derrotar a los bandidos que acechan en el camino que sale del pueblo; y, en cambio, pueden no querer darle unas medicinas vitales a «ese mal hablado».

Las costumbres pueden ayudar a crear muchas aventuras, al tiempo que dan una imagen más viva de unas gentes. Si vulnera tales reglas, un personaje puede encontrarse con que es proscrito, o incluso atacado. Incluso puede darse que el grupo use una de esas costumbres para escapar de un enemigo que, en ese momento, tiene todas las de ganar («Te reto a un combate singular, por la vida de mis amigos»). Y las costumbres pueden interferir con los combates;

así, en el Medioevo (hacia el año del Señor de 1200), los caballeros sólo podían combatir desde el alba del lunes hasta el anochecer del miércoles: el resto de la semana eran tiempos de paz. Así que los caballeros, paladines y otros nobles guerreros pueden tener similares limitaciones. Desde luego, un ejército reclutado en una ciudad en que todos son fieles de Dumathoin no luchará cuando sea la luna nueva, aunque eso es algo que no lo van a ir diciendo. Estos son el tipo de detalles mejores, ya que al mismo tiempo dan una mayor dimensión al mundo en que se juega y al argumento del juego.

FILOSOFIA

El caracterizar a un pueblo implica pensar acerca de sus motivaciones y valores. Es muy importante el saber cuál es el concepto que tiene esa cultura acerca del mundo. ¿Qué piensan de los forasteros? ¿Qué piensan del correr aventuras, de la guerra? ¿Valoran más el honor personal, o la comodidad? Y no sólo hay que hacer las grandes preguntas, sino también las pequeñas: ¿Qué piensa esta sociedad de las tabernas? ¿Y de las gemas? Si una sociedad cree que sólo los ladrones tienen una excelente habilidad manual, pensemos en las implicaciones que pueden surgir, si un bardo intenta agradar a un público con un acto de malabarismo. Un pequeño detalle puede llevar a que unas gentes odien, teman, quieran o admiren a un grupo de aventureros.

Esta diferencia de puntos de vista puede ser llevada a extremos realmente extraños. Así, una sociedad de fangos sintientes tendría una cultura muy diferente a la humana. Y también la tendrían formas de vida realmente extrañas, como los treants y los myconidos. Y las culturas extraterrestres también serían muy diferentes. Si esos fangos fuesen de otro planeta, tendrían una tecnología basada en los líquidos y una filosofía basada en la no-resistencia (por ejemplo: «Sigue la corriente»). Y tales seres tendrían unos dichos populares diferentes, y serían comunes las frases tales como «¡Que barro más duro tienes, tío!» o «Estás dándote con los orbes sensores contra un sólido, amigo».

CONCLUSION

Las ideas anteriores pueden ser aplicadas a cualquier sociedad, raza, religión o localización. Y debido al énfasis que muchos jugadores de rol fantástico ponen en las razas y las religiones, la mayoría de ellos piensan en las sociedades en base a esos dos componentes, pero dos grupos que tengan la misma religión, raza, alineamiento y economía pueden ser drásticamente diferentes, en especial en lo que se refiere a las tonalidades de su cultura.

Claro que, cuando se presente una cultura, uno tiene que tener cuidado de no añadir demasiados detalles. Un DM que mencione cada parte de una cultura va a aburrir bien pronto a su grupo. Aquí es aplicable la bien conocida frase: «Más vale que se queden con un poco de hambre.» La campaña acostumbra a funcionar mejor si los PJ aceptan la cultura extraña y siguen adelante. Deja que hagan preguntas y cuéntales las cosas que les interesen. No temas improvisar, si te preguntan acerca de cosas que aún no has creado. Uno puede aplicar lo que ya ha creado, de un modo lógico, a los demás aspectos de la cultura. Recuerda que una gran costumbre o hábito puede tener ramificaciones en cosas muy pequeñas. Una sociedad estoica no va a tener compañías de titiriteros que den representaciones humorísticas por las plazas, ni la ropa de sus niños llevará bordados de simpáticos animalitos.

Cuando diseñe culturas, un DM deberá ser tan lógico como le sea posible, siempre que ello no ponga en peligro el divertirse.

'LISTA A

d100	**Costumbre***
01-05	Portate siempre honorablemente en el combate. Cuando te enfrentes a un enemigo, debes siempre luchar cara a cara y nunca usar veneno, aceite hirviendo o magia.
06-08	*Ayuda a tus prójimos (por la fuerza si fuera preciso) a que hagan lo que es correcto y adecuado para la sociedad.*
09-12	Observa un comportamiento correcto en la mesa. Sigue los rituales y come una cantidad correcta de alimentos. Habla tan sólo de los temas correctos mientras estés a la mesa.
13-18	*Sé educado con tu prójimo y muestra respeto hacia tus superiores. Humillate antes tus líderes. Muestra siempre cortesía con los demás. Si es preciso, sacrifica tu propio placer.*
19-21	*Sé serio y estoico. Nunca te burles de los demás. El reír a carcajadas es de muy mala educación.*
22-25	Nunca mates ni te comas los animales prohibidos (grillos, jilgueros, el animal totémico de la tribu, etcétera).
26-29	*Siempre has de dar/aceptar regalos.*
30-32	*Demuestra tu ira. Deja que tu odio te arrastre.*
33-36	*Un género debe de estar al servicio del otro. El género inferior no es capaz de razonar, y por tanto debe de ser guiado por sus mejores.*
37-41	Toda la propiedad es pública. Si tienes un artículo en tu poder, en ese momento lo posees; pero cuando dejes de necesitarlo, otro podrá emplearlo.
42-45	La frontera entre los géneros debe de ser muy clara y definida. Los hombres deben de tener el aspecto y comportamiento de hombres, y las mujeres deben de tener el aspecto y comportamiento de mujeres.
46-49	Las festividades son importantes. Los rituales y sacrificios deben de ser efectuados en el momento correcto. Durante las festividades no pueden realizarse ciertas acciones.
50-53	Mantén siempre tu palabra, aunque ello te pueda causar la muerte.
54-56	La música es sagrada. Sólo cierta gente puede cantar ciertas canciones. Alguna música es tabú y no debe de ser interpretada.
57-60	*La colectividad lo es todo. La vida del individuo es secundaria.*
61-64	*Hazte un nombre. Busca la fama y la fortuna.*
65-68	La familia es importante. Apréndete tu genealogía y la historia de tu familia. Trata de dar renombre a tu familia.
69-72	Sólo cierta gente puede conocer ciertas habilidades u ocupaciones. Sólo pueden tener tales conocimientos las personas diplomadas en tales profesiones.
73-76	Ciertas posesiones sólo pueden ser propiedad de cierta gente. No tengas esos artículos en tu poder si no estás autorizado a tenerlos.
77-79	*No te destaques. Actúa como y ten el aspecto de todo el mundo.*
80-83	No toques, no te asocies, ni siquiera mires a aquellos que no son de tu casta. Mantenlos separados de nosotros.
84-86	*A cada posibilidad que tengas, degrádate y humillate. Nunca olvides que eres culpable.*
87-89	*Dile a los demás lo que haces. No tengas secretos.*
90-92	*Unicamente los miembros de nuestra comunidad gozan de todos los privilegios. Los forasteros deben de ser vigilados y sus movimientos restringidos. Para formar parte de nuestra comunidad, uno ha de tener uno de nuestros nombres y una de nuestras ocupaciones.*
93-96	*Todas las cosas deben de estar decoradas y adornadas. Incluso los objetos más corrientes deben de ser estéticamente placenteros.*
97-00	Que cada cual viva como mejor le plazca. No te opongas a nadie y no juzgues a ninguno.

* Las costumbres en cursiva son reversibles, si el DM así lo desea.

LISTA B

1d10	**Importancia**
1	Sólo los parangones de virtud son capaces de cumplir con lo que se espera en la costumbre (–4 en las reacciones).
2-3	Se necesita un alma muy noble para cumplir con lo que se espera de esta costumbre (–2).
4-5	Esta es una vieja costumbre, ya obsoleta. La mayoría de la gente ya no sigue ese costumbre. Es ignorada por todos, menos por los muy ancianos y los muy conservadores (0).
6-7	No seguir esta costumbre es rudo y poco educado. Desde luego, una falta de educación y un signo de que pueden haber problemas. Pero a esa persona se le puede enseñar para que entienda y respete la costumbre (+1).
8-9	Sólo la gente ruda y malintencionada tiene un tal comportamiento (+3).
10	Sólo los villanos actúan así. Tales seres deben de ser expulsados o muertos. Proteged a los niños y los ancianos. Rogad para que seamos liberados de ellos (+5).

* Indica un producto de una compañía que no es la TSR. La mayor parte de los nombres de esos productos son marcas registradas de las empresas que los fabrican. El uso del nombre de cualquier producto sin la mención de su estatus de marca registrada no debe ser tenido como una oposición a tal estatus.


S.F.S.

El arte de la narración

Un reto para el máster del juego: crear sus propias aventuras de rol.

Por Lisa Stevens © 1993

Crear tus propias aventuras de rol es uno de los aspectos más excitantes de ser máster de juego de rol. Es la miel sobre hojuelas del mastereo de juegos y lo que diferencia a un buen máster de uno genial. El crear tu propia historia de aventuras es muy parecido al escribir una novela, por lo que podemos explorar y utilizar las similaridades que hay entre ambas realizaciones. Aquí voy a enseñarte cómo construyo yo una historia, empezando por el puro y descarnado esqueleto del guión, del ambiente y de los principales personajes, para pasar luego a darles chicha con los «Siete Grandes» y otros adornos. Usaré como ejemplo una aventura que escribí para la revista *White Wolf*, que se llamaba *The Golden Ship (El barco dorado)*, mostrándote así el proceso que hay que seguir para crear una buena historia. La aventura fue pensada para el sistema *Ars Magica** de White Wolf, pero los puntos que aquí se recalcan se aplican a casi todo género y juego de rol.

EL ARGUMENTO LO ES TODO

Como en cualquier historia, el argumento forma la línea narrativa básica a lo largo de la cual fluye la historia. Un buen argumento es muy simple, y la complejidad de la historia le viene dada por los diversos añadidos. El argumento presenta algún obstáculo o conflicto que los personajes de la historia han de superar. El obstáculo o conflicto puede ser interno o externo a los personajes, pero su resolución forma la columna vertebral del argumento. Uno debería ser capaz de describir el argumento en un par de frases cortas; de otro modo, es que estás poniéndole demasiados añadidos, y no te estás ciñendo al argumento principal.



Ilustración de Stephen

En *El barco dorado*, el argumento principal es como sigue: «Un grupo de tuatha de Dannan ha estado hostigando a las naves normandas, en el norte de Irlanda, con un barco fantasmal hecho de oro. Los personajes oyen hablar de este buque y parten en busca de la nave, pues quieren capturarla para usarla ellos.»

Como puedes ver, el argumento es muy simple. El obstáculo o conflicto en la historia es la búsqueda y captura de la fantasmal nave dorada. Ahora añadiremos carne a este esqueleto, y la aventura empezará a tomar forma.

PONIENDO EL MARCO

El marco de una historia es el escenario sobre el que tiene lugar toda la acción. Es el decorado frente al que se narra la historia a medida que ésta se va desarrollando. El marco nos da la atmósfera de la historia, al tiempo que marca y subraya parámetros para la acción que vendrá. Por ejemplo, si se usa un ambiente submarino, los personajes se verán limitados por sus capacidades mágicas, tecnológicas o naturales de respirar y moverse libremente en el agua. Es importante describir el marco en detalle, puesto que eso le da a la historia mucha de su realidad. Sin un buen marco, a la historia le faltará mucho de su impacto.

En *El barco dorado*, elegí como marco el norte de Irlanda a finales del siglo XII, principalmente porque en ese tiempo estaba teniendo lugar la invasión normanda de Irlanda. Los normandos se convirtieron en los protagonistas contra los que los tuatha de Dannan habrán de defender Irlanda, tal como afirmaban que harían las leyendas de ese país. Y limité el marco a tres puntos: el poblado pesquero de Ballyswag, en donde se encontraba un anciano que había visto el barco; Punta Malin, una formación rocosa más abajo en la costa bajo la que vivían los tuatha, y la casa de Jorga, un firbolg, aún más al sur en esa costa.

Esas tres localizaciones formaban el

punto capital de mi marco. Y decidí que Ballyswag sería un poblado pesquero aislado, en el que los forasteros no eran bien recibidos. Punta Malin sería una roca pelada y desolada dentro de la cual podría ser hallado un hermoso país de las hadas. Y la casa de Jorg sería una simple granja, construida junto a la costa.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES

Con el marco ya completado, elegí a los principales personajes de la aventura. Naturalmente, la mayoría de estos personajes principales serán tus jugadores, pero en esta categoría también entrarán algunos de tus PNJ. Los personajes principales son aquellos cuyas acciones tendrán un efecto significativo en el desarrollo de la historia. Son la gente que acabas por conocer bien, y que pasan una buena parte de la narración bajo los focos.

En mi historia sólo necesitaba unos pocos personajes principales. Obviamente, Jorga el Firbolg sería uno de ellos, dado que su casa era una de las tres localizaciones del marco. A éste le añadí Tanya, una bibliotecaria de Dublín, que tiene interés por las apariciones de la nave de oro, y que da esta información a los personajes mágicos del grupo de aventureros. El viejo de Ballyswag tiene un papel principal como fuente de información acerca de dónde se oculta la fantasmal nave durante el día, dado que es la única persona con vida que ha visto al barco. Y el jefe de los tuatha de Dannan, Danea, tiene un papel crucial en la decisión de si los PJ obtienen o no la nave, mientras que el capitán de la misma, Sverik el Azul, un muerto en vida, completa la lista de los personajes principales que son PNJ.

COLOCANDO EL TEMA

La parte final del esqueleto de la historia es el tema. El tema es la idea que quieres explorar en la historia. Le da a ésta unidad, y es explorado a lo largo de la misma por las acciones de los jugadores y de los otros personajes principales. Incluso el obstáculo o conflicto que forma el guión acostumbra a tener resonancias del tema. Es el hilo que lo ata todo junto y, habitualmente, les enseña algo a los jugadores.

En mi historia, el tema era la xenofobia... el miedo a los que son diferentes a ti. En mi relato, las gentes de Ballysbag reaccionaban de mala manera contra cualquiera que fuese de fuera de su poblado; los tuatha de Dannan se alzan en armas contra los normandos, que están invadiendo Irlanda desde más allá del mar; y Jorga es ostracizado a causa de su apariencia, enorme y espantosa. Incluso los personajes son afectados por la xenofobia, porque (en el sistema *Ars Magica*) ellos son brujos y viven fuera de las normas de la sociedad y la Iglesia.

Como puedes ver, el tema de la xenofobia ha unido en un hatillo a todas las distintas personas que aparecen en la historia. Y, a través de las interacciones de los PJ con los personajes principales, podrán explorar el modo en que la xenofobia ha afectado sus vidas y las vidas de los otros personajes principales.

LOS SIETE GRANDES

Ahora que tenemos la osamenta de la historia, debemos añadir la carne a esos huesos, para darle más sustancia a la historia. Los Siete Grandes son puntos esenciales en la narración de una buena historia, y cualquier buen máster se asegurará de que los siete se hallen representados en cualquier relato que narren. Los siete son: acción, interpretación de rol, resolución de problemas, flexibilidad, descubrimiento, recompensas y una pista. Examinaremos a continuación cada uno de ellos, poniendo ejemplos de *El barco dorado*.

1. Acción. Por lo general, la acción significa combate, uno de los pilares de la mayoría de JdR. La acción es la parte de la historia que hace que los jugadores se queden sentados en el borde de sus sillas. Sus corazones empiezan a latir más deprisa, sus mentes giran sopesando diversas estrategias, y casi resulta palpable su miedo por sus personajes. El combate también les da a los personajes la oportunidad de trabajar conjuntamente como un equipo. La victoria en combate es la medida con la que la mayor parte de campañas calculan su éxito o fracaso.

Pero la acción no siempre tiene que equivaler a combate. La acción puede ser cualquier parte de la historia que haga aumentar el nivel de excitación de la misma. Una persecución por los tejados de Nueva York, el intento de hacerse con el control de un avión que cae en barrena, el tratar de escapar a los miembros de la ronda ciudadana... todos éstos son ejemplos de acción que no necesariamente significan combate.

En mi relato había una fuente principal de acción, aunque existían varias otras posibilidades, dependiendo de las acciones de los personajes. Con el fin de entrar en el sidhe (escondrijo) de los tuatha, los personajes deben defender los guardianes del mismo: una araña gigante y un molusco de dos cabezas. Y existe una gran probabilidad de que hayan de luchar contra el muerto en vida Sverik y su tripulación del barco dorado. Es de esperar que pueda ser evitado el combate con Jorga el Firbolg y con los tuatha, pero sin embargo existe tal posibilidad.

La acción debería ser usada por el máster como un medio para mantener en vilo el interés de los jugadores. Y les da a éstos un medio, fácilmente cuantificable, de tener éxito, al tiempo que les ayuda a visualizar lo lejos que han llegado en su camino hacia el objetivo. La acción, y el combate en particular, deberían formar parte de toda historia, pero hay que evitar el usarla en demasía. Usada en la cantidad correcta, puede convertirse en el clímax de la historia; si se usa con exceso, el juego se convierte en uno más de esos de mandoble-descabello-y-paso-atrás. No desperdicies el efecto de la acción: úsala, pero úsala con tino.

2.Interpretación de rol. Este componente de los Siete Grandes puede parecer bastante obvio, pero te sorprendería saber lo muy a menudo que los másters lo pasan por alto cuando diseñan sus propias historias (a veces incluso los diseñadores profesionales meten la pata en esto). Un encuentro de juego de rol es aquel en que los jugadores interpretan el rol de sus personajes de juego, e interaccionan con el mundo de juego. Para tus jugadores, es una oportunidad de profundizar en el mundo en el que se desarrolla la historia, de conocer a los personajes principales del relato. El jugar a rol es lo que convierte el juego en una historia: es lo que realiza el desarrollo de los personajes, que tan importante es en el escribir una buena narración. Así que asegúrate que se convierte en parte integral del diseño de tu aventura.

El *El barco dorado*, los personajes tienen la oportunidad de jugar a rol con la mayoría de los personajes principales, porque los PJ necesitan la información que les pueden dar los PNJ, para completar su misión. Tanya empieza dándoles una misión, han de hablar con el anciano de Ballyswag para poder circunscribir su búsqueda a la Punta Malin, y tienen que ocuparse de los tuatha de Dannan con el fin de lograr la nave. Finalmente, han de tratar con Jorga, a nivel de interpretación de sus roles, para que puedan captar el tema de la historia.

3. Resolución de problemas. Resolver problemas es superar un obstáculo que se alza en el camino de los PJ hacia el éxito, a base de emplear el cerebro y los conocimientos, en lugar de los músculos y las armas. Puede tratarse de algo tan simple como el averiguar el mejor modo de meterse en la taberna, o tan complicado como un acertijo de cien partes que debe de ser resuelto por los PJ, si es que quieren salir de un laberinto. A veces, la resolución de problemas implica el hallar el modo de que un valioso PNJ se ponga a nuestro lado.

En mi relato, el primer problema es el hallar el lugar en el que se esconde la nave. Una vez que los PJ averiguan que se encuentra en Punta Malin, tienen que imaginar cómo lograr meterse dentro. Y cuando el buque es hallado, queda el «nimio» problemilla de sacarlo del sidhe, dado que sólo los tuatha pueden anular el hechizo que lo mantiene encerrado allí dentro. Y, finalmente, el mayor de los problemas consiste en lograr que los tuatha entreguen la nave a los PJ, sin matar a Jorga el Firbolg, al que los tuatha quieren que los aventureros maten. Si los PJ logran resolver este problema, es que indudablemente son muy buenos.

4. Flexibilidad. Este es un aspecto de crear la propia historia que pasan por alto muchos másters. Dándoles a tus jugadores demasiadas opciones acerca del modo en que pueden completar la aventura que tú has ideado, estás abriendo una lata de gusanos, que te exige a ti el detallar muchos y diferentes senderos en la historia, sólo por si acaso los PJ deciden elegir una de las opciones más oscuras. Es muy tentador el dar a los jugadores un único camino hacia el éxito («Lo siento, pero tenéis que derrotar a un dragón rojo para haceros con el tesoro. Lo siento, pero no hay otro modo»), pues al darles una sola opción, es obvio que se reduce de forma espectacular la cantidad de trabajo que necesitas colocar en la historia para completarla. Sin embargo, se perderá la sensación de realismo: los juga-

dores tienen necesidad de sentir que las elecciones que sus PJ efectúan durante la aventura realmente cuentan en su camino hacia el éxito o el fracaso. Debe haber más de un modo para que los personajes logren alcanzar su objetivo en la aventura, de modo que las elecciones que efectúen a medida que progresa la historia, cambien significativamente el camino que ésta sigue.

Yo acabé con tres opciones principales en *El barco dorado*. La primaria consistía en que los personajes hallaban la nave, trataban con los tuatha de Dannan y recibían el buque a cambio de la cabeza de Jorga el Firbolg. Naturalmente, esta opción no resulta del agrado de muchos de los jugadores, por lo que les di modos en que no llegar a esa victoria «agridulce», modos que eran más difíciles, pero más satisfactorios. Siempre había la posibilidad de que los PJ hicieran un trato con el jefe de los tuatha, Danea, y que lograsen engañarle, para que les entregase la nave... antes de descubrir el engaño. Y, naturalmente, también era posible hacerse con la nave por la fuerza cuando saliese a la mar, pero una poderosa maldición que había sobre el buque hubiera hecho que esta victoria estuviese preñada de amenazas.

6. Descubrimiento. El añadir algo nuevo a tu mundo de juego cada vez que dirijas una historia ayuda a que cobre vida, y expande los confines del «mundo conocido», de modo que se convierte en algo grandioso y asombroso para los jugadores. A los jugadores les encanta descubrir cosas nuevas (¿no es algo que nos gusta a todos?), y añadírselas al hilo argumental hace que cada historia sea algo que los jugadores esperen con expectación. El acto del descubrimiento es algo que nos separa a los hombres de los animales, así que úsalo en tu ventaja, cuando estés pergeñando tus historias.

Cuando yo dirigí *El barco dorado*, esa historia añadió muchas cosas nuevas a nuestra campaña. Los tuath de Dannan y el Firbolg eran nuevos para nuestra campaña. Y como nuestro equipo aún tenía que explorar el norte de Irlanda, así que la adición de Ballyswag y Punta Malin nos daban una cierta diferencia de lo que había en el salvaje norte. Y, naturalmente, el buque de oro en sí mismo era un nuevo y poderoso artilugio mágico, que iba a convertirse en un puntal de nuestras historias en los años por venir: definitivamente, tuvo un gran impacto en nuestra campaña.

6. Recompensas. Las recompensas le ofrecen a tu grupo de jugadores una medida tangible con la que calcular su éxito. Muchas veces esa recompensa significa dinero, joyas y artículos mágicos... cosas que los jugadores pueden ver, palpar y contar. Pero las recompensas también pueden tomar la forma de algo menos tangible, pero igualmente valioso, tal cual un valioso aliado que hemos ganado, una vieja némesis que ha sido derrotada, o una potente amenaza que ha sido detenida. Las recompensas es lo que consigue con sus victorias un grupo que ha triunfado, así que asegúrate que tu historia las contenga. Habitualmente, esto no es un problema para los másters; pero, sin embargo, lo que tiende a suceder es que se premie con excesiva demasía a los PJ, dándoles demasiadas recompensas por sus triunfos, por lo que ha nacido lo que algunos denominamos las «campañas del millón»: unas campañas en las que se dan recompensas y riquezas con tanta profusión como en algunos concursos de la televisión («...Y el concursante no sólo se lleva el coche, sino además dos jamones pata negra y el suministro de un año del jabón "Burbujitas", el detergente del ama de casa exigente...») Haz que tus recompensas estén menos orientadas hacia los aspectos monetarios y más hacia los intangibles, tales como darle al grupo la ayuda del consejo de un espíritu del más allá, más que un saco de monedas de oro. Ambas cosas son útiles, pero la verdad es que el espíritu resulta más interesante y, lo que es mejor, permanece toda la campaña bajo el control del máster, con lo que su efecto sobre la campaña puede ser controlado.

Por curioso que pueda parecer, después de lo dicho, la verdad es que la razón inicial por la que escribí *El barco dorado* fue para poder darle a mi grupo de juego el dinero que necesitaba desesperadamente, y no para entregarles un artefacto mágico con el poder de ese navío de oro. Pero, a medida que se desarrollaba la historia, el dinero se convirtió en una parte tan insignificante de todo lo que metí en la bodega de esa nave, que todo el buque mágico se convirtió en un auténtico tesoro (pero un tesoro con el que iba a ser muy difícil hacerse). Naturalmente, los PJ podían hacerse con aliados muy poderosos (los tuatha y los firbolgs, con la posibilidad de que Sverik y sus marineros muertos en vida se uniesen a nuestros aventureros), así como una serie de otros, menos poderosos (Tanya, la bibliotecaria, y la gente de Ballyswag). Y había información que podrían obtener de muchos de los personajes principales y, a veces, la información puede ser una recompensa tan valiosa como las piezas de oro.

7. Una pista. Finalmente, debes de incluir en tu historia pistas de las futuras historias que estés preparando. Esas pistas hacen que el mundo parezca mucho mayor, dado que resulta obvio que, en derredor de los PJ están sucediendo cosas que no tienen ninguna relación con la misión a la que están ahora dedicados. Las aventuras en las que se embarcan los personajes parecerán como parte integral de ese mundo, y algo que no ha aparecido de repente para su diversión, sino que ya existía en el universo antes de que ellos se toparan con lo que sea. Y, de este modo, todo parece ser más real. Además, hace que los personajes parezcan mucho más al control de las cosas cuando pueden decidir la siguiente aventura en la que quieren meterse («Eh, chicos, ¿os acordáis de ese rumor que oímos en la taberna de Highport?»). Y si incorporas la pista a tu historia, puedes hacer que los personajes elijan la historia que tú quieres contarles, sin hacerles sentir que los llevas de la nariz de una aventura a la siguiente, y eso sólo porque ésa es la que tienes preparada para la semana que viene.

En mi historia, la captura del bajel de oro podía llevar a muchas futuras historias, dependiendo exactamente de cómo fuera adquirido. Los firbolgs podían aparecer para vengar la muerte de Jorga, otros tuatha podrían intentar recuperar la nave de su raza, e incluso los normandos podrían querer vengar la pérdida de sus naves. En un nivel más mundano, puse en la cámara del capitán un diario de a bordo en el que Sverik el Azul hacía la crónica de sus hazañas. Eso suministraba a los PJ el embrión de muchas historias que podrían estar interesados en seguir.

LOS COMPLEMENTOS

Ahora que al esqueleto de la historia le has puesto carne con los Siete Grandes, ya es hora de añadir los complementos. Son estas pequeñas cosas, detalles periféricos si así lo prefieren, que añaden el toque de realismo que hará que tus jugadores vuelvan a por más.

Además de los personajes principales, salpica un cierto número de personalidades menores para redondear las cosas y hacer que el mundo parezca más vivo, y enmascara la importancia de los personajes principales, para que los PJ tengan que descubrirla por sí mismos. Esas personalidades menores pueden ser cualquiera: desde el tabernero hasta el guía de las tierras salvajes que los PJ contratan, pasando por los dos orcos que guardan la puerta de un calabozo. Si puedes hacer que esos papeles menores cobren vida, tus historias serán mucho más excitantes, tal cual toda gran película contiene muchos personajes menores que pronuncian frases inolvidables.

Asimismo, trata de enlazar la actual con las historias del pasado, una vieja némesis que vuelve a aparecer, ya sea con un papel principal en la historia o simplemente con un rol secundario, hace que tu mundo parezca mucho más grande y real. Y un pariente perdido de vista hace mucho, que los PJ se encuentran en una posada en la que han hecho un alto en el camino, añade a la historia una cierta profundidad, que los jugadores van a apreciar.

Finalmente, unos pocos episodios laterales, que nada tienen que ver con el argumento principal, le darán sabor a la totalidad y mantendrá en vilo a los jugadores, que se preguntarán qué es importante y qué no lo es. El intento de un carterista de hacerse con la bolsa de un PJ, el rescatar a un niño del fondo de un pozo, o quizás un desvío para visitar una capilla en la que hay un santo del que se dice que se aparece a los creyentes, pueden ser pequeñas aventuras, que harán que tu mundo gire y esté vivo.

LOS TOQUES FINALES

Tu historia ya está preparada. Tienes el esqueleto del argumento, del marco, de los personajes principales y del tema, al que has puesto la chicha de los Siete Grandes y el toque final de los complementos. Lo único que tienes ya que hacer es darle viva a todo ello, y aquí es donde entran en juego tus personajes. Ellos son la chispa de la vida que hará que tu historia palpite con vida. Como el doctor Frankenstein, has creado una obra maestra, pero tus jugadores son los que lograrán que esa obra maestra adquiera vida. Y ahora que tienes los conocimientos necesarios para escribir tus propias historias, recuerda que debes pensar que escribir una aventura es como escribir un relato, y que debes seguir las mismas técnicas que los escritores de literatura. Si lo haces, te quedarás placenteramente sorprendido por la profundidad y realismo, la excitación y la intensidad, así como el puro placer que puedes obtener del escribir y dirigir tus propias historias de aventuras.

LA ORGANIZACION LO ES TODO

Y en los juegos de rol, cuando decimos todo... ¡es todo!

Por Richard Hunt
Ilustración de Jim Holloway

Un aspecto que generalmente se olvida, cuando se habla del cómo tener éxito en el hacer de máster en un buen juego de rol es la habilidad de organizar el juego en sí. Eso implica cada aspecto, desde las reglas hasta el papeleo, que hace que el juego pueda continuar sesión tras sesión. Resulta frustrante, en especial para sus jugadores, el ver cómo actúa un máster desorganizado: eso puede aniquilar su confianza y hacerles perder el respeto hacia su habilidad para dirigir un juego de éxito y que sea divertido. Un máster que anda rebuscando por montones de suplementos de reglas, que se olvida de materiales de juego cruciales, o que pierde, de sesión en sesión, una información vital, acaba por arruinar la continuidad del juego. Y, al cabo, él mismo se frustra e impacienta con todo ese esfuerzo, así como con las críticas, justificadas, de los jugadores. Llegado ese punto, o ha de dejar correr el masterear... ¡o tiene que organizarse!

Antes de decidirse por la organización, el máster debería asegurarse de que realmente cuenta con el tiempo necesario para llegar a eso, a ser un máster del juego, estudiándolo a fondo. Porque la auténtica causa de su desorganización puede ser, justamente, la falta de tiempo. Como todos sabemos, los másters también son seres humanos, aunque hayan opiniones contrarias al respecto. Si el problema está en la falta de tiempo, lo mejor que se puede hacer es mantener el juego tan simple como sea posible. Restringe el uso de material suplementario, evita el uso de reglas de la casa, o juega un poco menos frecuentemente. Esto recorta la cantidad de material de juego que el máster debe aprenderse, y le da más tiempo para prepararse. Y, francamente, el jugar una versión simplificada del juego siempre es mejor que el no jugar en absoluto.

Los jugadores también pueden encargarse de ciertos trabajos. De hecho, el encargar ciertas tareas específicas a miembros del grupo es otro buen modo en que hallar el tiempo para un juego de calidad. Los jugadores realmente entusiastas, concretamente aquellos que mantienen un diario de sus aventuras, recuerdan las sesiones pasadas con gran claridad, o tienen una pasión por la exactitud en la aplicación de las reglas, por lo que a menudo pueden ser fenomenales para mantenernos informados de la documentación relacionada con el grupo, liberando al máster para otras funciones.

Por lo demás, la organización es una cuestión de mucha práctica. El primer paso consiste en saber dónde ponerlo todo, el segundo es mantenerlo allí. Este artículo sugiere varios métodos para hacer justo eso, tanto para el juego de AD&D® como para otros juegos de rol fantásticos.

ORGANIZANDO LAS REGLAS

La primera tarea con la que debe enfrentarse todo máster es organizar las reglas. Muchos sistemas de juego le presentan al máster varios sistemas opcionales de reglas, incluso en el libro de reglas básico. Tal es el caso de los volúmenes *Manual del Jugador* y *Guía del Dungeon máster* de la segunda versión del AD&D. Y tras la aparición de un nuevo sistema de juego, a medida que pasa el tiempo, aparecerán en el mercado suplementos y referencias adicionales, que se van amontonando –y a menudo contradiciendo–, a menos que el máster esté diligentemente sobre ellos. Así que decide desde el principio qué reglas opcionales vas a emplear. Y, cuando compres un nuevo suplemento, léetelo, y, del mismo modo, decide qué secciones vas a emplear. Escribe una lista de todas las reglas opcionales, o márcalas en los libros. Yo recomiendo fervientemente el uso de notas post-it o etiquetas autoadhesivas despegables, por si cambias de opinión más tarde. Y asegúrate de informar a los jugadores de tus selecciones, permitiéndoles hacer las mismas marcas en sus propios libros de reglas. Sé flexible y permite que los jugadores te expresen sus objecciones y te sugieran cambios. Al cabo, esto te dará algo que señalar cuando un jugador declare su intención de emplear una regla opcional que tú podrías haber desestimado.

Muchos másters tienen reglas «de la casa». Si tú eres uno de ellos, escríbelas en alguna parte y colócalas en el libro de reglas o en una libreta de notas, con los otros materiales. Si hay un número sustancial de reglas de la casa, considera la posibilidad de escribirlas en un opúsculo, que puedas fotocopiar y distribuir. A los nuevos jugadores, sobre todo, les gusta que les informen desde el principio de todas las reglas propias.

El material de las revistas de juegos, tales como ésta puede presentar un problema especial. La mejor solución es decidir qué reglas nuevas vais a adoptar. Sed muy selectivos y evitad usar cada nueva regla que aparezca en cualquier artículo. También puedes fotocopiar el sumario de todas las revistas que te interesen (la nuestra, la primera, claro) y los mismos artículos. Colócalos en un archivador de anillas, por orden de aparición. Puedes usar separadores de plástico para separar los artículos por diferentes temas, especialmente nuevos artefactos mágicos, armas, hechizos, monstruos y procedimientos. De acuerdo, es un coñazo, pero te merecerá la pena, una vez hayas establecido un sistema.

Un buen modo de ahorrarse mucho de este trabajo es utilizando una base de datos en tu ordenador: puede ser empleada para crear un índice de los artículos que planeas usar, ordenados temáticamente. Simplemente, habrás de imprimir un listado de los artículos que planeas emplear, tras poner al día la base una vez al mes. Yo estoy justo en el proceso de transformar mi montón de fotocopias en una base de datos, lo que resulta altamente recomendable. Naturalmente, ello requiere tener a mano las revistas durante el juego, quizás en una estantería cercana.

Una vez hecho esto separa, físicamente, los libros de reglas que piensas usar de los que no; esto incluye las reglas de la casa y los blocs de notas de artículos. Coloca todos los que hayas de emplear en una estantería cercana a tu escritorio, ordenador, o donde sea que planees cada sesión de juego, para poderlos consultar rápida y fácilmente. También es importante mantener separados los libros de otros sistemas de juegos, las ediciones obsoletas, las revistas, tanto los números sueltos como las encuadernadas, las cajas de juegos y los módulos. Muchas de estas cosas pueden ser útiles materiales de referencia, pero el núcleo de libros de reglas tiene aquí la preferencia. Y el separar los libros que vas a emplear consolida en tu mente la idea de qué referencias son las más importantes, y también te permite agarrarlos sin andar rebuscándolos, una y otra vez, cuando tienes que jugar.

ORGANIZANDO EL MUNDO DE JUEGO

Una vez organizadas las reglas de juego, lo que sigue es organizar el material referente al mundo de juego. El primer paso a dar depende del mismo mundo. Si se trata de un producto comercial, la tarea resultará bastante simple: sólo hay que volver a meter todo el material referido a dicho mundo en la caja en que originalmente venía. Y colócala junto a las reglas organizadas, en ese estante que les has dedicado. Lee ese material a menudo, y familiarízate con el lugar en que se halla contenida la información específica (historia, política, etcétera). Si existen reglas opcionales para ese mundo, márcalas, tal cual harías con los libros básicos de reglas y sus suplementos.

Todos los mapas del mundo deberían de ser enmarcados (los marcos prefabricados no acostumbran a ser caros) y, de ser posible, colgados en las paredes del área de juego. Los cristales de los marcos son útiles, pues se puede escribir sobre ellos con algún tipo de rotuladores, que luego puedan ser borrados sin dejar señales. El dejar los mapas en la caja no te va a ayudar a familiarizarte con ellos. Y si hay disponible un Atlas del mundo (tal cual es el caso de los mundos Forgotten Realms® y Dragonlance® de TSR), úsalo en lugar de esos mapas. Los Atlas acostumbran a ser más detallados, muy portátiles y mucho más fáciles de usar que los mapas-póster. Yo he visto a más de un máster tratar de seguirles la pista a los aventureros con mapas de los plegables, hasta acabar haciendo un gesto de desesperación y tirando los mapas al suelo...

Luego, el máster debería ponerse a realizar cambios en el mundo. Pues aunque ese mundo te haya costado su dinerito, eso no quiere decir que no puedes hacer un poco de juiciosa poda. ¿No lo has comprado...?, pues es tuyo. Quita las cosas que realmente te molestan, y añade las que te gusten. Cambia el nombre de los lugares, de la gente, los acontecimientos históricos, los dioses, y todo aquello que te apetezca, para que el mundo quede como mejor te vaya a ti. Y tal vez te sea preciso diseñar algunas cosas que no se les haya ocurrido a sus inventores. Por ejemplo, me he dado cuenta de que casi nadie incluye un calendario de ese mundo. También puedes incluir nuevas ciudades, y desarrollar zonas que, deliberadamente, han sido dejadas sin desarrollar. Todas las adiciones de importancia deben ser detalladas por escrito. Coloca tal información en otra carpeta de anillas, o en la caja del mundo. En este caso particular, a los jugadores cuéntales únicamente los cambios más obvios que hayas hecho, y déjales que vayan descubriendo el resto poco a poco... esas partes del mundo de juego que son invención tuya. Así, también despistarás a los jugadores que se leen el material del mundo de juego, incluso a los que se lo saben de memoria. Haz tanto o tan poco como creas que hay que hacer. Y si, en general, estás satisfecho con lo que te han dado en la caja, entonces no hagas nada... es así de simple.

El organizar tu propio mundo de juego exige que se le dedique mucho tiempo, pero resulta muy satisfactorio. Y tú tienes que decidir cómo desarrollas ese mundo. Sin embargo, mejor primero dale una ojeada a los mundos desarrollados comercialmente, para ver qué es lo que haces, y qué no haces. Un buen amigo mío compró un mundo comercial, hizo una tonelada de fotocopias, lo modificó con tremendos cambios, y entonces descubrió que toda aventura comercial que sucedía en ese mundo de juego discurría a millares de kilómetros de cualquier otra, lo que requería grandes períodos de viajes, cientos de encuentros al azar, o explicaciones mágicas de cómo el grupo lograba desplazarse hasta el otro extremo del mundo... Ni hay que decir que lo dejó correr y pasó a otro mundo, eso sí, ahora con mucha experiencia al respecto.

La verdadera clave de cómo iniciarse una tal tarea consiste en empezar sólo con lo básico. Esto puede incluir una historia del mundo, las estaciones, las fases de la/s Luna/s, la mitología y los dioses, los reinos y la política, la geología, fauna y ecología. El máster tiene la oportunidad de realizar muchas tareas, sin ser un experto en ninguna de ellas; pues a menudo, se espera de él que sea un biólogo, meteorólogo, geólogo, astrólogo, historiador, politicólogo y artista... sólo por mencionar unas pocas especialidades. A menudo, los jugadores hacen preguntas de lo más extraño, y lo mejor que puedes hacer es estar lo bastante organizado como para saber dónde puede estar la respuesta, especialmente cuando la pregunta es acerca de tu mundo. El *Campaign Sourcbook* y la *Catacomb Guide* de la AD&D (aún no traducidos al castellano) son una buena fuente de consejos generales, ideas e información para cualquier sistema de juego



Ten presente que tu mundo de juego nunca estará completo. El construir un mundo es un proceso que consume mucho tiempo, a menudo solitario (a menos que te busques ayuda), y a menudo nada apreciado. Si puedes sobrevivir a todo esto, entonces posiblemente estés capacitado para la tarea de organizar un hermoso nuevo mundo de juego. Desgraciadamente, nadie puede decirte cómo organizarlo: cada mundo es único en su estilo y su organización depende del individuo. Lo único seguro, tan seguro como que una pintura hay que pintarla, es que debe estar organizado. Y, realmente, el buscar múltiples ejemplos es el mejor modo en que decidir cómo debe ser hecho y ordenado tu mundo.

LA LIBRETA DE NOTAS DEL MASTER

Una vez se han organizado las reglas y el mundo de juego, el máster debe decidir cómo quiere organizar los acontecimientos día-a-día de la campaña, los detalles más concretos de las vidas futuras de los personajes. Así que el máster debería prepararse otra libreta de notas, que le ayudase a controlar la campaña de sesión en sesión. La organización de esta libreta puede variar, pero es muy necesario el establecer un guión previo de las misma, un sumario que, por lo menos, debe de contener seis secciones.

La primera sección debería contener el guión de la campaña. Usando el formato de un borrador-resumen, el máster debería escribir un guión detallado de cómo la campaña debe avanzar o cómo debe de ser introducida la aventura. Por lo general, y si es posible, un guión debería cubrir de tres a cinco sesiones de juego, y cada sección debería cubrir una línea argumental principal. Una sección del guión básico de una aventura en AD&D podría ser algo así:

LA FLECHA OSCURA

a). Los héroes se han enterado de que el Pico del Halcón está habitado, desde hace poco, por una tribu de goblines, al mando del Jefe Lorzniskik.

b) También saben de la presencia de un dragón verde, Emer, en el Bosque del Refugio, aunque no han logrado enterarse de la localización de su cubil.

1. Una *flecha de matar dragones* fue perdida en el Pico del Halcón: ésta información es revelada por quien la perdió allá, el nuevo miembro del grupo, Vaulinon. El grupo confía en que los goblins hayan hallado la flecha y que la encontrarán en su escondrijo.

2. Los goblins tienen la flecha, pero desconocen su naturaleza. Es la «aguja en un pajar», entre las flechas tribales.

c) El grupo ataca el Pico del Halcón y recupera la flecha. Regresa a la ciudad, en preparación para un enfrentamiento con el dragón verde.

d) Los personajes viajan hasta el Bosque del Refugio, en donde descubren la localización del cubil del viejo dragón gracias a un par de ogros, ligeramente coloreados de verde (por haber sido expuestos al gas cloro). Tras interrogar a los ogros, los héroes llegan a la madriguera.

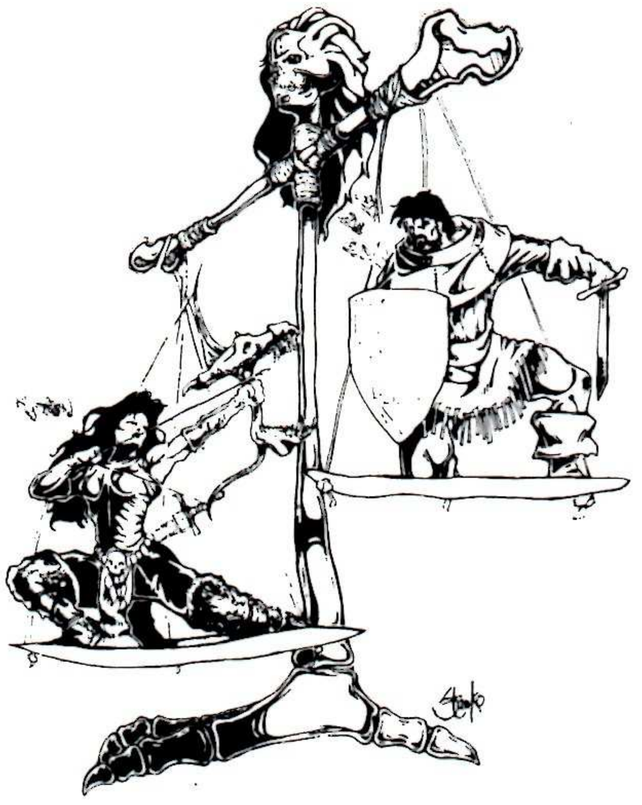
e) Los héroes matan al dragón con un tiro afortunado... ¡o se ven en graves problemas!

También pueden planearse tramas secundarias, tales como la aparición de un grupo rival que también anda tras la flecha. Lo que has de tener siempre en mente es que es un guión de cosas que pueden pasar, y no que necesariamente vayan a pasar. Así, el grupo puede decidir vender la flecha, o ignorar totalmente las pistas hacia las aventuras. Es por ello por lo que el máster debe de tener otras tramas a las que echar mano, si tal cosa sucede. El guión es algo a seguir de un modo muy suelto, y el máster ha de saberlo.

La segunda sección de la libreta de notas debería contener un muy simple calendario de campaña en el que marcar el paso de los días del año, seguir la pista de la fecha en que se está, y escribir pequeñas notas. Un calendario con doce meses debería ser escrito en cuatro páginas, con tres meses por página, con al menos un pequeño espacio por día para las notas (para esto va muy bien el papel cuadriculado). Al final de una sesión puede escribirse la hora del día en la fecha en que se esté. Esta sección ayuda a mantener el control del tiempo y de los acontecimientos entre las sesiones.

La siguiente sección debería listar a todos los principales personajes no jugadores de la campaña. Esto puede ser una importante sección de la libreta de notas, o páginas de impresora de ordenador de los PNJ (uno por página), o algo así. Las fichas de índice son demasiado pequeñas para llevar un buen control de los PNJ. Los usuarios de ordenador también pueden incluir en esta sección una lista de todos los PNJ, para tener una referencia rápida.

La cuarta sección debería contener información sobre todos los personajes jugadores, incluyendo (uso aquí el juego AD&D como ejemplo) su nombre, clase, nivel, raza, puntos de golpe, habilidades y cualquier otra información relevante. La parte más importante de esta sección es la lista de artículos mágicos, que nos dice los que tiene cada PJ. Esto sirve para dos cosas: en primer lugar, el máster puede medir el nivel de magia, y saber si es excesivo o insuficiente. También puede guardar allí la información que debería ser secreta, tal cual cargas mágicas, funciones desconocidas, palabras de mando y el estatus especial de los artículos especialmente dañinos (objetos malditos, anillos de engaño y armas sintientes). Un artículo que no haya sido totalmente identificado por su propietarios debe ir acompañado de un signo de interrogación. Una vez más, resulta ideal el usar un ordenador para llevar el control de estas cosas.



Las dos últimas secciones deberían contener, respectivamente, la aventura y el listado estadístico de todos los monstruos en la misma. Si es posible, los módulos deberían ser fotocopiados, de modo que, de ser necesario, pudieran subrayarse, eliminarse, alterarse partes de los mismos. Una bolsa para archivadores de anillas (de venta en las papelerías) puede contener un módulo de esos que se doblan. En cuanto a la última sección, el listado de los monstruos, debería contener los datos de todos los monstruos de la aventura; así, en el ejemplo anterior, tendríamos listados los goblins, los ogros y el dragón verde, con todos los puntos de golpe pregenerados y dispuestos para ser usados. Aquí también son útiles formularios trazados a mano o generados por el ordenador.

TENGO CAMPAÑA, DEBO VIAJAR

La tarea final es el prepararse para trasladarse al lugar en que se va a jugar, ya sea el salón, a unos pasos de distancia, al piso de unos amigos al otro lado de la ciudad, o al club de rol. En muchas tiendas se encuentran cajas de plástico, de cartón y otras formas de equipaje, perfectas para trasladar los materiales. En cualquier caso, es necesario tener juntas, preparadas y organizadas cosas tales como las figuras de miniatura, pizarras de vinilo, lápices y rotuladores, dados, papel para notas, calculadoras, pantallas de máster y otros efectos (árboles, rocas, mobiliario de calabozos, etcétera).

El usar estos métodos para organizar tu juego puede ser tan importante como el que sepas contar una buen historia, o conozcas las reglas del juego. ¿Cómo puedes contar una buen historia si no sabes dónde hallarla? Lo mismo puede aplicarse para las reglas. Los jugadores se quedan impresionados, al menos a nivel subconsciente, por un juego bien organizado. Y el hacerlo utilizando estos métodos puede resultar beneficioso para todos, y hacer de la partida un acontecimiento memorable, por el que hay que dar las gracias al máster bien organizado.

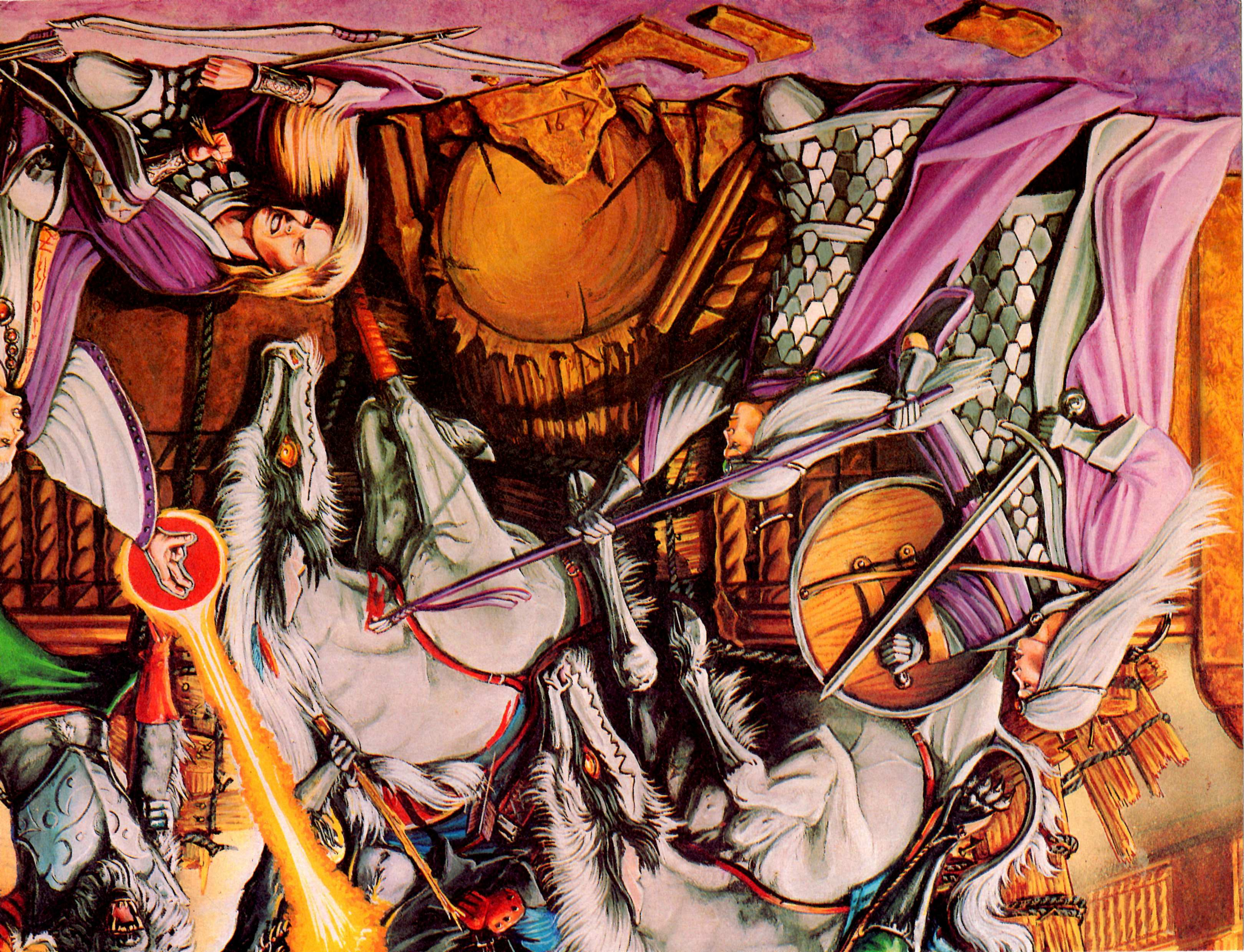
VADEMECUM: *Dícese del libro manual que, en forma abreviada, contiene las nociones más necesarias de una ciencia o de un arte.*



¡ENTRA EN EL MUNDO DE FORGOTTEN REALMS, CON EL VADEMECUM!

Feliz y rolero 94 con...

Dragón™ MAGAZINE



¿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	5	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

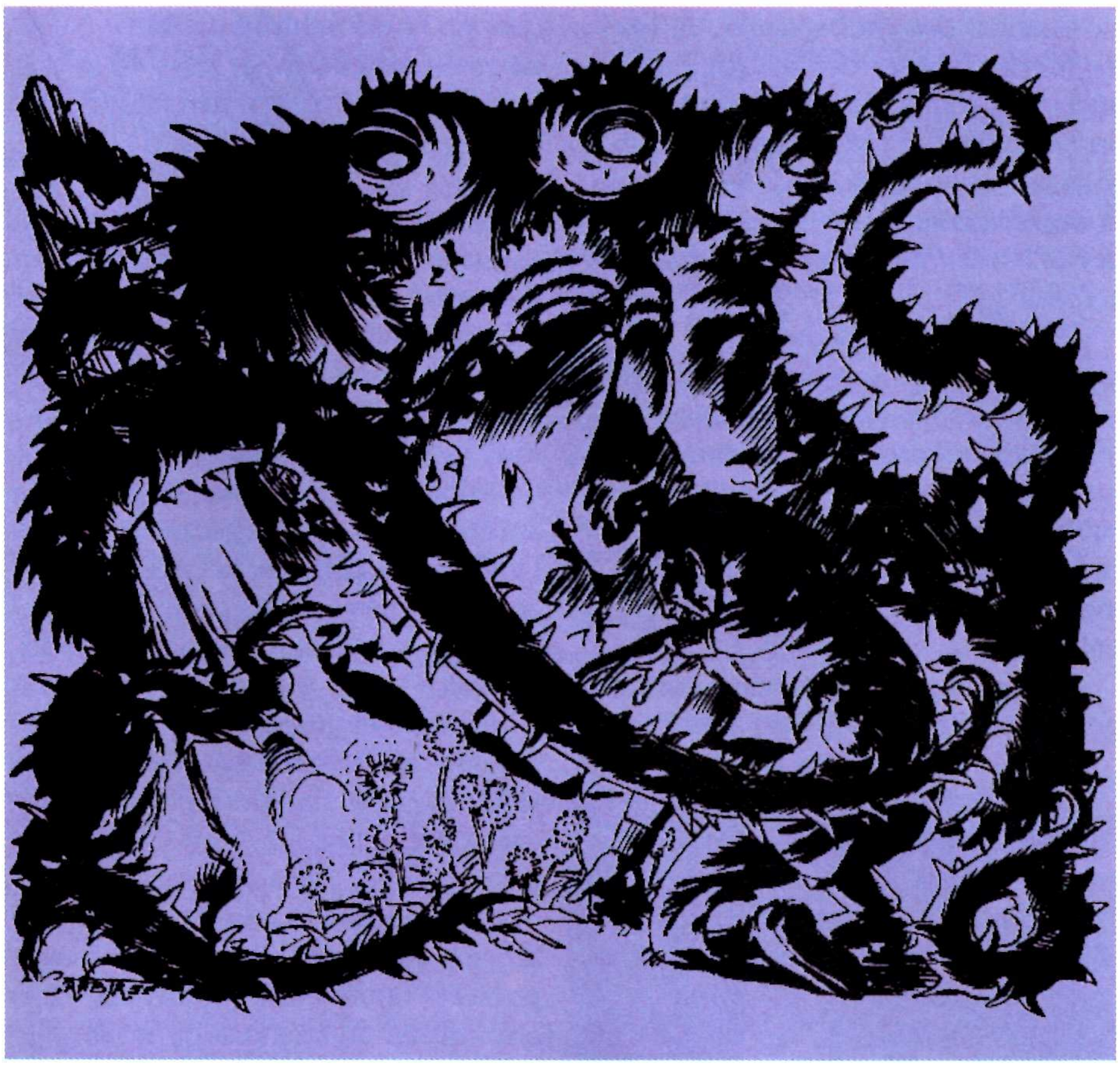
Precio **475 pts.** por ejemplar + gastos de envío. Pedidos contra reembolso a **EDICCIONES ZINCO.** Avda. de Roma, 157, 9°. 08011 BARCELONA (España)

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

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



ALBOROTO A MEDIANOCHE

Las bestias con tentáculos siempre asustan al grupo más pintado.

Por Trae Stratton

Ilustración de James Crabtree

Trae vive en College Point, Nueva York, y dedica este módulo, el primero que se le publica, a Sunrise, mamá, papá, Tugboat, Sara y el Arsenal, que siempre ha sabido cómo convertirlos a todos en leyendas.

Alboroto a medianoche es una aventura de AD&D en el universo de *Dragonlance*, para cinco a ocho personajes de niveles 4-7 (unos 35 niveles en total). Aunque puede jugarse con cualquier mezcla de clases, razas y alineamientos, un buen guerrero puede ser de utilidad. La historia puede insertarse en una campaña ya existente, en cualquier bosque templado considerado «peligroso» por la gente que vive en sus inmediaciones. Lunitari debe estar al menos creciente, pero se recomienda que esté llena para dar una idea a los aventureros sobre la verdadera naturaleza del peligro. Los monstruos principales de esta aventura están tomados del Compendio de Monstruos, Apéndice Dragonlance, pero los DM con inventiva pueden querer utilizarlos en un escenario distinto.

EL TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace unos tres meses, Vlade el Engañoso, un ilusionista de capa negra con cierto renombre, contrató a siete intrépidos guerreros humanos para recoger semillas de *planta de luz*, una rara flor que crece en la espesura del bosque. Aunque el trabajo estaba muy por debajo de sus habilidades (o al menos eso pensaron los aventureros), les pagó bien y aceptaron. Se les dieron instrucciones, una breve descripción de la planta y se les avisó que se alejaran de las flores cuando cayera la noche.

Los guerreros no tuvieron mayor problema. Aparte de una breve reyerta con algunos ogros, siguieron las instrucciones del mago, recogieron las semillas y pronto

estuvieron de camino a casa. Viendo que la cosa iba bien, el grupo acampó en un claro, para descansar un poco y cenar. Entonces fue cuando las cosas se pusieron feas.

Los ogros con los que habían peleado unos días antes encontraron a algunos amigos, y pillaron a los humanos en el claro. La emboscada funcionó bien, y pronto parte del grupo yació inconsciente en el suelo, listos para ser devorados después. Dos de los siete guerreros se las arreglaron para huir de la masacre salvando el pellejo, y uno de ellos llevaba una bolsita de semillas.

Los ogros consumaron su victoria, y organizaron un festín para celebrarlo. Las criaturas no columbraron ningún uso para las semillas, así que las tiraron por ahí sin más. La fiesta acabó a altas horas de la madrugada, por lo que los ogros se quedaron acampados en el claro.

Pero el destino aún no había hecho de las suyas. Algo más tarde, mientras recorría el bosque en busca de una nueva guarida, un wyndlass vio los restos del fuego de los ogros. El horror con tentáculos se arrastró en silencio hasta el campamento: cuando salió de allí, no quedó bicho viviente y su panza estaba llena. Decidiendo que éste era un lugar tan bueno como cualquier otro para comer, el monstruo se arrastró quince metros dentro del bosque, y cavó su nueva guarida en la tierra blanda, detrás de un macizo de robles. La guarida estaba lo bastante cerca del claro como para atrapar cualquier cosa que pasara por él. En caso de necesidad, el wyndlass podría alcanzar el claro con esfuerzo mínimo.

El wyndlass había elegido bien, puesto que el calvero del bosque estaba en la intersección de diversos caminos usados con frecuencia por humanoides y animales. La criatura comió con regularidad durante un tiempo, pero al cabo de unos meses, empezó a escasear, sobre todo por la noche. El hambre desesperó al bicho. Saliendo de su húmedo agujero, el monstruo se aventuró por el claro en busca de comida.

Cuando el wyndlass salió, utilizó los fuertes árboles del bosque para anclar sus tentáculos, avanzando a un ritmo mucho más rápido del que solía ser habitual en él. Cuando llegó al claro, la criatura fue sorprendida por una brillante fuente de luz de colores.

El wyndlass parpadeó con rapidez para deshacerse del brillo de la luz, e hizo un descubrimiento maravilloso. Entre las luces había un grupo de embobados hobgoblins. Hambriento, el wyndlass atrapó a cuantos goblins pudo, y volvió a su madriguera sin molestarse ni en pelear.

El wyndlass, aunque no era un genio, tenía la inteligencia suficiente como para comprender que aquellas frágiles flores tenían algo que ver con la luz que dejaba aleladas a las criaturas que le iban a servir de cena, y que aquellas luces podrían inmovilizar a cualquier presa. Viendo en ello la oportunidad de su vida, el wyndlass decidió aprovecharse de su buena suerte. Cuando una presa se aventurara en el claro y quedase embobada con las flores, la criatura podría deslizarse en la oscuridad y matarla. No es que al wyndlass le apeteciera mucho abandonar su guarida, pero la promesa de comida fácil y abundante es algo que no podía ignorar sin más.

El wyndlass comenzó a trabajar con la *planta de luz*, haciendo coincidir sus ataques con la aparición de las luces. Tras diversos intentos, el wyndlass aprendió a ejecutar su trampa con perfección letal.

PARA EL DUNGEON MASTER

Los PJ llevan varios días viajando por el bosque, como parte de un viaje aún más largo que les llevará a su próxima aventura. Los encuentros en el bosque se dejan a la discreción del DM, pero los PJ deben ver y oír formas vagas, algunas de cierto aire humanoide, que recorren el bosque en busca de presas.

La aventura comienza cerca de medianoche, unas horas antes de que los PJ encuentren un claro decente para acampar durante la noche. Por desgracia, han elegido el lugar más mortífero de todo el bosque.

El DM debe asegurarse de que este claro se parece a cualquier otro corriente y moliente: por ello, no hay texto recuadrado que leer directamente a los jugadores. A no ser que estés jugando una campaña muy detallada, una simple descripción servirá para poner en antecedentes a los jugadores. Limítate a incorporar la cadena de acontecimientos a las descripciones casuales que sueles dar cuando todo va bien.

Cuando el grupo entra en el bosque, el tiempo pasa deprisa. Hacia la tarde, una densa oscuridad cae sobre el bosque; es necesario hacer un alto. (Dejarse atrapar deambulando a lo tonto por un bosque oscuro es un error que muy pocos PJ repiten dos veces.) Los PJ encuentran un buen claro, próximo a una macizo lleno de flores, y deciden pasar allí la noche. El área, muy similar a campamentos anteriores, está salpicada de flores salvajes, hierba muy alta y dientes de león.

Cualquier PJ que insista en investigar el claro tiene un setenta y cinco por ciento de probabilidades de encontrar algo en su perímetro. Tira 1D10 y consulta la tabla siguiente:

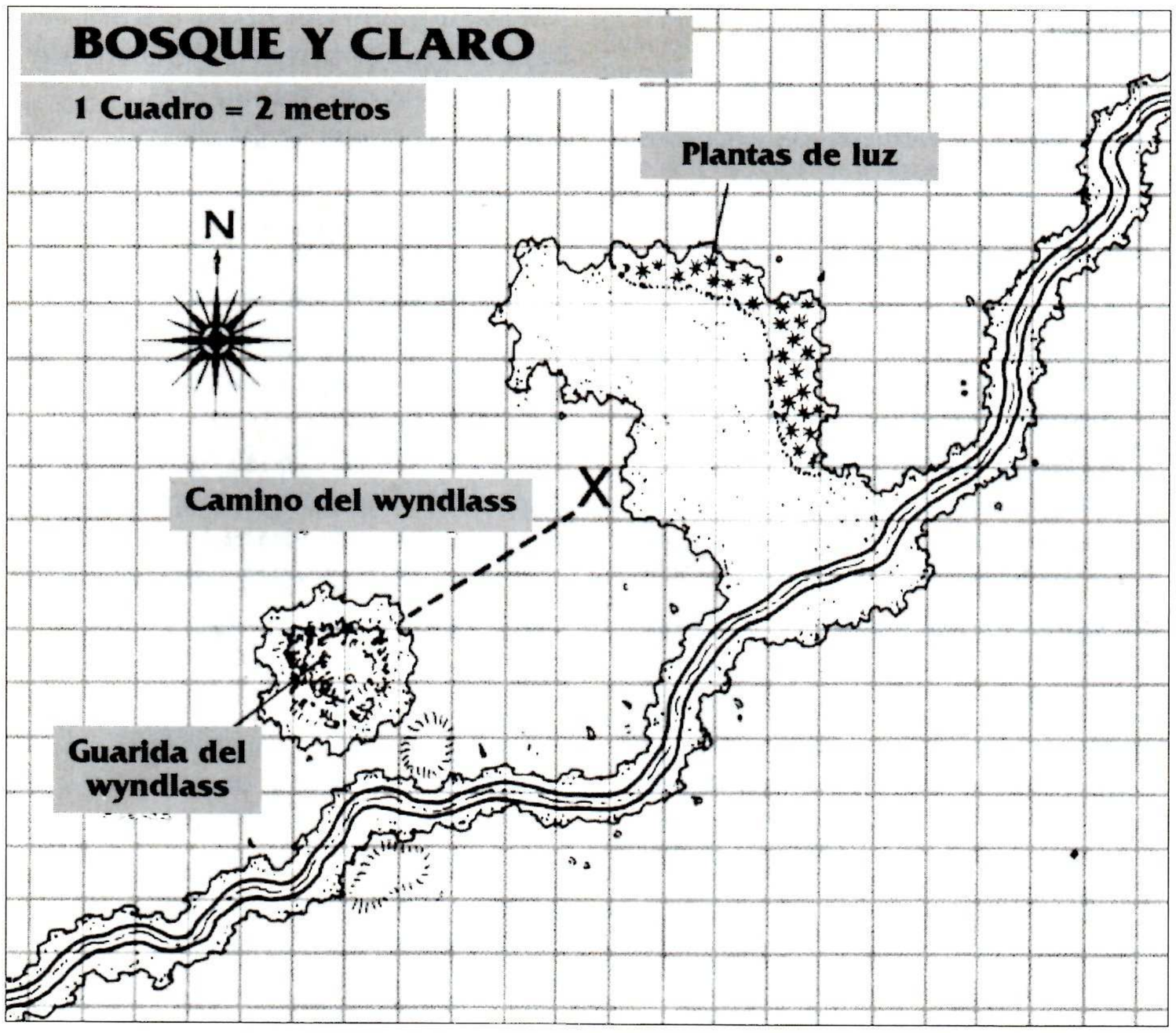
1-3: **Hueso humanoide** (ogro, goblin, orco, elfo, enano, humano u otro).

4-9: **Hueso de animal** (ciervo, lobo, oso, conejo, etcétera, pero no huesos de monstruo).

10: **Arma oxidada** (daga, cuchillo, punta de flecha o lanza rota).

La aventura debe seguir su rutina normal (comida, oración, memorización de conjuros y conversación), sin sospechar lo que pasará después.

A mitad de la cena, un lobo solitario aúlla en las profundidades del bosque. A este aullido



escalofriante se unen las llamadas de otros lobos, lo que indica sin lugar a dudas que una manada de lobos se está reuniendo. El temible sonido de los lobos suena demasiado cerca del claro donde los PJ se disponen a pasar la noche.

Lunitari se alza en el cielo, casi llena, mientras los PJ se preparan para dormir y reparten las guardias. El astro blanco alcanza su cénit a medianoche, y sólo los PJ que estén de guardia estarán despiertos cuando todo empiece. Si los PJ abandonan el campamento y huyen, puede que se libren de la peor parte, pero pueden perderse en el bosque o encontrarse con los ogros.

LAS LUCES DANZARINAS

Los dientes de león que crecen al norte y al este del calvero son la primera de las amenazas.

PLANTA DE LUZ (26) INT ninguna; AL ninguno; CA 8; MV ninguno; DG 1 pg; GAC0 no aplicable; AT 0; Daño ninguno; AE Confusión; TAM Grande; ML 20; PE 35.

Sólo la observación atenta revelará la verdadera naturaleza de esta planta. Tras una concienzuda inspección, las flores parecerán como esculpidas en fino cristal, y son tan delicadas que el más suave toque las convierte en polvo.

Cerca de la medianoche, la *planta de luz* cobra vida. Las flores, hechizadas por la luz de la Luna, emiten un resplandor tembloroso e iridiscente.

Cualquiera que esté en el claro y vea las «luces danzarinas» queda afectado por ellas, como si se hubiera lanzado sobre él un conjuro de *Confusión* por un mago de nivel 10. El poder combinado de todas las plantas puede afectar 26 Dados de Golpe o niveles, uno por cada flor, y tiene una duración máxima de 12 rounds. Un Tiro de Salvación contra Conjuros (con una penalización de —2 y ajustes por Alta sabiduría) debe hacerse para cada PJ que vea por primera vez las luces.

Los PJ que hayan logrado escapar al influjo de las luces podrán actuar con normalidad durante el resto del encuentro. Aquellos que fallen el tiro quedan hechizados y deben comprobar sus reacciones individuales en cada asalto. Tira 1D10 y consulta la tabla de más abajo, hasta que la duración del conjuro expire, o aparezca un resultado de «caminar sin rumbo fijo».

1: **Caminar sin rumbo fijo** (a no ser que pueda evitarse) mientras dure el conjuro.

2-6: **Quedarse quieto y confundido** un asalto (luego se vuelve a tirar).

7-9: **Atacar a la criatura más próxima** durante un asalto (luego se vuelve a tirar).

10: **Actuar con normalidad** durante un asalto (luego se vuelve a tirar).

Los PJ confusos pueden defenderse si se les ataca, pero aún están sujetos a los posibles efectos de la luz en el round siguiente. Aquellos que empiecen a caminar sin rumbo fijo lo hacen en una dirección aleatoria establecida por el DM, y lo más normal es que se pierdan en el bosque. Como opción para el DM, pueden ser atacados por un predador errante.

Además de ser vulnerable a cualquier forma de aplastamiento, golpe o ataque físico, la *planta de luz* es muy sensible a la luz muy brillante. La exposición repentina a conjuros como Luz o Luz continua sobrecarga a los pétalos, haciendo que las plantas se conviertan en polvo y destruyéndolas para siempre. Las plantas eliminadas por cualquier otro método soltarán semillas y volverán a crecer en menos de un mes.

EL ATAQUE

Este es el momento que la bestia oculta estaba esperando. Arrastrándose desde su pútrido agujero mientras el grupo está atontado, el wyndlass atacará con sus mortíferos tentáculos espinosos. Lee lo siguiente a los jugadores después de haber hecho los tiros de salvación:

Mientras el arco iris de colores brilla y parpadea en la oscuridad, muchos de vosotros quedáis absortos y embobados por una fuerza que supera a vuestros sentidos. De pronto, un crujido resuena por todo el bosque, golpeando vuestra cabeza como un trueno. Los árboles se agitan en la oscuridad, abatidos por una enorme fuerza invisible que bulle entre ellos. En ese momento, entre la masa de ramas y hojas arrancadas, dos enormes tentáculos armados con espinas irrumpen en el claro, buscando una presa.

Este ataque comienza durante el segundo asalto del espectáculo de las luces. Aquellos que hayan salvado contra conjuros en el asalto anterior puede emprender una acción, seguido por las reacciones confusas de quienes fallaron el tiro. Cuando acaba el segundo round, lee el siguiente texto:

El bosque tiembla de nuevo, con un horrísono estampido de ramas que se rompen. Los tentáculos que surgen de la oscuridad rodean el claro, como una temible red de muerte y destrucción.

La criatura oculta es un wyndlass, un monstruo que parece un horrible y ciclópeo pulpo negro, al que la naturaleza haya equipado con dos tentáculos extra, un poderoso pico y tres ojos.

Aunque el wyndlass es una bestia que muy pocos han visto, y aún menos han sobrevivido para describirla después, los PJ pueden ser los primeros en descubrir el aspecto de una criatura cuya ecología era completamente desconocida hasta el momento. Los ojos del wyndlass brillan con una tenue luz azul, una mutación natural que hace a la bestia inmune a los efectos de la *planta de luz*. Sin embargo, en este encuentro no se podrá determinar, por falta de tiempo si esta resistencia es sólo a la *planta de luz* o a todos los hechizos de esta categoría.

Wyndlass: INT Baja; AL N; CA 3; MV 1; DG 12; PG 88; GAC0 9; At 11; Daño 1-10 (x 10)/1-4; AE sorpresa; TAM Enorme (8 metros de largo); ML 16; PE 5.000.

Después de que anochezca, el wyndlass se arrastra desde su guarida y se dirige hasta el claro, alcanzando la posición marcada con una X en el mapa. Desde este punto, la criatura puede abarcar con facilidad cualquier punto del claro (sus tentáculos miden más de diez metros), y los árboles bloquean todo ataque con proyectiles que intente hacerse desde el claro. La oscuridad y las ramas rotas que ocultan al wyndlass penalizan con un —3 cualquier ataque con proyectiles.

A pesar de que tiene diez tentáculos, la bestia sólo puede atacar a dos enemigos a la vez. Los PJ atrapados por la presa del wyndlass no pueden defenderse de los ataques de los demás tentáculos. Para liberarse, un PJ debe sacar un tiro de Forzar Puertas. Sin embargo, las afiladas púas que cubren cada tentáculo infligen 1-6 pd a cada miembro que el PJ libere durante su huída.

Una vez que el wyndlass ha atrapado dos presas, o si recibe más de 60 pd, se retira de inmediato a su agujero, una maniobra que sólo le cuesta un asalto para realizarla. Si la criatura es atacada con fiereza durante su retirada, soltará una de sus presas para poder defenderse. Si el destino favorece al wyndlass y la batalla le va bien, el predador matará a todos los ocupantes del claro y se los llevará a su guarida para devorarlos luego.

Cuando llegue a su madriguera –un foso de arenas movedizas, de unos seis metros de largo por trece de profundidad–, el wyndlass y cualquiera que estuviese atrapado en sus tentáculos se sumergen por completo en un solo asalto. Los PJ sumergidos con el monstruo se ahogarán y morirán a no ser de que tengan algún medio para respirar bajo el agua (ver reglas de combate bajo el agua del Manual del Jugador).

Este pozo maloliente está situado detrás de un grupo de viejos robles, a unos diez metros del claro. Cuando es la «hora de comer», la bestia utiliza los gigantescos árboles para salir del foso de arenas movedizas.

Nadar en las arenas movedizas es imposible. De todas formas, si los PJ encuentran algún método para alcanzar el fondo del pozo, hallarán cinco gemas por un valor de 500 mp (x 3), 375 mo y 100 mp; un tubo impermeable que contiene un retrato, por el que un coleccionista pagaría 2.000 mp; y un cetro no mágico que vale 4.000 mo para su verdadero dueño (la mitad para cualquier otra persona). Hay también tres objetos mágicos en el fondo de la piscina. Uno de ellos puede encontrarse cada tres turnos de búsqueda.

Un Escudo Grande +2
Una Cota de Malla Elfica +2
Una flecha de Matar Monstruo Marino

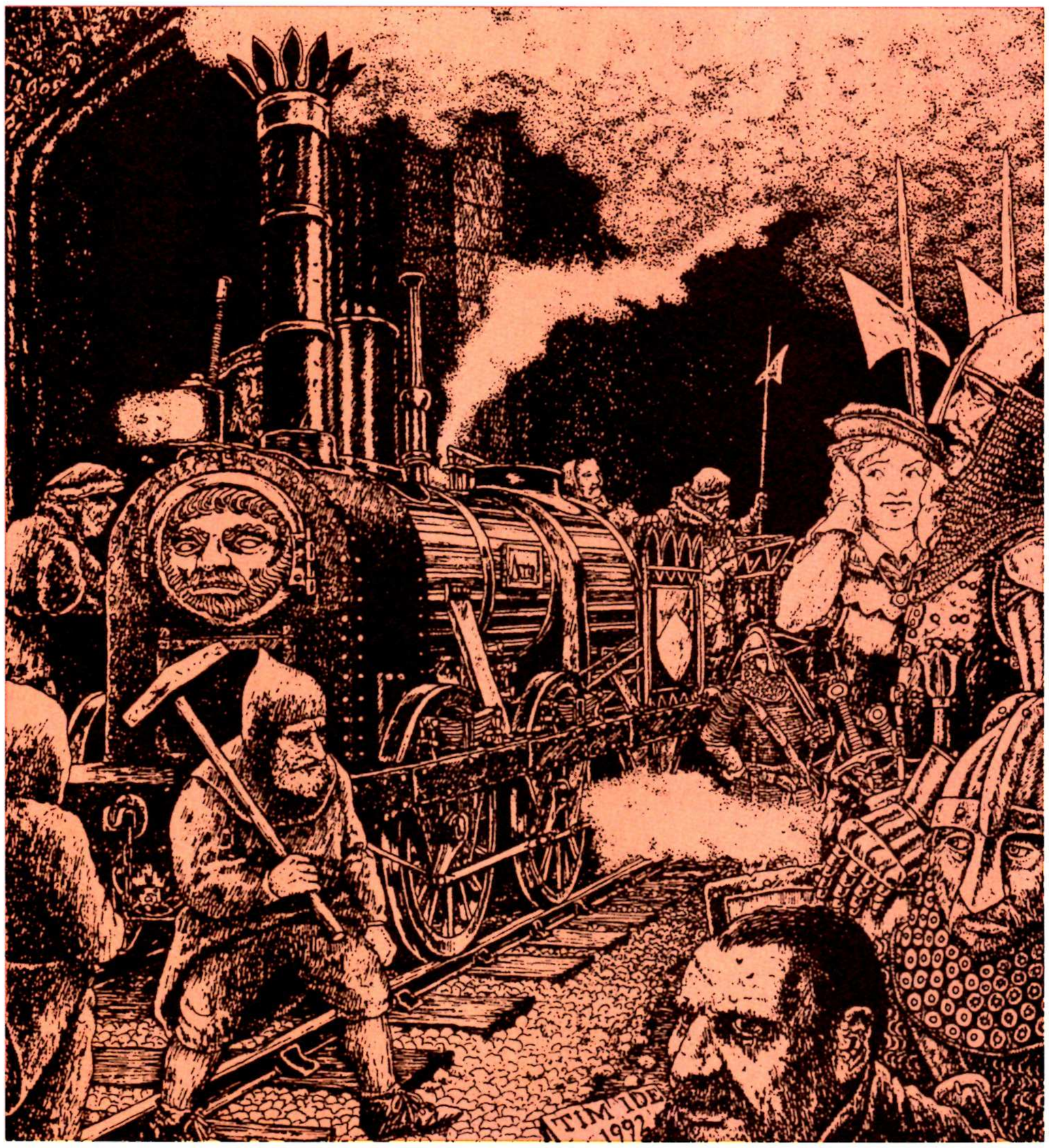
CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si los PJ sobreviven, puede que encuentren una forma de sacarle provecho al encuentro. El aceite de wyndlass es el ingrediente más importante del aceite de resbalosidad. Si se embotella, alcanza altos precios entre alquimistas y magos. Las semillas de *planta de luz* son un valioso ingrediente para cualquier laboratorio mágico, y sirven en la creación de objetos tan preciados como las bolas de cristal. Incluso el polvillo de esta planta se utiliza en la fabricación de objetos mágicos relacionados con la luz y la hipnosis.

Si el rumor de sus logros se extiende, los PJ pueden ser abordados por otros grupos interesados en tan extraño hallazgo, incluyendo un agente enviado por Vlade el Engañoso.

¡PASAJEROS AL TREN!





¡PASAJEROS, AL TREN!

Próxima parada: el Triángulo de las Bermudas

Por Timothy Ide

Ilustración de Timothy Ide

Tim Ide es un ilustrador «free-lance» que trabaja en Adelaida, Australia. Lleva enganchado al AD&D más o menos desde que estudiaba en el instituto. «He de agradecer a mi padre la inspiración que me dio para ¡Pasajeros, al tren!, ya que él fue quien me inició en los misterios de las máquinas de vapor, y es una enciclopedia ambulante en lo que a trenes se refiere.»

¡Pasajeros, al tren! es una aventura de AD&D pensada para 6 a 8 jugadores, de niveles 6-10 (unos 56 niveles en total). El grupo debería incluir un mago y un clérigo, y ser de alineamiento bueno o neutral. Algunos guerreros fuertes también pueden ser útiles. La táctica es importante en esta aventura, y los que se dejen coger desprevenidos pueden llevarse alguna fea sorpresa.

La aventura tiene lugar en las montañas, cerca del reino humano de Rondar, pero esta localización puede variarse según los deseos del DM y el universo donde juegue.

PARA EL DUNGEON MASTER

A unos días de viaje de la ciudad de Farlock, en el reino de Rondar, hay una cadena montañosa donde mora una colonia de enanos mercaderes, conocidos bajo el nombre de Compañía Minera de Targhazan. Esta compañía tiene muchas instalaciones dentro y fuera de las montañas, y mantiene buenas relaciones comerciales con Rondar.

La CMT (como se suele conocer a la empresa) es una asociación muy antigua, que lleva establecida aquí varios siglos. Los enanos aprovechan los aparentemente infinitos recursos mineros del monte Crelezara y se han hecho muy ricos. Son bien conocidos como comerciantes, y han establecido delegaciones en muchas ciudades y pueblos.

Hace unos cien años, algunos de los enanos más emprendedores de la CMT empezaron a darle vueltas a la idea de usar la máquina de vapor como medio de transporte. Pero la primera locomotora a vapor tuvo repercusiones más allá de la comunidad minera. De todas las montañas vinieron enanos para admirar la extraña invención, de la que se decía que era como una gigantesca tetera sobre ruedas. Y revolucionó la explotación minera de la CMT.

Desde entonces, el tendido ferro-

viario ha ocupado buena parte de Crelezara: la mayor parte del recorrido del tren es subterráneo, y sólo se aventura a salir al aire libre en determinados puntos, en lo más alto de las montañas. Muchas ciudades subterráneas han florecido, y los trenes viajan entre ellas, llevando material, viajeros y dinero para pagar salarios.

La máquina de vapor se ha convertido en parte esencial del éxito de la CMT, y como es típico de los enanos de las montañas, es un invento que no están dispuestos a compartir con nadie.

Sin embargo, el tiempo ha logrado que algunas personas ajenas al reino enano se hagan con el secreto. Fuerzas oscuras y extrañas maquinan en las profundidades de las montañas, más allá del alcance de las vías. Dos trenes enteros, cargados de monedas de oro, provisiones y equipo han sido enviados a la pequeña comunidad subterránea de Celosdra, y se han desvanecido por completo, junto a seis kilómetros de tendido. El primer tren era una mezcla de mercancías y pasajeros, pero el segundo llevaba tropas además de su carga. Diez guardias bien entrenados, junto a otros tantos vigilantes de elite de la CMT, al mando de dos oficiales, subieron al tren para evitar cualquier problema. Se sabía que los dos expresos habían pasado por la primera parada para repostar agua a las afueras de Carmazoz, pero nunca llegaron a la siguiente estación.

El consejo directivo de la CMT está desolado, y lo está pasando muy mal dando explicaciones a los ofendidos familiares de los desaparecidos y a los mineros de Celosdra, que llevan dos meses sin cobrar. Se han enviado soldados e investigadores para explorar la misteriosa ruta, pero todos volvieron con las manos vacías. Los rumores del más diverso signo se extienden como el fuego, y los gremios están en huelga, ya que no quieren trabajar en un sitio donde cualquier cosa puede desaparecer sin previo aviso. Las cosas están empezando a salirse de madre, así que los directores de la compañía están dispuestos a buscar ayuda fuera.

LOS SECUESTRADORES MISTERIOSOS

Lejos, en un enclave derro, el sabio Regandt fue uno de los primeros en conocer la existencia del tren subterráneo, gracias a las peculiares vibraciones que producía en la roca. Algo más tarde, y espiando con su bola de cristal, descubrió qué es lo que causaba las vibraciones, y descubrió en ella una estupenda ocasión para llenarse los bolsillos.

No queriendo compartir la información con sus colegas los sabios, Regandt comenzó a reclutar aliados para su «negocio». Cerca del lugar residía una lamia noble llamada Montalaina, que estaba allí oculta huyendo de los humanos. Había perdido casi todo su patrimonio, y estaba ansiosa por recuperarlo, así que Regandt la contrató de inmediato, contando con que sus poderes mágicos serían de gran ayuda para su maquiavélico plan.

Regandt necesitaba algunos «obreros especializados» para concretar el plan previsto. Los Sacamantecas, su banda de duros y viciosos criminales, eran demasiado caóticos como para ser eficientes en un trabajo de la envergadura de éste. Por un instante, sus planes parecieron imposibles, hasta que aparecieron en escena los Asesinos Bajitos de Orgmund, que vagabundeaban por el territorio derro.

Orgmund era un salteador daergar al mando de cincuenta enanos grises, y que malvivía saqueando a otras razas. Su gente eran los únicos supervivientes de una sangrienta rebelión contra el rey daergar, y desde entonces, han seguido la misma política de arrasarlo todo a sangre y fuego. Regandt se dio cuenta de que eran perfectos para sus propósitos, así que le hizo a Orgmund una propuesta que no pudo rechazar. Los Sacamantecas y los Asesinos Bajitos unieron sus fuerzas y marcharon por los subterráneos de las montañas, camino de las vías de la CMT.

No existen mapas de los túneles enanos, pero gracias a la bola de cristal de Regandt, éste señaló el punto exacto del recorrido ferroviario donde habrían de cavar. Los experimentados daergar, bajo la supervisión de los derro, prepararon la trampa de Regandt.

La trampa consiste en un recodo que desvía a los trenes hacia un agujero en el túnel. El agujero está cubierto por un muro de piedra, tan bien camuflado con la mampostería que le rodea, que ni los más expertos constructores enanos son capaces de verlo. Mientras el tren que va a ser secuestrado se acerca a la trampa, Montalaina echa abajo el muro de piedra, reemplazándolo con un muro imaginario. Los daergar salen del pasaje y arrancan los raíles, llevándolos hacia el escondite secreto. Los raíles «amañados» son camuflados entonces con un conjuro de fuerza fantasmal por Montalaina, para ocultar la anomalía de una vía que lleva directamente a la pared.

Una vez que el tren lleno de enanos horrorizados pasa a través del muro imaginario hasta el escondite, un grupo de daergar se apresura a poner los raíles en su sitio y en ocultar lo que allí ha pasado. El tren es atacado entonces desde todos los flancos por Montalaina y las fuerzas combinadas de los derro y los daergar. Tan pronto como los enanos han sido reducidos y los raíles devueltos a su sitio, Montalaina vuelve a colocar el muro de piedra, y el túnel recupera su aspecto normal.

PARA LOS JUGADORES

Los aventureros comienzan en la ciudad de Farlock, en el reino de Rondar, o cualquier otra ciudad fronteriza que el DM desee.

Mientras los PJ deambulan por las calles de Farlock, en busca de nuevas emociones o un trabajo bien pagado, podrán ver docenas de carteles pegados en las paredes de las tabernas. El cartel reza de esta guisa:

> **Trabajo urgente para aventureros/investigadores experimentados. Contactar con Grizard Zalath en la oficina de la Compañía Minera de Targhazarn, Camino de los Mercaderes, 13; Barrio Enano. Abstenerse agencias.**

Si los héroes aceptan la oferta, lee lo siguiente a los jugadores:

> **La oficina de la CMT, en el Barrio Enano de Farlock, está atrapada entre una taberna y las oficinas de otra firma de exportación. Es un edificio alto y estrecho, de aspecto sobrio. Sobre la puerta, un símbolo con forma de escudo representa una montaña dorada sobre cielo azul.**
>
> **Llamáis a la puerta y os abre un conserje enano de avanzada edad. Os pregunta vuestro nombre y ocupación, y os dice que esperéis en el vestíbulo. Algo después, vuelve y os dice: «El señor Zalath les recibirá ahora mismo, señores.»**
>
> **Sois conducidos hasta una hermosa oficina, con vidrieras en las ventanas. Un enano viejo, con ricas vestiduras, está sentado detrás de la gran mesa de despacho que preside la habitación.**

Los sacamantecas

Este temible grupo es liderado por el sabio derro Regandt, un temible individuo cuya pálida piel está adornada por tatuajes en espiral. Tiene el pelo largo y amarillo como la paja. Regandt es un derro muy inteligente e inventivo, y tiene también un carisma muy alto: sus guerreros le obedecen sin rechistar. Sabe lo importantes que son las buenas palabras y el buen juicio para entenderse con gente tan brutal y mezquina como Orgmund o Montalaina.

Regandt también sabe que no puede exprimir para siempre a la CMT. Tarde o temprano, la trampa será descubierta. Por ello, planea matar a Orgmund y los suyos tras el próximo trabajo. Sabiendo que Orgmund y su gente no tienen ningún lazo de unión con el pueblo daergar, Regandt no tiene miedo a las posibles represalias. Los asesinos bajitos sufrirán agudos dolores intestinales tras la próxima celebración de la victoria. Dolores que acabarán siendo fatales. La única persona que conoce su plan es el capitán Grandel.

Regandt (sabio derro): INT Genio; AL CM; CA 0; MV 6; DG 8; Pg 48; GAC0 13; AT 1; Daño por arma o conjuro; HE uso de hechizos; Des 18; RM 30 %; Tam P; ML 16; PE 9.000; espada larga +3, armadura de escamas (hecha de escamas de dragón de bronce), Anillo de Protección +2, brazalete de oro (20 mo). Conjuros (tiene nivel 12): afectar fuegos normales, escudo, nube letal, tormenta de hielo, invisibilidad (x2), levitar, golpe de rayo.

El capitán Grandel es la mano derecha de Regandt, y un temible asesino. Es un derro siniestro, fácilmente reconocible porque lleva la mitad de la cara tatuada. Grandel es devoto de Regandt y se asegura de que no haya disensiones en el seno de los sacamantecas. Celoso y resentido con la posición de poder de Montalaina y Orgmund, Grandel no moverá un dedo para ayudarles si ambos estuvieran en peligro.

Capitán Grandel (derro): INT Excepcional; AL CM; CA —1; MV 6; DG 7; Pg 46; GAC0 13; AT 2; Daño por arma; Des 18; RM 30 %; Tam P; ML 15; PE 2.000; Espada corta +2, escudo con púas +2, armadura de escamas de cuero.

El teniente Bogrod se considera un enano guapo y lleva tatuada una línea azul en el centro de la cara para demostrarlo. Es también todo un don Juan, y se ha hecho muy popular entre las hembras daergar, y todo lo contrario entre sus maridos. Aparte de estos pecadillos, es un oficial muy competente que sólo tiene miedo al capitán Grandel y a Regandt.

Teniente Bogrod (derro): INT Alta; AL CM; CA 3; MV 6; DG 6; Pg 39; GAC0 15; AT 2; Daño por Arma; Des 17; RM 30 %; Tam P; ML 15; PE 2.000; dos dagas +1; ballesta de repetición, tres cargadores de ballesta.

La ballesta dispara dos veces por asalto hasta un alcance máximo de 40 metros. Tiene capacidad para seis virotes y causa 1-3 puntos de daño, más 2D6 pg por veneno (no hay daño si se saca el tiro de salvación).

Regandt tiene dos pupilos, aspirantes a sabios, Sezendril y Grafith. Sezendril lleva dos lunas tatuadas en las mejillas. Ordena con desdén a Grafith, que le odia por ello. Grafith lleva tatuados los párpados y lleva una anilla de oro (4 mo) en la nariz.

Sezendril (pupilo derro): INT Excepcional; AL CM; CA 6; MV 6; DG 6; Pg 29; GAC0 15; AT 1; daño por hechizo o arma; HE 25 % de derribar a una criatura humana o más pequeña con su gancho; Des 15; RM 30 %; Tam P; ML 15; PE 2.000; Gancho, daga +1; armadura de cuero tachonado; medallón de oro (10 mo.). Conjuros: afectar fuegos normales, creación menor, esquema hipnótico.

Grafith (pupilo derro): INT excepcional; AL CM; CA 6; MV 6; DG 4; Pg 21; GAC0 17; AT 1; daño por hechizo o arma; HE 25 % de derribar a una criatura humana o más pequeña con su gancho; Des 14; RM 30 %; Tam P; ML 14; PE 1.400; gancho, daga, armadura de cuero tachonado, filtro de atrancarse y tartamudear (Grafith planea utilizarlo uno de estos días con Sezendril). Conjuros: invisibilidad, hechizar persona.

Sargentos derro (5): INT Alta; AL CM; CA 2; MV 6; DG 5; Pg 25 cada uno; GAC0 15; AT 2; daño por arma; Des 17; RM 30 %; Tam P; ML 15; PE 975; armadura de escamas de cuero, escudo con púas (1-4 pg daño), pica, 15 me, 5 mo.

Cabos derro (10): INT Alta; AL CM; CA 3; MV 6; DG 4; Pg 20 (x 5), 18 (x 5); GAC0 17; AT 2 ó 1; daño por arma; Des 16; ML 14; PE 650. Cinco cabos van armados con picas y piquetas; los otros cinco tienen espadas cortas y dagas. Todos llevan armaduras de escamas de cuero y escudos con púas, 12 me y 5 mo.

Tropa derro (30): Ca 6; MV 6; DG 3; pg 15 (x 10), 14 (x 10), 13 (x 10); GAC0 17; AT 1 ó 2; daño por arma; Des 15; ML 14; PE 420. Ocho de ellos están armados con hocinos curvos, los demás llevan ballestas de repetición. Todos portan armadura de cuero tachonado y dagas, 5 mp y 3 mo. Cualquier otro detalle sobre los cabos o soldados es idénticos al de los sargentos.

Montalaina

Montalaina, la lamia noble, está metida en esto solamente por el dinero. Los derro, los daergar y el tren de la CMT están muy por debajo de su dignidad. Recibe órdenes de Regandt, pero lo hace con tal desdén que hace enfurecer al enano. Es una «prima donna», y su temperamento varía desde seductor y amable (cuando quiere algo) a vil hasta extremos insospechados (cuando no obtiene lo que quiere). Regandt es muy cauto en sus tratos con ella.

Montalaina suele usar su hechizo de polimorfizarse a sí mismo para parecer una hembra humana o enana cuando quiere averiguar algo. Siempre lleva ropas rojas, y de ahí nace el mito de la «Dama Roja» (ver Rumores en la taberna).

Hace algunos años, Montalaina entró en la alta sociedad de Rondar con la intención de devorar a cualquier hombre joven al que pudiera echarle el guante (una especie de lamia noble debutante, si os gusta más así). Un caballero en especial le entró por el ojo, y siendo joven e ignorante, se enamoró de él y olvidó el rugido de sus tripas. Montalaina quedó prendada de su hermosura y encanto, y se casaron poco después.

Montalaina gozó de gran éxito en la sociedad humana, e hizo todo lo posible para ser digna de su marido. Incluso le dio a su señor un hijo, pero tanta felicidad no podía durar mucho. Un día, su marido la vio en su verdadera forma. Montalaina montó en cólera al ver que vomitaba. Después de tantos años de renunciar a la carne humana y de comer insípida ternera asada, ¿ahora se atrevía a tratarla así? La afrenta era demasiado vejatoria para cualquier monstruo. Montalaina arrojó a su marido por la ventana de la torre, matándole.

Una niñera contempló la escena desde la habitación de al lado. El grito del caballero al caer la hizo saltar como un muelle, y huyó llevándose al hijo de Montalaina. En otras circunstancias, la lamia hubiera arrasado el castillo para recuperar al niño, pero había perdido sus poderes y sus hechizos debido a su dieta y forma de vida. Cuando los guardias entraron en el cuarto, listos para matar al monstruo en el que se había convertido su señora, salió volando, dejando atrás a su hijo y una vida de lujo terrenal.

El objetivo de Montalaina es reunir cuanto mayor capital sea posible, para poder establecerse de nuevo en la sociedad humana (bajo una nueva identidad) y reclamar a su hijo por las buenas o por las malas. Montalaina está dolida por sus experiencias con los humanos, y ahora es fiel a su condición de lamia y a su alineamiento.

Montalaina (lamia noble): INT alta; AL CM; CA 3; MV 6; DG 10+1; Pg 65; GAC0 11; AT 1; daño por conjuro solo (no va armada); AE conjuros, drenaje de sabiduría; RM 30 %; Tam M; ML 14; PE 4.000; dos pendientes de brillantes por valor de 10 mo cada uno; collar de proyectiles (bolas de fuego de 7 Dg uno, dos de 5 DG y cuatro de 3 DG). Montalaina guarda este último objeto para situaciones desesperadas.

Hechizos memorizados (hechicera de noveno nivel): proyectil mágico, fuerza fantasmal*, escudo*, sueño, invisibilidad, telaraña, bola de fuego, golpe de rayo, retener personas, tormenta de hielo, globo menor de invulnerabilidad*, muro de piedra.

Hechizos inherentes: hechizar personas, imagen en un espejo, sugestión, ilusión*. Los conjuros indicados con un asterisco (*) han sido ya utilizados.

Los ssesinos bajitos

Orgmund, líder de los asesinos, es un daergar de aspecto brutal con larga barba y pendientes. Lleva una armadura de placas negras y un yelmo abierto. Su escudo es negro, con un emblema rojo que representa una mano agarrando una daga. Casi todos los escudos de sus seguidores llevan este mismo emblema.

Orgmund es muy inteligente, pero no es rival para las diabólicas maquinaciones de Regandt. Es soldado por educación, y manda su hueste con un estilo muy marcial. No le gustan los derro, y encuentra que su falta de disciplina castrense es patética, pero ha de admitir que su alianza con ellos es muy provechosa. Sospecha que su tropa ha trabajado más que la otra, pero Regandt siempre se ha esforzado por demostrarle lo contrario. Desconoce las intenciones de los derro para con él y los suyos, pero siempre tiene la guardia alta.

Los guerreros de Orgmund le admiran y le respetan, por su coraje y capacidad de liderazgo. Desde la rebelión contra el rey duergar, la cosa se ha puesto fea, y sólo su experiencia ha logrado que los asesinos sobrevivan. Aún así, los métodos de Orgmund para con cualquiera que cuestione su liderazgo no son nada delicados.

Orgmund el Asesino (daergar): INT Excepcional; AL LM; CA 0; MV 6; F7; Pg 59; GAC0 12; AT 2/1 (especialista en espada corta); daño por arma; AE invisibilidad, crecimiento; DE salva con un bonus de +4; Fue 18/50; Tam P; ML 17; PE 3.000; armadura de placas +1; espada corta +2; daga, anilla de oro en la nariza (2 mo).

El capitán Ord (mano derecha de Orgmund) es feo, incluso para los daergar. Enfatiza su horrible aspecto afeitándose la cabeza y llevando una capa con capucha negra. Antes de entrar en combate, a Ord le gusta ennegrecer sus párpados y blanquearse la cara. El efecto es pavoroso, y hay un 25 por ciento de posibilidades de que cualquiera le confunda con un no muerto.

Orgmund usa a Ord para espiar a los derro de vez en cuando, sólo para ver si están tramando algo. De momento, no ha descubierto nada. Regandt es demasiado listo como para que le pille alguien como Ord.

Capitán Ord (daergar): INT alta; AL NM; Ca 4; MV 6; G6/L6; Pg 33; GAC0 15; AT 3/1 y 2/1 (especialista en espada corta usando dos armas); daño por arma +2 (especialización en espada corta); AE invisibilidad, crecimiento, puñalada por la espalda (x3); DE salva con bonus de +4; VB 45 %; ACerr 50 %; HrT 45 %; OS 35 %; DR 35 %; EP 70 %; LL 5%; Des 16; Tam P; ML 15; PE 9.000; armadura de cuero +2, espada corta +1; daga (las dos están envenenadas con veneno tipo O), cuatro cuchillos para lanzar.

Ord lucha con espada y daga estilo dos armas (ver Manual del Buen Guerrero).

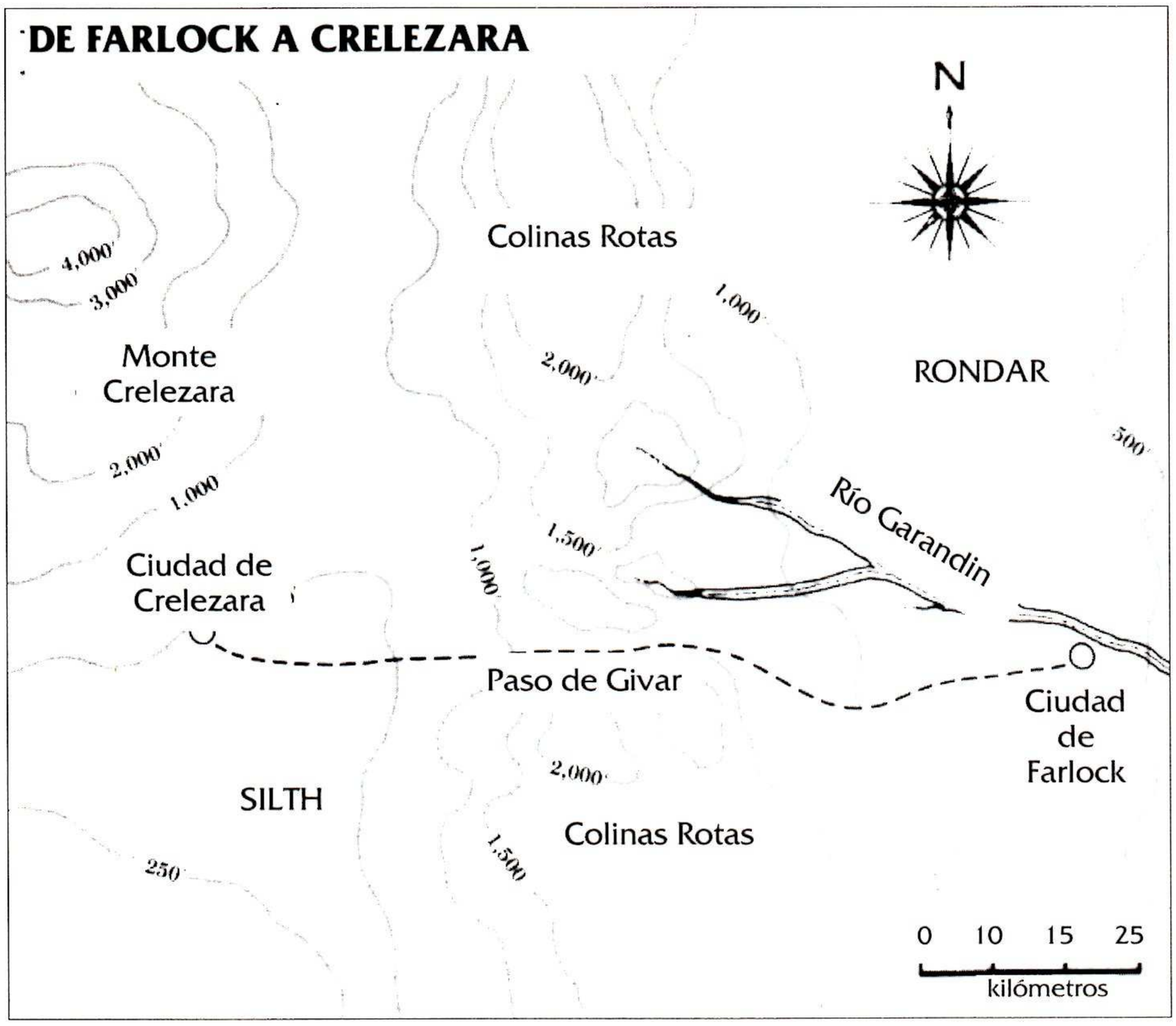
Tenientes daergar (2): INT bastante; AL LM; CA 2; MV 6; DG 3+6; Pg 24, 23; GAC0 17; AT 1; daño por arma; AE/DE como Orgmund; Tam P; ML 15; PE 975; malla de placas, escudo, espada corta (x1), martillo de guerra (x1), 27 mo.

Sargentos daergar (3): Int media; AL LM; CA 4; MV 6; DG 2+4; Pg 19, 18, 17; AT 1; Daño por arma; AE/DE como Orgmund; Tam P; ML 14; PE 650; cota de mallas, escudo, pico militar, ballesta ligera, 26 mo.

Guerreros daergar (14): INT media; CA 4; DG 1+2; pg 8 cada uno; GAC0 19; AT 1; Daño por arma; AE/DE como Orgmund; ML 13; PE 420; cota de mallas, escudo, pica, martillo de guerra (x7), pico militar (x7), 20 mo.

Los guerreros atacan primero con las picas, dejando martillos y picos en reserva. Las picas son adecuadas para atacar a enemigos escondidos debajo del tren o para meterlas por las troneras de los vagones.

Los asesinos son luchadores experimentados y utilizan sus habilidades mágicas para lograr la ventaja.



El enano se presenta como Grizard Zalath, representante de la CMT. Es educado y jovial, no como los enanos de las montañas. Grizard les pregunta a los PJ nombre y profesión, y luego se interesa por saber qué tipo de experiencia tienen en dicho campo. Suponiendo que los aventureros se comportan de una manera mínimamente civilizada, les ofrece una copa. Finalmente, decide entrar en materia.

«Requiero un grupo de aventureros que viajen hasta Silth, en el monte Crelezara, para que investiguen la desaparición de varios cargamentos de oro que se han desvanecido sin dejar rastro desde la ciudad de Carmazoz hasta el poblado minero de Celosdra. Nuestra gente ha sido incapaz de encontrar la más mínima pista, por lo que creemos que algo de ayuda exterior podría ser muy conveniente. No voy a entrar en detalles, pero sospechamos que alguna asociación mágica ilícita trabaja más allá de nuestras minas, y la verdad es que no tenemos mucha experiencia en la materia.»

Zalath les ofrece una recompensa de mil monedas de oro por cabeza, más gastos pagados, si el grupo acepta el trabajo. La mitad del dinero se les pagará al llegar, y la otra mitad tras completar el encargo. No se le puede regatear a Zalath más allá de 1.200 mo por persona (la crisis, qué les voy a contar a ustedes). Veligarn Karthar, el ayudante de Zalath, acompañará al grupo al monte Crelezara con una carta de presentación para Vorgen Slurdaz, director ejecutivo de la compañía.

Una vez que los PJ hayan reunido todo el equipo necesario, un sirviente les lleva a encontrarse con Karthar en la puerta de las oficinas de la CMT. Karthar va montado en un pony y lleva 150 mo en sus alforjas para pagar los gastos del viaje.

Veligarn Karthar hace mucho trabajo de calle en Farlock para Zalath. Contacta a los clientes y actúa como mensajero de tanto en cuanto. Es joven y ambicioso, y planea ascender con rapidez en la jerarquía de la CMT. Veligarn es atildado y de buenas maneras, y su equipaje siempre está impecable y bien ordenado. Lleva la barba bien recortada, costumbre que quizás haya adquirido a causa de su larga relación con los humanos.

Veligarn Karthar (enano): AL LB; CA 4; MV 6; G3; Pg 18, GAC0 18; AT 3/2 (especialista espada corta); Daño por arma; Fue 16, Des 15, Con 16, Int 14, Sab 15, Car 12; ML 13; cota de mallas, espada corta, ballesta ligera, 24 saetas.

Pony: INT Animal; AL N; CA 7; MV 6; DG 1+1; Pg 7; GAC0 19; AT 1; Daño 1-2; Tam G; ML 7.

Zalath viene a despedir al grupo. Está desarmado, a excepción de una daga, pero tiene una armadura de placas enana, una adarga de metal y un hacha de guerra +1 en el piso superior de la oficina.

Grizard Zalath (enano): AL LB; CA 10; MV 6; G5; Pg 32; GAC0 16; AT 3/2 (especialista en hacha); Daño por arma; Fue 17, Des 12, Con 11, Int 15, Sab 13, Car 14; ML 14; daga.

LA REGION DE SILTH

La región conocida como Colinas Rotas es un enorme amasijo de roca caliza desnuda. Su accidentada superficie fue erosionada por glaciares hace miles de años.

El grupo deberá cruzar las Colinas Rotas por el Paso de Givar antes de llegar a las montañosas tierras de Silth. El Paso de Givar es un camino bien acondicionado entre Rondar y Silth.

Por cada doce horas que el grupo pase viajando por este área, tira para encuentros. Los encuentros tienen lugar con un tiro de 5 o 6 en 1D6. Si hay algún encuentro, tira otro dado de seis y consulta la tabla de la página de al lado.

El paisaje se eleva considerablemente mientras marcháis hacia Silth. La vegetación es escasa y monótona, pero las montañas son otra cosa. Enorme y poderoso, el monte Crelezara se alza más de tres mil metros hacia el cielo. Su visión es impresionante.

Pequeños asentamientos enanos se reparten por doquier, cerca de los ríos y arroyos que nacen en las cimas nevadas de las montañas. Los pastores malviven en este duro entorno. Son gente rústica y curtida, y os miran con recelo mientras pasáis.

La ciudad de Crelezara está enclavada en la falda sur de la montaña. Todos los edificios están hechos a escala enana, y las calles son tan estrechas, que los caballos han de atravesarlas en fila india, mientras sus jinetes esquivan carteles de posada y ropa tendida.

Si los PJ llegan a Crelezara al final del día, Karthar les lleva a una posada en el barrio humano. Este limpio establecimiento se llama «El Hombre Alto». Ofrece comida y cobijo a los viajeros y comerciantes humanos, y es regido

ENCUENTROS EN COLINAS ROTAS

1. Jabalí salvaje (3): INT Animal; AL N; CA 7; MV 10; DG 3+3; Pg 22; GAC0 17; AT 1; Daño 3-12; Tam P; ML 10; PE 175.

Jabato (4): INT Animal; AL N; CA 7; MV 10; DG 3; Pg 6; GAC0 19; AT 1; Daño 2-8; Tam P; ML 9; PE 120.

Estos cerdos salvajes no han tenido mucha suerte buscando comida en estos lugares desolados. Hambrientos y agresivos por naturaleza, ven al grupo como una amenaza y como potencial cena.

2. Gigantes de las colinas (3): INT Baja; AL CM; CA 3; MV 12; DG 12+(1-2); Pg 60, 55, 50; GAC0 9; At 1; daño por arma (2D6+7 con porra); AE tiran piedras para 2-16 pg; Tam G; ML 14; PE 3.000; porras.

Este agresivo trío anda a la caza de víctimas con el riñón cubierto. Atacan con peñascos que lanzan desde arriba. Cuando el grupo parece debilitado, los gigantes saltan al camino para acabar con ellos a porrazos.

Los tres gigantes llevan su tesoro en sacos, que contienen 1.000 mo, 1.200 mo y 2.200 mo respectivamente.

3. Caravana de mercaderes enanos: Esta caravana está dirigida por Godrich Grelsom, un enano pomposo y bien educado. Solo ha oído rumores vagos acerca de los robos a la CMT, pero no dará ninguna información a quienes no sean enanos.

Godrich Grelsom: AL LB; CA 2; MV 6; G8; Pg 62; GAC0 13; AT 2/1 (especialista en hacha de guerra); daño por arma; DE bonus de +4 para salvar contra veneno y magia; Fue 18/25, Des 12, Con 15; Int 12; Sab 13; Car 11; ML 14; cota de mallas, escudo pequeño, hacha de mano (x2), hacha de guerra +2.

El segundo al mando es Rizel Granmog, un enano silencioso que ha aprendido el valor de hablar poco y bien delante de Grelsom.

Rizel Granmog: AL LB; CA 0; MV 6; G5; Pg 35; GAC0 16; AT 3/2 (especialista en hacha); daño por arma; DE bonus de +4 para salvar contra veneno y magia; Fue 18/56, Des 16, Con 14, Int 11, Sab 12, Car 10; ML 14; cota de placas, escudo pequeño, hacha de combate +1.

Mercaderes enanos (40); AL LB; CA 4; MV 6; DG 1+1; Pg 7 cada uno, GAC0 20; AT 1; daño por arma; DE bonus de +3 para salvar contra veneno y magia; Tam mediano; ML 14

Los enanos viajan con seis carros cubiertos, cada uno tirado por seis caballos. Catorce enanos armados con ballestas y hachas de combate montan en los carros. Los restantes veintiséis caminan junto a los carros y están armados con alabardas y espadas cortas.

Los carros contienen bienes por valor de 70.500 mo, distribuidos por igual entre todos. Hay placas de oro, copas, tazas, muchas gemas y joyería, y armas pensadas para uso humano: espadas largas, dagas, alabardas y ballestas pesadas. A excepción de las armas, todos los objetos van en pesados cofres de madera reforzada con hierro. Solo Grelsom tiene las llaves. Las armas están envueltas en telas y bien sujetas.

4. Galeb duhr (2): Int Alta; AL N; CA -2; MV 6; DG 9; Pg 61, 54; GAC0 11; AT 2; Daño 3-18; AE conjuros; DE inmunes a la luz y el fuego normales, pero no a los mágicos (Bonus de salvación +4); MR 20 %; Tam G; ML 17; PE 9.000.

Estas criaturas de roca pueden lanzar los siguientes conjuros como un mago de nivel 20 una vez al día: Mover tierras, imitar piedra, paso en muro; transmutar roca en lodo y muro de piedra. Pueden lanzar imitar roca a voluntad.

Este par de elementos están de paso por la zona, buscando un lugar desierto. La única pista acerca de su presencia es el extraño sonido de sus canciones, que sale de las rocas. La canción cesa cuando los PJ se acercan. A no ser que el grupo insista en averiguar qué pasa, el encuentro no tendrá mayores complicaciones.

El primer galeb duhr posee tres gemas por valor de 100 mo, más dos pociones que saben a yeso de curar en una jarra. El segundo galeb duhr tiene una gema que vale 500 mo y pociones de resistencia al fuego y ventriloquía.

5. Patrulla Rondariana (22): Este grupo patrulla el Paso de Givar, asegurándose de que está libre de indeseables. Hacen una serie de preguntas rutinarias a todos los viajeros, acerca de hacia dónde van y a qué se dedican. A no ser que los PJ den alguna respuesta que haga pensar al capitán que son bandidos, los soldados les dejarán pasar.

Capitán: AL LB; CA 2; MV 6; G6; Pg 43; GAC0 15; AT 3/2 (especialista en lanza); daño por arma; Fue 18/21, Des 12, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 14, ML 12; cota de placas, escudo pequeño, lanza de caballería, espada larga, daga.

Teniente: AL LN; CA 2; MV 6; G3; Pg 20; GAC0 18; AT 1 (especialista en ballesta ligera); daño por arma; Fue 17, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 12; ML 12; cota de placas, ballesta ligera, escudo pequeño, espada larga, daga.

Lanceros (10): AL LN; CA 4; MV 9; G2; Pg 12; GAC0 19; AT 1; daño por arma; ML 12; cota de mallas, escudo pequeño, lanza mediana, espada larga.

Ballesteros (10): AL LN; CA 5; MV 6; G2; Pg 12; GAC0 19; AT 1; daño por arma; ML 12; cota de mallas, ballesta ligera, espada larga.

Todos los miembros de la patrulla van montados en caballos de guerra. Las monturas de los oficiales llevan barda de malla, y las de los soldados brigantinas.

Caballo de guerra (22): INT Animal; AL N; CA 5 (Brigantina) ó 4 (malla); MV 12; DG 3+3; Pg 17 cada uno; GAC0 17; AT 3; Daño 1-6/1-6/1-3; Tam G; ML 7. (Ver Caballo del Compendio de Monstruos.)

6. Lobos (15): INT Baja; AL N; CA 7; MV 12; DG 3; Pg 17 (líder de la manada), 15 (x4), 14 (x5), 12 (x5); GAC0 17; AT 1; Daño 2-5; HE +1 contra Encantamiento; Tam P; ML 10; PE 120.

La manada acecha al grupo y ataca cuando los PJ están desprevenidos, como cuando están montando o desmontando el campamento, o en mitad de la noche. El aullido de los lobos tiene un 50 % de posibilidades de espantar a los caballos de los PJ.

por un rondariano llamado Tarnlin Garlen.

A la mañana siguiente (o en el mismo día, depende de lo rápido que haya viajado el grupo), Karthar lleva a los PJ a ver a Vorgen Slurdaz.

DENTRO DE LA MONTAÑA

La entrada del complejo minero es un impresionante edificio excavado en la roca de la montaña. Tiene la forma de un gigantesco rostro enano, y la boca abierta sirve de entrada. Un camino pavimentado de piedra lo une con la ciudad. Un poco más allá, otra carretera lleva hasta la entrada de servicio. Mientras subís los peldaños de la entrada, veis vagones que entran y salen por este camino. Aquellos que tengáis buena vista observáis a los enanos acarreando gran cantidad de carbón hacia el interior del complejo.

Las grandes puertas de bronce de la entrada están abiertas durante el día, y se cierran por la noche. Los guardias conocen a Karthar, y tras un par de palabras, dejan entrar al grupo. Si Karthar no acompaña al grupo (puede haber muerto durante el viaje) los guardas no dejarán pasar a los PJ a no ser que éstos les enseñen la carta de presentación.

La columna vertebral de Crelezara es la CMT. Hay otras organizaciones con representación, como los principales gremios de la ciudad y la embajada rondariana. La parte subterránea de la ciudad es un lugar muy intrincado, lleno de niveles, pero el grupo sólo verá una pequeña parte.

El centro subterráneo de Crelezara es una impresionante red de pasillos, estancias y oficinas, llenas de enanos vestidos con sobriedad que se afanan en sus ocupaciones. Karthar os conduce a través de una larga serie de corredores y antecámaras, hasta que por fin llegáis a una gran cámara con el techo muy alto. Aquí os encontráis con un secretario, que os conduce a la oficina de Vorgen Slurdaz.

La oficina es grande, de unos dieciocho metros cuadrados, con el techo bellamente decorado; de él cuelga un candelabro de hierro forjado. De las paredes penden escudos y espadas largas, dándole a la habitación un aspecto muy marcial.

Slurdaz es un enano de ojos cansados con una túnica negra, sentado en un sillón de roble con respaldo alto. Delante suyo hay una gran mesa de madera, cubierta de papeles, tinteros y material de escritorio. En silencio, lee vuestra carta de presentación antes de dejarla sobre su escritorio. Os mira con los ojos enrojecidos, como si no hubiera dormido durante muchas noches.

Slurdaz está completamente desesperado por los problemas de la CMT. El misterio de los robos de trenes no le deja conciliar el sueño, y cuando por fin logra dormir, tiene pesadillas en las que desaparece al final de un enorme túnel oscuro. Está recibiendo muy poca ayuda de sus colegas, y su popularidad está descendiendo a pasos agigantados entre los residentes del lugar, que exigen acción inmediata.

Vorgen Slurdaz (enano): AL LB; CA 10; MV 6; G7; Pg 49; GAC0 14; AT 2 (especialista en espada ancha); Daño por arma; Fue 16, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 16, Car 14; ML 14; daga, espada ancha.

Slurdaz se presenta al grupo, y Karthar le presenta a él a los PJ. Tras las formalidades, Slurdaz va directo al grano.

«Nuestro peculiar caso es el que sigue», dice Slurdaz. «Nuestra explotación minera ahonda en la montaña muchas millas: desde aquí en Crelezara hasta la ciudad de Carmazoz, situada en el Valle de los Picos Blancos, y de ahí a la villa de Celosdra. Toda esta área es rica en oro y otros minerales, y nuestra industria está dando a la CMT una pujanza muy importante, que es reconocida en otros reinos.

Sin embargo, algún poder desconocido ha secuestrado por completo nuestros envíos de provisiones y dinero para los mineros de Celosdra. Esto ha ocurrido dos veces, dos trenes completos, sus tripulaciones y sus vigilantes, se han desvanecido sin dejar rastro.

Aparte de esto, nuestros problemas se multiplican. Los mineros de Celosdra están en huelga, pues piensan que queremos engañarlos. Lo mismo ocurre con los tripulantes del tren, que están convencidos de que desaparecerán en el próximo viaje. Están asustados, ¿y quién puede culparlos por ello? Los parientes de las víctimas piden una investigación a gran escala e indemnizaciones, y nuestra organización está siendo puesta en tela de juicio. Sin ganancias, nuestra empresa irá a la quiebra, se perderán muchos puestos de trabajo y todas nuestras vidas correrán riesgo. Eso por no hablar de la vida de los pobres secuestrados, cuya suerte desconocemos.»

Los jugadores atentos se habrán dado cuenta de la referencia a los trenes, y pedirán una explicación. Como Vorgen Slurdaz, el DM puede hacer como si fuera una palabra enana que los PJ desconocen, e ignorar las interrupciones de los jugadores.

«Todo esto se lo podré explicar mejor si tienen la bondad de seguirme», dice Slurdaz, poniéndose de pie. Tomando su bastón, os hace salir de la habitación y os lleva hasta uno de los centros neurálgicos del complejo.

Tras caminar unos cinco minutos, bajar un montón de escaleras y atravesar pasillos poco iluminados, llegáis hasta una reja. Slurdaz la abre y os hace gestos para que paséis.

LA LOCOMOTORA DE VAPOR

Mas allá de la cancela, el grupo entra en la estación ferroviaria de Crelezara. La estación es un gran túnel subterráneo, con el techo a una altura de unos quince metros. Columnas de piedra salen de la plataforma a intervalos regulares. El techo está ennegrecido, a causa del hollín de las muchas máquinas de vapor que han cruzado estos túneles a lo largo de los siglos. Alineados en la plataforma, hay asientos, bancos y casetas de consignación. En la pared hay construido un tenderete de refrescos, junto a una tienda.

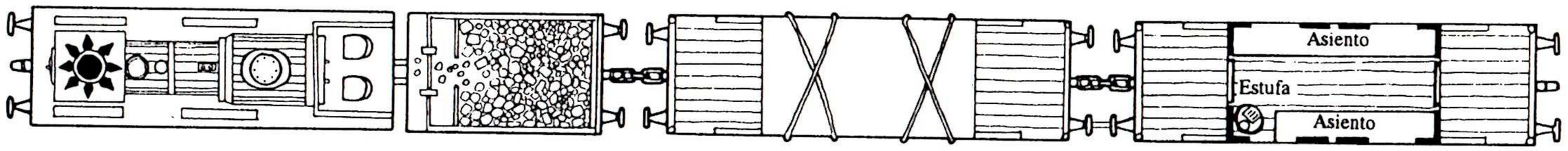
La estación está iluminada por lámparas de aceite colgadas de las columnas, llenando el área de globos de luz amarilla. El lugar parece desierto por el momento.

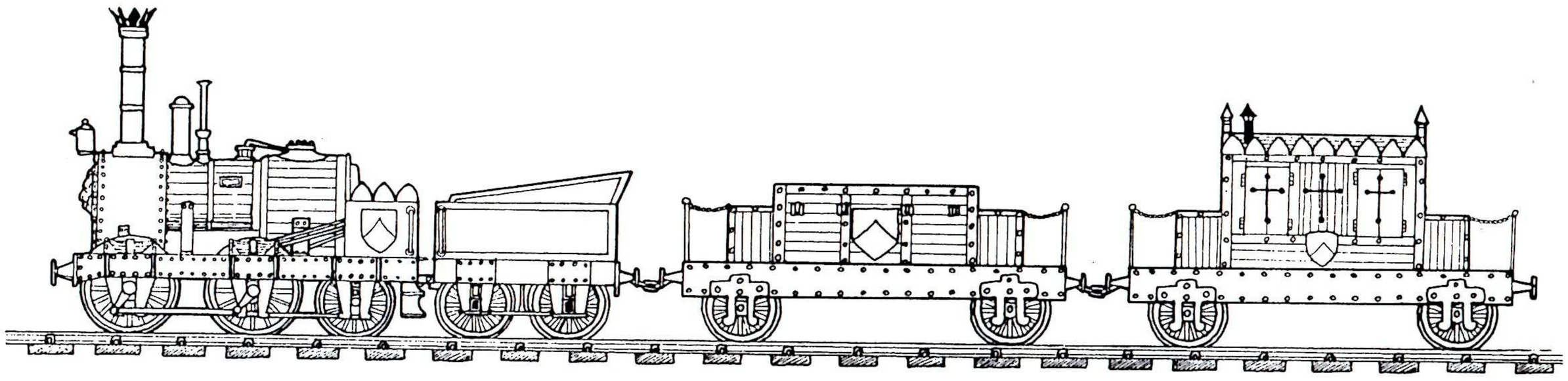
Sobre los raíles de la plataforma hay una de las locomotoras de la CMT, con dos vagones detrás. Lee lo que sigue a los jugadores:

Ante vosotros está una de las máquinas más extrañas que hayáis visto nunca. Construida en metal, parece ser un gigantesco cilindro de acero montado sobre ruedas. Su par-

COMPAÑIA MINERA DE TARGHAZAN
LOCOMOTORA Y ARRASTRE

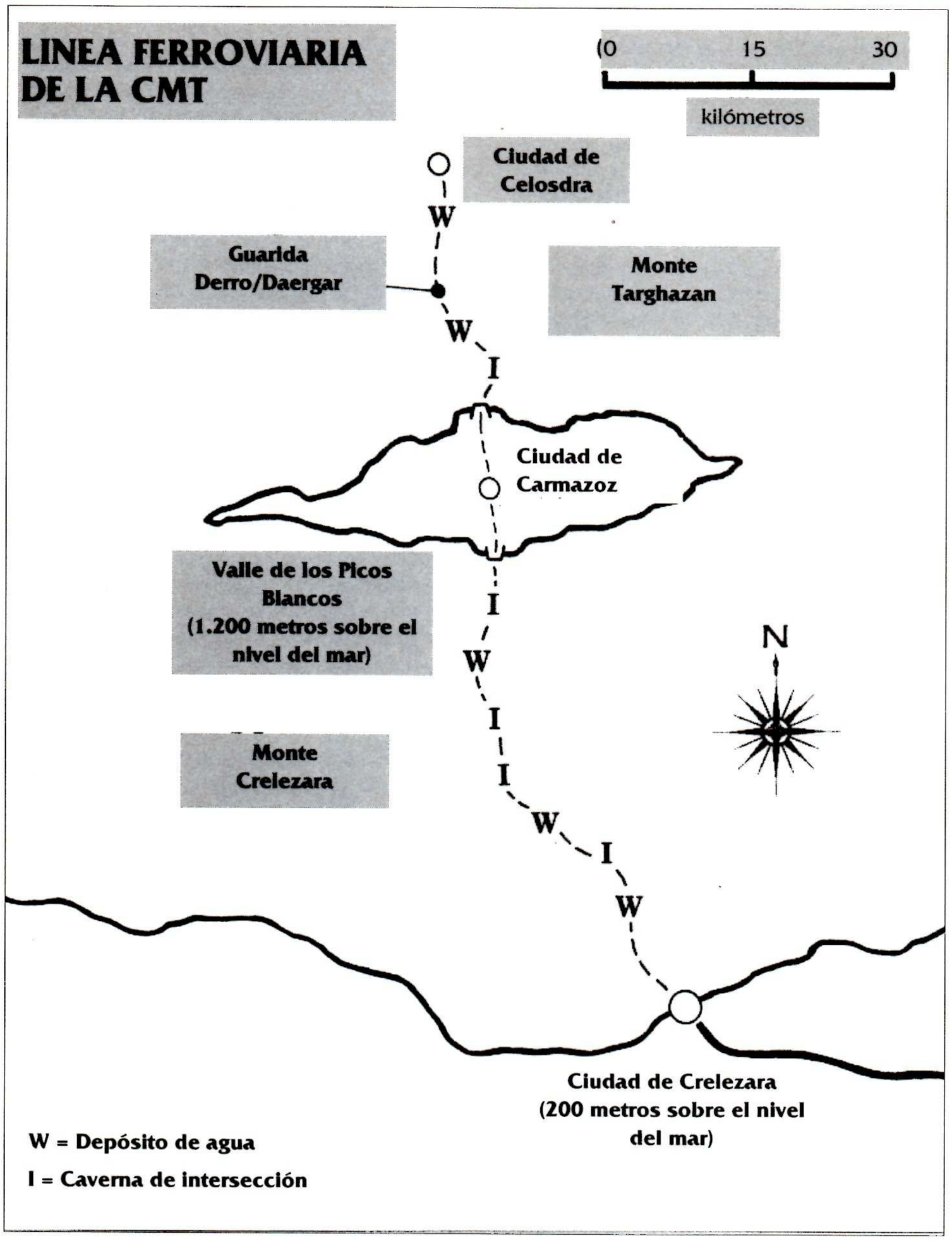






LOCOMOTORA **«TENDER»** **VAGON** **COCHE**

¡PASAJEROS AL TREN!



te delantera está equipada con una especie de tubo, y la trasera con una plataforma vallada. Dos enanos están subidos en esta plataforma: al parecer, son los operarios de la máquina.

El aparato sisea con estrépito, como una gran bestia, haciéndoos temblar sin vosotros quererlo. El ruido no parece molestar a un grupo de unos veinte soldados enanos, que están asegurando fardos sobre una serie de carros acoplados a la espalda del monstruo metálico.

El DM debe animar las reacciones de los PJ ante la máquina de vapor y la naturaleza de un viaje en tren. Los gnomos y los enanos se quedarán fascinados, al igual que los magos, pero los druidas y los bárbaros pueden mostrarse muy desconfiados con semejante aborto antinatural.

Las locomotoras de esta aventura se basan en los modelos ingleses y europeos de principios del siglo XIX, con todos sus problemas e inconvenientes. La locomotora estándar de la CMT se alimenta con carbón. Su velocidad máxima de veinticinco kilómetros hora se considera fenomenal para el gusto de la época, ya que la galera más veloz apenas alcanza los catorce kilómetros a la hora. Sin embargo, para el trabajo diario, la velocidad media de la locomotora es de dieciséis kilómetros hora.

Todas las locomotoras tienen nombre, y muchas de ellas están adornadas en el frontal. Los enanos sienten por sus máquinas lo mismo que otras razas por sus barcos.

En total, los enanos tienen veinte locomotoras en su sistema ferroviario, menos las dos que han desaparecido. Normalmente hay diez máquinas repartidas entre las cocheras de Crelezara, Carmazoz y Celosdra. El resto están distribuidas en las vías secundarias.

EL ARRASTRE

El término «arrastre» se refiere a los coches, vagones y otros vehículos ferroviarios que no tienen motor propio.

Cada vagón tiene cuatro ruedas y un estribo a cada lado para acomodar a un guardia o a un tripulante. Cada vagón está numerado, y lleva el emblema de la CMT en los laterales.

Los coches están hechos de madera, reforzada con hierro. También tienen cuatro ruedas y estribos. A los lados del coche, las ventanas están equipadas con persianas de tela gruesa, y contraventanas con troneras en forma de cruz. Puertas de madera reforzada cierran ambos extremos del coche.

El vagón en el que viajará el grupo ha sido acondicionado para acomodarse a las necesidades de los humanos. Este coche puede acomodar a ocho personas. Si los PJ lo desean, pueden sentarse en cualquier lugar del tren, desde los estribos entre vagones a la cabina de la máquina.

Slurdaz os muestra la máquina que llama «locomotora de vapor». La mayor parte de lo que os dice es incomprensible, pues se lanza a una enrevesada explicación técnica que sólo un sabio podría comprender. Esperáis a que acabe y os concentráis en los detalles importantes de la misión.

«No hay duda de que la gente de Celosdra ha estado sin soporte vital ni salario durante dos meses. En lo que a ellos respecta, es vital que este tren y su carga lleguen a su destino. Temo que la fuerza que secuestró los dos trenes anteriores intente lo mismo con éste. Quiero pues protegerlo y descubrir quién es nuestro enemigo invisible. Cómo se llevará a cabo la tarea, eso es cosa vuestra. Vosotros sabéis de esto mucho más que yo.»

Para entonces, los soldados (al mando de su oficial, el sargento Ragin) han formado al lado del tren, junto a la tripulación. Slurdaz les presenta a los PJ y explica que el grupo está al cargo

de la situación.

Soldados Enanos (20): AL LB; CA 4; MV 6; G2; Pg 10 cada uno; GAC0 19; AT 1; Daño por arma; DE Bonus +3 a tiros de salvación contra veneno y hechizos; Tam M; ML 14; cota de mallas, escudo, espada corta, ballesta pesada.

Esta es la elite de las fuerzas de la CMT. No suelen servir en los trenes de mercancías, pero la situación es desesperada.

Sargento Ragin (enano): AL LB; CA 4; MV 6; G3; Pg 20; GAC0 18; At 3/2 (especialista en espada corta); Daño por arma; DE +4 a tiros de salvación contra veneno y hechizos; Fue 17, Des 15, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 13; ML 14; cota de mallas, escudo, espada corta, ballesta pesada.

Ragin es un enano sin imaginación, con el típico aire del sargento chusquero.

Vosh y Zurkel (ingeniero enano y fogonero): AL LB; CA 5; MV 6; G1; Pg 7; GAC0 20; AT 1; Daño por arma; DE Bonus +3 a tiros de salvación contra veneno y hechizos; Tam Medio; ML 13; cota de mallas, hacha de mano, daga.

Vosh y Zurkel lo saben todo acerca de las locomotoras y su funcionamiento. Son razonablemente amistosos, como los enanos de la montaña, pero están muy nerviosos ante la perspectiva del viaje.

Innart (guardia enano): Las características de Innart son las mismas que para Vosh y Zurkel, sólo que tiene 8 pg y lleva un hacha de guerra.

Innart va en el segundo vagón. Ayuda a llevar el tren y se encarga del papeleo. También se ocupa de frenar la parte trasera del convoy para evitar descarrilamientos, en caso de que el arrastre se desvíe. Innart es un tipo arrogante, y le molesta recibir órdenes de «extraños». Las cumplirá, pero de mala gana. Si se le hace un poco la rosca, es mucho más sociable.

El tren lleva 12.000 mo en oro y carga diversa, como comida y ropas. Esto no debe preocupar mucho al grupo, que se supone que debe limitarse a vigilarlo. Puede que los PJ deseen que su equipaje sea cargado en cualquier parte del tren, en lugar de en la parte trasera, que es donde los enanos pretenden hacerlo. Innart lo permitirá a regañadientes.

Al fin, el tren estará listo para partir. Innart se asegura de que todo el mundo está a bordo y entonces, con una señal de su bandera verde, indica a Vosh que puede arrancar.

> Con un gran silbido y un ruido metálico, la locomotora Guerrero empieza a moverse. Grandes bocanadas de humo salen de la chimenea, y los chorros de vapor brotan de las ruedas. Vorgen Slurdaz alza su mano en una solemne despedida, mientras el tren abandona la estación y se interna en los oscuros túneles de Crelezara.

LOS TUNELES DE CRELEZARA

La línea principal es subterránea, a través de túneles de diez metros de ancho, y una altura de ocho. Dos vías corren paralelas en todo el trayecto a Celosdra, con una separación de unos dos metros, para evitar el peligroso efecto de succión que se genera si dos trenes pasan muy cerca uno del otro.

Los trenes que van al norte recorren la vía este, y los del sur, la oeste. En la línea principal (Crelezara a Celosdra), los trenes pasan cada hora en ambas direcciones. El primer tren sale a medianoche. Los trenes de las líneas secundarias sólo pasan una o dos veces al día como media, y su hora de salida es variable.

PARADAS DE ABASTECIMIENTO DE AGUA

Cada dieciséis kilómetros, las locomotoras deben detenerse para repostar agua. A lo largo de la vía, las paradas de abastecimiento de agua están repartidas a intervalos de quince kilómetros. Cada parada tiene un tanque de agua y una tubería: hay un depósito de carbón por cada tres de agua. Al menos un enano atiende cada parada, pero es raro que haya más de cuatro enanos. La tripulación necesita quince minutos para repostar e inspeccionar el tren.

CAVERNAS DE INTERSECCION

Desde estas grandes excavaciones, apuntaladas con pilares, salen las líneas secundarias hacia otras partes de la montaña. Las grutas son lo bastante grandes como para acomodar las largas curvas radiales de la vía cuando cambia de sentido. Grupos de tres a seis enanos están apostados en estas cavernas siempre. Es su responsabilidad que los trenes vayan en la dirección correcta y no colisionen. Los accidentes son raros.

Hay un treinta por ciento de probabilidades de que al acercarse a una de estas grutas, el tren de los PJ se vea retrasado diez-quince minutos mientras pasa otro tren. Para señalar la espera, un enano con una linterna azul entra en la vía para encontrarse con el tren de los PJ. Tan pronto como la vía está libre, el encargado de las señales cambia el cristal de su linterna por uno amarillo, y el tren puede continuar. En las vías de la CMT, una línea azul significa parada o peligro (como la llama azul de una mina llena de gas explosivo) y una amarilla, que todo está en orden (como una llama normal).

Con excepción de las paradas para repostar y las intersecciones, los túneles no están iluminados. La única luz proviene de las linternas de la locomotora y los vagones. Si se utilizan las reglas adicionales de infravisión, la de los enanos les permite ver sólo a las criaturas vivas en la oscuridad, no los obstáculos en los raíles. Si se usa la infravisión normal, cualquier obstáculo en la vía es advertido cuando ya es demasiado tarde...

AVERIAS Y REPARACION DE LAS VIAS

En el transcurso de la aventura, el tren de los PJ puede averiarse, o la vía necesitar una reparación. Los daños mínimos pueden ser reparados, en circunstancias normales, por la propia tripulación, pero una avería más seria puede precisar del concurso de una brigada de construcción de vías (ver más adelante). En algunos casos, puede ser necesaria una locomotora nueva.

Los trenes de repuesto y las brigadas son avisadas de la siguiente manera. En caso de avería o problema grave, un grupo de cinco soldados o tripulantes retrocederán por la vía con una linterna azul de peligro.
Aproximadamente a unos quinientos metros de la parte trasera del tren, uno de los enanos se quedará allí con la linterna y los otros irán hacia el depósito de agua más cercano. El depósito de agua más importante es el último por donde ha pasado el tren, ya que es el responsable de evitar colisiones. El desafortunado enano que se queda con la linterna lleva un silbato o un cuerno, para avisar a sus compañeros en caso de algún encuentro hostil. Esta es una oportunidad de oro para que ataque un monstruo errante, mientras el tren está parado en mitad del oscuro túnel.

Ya en la parada de abastecimiento

de agua, el mensaje acerca del tren averiado se pasa a los trenes que van en dirección contraria, que a su vez lo hacen llegar a todos los enanos ferroviarios. Avisos de accidente y otros documentos aseguran que todo el personal de la CMT sabe del accidente y su localización.

Una vez que se conoce el problema, se puede enviar una locomotora de repuesto o una brigada de reparaciones. Las locomotoras salen de la cochera más cercana (Crelezara, Carmazoz o Celosdra): las brigadas nunca están a más de una-seis horas de distancia. En lo que a locomotoras de repuesto se refiere, el DM debe calcular el tiempo que tardará, desde que se avisa en el depósito de agua hasta que la locomotora llega hasta el punto del accidente. Los DM que no quieran complicarse la vida pueden asumir que la unidad motora de repuesto tardará simplemente cinco horas en llegar.

Cuando tiene lugar un incidente ferroviario, la sección de vía de dieciséis kilómetros de donde está el tren se cierra, y los otros trenes que circulan en ambas direcciones se envían de uno en uno por la otra vía, hasta que la vía sea reparada o quede libre. En el caso del encuentro con el monstruo del óxido (ver recuadro), si el tren de los PJ no sufre daños pero la vía es destruida, el convoy puede ir marcha atrás hasta el anterior depósito de agua, y luego seguir adelante por la vía contraria.

Al igual que pasa con los trenes de verdad, el movimiento de las locomotoras puede llegar a ser muy complicado. Se ruega al DM que lea toda esta información al detalle, y que lleve un registro de los movimientos del grupo en tren para hacer el juego más llevadero. Para simplificar las cosas, el DM puede preparar todos los aspectos «aleatorios» del viaje en tren por adelantado. Aún así, el DM deberá tirar los dados en el momento adecuado para que los jugadores piensen que los encuentros son fortuitos. De esta manera, los jugadores no creerán que se les lleva sin más hacia la aventura...

BRIGADAS DE REPARACION FERROVIARIA

Las brigadas de la CMT constan de cinco a ocho enanos que van por las vías, reparando daños menores y manteniendo todo en orden. Cada brigada viaja en un carricoche ligero. Estos carricoches pueden entrar o salir de la vía

TABLA DE PROBLEMAS FERROVIARIOS

Tira 1D12 por cada dieciséis kilómetros de viaje.

La vida salvaje de la infraoscuridad normalmente no molesta a los trenes, ya que muchas criaturas tienen miedo de su ruido y su velocidad. Sin embargo, algunas han llegado a acostumbrarse e intentan hacer alguna que otra trastada. Muchos de los problemas son debidos más a fallos técnicos que a ataques mortales. Los enanos pueden resolver la mayor parte de las pegas tras un breve retraso.

1-5. No hay encuentro.

6. Rocas en las vías. Una brigada de enanos de seis enanos agita una linterna azul ante el tren. Están recogiendo los restos de un desplome del techo del túnel. El tren sufrirá un retraso de 1-10 turnos.

7. Descarrilamiento. Los restos dejados por alguna brigada hace que descarrile una parte del tren al azar. Todos los ocupantes reciben 1-4 puntos de daño, a no ser que saquen un tiro de salvación contra paralización. Solucionar el problema les retrasará 1-10 turnos. Si la máquina es la que descarrila, el retraso será de 10 turnos completos.

8. Problemas con la Caldera. El combustible de mala calidad, o el lento reavituallamiento retrasa el viaje 1-2 turnos, debido a que la caldera no quema como es debido.

9. Rotura de Enganche. Con un quejido seco, uno de los engaches del tren se rompe, y parte de los vagones quedan atrás. Innart activa los frenos traseros, y la locomotora vuelve para buscar al resto del arrastre. El tren se retrasa 1-6 turnos.

10. Rotura de válvulas. Uno de los añadidos exteriores de la caldera se rompe con sonido alarmante. Un chorro de vapor escapa de la caldera. El conductor detiene la locomotora. El indicador de agua de la caldera, de cristal, se ha roto, lo que significa un retraso de 1-6 turnos mientras Vosh y Zurkel lo cambian.

11. Mala lubricación. Nubes de humo escapan de cualquier eje del tren (a gusto del DM). El aceite lubricante de ese eje tiene un escape, y se requieren dos o tres horas para repararlo.

12. Especial. Algunas criaturas hostiles se han aventurado por los túneles. Para los enanos, estos encuentros son más la excepción que la norma, pero van equipados por si acaso. Tira 1D6 para determinar el encuentro exacto.

1. Ataque de Jermlaine. Con algunos pedazos de roca bien puestos y algunos otros desperdicios, esta malvada tribu busca descarrilar el tren (75 % de posibilidades de que lo consigan). Si su plan funciona, los jermlaine esperan a que los enanos bajen del tren para solucionarlo, y luego saltan a bordo. Abren las ventanillas de los vagones, agarran las bolsas del dinero y escapan en 1-4 rounds, escapando con 10-600 mo. Debido a la confusión creada por el accidente y a lo sigiloso de los jermlaine, solo hay un 25 % de posibilidades de que el ataque sea descubierto.

Si se les fuerza a luchar, los jermlaine lo hacen con dardos, picas en miniatura y zapas (2 % acumulativo por golpe de noquear a la víctima). Los jermlaine prefieren huir a pelear. Un anciano jermlaine dirige al grupo.

Jermlaine (47): INT Media; AL NM; CA 7; MV 12; DG 1/2; Pg 3 cada uno; GAC0 20; AT 1; Daño por tipo de arma; AE Los oponentes tienen —5 a los tiros de sorpresa; DE pueden detectar criaturas invisibles 50 % de las veces, son indetectables en un 75 %, salvan como monstruos con 4 DG, se libran del daño de todos los ataques que causan la mitad del daño por tiro de salvación; Tam MP; ML 12; PE 15.

Anciano jermlaine: Pg 4; AE Drena objetos mágicos utilizados durante 1-4 rounds; PE 65; estadísticas como las anteriores.

2. Arañas: Estas arañas gigantes han tejido su telaraña en esta sec-

ción del túnel, esperando atrapar a alguna criatura de la infraoscuridad. El tren se llevará por delante las telarañas, haciendo que los enfurecidos arácnidos se lancen contra él.

Arañas gigantes (5): Int Baja; AL CM; CA 4; MV 3, tejiendo 12; DG 4+4; Pg 25, 22, 20, 19, 16; GAC0 17; AT 1; daño 1-8; AE veneno (Tipo F); Tam G; ML 13; PE 650.

3. Monstruo del óxido. Los monstruos del óxido son muy raros en los túneles de Crelezara, porque los enanos los atrapan y los matan cuando pueden. Estas criaturas causan destrozos en las vías, y los enanos los odian de manera especial. El gobierno ofrece 1.000 mo por cada cola de monstruo del óxido.

A pesar de las batidas y de los cebos envenenados (metal con veneno químico), algún monstruo logra escapar para devorar con gusto varios tramos de la vía. Hay un 50 % de posibilidades de que se haya comido la vía contraria, y no la de los PJ.

Si es así, Innart detiene el tren y envía a la mitad de los soldados y del grupo para matar al monstruo. Una vez muerto, los enanos le cortan la cola y colocan linternas de peligro alrededor de la sección rota antes de subir a bordo. El tren puede continuar.

Si el monstruo del óxido está en la misma vía que el tren, estará sentado sobre los raíles, en el camino de la locomotora. La criatura debe hacer un tiro contra paralización o quedará hipnotizado por las luces de la máquina. Si es lo primero, el monstruo se aparta; si es lo segundo, es atropellado y muere, haciendo descarrilar a la máquina. Las ruedas delanteras pueden quedar completamente oxidadas a causa del accidente (80% de posibilidades).

Si el monstruo logra apartarse, el tren descarrilará de todas formas porque se ha comido los raíles. Si el monstruo tiene la ventaja, ataca el tren, primero la locomotora, yendo a por las ruedas. Si pueden, los enanos sacrificarán sus armas y armaduras para distraer al monstruo. Si sólo los raíles han sido dañados, habrá un retraso de veinticuatro horas mientras una brigada repara la vía. Si la locomotora resulta afectada, no puede ser reparada, y se debe enviar otra. Además de la reparación de los raíles, esperar una nueva unidad motora causará un nuevo retraso.

Monstruo del Oxido: INT Animal; AL N; CA 2; MV 12; DG 5; Pg 25; GAC0 15; AT 2; Daño ninguno; AE oxida el metal (los objetos mágicos tienen un 10 % de posibilidades de no verse afectados); Tam M; ML 9; PE 270.

4. Gusano de los túneles. Este horror subterráneo se ha arrastrado desde algún oculto agujero para buscar una presa. Ataca de pronto en la oscuridad, intentando hacer caer a alguien del tren, que será machacado hasta morir en el suelo.

Gusano de los túneles: INT ninguna; AL N; CA 4; MV 9; DG 9+3; Pg 53; GAC0 11; AT 1; daño 2-8; AE muerde a través de la armadura; Tam Gig; ML 12; PE 1.400.

5. Duende travieso. Esta criatura molesta al tren que se acerca por el túnel. Ataca cuando está encima del tren, saltando de vagón en vagón.

Duende travieso: INT Excepcional; AL CM; CA -8; MV Volando 16; DG 9; Pg 54; GAC0 11; At 1; Daño 2-16; DE inmune a los conjuros, excepto protección contra el mal, proyectil mágico y laberinto; RM especial; Tam Mp; ML 17; PE 3.000.

6. Babosa gigante. Este monstruo asoma de pronto en el túnel, y parece gigantesco y terrible a la luz de las linternas. El tren choca contra él, pero no recibe daño debido al cuerpo elástico de la babosa. La babosa gigante, debido a su tamaño y a su inmunidad a las armas contundentes, no recibe daño del impacto, pero el frontal caliente de la locomotora le hace 2D4 de daño. La babosa sufre el mismo daño por cada round que siga en contacto con la máquina. Los trenes que chocan con una babosa gigante tienen un 40 % de posibilidades de descarrilar.

Babosa gigante: INT ninguna; AL N; CA 8; MV 9; DG 12; PG 72; GAC0 9; AT 1; daño 1-12; AE escupe ácido por 4D8 Pg; Tam G (13 m de largo); ML 12; PE 5.000.

con el concurso de no menos de cuatro enanos, y son propulsados por una palanca central.

Los peones de la brigada suelen ser enanos típicos: duros, sucios, malhablados y competentes. Siempre van equipados con linternas y herramientas. Andar en solitario por los túneles de Crelezara y Targhazan puede ser peligroso, así que todos llevan cota de mallas y casco, y van armados con espada corta, hacha de mano, una ballesta ligera y doce virotes.

Una brigada de reparación llegará 1-6 horas después de cualquier accidente. La velocidad media de uno de estos carricoches es de 9 Km/hora.

Peones (5-8 enanos normales): CA 5; Pg 6 cada uno. Ver «El Arrastre» para estadísticas completas.

Encargado de Brigada (enano): AL LB; CA 5; MV 3; G2; Pg 10; GAC0 19; AT 1; Daño por arma; ver «El Arrastre» para estadísticas completas.

Seis brigadas de reparación trabajan en el sistema ferroviario de la CMT.

EL VALLE DE LOS PICOS BLANCOS

El viaje es ruidoso y agotador; el tren atraviesa con su terrible rugido los túneles que discurren a través de ríos y lagos subterráneos y cavernas. El túnel resuena con el quejido de la locomotora, y brilla de manera fantasmal a la luz de las linternas y de la caldera.

Tras un largo viaje en la oscuridad, los PJ descubren una luz brillante que se va haciendo mayor al final del túnel. El tren se está acercando al Valle de los Picos Blancos y a la ciudad de Carmazoz.

Cuando el tren sale al aire libre, puede que los PJ se den cuenta de que han pasado por debajo del monte Crelezara y que se dirigen hacia el monte Targhazan. La ciudad de Carmazoz está a unos tres kilómetros de distancia.

El tendido ferroviario siempre discurre bajo tierra, a excepción del Valle de los Picos Blancos. Este valle es el corazón del país enano, y está rodeado de altas cimas por todos lados. Escalar estos montes desde el mundo exterior sería una labor casi suicida; las avalánchas y otras amenazas aguardan a quienes quieran coronar sus cimas. Como que nadie del exterior cree que haya nada que merezca la pena detrás de las montañas, nadie ha arriesgado el pellejo para llegar al valle. El secreto del fe-



rrocarril sigue estando bien guardado.

Viajando a través del Valle de los Picos Blancos, podéis contemplar la increíble vista de las montañas, coronada por cimas cubiertas de nieves perpetuas. El tren ha ido ascendiendo a buen ritmo, y ahora estamos a dos mil quinientos metros de altura por encima del nivel de Crelezara. El aire es frío y los raíles crujen cuando el tren pasa por ellos.

Las aperturas de los túneles son edificios impresionantes, decorados con bajorrelieves. Sin embargo, los tejadillos de madera que los cubren malogran este efecto artístico. Los tejadillos fueron construidos para proteger las entradas del túnel de las ocasionales avalanchas.

LA CIUDAD DE CARMAZOZ

El tren llega justo hasta el centro de la ciudad de Carmazoz. Carmazoz es un lugar gris: la mayoría de sus edificios están hechos de piedra. Las muchas industrias aquí radicadas llenan el aire con el ruido de los herreros y el olor de las fundiciones.

Dependiendo de la hora que sea, el grupo puede pernoctar aquí. Si es por la tarde, el grupo será inscrito en la posada del Buitre Risueño para que pase la noche, mientras que el tren será vigilado por un grupo de soldados. A la mañana siguiente, el sargento Ragin y sus muchachos estarán listos para partir hacia Celosdra.

Si el viaje ha estado libre de incidentes y el tren va sin retraso, puede que el grupo desee parar para comer y luego proseguir. Si los jugadores están representando su papel de investigadores con propiedad, Carmazoz es un lugar ideal para encontrar pistas sobre el caso.

LA POSADA DEL BUITRE RISUEÑO

Todos los rumores y chismes se originan en la posada del Buitre Risueño, la casa de huéspedes donde los PJ pueden pasar la noche o comer algo. Es un lugar acogedor, frecuentado por una clientela, en su mayoría masculina, de soldados, mineros, obreros y ferroviarios. La sala principal es un sitio ruidoso y atestado, y nada adecuado para las personas sensibles.

El grupo de extranjeros causa al principio sorpresa y reserva, ya que los PJ son la primera «gente grande» que los lugareños de Carmazoz han visto. Vosh, Zurkel, o cualquiera de los enanos que viajen en el tren pueden distender el ambiente, o los PJ pueden conseguirlo invitando a un par de rondas a todo el mundo. Una vez que la parroquia del Buitre Risueño se ha relajado, se sentirán muy felices de marear a los PJ con sus chismes, teorías, hipótesis y rumores acerca del robo de trenes.

El DM debe crear a los clientes de la taberna. Al menos 1D12+11 enanos están presentes en el bar, y cada enano conoce 1-4 rumores o historias, y cree que son ciertas. Tira 1D8 en la tabla de rumores de la página de al lado por cada uno, omitiendo los números repetidos. El DM puede embellecer los rumores tanto como quiera: lo importante es embrollar a los PJ, hasta hacer que se asusten de su propia sombra.

El posadero es un viejo muy alegre llamado Surt (CA 10; Pg 5; Daño 1-6 con porra). Está encantado con el negocio adicional que le proporcionan los PJ y relatará 1-2 rumores con entusiasmo al PJ que le interrogue.

Cuando los PJ y su tren abandonan Carmazoz camino de Celosdra, lee lo que sigue a los jugadores:

Un grupo de enanos se ha reunido en la plataforma para despedirse. Mirando sus caras largas, uno no sabe si han venido a deciros «Buena suerte» o «Adiós para siempre.» Su expresión apenas varía cuando el tren comienza a rodar.

Lentamente, el tren sale de la estación, dirigiéndose hacia la región bordeada de nieves. El aire es frío y límpido, lo que alegra un tanto vuestros corazones antes de volver a entrar al tú-

nel que veis delante vuestro. Una vez más, regresáis a las tinieblas.

EL TUNEL

Los enanos del tren le dicen al grupo que la sección de dieciséis kilómetros, que viene a continuación del primer depósito de agua de Carmazoz, es el escenario del misterio. Los desafortunados peones de brigada que han intentado ir más allá no han regresado, y los dos trenes se desvanecieron como por arte de ensalmo sin dejar ni rastro. El grupo está avisado: de ellos depende el tomar precauciones.

La trampa está localizada exactamente entre los dos depósitos de agua, en el lado este del túnel. La trampa está lista, y los derro y los daergar están ansiosos de recibir a sus «invitados». Regandt ha estado mirando su bola de cristal, así que sabe que el tren llegará en cualquier momento.

Los PJ son libres de poner en práctica las estrategias que deseen. Innart no les detendrá, ya que está asustado con lo que puede esperarles en el túnel. Si los PJ se limitan a conducir el tren por el túnel, léeles el párrafo que sigue:

Los guardias y vosotros vigiláis por lo que pueda pasar. Mientras vuestras linternas luchan contra la oscuridad, los soldados enanos acarician nerviosos sus ballestas y comprueban una y otra vez si éstas están cargadas.

Un poco más adelante, y sin aviso previo, veis cómo la locomotora se desvía hacia la derecha, ¡directa hacia la pared de piedra! Os preparáis para el choque inminente, pero no ocurre nada. Para vuestra sorpresa, el tren al completo atraviesa la pared del túnel como si no estuviera allí. La oscuridad desciende sobre vosotros cuando pasáis el muro, y los gritos de los enanos resuenan en vuestros oídos. Oís un choque nada tranquilizador delante, y el tren se detiene con violencia.

Los PJ acaban de entrar en el túnel-trampa a través del muro ilusorio de Montalaina. Ver áreas 1 y 2 para más detalles.

LA GUARIDA DE LOS DERRO Y LOS DAERGAR

1. Entrada. Toda la pieza está oculta por un conjuro de muro ilusorio lanzado por Montalaina; el túnel principal parece continuar. Un conjuro de fuerza fantasmal ha alterado el desvío de los raíles para que parezcan absolutamente normales.

La caverna en sí no contiene nada, a excepción de un enorme cabrestante sujeto a la pared. Este mecanismo arrastra la vía hacia la caverna, donde se une a los raíles que llevan hasta la trampa.

Siete daergar están apostados aquí, armados con mazos, alicates, llaves inglesas y clavos de traviesa. Esperan a que pase el tren, luego desclavan la vía y la vuelven a su estado normal. Esto les lleva unos 2-4 turnos.

Daergar (7): INT Media; AL LN; CA 4; MV 6; DG 1+2; Pg 8 cada uno; GAC0 19; AT 1; Daño por arma; HE Sigilo, Invisibilidad; DE se les sorprende sólo con 1; salvación contra ataques mágicos con +4; inmunes a parálisis, hechizos de ilusión/fantasma y veneno; TAM P; ML 13; PE 420; cota de mallas, escudo, piqueta y pica.

2. Interior de la trampa. Esta caverna es muy alta, el techo está a más de

Rumores en el Buitre Risueño

1. «Dicen por ahí que Los De Abajo están molestos con nosotros y nuestro tren. Si oís a Los De Abajo, significa que pronto estarás muerto.» (Esto es verdad en parte. El año pasado, una brigada oyó unos ruidos extraños en las vías, donde luego desaparecerían los trenes. Una brigada al completo fue encontrada muerta allí cerca; fueron víctimas de los derro y los daergar, ya que habían visto demasiado.)

2. «Los túneles están encantados por las almas de los pobres que murieron durante su construcción. Los espíritus se han llevado los trenes para unirlos al Ferrocarril de Ultratumba». (Esto es una patraña, pero las minas bien pudieran estar encantadas.)

3. «El viejo Ned, el jefe de estación, solía ver a una extraña dama vestida de rojo junto al apeadero. Dijo que era una hermosa mujer enana, y que estaba muy interesada en los trenes. Nunca se fijó mucho, porque siempre va medio trompa. Quizá debió estar más atento. Le encontramos hecho pedazos la semana pasada.»

(Esta historia es real. Utilizando su conjuro de polimorfizarse a sí mismo, Montalaina solía visitar al viejo Ned y le sacaba información. El viejo Ned estaba más que satisfecho de poder contarle cosas, aunque tanto interrogatorio le estaba empezando a escamar. Poco después del primer robo, Ned ya se mosqueó del todo, y Montalaina tuvo que confiar en su conjuro de encantar personas. La semana pasada, Ned resistió al conjuro dos veces y no soltó prenda. En un ataque de rabia, Montalaina le arrancó brazos y piernas uno a uno.)

4. «Esas desapariciones han sido planeadas por el gobierno, que está intentando ocultar lo que hace con el dinero de los contribuyentes.» (Falso. Este rumor sólo se lo toman en serio los enanos más jóvenes y revoltosos.)

5. «Un elemental del tiempo ha tendido un vórtice en el túnel, que está enviando a los trenes a una época en la que no existen las máquinas de vapor.» (Falso, pero es una idea interesante.)

6. «Si ves a la Dama Roja, morirás seguro.» (La historia de la muerte de Ned ha corrido con profusión entre los enanos de Carmazoz. La «Dama Roja» es vista como una misteriosa sirena que atrae a los enanos a la muerte.)

7. «Algún mago malvado está destruyendo nuestros trenes con una de esas esferas negras de aniquilación. Es la única explicación que se me ocurre.» (Falso.)

8. «Ha habido una serie de asesinatos en esa parte de la vía. En ese túnel siempre ha habido algo extraño. Una brigada entera fue encontrada descuartizada allí. En ese trozo del túnel hace mucho más frío que en el resto. Nunca supieron quién fue.» (Estas historias conectan con el rumor 1. Es cierto, pero bastante adornado.)

NOTAS SOBRE LA AVENTURA

La trampa-emboscada (área 2 de la guarida derro/daergar) es una escena demasiado compleja para las reglas normales del AD&D. Pocos DM, y aún menos jugadores, querrán tirar docenas de dados para ataque y daños. Las siguientes indicaciones ayudarán al DM a organizar y agilizar esta batalla.

Las figuritas de plomo y un mapa del tren son convenientes. En escala 25 mm, el tren es demasiado largo para la mayoría de las mesas, pero puede ser dividido en tres secciones, de lado a lado.

BATTLESYSTEM Escaramuzas: Estas reglas están perfectamente adaptadas para este tipo de combate, y agilizarán mucho el juego. Las tropas pueden ser adaptadas con poco esfuerzo.

BATTLESYSTEM Normal: Jugar esta sección como si fuera un escenario normal de Battlesystem, pero con algunos ajustes. Todas las distancias se miden utilizando las reglas normales de AD&D en lugar de las de Battlesystem, y cada figura representa un individuo en lugar de diez. Cada turno de Battlesystem representa sólo un asalto.

SPELLJAMMER: La batalla puede ser reducida a un tamaño mucho más manejable usando las reglas de «Resolución rápida de combates a gran escala», detallados en la página 67 de la Corcondancia del Espacio Arcano.

Si es DM no tiene acceso a ninguno de estos sistemas, puede utilizar otro, propuesto por James Thomas Zuvich en la edición original de DUNGEON. Con este sistema, todas las tropas se dividen por cinco, y cuentan como individuos para el combate. En este escenario, cuatro soldados enanos defienden el tren frente a nueve guerreros derro y cuatro daeragr (haciendo la media de sargentos y tenientes). El daño recibido por cada unidad de cinco se supone que se aplica a cada individuo que forma parte de ella.

Sea cual sea la solución empleada, los PJ y cualquier PNJ que entren en combate deben utilizar por separado las reglas normales de combate del AD&D.

Psiónicos: Si el DM usa psiónicos en su campaña, es una buena idea trabajar con los poderes mentales de los daergar antes de empezar a jugar. Si los PJ son excepcionalmente fuertes, los psiónicos son una buena manera de equilibrar la balanza, pero la utilización de estas reglas hará mucho más lento el combate.

quince metros. Este túnel es tan largo como el área daergar completa. Hay una especie de espigón hecho de grava y desechos, de unos tres metros de altura. Los restos de esqueletos enanos forman parte de este espigón, despojo de los apetitos de los derro, que son caníbales.

Si el tren de los PJ fue capturado en la trampa, el conductor, el fogonero y el guardián habrán activado los frenos a la desesperada, pero no pueden evitar que el tren entre en esta caverna, y que embarranque contra la pila de residuos. Cada PJ tiene medio asalto para intentar algo. Cualquiera que quiera entrar en acción debe tirar por iniciativa con una penalización de —4, a causa de la oscuridad. Los PJ que hayan obtenido la iniciativa pueden hacer lo que deseen, pero el DM no debe decirles que sólo tienen medio asalto para intentarlo. Los hechizos no pueden completarse debido a lo rudo del choque, por lo que las únicas acciones con visos de éxito son el desenfundar armas o saltar del tren. Saltar del tren en la negrura causa 1-6 puntos de daño por arañazos, a no ser que el PJ lleve armadura de placas o superior. Quien salte queda tumbado en el suelo, y no podrá levantarse hasta el próximo round. Los PJ que pierdan la iniciativa no pueden hacer nada antes del choque.

Todo el mundo que esté a bordo del tren recibe 1D12 de daño por el impacto (tirar contra paralización para reducir el daño a la mitad). Un tiro de destreza se requiere para evitar caer redondo al suelo, y no poder levantarse hasta el turno siguiente. Tirar por todos los enanos a bordo del tren puede ser muy latoso, así que el DM puede asumir que todos han caído tan largos (o cortos) como son.

Las fuerzas combinadas de los sacamantecas y los asesinos bajitos (ver recuadro de PNJ's) están preparadas para el asalto. Montalaina y los sacamantecas esperan en el lado norte del espigón, y los asesinos se han apostado en la parte sur.

Una vez que el tren ha chocado, los ballesteros derro y daergar disparan sobre los blancos a la vista. Montalaina lanza un hechizo de sueño sobre cualquier enano consciente del tren, antes de que Regandt y los suyos centren su atención sobre los aventureros.

Los ballesteros intentan matar o herir a cuantos enanos sea posible antes de cargar sobre el tren, para pasarlos a cuchillo. Los enanos que fallen un tiro de Moral a estas alturas se rinden. Son arrojados del tren, atados y amordazados, y quedan donde están hasta que se ocupen de ellos.

Los PJ y los soldados enanos pueden usar el tren como refugio. La cabina ofrece un bonus de cobertura de —3, los vagones abiertos de —2. Los vagones cubiertos tienen protección —4, —10 si las ventanillas están cerradas. Si el intento de asaltar los vagones es repelido, los villanos pueden incendiar los vagones.

Si la contienda se vuelve en contra de los atacantes, éstos se retirarán hasta sus cuevas respectivas, e intentarán atraer al grupo allí. Las alianzas son ahora papel mojado: los derro y los daergar pelearán para defenderse a sí mismos.

3. Depósito. Los derro y los daergar almacenan las locomotoras y arrastres de los dos robos anteriores en esta caverna. La mayor parte de los coches han sido desmantelados, y apilados aquí de cualquier forma. Una de las máquinas está prácticamente intacta, ya que Regandt ha estado estudiándola para averiguar cómo funciona.

Los despojos que hay aquí están oxidados y muy estropeados, y no hay nada de valor monetario para los PJ. Si necesitan un ariete para irrumpir en los refugios de los derro o daergar, un eje de la pila de chatarra servirá para ello.

4. Puertas del complejo derro. Cada una de estas puertas de hierro están colocadas en un rudo dintel de piedra. Cada puerta mide 2,50 de alto por un metro de ancho, y tiene una mirilla a metro y medio del suelo, que puede ser cerrada desde dentro. En momentos de emergencia, las puertas pueden ser atrancadas y reforzadas desde el interior.

Todas las habitaciones y corredores del sector derro son toscos, cavados por los propios guerreros. Las puertas interiores están hechas de madera reforzada, y pueden ser atrancadas desde el interior de las habitaciones. Cada puerta tiene una tronera que puede ser cerrada desde dentro. Las puertas interiores son de medidas idénticas a las de entrada. El techo está por lo general a dos metros o dos metros treinta de altura.

5. Sala de guardia. Entre asalto y asalto, diez guerreros montan guardia

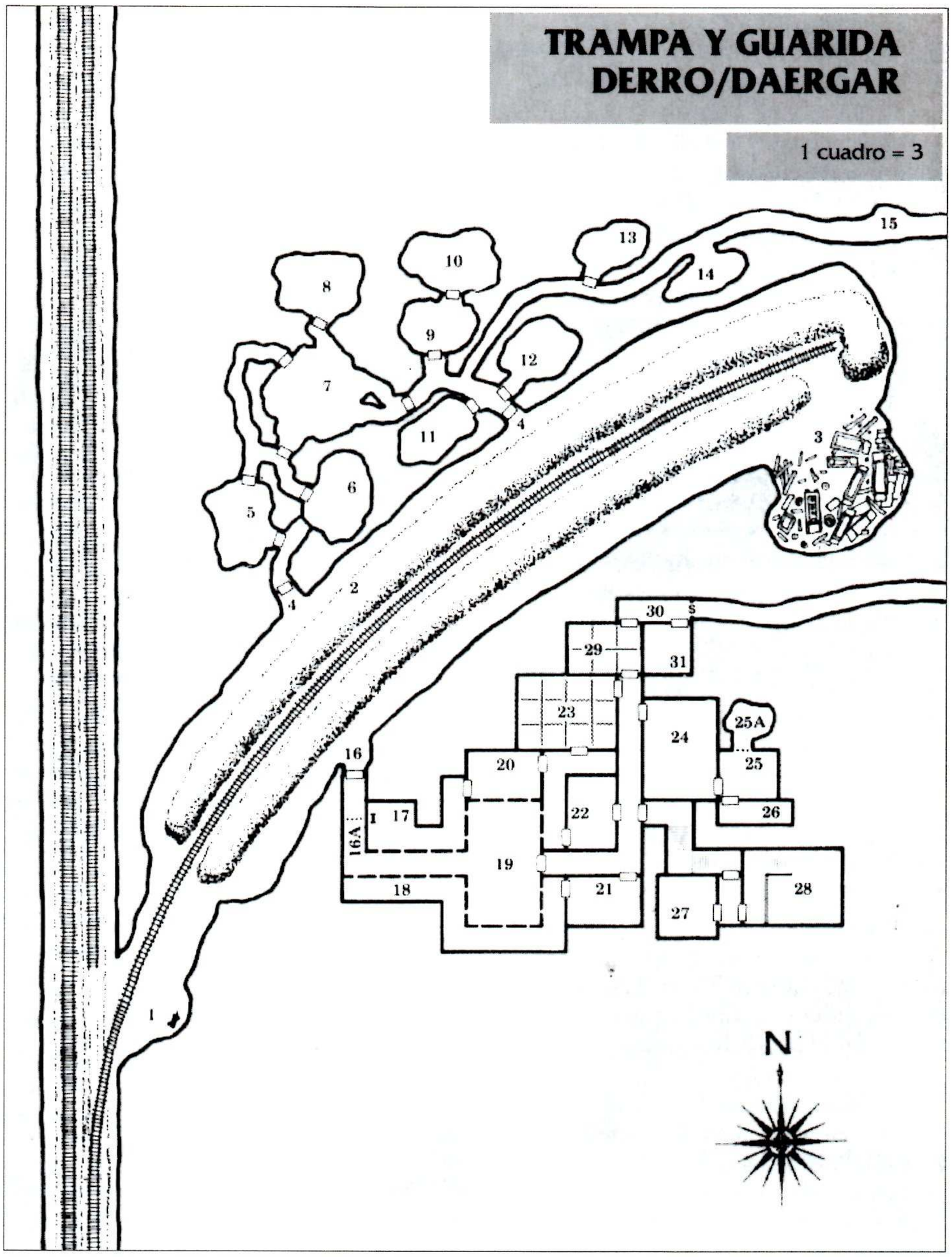
aquí; uno vigila desde la puerta el corredor del área 4. Siempre tienen a mano cinco jarras de polvo de tiza para atrapar a los intrusos invisibles. Apestosos jergones, un brasero y un ambiente lleno de humo es lo único que llena la habitación.

6. Armería y fragua derro. El lado sur de esta habitación alberga una gran forja con martillos, un yunque y otros elementos del oficio. Armas y armaduras de factura derro y enana llenan el resto de la pieza, entre ellas veinte espadas cortas, trece cotas de mallas de talla enana, doce cascos y ocho ballestas, todas pertenecientes a la CMT. Los objetos derro incluyen ocho armaduras de cuero talla derro, tres escudos con púas, trece picas, seis hocinos y dieciocho dagas. Nada de todo esto es mágico.

7. Area principal. Ocho hembras derro pueden ser encontradas aquí, intentando ordenar el caso creado por la última comida de los derro. Solo lucharán para defender su vida.

Hembras derro (8): INT Alta; AL CM; CA 8; MV 6; DG 1; Pg 6 cada una; GAC0 19; AT 1; Daño por arma; Tam P; ML 7; PE 35; cuchillo de cocina.

Los jergones malolientes y la ropa sucia están tirados alrededor del fuego central. Si los PJ investigan los restos del fuego, tendrán evidencia más que sobrada de las tendencias caníbales de los derro. Hay huesos de enano mondos y lirondos tirados por todas partes. El aire huele a carne chamuscada. El humo escapa por una grieta que hay en el techo.



8. Guarida de Montalaina. La habitación de Montalaina es la prueba de su excesivo orgullo y vanidad. Seis espejos están colgados de las paredes, así la lamia puede ponerse en el centro del cuarto y contemplarse desde todos los ángulos. La dura piedra ha sido ocultada mediante colgaduras de terciopelo, y una cama con dosel está situada contra el muro norte. Un cofre de madera reposa a los pies de la cama, grande y muy bonito. Sobre él hay un juego de pendientes y gargantilla de oro.

El cofre vale 100 mo y contiene 9.000 me, 2.300 mo, 100 mp y tres gemas, por valor de 150 mo cada una, en un saquillo de cuero. Los pendientes y la gargantilla valen en total 6.000 mo, y las cortinas de terciopelo, 100 mo.

Cuatro de los espejos valen 30 mo, y el quinto 400, ya que es de una finura excepcional en su decoración. El sexto espejo vale 1.100 mo. Este espejo mide 2 metros por 1,30, y su marco es de oro. Si los PJ intentan llevarlo por los tortuosos corredores derro, deberán hacer un tiro de Destreza por cada esquina que crucen. El fallo indica que el espejo ha caído o se ha dado un golpe, lo que requiere tiro de salvación (cristal contra caída). Hacen falta dos personas para llevar el espejo.

Montalaina «persuadió» a tres de los más diestros guerreros derro para que llevaran el espejo a su cuarto, y les siguió todo el rato detrás, recordándoles lo que les haría si osaban dejarlo caer.

Sobre una mesita al lado de la cama, hay un retrato enmarcado en oro del hijo de Montalaina, con un valor de 140 mo. Es un niño de unos cinco años, de aspecto afable. El emblema que lleva en el medallón puede ayudar al grupo a contactar con su familia y recibir las 2.000 mo de recompensa ofrecidas por la cabeza de Montalaina (en el caso de que los PJ la capturen o maten, claro está). Ver recuadro de PNJ's para más detalles acerca de la lamia.

Una escoba que irradia magia está escondida bajo la cama. Es en realidad una escoba animada de ataque.

Los dos ogros encantados que hay aquí atacarán a cualquiera que entre. Son los sirvientes y guardaespaldas de Montalaina. Sus rostros están llenos de moretones, ya que Montalaina suele golpearlos durante sus frecuentes enfados.

Guardaespaldas Ogros (2): INT Baja; AL CM; CA 5; MV 4; DG 4+1; Pg 28, 25; GACO 17; AT 1; Daño 1D10+2; Tam G; ML 12; PE 270.

El libro de conjuros de Montalaina está escondido debajo del colchón de la cama. El libro contiene todos los hechizos relacionados en la descripción de Montalaina, más reflejo de la mirada, identificar, incontrolable risa horrible de Tasha y sello de serpiente sepia. Este último ha sido lanzado sobre el libro.

9. Cuarto de los discípulos. Esta habitación asquerosa pertenece a Sezendril y Grafith (ver estadísticas). Hay trozos de pergamino diseminados por todo el habitáculo. Aunque en ellos se han anotado diversos hechizos, ninguno está completo y son inútiles para el grupo. Ocultas entre la basura están las cajas del tesoro de los aprendices. Ambas están cerradas con una cerradura normal y una cerradura de hechicero (nivel 6 para Sezendril, 4 para Grafith). Dentro de la caja de Sezendril, hay 18 mp, 10 mo, y un pequeño libro de conjuros, con los hechizos que acompañan a su descripción, más ventriloquía y cerradura de hechicero. La de Grafith contiene 17 me, 6 mo y su libro de conjuros. Además de los ya listados, contiene los de irritación y cerradura de hechicero.

10. Habitación de Regandt. Regandt es tan guarro en sus costumbres como el resto de su tribu, aunque tiene algo más de sesera. Hay numerosos diagramas y esquemas de la máquina de vapor tirados por la habitación, junto con alfombras y ropas usadas que ha tomado de los trenes. En el muro norte está su cama, una caja de madera llena de cojines robados de los vagones. Una pila de sábanas revueltas y sucias yace en el suelo.

Unos treinta libros polvorientos se amontonan contra la pared este. Diez de ellos son libros de ingeniería, el tema favorito de Regandt. Los restantes, de diversos temas: tres de matemáticas, uno de física, uno sobre el dialecto que se habla en las selvas de Zapatai, dos de metafísica, dos de cartografía, dos de micología, cuatro de geología y cinco de arquitectura. Los libros han sido hechos en imprenta, y tienen grabados en madera. Los lomos llevan todos el nombre del mismo editor humano: Rondar House. Cada libro cuesta 50 mo.

En el muro del sur, debajo de una manta sucia, hay nueve botellas de piedra sin etiquetar, un almirez y tres cuencos con hongos. Las botellas contienen diversos venenos que Regandt está preparando para el día que deba prescindir de Orgmund y sus seguidores. Tres de ellas contienen veneno de tipo G, cuatro de H, una de I y la última de tipo J (Ver Guía del Dungeon Máster).

La cama está calzada con ladrillos, y el cofre del tesoro de Regandt, con cerradura de hechicero (nivel 8) está oculto debajo. Regandt guarda casi todo el botín conseguido por los sacamantecas en el cofre, aunque ha decidido quedarse algunas cosas para él. Estos objetos están en un saquillo de cuero dentro del cofre, e incluyen cuatro ópalos negros que valen 1.000 mo cada uno, dos topacios de 500 mo, un trozo de ámbar de 150 mo, 30 mp y 26 mo. El cofre también contiene 4.750 mo y un total de 23 gemas que suponen 500 mo (cinco rubíes), 100 mo (cinco esmeraldas), 50 mo (dos aguamarinas) y 50 mo (tres cristales de roca).

Escondidos en el fondo del cofre están la bola de cristal de Regandt y su libro de hechizos, que contiene lo ya explicado, más afectar fuegos normales, luz, escalada de araña, PES, esquema hipnótico, cerradura de hechicero, ventriloquía, creación menor y repulsión.

11. Cámara de Tortura. Látigos, cadenas y mancuerdas cuelgan de las paredes y techo de esta habitación, en cuyo centro hay un jergón. La luz turbia de tres braseros ilumina una gran variedad de hierros de marcar que se están calentando allí. Esta habitación y su contenido dan muestras de haber sido usados recientemente.

El capitán Grandel usa esta habitación como dormitorio. Bajo el jergón está su caja de dinero, que contiene dos aguamarinas por valor de 100 mo, un trozo de jade de 50 mo, 25 mp y 15 mo.

12. Mazmorra. En esta habitación asquerosa y hedionda, 38 enanos de la CMT (29 de los cuales son enanas) están encerrados. Todos están sucios y mal alimentados, y han recibido palizas con regularidad. Los derro les han utilizado para desmantelar los trenes robados y realizar otras labores manuales. Los prisioneros son pasajeros, obreros o soldados de los trenes secuestrados.

Prisioneros Enanos (38): AL LB; CA 10; MV 6; DG 1; Pg 2 o 3 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por Arma; ML 10. Si se les cura, estos enanos ganan 5 pg cada uno.

13. Despensa. La mayor parte de la comida robada y otros víveres están aquí guardados. Está echada a perder, aunque tres barriles de vino tinto son aún potables.

14. Vertedero. Todos los desechos de los derro son arrojados aquí, y el lugar está llenándose por momentos. El fétido olor sale al pasillo por varios agujeros.

15. Túnel de Escape. Este pasaje lleva unos 300 metros hacia el este, para luego unirse al túnel daergar (ver área 30), antes de continuar hacia la infraoscuridad.

16. Puerta del Area Daergar. Esta puerta es idéntica en construcción y dimensiones a las puertas del área derro (área 4). Un puño rojo y una daga han sido pintados en la puerta.

Los disciplinados daergar han hecho un mejor trabajo en su guarida, a pesar de su naturaleza nómada. Todas las habitaciones y pasillos son cuadrados y regulares, y el lugar está limpio y ordenado. El techo está a tres metros de altura, para permitir a los daergar agrandados y a Orgmund sus deseos de «grandeza». Las puertas son del mismo estilo y hechura que las derro, y también poseen troneras.

16A. Rastrillo. Detrás de la puerta hay un rastrillo, controlado por un cabrestante en el área 17.

17. Galería de tiro. El cabrestante controla el rastrillo del área 16A. Una mirilla sobre él permite vigilar el pasillo. Hay troneras en el muro sur, para recibir a cualquier intruso que pase el rastrillo. Todas pueden ser cerradas desde el interior del complejo daergar.

18. Galería de tiro. Este pasillo recuerda al área 17, con troneras para hostigar a los visitantes.

19. Hall de entrada. Las paredes de este suntuoso cuarto están llenas de troneras, para crear una ominosa sensación de vigilancia. La puerta de hierro que hay al este está atrancada des-

de dentro, y requiere tirar por doblar barras/forzar puertas para abrirla.

20. Habitaciones de los guardias. Cuando no hay tren a la vista, cinco guerreros están aquí destacados. Cinco camas de tamaño daergar están pegadas a las paredes, y una mesa con cinco taburetes ocupa el centro. Sobre cada cama hay un arco corto y un carcaj con veinticuatro flechas. Los daergar son expertos arqueros, y no dudan en disparar sobre los intrusos.

21. Armería. Los daergar guardan aquí todas sus armas, las propias y las de fabricación enana. Las armas están bien ordenadas en armeros, que contienen diecisiete picas, doce escudos de hierro, cuatro picos militares, seis espadas cortas y once martillos de guerra. Hay también dos cotas de malla negras daergar, seis cotas de malla enana, y siete cascos de la CMT en las estanterías. Al lado de la puerta hay tres ballestas ligeras y doce virotes.

22. Forja. Esta fragua recuerda la derro, pero está mucho mejor ordenada. Una forja, un yunque, una gran bañera con agua sucia y las herramientas usuales (martillos, tenazas, alicates, etcétera) están en buen estado. Cinco raíles de vía de unos dos metros están apilados en el muro sur.

Tharga, el herrero daergar, pasa aquí veinte horas al día, trabajando el metal, creando nuevos diseños, cortando hojalata y reparando las herramientas. En momentos de emergencia, dirige a las mujeres en la lucha. Lleva una cota de malla daergar y uno de los escudos del área 21. En combate suele llevar un martillo de guerra. Su expresión es tan fiera que casi todos los asesinos tienen miedo de su ira.

Tharga (Daergar); INT Media; AL LC; CA 10 o 2; MV 6; Pg 26; GAC0 15; AT 1; Daño por Arma +1 (Fuerza 17); HE y DE como macho daergar; Tam P; ML 16; PE 1.400; en la bolsa lleva 20 mo y un broche de plata que vale 100 mo.

23. Habitación común. Todo los guerreros daergar de nivel bajo y las mujeres viven aquí. Cortinas y mantas la dividen en áreas de tres metros cuadrados; cuelgan de cuerdas tendidas a unos 2,5 metros, por lo que los PJ altos pueden ver toda la zona. Cada área contiene tres camas daergar, mantas y ropas diversas en un cofrecillo de madera.



24. Comedor. Mesas largas y bajas, junto con bancos, se reparten alrededor del fogón. Sobre una tarima hay una mesa reservada para Orgmund, su consorte y sus asistentes. Dos picas cruzadas y varios escudos con el emblema de los Asesinos Bajitos adornan el cuarto. Diez mujeres daergar preparan el esperado festín de la victoria. A no ser que Tharga esté al mando, no opondrán resistencia al grupo a no ser en defensa propia.

Mujeres Daergar (8): CA 10; DG 1; Pg 4 cada una; GAC0 19; ML 9; ML 9; PE 270; cuchillos de cocina. Ver estadísticas de Tharga si está con ellas.

25. Cocina. Ocho hembras daergar y cinco niños trabajan aquí, preparando la comida para los hambrientos guerreros que vuelven de la batalla. Muchas de las viandas que preparan han sido robadas de los trenes: el resto son hongos comestibles que los daergar cultivan. Todos los recipientes de la cocina están llenos con tés y especias que parecen ser sólo del gusto de los daergar.

25. Guarida del «Cometodo.» Detrás de la reja metálica de esta puerta está el «depósito» de basura de los daergar: un otyugh. Todos los desperdicios del complejo se arrojan aquí para alimentar al feo monstruo, al que los daergar han apodado cariñosamente «Cometodo». En momentos de apuro, los daergar sueltan al monstruo, que aunque tiene buena disposición para con los enanos grises, no tiene reparos para comerse a quien se le ponga por delante.

Otyugh: INT Baja; AL N; CA 3; MV 6; DG 7; Pg 47; GAC0 13; AT 3; Daño

1-8/1-8/2-5; AE Presa, enfermedad; DE nunca se le sorprende; Tam G; ML 14; PE 975.

26. Despensa. La comida robada a la CMT se almacena aquí. Los estantes están llenos de botellas de vino, jamones, quesos, frutos secos, carne en salazón y otras provisiones. En el suelo, los daergar cultivan sus hongos en bandejas de paja.

27. Cámara de Tortura. Orgmund utiliza el equipamiento de esta habitación para obtener detalles sobre el sistema ferroviario a costa de los prisioneros. Todos los instrumentos demuestran un uso reciente, y hay un olor a carne quemada en el aire nada placentero. Al igual que en la cámara de los derro, numerosas cadenas y mancuerdas cuelgan de las paredes.

Un enorme caldero de aceite pende sobre los restos de un fuego. Una mesa y varias sillas están dispuestas alrededor del potro: a Orgmund le gusta que haya «público» cuando «trabaja». Un estante en la pared contiene transcripciones de «entrevistas» con los prisioneros. Están escritas en enano, el lenguaje en el que Orgmund recibe las respuestas más claras. No todos los enanos de la CMT hablan la lengua de la infraoscuridad, y muy pocos entienden el dialecto daergar. Entre los papeles no hay nada interesante, como no sea el testimonio de la crueldad daergar.

28. Foso de esclavos. Las puertas se abren a una habitación de cuatro por diez metros. Las escaleras llevan al área de tres metros cuadrados de los esclavos.

Catorce enanos raptados de los trenes languidecen en esta prisión. Cuando no son obligados a realizar pesadas tareas para los daergar, se les encadena a la pared, y van vestidos con harapos. Todos han sido torturados, y quisieran tener la oportunidad de luchar contra los daergar.

Esclavos Enanos (14); DG 1+1; Pg 6 cada uno; ML 13; ver área 12 para estadísticas completas.

29. Habitaciones de los oficiales. Esta habitación está dividida en áreas como la 23 con cortinas. El capitán Ord vive en la sección noroeste, y los sargentos y tenientes daergar ocupan los cubículos restantes. Cada sección contiene efectos personales, como ropa o botas. Ord tiene su cofre del tesoro aquí, debajo de una pila de mantas viejas. Contiene una gema que vale 100 mo, 28 mo y dos jarras de pintura facial.

30. Pasadizo. Este pasadizo lleva hasta la habitación de Orgmund. La puerta secreta conduce a un túnel de escape que se une con el derro (área 15), antes de continuar hasta un río subterráneo que abastece de agua al complejo. Los daergar y los derro mandan a los esclavos a buscar agua dos veces al día.

31. Habitación de Orgmund. Este cuarto ha sido diseñado para impresionar. La cama del muro sur está cubierta por paños de terciopelo negro (100 mo), y las paredes han sido pintadas de rojo. Cinco escudos de los asesinos y tres hachas de combate cuelgan de las paredes, y tres alfombras decoran el suelo (por valor de 200 mo, 150 mo y 100 mo). El soporte para la armadura de Orgmund está en la esquina noroeste, con algunos útiles de limpieza debajo.

El muro oeste está embellecido con un gran tapiz de artesanía enana, que representa dragones volando sobre las montañas de Crelezara y Targhazan. Vale 500 mo. Dos cofres cerrados flanquean la cama. El del este contiene las ricas ropas de Orgmund. Sólo las lleva en el complejo, pues son demasiado lujosas para llevarlas fuera. El otro contiene su tesoro personal y el botín de los asesinos.

El cofre del tesoro de Orgmund contiene monedas y una caja de madera cerrada: ambos contienen una trampa de aguja envenenada. El veneno es tipo O, ya que a Orgmund le gusta que los que le roban, sufran. El cofre contiene 4.000 mo y 14 zirconitas (500 mo en total). En la caja hay 770 mo y tres rubíes (500 mo cada uno).

EL FINAL DE LA VIA

Una vez que los PJ hayan derrotado o atrapado a los villanos de la aventura, pueden viajar a Celosdra con los esperadísimos suministros. La emocionante escena de los enanos rescatados recibidos por sus parientes y amigos es conmovedora, pero triste. Al fin y al cabo, muy pocos enanos han logrado sobrevivir.

Si el grupo no ha montado alguna gorda, los héroes serán tratados con los honores normales propios de los enanos de las montañas. Podrán viajar con todo el botín que hayan recogido, y recoger su recompensa de manos de Vorgen Slurdaz.

Los villanos, si es que queda alguno, huyen hacia la infraoscuridad, llevándose lo que puedan. Cada bando culpa al otro del fracaso del plan, y ninguno de ellos quiere volver a las andadas. Esto no quiere decir que la CMT se verá libre de problemas con ellos en el futuro. En cualquier caso, los directivos de la CMT dan órdenes de que se tapie el túnel que lleva a la infraoscuridad, y que se cobre a los turistas una moneda de oro por visitar el «Dungeon del Terror».

Algunos DM pueden pensar que el tesoro reportado por esta aventura es excesivo. No tanto. Prácticamente todas las monedas robadas han sido acuñadas por la CMT, y ésta puede exigir que se le devuelvan. Los PJ aceptaron este trabajo por un salario fijo, ¿no? Si los PJ dudan de ello, deja que los rostros de los niños hambrientos de Celosdra les remuerdan la conciencia.

El DM puede otorgar puntos de experiencia si los PJ resuelven con acierto el problema de la CMT. El éxito puede ir desde matar a todos los malos, hasta hacerles una oferta que no puedan rechazar («Marcharos todos, o moriréis»). Ten en cuenta que negociar un arreglo con Regandt, Orgmund o Montalaina es un negocio muy peliagudo, ya que los tres son muy orgullosos y bastante traidores. Las negociaciones con éxito (y beneficiosas para la CMT) deben ser premiadas.

El grupo que probó el módulo no pasó de los 71.400 PE (los PE totales de todos los monstruos de la guarida derro/daergar), y fue modificado para cada PJ. Ya dividido, el total no debe exceder de los puntos de experiencia que un PJ necesita para subir un nivel. (Ver GDM, Pág. 47.)

Si el DM lo desea, otras aventuras pueden tener lugar alrededor del tren de la CMT. Las vías se extienden en muchas direcciones. ¿Quién sabe lo que espera al final de ellas? Cualquier cosa es posible. No se puede detener el progreso.

RUNAS Y PERGAMINOS



PRECIOS, SOBREPRECIOS, DESPRECIOS

En mi anterior columna me permitía el lujo (nunca mejor dicho) de comentar tres libros cuyo precio base no era inferior a las dos mil pesetas, concretamente dos mil cuatrocientas, dos mil seiscientas y tres mil cien.

Es preocupante, en parte porque el fantástico es un género típicamente de ocio, en contraposición con otras necesidades más perentorias, y que por las mismas características de las novelas de las que hablamos, su público tendría que ser mayoritariamente juvenil. Los editores harían bien en dejarse de tanta tapa dura y de tanto gran formato y volver a esa vieja y sana costumbre que inauguraron, por ejemplo, las colecciones Nebulae, Fantasy o Superficción. Al fin y al cabo, estamos en épocas de crisis.

Crisis que al parecer ha decidido combatir Alianza Editorial. Es con inmensa satisfacción que puedo comunicaros la salida de la colección *Alianza Cien* que, como su nombre indica, pone cuentos, ensayos y novelas cortas, en versión íntegra e impresas en papel libre de cloro (lo cual quiere decir que va a durar más años que el papel de algunas ediciones de lujo) al increíble, inusitado y largamente perdido en la noche de los tiempos precio de CIEN pesetas, CIEN. No más quejas al respecto de no poder leer porque *son muy caros*.

Por lo que concierne temáticamente a esta sección, dos textos son los que han aparecido (habrán más): *El Horror de Dunwich*, de Howard Philips Lovecraft, y parte de los cuentos incluidos en *Ficciones*, de Jorge Luis Borges. No es necesario comentarlos. Borges es uno de los máximos exponentes de lo que se ha venido en llamar «realismo mágico», y sus relatos suelen tener siempre un toque entre fantástico y surreal, apto para crear escenarios y situaciones poco ususales en las partidas. Con Lovecraft, la dificultad estriba en decir algo nuevo de él. Si os interesa el tema, os remito a la magnífica introducción que, tanto al autor de *Providence* como a sus seguidores y epígonos, representa el estudio de Rafael Llopis publicado en el volumen *Los Mitos de Cthulhu*, número 194 de la colección «El Libro de Bolsillo» de *Alianza Editorial*. Cien pesetas no es mucho dinero para aprender cómo se deberían jugar las partidas de *La llamada de Cthulhu*.

En otro orden de cosas, no sólo *Alianza* está realizando un esfuerzo (por otro lado tradicional en su política de precios) por abaratar los costes del lector y adecuarse al mercado. Por ejemplo, Martínez Roca ha emprendido la edición –lamentablemente sólo aplicada en el campo del terror– de lo que ha venido en llamar «Lo mejor del terror contemporáneo» (Horror 1, 2, 3 y 4). De precio asequible. La calidad es más que encomiable. En efecto, se trata de ediciones de antologías muy respetadas en Norteamérica. Lo mejor de la llorada revista *Twilight Zone*, hoy desaparecida, pero que durante muchos años fue el estándar de la moderna ficción terrorífica y en cuyas páginas escribieron noveles tan notables como Dan Simmons, Richard Christian Matheson o Robert McCammon, junto con veteranos de la talla de Thomas M. Disch, Ramsey Campbell o el propio Matheson padre. Lo mejor de la revista *Magazine of Fantasy and Science Fiction*, por otra parte, nos lleva al género de terror de la mano de una publicación que, pese a su título, siempre ha sido proclive a publicar relatos de este corte. La antología *Dodd, Mead*, o *Cutting Edge*, mantienen los niveles de calidad de las otras y, junto a los grandes autores, sirven para descubrir a otros, poco conocidos, pero igualmente de calidad.

El desprecio al que aludía en el título viene, sorprendentemente, por parte de Martínez Roca.

Estación Araminta 1
Jack Vance
Eds. Martínez Roca
Col. Gran Súper Ficción
Ciclo de Crónicas de Cadwal
Barcelona, 1993. 1.800 Ptas.

Bueno, no es un precio excesivo para lo que corre, ¿verdad? Entonces, ¿a qué llamar desprecio? Fíjense en lo del *Ciclo de Cadwal*. Bien, a ese número sólo puedo poner 1/2, aunque me he sentido tentado de no poner ni números ni interrogantes, sino el símbolo del dólar de marras.

Me explicaré. La trilogía de las *Crónicas de Cadwal* se compone de *Estación Araminta*, *Ecce and Old Earth* y *Throy*. Lo del uno en la portada me intrigó, pero en un país acostumbrado a cambios de títulos, no me hubiese extrañado que, no gustando el de la segunda novela, la hubiesen calificado con un 2 y hubiesen continuado con el título de la primera (que, dicho sea de paso, es eufónico y bonito).

No es así. En realidad, *Estación Araminta 1* es lo que promete el título: media novela. Es ya discutible el derecho que tiene el editor a manipular una obra literaria, dividiéndola por la mitad (no hablamos de antologías, ni de colecciones de cuentos), pero es de un gusto dudoso relegar la información de que el posible comprador va a pagar 1.800 cucas por algo incompleto a la página 311 del libro, entre la bibliografía del autor y con un escueto «2 vols.» (sic). Tenemos así que una trilogía se ha convertido en una tetralogía. Aunque puede que no acabe ahí la cosa. Dependiendo de las necesidades editoriales futuras, las *Crónicas de Cadwal* ¿Podrían convertirse en una pentalogía? ¿Octología? ¿Va a reconvertirse Martínez Roca al folletín y publicará sus nuevas series en doscientos fascículos coleccionables? Todos los que sabemos algo del mundo editorial comprendemos ciertas imposiciones de mercado, pero siempre se puede jugar con tipos de letra, cajas de composición y márgenes y tipos de papel. ¿Era tan imposible publicar *Araminta* en un solo volumen? Creo que no.

No os voy a comentar la obra literaria. Este primer volumen no tiene final, y deja al lector más colgado que una camisa en un tendedero. Flaco favor le han hecho al magnífico autor que es Jack Vance. Y un gran desprecio al lector. Por el truquito de disimular las cosas, más que nada. Suspenso.

—Lluís Salvador

¡JAQUE MATE



Ante todo, felices Navidades, y que tengáis una buena entrada de año. También os deseo que los «Reyes Majos» os traigan cantidad de regalos y novedades, especialmente en lo que a nosotros nos interesa: el rol. Si es así, o si al menos habéis decidido que algún material de rol puede ser el regalo perfecto, no os precupéis, ya que para este final de año (a diferencia del verano) hay un saco repleto de novedades, por lo que intentaré ser un poco conciso y hacer mención de los máximos artículos posibles. ¡Ahí va!

UNIVERSO
Origen: Cronópolis (Madrid)
Tema: Multi-ambiental (?)
Salida: Mediados de noviembre

Para empezar este recorrido por el campo de las «buenas nuevas», qué mejor que un nuevo JdR «made in Madrid». Para que no os perdáis, vamos a diferenciar el producto en tres partes: idea/ambientación, reglas y diseño.

–Idea: Cronópolis (los autores) han calificado a Universo de juego multiambiental, pero, ¿qué demonios puede ser esto? La verdad es que es muy fácil y no es necesario que os comais el coco. Un juego multiambiental es aquel cuyas reglas te permiten jugar en cualquier situación, época o mundo: vamos, en cualquier ambientación. Es asi de sencillo. En Universo podréis encontrar reglas, tablas e información básica para cualquier época. Bueno, quizá decir que «para cualquier época» es excesivo, pero han intentado agrupar al máximo las ambientaciones. Universo, por ello, es tan sólo un libro de reglas básicas, y no incluye ninguna ambientación concreta (aunque sí tres minimódulos, para dar a conocer el sistema de juego). Estas ambientaciones de las que hablamos vendrán dadas a través de unas ampliaciones que poco a poco irán saliendo al mercado. Para empezar, Cronópolis ha previsto un total de seis mundos distintos, aunque sólo el primero de ellos está ya preparado para su llegada a nuestras (y vuestras) manos. Los mundos son: Jurasia, Dalgor (espada y brujería), Space Opera (Ci-Fi), SuperHéroes Inc., XIX terror Gótico, y Mediterraneum (historia antigua).

–Reglas: Este apartado es para un servidor siempre el más importante: una buen mundo de juego con unas malas reglas no llegará muy lejos. El trabajo de Universo y Cronópolis era y es muy laborioso e incluso complejo, ya que agrupar en un libro cualquier tipo de regla para mundos tan diversos, puede llevar un juego a la dificultad más escandalosa y a la más baja jugabilidad.

Pero podéis estar tranquilos (al menos por el momento), porque los chicos de Cronópolis han conseguido salvar la dificultad de las reglas complejas con bastante seriedad. Es posible que no se les pueda tachar de muy originales, debido a que algunas reglas no nos parecerán nuevas del todo, pero alguien dijo una vez que «el fin justifica los medios». Han conseguido hacer unas reglas sencillas e incluso básicas (para el que desee empezar a jugar a rol), pero efectivas. Aunque creo que los autores deberían darle algún repasillo a algunos aspectos, que no quedan claros (puntos de vida e inconsciencia no están bien regulados), o a algunos ejemplos que dan por sabidas cosas que no se han mencionado aún.

Tanto la creción de personaje, como la hoja de registro de éste son claras y concisas, y pueden servir de ejemplo para usarlas con otros juegos. En definitiva, un buen trabajo de reglas.

–Diseño: Justo. Esta sería la descripción más apropiada para Universo. Hay ilustraciones (las de los ejemplos) que son muy efectivas y divertidas. La maquetación e interior es clara y limpia, y esto permite leer más a gusto y rápido.

Con Universo podréis encontar incluidas las pantallas y la hoja de personaje (por separado), idea que es de agradecer.

Para finalizar debo decir que muchos que estarán leyendo esto pensarán que esta idea del multiuniverso ya existe. Es verdad, y se llama G.U.R.P.S., pero creo que no debemos hacer grandes comparaciones, pues el trabajo de Cronópolis no desmerece. GURPS es muy bueno, completo y algo complejo, pero también llevan más de cinco años con él y otras tantas ediciones. Veremos qué será de Universo en el año 1998.

EL ORO DE LA UNION
Origen: M + D Editores
Tema: Suplemento+ pantallas para Far West
Salida: Mediados de noviembre

Afortunadamente, Correos se ha comportado y ha podido llegarme a tiempo esta novedad calentita. Parece que M + D no se ha dormido en los laureles y va pegar fuerte estas Navidades, no sólo en Far-West. Aunque de todas formas, nuestro interés se centra ahora en El Oro de la Unión.

Dentro de esta primera ampliación de FW podréis encontrar tres productos: las pantallas y el susodicho Oro de la Unión. ¿Por qué digo tres si sólo hay dos libros? Esta es la respuesta. Las pantallas no deben mencionarse más de lo necesario, ya que son una recopilación de tablas, al igual que todas las pantallas existentes (eso sí, parece que nuestros amigos se toman en serio el tema del diseño, y para estas pantallas tenemos como portada una buena ilustración).

Lo importante es el libro. En él podemos advertir dos partes bien distintas e interesantes por un igual. De un lado, al principio del libro tenemos una serie de nuevas reglas y modificaciones de las que ya existían en el FW original. Aunque pueda parecer banal y nadie le dé mayor importancia, reconocer y rectificar errores, o sin más modificar, ampliar y aclarar algunos aspectos ya resueltos con anterioridad, es un trabajo que no todos saben acometer (ni apreciar). Desde estas páginas os felicitamos. Hay dos secciones en este pequeño apartado. Modificaciones a las reglas anteriores, como es el tema del armas cortas, persecuciones, acciones consecutivas, etcétera. La otra está compuesta por reglas, personajes y armas nuevas; la influencia de la edad (muy importante), caballos heridos y el alcohol en la sangre por un lado; el personaje de Cimarrón, desertor, médico, etcétera, por otro. Y la tabla de fabricación de las armas de colofón.

Lo dicho, muy bien hecho.

El módulo, bajo el título evidente de El Oro de la Unión, nos traslada a 1873, donde un grupo de aventureros es bien pagado por un hombre llamado Miles Coburn, el cual está sufriendo una serie de abusos, robos y otros males en su propiedad. El módulo es muy original y de factura impecable; nos encontramos con la cronología del ferrocarril (nada que ver con los enanos de este número) y un poco de historia al final.

Aunque sólo sea por el apartado de las reglas, yo no lo dejaría escapar, forastero.

GRANDES RECORTES

FANHUNTER

Aunque aún no disponemos de la nueva edición de esta pequeña joya de la corona, ya comentada en un número anterior, sí he podido hablar con sus «papás», y al menos podremos avanzar que de nuevo hay dentro de la Segunda Edición de Fanhunter.

Para empezar, portada y contraportada son a «todo» color, con lo que ya aumenta su calidad y pretensiones. El interior pasa de las ridículas 32 páginas a 80... lo que nos da a entender su interés en dar una completa y seria (¿?) información sobre el juego. Pero, ¿qué nuevas cosas llevan estas 48 páginas, además del papel? Pues mucho. Para empezar, la numeración o foliado. Sí, esta vez van numeradas (ya es un logro).

También podremos encontrar un nuevo sistema de creación de personaje, el nuevo sistema de habilidades y atributos, la regla de Potra ocupa una página entera, el apartado de material y equipo está bien detallado y se adjuntan tres miniaventuras para iniciarse.

Parece que hay bastantes cambios y novedades, entre ellas el precio (aunque no está definido, no lo encuentro exagerado ni mucho menos), y esperamos poder comprobarlo muy pronto.

EDICIONES ZINCO

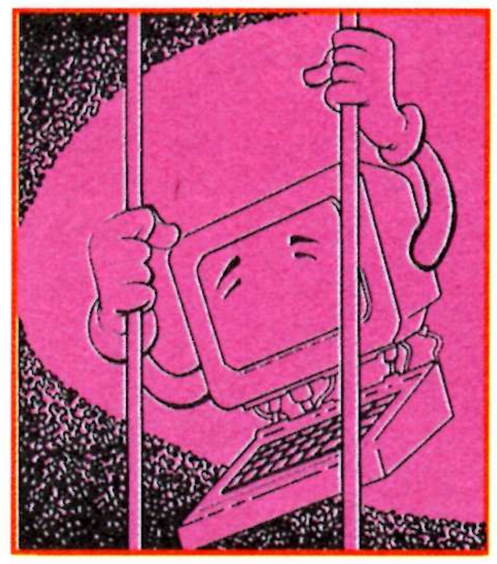
Tan sólo destacar que Ediciones Zinco continúa con su línea de novedades de cada mes (más alguna que otra sorpresa navideña). Ya contamos con tres módulos más (los tres para Dragonlance): Otras Tierras (sobre tierras desconocidas hasta ahora al norte de Taladas) y los dos primeros módulos de una nueva trilogía: Los Dragones de Krynn. Es decir, En busca de los Dragones y Magia de Dragón.

ALFIL

Parece que Alfil, afincada en Madrid, no ha querido quedarse atrás, en cuanto a modas. Por eso ha contactado con la empresa Leading Edge, a fin de importar, traducir y distribuir tres juegos de mesa. Sus nombres son de todos conocidos, ya que son adaptaciones de películas algo famosillas. *Army of Darkness* (*El Ejército de las Tinieblas*, de Sam Raimi) representa el combate final del filme, en el castillo de Arthur, por la posesión del Necronomicon. En Bram Stoker's Dracula asumes el rol de los principales protagonistas en busca de Mina Murray. Y el tercero es T2 (Terminator 2): de los tres y sus figuritas de plomo hablaremos largo y tendido tan pronto como tengamos las muestras.

—Alex Miquel

BYTES Y MAZMORRAS



CUANDO TU PRISIONERO PUEDE SER UN ALIADO

Este mes, la verdad, estaba un poco dudosa acerca de qué programa comentar para vosotros. El *dire* me dijo que, por problemas de compaginación, este *Bytes y Mazmorras* debería reducirse a una sola página: supongo que aún está un poco molesto por el «rollazo» que solté el mes pasado. El caso es que tenía que ser un programa de excepción, algo que pudiera recomendarse sin reservas para las Navidades. Le tenía echado el ojo a *Day of the Tentacle: Maniac Mansion 2*, de Lucasfilm, que el otro día acabé en su versión en inglés. Impagable, os lo aseguro: hacía mucho tiempo que no atronaba mi *Sound Blaster* con algo tan delirante. Estando en estas, el redactor jefe me dejó encima de la mesa la caja de *Betrayal at Krondor*, de Dynamix, con una nota acerca de que podía comentarlo para el **DRAGON** número 6. Le eché un vistazo a la documentación, calculé mentalmente el espacio que me quedaba en el disco duro, y pensé que a mi marido podía hacerle gracia. Dynamix, compañía dependiente de Sierra On-Line, siempre ha hecho buenos productos: *Heart of China*, *Red Baron*, *Stellar 7*, etcétera.

No voy a entrar en detalles acerca de los saltos de alegría que dio mi consorte al verme llegar con el programa. Que nos conste, *Betrayal at Krondor* es la primera incursión de Dynamix en el mundo de los juegos de rol informáticos, y con el tiempo, acabará pisándole los talones, o superando, a las *Ultimas* y los *Beholders*. Ya veremos.

Y como suele ser habitual en los mastodontes de la programación actuales, para instalarlo es necesaria la paciencia del santo Job Excelso. *Betrayal at Krondor* viene en siete discos de alta densidad, bien comprimido y apretadito. La instalación en nuestro 386DX a 33 Mhz requirió unos 35 minutos, apropiándose al final algo más de 15 Mb de espacio en el disco duro. Un detalle de agradecer es que *Betrayal at Krondor* es el primer juego que conozco que permite ser instalado sin problemas en un disco rígido comprimido mediante *DoubleSpace* (el compresor de disco en tiempo real que viene con el MS-DOS 6.00). El único requisito especial que precisamos es tener 30 Mb de espacio libre en nuestra unidad ya comprimida.

De acuerdo, muy bien, Laurita querida, pero ¿de qué demonios va el juego? Pues ya os lo podéis imaginar: fantasía épica medieval, muy en la línea del *AD&D*, pero a lo espectacular. Controlaremos tres personajes; uno de ellos es un prisionero, que debemos llevar hasta la ciudad de Krondor. Visto que el camino es largo y que los peligros son muchos, el guerrero que está al mando de la expedición acepta la palabra del cautivo y le desata, para que pueda ayudar al joven mago y a él mismo a salir sanos y salvos de los muchos peligros que les aguardan. Lo malo es que, al llegar a Krondor, la aventura no habrá hecho más que comenzar...

Betrayal at Krondor está organizado por «capítulos», unos doce, si no me falla la memoria, en el más puro estilo de una novela de fantasía. Podremos empezar por cualquiera de dichos capítulos: una serie de textos nos pondrán en antecedentes de lo ocurrido hasta el momento. Los personajes se nos dan ya pregenerados, y eso puede fastidiar a más de un amante de los JdR electrónicos. Pero lo que puede llegar a ofrecernos *Betrayal at Krondor* en el aspecto gráfico es impresionante.



Nos movemos por un paisaje en 3D desde un punto de vista de primera persona, hecho a base de «bitmaps», vectoriales y sombreados Gouraud. Algo así como las fases de movimiento del *Eternam*, pero mucho mejor acabado. Tanto las secuencias animadas de continuidad como los PJ y PNJ tienen un acabado «fotográfico», muy propio de las digitalizaciones de Dynamix. Todas las opciones son accesibles mediante grandes iconos, y hasta el inventario de nuestros PJ es gráfico en un cien por cien. La fase de combate está muy bien pensada: vemos a los PJ y sus enemigos en perspectiva, y podemos luchar en modo «automático» (decides a qué enemigo intentarás liquidar y el ordenador se ocupa del resto) o bien eligiendo en cada turno las acciones que estimes más convenientes. Supera en vistosidad incluso al cuidado sistema de combate con el que SSI ha dotado a su más mimado retoño para esta temporada, *Shattered Lands* (el juego oficial de ordenador de *Dark Sun*).

Quizá sea en el apartado de sonido donde menos se han lucido los chicos de Dynamix: tal y como está la cosa, y con quince megas de juego, cabe esperar otra cosa. De todas formas, cumple con su función y no apabulla, lo que ya es importante.

Un par de recomendaciones técnicas más acerca del juego. Teóricamente, *Betrayal at Krondor* puede funcionar con 595 Kb de RAM libres, pero utilizará más memoria si está disponible en el PC, lo que redundará en beneficio de su velocidad. Lo que no dice en ningún sitio es que esta memoria ha de ser expandida, no extendida. Será preciso utilizar el HIMEM.SYS y el EMM386 (opción 2800 RAM), para simular memoria expandida a costa de la extendida. QUEMM 386 también puede ser útil. Si os hacéis un lío con estos temas, no os preocupéis: el programa de instalación ofrece la posibilidad de crear un «disco de arranque», con todo lo necesario para hacer funcionar el juego, y sin necesidad de tocar la configuración de vuestro ordenador: otro punto muy positivo.

Otra cosa importante es instalar antes de jugar un «caché» software como *Smartdrive* (viene con Windows 3.1, MS-DOS 5.00 y 6.00) o alguna versión reciente de *PcKwik*. *Betrayal at Krondor* accede con mucha regularidad al disco duro, y eso enlentece el juego que es un primor: vas por mitad del campo de paseo, y de pronto el ordenador lee del disco y la acción se queda «congelada» unos segundos. Fastidia mucho, seamos sinceros, y en nuestra mano está intentar paliarlo. Con eso y un «driver» de ratón, estaréis en condiciones de afrontar con garantías de éxito la acción de *Betrayal at Krondor*. Una acción muy compleja y que nos tendrá mucho tiempo enganchados al PC, ya que el juego se basa en una serie de novelas de fantasía épica (la *Riftwar Saga* de Raymond E. Feist), y tiene mucha más tela de la que parece a simple vista. Esto no es el *Legend of Zelda*, señores. Es conveniente tener a mano papel y lápiz para ir tomando nota de nuestras conversaciones con los PNJ, pues pueden aportar pistas importantes que luego lamentaremos haber pasado por alto. El sistema de puntos de golpe, un poco complejo a mi manera de ver, y que está de momento sólo en inglés son los dos únicos puntos flojos que posee este excelente programa. Por lo demás, se recomienda sin reservas a gente con experiencia en este tipo de programas y que quieran ir un poco más allá de *Legends of Valour* o *Elvira*. Sólo un poco...

Nos volveremos a encontrar el año que viene. Hasta entonces, que los bytes os sean propicios. Os desea lo mejor vuestra amiga:

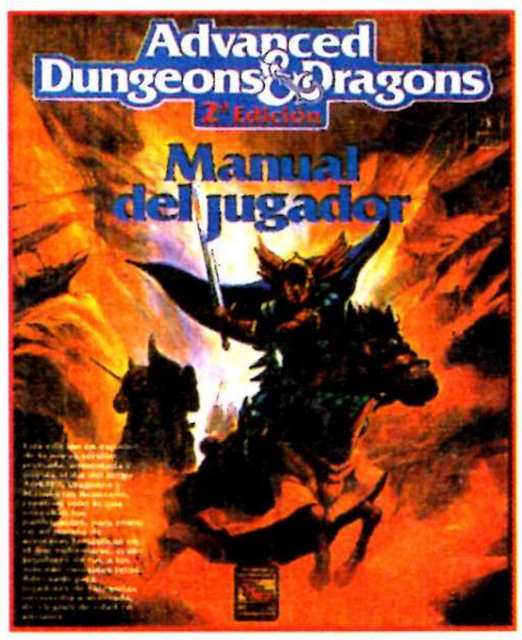
—Laura Balestra

Advanced Dungeo

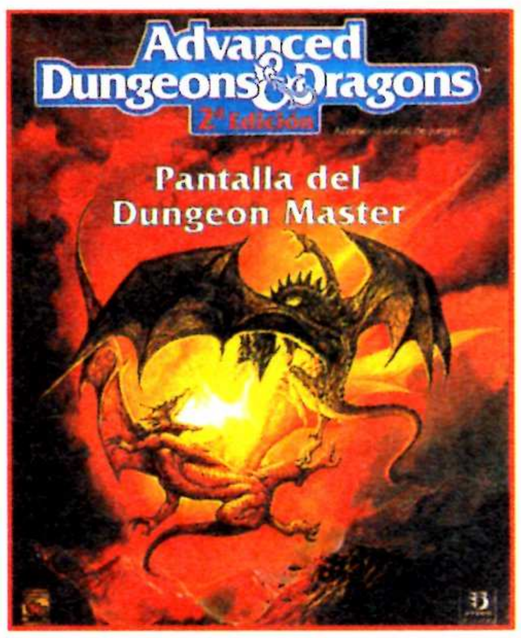
2ª Versi

ROL 33 ediciones zinco

Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos



Manual del Jugador



Pantalla del Dungeon Master



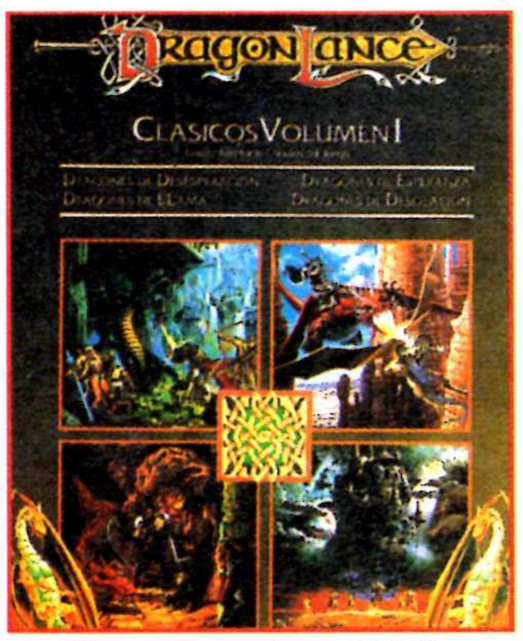
Compendio de Monstruos Vol. Uno



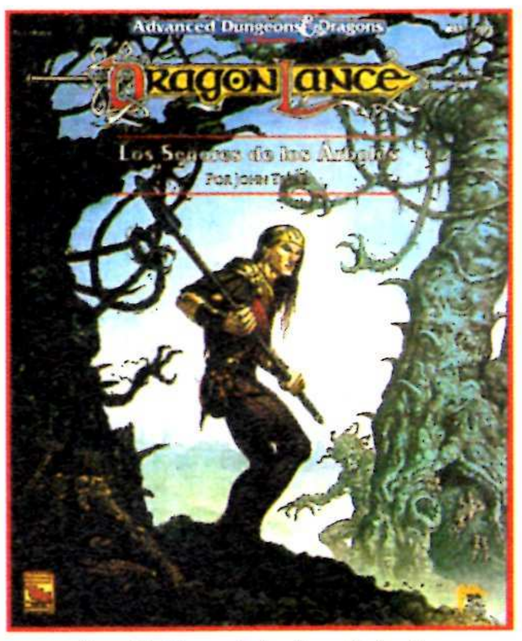
El Desafío del Guerrero



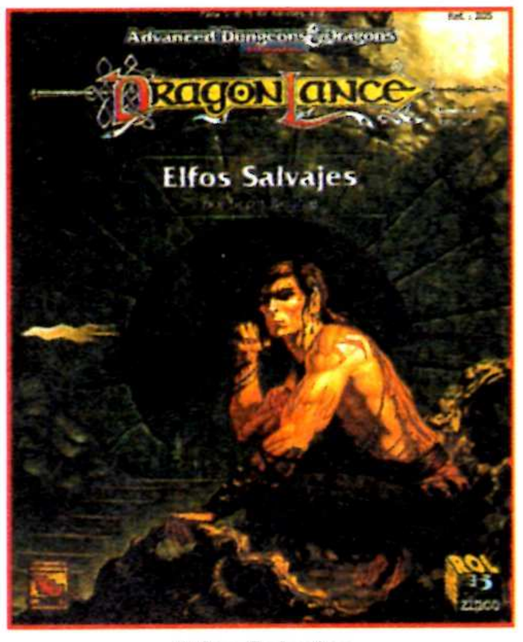
Compendio de Monstruos Apéndice Uno
(Al Vol. Uno)



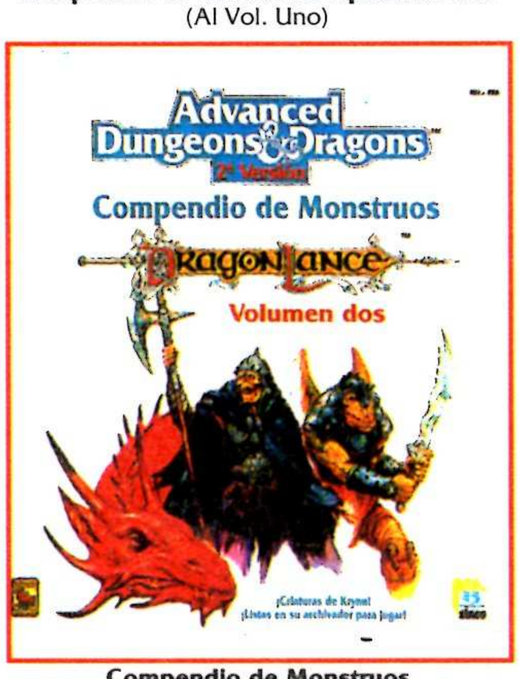
Clásicos Dragonlance Vol. Uno



Los Señores de los Arboles



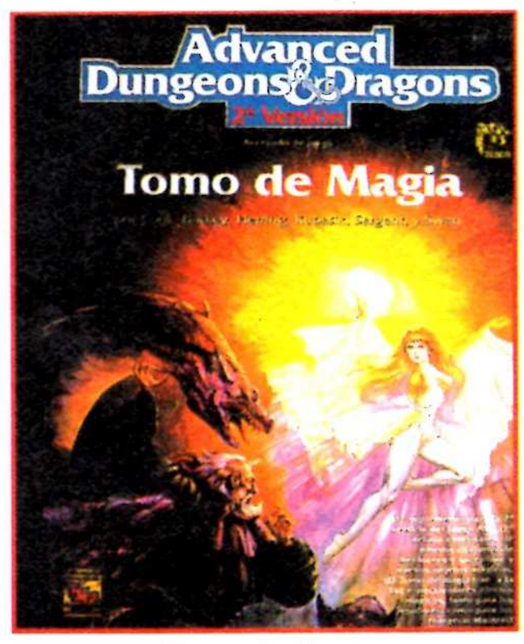
Elfos Salvajes



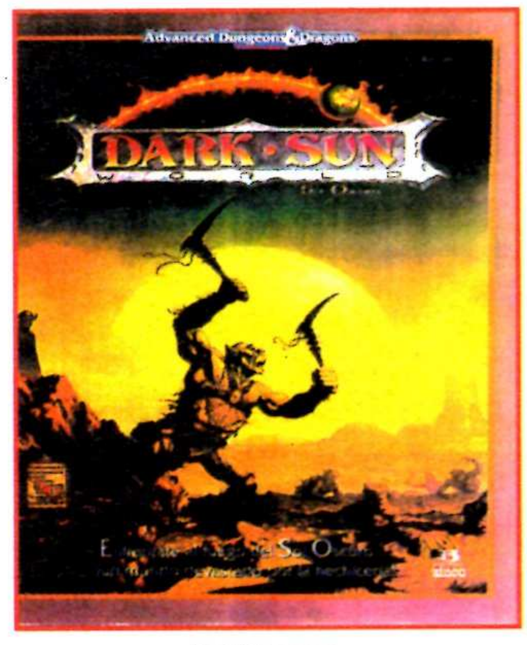
Compendio de Monstruos
Volumen Dos **Dragonlance**



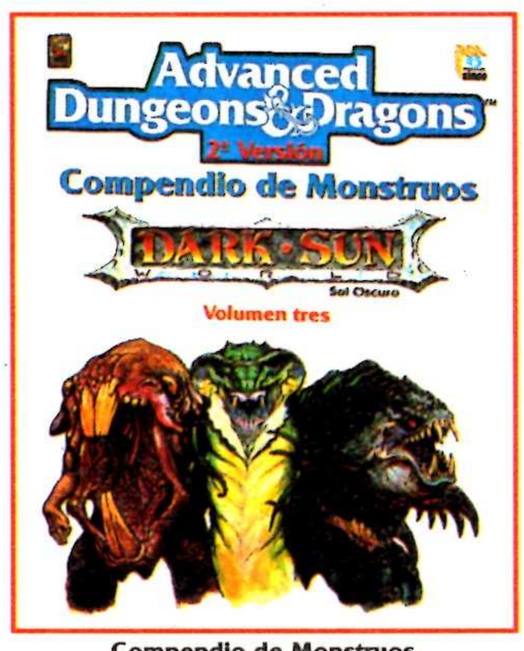
Tiempo del Dragon



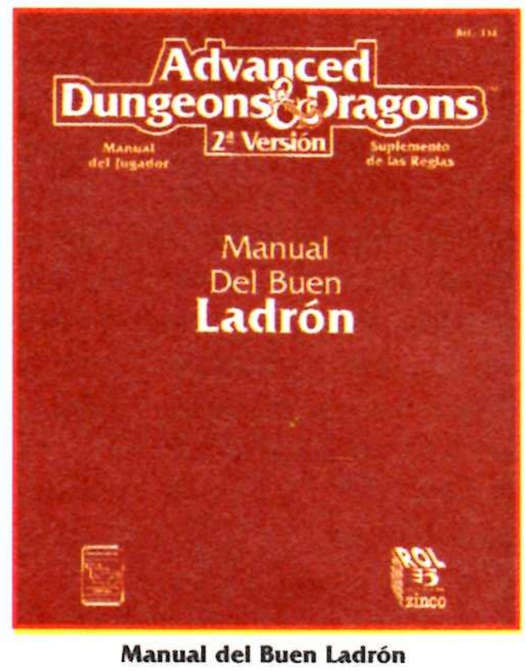
Tomo de Magia



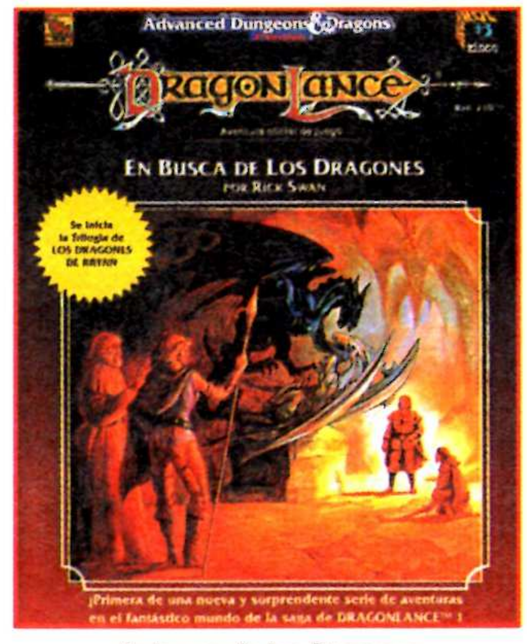
Sol Oscuro



Compendio de Monstruos
Volumen Tres



Manual del Buen Ladrón



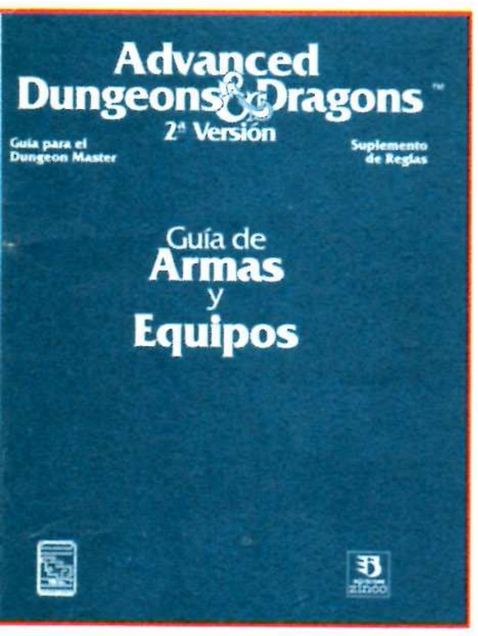
En busca de los Dragones



Otras Tierras

ns & Dragons™

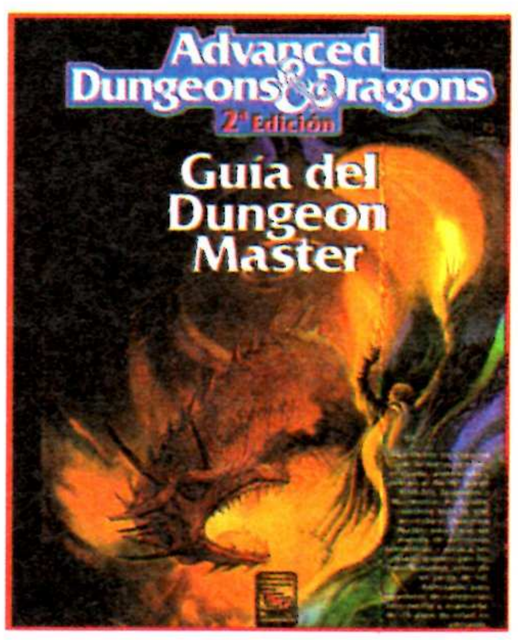
por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



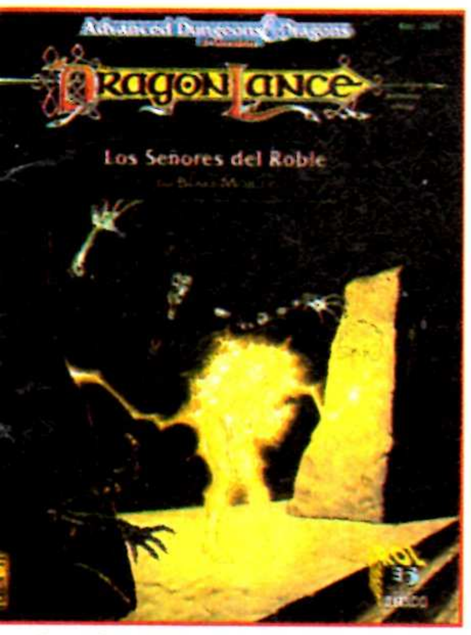
Guía de Armas y Equipos



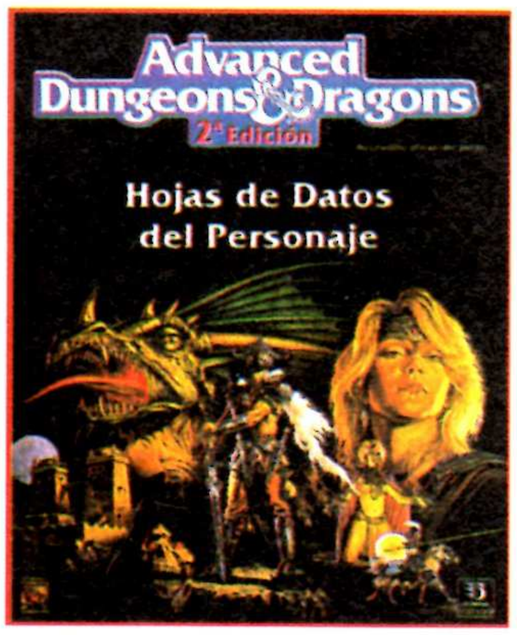
Relatos de la Lanza



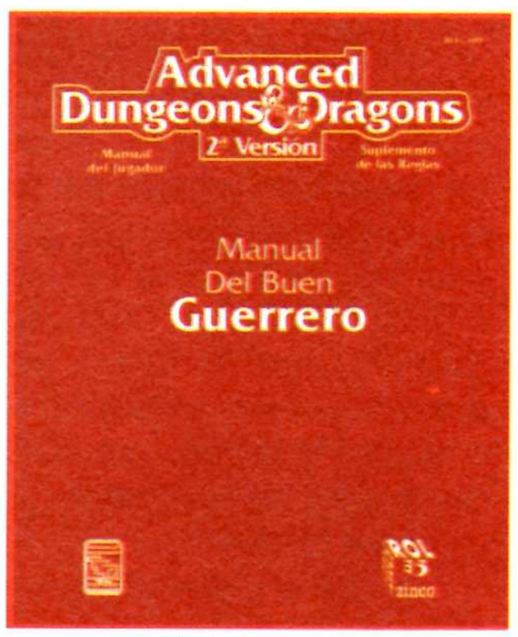
Guía del Dungeon Master



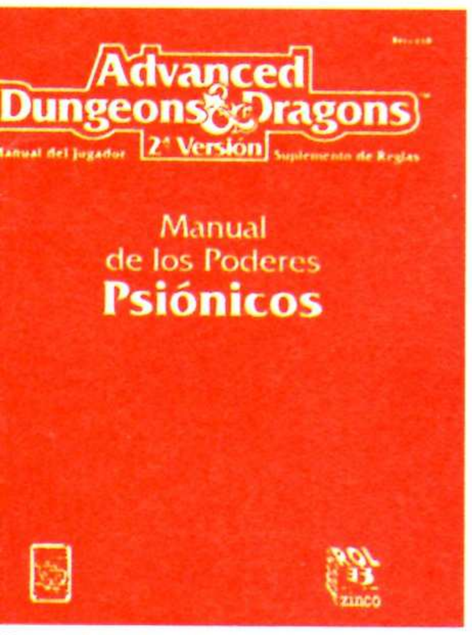
Los Señores de los Robles



Hojas de Datos del Personaje



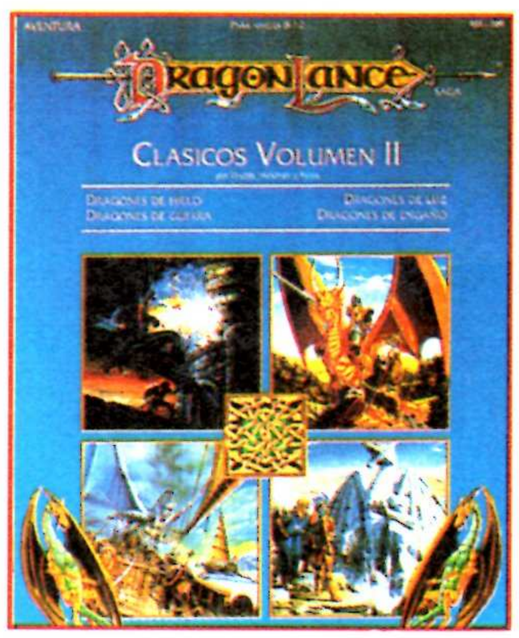
Manual del Buen Guerrero



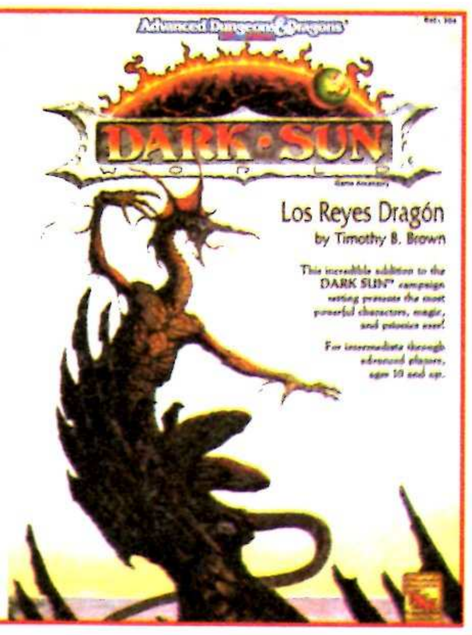
Manual de los Poderes Psiónicos



Libertad



Clásicos Dragonlance
Volumen Dos



Los Reyes Dragón



Magia de Dragón



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 .....**3.500 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.**
- ☐ LOS REYES DRAGON.....**3.500 pts.**
- ☐ MAGIA DE DRAGON .....**1.600 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

14816



Parece que fue ayer cuando os daba la bienvenida a este vuestro «dungeon», y aunque un poco a la carrera, DRAGON Magazine ha cumplido con el compromiso de sacar los seis números que correspondían a este año 1992. Quizá sea ahora un buen momento para hacer un alto en el camino, recuperar los puntos de golpe perdidos y mirar hacia el futuro, donde nuevas aventuras nos aguardan.

Sé de sobras lo que estaréis pensando. Hemos ido ofreciendo cosas que os han gustado en mayor o menor medida. Las distintas secciones de correo han funcionado bien, al igual que las columnas fijas de novedades, libros, figuras de plomo y juegos de ordenador. Por vuestras cartas sé que *Escrito en Piedra* (gracias por la parte que me toca: hay segunda parte en camino) y *El viejo Katán y la Increíble Banda Alimenticia de los Champiñones Bailarines* (ahí Vigil se apuntó un tanto al elegirlo) han sido los módulos que más han gustado. Eso pone sobre el tapete el tan traído y llevado tema de los artículos y módulos «made in Spain». ¿Qué hay de los demás juegos? De hecho, se les tiene en cuenta, y diversos proyectos muy originales están en fases más o menos avanzadas. El gran problema ha sido la premura de tiempo y el exceso de trabajo, unidos a esa inveterada manía mía y de mi equipo de «estar encima» de todos los productos de rol que se hacen en esta casa. Y de cuatro meses para acá, no hemos estado precisamente ociosos: tres números de **DRAGON**, una *Guía Básica del Juego de Rol*, seis complementos para *AD&D* y... la guinda para el pastel, la tercera versión de *Battletech*, que ahora mismo estará calentita en vuestro punto de venta habitual (o a punto de llegar). Y eso por no hablar de lo que está por venir... El pánico cunde entre los maquetistas, y los «Macintosh» empiezan a echar humo, con los discos duros colapsados. De cara al año que viene, **DRAGON** renueva en serio su compromiso y sus promesas, con nuevos productos que la apoyen y una nueva periodicidad, de diez números al año. Si hasta ahora el trabajo era titánico, en el año 1994 seguro que los jefes nos encadenan a la silla, para que no salgamos por piernas...

Por otra parte, el *Vademécum de Campaña de los Reinos Olvidados* sufre una serie de retrasos ajenos a nuestra voluntad, pero muy pronto podréis disponer de él. En un par de meses contaremos con un nuevo juego de rol, *Shadowrun*; y, antes de acabar el año, entraremos a saco en el universo de *Ravenloft*, ultimados ya los detalles con TSR. Eso por no hablar de la posibilidad de que caiga alguna que otra *Guía del Juego de Rol* más especializada, y dos o tres cosas que seguro me habré olvidado por el camino. Se nos podrá acusar de muchas cosas, pero de vagos y maleantes, no lo creo.

Y es que el momento que vivimos no es para menos. ¿Os acordáis que hace un par de números os pronosticaba un otoño muy «caliente» para el rol? Pues el invierno está siendo ya de aúpa. Así, por lo pronto, tenemos tres nuevas revistas (ya en la calle o en proyecto), dedicadas al JdR (*White Dwarf*, *Dosdediez* y *Homo Ludens*), novedades recientes o a punto de caramelo como *Cyberpunk*, *Universo*, *Warhammer* y *Ars Magica*. Games Workshop ha desembarcado en España con todo el equipo, y Joc Internacional habla del lanzamiento del *GURPS*. Si hace diez años alguien me dice que íbamos a estar así, reviento de tanto reír. A pesar de tanta alegría, lo que me quita el sueño es que esta situación nos afectará a todos, tanto a nosotros como a vosotros. Quizás hacía falta que una empresa importante se metiera en harina para que las demás se animaran a buscar su lugar bajo el Sol. Con semejante oferta, y unos niveles de calidad que suben día a día, os veréis obligados a ser muy críticos y muy exigentes a la hora de seleccionar en lo que vais a gastar vuestro peculio. Al menos, eso es lo que espero que hagáis. Os hablo como amigo y jugador, no como profesional: tanto me da que os quedéis con nosotros o con los demás, mientras estéis satisfechos y el rol salga triunfante en su andadura. Pero debéis aprender a elegir; habrá que valorar la presentación tanto como el contenido, la durabilidad del producto, la accesibilidad, su rentabilidad en términos de juego, su pervivencia y continuidad, etcétera. El consejo especializado y el «feedback» de otros jugadores serán dos de tus mejores armas. Infórmate, pregunta, compara, deduce: espabílate, en una palabra. En cuanto a nosotros, estamos en esto por la pasta y por la afición, y te daremos lo mejor que podamos ofrecerte en la mayor parte de los casos.

Y habrá que estar alerta. Hace unos cinco años en Francia ocurrió algo muy similar a lo que está pasando en España. La oferta rolera de todo tipo (tanto amateur como profesional) se disparó como un cohete, para descender al cabo de un par de años hasta una situación mucho más real y dolorosa. Sólo los fuertes, o los que apostaron por un valor seguro, permanecieron: los demás fueron engullidos por la abulia y las ventas escasas. Todas las editoriales implicadas hemos aceptado esa espada de Damocles, y rezamos para que no nos señale con su toque fatal el dedo del Destino. Destino, que al fin y al cabo, regís vosotros. Y no con una tirada de dado, precisamente. Desde este pedestal de papel que es *La Ultima Tirada*, me gustaría pedir a nuestros competidores, y sin embargo amigos, a los profesionales de todo el ramo, un trabajo serio y responsable, y muchas ganas de comerse el mercado. Por vosotros, que sois quien os lo merecéis todo.

El descanso toca a su fin. Bien pertrechados, nos disponemos a afrontar la siguiente aventura de esta gran campaña que es la vida... Sólo el Máster Supremo sabe lo que nos espera. Pero como decía Mae West: «De entre dos males, yo elijo el que no he probado.»

—Francisco José Campos

BATTLETECH®

A GAME OF ARMORED COMBAT



3ª VERSION

¡Ya en su proveedor habitual!

Es un producto

ediciones zinco

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



© 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.

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