

LA REVISTA DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

DragonTM

M A G A Z I N E

EDICION ESPAÑOLA Nº10 475 PTS.

MODULOS

TZOMPANTLI,
(para Ragnarok)



¡NUEVO!
El JdR de
BUCK ROGERS



Bajo el
cerro de
los buitres

Va de Guerreros:

- **LOS TRES ROSTROS DE LA CABALLERIA**
- **ARMAS MAGICAS**
- **EN DEFENSA DE LAS ARMAS DE ASTA**



SUMARIO

Número 10
MAYO 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor jefe:
Francisco José Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski

Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores:
Laura Balestra
Albert Solé

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

ARTICULOS

- 16 **LAS TRES CARAS DE LA CABALLERIA**
La historia ayuda a distinguir entre caballeros y paladines.
- 21 **LO MEJOR EN ARMAS MAGICAS**
Que tu guerrero no salga de campaña sin ellas.
- 26 **EN DEFENSA DE LAS ARMAS DE ASTA**
La espada está bien, pero hay otras maneras de pelear.
- 30 **LO QUE NO SE DEBE INCLUIR**
Aprende a hacer creíble una campaña, sabiendo lo que hay que usar y lo que no.
- 38 **BUCK ROGERS, EL COMIC**
Los inicios de un héroe sobre el papel.
- 40 **BUCK ROGERS, EL JUEGO DE ROL**
Por fin ha llegado, para liberar a América de la tiranía de los Han.

MODULOS

- 42 **BAJO EL CERRO DE LOS BUITRES**
(Aventura introductoria para AD&D, niveles 0-1)
Un cursillo acelerado para aldeanos que quieran convertirse en aventureros, con todas las de la Ley.
- 53 **TZOMPANTLI, LUGAR DE SACRIFICIOS**
(Aventura para Ragnarok, 2-5 jugadores) ¡Y pensar que todo empezó con unas vacaciones en México...!

SECCIONES

- 4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
Unas palabras de nuestro director antes de empezar.
- 6 **PLUMAS ENVENENADAS**
Opiniones, sugerencias, y conjuros varios en el correo.
- 10 **EL ORACULO DE LOS DIOS**
«Aurea Dicta» de nuestros másters más expertos.



Página 15

- 11 **+3 EN CARISMA**
Si tú pones las buenas intenciones, el resto es cosa nuestra.
- 12 **EL HERALDO DE LA CORTE**
El barómetro indispensable del estado del JdR.
- 13 **EL ZOCO DE LANKHMAR**
Ofertas y demandas la mar de interesantes.
- 60 **RUNAS Y PERGAMINOS**
La magia en los libros que no son de conjuros.
- 61 **JAQUE MATE**
Lo más interesante del escaparate de novedades.
- 62 **CON PIES DE PLOMO**
Las más fantásticas esculturas a escala en plomo y metal.
- 64 **BYTES Y MAZMORRAS**
Para roleros tecnificados, dekkers y otros tecnomantes.
- 66 **LA ULTIMA TIRADA**
Café, copa y puro para después de la partida.



Página 42



EL RUGIDO DEL DRAGON

¡A JUGAAAAR...!

Inicio mi habitual escrito con la frase que ha hecho famosa un presentador de concursos televisivos, por creerla representativa de algo que he presenciado este fin de semana pasado, y que me ha reconfortado el ánimo, un tanto maltratado últimamente por tanta crisis que no acaba.

Y es que hoy es lunes por la mañana, 17 de abril, y durante los tres días anteriores se han desarrollado en Barcelona, y concretamente en las Cocheras de Sants, «Los Días de Juegos», organizados por nuestro apreciado competidor Joc Internacional. Un evento que ha contado con una muy importante respuesta del público, una respuesta que quedaba gráficamente expresada por la frase de uno de nuestros colaboradores: «Hace ya mucho que fue el último Jesyr, y había hambre de jornadas de juegos...»

En efecto, había hambre de jornadas, y se notaba tanto en el número como en el entusiasmo de la asistencia. Y eso es bueno, pues ofrece buenas perspectivas para futuras ediciones de estas jornadas... y también para otras posibles convocatorias del mismo tipo, de las que ya se comienza a hablar.

Como unas posibles jornadas, anuales y a gran escala, que se planean en Madrid. O ese proyecto de nuestra licenciataria TSR, de convocar en España una Gen Con, la convención por excelencia de los amantes de D&D y AD&D, como las ya famosas de Estados Unidos o Gran Bretaña...

Pero, como por el momento sólo se trata de proyectos, de todo eso les iré informando a medida que haya más que comentar. Por el momento, me limitaré a congratularme por el éxito de los «Días de Juego», y a recordarles una cita: la que tienen con nosotros en el inminente Salón del Cómic de Barcelona, en donde nos encontrarán en el stand conjunto TSR/Borrás/Timún Mas/Zinco, en donde estará todo lo referente a los juegos D&D y AD&D, la revista **DRAGON**, y nuestra novedad del Salón: el JdR de Buck Rogers; y también nos verán en nuestro propio stand de Zinco, en el que, además de nuestros cómics y revistas, estarán nuestras otras líneas de juegos Battletech y Shadowrun.

Nos vemos.

P. S. — La ilustración de cabecera de este mes: una cabeza de dragón tomada de una *tanka* (un guache en algodón) tibetana, del siglo XVIII.

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 178 ("The Three Faces of Chivalry", "Bazaar of the Bizarre", "In Defense of Polearms" and "What Not To Include"), and DUNGEON® issue 39 ("Below Vulture Point") and is copyright © 1991, 1994 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 necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not 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© 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

«Tzompantli, Lugar de Sacrificios»© 1994 La CIA para Ediciones Zinco. Todos los derechos reservados.

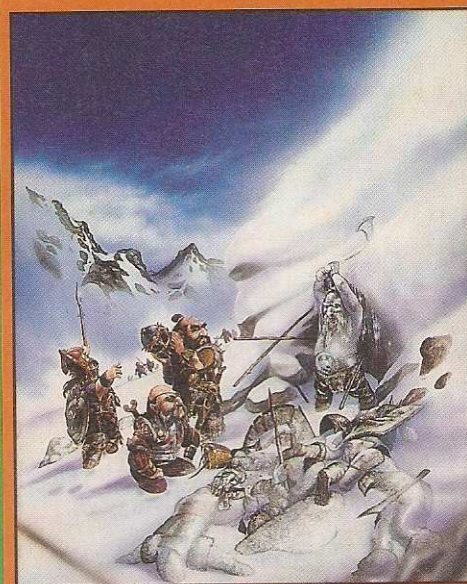
Copyright© 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.

El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o 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 10, mayo de 1994. Edita Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma, 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Publicidad: A. S., Exclusivas de Publicidad, C/ Pacifico, 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona. Tel.: 4080674, fax.: 3403755. 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)



PORTADA: El juego de rol fantástico está repleto de grandes batallas y valientes guerreros, pero está claro que pocos serán tan valientes ante la muerte como el enano, aún sonriente en el momento de quedar congelado, de esta ilustración de Jim Holloway.

2 PLUMAS ENVENENADAS



El equipo de **DRAGON** en pleno quisiera agradecer las muy numerosas misivas dirigidas a esta sección, y pedir disculpas si éstas no son atendidas con la celeridad debida, achacable a su gran cantidad y extensión. Si el dire consigue que nos dupliquen el espacio, intentaremos doblar el esfuerzo.

PARTIDAS GANSAS Y PARABIENES

Ante todo, me presento. Mi nombre es Luis y soy el relaciones públicas del club de rol *Napalmáster*, situado en la calle Joaquim Valls, en el barrio de Roquetes (Barcelona). Llevamos ya hechas dos jornadas de rol, y ahora, en el mes de abril, vamos a hacer unas partidas de rol durante una semana entera, así que invitamos a todos los roleros a que se pasen en abril por el Kasal y que disfruten de sus juegos preferidos.

Puedo adelantar que habrá un alucinante campeonato de *Mutantes en la Sombra*, además de partidas de iniciación a la mayoría de juegos que hay en el mercado.

A finales de febrero, «dos grandes másters» de nuestro club arbitraron una partida de *Rolemaster* para niveles 30. En ella hay dos grupos diferenciados, digamos en términos normales, los «buenos» y los «malos», todos de nivel 30. En esta partida hubo de todo: titanes, gordons (clérigos malvados...), dragones, golems, paladines, etcétera.

Por último, simplemente me queda deciros que vuestra revista me parece que está hecha con todo el esfuerzo posible, así que os felicito sincera-

mente por esta publicación. Un saludo de *Napalmáster*.

Luis Parra
Barcelona

Se agradece por la parte que nos toca, y que no decaiga. Sabemos de buena tinta que a Napalmáster se le puede tachar de muchas cosas, pero de inactivos, nada. Que no os crezcan los hobbits...

LA GUERRA DE LOS SEXOS

Soy una chica madrileña, que se ha enterado de «eso» de los juegos de rol hace escasamente un año. Os escribo para protestar por el trato que algunas personas nos dan a las chicas que jugamos a rol.

Si bien es cierto que la mayoría nos tratan estupendamente, hay algunos que, yo no sé qué grifo les habrá picado, nos tratan de una forma muy curiosa.

He llegado a ver desde los casos de extrema caballeridad («yo me pongo delante de la chica para que no la ataquen», «yo la cruzo el río en brazos»)... hasta el machismo histérico de los que dicen «La chica, que se quede en el campamento, haciendo la cena», e incluso en el caso de comentar el reglamento, los que te miran como preguntándose si has cometido el sacrilegio de leer el manual, por no comentar otras actuaciones de mal gusto, que todos estamos pensando. A esta pequeña minoría, os rogaría que cambiárais de actitud o de afición, porque os considero indignos de algo tan noble y fantástico (literalmente) como los JdR.

Y a los demás, os recuerdo que las chicas existimos, que si

no hay más, tal vez sea un poco culpa vuestra, y que vuestras campañas podrían volverse mucho más divertidas si invitáseis a esa compañera de clase tan maja, o a esa vecina que está tan buena a probar cómo es esto del rol. (Un secreto: se liga cantidad.)

Essil
Madrid

Essil, querida, has puesto el dedo en la llaga y has apuntado algunas notas que se le quedaron pegadas en el procesador de textos a Paco Campos en el número anterior. Nos alegra

comprobar de que el punto de vista de la redacción (hombres en su mayoría) es también compartido por las féminas. De todas maneras, y como queda ya dicho, será necesario un esfuerzo por parte de todos para acabar con esta situación anómala. Gracias por tu valentía.

VAMPIROS DE PEGA

Escribo estas líneas mientras espero que algún gordo proletario pase por esta callejuela para absorberle poco a poco su sangre...

Pero dejaré el trabajo para más tarde. Encontré el número

NO TENEMOS COMPETENCIA EN LA ZONA NORTE



C/ Ginzo de Limia, 32
28029 MADRID
Tlf. y Fax: (91) 739 62 71
¡¡Frente a la Vaguada!!



Barrio
del Pilar

- * Todo el comic nacional y USA
- * Comic Europeo y Erótico
- * Manga japonés y Anime
- * Rol nacional y de importación
- * Más de 700 referencias distintas en figuras de plomo de las mejores marcas
- * Wargames y temáticos
- * Revistas y Fancines
- * Posters y Merchandising
- * ¡¡Videojuegos de Super Nes y Megadrive!!

Y mucho más ...
Te lo servimos por correo si así lo deseas.
¡¡Pídenos GRATIS nuestro catálogo!!



8 de esta ¿revista? en el cuerpo de mi última víctima y lanzo un reto a los señores de la CIA:

Si publican ipsofacto un módulo del juego de rol *Vampiro: La Mascarada*, donde aparezca mi augusta persona (que sea en el número 10 u 11, como muy tarde) prometo colaborar de cualquier forma que se me pida desde mi humilde morada en... esta revista.

¡PERO! si no consiguen o no aceptan este reto se comprometerán a firmar sus módulos y artículos con las siglas F. B. I. (Fatality Brothers Incorporated).

Recoged el guante de un vástago de estirpe mortal. Nos mantendremos en contacto.

Veronak Cardan
Babilonia

P. D. No admitiré choteos con mi oscura y majestuosa persona.

La CIA ha declinado el contestar personalmente esta carta, debido a sus numerosas obligaciones, y aduciendo que no hay que tener en cuenta los «desafíos» de personas que no se dan a conocer, no demuestran una capacidad de trabajo tangible, y que se ven aquejadas de un agudo claso clínico de erostratismo vampírico. Nos consolaremos sabiendo que la inmensa mayoría de la gente que juega al excelente juego *Vampiro* es bastante más razonable que un chupasangres con dientes de plástico.

TECNOMANTES DESPISTADOS

Me llamo Javier y soy un asiduo jugador del *Warhammer* y *Cthulu*. Me acabo de comprar *Shadowrun*, y tengo algún problema. Nunca he sido máster de ningún juego, y me parece difícil (además, porque en nuestro grupo no somos principiantes y hay un nivel que hay que superar). Si a esto se le añade que no hay módulos en español, la tarea se complica más porque o diseñas tus aventuras (me parece mucho pedir para un principiante) o te compras

módulos en inglés, con la pesadez que supone si no eres muy bueno con el inglés.

Una vez dicho esto, lo que os pediría es que ya que Ediciones Zinco se ha hecho cargo de *Shadowrun*, publicáseis en **DRAGON** algún módulo para ir tirando hasta que aparezcan en español, y además también os pediría que habláseis del *Shadowrun* en las diversas secciones; es decir: que la **DRAGON** se divida un poco entre *Shadowrun* y *AD&D*, porque el *Shadowrun*, según he visto en una clasificación de ventas (en la revista *Dosdediez*) está el primero.

Javier Garcinuño
Madrid

*Hombre, no te pongas tan trágico, ¿o es que no vistes el «Punk Toreros» (nos resistimos a llamarlo «módulo») del número 8? Para cuando leas estas páginas, la Pantalla del Máster con su correspondiente opúsculo ya estará en la calle. Le seguirá la nueva versión corregida del reglamento, el Grimorio y, si no nos falla la memoria, el módulo DNA/DOA. Eso de momento, además de temernos que el próximo **DRAGON** tendrá una fuerte componente *Shadowrun*. En cuanto a lo de escribir tus aventuras... Si los de la CIA son capaces de escribir algo a lo que nos seguimos resistiendo a llamar «módulo», ¿qué no podrás hacer tú con un poco de paciencia y letra clara?*

DUDAS Y ENCICLOPEDIAS

Me llamo David, soy un rolero desde que tenía diez años (ahora tengo dieciséis). Quisiera haceros unas preguntas:

Estoy a punto de adquirir el *Shadowrun* de Diseños Orbitales pero me he enterado de que Ediciones Zinco va a publicarlo también, quisiera saber si esto es verdad.

Estoy coleccionando el mundo de la *Dragonlance*, pero no me atrevo a hacer aventuras porque necesito más información sobre las regiones y las

gentes de Krynn. Información sobre las influencias de las lunas en los hechiceros, qué clase de personas viven en las distintas ciudades de Krynn. ¿Cómo puedo informarme? ¿Van a sacar alguna guía o Atlas de Krynn?

Poseo el *AD&D* Oriental primera edición ¿Es aplicable a la segunda?

David
Córdoba

Vaya, parece que no has pegado mucho la oreja en la calle últimamente, hermano cableta: se supone que ES cierto.

Bromas aparte, las guías o atlas por los que te interesas los ha publicado Timún Mas. Pregunta en tu librería especializada.

*Y sí, con un mínimo esfuerzo de adaptación, Oriental Adventures puede ser utilizado con el *AD&D* Segunda Versión: en caso de duda, prevalecen las reglas de la Segunda Versión sobre la primera. De no haber sido posible, nosotros sabemos de cierto redactor jefe al que le hubiera dado un telele...*

DUNGEONS PARANOICOS

Saludos roleros:

Yo no estoy muy metido en el «universo» de *Dungeons & Dragons*, sino a otros, como *Stormbringer*, *Paranoia*, y otros juegos de tablero.

Por eso me gustaría preguntar una duda: yo jugué al *Dungeons* hace unos años, pero era uno dividido en dos partes: *Manual del Jugador* y *Manual del Máster*, editados en dos libritos rojos no muy gruesos. ¿Qué fue de ellos? ¿Se volverán a editar? ¿Qué diferencias hay entre eso y el juego que Borrás

ha editado ahora? ¿Se puede jugar a este último sin tablero?

Y bueno, una pregunta sobre el *Paranoia*, por si lo supierais: ¿Van a editar algún complemento para el *Paranoia* además de *Paranoia aguda*? ¿Cuándo?

Antonio Betrán Pérez
Valencia

En efecto, aquellos dos libritos rojos «no muy gruesos» eran la primera edición en castellano del *D&D Básico*, de Dalmau Carles Pla. En esencia, el «papá» del nuevo *Básico* de Borrás. Las diferencias no son abismales, y se trata más bien de un «remozado y puesta al día» de las reglas, haciéndolas más comprensibles, junto con los famosos tableros, que nadie te obliga a utilizar si no quieres, pero que son de una ayuda considerable a la hora de las lemmas (galletas élficas). Desconocemos por el momento si *Joc Internacional* va a lanzar algún nuevo suplemento de *Paranoia*, pero ya nos gustaría, ya... Es el juego favorito del sector «marxista-grouchista» de la redacción.

naipe

Meléndez Valdés, 55

28015 MADRID

T. (91) 544 43 19

Todo tipo de juegos

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE WARGAMES,

FANTASIA Y ROL

EL ORÁCULO DE LOS DIOS



No siempre se pueden tener todas las respuestas, pero sí se puede intentar. El problema es que sois chicos inquietos y siempre vais un paso por delante de nosotros... a pesar de que siempre tiramos por Sabiduría con dados cargados.

¿Qué juego me aconsejarías para aprender a jugar de una vez por todas a rol? ¿Me aconsejáis la revista Guía del Juego de Rol?

Quizá sea mejor la *Guía Básica*, que contiene un juego completo muy sencillo, como es *Alta Inseguridad*. Otras opciones interesantes son el recentísimo *Buck Rogers*, de esta misma editorial, *Star Wars* o *La Llamada de Cthulhu*, de Joc Internacional o *Universo de Cronópolis*. Pero como todo, va en gustos. Aunque seguimos pensando que la mejor manera de «aprender» es jugar con gente que sepa de qué va.

Mi personaje iba caminando por un pantano en busca de una valiosa joya, la cual me dijeron que se hallaba protegida por un dragón negro. Al ser por naturaleza un ladrón codicioso, me encaminé solo en busca de la joya, sin mis compañeros. Una vez que me encontré con el dragón, cara a cara, éste me lanzó su poderosa arma de aliento (chorro de ácido) e hizo que saliera huyendo en busca de ayuda y con mis Pg diezmos. ¿Debió disolverse mi armadura de cuero y quedar yo desnudo? ¿Qué pasaría si hubiera llevado una armadura completa? ¿Los dragones negros padecen acidez de estómago? ¿Y si es así, se les puede vencer con una comida picante o dándoles de comer entre horas?

No deja de hacernos gracia tu consulta, que no por bizantina deja de ser divertida. Nos tememos que, aparte de la armadura, el ácido se ensañó con tu piel, por lo que debiste quedar algo más

que en traje de Adán. Una armadura completa te hubiera protegido algo más, pero poco. Como que los dragones negros utilizan antiácido efervescente de calidad, nos parece que la única manera válida de vencerles es la clásica de «espada y tentetieso»...

¿Cuanto tiempo podría un PJ sobrevivir sin agua ni comida? ¿Habría que asignarles penalizaciones por resistir temperaturas extremas como el sol abrasador del desierto o el frío de una tempestad glacial?

Habría, habría. En condiciones normales, un ser humano no es capaz de aguantar más de tres días sin agua ni comida. Aunque sea duro, sugerimos una pérdida de —2 diaria en Constitución y de —1 en Fuerza e Inteligencia, aparejada con 1D6 Pg menos cada 24 horas mientras no se remedia esta situación.

Lo de las condiciones extremas es algo más difícil de precisar, pero interesante de aplicar. Habrá que tener en cuenta los riesgos de deshidratación/congelación con tiros periódicos de Constitución (malus de —1/—2 según las medidas adoptadas), y pérdida de 1D6 Pg por cada tiro fallido. Por supuesto, tienes libertad para adaptar estas sencillas premisas a las necesidades de tu campaña.

Me gustaría que me dijerais qué es lo que hay publicado en España, hasta la fecha, de *Forgotten Realms*, y si se está preparando alguna traducción en español sobre dicho mundo.

En tu tienda podrás encontrar ahora mismo el *Vademécum de Campaña* de los Reinos Olvidados, junto con el volumen de *Aventuras* y el *Compendio de Monstruos* de dicho universo. A partir de ahora mismo, y en los meses siguientes, podrás disponer en castellano de *Las Ruinas de Bajomontaña*, *Los Drow de la Suboscuridad*, *Draconicón* y *Menzoberranzán*, junto con alguna cosa que se nos habrá olvida-

do, seguro...

A excepción de los monstruos de *Dark Sun* que los considero demasiado propios de ese mundo, ¿se pueden meter monstruos de un mundo en otro? Más que nada porque ando escasito de monstruos de *Forgotten Realms*, y tengo el AD&D standard y el *Ravenloft*.

Si tienes muy en cuenta su frecuencia, y no haces nada excesivamente descabellado (como meter una buleta en un módulo acuático), no creemos que haya problema. También puedes ir tirando con los monstruos que vamos publicando en **DRAGON** (tenemos calentita la remesa del concurso) o con los que tú mismo inventes para la ocasión.

Soy un máster con siete meses de experiencia solo en el mundo *Dragonlance*. Pero ahora estoy inventando otro mundo. ¿Sería conveniente o aconsejable adaptar las categorías del *Aquelarre a AD&D*? ¿Aumentaría el interés de los PJ?

No entendemos exactamente lo que pretendes con esta conversión, pero si sirve para tus pro-

pósitos, háznoslo saber. Te recomendamos que te decantes por un solo sistema, y creases tu mundo para él.

Si un clérigo usa el hechizo «alzar muertos vivientes» y luego les destruye, ¿él mismo se vería beneficiado de los PE y Tesoro?

Cualquier máster con dos dedos de frente te diría que no, que es mucho morro por parte del clérigo, y que su deidad se puede cabrear cosa mala si anda haciendo esas barrabasadas por ahí.

¿En que consiste *Ravenloft*? Explicádmelo.

En esencia, *Ravenloft* es un universo de juego para AD&D que se centra en la tradición del terror gótico. Es decir, habrás de batallar contra vampiros, hombres lobo, momias, zombies y otros monstruos clásicos, en un mundo lleno de castillos tenebrosos, hechicería diabólica y maldad sin límites. Goza de gran favor entre los aficionados más «oscuros de alma» del AD&D y tú mismo podrás comprobar, dentro de unos meses, en octubre, lo fascinante que puede llegar a ser.



El Dragón Rojo

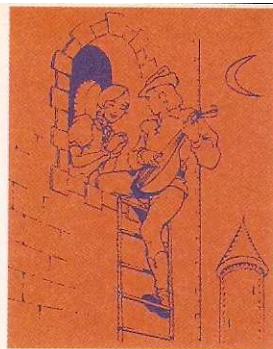
TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

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

Librería Góngora

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

+3 EN CARISMA



Puede parecer una tontería, pero conseguir un ajuste de +3 en Carisma es una cosa harto difícil, como sabrán muchos jugadores de AD&D. Así es que, si os lo concedemos por la cara, no creemos que nadie proteste.

Escribo en representación del club coruñés *Amigos de Menar, el Hechicero*. Nuestro objetivo es el de contactar con otros clubes, jugadores independientes, novatos, editores de fanzines y cualquier tipo de personaje aficionado a los juegos de rol, para intercambiar módulos caseros (cualquier juego), jugar partidas por correo, contrastar opiniones y organizar partidas. Por favor, escribir a:

Antonio López Villarquide
C/. Víctor López Seoane, 1, 1º,
D
La Coruña

Somos un club de rol llamado *Excalibur* formado por un grupo de amigos de Móstoles con ganas de divertirse. De paso, os felicitamos por vuestra cojo... revista, que tiene interesantes artículos y fabulosos módulos *pá jugá en familia*, reunidos alrededor de la cálida chimenea del hogar, a la vez que entre risas, sangre, sudor y lágrimas se escucha a la agüela en la mecedora diciendo: «¡Sus callais u os hago un crítico con la aguja de cosé!» Por eso tuvimos que emigrar a la Delegación Municipal de Juventud, donde actualmente estamos, para jugar nuestras partidas semanales de rol.

Desde aquí queremos animar a toda la gente que quiera jugar a rol y no sepa ni dónde ni con quién, y también a los que deseen iniciarse y no sepan cómo, para que se apunten a nuestro club, por la módica cantidad de doscientas miseras e insignificantes pesetas mensuales.

Tenemos: ¡juegos!, ¡local!, ¡ambiente!, ¡ganas de divertirnos!, pero nos faltan ¡CHICAS!. A ver si podemos hacer que el rol deje de ser minoritario y casi exclusivamente para chicos.

Las chicas tendrán un cincuenta por ciento de descuento sobre la cuota mensual.

Club de Rol *Excalibur*

Delegación Municipal de Juventud
C/. Pintor Ribera, 15
28933 Móstoles (Madrid)
Teléfono de contacto:
(91) 645 45 35 José
(91) 617 67 10 Javi
(91) 645 43 59 Paco. (Llamar tardes.)

De nuevo nos dirigimos a vosotros para haceros llegar el logo de nuestro querido club, el *Wardancers*, para que le peguéis un vistazo y demás. Hemos conseguido por fin un local estable en la Casa de Cultura, donde jugamos nuestras partidas todos los jueves por la tarde. Además, también solemos jugar los domingos y algún que otro sábado. El caso, para no dar más preámbulos, es que nos gustaría que diérais de nuevo eco a nuestro llamamiento. Quisiéramos saber si hay roleros en las poblaciones circundantes a donde vivimos; no es ya una sensación de aislamiento la que nos embarga, sino más bien una acuciante necesidad de tomar contacto con otros grupos o lobos solitarios del rol que quieran compartir alguna partida con nuestro colectivo.

Joaquín Frías Cortés
Wardancers Role Club
C/. Valencia, 11
46260 Alberique (Valencia)

Nota de la Redacción: *Hombrer, tampoco es para tanto. Robinson Crusoe estaba hasta el gorro de jugar al Kings & Things con Viernes, y se aguantaba...*

Busco gente interesada en formar parte de un grupo de jugadores de rol que viva por la zona de Palma. Jugamos a juegos como el AD&D, *Rolemaster*, *Shadowrun*... Si te interesa, escribe una carta contando tu vida.

Xavier Gil Martínez
C/. Miguel Arcas, 2, 2º, 3º
07010 Palma de Mallorca

Si deseas defender los ideales de la caballería a tu paso por Britania, apuntate a la campaña por correo de *Pendragon*.

Interesados escribir a:
Javier Latorre
Avda. San Millán, 6, 2º, dcha.



26200 Haro (La Rioja)

Soy un chico de trece años que me aficioné a esto del rol hace poco (actualmente soy, lo que se dice, un novato) y estoy buscando un grupo de amigos que juegue al AD&D y me enseñe. Más o menos sé de qué va la cosa, he jugado al D&D, *La Llamada de Cthulhu*, *Stormbringer*, *RuneQuest* y a *El Señor de los Anillos*.

Para cualquier información, llamar a mi morada, mi teléfono es (91) 413 89 00 y preguntar por Víctor, o si no podéis, mandadme una carta a:

Víctor Medina Guardado
C/. Rafael Bergamín, 11, 5º, A
28043 Madrid

Saludos a todos:

Primero, felicitaros por vuestra revista.

Segundo, respondiendo (con algo de retraso) a la llamada que se hizo en el número 4, queremos decir que estamos VIVOS y OPERATIVOS, aunque tras varias operaciones financieras e inmobiliarias. Para los que supieran de nuestro último paradero, decirles que decidimos cambiar de aires unas calles más allá.

Tercero, aprovechamos la ocasión para invitar al personal a que se pase por el club. Se juegan campañas de AD&D, *Vampire*, *Mage*, *Mutantes*, *Cthulhu*, *Rolemaster en Tierra Media*, *Battletech* (¡Marik al poder!), napoleónicos, wargames, todo tipo de temáticos y juegos para hacer «amigos» como *Iluminati*.

Un aviso, los miembros del club somos un poco viejos (de veintidós a veintiséis años) por lo que preferimos contactar con gente de nuestra edad. (Las nuevas generaciones tienen demasiada energía para nosotros.) Teléfonos de contacto:

(93) 381 57 42 (Juan Antonio)
(93) 346 55 57 (Agustín)
Club de Rol Almogàvers
C/. Concòrdia 28, bajos (Poble Sec)
08004 Barcelona

Nota de la Redacción: *Roger, oído y conforme. Sabíamos que los Almogàvers no nos iban a dejar en la estacada, y jadelante con los faroles!*

EL BALUARTE ¡TU TIENDA DE ROL EN MADRID!

-ESPECIALIZADOS EN GAMES WORKSHOP Y CITADEL

-ROL NACIONAL Y DE IMPORTACION

-FIGURAS DE PLOMO Y COMPLEMENTOS

-VIDEOJUEGOS (COMPRA, VENTA Y ALQUILER)

PLAZA DE VERIN 10

28029 MADRID

TELEFONO:

(91) 739 88 31





EL HERALDO DE LA CORTE



En esta época ultratecnificada de módems y teléfonos celulares, aún una simple carta puede abrirnos los ojos a un mundo maravilloso. Como es el caso de las muy numerosas que recibimos cada día en Zinco, y de las que os ofrecemos una muestra:

Somos un grupo de jugadores de rol entre diecisiete y dieciocho años, y buscamos gente urgentemente, personas de nuestra edad y deben tener muchas ganas de jugar y a ser posible con algo de experiencia y que les guste la lectura. Por lo demás, no importa ni sexo, ni raza, ni otras cosas... Somos salmantinos y aquellos que estén interesados llamad al teléfono:

21 47 16 y preguntad por José Angel. Podéis llamar también al teléfono: 23 51 65 y preguntad por Nacho.

Nos hacemos llamar Apocalypse y jugamos principalmente al *Advanced Dungeons & Dragons*, también a *Vampiro*, *Werewolf*, *Ars Magica*, *Cthulu*, *DC Heroes*, *Ciberpunk*... Tenemos bastantes libros, tanto en inglés como en castellano, y esperamos tener más.

Tampoco nos importaría recibir correspondencia de otros clubes españoles: que la suerte os acompañe.

José Angel Villanueva Martín
Pozo Amarillo, 31-33, 5º, B
37002 Salamanca

A quien pueda interesar:

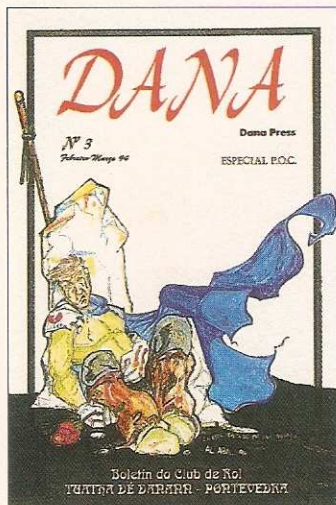
Se abre una campaña por correo de *El Señor de los Anillos*. Escribir a:

Julián Cánaves Bover
C/. De Juan Capó, 1, 3º, A
07010 Palma de Mallorca
(Baleares)

P. D. Se agradecerá que enviéis sello para contestación.

¡Saludos, nobles caballeros del **DRAGON!**!

En este año del Señor de 1994 hemos decidido poner en conocimiento de vuestras mercedes la existencia del insigne Ascalón, Club de Rol de Getafe. Realmente hemos tardado mucho en presen-



tamos, pero entre partida y partida hemos encontrado un hueco para daros a conocer nuestro proyecto.

El club apareció en el verano de 1993 y ya somos más de noventa socios, jugamos a todo lo posible e incluso más (tenemos dos juegos propios en desarrollo).

Este club tiene dos particularidades: la primera es que contamos en nuestras filas con un gran número de señoritas (tenemos entendido que desgraciadamente no es lo habitual), entre ellas una amiga que encontramos entre vuestras páginas (¿os acordáis de Melisa Tuya?).

Otra particularidad de este club es el tiempo y esfuerzo que dedicamos al rol en vivo (aunque quizá nos queden algunos aspectos por pulir).

Por otro lado, invitamos a vuestros lectores de la zona sur de Madrid en especial, y a cualquiera que quiera pasarse a unas jornadas que tenemos previstas para el 25 de septiembre (viernes, sábado y domingo). Ya os daremos más noticias.

Por cierto, nos gustaría saber más sobre otros clubes de España y América Latina. ¡No os cortéis, escribidnos!

Ascalón Club de Rol
Casa de la Juventud de Getafe
C/. Guadalajara, s/n
Getafe (Madrid)

Señores del **DRAGON**, amigos del rol en general y todos aquellos

que sufren el dolor de las almorranas en silencio. Escribo en nombre del club de rol Las Siete Plagas, de Segovia, que, formado por ocho chicas y chicos, de edades entre catorce y veinticuatro años, que en cuanto descubrieron los juegos de rol se metieron en ello para siempre. Estos chicos se han formado un mundo perfecto y han encontrado la «gran», o mejor, evasión de los problemas y estudios diarios, con sus encuentros en tres fases: viernes, sábado y domingo.

Al principio, sólo nos entreteníamos y divertíamos «bailando» con lobos, orcos o trolls, y organizando grandes duelos al sol en las tierras de penumbra y oscuridad de *El Señor de los Anillos*. Pero cuando salimos de la edad de la inocencia, respecto a los juegos de rol, buscamos otros juegos, tales como: *La llamada de Cthulu*, que convocando a Cthonians o Vagabundos Dimensionales nos creamos unas amistades peligrosas, o *Star Wars* que con combates entre el cielo y la tierra nos hemos propuesto que éste sea el último emperador; o *AD&D*, que sin perdón que valga matamos goblins, osobúhos, gigantes o cualquier cosa que se nos ponga en el camino, así hasta completar una lista de unos diez juegos.

Y así que, desde la ciudad de la alegría que es para nosotros Segovia, nos damos a conocer al mundo rolero y a su revista, dis-

puestos a dar «el golpe».

Escribo en nombre de sus siete compañeros, de un soldado que pasaba por aquí y del suyo propio: Roberto Lázaro.

P. D. Perdón no era un simple soldado... ¿qué?... Sí, ahora mismo, mi coronel.

Club de Rol *Las Siete Plagas*
Segovia

Nota de la Redacción: Oye, muy bueno lo de la carta escrita en forma de cruz pero... Una dirección de contacto no hubiera estado de más (y eso que la hemos buscado por todo el sobre, pero nada).

Bueno, bueno, ya sabemos a quién le vamos a dar la uñita de Dragón de Oro este mes. And the winner is... *Dana*, airoso fanzine del club *Tuatha de Danann* que, por venir de tierras gallegas, está redactado íntegramente en la hermosa lengua de Rosalía de Castro. Especialmente destacables son las secciones *O Consultorio de Dolores Faulkner*, la *Galería de Personaxes*, así como las de *Pifias y Frases Célebres*. Los interesados en ampliar su vocabulario rolero en gallego, pónganse en contacto con:

DANA
Alameda 8, 3º, B
36002 Pontevedra
(986) 85 57 77 (Montxo)
(986) 85 01 30 (Diego)



EL ZOCO DE LANKHMAR



Hay quien dice que jugar a rol sale muy caro. Que hay que comprar muchos libros, y que el kilo de dado de 20 está por las nubes. Quizá quien afirme eso no le ha echado antes una miradita a esta sección de **DRAGON Magazine**, donde todo está más barato que en Andorra...

Busco desesperadamente la expansión *Drow of the Underdark* para AD&D, y me gustaría conseguirla.

Vendo las cajas *Basic*, *Expert*, *Companion* y *Máster*, además de la caja de *Hollow World* y la de *Dawn of Emperors*, y el suplemento *The Grand Duchy of Karamaikos*, todos ellos para D&D en inglés. Además, en castellano vendo el libro de reglas de *Stormbringer*, las expansiones para *El Señor de los Anillos/Rolemaster* de Lórien y *El Bosque Negro* y las aventuras para *La llamada de Cthulu* de *El Manicomio*, *Sólo contra el Wendigo* y *El terror que vino de las estrellas*. Todo el material, en buen estado. Precio a convenir. Llamar al (976) 27 32 24 preferentemente después de comer. Preguntar por Jesús Enrique.

Jesús Enrique Duce Gonzaga
C/. María Moliner, 11, 1º,
Dcha.
50007 Zaragoza

Me interesaría vender el *Vademécum de Campaña* de *Forgotten Realms*, completamente nuevo a estrenar, por tres mil pesetas (negociables), o cambiarlo por juego de rol básico.

Interesados, escribir a:
Fco. Javier García Martínez
C/. Radas, 59, 1º, 1ª
08004 Barcelona

Vendo el juego de rol en vivo *Killer* y el *Dark Sun*, de AD&D. Compro el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Máster* y *Los relatos de la Lanza*. Escribid a:

Fernando Vidal Carballido
Paseo de Goya, 21, Esc.
Izqda., 1º, D
28392 Móstoles (Madrid)
Teléfono (91) 617 46 67

Vendo los juegos de Rol de *Vampiro* y *Shadowrun* con algunos complementos en español:

Vampiro (La mascarada);
Cenizas a cenizas (módulo de Vampiro);
Vínculo de sangre (módulo de Vampiro);
Pantalla del Máster de *Vampiro* con su aventura;
Shadowrun.
En inglés:
Personajes y víctimas (*Vampiro*);
Dreamchipper (módulo de *Shadowrun*);
Mercurial (módulo de *Shadowrun*);
Animales de América y nuevos arquetipos (complementos para *Shadowrun*);
Precio a convenir, material

en buen estado. Interesados llamar al (942) 37 45 31 y preguntar por José Julio.

Compro la *Guía del Dungeon Máster* y el *Manual del Jugador* para AD&D *Segunda Versión*, en perfecto estado por tres mil quinientas pesetas, los dos. Si además tenéis el *Compendio de Monstruos Vol. 1, Segunda Versión*, también lo compro: los tres por cinco mil pesetas.

Manu B. García
C/. Pontika, 12, 4º, B
20100 Rentería (Guipúzkoa)

Vendo o cambio el juego

Runequest (avanzado y básico) y los módulos:

La Isla de los Grifos;
Dioses de Glorantha;
Glorantha. El mundo y sus habitantes;
Genertela;
Secretos Antiguos de Glorantha;
y la pantalla del juego. Casi sin usar; llamad al teléfono (974) 22 94 47 de 17.00 a 19.00 horas. Preguntad por Miguel.

Hago módulos para AD&D (excepto para *Dark Sun*) por encargo. Así que ya sabéis, si no tenéis tiempo u os cuesta mucho hacer un módulo, sólo tenéis que escribirme o llamarme:

Rubén González Blanco
C/. La Serna, 46, 1º, izqda.
24007 León
Teléfono (987) 22 24 30.
Preguntar por Rubén.

El precio será convenido, a razón del trabajo y la extensión o dificultad del módulo. También compro o cambio todo lo que sea de *Reinos Olvidados*, menos *Vademécum de campaña*.

Me urge venta de los siguientes juegos, pertenecientes al mundo de la *Dragonlance* para AD&D:

Clasicos Volumen I;
Relatos de la Lanza;
El Tiempo del Dragón.

Otro juego que vendo es: *Aerotech*

Precio a convenir.

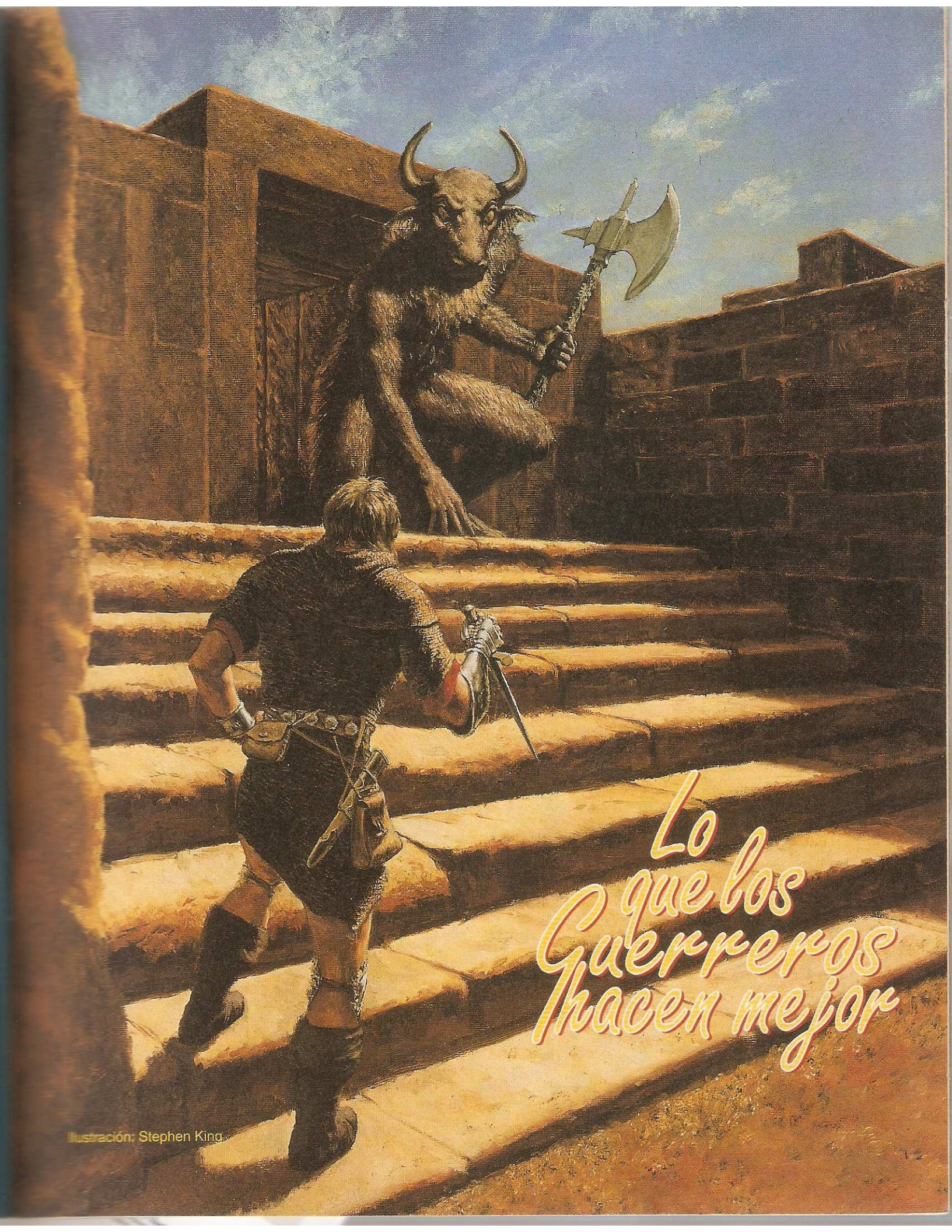
El teléfono de contacto es (91) 639 49 75. Preguntad por Oscar.

Bienvenidos al Bazar de Aionarap el Griego, donde todo es bueno, bonito y barato... ¡Buen trato! Os ofrezco con precio a convenir, los siguientes magníficos productos en perfecto estado: el número 25 de la revista *Troll*; el juego de rol *Paranoia*, *Paranoia Aguda* y dos campañas en inglés (*Alpha Complexities* y *Vulture Warriors of Dimension X*, juntos o por separado); el juego de rol *Star Trek RPG* (en inglés) es la segunda versión del juego básico de FASA (en caja de cartón con tres manuales). Llamad al teléfono (93) 218 54 53, preguntad por Eduard (si no estoy, dejad el recado)

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

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

VIA AUGUSTA
MUNTANER
RECTOR UBACH
TAVERN
CALAF
MADRAZO
ARIBAU



*Lo
que los
Guerreros
hacen mejor*



La caballería, una actitud vital para

personajes muy especiales.



Las tres caras de la Caballería

por Len Carpenter

les. En los violentos siglos que siguieron a la caída de Roma, un noble que no pudiese luchar era de bien poco servicio para su señor feudal.

La lealtad se unía a las proezas bélicas para formar las dos cualidades principales a admirar en el caballero. Para el mundo feudal, la lealtad significaba, principalmente, el cumplir con las obligaciones personales que unían a un caballero con su señor feudal, y a un señor con sus vasallos. De nada valía el caballero en el que no se pudiera confiar para que fuese a actuar como un leal soldado al servicio de su señor, más aún, tal caballero podía resultar claramente peligroso. Sólo se podía evitar el caos total en una Europa tan tremendamente fragmentada a base de observar los contratos mutuos que mantenían unida la sociedad feudal.

Al caballero se le enseñaba a servir fielmente al señor que tenía sobre él, y, a su vez, a hacerse obedecer por los vasallos que tenía por debajo. A cambio de los bienes producidos por el campesinado y el resto de las clases bajas, los caballeros daban a éstos su protección ante las amenazas exteriores. Cuando se ignoraban tales obligaciones y aparecían las disensiones internas, un feudo se convertía en presa fácil para el saqueo o la conquista. Y los deberes éticos de un caballero hacia la sociedad resultaban cruciales en un tiempo en el que la competencia entre los rivales era feroz, y en que los desunidos perecían.

Posteriormente, con la creciente estabilidad política y la emergencia de una conciencia de clase entre los nobles, surgió una tradición de cortesía caballeresca. La cortesía era una cuestión de puro sentido común, y era mostrada de noble a noble, con el fin de proteger y ayudar a los miembros de lo que, en realidad, era un club exclusivo.

Según los códigos feudales, un caballero cortés debía de enfrentarse a un compañero noble en igualdad de términos, y ni debía de atacar a un caballero desarmado, ni aprovecharse de una ventaja injusta. Y un caballero siempre debía de estar dispuesto a aceptar la rendición de otro al que hubiese derrotado, perdonándole la vida, y dejándolo prontamente libre, bajo su palabra de caballero.

El capturador debía tratar a su noble prisionero con respeto, y nunca debía pedir por él un rescate excesivo. (En este caso no era muy común el regateo, ya que la vanidad de todo caballero se sentía halagada por el alto precio que se atribuía a su cabeza.) A cambio, un caballero hecho prisionero y luego liberado bajo su palabra de honor, nunca habría de violar los términos de esa libertad bajo palabra, y tenía que hacer efectivo su rescate en un período razonable de tiempo.

Las ansias de gloria eran algo tan intrínseco a un noble como su deseo de adquirir nuevas tierras, o de lograr bienes por saqueo o mediante rescates. Y todo caballero soñaba con que sus hazañas le sobreviviesen narradas en las canciones de los bardos y la historia, tal

como había sucedido con los héroes germánicos de la antigüedad. La búsqueda de la gloria a través de la realización de hechos heroicos era tenida por el principal objetivo del verdadero caballero; y el logro del botín era, simplemente, un beneficio añadido... o, al menos, eso era lo que los caballeros decían en público.

En tiempos de la Edad Media también era tenida en gran aprecio la virtud de la generosidad, tan laudada en la literatura germánica. El noble de mano abierta, que era generoso con sus aliados y sus vasallos, podía alcanzar grandes honores. Los trovadores con la bolsa vacía y los caballeros sin tierra que iban en busca de empleo en una corte nobiliaria eran los más interesados en extender la idea de que la *largesse*, la generosidad, era una de las principales virtudes caballerescas. Un noble rico, que no tuviera habilidad en lo militar, pero que fuera generoso con sus bienes, podía lograr caballeros que luchasen por él, y bardos que cantasen sus virtudes.

Incluso se daba el caso que algunos escritores medievales despreciaban al noble que vivía de acuerdo con sus posibilidades. Hallándose muy a menudo al borde de la bancarrota, a un noble no debía importarle hipotecar sus tierras para dar extravagantes banquetes u ofrecer costosos regalos. Lo que distinguía al verdadero noble del frugal menestral de las ciudades del Medioevo era su absoluta despreocupación por las cuestiones financieras, y esta actitud fue la que, precisamente, iba a permitir a la naciente burguesía el explotar la pobreza de la clase dominante anterior, la de los caballeros, para entrar en la nobleza a base de casar a sus hijos e hijas (provistos de jugosas dotes) con miembros de la nobleza... o bien llegando incluso a comprar, lisa y llanamente, los títulos de los nobles arruinados.

Y si bien la guerra era considerada como la verdadera vocación del caballero, los torneos les ofrecían un sustituto aceptable con el que soportar la monotonía de los períodos de paz. Y, para un caballero sin tierras y sin otro medio en que ganarse la vida que la guerra, con sus pagas ganadas como mercenario y el botín de los victoriosos, los torneos le daban otro excitante medio de vida, con la posibilidad de ganar montura y armadura a los caballeros derrotados, e incluso la posibilidad de imponer un rescate a los vencidos.

Los torneos daban prestigio al noble señor que los organizaba. El espíritu de hospitalidad y las actividades sociales que los acompañaban reforzaban la sensación de camaradería entre los nobles, propiciaban el empleo de las cortesías caballerescas, y diferenciaban claramente a tales torneos de los horrores de la guerra, un desarrollo que llegó a transformar los torneos de lo que eran inicialmente: un ejercicio práctico de las habilidades necesarias para la guerra, a un deporte espectacular, apreciado por todos.

Un guerrero del siglo XIII, William

Desde la publicación de las reglas de *Unearthed Arcana* para la primera versión de AD&D, los jugadores y DM han debatido los papeles respectivos de las clases de paladín y caballero. Los cambios efectuados en las reglas de la segunda versión, con la aparición del *Manual del Jugador* y el *Manual del Buen Guerrero* han añadido nuevas opciones para los jugadores con personajes caballerescos, pero también han venido a añadir más carne al asador de la controversia.

Para aquellos que tienen problemas distinguiendo entre el juego de los caballeros y los paladines, puede resultarles de ayuda el echar una mirada a cómo era realmente vista la orden de los caballeros en la Edad Media, y también puede resultar útil para reducir la confusión y las disputas. Y los distintos códigos caballerescos pregonados por los autores medievales pueden servir a los jugadores para interpretar las formas que pueden asumir caballeros y paladines en las partidas de AD&D, así como inspirar a los DM para crear nuevos códigos caballerescos al uso en su mundo de juego.

En su destacada obra *French Chivalry* (*La caballería francesa*), el historiador Sidney Painter argumenta que, en tiempos medievales, jamás existió un código de caballería comúnmente reconocidos. Y lo cierto es que nos han llegado de la Edad Media diversos escritos que nos describen una gran variedad de opiniones, ofrecidas por eclesiásticos, damas, trovadores o los propios caballeros, en los que se enumeran las características que dan cuerpo al ideal de la caballería, para que sean emuladas por los nobles. Painter agrupa esta gran diversidad de creencias en tres categorías principales, que él denomina caballería feudal, caballería religiosa y amor cortésano.

La caballería feudal

La caballería feudal surgió de las ruinas del imperio romano de Occidente, como un código marcial inspirado por los caballeros de la leyenda germana. La guerra era la principal ocupación de la nobleza teutona y franca, así que un noble venía definido por esos rasgos que hacen de alguien un verdadero soldado: bravura personal, fuerza física, resistencia, habilidad con las armas y fortaleza. Lo menos que se esperaba de todo noble era ser un *preux*, es decir, poseer las habilidades marcia-

Marshal, personificaba el espíritu mismo de la caballería medieval. Por ejemplo, en una ocasión, mientras Marshal aguardaba el inicio de un torneo en el que iba a competir, un joven heraldo le solicitó, cantando, que le hiciese un regalo. Sin dudarlo, el caballero derribó a su primer oponente... y le regaló el caballo del vencido al heraldo, causando una gran impresión entre los presentes tanto por su habilidad como competidor en el torneo, como por su desprendida generosidad.

En resumen, en el AD&D, la caballería feudal abraza la ética legal-neutral. Dicha caballería tiene su principal dedicación en los contratos éticos que mantienen unida la sociedad, al tiempo que regula minuciosamente los derechos, poderes y deberes de las distintas clases de la sociedad. En cambio, la moralidad de las acciones realizadas por los caballeros individuales le merece menor atención.

La caballería religiosa

La caballería religiosa surgió cuando la Iglesia intentó, aunque sólo con modestos resultados, el moderar la violencia y avaricia de los caballeros feudales. La Iglesia se esforzó por reemplazar el sentido de lealtad de los caballeros hacia sus deberes feudales por una lealtad más exaltada, hacia la Iglesia. Así, los clérigos proclamaban que el primer deber de un caballero era hacia su Dios, y sólo debía cumplir en un segundo lugar con sus obligaciones terrenales, dedicando su vida al servicio de la Iglesia, y cumpliendo en todo con sus edictos.

Los curas mantenían que el ser caballero no es un puro accidente de nacimiento, sino una orden instituida por la Divinidad, similar a la orden del sacerdocio. Y el acto de convertir a un noble en caballero se convirtió en un ritual sagrado. Además, la Iglesia enseñó que el noble, por alta que fuese su estirpe, traicionaba a su condición de caballero si seguía un estilo de vida irreligioso e inmoral.

El caballero religioso aspira a ser honesto, templado, frugal, caritativo, humilde y estrictamente monógamo, e incluso quizá casto. Desprecia la avaricia, el lujo, la extravagancia y los deseos de honores terrenales. Para él, los únicos actos dignos de un caballero son los que se realizan en beneficio de la Iglesia, y no aquellos destinados a lograr la gloria a ojos de los demás.

El caballero feudal veía el poder hacerle la guerra a sus vecinos como un derecho inalienable de su clase. La Iglesia buscó combatir esta ansia de violencia, prohibiendo a los caballeros el combatir con sus hermanos cristianos. Y afirmaba que la única guerra que podía realizar justificadamente un caballero cristiano era la Cruzada, cuando ésta era convocada por los poderes religiosos. Lo que es más, al noble que no iba a la Cruzada, cuando ésta era proclamada por la Iglesia, debía ser tenido por un mal caballero y un falso cristiano.

La Iglesia también predicaba contra la toma de botín en la guerra y el saqueo de los débiles e inocentes. Al condenar la toma de los bienes de un hermano cristiano derrotado en la guerra o en el torneo, la Iglesia trató de restringir el ansia del caballero por los despojos de la guerra a únicamente los que eran arrebatados a los malvados, y durante la realización de un acto de justicia contra ellos, nunca por el simple deseo de lograr un beneficio.

Pero, a pesar de las declaraciones de la Iglesia acerca de que no se podría salvar el caballero que no regresase todos los bienes que les hubiera arrebatado a los otros, el prototipo de los caballeros, William Marshal, jamás devolvió nada de lo que les tomó a los quinientos caballeros que derrotó en torneos. Y aún en su lecho de muerte no dejó de insistir en que esa norma eclesiástica era falsa e injusta con los caballeros.

Y si bien algunos eclesiásticos aprobaban los torneos como un buen campo de entrenamiento para las habilidades necesarias para el buen caballero, en general la Iglesia aborrecía las justas, por considerar que en ellas florecían los siete pecados capitales: el orgullo, la envidia, el odio, la avaricia, la lujuria, la vanidad y la ira. En opinión de las jerarquías eclesiásticas, la búsqueda de la gloria por parte de los caballeros era un simple vanagloriarse; y les resultaba repugnante el derramamiento de sangre, al tiempo que consideraban un provecho injusto para el vencedor el hacerse con los caballos y armaduras de los derrotados. Y se tenía por derroche manirroto a la pompa y circunstancia que rodeaba al torneo, malgastar unos bienes que mejor serían empleados en fines caritativos.

Y, sin embargo, incluso fueron en vano las amenazas de excomulgar a los participantes en las justas, y negar la inhumación en tierra sagrada a cualquiera que muriese en un torneo. La Iglesia jamás pudo acabar con la afición a estos violentos encuentros y espectaculares justas, que siguieron siendo apreciados tanto por la nobleza como por el pueblo llano.

En el AD&D, es muy probable que la caballería religiosa se halle aliada con un dios o diosa dominante, de alineamiento legal-bueno, una deidad preocupada tanto por el bienestar de la sociedad como por el comportamiento personal virtuoso. Patrona de los paladines y de muchos caballeros alineados con el bien, esta deidad aleccionará a sus sacerdotes para que instruyan a los caballeros acerca de cómo seguir el camino del bien, así como para castigar a los caballeros que sigan una vida falta de ética y de moral.

Amor cortésano

Los orígenes del amor cortésano son motivo de incesante debate entre los estudiosos del Medioevo, pero lo cierto es que los principales ideales de tal código surgieron a partir de la poesía lírica de la Francia del sur, durante los siglos XI y XII. El contenido de esta corriente iba a variar mucho, a medida que los poetas de Europa exploraban el amor en sus muchas formas: desde el soñador al místico, desde el vulgar hasta el más salaz, pasando por el platónico y el casto. Y los más floridos vates describieron la dulce agonía de ansiar desde lo lejos, del amor que nunca será correspondido. Sus poemas narraban la adoración incuestionada, la servidumbre del caballero hacia una noble dama, y mostraban a dama y caballero como iguales al servicio del amor por la señora...

Muchos de los poetas parecían estar de acuerdo en que el amor es una poderosa fuente de bien en este mundo. El amor hace más valiente, más noble, más *preux* al caballero. Y allá donde el caballero feudal gana fuerzas mediante su devoción hacia su señor, y el caballero religioso la logra por su servicio a la fe, el caballero romántico crece en poder por

su adoración hacia una noble dama. Así, al noble que no tiene a una dama de alta cuna a la que adorar le falta la esencia de la verdadera caballería. Y una dama que no tuviere a un caballero que la adoras, ni bardos que la cantasen, debía de sentirse muy desgraciada, y olvidada del mundo...

A los caballeros se les recomendaba practicar las gracias sociales y las artes cortesanas, con el fin de ganar el favor de las damas cultas. Un caballero debía ser apuesto, elocuente, de buen gusto, educado y tener un ingenio vivaz, si quería ser popular entre la corte. Y un caballero que deseara ganar el corazón de una dama de alte estirpe tenía que ser hábil en el canto, la danza, tocando un instrumento musical y componiendo poesías... tanto como lo era en las justas y las batallas.

La literatura romántica describía la lealtad al propio amor como la más importante de todas las obligaciones. El verdadero amor colocaba a una dama y a su caballero por encima de todas las leyes, civiles o eclesiásticas. Nada debía interponerse en el camino del verdadero amor... ni siquiera el matrimonio. Y es que, en una época en la que las bodas eran arregladas para forjar alianzas políticas, o por perentorias motivaciones económicas, pocos eran los que se casaban por amor. Y como los nobles acostumbraban a casarse jóvenes, eran pocas las damas que se podían adorar desde lo lejos que no estuvieran casadas. Claro que las implacables leyes de la Iglesia y las arraigadas costumbres de los señores feudales se ocuparon de que los ideales del amor cortésano fuesen algo más propio de la literatura que de la vida cotidiana.

Naturalmente, el más famoso ciclo de relatos de amor cortésano, el que contaba la relación entre Lancelote y la reina Ginebra, cortaba de un modo brutal con las tradiciones del pasado, pues no sólo el amor adúltero del caballero por su reina era un pecado a los ojos de la madre Iglesia, sino que también violaba las obligaciones impuestas por el juramento de Lancelote de honrar a su señor, el rey Arturo.

En una novela escrita por Chrétien de Troyes, Lancelote recorría el mundo en pos de las más asombrosas aventuras, con el solo deseo de lograr la aprobación de Ginebra. Y sucede en la narración que, durante una de sus misiones, en la que busca liberar a su reina de las garras de un caballero villano, Lancelote pierde el caballo, y se ve obligado a montarse en el carro del verdugo, que lleva a los criminales que se ha de ahorcar. Antes de subir al carro, Lancelote tiene un instante de duda, al hallarse ante el trance de tener que viajar de un modo que resulta humillante para un caballero sin tacha. Y resulta que luego, cuando Ginebra se entera de esta duda momentánea de su caballero... ¡lo toma como un fallo en el amor de Lancelote por ella! De modo que, para perdonarle tamaña afrenta, Ginebra exige a Lancelote que parta a realizar otra serie de proezas.

En otra prueba de su amor por Ginebra, Lancelote entra en un torneo disfrazado, pero la reina le descubre de inmediato. El caballero derrotó a todos sus oponentes, hasta que Ginebra le envía una nota, conminándole a luchar mal. Lancelote deja entonces que le den una buena paliza, y que lo saquen de forma ignominiosa del campo del honor. Y sigue luchando mal al día siguiente, hasta que

la reina vuelve a mandarle otra nota, en la que le conmina a volver a luchar como él sabe. Y, de nuevo, ningún caballero puede vencerle...

En su versión más extrema, y en lo que se refiere a AD&D, el amor cortés describe un sistema de ética caótico, que anima a los amantes a dejar a un lado toda ley o costumbre que les impida desarrollar su amor. El caballero romántico sólo debe lealtad a su amada, y todas sus otras obligaciones pierden validez cuando se halla bajo el hechizo del amor por su dama.

La caballería en el juego

Esos tres códigos de caballería deben de ser contemplados como estándares de conducta diferenciados y, en su totalidad, irreconciliables. La caballería feudal se irritaba ante las restricciones impuestas por la Iglesia y consideraba que las creencias del amor cortés eran una amenaza a la bien establecida práctica de los matrimonios arreglados, así como una influencia debilitadora en la férrea existencia que debía mantener todo guerrero. La caballería religiosa luchaba por contener los excesos y la violencia inherentes a la caballería feudal, al tiempo que se oponía vigorosamente al descarado comportamiento de los propósitos del amor cortés. Y éstos intentaban subvertir las prohibiciones impuestas por las costumbres feudales y la doctrina religiosa, para dar rienda libre a las pasiones de los nobles.

Si bien estos tres códigos nunca pudieron ser combinados en su totalidad, en un único ideal aceptable para todos, algunos autores medievales se especializaron en fundir ciertas características especiales de dos o tres de los códigos, para formar un modelo compuesto. También el DM puede llegar a ciertos compromisos, para mezclar aspectos de cada código y así formar sus propias normas de caballería, con las que dar personalidad a su mundo de campaña.

Típicamente, el DM se encontrará con tres tipos de guerrero involucrados en la caballería. El primero es el caballero, descrito como personaje en un kit del *Manual del buen guerrero*. Para estos personajes caballerescos, la principal influencia será la caballería feudal.

Está luego el paladín puro, tal cual aparece en la segunda versión del *Manual del Jugador*, cuyas habilidades y características se ven poco influenciadas por cualquier kit de guerrero que adopte. Tal cual Galahad, irradiando un aura, que no es de este mundo, de pureza y santidad, el paladín se mueve impulsado únicamente por los principios predicados por la religión en la que cree. Los conceptos de clase, política y ambición mundana le parecen ajenos al paladín puro, en comparación con la gloria de servir a su deidad.

El más complejo de todos es el paladín-caballero, que aparece cuando, en el AD&D, el paladín de juego completa su personalidad al base de adoptar el kit del caballero o del guerrero noble. Este personaje es modelado a partes iguales por la caballería feudal y la religión.

La mayoría de los caballeros se alinean con la causa del bien. Muchos de ellos toman ciertos aspectos de la caballería religiosa, para añadir una necesaria dosis de moralidad a las tradiciones de la caballería feudal. Pero, así como ciertos textos de la primera versión de AD&D reflejaban los beneficios que se le otorgaban en añadidura a los caballeros buenos, al

tiempo que penalizaban a los que seguían alineamientos neutrales o malvados, el *Manual del buen guerrero* indica que todos los guerreros que elijan el kit del caballero deben de ser buenos. Por mi parte, siempre me siento inclinado a ignorar el kit del guerrero noble y, en cambio, me gusta mezclar partes de la descripción del guerrero noble para lograr un kit de caballero ampliado. Por eso mismo sugiero a los Dungeon Masters que usen la segunda versión de las reglas del AD&D que consideren la posibilidad de permitir a los caballeros, aunque sólo sea como PNJ, el seguir alineamientos no buenos.

Una campaña que trate de hacerse con el espíritu de la Edad Media debería de contener una gran proporción de caballeros neutrales-legales, que mantuviesen el espíritu de la caballería feudal. Otros caballeros derivarán hacia los alineamientos neutrales o caóticos-neutrales, o descenderán al abismo moral de los alineamientos malignos. Naturalmente, los caballeros heroicos no dudarán en oponerse vigorosamente a sus malvados colegas. Para que el mundo sea creíble, ha de haber en el mismo nobles de toda catadura moral.

Incluso un buen caballero con fuertes creencias religiosas respetará los valores tradicionales pasados de padres a hijos, a lo largo de incontables generaciones de caballería feudal. Siempre ávido de aventuras, el caballero verá la guerra como una aventura emocionante, en la que puede alcanzar el fin último de la gloria. Y el mejor modo de lograrlo no es una batalla decidida por un largo asedio o por los intrincados métodos de la estrategia y la logística, sino por un cortés combate entre grupos equivalentes de caballeros, pues esto dará honor a todos los que participen en el mismo.

El caballero siempre está dispuesto a luchar en una justa, o a mantener un duelo con otro colega caballero, con el fin de probar su habilidad y mantener su honor. El verdadero caballero no duda ni por un instante en lanzarle el guante a quien dude de su reputación, o insulte a su amada. Sin miedo en el combate, el caballero confía en que sus hazañas caballerescas perduren en las palabras de los trovadores, y en los trabajos de los artistas.

El botín ganado por sus conquistas le quema en las manos al caballero. La generosidad es tenida por un requisito importante para quien quiere ganar prestigio: para mantener una apariencia aristocrática, el caballero debe de gastar su dinero en cosas que resulten aparentes, más que en lograr la propia comodidad. Su vestimenta debe de ser de última moda, incluso extravagante, sus joyas, de lo mejor, su armadura resplandeciente y su lugar de residencia, opulento. «Es mejor tener un buen aspecto que sentirse bien», era un proverbio al uso entre los caballeros. Y se les decía que no debían de preocuparse de ahorrar para el futuro: la frugalidad es cosa de los mercaderes. ¿Y qué si la bancarrota acecha? La siguiente aventura traerá nuevas riquezas...

El paladín puro sigue unos principios diferentes: él no se ufana de sus proezas, tal cual hacen los caballeros, sino que posee la virtud de la humildad. Nunca confundiendo el egoísmo con el autorespeto, el paladín nunca lleva a cabo un duelo para defender algún nimio punto de honor. Y nunca busca la gloria por sí misma: está más interesado en lograr victorias tangibles contra el mal. La única aprobación

que necesita el paladín es el agradecimiento que le muestra su religión por el valeroso servicio en pro de la causa de su Dios.

El paladín nunca se involucra en una guerra injusta. E, incluso en una guerra justa, el paladín no ansía lucrarse con el botín, sino que sólo recoge aquellos bienes con los que su religión considera justo que se quede, después de que haya sido vencida la batalla. Luego, el paladín donará la mayor parte de sus beneficios al templo o hará con ellos caridad. El vestirse elegantemente y comer sabrosos manjares mientras haya quien va desnudo o pase hambre es un pecado en el que nunca caerá el paladín.

Para el caballero, la guerra es un maravilloso juego, para el paladín es un asunto grave. El paladín cree que lo mejor es lograr hacer su trabajo tan rápida y humanamente como le sea posible, para así devolver la paz al mundo y, como consecuencia de ello, estudiará las estrategias de la guerra con dedicación e inteligencia.

No tomando jamás prisioneros por el único motivo de así lograr un rescate, el paladín es partidario del justo juicio de los malvados por el tribunal adecuado, aunque en algunas sociedades el poder de juzgar es entregado al propio paladín. Y prefiere ver a un malvado enemigo o a un repugnante criminal encarcelados o ejecutados, que no que se les libere a cambio de rescate, pues eso significa soltar a un enemigo que podrá volver a causar el mal.

El paladín puro lamenta la violencia y la codicia inherente a los torneos. Ningún paladín verdadero necesita demostrar su valía luchando para diversión de una muchedumbre sedienta de sangre. Si participa en un torneo, el paladín se arriesga a cometer el pecado del homicidio, para satisfacer los bajos instintos del ansia de riquezas y honores mundanos. Además, ¿para qué malgastar el tiempo en una frívola justa, cuando hay tantos entuertos que desfacer y tantos villanos que reprimir?

El paladín busca acabar con los malvados y suprimir a los infieles hostiles, sin importarle lo alto que sea su rango. Un caballero puede tolerar, e incluso disfrutar, de la compañía de otros colegas caballeros, a pesar de que adoren a diferentes dioses o sirvan a distintos señores. No así el paladín, que apenas puede soportar a los caballeros neutrales y no aguanta en lo más mínimo a los malvados. La lealtad a su templo siempre está por delante de la lealtad a su clase social.

Probablemente el paladín-caballero sea el personaje más difícil de jugar. Mas Rolando que Galahad, el paladín-caballero no sólo sirve a una religión, sino que se debe a muchas otras justas causas. Tanto su templo como su señor feudal reclaman su obediencia, y él se esfuerza por servirlos a ambos igualmente bien. Pero cuando difieren las obligaciones feudales y religiosas del personaje, y su alma se siente dividida entre los impulsos a seguir una u otra cosa, al cabo tiene que someterse antes a su deidad que a cualquier mortal. Y este conflicto interno hace que jugar al rol con el paladín-caballero sea todo un reto.

Y si bien el caballero puede estar demasiado interesado en los privilegios de su clase, el paladín-caballero presta más atención a las responsabilidades y obligaciones que le han sido impuestas por su noble cuna. Lo que guía a los paladines-caballeros en cada aspecto de

sus vidas es el concepto de la *Noblesse Oblige* (la nobleza obliga) (al igual, también hay que decirlo, que a la mayoría de los caballeros buenos y legales). El respeto y la obediencia no pueden ser simplemente exigidos: tienen que ser ganados. Y al paladín-caballero no le duele poner en peligro su vida por el más humilde de los siervos, siempre que la causa sea justa, o el compartir un mendrugo de pan con un mendigo hambriento...

Y así como el caballero neutral ve a los campesinos como un recurso que puede ser explotado, el paladín-caballero los contempla como seres valiosos. La caridad hacia los pobres siempre ocupa un lugar importante para el paladín-caballero, aunque ello le suponga privarse de su propia casa o de sus pertenencias más valiosas. Su gusto de noble por el lujo está atemperado por un impulso moral que le lleva a satisfacer las necesidades del prójimo, antes que las suyas propias.

Expuesto desde su más tierna infancia a las emociones de las justas, el paladín-caballero comprende perfectamente el cómo los torneos sirven para mejorar las habilidades de un guerrero. Puede que el paladín-caballero no disfrute con la guerra tal cual los simples caballeros, pero sí que se da cuenta de la necesidad que tiene de mantenerse en forma para el combate, para aquellas ocasiones en que su templo o su señor le llamen a entrar en una lamentable pero necesaria batalla. Por ello podrá intervenir, e incluso disfrutar, del torneo cuando éste se lleve a cabo de un modo civilizado y ordenado, como, por ejemplo, justas reguladas o el simulado asalto a un castillo de madera para rescatar a unas doncellas «cautivas», y no se trate de una pelea sin control de todos contra todos... Y siempre, también, que su señor o su religión no se lo prohíban.

Sin embargo, imaginen el problema que puede darse cuando una paladín-caballero, lady Bess, desmonte al caballero sir Brian en una justa, y no le obligue a pagarle un rescate. Al fin y al cabo, ella está en el torneo para entrenarse, no para obtener beneficios; pero sir Brian puede tener la impresión de que ella lo considera un caballero de un poco valor, que no se merece que pidan rescate por él, tratándole como si de un soldado de la plebe se tratara. Y, para vengar el insulto a su honor, es posible que sir Brian desee convertir la cortés justa en un duelo sangriento por su honor.

Probablemente los ideales del amor cortésano influenciarán en diverso grado a la mayoría de los caballeros. Unos lo abrazarán por el sofisticado placer del juego del cortejo o por simple diversión erótica. Y ya se trate de un gracioso caballero que adora a una dama o una mujer caballero que corteja a un famoso príncipe, el caballero que puede enorgullecerse de ser el campeón de alguien de noble cuna y que lleve ostentadamente el pañuelo de su amor como prenda a los torneos estará aumentando la gloria de su nombre.

Las reglas cortesanas también señalan al noble cultivado como alguien diferente al burgués ciudadano o al granjero adinerado. Y a un caballero con aspiraciones políticas le será de utilidad el poseer los talentos que pueden ganarle el favor de la corte y atraer la atención de protectores de alto rango.

Sin embargo, pocos caballeros llegarán tan lejos como Lancelote en poner el servicio a la amada por encima de su propio orgullo

como guerreros. Igualmente, la mayor parte de los caballeros legales no se permitirían enamorarse tan profundamente que las prácticas tradicionales del matrimonio se vean en peligro por los celos y las complicaciones provocadas por los hijos bastardos.

Es muy probable que un caballero realmente romántico siga el alineamiento caótico-bueno, creyendo que la devoción a su amada y a los juegos del amor cortésano representan los más altos ideales de la caballería. Este caballero nunca dejará que la ética de una sociedad sin rostro ni sentimientos se interpongan en su camino, cuando ve que es amenazado el bien moral que es la felicidad y la libertad individual de una persona, especialmente cuando esa persona es su amor.

En contraste, el caballero caótico-neutral practica los aspectos más egoístas del amor cortésano. Considera el placer personal como más importante que el respeto por las tradiciones de la sociedad, o los sentimientos de aquellos con cuyas vidas entra en contacto.

Ciertamente, los paladines y paladines-caballeros aceptarán que el amor tiene un tremendo poder para el bien, pero sus actividades románticas serán guiadas por las normas de su religión y, si es que no se ven restringidos a una vida de castidad, honrarán las enseñanzas de su religión respecto al noviazgo y el matrimonio. Y tratan el amor como un asunto más serio de lo que habitualmente lo consideran los caballeros, y respetan el compromiso y la honestidad más de los juegos frívolos del flirteo, la seducción y las intrigas cortesanas.

Otros códigos de comportamiento

Naturalmente, no todas las campañas de AD&D se limitarán al medio ambiente que es la Europa feudal. El DM cuyo mundo de campaña abrace una cierta variedad de coloristas sociedades puede sacar su inspiración de los códigos guerreros de muchas culturas históricas.

Como el caballero, el samurai surgía de los rangos más bajos de la muy culta nobleza campesina del Japón. Naturalmente, las características y cualidades de este guerrero exótico, formado por una cultura distinta, diferirán de las del caballero occidental. Al DM cuyo mundo tenga un sabor oriental, le servirá mejor de guía el Bushido que los códigos caballerescos europeos.

Otras sociedades de un mundo fantástico pueden conocer a guerreros nobles inspirados en los catafractos bizantinos, armados con lanzas y arcos, en los antiguos guerreros de los carros de Mesopotamia, o de los nobles indios que hacían la guerra montados en elefantes. Probablemente tales guerreros seguirían unas normas de conducta diferentes a las que identificamos con el lancero de caballería pesada europeo.

Consideremos, por ejemplo, una nación en la que los hijos de los gentilhombres campesinos son entrenados para luchar como caballeros tradicionales. En cambio, las hijas de los aristócratas, utilizando en su ventaja sus cuerpos más pequeños y ligeros, son entrenadas para combatir como arqueras a caballo, ligeramente acorazadas. Equipadas con arcos largos compuestos y asimétricos, capaces de ser disparados mientras montan, favorecen la maniobra sobre la masa, el poder de fuego sobre el poder de impacto. Y, si bien son

productos de la misma cultura, los jóvenes que llegan a ser maestros en dos métodos de combate tan diferentes no pueden sino ser el reflejo de diferentes filosofías marciales, y comportarse de acuerdo con diferentes códigos de caballería.

Aún resultan más inusitados los caballeros semihumanos. Los caballeros elfos pueden despreciar las rígidas legalidades de la caballería feudal y, en cambio, abandonarse a la diversión y juegos del amor cortésano con más pasión de la que jamás pueda poner en ello un humano. Contemplando el arco largo, más que la lanza, como el máximo símbolo de la nobleza guerrera, puede que los caballeros elfos no desprecien el luchar a larga distancia, tal cual hacen los caballeros humanos, y en cambio considerar que la prudencia es la mejor parte del valor.

Rechazando la frivolidad del amor cortésano, los caballeros enanos pueden seguir las inflexibles leyes y tradiciones de la caballería enana con tal fervor, que la caballería humana puede llegar a parecer cosa laxa en comparación. Y dado que, por su estatura, el combate a caballo se convierte en algo poco práctico, puede que dichos caballeros prefieran la emoción de montar en un carro de guerra, tirado por fuertes cabras montesas o feroces cameros. Las carreras de carros y el intercambio de golpes de hacha a pie pueden reemplazar a las justas humanas en los torneos de los enanos.

Adicionalmente, los paladines y los paladines-caballeros también pueden diferir de modo señalado de campaña en campaña. Los paladines de un mundo sirven a una benévola Diosa del Sol, mientras que los de otro siguen a un airado Dios de las Tormentas. Y, en las varias campañas, los paladines usan diferentes hechizos, luchan contra distintos enemigos, practican variados rituales, obedecen diferentes costumbres matrimoniales y presiden variados sistemas legales. Incluso, en algunas campañas, los paladines pueden llegar a adoptar kits de guerrero poco habituales, que tengan sentido en esa cultura específica. Aunque tengas sus raíces en el estudio histórico, los códigos de la caballería de cada mundo deben de ser hechos a la medida para adecuarse al ambiente cultural de la campaña: sus instituciones, sus mitologías, sus razas, sus artes marciales, sus realidades económicas y sus enfrentamientos políticos.

Llevándolo a la práctica

Una vez que el DM ha desarrollado totalmente los códigos de caballería de la campaña, debe explicárselos detalladamente a los jugadores, pues el DM no puede culpar a un caballero PJ por haber violado un punto sutil del código que ese personaje profesa servir, cuando tal código no les ha sido explicitado a los jugadores. El DM no debe nunca suponer que los jugadores conocen los mismos hechos históricos que él.

La investigación histórica puede resultar valiosa, pero no debe de ser seguida inflexiblemente: es prerrogativa de los DM el transformar los hechos en fantasías, el crear sociedades cuyos guerreros de elite sigan filosofías y tradiciones poco comunes en lo que se refiere al gobierno, la religión y el amor.



LO MEJOR EN ARMAS MAGICAS

Artículos militares mágicos para el campo de batalla fantástico

por Mark Galeotti

Ilustraciones de Gerald P. Sawyer

AJ
OTXARKOAGAKO
GAZTE TALDEA

Dos cosas que se hallan en el corazón de la mayoría de los mundos fantásticos son la magia y la guerra. Sin duda han sido los generales y los reyes los primeros en darse cuenta del valor potencial de la magia, como ayuda en sus sueños de conquista. Y al igual que es obvio que usarán los artículos mágicos «normales» a tope, también está claro que siempre estarán ojo avizor por si surgen artículos mágicos que cubran necesidades específicas dentro de sus fuerzas armadas. Por consiguiente, es válido el presentar aquí una magia que, si bien normalmente será de limitado valor para la mayor parte de los aventureros, tiene todos los motivos para existir y puede ser de gran utilidad para todos los que alberguen sueños imperiales de conquista.

No se ofrece una tabla aleatoria para tales artículos mágicos. El DM debería tener cuidado a la hora de colocar tales artículos en su mundo, puesto que son al tiempo escasos y muy valiosos.

Estandartes de combate

Todas las banderas son especiales para quienes combaten a su sombra, pero hay algunas que están impregnadas de poderes mágicos, ya sea por un hechizo, o por la reverencia que les han mostrado incontables generaciones de guerreros. Los estandartes de combate o banderas suelen compartir ciertas características y tienen unas habilidades especiales que les son particulares. Todos tienen un valor base de 3.000 PE, y lo normal es que tengan entre dos y tres y medio metros de largo, y pesen de 8 a 30 kilos. Sus otras características comu-

nes son:

1. Son fuertes y resistentes, convirtiéndolos a todos en artículos que salvan con una bonificación de +3.

2. Provocan inspiración. Los soldados tienen una bonificación de +1 en todas las tiradas de salvación y de +3 en las comprobaciones de moral cuando se encuentran en una unidad que ondea una de estas banderas (una «unidad» es cualquier formación organizada de tropas de hasta cien seres).

3. Son difíciles de robar o capturar. Cualquier soldado hostil que consigue apoderarse de una de estas banderas descubre que es el doble de pesada de lo que debería ser y que, mientras la lleva, tiene una penalización de —2 en todas sus tiradas de salvación.

4. Sus poderes pueden desvanecerse o desaparecer, dependiendo el que sean usadas o no para sus propósitos «legítimos» en combate (por ejemplo: el DM puede decretar que los poderes de un determinado estandarte se irán perdiendo, si es capturado por un grupo de aventureros). Este efecto es el resultado de que los dioses retiren su benevolencia hacia un tal artefacto, la falta de la adecuada preparación y bendición en el campo de batalla, u otras causas, a elección del DM.

Además de las características arriba reseñadas, la mayor parte de los estandartes de combate mágicos tienen atributos específicos. Nótese que los valores en puntos de experiencia priman sobre los valores previamente dados para estandartes que poseen los siguientes atributos especiales:

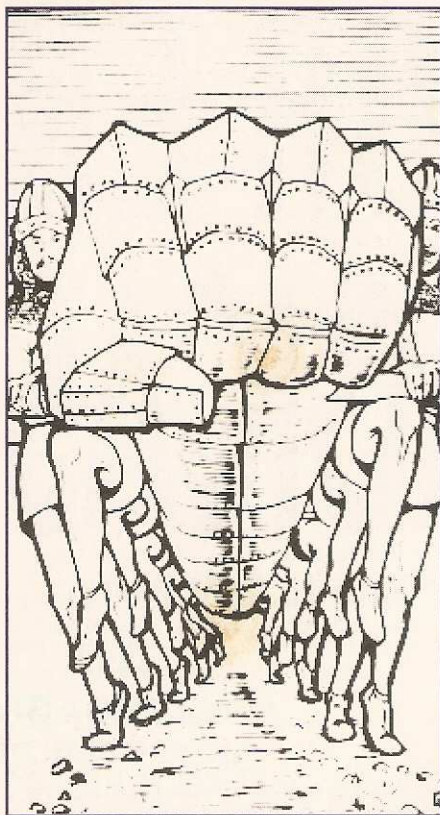
Escudo mágico: Todos los hechizos hostiles lanzados en un radio de 20 metros de este objeto tienen un 20 por ciento de posibilidades de ser neutralizados (incluyendo las pociones poseídas por seres hostiles), y todas las tiradas de salvación de la unidad contra hechizos lanzados por fuerzas hostiles serán a +2 (valor PE 5.000).

Ferocidad: Las tropas amigas en un radio de 20 metros no tienen que comprobar su moral, y salvan contra miedo y control mental a +3 (valor PE 4.000).

Terror: Los enemigos dentro de un radio de acción de 25 metros de esta temible bandera deben llevar a cabo una inmediata comprobación de moral. Todos sus tiros subsiguientes de moral en la zona de influencia sufren una penalización de —1, por cada 5 metros de distancia, mientras se van acercando a la bandera, hasta un máximo de —4 (valor PE 4.000).

Protección: Esta bandera suministra protección, a todas las tropas amigas que se hallan en un radio de 20 metros, contra un tipo específico de ataque o más (fuego, frío, electricidad, gas, petrificación, etcétera). Las tiradas de salvación contra esos ataques se hacen a +3; las tiradas de salvación con éxito dan como resultado sólo un cuarto del daño normal, y las tiradas que fracasen resultan en la mitad del daño. (Valor PE 3.000, más 750 por forma específica de protección.)

Sagrada: Es ésta una bandera que da



una bonificación de +2 a las tiradas de salvación de todas las tropas amigas, en un radio de 20 metros, que sean del alineamiento al que ha sido consagrada la bandera. Adicionalmente, mueve (o manda, si se trata de estandartes de alineación maligna) a los no muertos, tal cual haría un clérigo de nivel 12. Todos los hechizos clericales hostiles lanzados por clérigos de un alineamiento diferente tienen una posibilidad de ser anulados mientras se hallen en una zona igual a un 20 por ciento de distancia menos un uno por ciento por nivel de quien los haya lanzado (valor PE 6.000).

Ariete pesado de Bigby

Curioso artefacto fabricado por un maestro de magos de la ciudad de Greyhawk, este ariete es un arma de 2,5 metros de largo, forjado por los enanos de las más lejanas montañas. Fue bañado en la sangre hirviente de una docena de yetis para darle fuerza, inscritas en él, runas hechas con el ácido de un dragón negro, y luego templado en un volcán activo. Su cabeza fue forjada con un solo bloque de bronce traído del plano elemental de la Tierra y tallado con la forma de un puño cerrado, por seis efreeti esclavizados y encadenados. Finalmente, fue imbuido con hechizos de Mano Aferrante de Bigby, Mano Poderosa de Bigby y Muro de hierro. El resultado es un ariete de asalto, que exige, para ser empleado, del concurso de diez hombres con una fuerza de +13 o más. Su impacto es un golpe equivalente

al triple del daño estructural habitual infringido por un ariete (valor PE 2.500).

Baúl del espía del viento

Un baúl de cristal, de tamaño normal, increíblemente hermoso, con una tapa montada sobre bisagras de oro, en cuyo interior se halla atrapada una forma menor de elemental del aire, que actuará como espía para quien quiera que conozca la palabra mágica de mando. Esta palabra tiene que ser pronunciada antes de que se abra el baúl, de lo contrario el elemental se escapará volando y regresará a su plano nativo. A este elemental se le puede ordenar durante un máximo de dos horas, antes de que deba regresar al baúl, a descansar durante un día entero.

El elemental es invisible y no entrará en combate, pero es inteligente y capaz de comunicarse en un agudo y siseante susurro. No puede dibujar mapas, pero puede describir lo que ha visto. Aunque no puede diferenciar entre ciertos detalles (distinguir entre infantería ligera y pesada, entre lanzas o picas...), sí puede suministrar información básica de lo que ha visto (decir si era infantería o caballería, gnomos u ogros). Si se rompe el baúl (lo que sucede si se falla en una tirada de salvación de objeto para el cristal), el elemental queda libre para regresar a su plano nativo (MV volando 24; CA 0; Pg 24). (Valor PE 4.000).

Filtros de Durimal

Usualmente, se presentan como un



trío de botellitas en una resistente funda de cuero. Los contenidos de estas botellas son mágicos y tremendamente concentrados. Un cuarto de botella basta para veinte hombres si se diluye en agua u otro líquido potable. Es muy peligroso el tomarlos en su forma concentrada, aunque sea en pequeña cantidad: trátense como veneno de tipo I (ver Guía del Dragon Máster). Los tres filtros tienen efectos diferentes. (Valor PE: 2.400 por todo el conjunto.)

Tónico mayestático de Dorimal: Los que beben éste filtro en su forma diluida se notan reconfortados y alerta durante las siguientes seis horas, y cualquier herida que tengan ni se infecta ni gangrena. Para simular esto, dobla el total del poder curativo natural de este filtro, únicamente el primer día. Adicionalmente se da una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra los ataques con veneno y no mágicos contra la salud de un personaje, tales como las tiradas normales de enfermedad. También confiere un tiro de salvación contra el daño adicional de una Espada Heridora, permitiendo un tiro por turno, después de que la víctima haya sido herida.

Potente brevaje de Dorimal: Cualquier consumidor de este filtro se siente confiado y fuerte. Esto hace que todas las comprobaciones de moral y tiradas de salvación contra hechizos que afectan a la mente estén a +2, durante las siguientes veinticuatro horas, o hasta que se falle en una tirada de salvación.

Divertida mezcla de Dorimal: Si se mezcla con alcohol, este filtro asegura que los que lo beben duerman bien y se despierten descansados y con la mente despejada, sin señales de resaca, lo que da a un jefe la posibilidad de permitir a su tropa el tener una celebración, sin que eso ponga en peligro su disponibilidad para el combate. Los efectos en el juego quedan a discreción del DM: el uso de esta poción acostumbra a mejorar las cotas de moral y lealtad de la tropa, durante un breve período de tiempo.

Vara Excelente de Ingeniería

Un accesorio muy apreciado por los ingenieros militares, esta vara de metal, de unos 60 cm de largo, sin relieves y recargable, tiene un cierto número de funciones:

1. A una orden, se extiende hasta 3,5 metros de largo, mientras que en su superficie aparecen bandas alternativas, para permitir al ingeniero emplearla como regla y medida. Esta forma no usa cargas, y es demasiado delgada y poco manejable como para ser usada como arma, aunque si se usa como tal, ello no dañará al artefacto (ni tampoco éste



causará daños, excepto quizá a pequeños insectos).

2. Si se le ordena, esta vara puede siempre, sin usar cargas, señalar dónde está el norte magnético.

3. Si se golpea con fuerza contra ladrillos o piedras talladas, la vara puede indicarle a su usuario, sin usar cargas y telepáticamente, el grosor y composición de la obra (esto es muy útil para calcular el grosor de un muro).

4. Por una carga, la vara puede lanzar un hechizo de Cavar, durante un turno.

5. La vara puede actuar con la función de Mover Tierras a razón de dos cargas por turno, o de tres, si el efecto buscado

es mover lo que sea más que derribarlo (como si estuviera siendo utilizado un elemental de la tierra).

6. Por una carga puede ser creado un Muro de Piedra (al nivel 12).

7. El usuario puede, por una carga, invocar a diez Sirvientes Invisibles durante una hora. Actúan igual que los del hechizo de mago, pero son el doble de fuertes de lo habitual, y por tanto pueden ser empleados para apilar troncos, allanar rutas, etcétera (valor PE 4.000).

Forraje en polvo

La solución a muchos problemas de logística: un solo pellizco de este polvo mágico, añadido a unos cinco litros de agua, se hincha hasta convertirse en una masa de forraje vegetal, que puede alimentar a treinta caballos, o el equivalente en otros animales, durante un día. Normalmente se presenta en una pequeña caja plana de $3d4+1$ pellizcos. Un solo pellizco de polvo seco, tomado sin darse cuenta, se expande hasta matar a quien lo ha tomado, de un modo horrible: hay que salvarse contra muerte mágica, a +1, o morir (a menos que se trate de alguien especialmente enorme). (Valor PE 200/pellizco.)

El ganso negro de Ipsissimo

Ipsissimo, que era un mago de raro carácter, pero muy listo, fabricó ésta maravilla para guardar el campamento de su amigo y jefe, Cosimo el Oscuro. Fabricado con algún extraño metal negro, este artefacto tiene la forma de un ganso de metro veinte de alto, y es muy pesado: 160 kilos. Durante el día permanece totalmente inmóvil, pero al caer el sol se pone en marcha con un zumbido, y empieza a patrullar los límites del campamento, casa, o lo que sea que le haya indicado su propietario, mientras no supere en superficie los tres mil metros cuadrados.

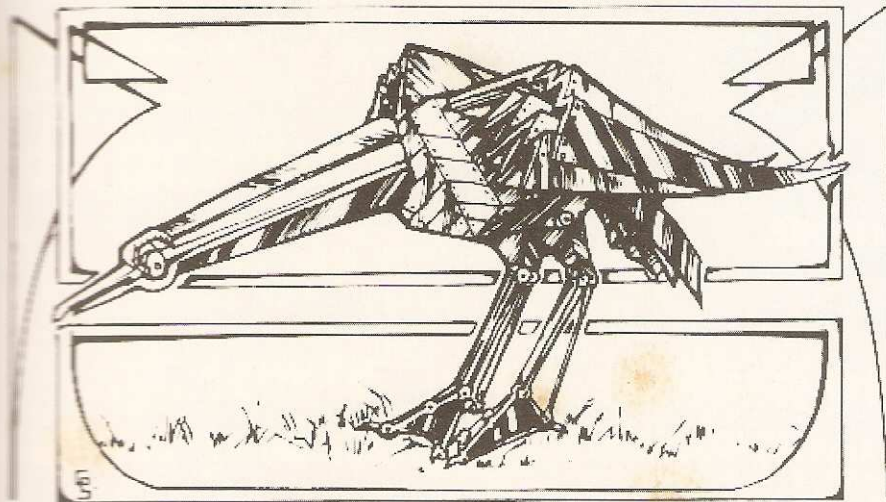
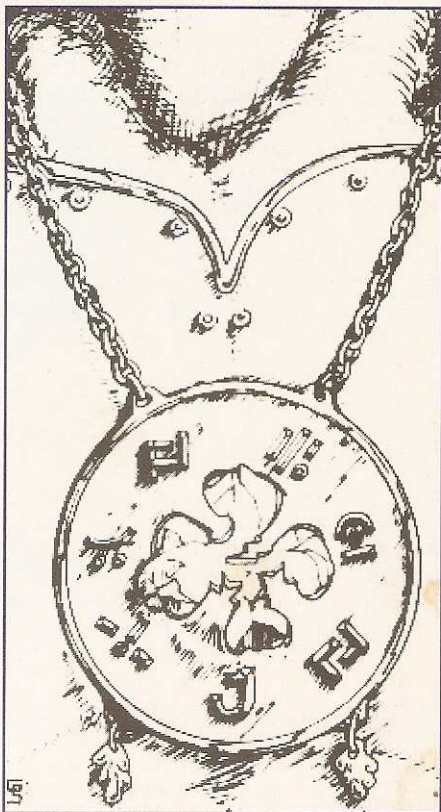
Si se acerca a unos veinte metros de

alguien con malas intenciones hacia las personas que está protegiendo, se lanzará al ataque, al tiempo que aletea y cloquea al máximo de su voz mecánica. En combate, tiene MV 15, CA 0, 40 Pg, GAC0 13 y ataca con su pico, una vez por turno, para causar un daño de $2d4$ Pg; es capaz de atacar a todos los blancos normales, así como a los etéreos o aquellos sólo susceptibles a las armas mágicas. Su ataque obliga a los PNJ a hacer una comprobación de moral, y es inmune a todas las formas de Sueño, Encantamiento, Miedo, hechizos de muerte mágica, control mental o psiónicos o fantasmas/ilusiones. Cuando baja hasta 5 pg, da un último y atronador graznido, y luego se desploma.

El ganso negro detecta sus blancos por Ver Realmente. Durante el día, regenerará 5 pg por hora mientras no esté por debajo de los 0 pg. Si llega a menos de 0 pg, el ganso dejará de funcionar permanentemente. (Valor PE 8.000.)

Forja de hierro de los ejércitos

Se trata de un gran yunque de hierro negro, inscrito con runas de poder en oro y bronce. Un herrero competente descubrirá que las tareas no mágicas se tornan sorprendentemente fáciles cuando se usa esta forja: las espadas dobladas se enderezan con un solo golpe, y no habrán perdido nada de su fuerza; las herraduras de los caballos siempre serán del tamaño adecuado, y todo lo que se trabaje en



este yunque tendrá un acabado y brillo especiales. En términos de juego, el herrero trabajará a seis veces su velocidad normal.

El yunque es demasiado pesado para poderlo transportar, excepto cuando se están empleando los medios más elaborados, y con mucho trabajo duro. El herrero debe de tener una fuerza mínima de 15, y únicamente es capaz de trabajar tantos días seguidos como resulte de su Constitución dividida por cinco (redondeado hacia abajo). Después, deberá descansar por un largo período de tiempo. (Valor PE 1.750.)

Manual de estratagemas

Es un libro de tamaño mediano, encuadrado en piel curtida para que sea más duradero. Un guerrero, guardabosque o paladín puede consultarlo en cualquier momento para tratar de hallar un plan astuto para la situación, con una posibilidad de éxito igual a 80 por ciento menos 1d10 por ciento por utilización. Una vez que la posibilidad de éxito llega a cero, el libro es inútil para ese lector. El libro cubre tácticas puramente militares, no métodos de aventurero de actuación limitada. Es para capitanes y generales, y sólo es de utilidad en situaciones en las que al menos hay veinte combatientes por bando. Los efectos pueden ser simulados, permitiendo que el comandante

cambie un grupo de órdenes, movimiento, etcétera, retroactivamente durante una batalla... Es decir, él sabrá lo que va a suceder en un turno (diez minutos) después de hacer un cierto movimiento, y así puede efectuar de nuevo ese movimiento, para corregir cualquier error que haya cometido, o tomar ventaja de cualquier oportunidad. Por consiguiente, un comandante podrá evitar una emboscada, corrigiendo las órdenes que le han llevado a esa trampa; pero no podrá decidir echarse atrás en un ataque sin éxito, cuando lleve varias horas de combate. Si un personaje de cualquier clase que no sea un guerrero usa este libro, tal personaje no gana nada, pero debe hacer una tirada de salvación contra hechizos a —2, o durante 1D4 horas estará confuso, creyéndose un guerrero, actuando en todo como un combatiente de primera línea y rehusando utilizar ningún hechizo. (Valor PE 6.500).

Baúl del furriel

Se trata de enormes baúles, forrados en hierro, que necesitan para su transporte de grandes y robustos carros (tirados también por animales fuertes y capaces). Teóricamente pueden facilitar suministros y equipo sin límite, aunque de un modo un tanto irregular, y son de un valor incalculable cuando se está atravesando tierras yermas, en las que no es posible el

efectuar requisas. Cada día, el furriel puede colocar gemas de al menos un valor de 100 mo en el interior, cerrar de un golpe y ver qué es lo que le va a suministrar ese día el baúl: tirar en la Tabla del Baúl del furriel. Sea cual sea el resultado, las gemas desaparecen para siempre. Los artículos llenan el baúl, sin importar cuánto lugar debieran lógicamente ocupar, pero desaparecerán si se dejan dentro del baúl hasta la mañana siguiente. (Valor PE 2.500.)

Talismán del fango

Se trata de un disco de plata de unos quince centímetros de diámetro, en el que se halla engastada una piedra gris-verdosa bastante fea. Este talismán permite al que lo usa el invocar aguas subterráneas, haciéndolas brotar y formar zonas de ciénagas repugnantes y pegajosas, que normalmente se emplean para proteger un campamento o el flanco de una fuerza.

El talismán tiene 40 + 1d20 cargas, y es recargable. Una carga convierte una superficie de 10 x 10 metros en una marisma poco profunda, molestando el movimiento a pie y haciendo que el viajar montado sea peligroso (ambos tipos de movimiento son a media velocidad). Los intentos de cabalgar, correr, esconderse, o luchar dentro de esa zona requieren una comprobación de Destreza con 1d20 a cada turno, de lo contrario se produce un resbalón y una caída. Dos cargas hacen que la zona sea prácticamente impasable para aquellos que van a caballo y muy difícil de atravesar a pie. Las monturas deben salvar contra paralización a 6, o caerse, los que yendo a pie intenten otra cosa que no sea el paso más lento y cuidadoso (un cuarto de la velocidad habitual, y nada de combate cuerpo a cuerpo) deben hacer una comprobación de Destreza en 1d20 o caer. El daño por caerse de un animal es sólo de 1 pg; el barro blando hace menos grave la caída.

Tras activar la magia del talismán, emplea 10d4 minutos en hacer elevarse las aguas, que permanecerán durante seis horas. Adicionalmente, el talismán no funcionará en zonas muy secas, tales como desiertos, o en las superficies de piedra viva y zonas en las que las aguas no puedan alzarse, tales como aquellas que están permanentemente congeladas. El efecto no hará que los edificios se hundan en el suelo, pero los deja húmedos y mojados durante un tiempo. (Valor PE 2.250.)

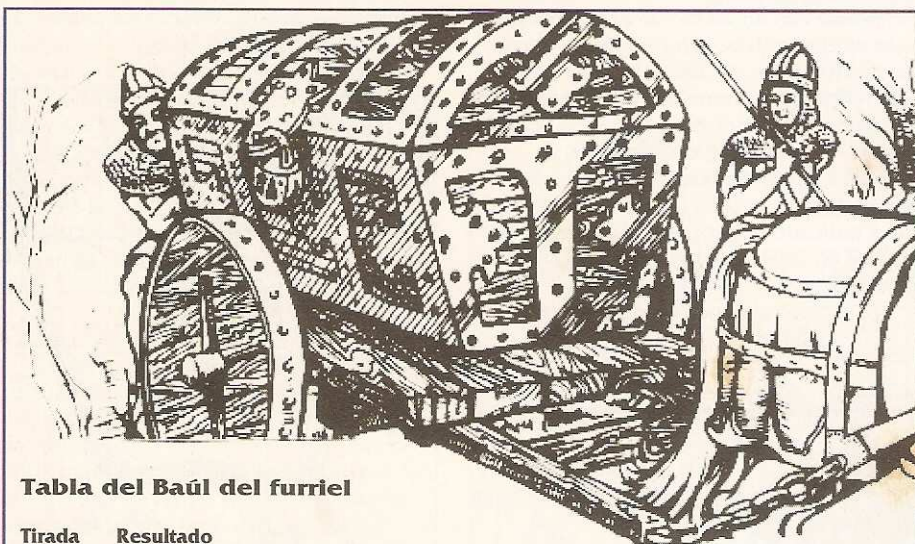
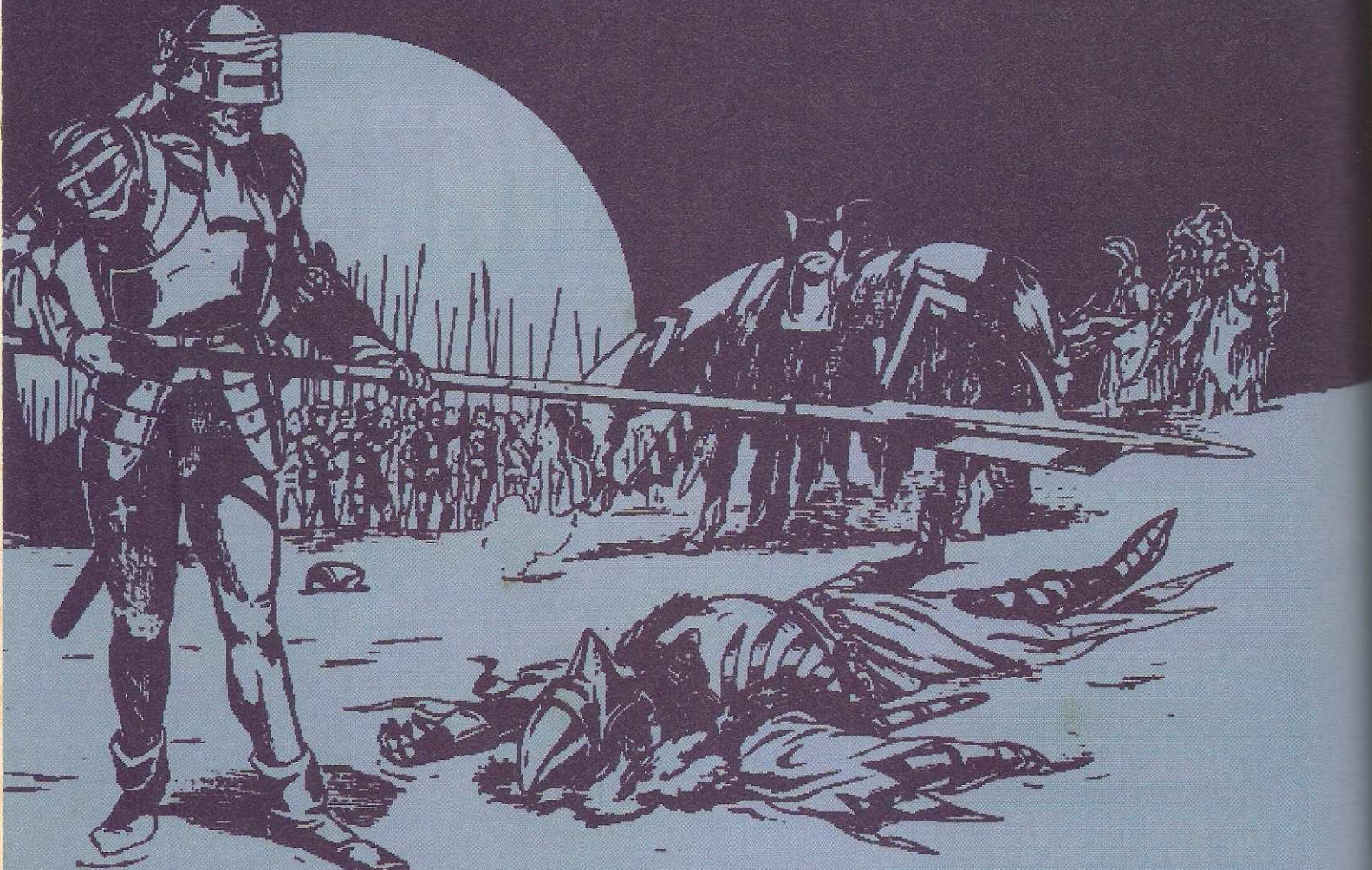


Tabla del Baúl del furriel

Tirada	Resultado
01-10	Nada
11-50	Comida tolerable, pero poco apetitosa, para cien hombres durante un día
51-75	Forraje para cien animales durante un día
76-77	Doscientos metros de buena cuerda
78-81	Treinta tableros de madera, cada uno de 1,80 por 0,90 metros
82-84	Una bala de tela blanca, fuerte y áspera, de veinte metros de largo y 0,90 de ancho
85-87	Cosas sueltas: consultar la lista de Equipo Misceláneo del Manual del Jugador, y seleccionar 40 kilos en total de 1d3 artículos
88-94	Agua: 500 litros, que se evaporarán en diez minutos si no son trasvasados de inmediato
95-97	Vino peleón: 500 litros. Lo mismo que arriba.
98-99	Cerveza fuerte: 500 litros. Como arriba.
00	A elegir por el DM: comidas exóticas, atalajes y equipo para caballerías, artículos del extranjero (quizá de países orientales), equipo de alquimia, etcétera.





EN DEFENSA DE LAS ARMAS DE ASTA

Ilustraciones de Jim Hollway

por Gregory Detwiler



Mejora tu alcance... y el daño que causas, en los combates de AD&D.

De todas las armas utilizables en el AD&D, las de asta son las más olvidadas (en armas de asta incluyo todo lo que va desde las lanzas en adelante, incluyendo el tridente; técnicamente, el bastón es un arma de asta, pero nos olvidaremos de él en esta relación, porque no tiene hoja). Y esto es un fallo, dado que las armas de asta deberían de ser una parte vital de todo juego de rol fantástico-medieval. ¿Qué quedaría de una ilustración de los ejércitos del Medioevo o el Renacimiento, sin la visión de una masa de tropas portando picas y alabardas? Naturalmente, este efecto visual está ausente del juego, a menos que se usen miniaturas o ilustraciones para representar a los personajes y a sus enemigos. El objetivo de este artículo es señalar un puñado de razones por las que habría de adoptar y usar las armas de asta en tu campaña.

Uso militar

Las armas de asta son tremendamente útiles en muchos tipos de combate. Incluso, en algunas condiciones de batalla, resultan irremplazables. La *Guía de Armas y Equipo*, publicada en castellano por Ediciones Zinco, contiene información e ilustraciones de todas las armas de asta usadas en el juego.

El mejor empleo que se les puede dar a las armas de asta es cuando se las clava en el suelo, para recibir una carga de la caballería. Casi cualquier tipo de arma de asta del tipo lanza es buena para detener a la caballería a la carga, cuando la emplea una formación en masa. Cuando se la ancla bien en el suelo, la horca militar, guja, y la glaive-guisarme causarán el doble de daño contra grandes animales que atacan a la carga. Y, adicionalmente, la pica de cuervo, la partisana, el ranseur y el spetum causarán a cualquier adversario que cargue el doble de daño, cuando estén firmemente clavadas en tierra. Así, una pica de punzón (que es motivo de tantas bromas entre los jugadores) causa normalmente de 2 a 12 pg de daño contra un oponente de gran tamaño, tal como una medusa, pero causa de 4 a 24 hp de daño si la usan firmemente clavada en tierra, contra una medusa que carga. El causar más daño significa matar más rápidamente al enemigo, lo que, entre otras cosas, permite a los vencedores acceder más rápidamente al tesoro.

La mayoría de armas de asta causan, por lo menos, tanto daño como la mayor parte de espadas; algunas causan considerablemente más. Y sobre todo, lo hacen económicamente. La guja causa más daño a los enemigos de gran tamaño que una espada de hoja ancha, y sin embargo, cuesta exactamente lo mismo. Muchas armas de asta cuestan 10 mo o menos, y en cambio causan tanto daño como las mucho más caras espadas. Para un nuevo personaje, que empieza con fondos limitados, la combinación de alto daño y bajo costo debería resultar casi irresistible. Una lanza cuesta sólo 8 mp, lo que no es nada

comparado con las 2 mo que cuesta una daga, y causa un daño de 1d6/1d8 hp en comparación con los 1d4/1d3 de la daga. Los luchadores que insisten en limitarse a las espadas desde el principio no deberían quejarse luego del alto coste del armamento.

En un universo de juego donde la caballería es cosa corriente, un arma de asta puede desmontar a los jinetes. El derribador descrito en *AD&D Segunda Versión* puede ser usado para este propósito. Y en las reglas de la primera versión también se daba esta posibilidad al hocino, hocino-horca, horca militar, guja de púa, guja, y guja-voulge. Cuando los personajes están luchando a pie contra la caballería, las armas de asta son básicas para nivelar las posibilidades. Y muchas de ellas son más baratas que una silla de montar, por no hablar ya de un caballo de guerra, y si el cabalgar es una habilidad especializada en tu campaña, no te bastará con comprar un caballo y su silla de montar; compra también un arma de asta, aunque sólo sea para defenderte contra los otros jinetes. Cuando ese caballero vaya a la carga contra tu héroe, lanza en ristre, te alegrarás de haberlo hecho...

Usos especiales

La principal ventaja de las armas de asta es que dan un mayor alcance a quien las usa, así que puedes ganar automáticamente la iniciativa en un combate, y golpear a tu enemigo antes de que éste se haya acercado lo bastante como para poderte golpear él. También tienes la oportunidad de parar el golpe del arma de tu enemigo con la tuya, antes de que se haya acercado lo necesario para usarla contra ti. Incluso cuando se para el golpe de una espada o una hacha, el adelantar un arma de asta contra un enemigo significa que este enemigo deberá blandir su arma a una cierta distancia. Por consiguiente, si fallas en tu intento de parar un golpe con una arma de asta, el enemigo no estará lo bastante cerca como para aprovecharse de ello y golpearle.

Adicionalmente, las reglas de la primera versión permitían que, quien estuviese usando un spetum o ranseur, desarmase a enemigo con cualquier tirada que bastase para golpear una CA 8. Si el DM lo desea, en sus campañas también pueden tener esta habilidad otras armas, tales como el tridente, la horca militar y ciertas armas de asta complejas, dotadas de «útiles para agarrar». Cuando se combate con un enemigo a distancia, sólo las armas de proyectil son, generalmente, mejores que las armas de asta... pero las armas de asta no se quedarán sin munición. Suponte que debéis cortar los nudos de horca de un monstruo llamado «el Arbol del Ahorcado», antes de poder ir a por el tesoro que está enterrado a sus pies. Lo más seguro sería usar desde lejos un arma cortante, como una guja o una hocino, que no tener que meterse bajo esa cosa con una espada. ¿Y qué opinamos si lo que se trata es de cortar

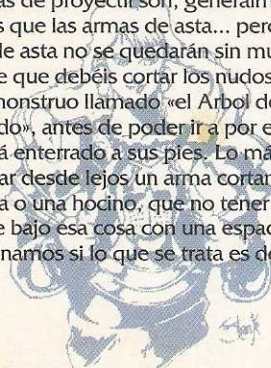
las cabezas a una hidra, o los tentáculos a un pulpo o calamar gigante? ¿O cuando se está tratando de eliminar a un oso o bicho gigante, encerrado en su guarida, y al que sólo se puede llegar a través de un pasadizo estrecho, quizá gateando? Las armas de asta, con las que uno puede pinchar hacia delante parecen estar especialmente hechas para luchar en áreas restringidas.

Otro buen uso de esas armas largas es cuando tu héroe es un defensor asediado, con la ventaja de hallarse por encima de sus atacantes. Un ejemplo muy al caso es la defensa de una posición fortificada, como un castillo. Nada puede igualar la emoción sentida, cuando un personaje con un arma de asta con forma apropiada engancha a un goblin, y lo derriba de una escalera de asalto, lanzándolo entre aullidos hacia la muerte que le aguarda abajo. Esto también funciona en la defensa de un barco contra quienes intentan abordarlo. Las picas de abordaje fueron usadas durante toda la era de la vela, y siguieron empleándose mucho después de que ya existiesen los cañones y los mosquetes. Las armas de asta pueden forzar a los sahuagín y similares a volver al agua, mientras que las versiones cortantes pueden seccionar cuerdas y redes. Cuando dos naves están combatiendo costado contra costado, esas mismas armas de asta cortantes pueden ser empleadas para sajar velas y cordamenta.

Las armas con las que golpear de punta también son de gran valor en un medio ambiente submarino. Ciertamente, aparte de las espadas cortas y las dagas, las armas de asta son casi las únicas armas normales que puedan ser usadas bajo el agua, a causa de la resistencia ofrecida por el líquido elemento. Si uno prevé duelos bajo las aguas, el conseguirse un arma de asta es, desde luego, mucho más seguro que el quedarse por allí, esperando que el DM te deje tener un *anillo de acción libre*, sobre todo porque eso lo necesitan mucho más los clérigos equipados con armas sin filo ni punta.

Además de los efectos del golpe de punta de las lanzas, picas, etcétera, las armas de asta tienen otros usos bajo el agua. Las razas tales como los tritones y los locathath van al combate montados en seres marinos, al estilo en que los seres de tierra firme cabalgan caballos, así que también bajo el agua puede darse la acción de desmontarlos (los daños de la caída serían inexistentes, pero el ser desmontado podría necesitar de un round para reorientarse antes de volver al combate). Y no sólo eso, sino que todos esos curiosos ganchos y prominencias de las armas de asta pueden ser empleados para enredar, cortar o arrancar las redes que gustan de usar tantas razas submarinas. Ciertamente, el tridente se identifica en la práctica con los combates bajo el mar. Para acabar, si alguna vez necesitas de una palanca larga para abrir una almeja gigante, siempre tendrás una a mano si llevas contigo un arma de asta.

La táctica de usar el arma de asta como



una palanca también funciona en tierra firme, lo que nos lleva a otro aspecto de esas armas, y es que pueden ser empleadas también para toda una serie de tareas, además de en combate. A menudo, cuando están explorando un dungeon, los personajes acostumbran a tantear el suelo ante ellos, para disparar prematuramente cualquier trampa (o detectar babazas, limos, cubos gelatinosos y similares), que pudiera hallarse por allí. El uso principal del palo de 2,5 metros de la lista de equipo es para comprobar de este modo el terreno, pero un arma de asta podría ser de la misma utilidad... o más, de hecho, porque puede además de como palo ser empleada como arma, asegurando de este modo que su usuario no ande sobrecargado con equipo.

De acuerdo, incluso la más barata de las armas de asta, la lanza, cuesta más que un palo, pero trata de usar este último para matar a un dragón y entenderás mi punto de vista. Y dado que muchas armas de asta fueron adaptaciones de los palos usados para podar árboles, los personajes las podrán usar como tales, cuando deseen bajar fruta de un árbol demasiado liso para trepar y demasiado recio para poder agitarlo. Y los defensores de una montaña pueden usarlas para iniciar una avalancha, sin exponerse al fuego de proyectiles de los atacantes.

Finalmente, piensa en ese gran momento en el que, en el curso de una partida, hay que emplear la audaz improvisación, cuando los jugadores se han visto desprovistos de sus armas habituales y tienen que improvisar con lo que encuentren a mano. Así, si bien un machete puede sustituir a una espada, es bien fácil el improvisar una serie de armas de asta, a base de atar diversos utensilios de uso no militar al extremo de palos.

Así, un cuchillo de carnicero en el extremo de un palo hace de guja, mientras que un cuchillo de descuartizar servirá para improvisar una pica. Las hojas de las hoces y las guadañas se pueden emplear para hacer sustitutos de hocinos, mientras que la cabeza de un hacha puede ser utilizada para fabricar una hacha de asta. Naturalmente, uno no se ha de restringir al uso de utensilios civiles, y así se puede improvisar una lanza atando una daga al extremo de un palo, o hacer un hocino con la hoja rota de una cimitarra. Como el DM asignará penalizaciones, en lo que se refiere a golpe y daño, debido a los materiales inferiores utilizados, los guerreros y los clérigos deberían pensar en reducir ese montón de penalizaciones tanto como les sea posible a base de lograr eficiencia en el uso de ciertos de esos tipos de armas de asta, y no limitarse a usarlas si se les deja. Por decirlo de algún modo, eso es mejor que nada.

Armas de asta mágicas

Otra táctica que pueden emplear los DM para introducir las armas de asta en sus mundos de juego consiste en tentar a los jugadores con tesoros en los que hayan armas mágicas de ese tipo. Para empezar, los DM pueden crear armas de asta que tengan en sí encantamientos mayores que +1. ¿O es que resulta tan difícil imaginar una partisana +2? También puedes duplicar los efectos que se dan en espadas y otras armas. ¿Qué hay de malo en un *hocino afilado*, una *guja*

vorpal, una pica que sea un arma de *lengua de llama*, o un *bardiche congelador*? ¿A alguien le interesa una *alabarda de disrupción*? Y también deberías incorporar armas de asta que tengan bonificaciones de combate cuando son usadas contra ciertos enemigos. Un ejemplo claro puede ser un tridente con bonificaciones cuando es usado contra seres acuáticos.

Para dar un buen ejemplo de lo que quiero decir, ahí va un arma de asta mágica para personajes de bajo nivel: una *vara de armas de asta*. Se trata de una gruesa vara, repleta de botones. El usuario de la misma descubrirá, ya sea utilizando hechizos de Identificar, o probando y equivocándose, que cuando se aprieta un botón, la vara se extiende y cambia de forma para convertirse en un tipo concreto de arma de asta. Todos los tipos se hallan representados en la vara y cada uno es activado por un botón determinado. Cada arma es de la versión +1 y, naturalmente, hay un botón para devolver la vara a su forma original. Y, cuando se halla en esta forma, la vara puede ser empleada como un garrote +1. Como aliciente adicional, dado que no se trata de armas «naturales», el usuario puede emplear cualquiera de las formas de la vara como si tuviese una casilla de pericia en armas llena con el tipo de arma de asta que se trate. El valor en PE de tal arma es de 1.000.

Tradición heroica

Muchos jugadores pueden creerse que, a diferencia de las espadas, las armas de asta no tienen tras de sí una tradición heroica. ¿Qué bardiche es tan bien conocido como Excalibur? ¡Sorpresa!: en la historia de la humanidad existen una serie de casos en los que el uso de las armas de asta por héroes individuales los llevó hasta los libros de leyendas, y, al menos, una ocasión en que tal uso cambió el curso de la historia.

Durante las Guerras de los Diadoquios (los Sucesores), que tuvieron lugar cuando los generales del fallecido Alejandro Magno se pelearon por los despojos de su imperio, el campamento fortificado del general Ptolomeo fue atacado por un rival. El enemigo usó elefantes de guerra para abrir una brecha en la empalizada del campamento y, de pronto, apareció en el interior el líder de la manada. Mientras sus hombres se desbandaban, presa del pánico, Ptolomeo tomó una *sarissa* (una pica macedónica de unos 6 metros de largo) y luchó en solitario contra el elefante. Al sentirse herida, la bestia giró sobre sus talones y se volvió por donde había venido, provocando el pánico del resto de la manada, que se unió a él. Los elefantes, en estampida, se llevaron por delante a las tropas atacantes sin tener en cuenta, en su ciego terror, que teóricamente estaban del mismo bando. Y los hombres de Ptolomeo volvieron a reunirse y, aprovechando el momento, ganaron la batalla. Después de eso, Ptolomeo se apoderó de Egipto, instaurando una dinastía que iba a concluir con Cleopatra.

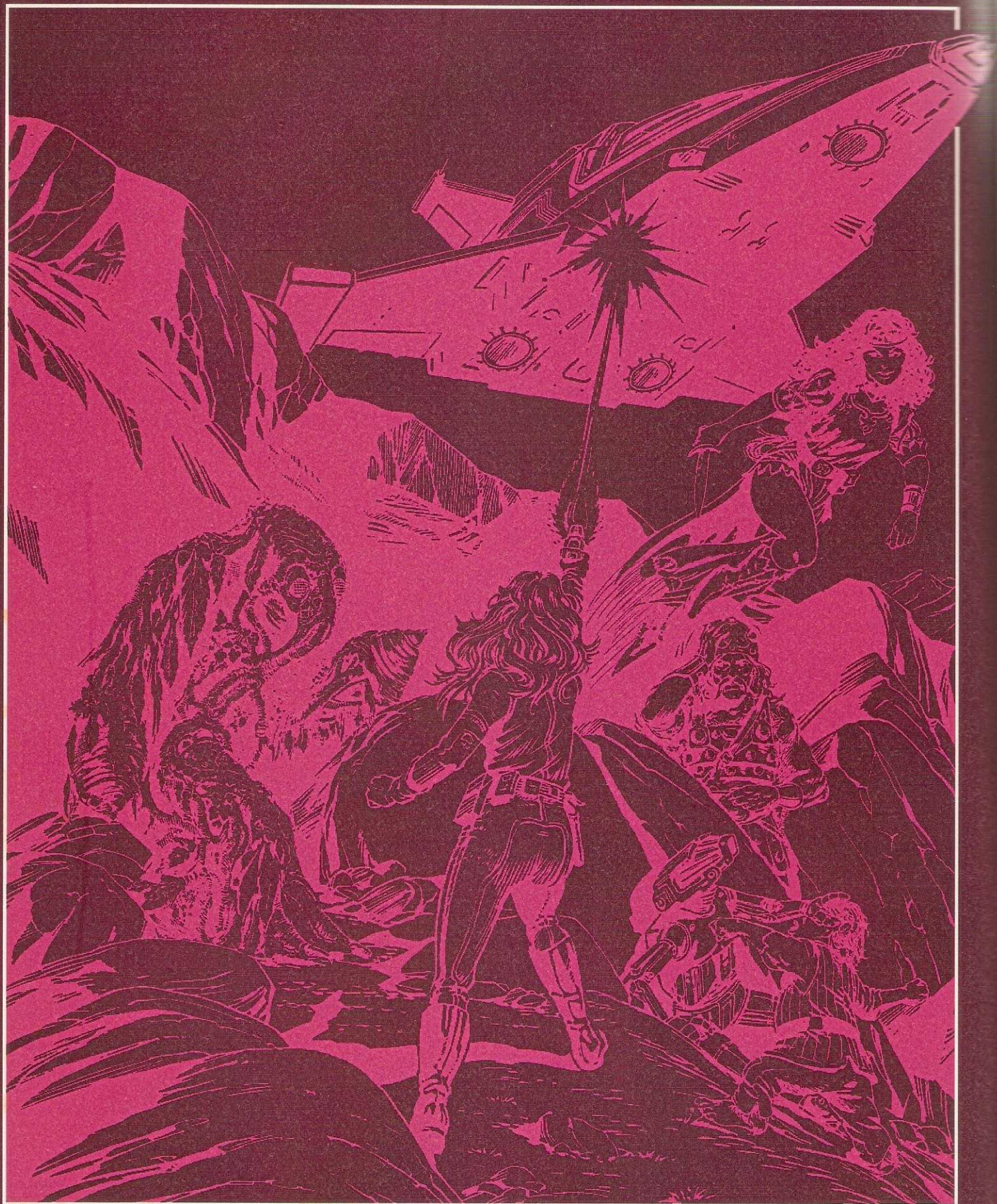
Y, en la Francia del siglo XIV, durante el sitio de la plaza de Mortagne, el señor de Beaujeu, que era uno de los defensores, estaba armado con algo que nos es descrito

como una lanza que, debajo de la hoja regular llevaba un garfio. El noble usaba esta singular arma para agarrar a los que subían por las escaleras de asalto y tirarlos al foso, y se dice que, en el curso de las diversas escaramuzas, él sólo ahogó de este modo a más de una docena de asaltantes. Naturalmente, este caso no es tan importante, como el anterior, en el sentido de que no cambió la historia, pero el hecho es que fuera un caballero francés, el que estaba usando un arma de asta. Evidentemente, hasta los más selectos gentilhombres de la clase alta se dignaban a usar tales armas, al menos en el caso de la guerra de sitio, mientras estaban defendiendo el propio castillo. Después de todo, una lanza de caballero es un arma de asta más, y si puede ser usada para luchar pie en tierra como una lanza normal, ¿por qué no usar una lanza normal?

Las hazañas realizadas con armas de asta no se limitan al mundo occidental: otro caso histórico de tal empleo tuvo lugar en el Japón medieval, y puede servir de inspiración para los aficionados a tales escenarios. En el año 1180, durante una de las muchas batallas entre los clanes Minamoto y Taira, el primero contaba con la ayuda de los monjes guerreros del templo Mii-dera. El arma favorita de esos monjes guerreros era la *naginata*, un arma del tipo guja. Los ejércitos de los dos clanes se enfrentaron a ambas orillas del río Uji y, siendo la más pequeña de las dos, la fuerza de los Minamoto se puso a la defensiva, por lo que, para ganar tiempo, empezó a romper las maderas del único puente que cruzaba el río por aquellos parajes. Pero los soldados Taira empezaron a infiltrarse por los restos del puente, y pronto quedó claro que alguien iba a tener que detenerlos.

Fue entonces cuando apareció Tajima, un monje del templo Mii-dera, que tras tirar la funda de su *naginata* al río, se plantó en solitario en mitad del casi deruido puente. Inmediatamente, los arqueros Taira empezaron a tomarlo como blanco: él esquivó muchas de sus flechas, y muchas otras más fueron detenidas por su armadura, pero lo que realmente le iba a dar fama fue el que cortase en el aire o echase a un lado, usando la hoja de su *naginata*, a muchos otros dardos enemigos. Claramente, se trataba de un guerrero con gran destreza en el uso de su arma. Al punto, más y más guerreros fueron entrando en esa lucha, y los Taira acabaron por conseguir la victoria. Pero Tajima el Cortaflechas ya se había ganado un lugar prominente en los anales de las hazañas bélicas niponas. Y también es ahora un ejemplo a imitar por los monjes guerreros del JdR. Cambiando algunos nombres, este ejemplo puede tener lugar en cualquier campaña de ambientación oriental. Y un personaje occidental con una guja, hocino, pica o arma similar puede ser capaz de emularlo, siempre que cuente con la suficiente destreza y habilidad.

Espero que este artículo te haya convencido para que uses las armas de asta más a menudo en tus campañas, debido a su variedad, a su utilidad y a que son diferentes. Y es que un juego de rol medieval no es un verdadero juego de rol medieval si no cuenta con la presencia y el uso adecuado de las armas de asta.



LO QUE

NO

SE DEBE INCLUIR

A J
OTXARKOAGAKO
GAZTE TALDEA

Las decisiones difíciles en el diseño de una campaña

por Arthur Collins

Hay un viejo chiste (o si lo prefieren, una muestra del acervo popular) en el que alguien le pregunta a un escultor si resulta difícil esculpir un elefante. El escultor contesta: «No, uno sólo tiene que tomar un gran bloque de mármol e irle quitando con el cincel todo aquello que no se parezca a un elefante.»

Ahí está, exactamente, lo que se ha de hacer cuando se está diseñando un mundo de campaña. Justo eso y nada más. Una vez uno sabe (aunque sea de un modo puramente intuitivo) cómo va a ser su mundo, hay que empezar a definirlo tanto por lo que se deja fuera del mismo como por lo que se incluye en él. Si se está planeando un mundo, continente o región en donde hay nieve y hielo durante todo el año, está claro que allí las palmeras y los camellos iban a estar de más. Y si se los quiere poner, habrá que tener muy buenas razones para su existencia en tal mundo. Si se suprime esa razón, palmeras y camellos estarán de más.

Es preciso dejar claro este punto, especialmente a la luz de la proliferación de las opciones de monstruos y personajes que se dan en juegos como el AD&D y otros similares. Porque siempre está presente la tentación, especialmente entre los jugadores más jóvenes y menos experimentados, de tratar de meterlo todo y seguir adelante, pase lo que pase. El resultado es una pérdida de poder creativo. Y, cuando se incluye todo, la gente se aburre o se siente confundida, porque entonces la campaña pierde su foco.

Aristóteles ya escribió acerca de las unidades dramáticas, observando que, si una historia era demasiado confusa, o incluía demasiados elementos (tales como personajes, tiempos o lugares), la audiencia no podría seguirla y el resultado sería un fracaso dramático. Lo mismo sucede con las partidas de juego de rol. Si uno trata de meterlo todo en un lugar, ese sitio no resultará creíble. También los seres y las prácticas especiales pierden su singularidad cuando uno se los encuentra a cada momento.

Con este artículo voy a tratar de ayudarte a definir mejor el medio ambiente en el que desarrollar tu campaña. Yo tengo la tesis de que las

buenas aventuras dependen de un buen diseño del medio ambiente en que se desarrollan, y que ese buen diseño depende de que se mantenga una consistencia, y ese mantenimiento depende tanto de lo que uno deja a un lado como de lo que incluye.

Poblaciones

Los juegos tales como el AD&D tienen montones de monstruos de apariencia humana (habitualmente llamados «razas»). Además de los humanos, tenemos a los semihumanos: elfos, enanos, halflings, semielfos, gnomos, etcétera. Y están los llamados humanoides: orcos goblins, hobgoblins, espantajos, kobolds, ogros, etcétera. Hay gigantes de varios tipos, centauros y otros hombres-bestia, y hadas y otros seres mitológicos: pixies, sprites, nixies, dríadas, sátiros, etcétera. Tampoco hay que olvidar a los diversos licántropos, hombres que se transforman en bestias y tipos subhumanos (yetis, trogloditas, etcétera). Además de eso, muchas razas, y especialmente por alguna razón los elfos, tienen un montón de subrazas.

¿Y qué resulta de ese tener tantos monstruos parecidos a los humanos? Por una parte, que muchas razas de monstruos son, simplemente, caricaturas facilonas de varios aspectos de la humanidad. En vez de usar las razas, las culturas o las filosofías para diferenciar a un grupo de otro, nos limitamos a crear una nueva especie de monstruo humaniforme. El mismo J. R. R. Tolkien hizo esto, de algún modo, en El Señor de los Anillos: sus hobbits y elfos nos mostraban diferentes aspectos de la humanidad, cuando eran comparados a los hombres de su mundo. Esta es una prác-

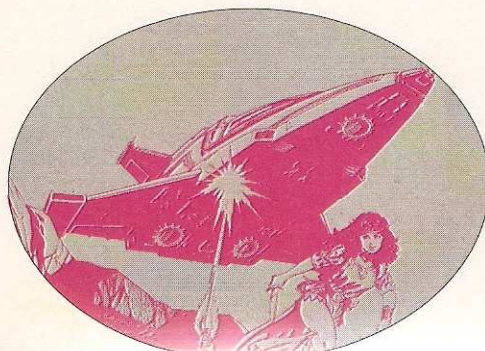
tica literaria antigua y respetada: a veces hemos de ver a lo humano en el no-humano, para llegar a apreciarlo. Sin embargo, también nos libera de tener que considerar algunas cosas muy diferenciadoras, tales como la raza, la cultura y la filosofía. Es preciso señalar que la campaña de uno no necesita de un montón de especies humaniformes, si se es bueno en la creación de sociedades creíbles.

Por otra parte, lo diferente, lo extraño que se encuentra en «el otro» es un concepto importante en la fantasía. Nuestros mundos necesitan de los no-humanos para que se dé el contraste con los humanos, y para incrementar el sentido de lo maravilloso que uno nota cuando se encuentra con ellos. Pero no hay que olvidar la ley de disminución de resultados: cuanto más se normaliza a los no-humanos, menos «¡guau!, ¡genial!» se va a lograr cada vez que uno se los encuentre.

Así pues, aquí cabe aplicar las siguientes sugerencias:

1) Hay que limitar el número de tipos no-humanos en la zona. Haz que el hogar resulte «casero». La zona básica de tu campaña debería ser el lugar del que son los PJ, y mantén cualquier cosa extraña en las fronteras de ese lugar (ver 3, más abajo). Y desarrolla el hilo argumental de tu campaña usando únicamente aquellos pueblos que vayan a permitirte mantener una consistencia.

2) Desarrolla culturas en lugar de razas. En vez de utilizar a un nuevo humanoide que habita en el desierto, ponle un alboroz a un orco o a un humano, y hazle cabalgar un camello. En lugar de crear una raza de gente de las nieves, haz que tus halflings se adapten al clima, al estilo de los esquimales. En cierta ocasión, diseñé una zona de campaña en la que los elfos dominaban los bosques de un modo no muy diferente al que los británicos impulsieron su «raj» en la India colonial. Su principal enemigo era el gran jefe de los hobgoblins. Pero, en lugar de hacer que los hobgoblins fueran salvajes y violentos, los consideré cultos y violentos, más bien como los klingons de Star Trek... o los sicarios de César Borgia. Los hobglo-



blins vestían bien, hablaban bien y eran unos excelentes navegantes. También eran crueles y belicosos. Dominaban a los pueblos menores (goblins, orcos, etcétera) y los despreciaban por ser inferiores a ellos. A pesar de todo, los hobgoblins tenían en sí una especie de honor. Y la única cosa que tuve que cambiar en los hobgoblins fue su incapacidad de aumentar de nivel, y esto fue fácil de solucionar.

3) Pon a esa raza extra ocasional en las fronteras de tu campaña. Esos tipos extra pueden dar el aliciente adicional que necesita tu campaña. Las razas añadidas también pueden ser colocadas en la misma zona de campaña, siempre que se hallen ocultas entre las sombras: algunos trolls viviendo en cuevas, unos pocos zombis escondidos en túmulos, hombres-lobo en las marismas solitarias y hadas del bosque con las que uno se topa por casualidad. Otros seres pueden ser colocados en planos adyacentes o invocados mediante la magia para ese gran enfrentamiento.

4) No permitas que un jugador te haga incluir una raza de personajes que no concuerden con el resto. Algunos jugadores quieren encarnar a elfos, halflings o lo que sea, y no aceptan otra cosa. Si no has planeado la presencia de ciertas razas en tu zona de campaña, no cedas a los jugadores. Cuéntales algo acerca de tu mundo, y dales la oportunidad de elegir una raza diferente.

Clases y poderes

Una buena campaña no tiene por qué incluir todas las clases y poderes disponibles para los PJ. No hace mucho dirigí una aventura para personajes enanos. El escenario era siempre bajo tierra, y limité el grupo a enanos, halflings y gnomos. Dado que a ninguna de estas razas le está permitido, originalmente, el tener clérigos (al menos como PJ), les dije a los personajes que se hicieran con una buena reserva de pociones curativas y les di un contacto, fuera del subterráneo, que podía ocuparse de las heridas graves. El hecho de que no tuvieran ningún clérigo no desequilibró al grupo. Por el contrario, tuvo dos ventajas: amplió la experiencia de jugar con un grupo sólo de gentes de los pueblos pequeños; e hizo que los jugadores se mostraran mucho más cuidadosos de lo que hubieran sido normalmente (especialmente ante la posibilidad de hallarse con algún no muerto). Así, la restricción de un factor (nada de clérigos) iba ligada a una cuestión referente a la identidad de la campaña (todos enanos). No se trataba de algo arbitrario, y por tanto sirvió para mejorar la partida.

Yendo en la dirección opuesta, a algunos DM les gusta meterse en la expansión de clases. Por ejemplo, los brujos pueden ser muy comunes en una campaña, y prestarse una gran atención a los especialistas en las diversas escuelas de magia. Está bien, pero deberá de estar acompañado por una restricción en otro aspecto. Si los magos son tan abundantes y especializados, probablemente los guerreros no abundan tanto, especialmente como dirigentes.

Veamos algunos consejos para mantener la consistencia:

1) No dejes que tus jugadores te convengan para permitir clases que tú no desees. Si los druidas (o los monjes, o los derviches) no se adecúan a tu campaña, no metas a uno de ellos a la fuerza, sólo para que alguien pueda jugar con esa clase. Si

tienes que acudir a una racionalización arbitraria y tomada por los pelos para tener en la zona una clase que está fuera de lugar, tu campaña perderá el foco. Para mantener la consistencia, ese tipo raro va a tener que enfrentarse con el asombro o las sospechas allá donde vaya y en eso va a centrarse el juego, más que en las aventuras que tu estés diseñando.

2) Haz más interesantes a los tipos no aventureros. Los alcaldes, concejales, leñadores que preparan carbón vegetal, mercaderes, campesinos, mayordomos, chismosos, pastores de gansos y demás no son tipos aventureros, pero todos ellos pueden ser usados en encuentros con los jugadores. Si haces que la gente de tu mundo resulte interesante, no será necesario que realicen sortilegios, o blandan espadas a dos manos. Y en el campo de la política y el gobierno, la mayor parte de nobles y caballeros serán guerreros o al menos tendrán algún entrenamiento militar, pero eso no significa que tengan que estar siempre luchando... ni tienen que hacerlo para resultar interesantes.

3) No tienes por qué usar todos los hechizos que hay en los libros. Los clérigos se muestran especialmente pesados en desear ciertos encantamientos; y dado que obtienen sus hechizos de poderes que no son de este mundo, los clérigos no tienen por qué hallar esos encantamientos escritos en alguna parte, como necesitan los magos. Por consiguiente, los jugadores asumen que los clérigos pueden tener los hechizos que les venga en gana. ¡De eso nada, monada! No hay nada malo en que la deidad de un clérigo le diga: «En lugar del encantamiento X, voy a concederte el hechizo Y.»

Siguiendo la misma línea, si no hay nadie para enseñarle a un personaje una determinada especialidad, no tienes por qué buscar un modo en que permitirle adquirirla. Si no quieres usar la especialización en armas, déjala de lado. Al fin y al cabo, es tu mundo.

Seres

Si te parece que hay un montón de seres humaniformes en los JDR fantásticos, eso no es nada comparado con todos los otros monstruos que se encuentran en los manuales de juego. Los seres nuevos, extraños, son maravillosos, pero ocasionan algunos problemas. ¿Qué hay del ecosistema? ¿Dónde obtienen su comida esos seres depredadores? ¿Alguna vez luchan entre sí? ¿Cómo puede existir la civilización en la cercanía de tales terrores? Si hay una pareja de dragones en la comarca, ¿no se comerían todo el ganado de los alrededores? ¿Y no matarán los guerreros a todos los dragones?

El viejo problema del dungeon sobrecargado no se resuelve simplemente a base de tener un mundo más allá del dungeon. Lo único que haces en tal caso es variar la escala del problema.

Aquí vienen al caso algunas sugerencias:

1) Haz que lo normal resulte excitante. En una ocasión maté a todo un grupo de tipos guerreros usando cabras gigantes. Unos osos gigantes o una manada de bisontes pueden ser igual de mortíferos. Y para que el peligro aceche no se necesita que el lugar sea salvaje. Incluso los animales de una granja (por ejemplo un toro irritable) pueden ser enemigos peligrosos. Lo cierto es que no necesitas de entes exóticos para matar a los PJ. Un amigo mío es bien conocido por su empleo de cienpiés gigantes (que casi es el único monstruo con el que haya sido capaz de matar a un personaje). Si se dan en la bastante cantidad, incluso los bichos más cotidianos pueden resultar mortales.

2) Cuidado con que no hayan demasiados no-muertos; los normal es que haya un tipo dominante por zona. Transilvania es conocida por sus vampiros, Egipto por sus momias, y algunos tipos son hallados por cualquier parte (por ejemplo: los fantasmas). Haz que tus personajes vayan a lugares nuevos para hallar no-muertos nuevos. De este modo, los no-muertos siempre resultarán sorprendentes y desafiantes... y parte del nuevo medio ambiente en el que llevar a cabo las aventuras.

3) No necesitas todos esos dragones. Al juego AD&D le encantan los dragones, y esa especie ha proliferado. Deja de lado aquellos que no desees. Ningún mundo necesita de más de tres o cuatro tipos principales de dragones, y ninguna zona de campaña precisa de más de uno o dos. Si hubiera más, la existencia de tantos dragones pone en cuestión el cómo ha logrado sobrevivir la humanidad (por no mencionar al resto de seres vivos). Si mantienes escasos a los dragones y limitas sus apariciones, su importancia se verá aumentada cuando aparezcan. Por otra parte, nunca dejes que tus personajes se metan con los bebés dragón: tales pequeños existen, pero es preciso que los personajes aprendan a respetarlos. A menos que tus héroes se hayan metido en algún lugar remoto que está repleto de toda clase de dragones, haz que los únicos de estos seres con los que se topen sean los aterradores gigantes escupefuego que se supone deben de ser.

4) Algunos monstruos son sólo ornamentales. Puedes incrementar la calidad de la experiencia de tus jugadores haciéndoles encontrarse con animales sin valor de combate. El describir el tableteo de un pájaro carpintero o la explosión de verdor de un conejo surgiendo a la carrera desde un escondrijo introduce más a los jugadores en el ambiente, aunque no haya que tirar por Iniciativa. Para crear atmósfera no uses solamente a los monstruos más grandes y peligrosos. Hablando claro, cosas tan simples como son unos mosquitos, las sanguijuelas normales, el encontrar el cuerpo de un animal medio devorado por los lobos, el oír cómo caen bayas a través de la hojareda de un bosque, o unos simples mapaches tratando de saquear las bolsas de comida del grupo pueden entrar a formar parte de la aventura, sin poner en peligro las vidas de los aventureros. Y eso hace destacar aún más los grandes encuentros, que se hallan relacionados con los objetivos de los aventureros.

Posesiones

Las posesiones acostumbran a entrar dentro de dos amplias categorías: equipo y herramientas,



tesoros. También en esto es habitual que los jugadores deseen tener todo lo que se encuentra en los libros de reglas, a pesar de que es posible que algunas cosas no vayan bien para tu campaña. Digamos que tu mundo de campaña se basa en una agricultura de subsistencia, con una base tecnológica cultural similar a la de la república romana. Las monedas de oro serían algo prácticamente inexistente. Y no se encontrarían otras espadas que no fueran las cortas.

Recuerda:

1) Un tesoro es aquello a lo que se da valor. Si tienes una economía pobre en dinero, en la que predomina el trueque, tus posesiones acostumbrarán a ser difíciles de mover. Puede que las balas de cañón y cosas así valgan un montón, pero se necesitan animales de carga para transportarlas, y no te van a caber en las alforjas. En muchas sociedades, la mayor riqueza es la asociada a la posesión de las tierras, en cuyo caso puede ser que los héroes sean recompensados por sus hazañas con predios, la renta de unas tierras o dominios feudales. Naturalmente, una de las principales motivaciones de las aventuras es la ansia de lograr riquezas, así que es casi seguro que los personajes siempre van a ir muy detrás del dinero (probablemente más que las sociedades en que se vean metidos). No obstante, si deseas que la plata (o el cobre, o incluso el estaño) sea el principal metal precioso, hazte el favor de ajustar las tablas como te venga en gana. Si lo que deseas es que tus personajes tengan que trabajar más duro para subir niveles, pues adelante...

2) Las armas están ligadas a la tecnología. Si tu mundo no está muy avanzado en metalurgia, entonces va a resultar difícil hallar armas de acero; deberás pasar con las de bronce, lo que no está tan mal. En la única ocasión en que tendrás que preocuparte de ajustar las tablas será cuando sea introducida un arma de otro nivel tecnológico: por ejemplo, un arma de hierro en una cultura de la Edad del Bronce tendría un bono de +1 a +2, mientras que una de acero tendría un bono de +3; por el contrario, un arma de bronce en una cultura que emplee el acero tendría una penalización de -2 a -4. Pero ten en cuenta que si un arma específica no ha sido aún inventada en tu mundo, no tienes que incluirla, sólo porque a un jugador le encanten los daños que causa con ella.

3) Las armas también están ligadas a la cultura. Los japoneses del siglo XVII sabían perfectamente cómo fabricar y utilizar las armas de fuego, pero prefirieron ponerlas fuera de la Ley, con el fin de mantener el estatus de la clase de los samurais. En algunas culturas primitivas, las flechas de caza tienen plumas, pero las flechas de guerra, no; esas gentes saben que las flechas con plumas matan con mayor eficiencia, pero para ellos la guerra es una cuestión de honor y orgullo, y no simplemente de matar. En una cultura que valore los combates singulares, en especial entre los nobles, la arquería puede quedar relegada a las clases bajas, como los campesinos, o incluso ser mal vista, por considerarla un modo cobarde en que matar a alguien. Si diseñas una cultura, deberías saber qué armas son apreciadas por dicha cultura, y no tienes por qué introducir otras, sólo por complacer a los PJ. Por otra parte, el introducir una arma nueva en una cultura puede causar una gran alteración en su devenir normal, y puede que no sea eso lo que buscas.

Religiones

La mayoría de las culturas acostumbran a tener una religión dominante, que puede no mostrarse tolerante hacia las que puedan hacerle la competencia. Cuando varias religiones coexisten en una situación de fuerza comparable, existe una tendencia hacia el sincretismo. El sincretismo es la práctica de igualar las cosas similares, suavizando sus diferencias y acabando por juntarlo todo. Los romanos eran unos grandes sincretistas, que identificaron a Júpiter con Zeus, a Juno con Hera, a Mercurio con Odín, etcétera. El resultado fue la dilución de las religiones diferenciadas que existían antes de su asimilación. Y lo cierto es que esto contribuyó a la destrucción del politeísmo tanto como el avance del cristianismo. Si consientes demasiadas cosas, acabas con una religión en la que nadie puede creer y que a nadie le importa.

Así que piensa en lo siguiente:

1) Mantén el control creativo. Cuando decidas acerca de las religiones en tu zona de campaña, no tienes por qué incluir todas las que están en los libros, ni todos esos dioses. Escoge lo que más te guste. Ni siquiera tienes que aceptar toda la mitología no humana que se da actualmente en el juego AD&D. En la mitología nórdica, los elfos eran seguidores de Frey, así que no necesitas toda esa religión élfica que explican en los libros, si no la deseas. Naturalmente, eso hace que resulte posible un maravilloso conflicto entre los elfos nórdicos y los elfos «puros» que ven a sus primos, los adoradores de Frey, como culturalmente esclavizados... ¡o incluso como apóstatas!

2) Los seguidores de la misma religión no tienen por qué estar de acuerdo entre sí. Los jugadores tienden a utilizar los alineamientos como equivalentes a las religiones, y la religión como equivalente a complicadas escuelas de pensamiento. Se debe enfatizar que es posible que la gente esté en desacuerdo acerca de cuál es el modo correcto en que practicar su religión común (por ejemplo: el bien caótico argumentando contra el bien legal acerca de cuál es el mejor modo en que hacer el bien). Y es posible que la gente traicione, en la práctica, los ideales que profesan de palabra (los fundamentalistas religiosos). Y también es posible que la gente sea oficialmente miembro de una religión, sin importarle una higa sus creencias y prácticas (como en el caso de un ladrón que es miembro de una religión estatal). Y es posible que los conflictos entre las diversas facciones, organizaciones u órdenes de una religión sean tan sangrientos como pueden serlo los que existen entre diferentes religiones (por ejemplo: los ortodoxos contra los católicos, el papado de Aviñón o Peñíscola contra el papado de Roma, o los dominicos contra los franciscanos, para tomar algunos casos de la Edad Media). Con otras palabras, uno no necesita de un montón de religiones para que exista un conflicto religioso; y si añades otras religiones hazlo sólo porque realmente vayan

a dar mayor interés a tu mundo de campaña.

El multiverso oficial

Ya juegue uno al D&D o al AD&D, existe en castellano un montón de material acerca de los mundos de aventura que uno puede usar, hay módulos, guías de Krynn y los Reinos Olvidados, Dark Sun, etcétera. Resulta muy tentador tomar todos o algunos de esos libros y el maravilloso y bien pensado material que contienen, y decir: «Bueno, supongo que voy a tener que usar todo esto.»

¡Ni se te ocurra! No tienes por qué usar lo que no desees, y el poder de tu mundo se incrementará a medida de que vayas descubriendo, cada vez con mayor claridad, qué es lo que deseas incluir.

Considera las posibilidades:

1) Tú eres quien decide dónde viven los drow. En los manuales originales de AD&D, los drow vivían en una zona subterránea llamada la Bóveda de los Drow, pero más tarde se empezó a hablar de la Suboscuridad, y presentar un concepto diferente de su sociedad... ¡Sorpresa! Los drow vivirán donde tú quieras que vivan, y sólo si los quieres en tu mundo. Y puedes olvidarte, si así lo deseas, de la Suboscuridad, la Bóveda de los Drow y demás...

2) ¿Quién te dice a ti que tengas que hacer caso de eso de los planos exteriores? Las ideas dadas en AD&D al respecto son muy interesantes, pero no hay por qué seguirlas: cada uno es libre de elegir sus construcciones metafísicas. ¿Quién nos va a imponer que la realidad esté dividida de ese modo? ¡Si incluso puede suceder que la religión de uno de mis personajes le diga que todos los otros dioses son puras mentiras, inventadas por sus sacerdotes para engañar al crédulo pueblo! Y, por el contrario, puede suceder que los otros PJ piensen que el dios de ese personaje es un puro camelo, una simple invención. Está bien el hacer que los personajes difieran en estas cuestiones. Y está bien el mandar a la gente fuera de esta existencia presente y que se encuentren con algo que no es lo que se esperaban... Al fin y al cabo, ¿quién sabe algo de estas cosas?

Conclusión

Al tratar de mostrarte el material de los JdR fantásticos como no prescriptivos, me doy cuenta de que puedo haber hecho que este artículo te parezca demasiado prescriptivo. Y puedes tener miedo de que tus jugadores (esa gente real, de carne y hueso, con la que te reúnes para jugar) pueden sentirse ofendidos por un DM que, desde su torre de marfil, les dice: «Así son las cosas, y punto.» Después de todo, los PJ también dan vida al mundo de campaña.

Eso es perfectamente cierto, pero el DM no puede echarse atrás en sus responsabilidades. Límitate a decir: «Puede que sea vuestro mundo para correr aventuras en él, pero si yo soy el DM, es mi mundo respecto al decidir las cosas que queréis meterle dentro, y que no pertenecen al mismo.» Los jugadores definen ese mundo por sus acciones, el DM lo define por sus contenidos.

EL DM tiene que venderles su mundo a los PJ. Tiene que convencerlos y ganárselos para esa nueva maravilla que les está presentando. Si el mundo tiene un sabor distintivo, los jugadores se lo tragarán sin pestañear. ¿Y no es eso lo que andabas buscando?

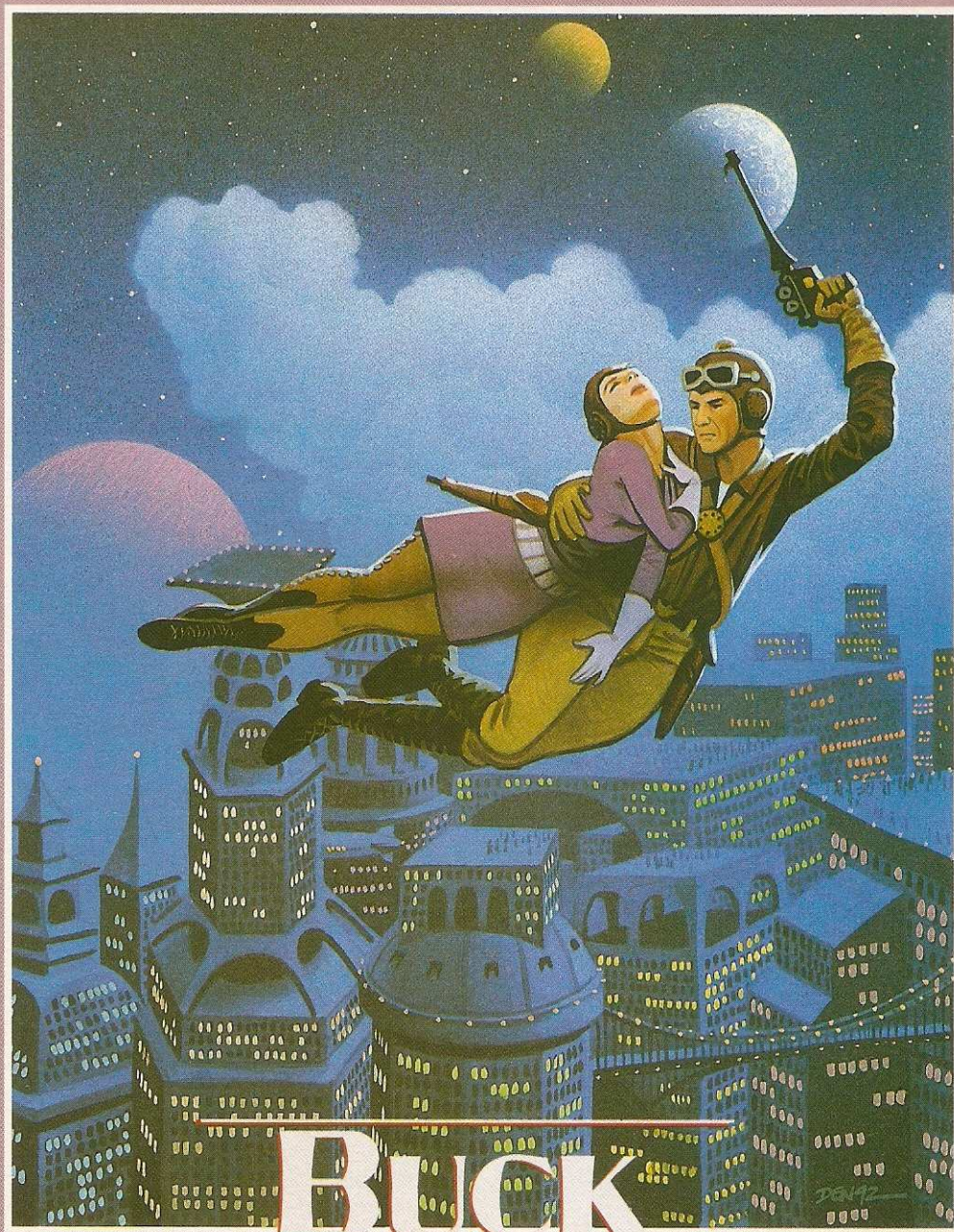


Dragon

MAGAZINE







BUCK ROGERS®

Acción en el siglo XXV

Un juego de rol de
Ciencia Ficción
del Siglo **XXI**

A J
OTXARKOAGAKO
GAZTE TALDEA

BUCK ROGERS®

Acción en el siglo XXV

EL COMIC

Un hombre del siglo XXV

Apenas tenía veinte años cuando terminó la Segunda Guerra Mundial y fue licenciado del servicio aéreo. De regreso a casa encontró trabajo como vigilante de una vieja mina. Un accidente lo dejó bloqueado en su interior, donde había bajado para estudiar un curioso y desconocido gas, que lo dejó en estado de animación suspendida, preservando su vigor y juventud hasta que, cinco siglos más tarde, un corrimiento de tierras dejó entrar aire fresco en la antigua mina, y Buck Rogers despertó.

Anthony Rogers se hacía estas reflexiones cuando despertó en las páginas del número de agosto de 1928 de la revista *Amazing Stories*, tras un sueño de quinientos años. Unos meses más tarde repetiría su despertar en la nueva tira de prensa titulada *Buck Rogers*. Era el 7 de enero de 1929. Casualmente, ese mismo día aparecía la primera tira de *Tarzán*. Faltaban unos meses para que estallara la Gran Depresión.

En aquel momento la televisión era un sueño que, tal vez, se inventaría muchas décadas después. La radio era un niño que apenas había empezado a dar sus primeros pasos. El cine había empezado a hablar hacía unos meses, poco antes de que Dick Calkins se sentara a dibujar *Buck Rogers*.

El relato aparecido en *Amazing Stories*, bajo la firma de Philip Nowlan, atrajo la atención de John F. Dille, que le pidió a su autor que la convirtiera en una tira de prensa. En busca de un nombre más apropiado para el protagonista de la nueva tira, Dille tomó prestado el del popular cowboy del cine Buck Jones. El dibujante elegido para darle vida fue Dick Calkins, quien ya había trabajado en el *Detroit Free Press* y el *Chicago Examiner*.

A diferencia de precedentes tiras de fantasía y ciencia ficción, *Buck Rogers* adoptó una forma narrativa totalmente propia del cómic. Además, introdujo muchas nociones de ciencia ficción, a un público que mostraba escaso interés y conocimiento de los libros y revistas de ciencia ficción. La tira popularizaría toda la parafernalia que hasta entonces había sido propiedad exclusiva de los pulps: pistolas de rayos, cohetes, robots, etcétera.

La tira no perdió el tiempo. El primer día, los lectores vieron a *Buck* despertarse quinientos años en el futuro y encontrar a Wilma Deering, quien parecía tener la capacidad de volar, y también tuvieron un atisbo de que ocurría algún tipo de conflicto. Antes de terminar la semana se reveló que los mongoles rojos del desierto de Gobi habían atacado América y que

«las estructuras monetarias, industriales y de transporte se habían colapsado. El gobierno dejó de existir.» Además, «sobre las ruinas de Nueva York, San Francisco, Detroit y otras muchas, los mongoles alzaron ciudades de magnificencia supercientífica».

Gradualmente, los americanos, que vivían principalmente en los bosques y en el campo, habían comenzado la reconstrucción, y habían creado organizaciones, conocidas como orgs, para hacer una guerra de guerrillas contra los invasores. Wilma es miembro de una de esas organizaciones y nos es mostrada como un personaje activo, independiente y con una cierta inclinación por *Buck Rogers*.

Como dibujante, Calkins tenía grandes limitaciones. Estaba lejos de dominar las técnicas básicas del dibujo, entintado, anatomía y perspectiva. Su puesta en escena era torpe, pero poseía un enorme entusiasmo y una afición, casi infantil, por los gadgets y trucos que tan importantes eran para la serie. Como guionista, Nowlan parece haber sido más inquieto, e incluso ignoró, una vez sí y otra también, a los invasores asiáticos, para introducir otros elementos de ciencia ficción. Al principio del segundo año de la tira, los marcianos visitan la Tierra y los lectores tienen la oportunidad de

BUCK ROGERS®

Acción en el siglo XXV

descubrir a los hombres tigre, que eran el equivalente de los mongoles en el Planeta Rojo. Como otros muchos visitantes, que llegarían en sus platillos volantes, los marcianos sentían un especial interés por recoger y examinar especímenes humanos. Wilma es uno de los especímenes recogidos, lo que embarca a Buck en una nueva aventura. En esta secuencia concreta, el autor muestra su inspiración al diseñar el primer cohete interplanetario del mundo, con el que podrá rescatar a otras víctimas secuestradas por los marcianos —«les enseñaremos quién es quién en el sistema solar»—. Calkins nos ofrece un detallado diagrama de los sofisticados sistemas del ingenio volador.

La tira se pobló enseguida de un equipo habitual de personajes: el Dr. Huer, brillante científico, amigo y mentor de Buck; Killer Kane, traidor y sinvergüenza, eterno rival del protagonista; Black Barney, que empezó su carrera como pirata aéreo, para acabar como adlátere de Wilma y Buck.

En 1930 se vino a sumar a la tira diaria una página dominical. De hecho, el propio Buck Rogers no aparecía en absoluto en las primeras dominicales, que sólo visitó ocasionalmente durante la década de los treinta. El protagonista era un adolescente llamado Buddy Deering, hasta entonces desconocido hermano menor de Wilma. Buddy era un evidente guiño a los jóvenes lectores, que se suponía constituían la mayor parte de la audiencia de los suplementos dominicales. Era un joven brillante e imaginativo, que pronto encontró su pareja en una princesa marciana a la que acompañó a su planeta en la primera aventura. Se llamaba Alura y pertenecía al pueblo dorado, una raza diferente de los desagradables hombres tigre. Las páginas dominicales estaban considerablemente mejor dibujadas. El responsable

era un joven dibujante llamado Russell Keaton, que hacía de negro de Clakins en las dominicales. Posteriormente sería sustituido por Rick Yeager.

En 1939 aparecía la bomba atómica en la tira. De nuevo, Nowlan introducía algo sobre lo que ya se llevaba tiempo escribiendo en las revistas de ciencia ficción —al igual, por supuesto, que las revistas científicas—. Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, muchos de los villanos de la serie volvieron a tener rasgos orientales. En las tiras diarias apareció una nueva raza de marcianos, que parecían prácticamente japoneses. En las dominicales, Buddy, Barney, Doc y los demás tenían que vérselas con unos japoneses descendientes de los responsables del ataque a Pearl Harbour.

La tira comenzó a sufrir una serie de cambios durante los años cuarenta. Según Murphy Anderson, «Phil Nowlan fue despedido de la serie, antes de morir. Fue despedido por ir "demasiado lejos"». Aparentemente, a partir de ese momento Calkins escribió y dibujó en solitario la tira diaria, y Yeager se encargó de la página dominical. Calkins abandonaría la tira en 1947, y Anderson, que había empezado su carrera dibujando para Planet Comics, se haría cargo de ella hasta 1949, con una breve reaparición en 1958. A finales de los años cincuenta y tras una serie de idas y venidas por parte de Yeager, Anderson y Leonard Workins, George Tuska se hizo cargo tanto de la tira diaria como de la página dominical. El Syndicate volvió a recurrir a escritores de ciencia ficción, como Fritz Leiber y Judith Merrill, que dieron un aire más sofisticado a las aventuras de Buck. La página dominical terminó su publicación en 1965, y la tira diaria, dos años más tarde.

Buck Rogers haría su reaparición, en el escenario, en 1979 en una pelí-

cula protagonizada por Gil Gerard, a la que seguiría una serie de televisión. El renacido interés llevó al New York Times Syndicate a intentar una nueva versión de la tira, escrita por Jim Lawrence y dibujada por Gray Morrow. Buck Rogers en el siglo XXV inició su andadura el domingo 9 de septiembre de 1979, en un pequeño número de periódicos. Su éxito distó mucho de ser memorable. Cary Bates sustituyó a Lawrence como guionista a principios de 1981. En otoño de 1982, Jack Sparling se convirtió en el titular de la tira, hasta su final al año siguiente.

Las aventuras de Buck Rogers llegaron a aparecer en casi cuatrocientos diarios y llegaron a tener más de cincuenta millones de lectores. Su éxito motivó las imitaciones, como Brick Bradford, que inició su andadura en 1933. La tira estaba escrita por William Ritt, quien, presuntamente, había dado a su amigo Phil Nowlan la idea original para la historia de Buck Rogers. Alex Raymond, que estaba dibujando las páginas dominicales de Tim Tyler's Luck, fue encargado por King Features Syndicate para que creara tres nuevas series para competir con el Tarzán de Hal Foster, el Dick Tracy de Chester Gould y el Buck Rogers de Calkins y Nowlan. Raymond, en un excelente momento creativo, se presentó como Jungle Jim, Secret Agent X-9 y Flash Gordon en enero de 1934.

Lo cierto es que, a pesar de los indudables méritos de Brick Bradford y Flash Gordon, Buck Rogers seguirá ostentando el mérito de ser la primera tira que se convirtió en un auténtico símbolo del futuro, descubriendo a los lectores un mundo futuro que, si hoy nos sorprende por su ingenuidad, en aquel momento espoleó los sueños de millones de lectores.

—Laureano Domínguez

BUCK ROGERS®

Acción en el siglo XXV

EL JUEGO DE ROL

Salta al siglo XXV junto a uno de los héroes más populares de la ciencia ficción mundial.

No, si ya sé lo que vais a decir. «Oh, no, otro artículo en loor de la última novedad de Ediciones Zinco, aprovechándose de la plataforma privilegiada que tienen en **DRAGON Magazine**.» Vale, puede ser cierto, pero sólo en parte. Si no lo decimos nosotros, ¿quién lo va a hacer? ¿La competencia? Aún recuerdo los tiempos en que la aparición de un JdR, de cualquier pelaje o signo, en castellano, era motivo de festejos y vítores por parte de toda la afición del país. Los tiempos cambian, y supongo que más de uno sonreirá con la boca torcida, fastidiado ante esta «política de apabulle» que parecemos practicar. Tampoco se trata de eso, hombre: simplemente se nos ofreció, con unas condiciones interesantes, un juego de rol de Ci-Fi clásica, que es algo a lo que le estábamos dando vueltas en Zinco desde los tiempos de la llorada *Star Ficción*. Es por ello que me gustaría que me acompañáseis a lo largo de estas páginas, para conocer un poco mejor un juego que, si bien no aspira a ser una «vaca sagrada», tiene una serie de virtudes que lo hacen muy recomendable para una serie de fines. Ante todo, hay que ser sinceros, aunque teniendo en cuenta que una novedad para nuestras mesas de juego no es una cosa que pueda descartarse a la ligera, sólo por una marca o por un logo determinado.

Durante dos meses, he asistido al nacimiento de la criatura, y en un proceso

como éste, que acaba con la paciencia del más pintado, se le termina cogiendo cierta tirria hasta al juego de tus amores. Pasó un poco con el *AD&D*, pero como que Buck siempre me ha caído simpático (y Erin Gray como Wilma en la serie de TV estaba estupenda), decidí ahorrarle al bueno de Rogers los lógicos cabreos que acompañan a una producción editorial de este jaez.

Atrás quedó la «misteriosa» publicidad sobre la que todos hacían quinielas, y en la que muchos andaban más cerca de la verdad de que imaginaban. Echándole un vistazo al catálogo del 94 de TSR, era fácil de adivinar, ¿no? Y aquí le tenemos, hablando en castellano y conservándose como una rosa, a pesar de que ya tiene más de doce lustros. Para alguien que ha estado hibernado más de quinientos años, estas cosas no tienen la más mínima importancia.

Buck Rogers no sale de la nada ni es una moda pasajera: comenzó su andadura como una añeja «comic-strip», cuna de los más insignes héroes de la ficción universal. Su éxito le animó a pasar a la radio, y de ahí, al cine, creando escuela en el serial cinematográfico junto a su primo lejano *Flash Gordon*. Parte del éxito de Buck Rogers reside en su mundo particular: uno de los primeros «futuros de metal oxidado», al que tanto énfasis daría luego *Star Wars*. Muchos de vosotros conoceréis al

Héroe del siglo XX gracias a la serie de TV que se pasó hace unos años por las cadenas autonómicas, o por el juego de rol que TSR lanzó en su día sobre él.

La verdad es que estas dos referencias inmediatas para conocer al personaje trazado por Dick Calkins no son demasiado fiables para enjuiciar el juego que ahora tenemos ante nosotros. Tanto en una versión como otra, Buck Rogers había sido «puesto al día», olvidando su prístina esencia y su especial carisma, incubado en los años treinta. Quizá sea por ello que el primer juego de rol de Buck Rogers, creado por TSR, no gozara de todo el éxito al que podría hacerse acreedor por sus ilustres antecedentes. Así que nuestros amigos norteamericanos le hibernaron un año y algo más. Cuando le dábamos por perdido en el limbo del rol, TSR puso en marcha la máquina del tiempo y recuperó a Buck Rogers recién despierto de su sueño de quinientos años en una mina derrumbada. Y creó un juego enteramente nuevo, que retomaba al héroe tal y como había aparecido en las tiras de cómic que le habían visto nacer.

El éxito de la nueva versión en caja del *Dungeons & Dragons Básico* animó a TSR a incluir fichas, mapas y marcadores a lo que se proyecta que será una línea más ambiciosa de productos: la serie *High Adventure*™. Buck Rogers renace de sus cenizas para cumplir con su misión origi-

BUCK ROGERS®

Acción en el siglo XXV

nal: liberar a la Tierra del dominio de los invasores mongoles. Sólo que ahora vosotros podréis ayudarlo en el empeño.

El nuevo reglamento de *Buck Rogers* es extremadamente sencillo, con algún resabio del conocido sistema de *Marvel Superhéroes*. De manera deliberada, se ha intentado huir de un conjunto de reglas prolifas y farragosas, en pro de ofrecer un producto sencillo y repleto de acción a laudales. Y que se lee de manera muy agradable, ya que no se limita a ser una mera colección de preceptos y tablas mejor o peor agrupadas. Quizá sea por ello que *Buck Rogers* no «llenará» a los amantes de los reglamentos complicados, de gran realismo y con soluciones para todos los casos que puedan presentarse. Por contra, hará las delicias de neófitos y recién iniciados, que encontrarán en él un excelente aliado para partidas rápidas, plagadas de peleas, emociones y peligros, y con un sabor muy «cinematográfico». A cualquier jugador le bastará con una somera lectura del *Libro de reglas* y disponer de algunos dados de seis caras (los únicos que utiliza el juego, y que van incluidos en la caja) para comenzar su andadura en el siglo XXV. El director de juego, como siempre, precisará de algo más de información, como la presentada en el libro de *El mundo del siglo XXV*, donde se ofrecen todos los datos y detalles precisos para la ambientación de la aventura: historia, equipo, armas, vehículos, tecnología, PNJ famosos, etcétera.

Pero si hay algo especialmente valioso en este conjunto de libros, fichas, dados y mapas es el tercer libro, el de *Aventura*. Su función primaria es contener la aventura introductoria que dará la bienvenida a los PJ a la desolada América del año 2400. Pero esta modesta intención queda pronto desbordada ante su naturaleza oculta: ser el mejor manual para «másters novatos» que se ha visto en mucho tiempo. Raramente, un máster sin experiencia puede contar con todo el material de apoyo, los consejos y el paso a paso de

«cómo se hace esto» como el que le ofrece Buck Rogers. La aventura está convenientemente desmenuzada, llena de textos para leer y explicar, y prevé de antemano las posibles acciones de los PJ, ofreciendo al árbitro todos los elementos necesarios para evitar el tan temido silencio y el «Bueno, ¿y ahora qué?».

Incluso los másters con más horas de vuelo sacarán mucho provecho de su lectura, ya que este libro rezuma muy buenas ideas, e incluye secciones sobre *El delicado arte de la improvisación* y *Cómo crear tu propia aventura* cuyo interés es más que destacable. Podemos utilizar un generador de aventuras aleatorio que ofrece el juego, pero el ejemplo de su utilización nos enseñará a utilizarlo con el atemperamiento del sentido común y la reflexión posterior.

Albert Solé ha realizado un buen trabajo de traducción, dada su dilatada experiencia como traductor de novelas de ciencia ficción, y se ha puesto especial cuidado para evitar errores cometidos en el pasado. Es la diosa Imprenta la que tiene la última palabra, pero estamos tranquilos sabiendo que no se han ahorrado ni esfuerzos ni medios para poder ofrecer este juego.

Cada día, más gente elige el rol como su pasatiempo favorito, y creo sinceramente que Buck Rogers puede ofrecerles un comienzo con muy buen pie en tan fascinante mundo. A los jugadores más avezados, *Buck Rogers* les pone en bandeja un futuro muy original (superciencia contra alta tecnología) y una serie de situaciones y desafíos que encontrarán francamente entretenidos. Puede ser el antídoto perfecto contra un exceso de fantasía medieval o cuasifuturos sombríos y decadentes. Los villanos PNJ tienen ese especial encanto de los «malos de película que nunca mueren», que hará disfrutar al máster interpretándolos y a los jugadores enfrentándose a ellos.

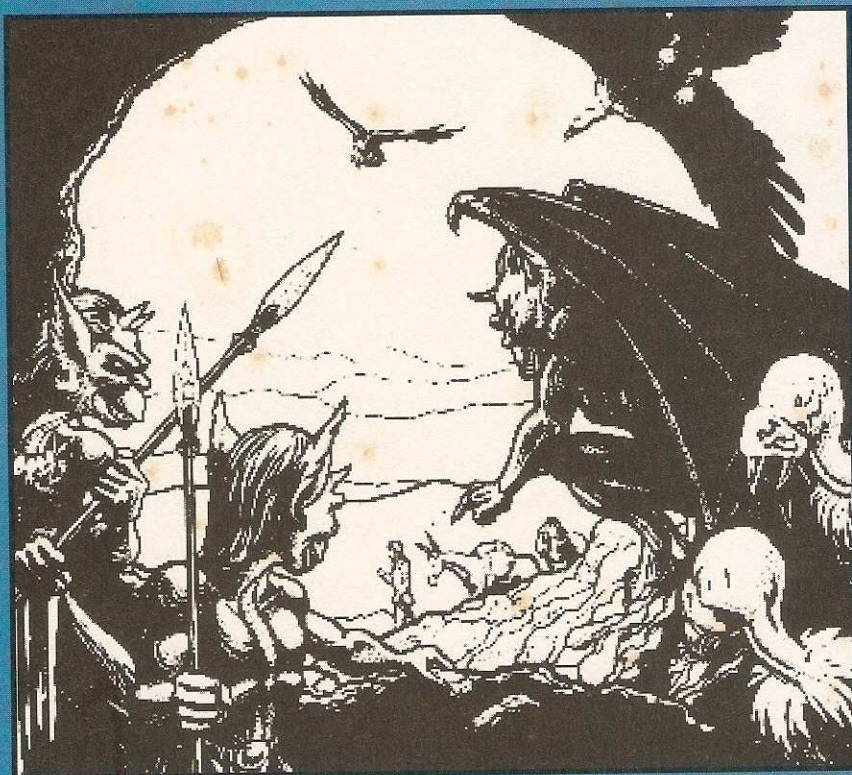
Aquí no hay extraterrestres malvados, ni saltos espaciotemporales, ni marines

con armadura pesada, y ni tan siquiera un mísero OVNI. Pero ello no es óbice para que no disfrutemos de una serie de aventuras con espectaculares persecuciones, valientes hazañas, combates aéreos, planes maquiavélicos y todo el suspense y la emoción del cómic y el serial cinematográfico. Los másters más «folletinescos» verán rápidamente el alcance de una campaña extensa de Buck Rogers: la guerra total contra los Han y su expulsión del continente americano. Un fin para el que será menester dedicar muchos esfuerzos y mucha «sangre, sudor y lágrimas».

Además, la edición española de *Buck Rogers* cuenta con un extra que no posee su homóloga norteamericana, y que hará las delicias de los aficionados al cómic. Se trata de un cuadernillo con un facsímil de la primera historieta protagonizada por Buck Rogers, que relata su llegada al siglo XXV y sus inicios como luchador por la libertad. Este obsequio, junto con las numerosas ilustraciones tomadas de la tira original que aparecen en las reglas, harán muy apreciada esta edición para los foros de la CI-FI clásica.

Recordando los muchos momentos, buenos y malos, que hemos pasado en Zinco junto a este esforzado luchador, y ante los alentadores resultados obtenidos tras el «playtesting», me atrevería a pedir que, sin que vuestro ánimo se vea influenciado por mis palabras o las de otros, abráis la caja y juzguéis por vosotros mismos. Que saquéis lo bueno que contienen sus páginas y lo apliquéis en vuestra andadura como jugadores o másters. Se podrá prescindir de muchas cosas, como fichas, dados de veinte caras, mapas o auténticas enciclopedias de reglas, pero no de una cosa: de la diversión. Y esto es lo que, simple y llanamente, os ofrece Buck Rogers. Serán el tiempo y vuestro acertado criterio quienes han de darnos la razón.

—Francisco José Campos



BAJO EL CERRO DE LOS BUITRES

Por Jeff Fairbourn

**¡Bombarderos avistados,
arriba a las doce!**

Ilustraciones: Jeff Fairbourn

Jeff comenta: «Como que las responsabilidades en mi vida se han incrementado geométricamente, no tengo mucho tiempo de escribir aventuras para **DRAGON**. Cada día observo que dependo más de esta revista para disponer de excelentes módulos que incluir en mi campaña, y no es algo que me disguste demasiado».

«Bajo el Cerro de los Buitres» es una aventura de AD&D diseñada para 6-9 jugadores de nivel cero a uno (unos cinco niveles en total; los personajes de nivel cero cuentan como medio nivel). Tiene lugar en Valle Alto, en el mundo de los Reinos Olvidados, aunque puede adaptarse con sencillez para que sea una aventura introductoria en cualquier universo de juego. Este módulo está pensado para preparar a PJ de nivel cero para las clases de personaje que mejor se les acomoden cuando hayan alcanzado el nivel uno. La trama se centra en el urd, un monstruo detallado en el *Compendio de Monstruos Volumen Dos*.

Si participan PJ de nivel cero, los jugadores y el Dungeon Máster deben decidir qué líneas generales quieren seguir con los personajes de nivel cero. Este módulo puede jugarse con la versión de *Greyhawk Adventures*, de los módulos *N4 Treasure Hunt* y *N5 Under Illefarm*, o cualquier conjunto de reglas compatibles.

La versión en los módulos N4 y N5 es sencilla. Los PJ de nivel cero comienzan a -500 PE. Aunque los atributos de los PJ se determinan de la manera normal, no tienen habilidades especiales o competencias mágicas. Cada uno de ellos tiene 1-6 pg y una pericia en armas.

Para este módulo, un PJ debe tener al menos 4 puntos de golpe y debe también elegir dos pericias en no armas (ambas de la categoría general). A lo largo de la aventura, el DM debe tomar nota de las inclinaciones del PJ hacia cualquier clase o alineamiento (lo que puede dictar una clase particular). Cuando el PJ alcance cero PE, el jugador y el DM deben decidir la clase de personaje concreta que el PJ de nivel cero pretende acatar.

Las indicaciones generales dadas en *Greyhawk Adventures* son algo más duras. Todos los atributos estándar para un PJ de nivel cero tienen un valor inicial de 3, y el PJ tiene 3 Pg. Estos valores pueden ser aumentados a través de la adquisición y distribución de experiencia. Si se usa esta versión, el DM debe

lugar esta aventura después de que los PJ lleven algunas semanas de juego y hayan subido sus puntuaciones, puntos de golpe y otras habilidades.

Los PNJ que puedan servir como mentores, tutores e instructores para los PJ novatos en esta aventura están presentes, si el DM los necesita.

Los PJ de nivel uno optan por una clase de personaje y progresan rápidamente en su campo. El DM debe decidir si los PJ de nivel cero y uno tienen alguna relación previa entre ellos en la campaña. Los PJ de nivel uno pueden utilizar los mismos medios de instrucción y desarrollo que los de nivel cero.

El Valle Alto es razonablemente seguro para los PJ de nivel bajo, y consiste en una serie de tierras cultivadas y algunos pueblos. Más de un aventurero veterano se ha retirado en él para vivir en paz los últimos años de su vida en Valle Alto. Estos veteranos suelen ser encontrados a menudo regentando tabernas y negocios donde puedan contar sus historias (con algunas exageraciones) y oír todos los rumores y cotilleos que circulan por ahí. La gente es amistosa, y la mayor parte de la vida en Valle Alto está exenta de problemas. Es un lugar tranquilo para crecer, para aprender el valor del trabajo duro y para retirarse.

La milicia de Valle Alto consta de cincuenta hombres, cada uno armado con una espada y una lanza. El área también está protegida por la Compañía de Arqueros de Pegaso, un grupo de setenta y cinco mercenarios montados. Si el DM lo desea, puede alistar a los PJ en la milicia del valle. Si los PJ sólo están de paso, puede que no se vean obligados a alistarse a la fuerza, pero a la gente de Valle Alto no confían ni en los vagabundos ni en los que van por libre. Debido a que la mayoría de la gente en el lugar es de alineamiento legal, cualquier PJ de alineamiento neutral o caótico será aislado en silencio de la comunidad.

PARA EL DUNGEON MASTER

Cuando Dorug el urd fue separado del resto de su familia, creyó que perecería. El poderoso viento arrebató a la pequeña criatura, llevándola lejos de su territorio natal, en los Picos del Trueno; Dorug estaba desorientado y exhausto cuando por fin aterrizó al cobijo de algunas colinas rocosas.

Tras dormir unas pocas horas, Dorug se despertó y descubrió que el vendaval había remitido. Comenzó a explorar los alrededores. Aunque no lo sabía, el viento había llevado a Dorug hacia el sur de los Picos del Trueno, hacia las colinas cercanas al Peñasco de Narizganchuda. Dorug fue atraído por una gran roca de extraña forma, un lugar al que los aldeanos de Valle Alto llamaban el Cerro de los Buitres, debido a la gran población de buitres (normales y gigantes) que vivía en su vecindad, y por la forma de la roca en sí misma. El gran monumento de piedra parecía de lejos una gigantesca cabeza de buitre, con el pico abierto y gritando en dirección al cielo. Muchos buitres construían sus nidos a la sombra de aquel «pico».

La llegada de Dorug al Cerro de los Buitres marcó un punto de inflexión en la vida de los habitantes del roquedal. Una tribu de kobolds había asentado allí su residencia desde hacía muchos años, viviendo en las cavernas que había debajo de la «cabeza». A causa de la proximidad de su hogar a las tierras de los hombres, su número siempre ha ido decreciendo. Cuando Dorug llegó, la tribu estaba al borde de la extinción. El urd fue aceptado como jefe de los kobolds, y empezó a ejercer su control sobre los supervivientes. Les ordenó que robaran varias crías de buitre gigante, pero en lugar de comérselos, como solían hacer los kobolds, los cuidó y los entrenó.

Con el paso del tiempo, algunos de los kobolds se sintieron resentidos por la atención que prestaba Dorug a los pájaros gigantes. Algunos se enfrentaron a Dorug, diciendo que sus esfuerzos con los buitres eran inútiles y equivocados. Dorug llevó a estos revoltosos afuera, para demostrarles el valor de su trabajo.

Bajo el Cerro de los Buitres, un áspero camino, discurre desde Valle Alto hasta Agua Wyverna, en Cormyr. Los kobolds sediciosos fueron obligados a caminar por esta senda bajo la mirada atenta de los jóvenes buitres. Dorug silbó a las aves para que atacaran, y éstas se elevaron. Cada buitre llevaba una larga y afilada piedra entre sus garras, y los pájaros picaron directamente hacia los kobolds en el sendero. Los kobolds intentaron huir, pero fueron lapidados hasta la muerte por las piedras lanzadas por los buitres.

Dorug vio con satisfacción cómo el resto de los pájaros del Cerro de los

Buitres se unían a sus congéneres adiestrados para devorar los cadáveres de los kobolds disidentes. No es preciso decir que la fe de los kobolds restantes en Dorug y su programa de entrenamiento creció como la espuma. El grupo aéreo comenzó asustando a viajeros solitarios en el camino, y la tribu de kobolds empezó a prosperar.

El grupo aéreo de Dorug no había atraído la atención de ningún aventurero profesional porque nadie había estado en el área desde hace mucho tiempo, y porque el grupo de kobolds y buitres no habían hecho daño alguno a la sociedad.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace algunos años, un semielfo de edad avanzada llamado Randamis Ambleer se retiró a Valle Alto para vivir de sus modestos ahorros. Contrató a algunos albañiles para que le construyeran una casa modesta, y se mudó allí en compañía de sus sirvientes. Fue bien recibido por la gente de Valle Alto, y ofrece un banquete anual a sus vecinos en el aniversario de su llegada. Tiene un gran prado, donde cría buenos caballos como afición.

Randamis se vio forzado a retirarse debido a una dolencia estomacal crónica. La enfermedad podía ser hereditaria, o consecuencia de su vida aventurera. Cuando sus vecinos y sirvientes sugieren que busque ayuda clerical, se limita a sonreír, a mover la cabeza y decir que lo ha intentado muchas veces, pero que la enfermedad siempre regresa. El semielfo dice que es el momento de dejar que la enfermedad siga su curso. De momento, Randamis ha sido capaz de mantener a raya el dolor bebiendo infusiones de una hierba exótica. Los ingredientes del cocimiento pueden ser adquiridos en los mercados del este de Cormyr, y el semielfo envía agentes con regularidad para reunir las provisiones que necesita.

Randamis tiene una auténtica «lista de la compra», y envió a su último grupo de emisarios a un periplo más largo, que les llevaría a través de Archendale, Sembia, Suzail en Cormyr, y el Bosque de Hullack. Les espera pronto y está ansioso de que regresen, ya que su suministro de hierbas comienza a ser escaso.

Por desgracia, los emisarios tuvieron problemas. Tras pasar por Agua Wyverna, viajaron a través del Camino Viejo que rodea el Peñasco de Narizganchuda y que

lleva hasta Valle Alto. Pasaron por el Cerro de los Buitres, y cayeron en la emboscada de Dorug y sus pájaros bombarderos. Todos los jinetes, con excepción de uno, murieron.

Los caballos de carga se desbandaron, pero los kobolds los atraparon enseguida, y no quedó ni rastro de lo que allí había ocurrido. Maribee, el único jinete que logró escapar, quedó malherido por los buitres antes de poder perderse de vista. Deshecho por el miedo, el dolor y la pérdida de sangre, Maribee se aferró a su montura y cabalgó hacia el sur de Valle Alto, hacia una ciudad llamada Ambleer. Con sus últimas fuerzas, Maribee llegó a pedir ayuda al edificio más cercano, la Posada del Camino Polvoriento.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

La Posada del Camino Polvoriento es un lugar de paso muy popular para los viajeros en Valle Alto, y es el establecimiento favorito de los miembros de la milicia local. A menudo, gente vivaracha y de vida aventurera se para allí, gente que las ha visto de todos los colores y ha vivido para contarlo. La posada es un buen sitio para gente como los PJ, ya que hay gente interesante a la que conocer y cosas fascinantes que aprender.

El dueño es Sammson Muchaplata, un enano que se retiró de la vida de aventurero después de una riña con un gigante: logró mucha plata en el lance, pero casi le cuesta el pellejo. Utilizó el tesoro para construir la hospedería y retirarse. Suele relatar la historia del gigante, una petición muy reiterada de sus parroquianos. Es abierto y amistoso, sobre todo con la gente joven y audaz, como los PJ.

Sammson es miembro de la milicia de Valle Alto, y amigo íntimo de Randamis. Con su ojo clínico para los sinvergüenzas de todo pelaje, ejerce de vigilante de la comunidad ante visitantes no deseados, dejándoles caer de manera sutil que se marchen si son susceptibles de causar problemas.

Sammson Muchaplata: AL LB; CA 9 (6); MV 5; G5/L5; Pg 34; GAC0 16; AT 1; Daño por arma; Fue 17, Des 15, Con 15, Int 13, Sab 14, Car 8, ML 14; armadura de cuero tachonado (no la lleva en la taberna), espada corta +3, pociones de Curación y Levitación, ballesta ligera.

Sammson es bajito incluso para los enanos, ya que sólo mide 1,20 m. Su pelo

y barba son oscuros, con retazos de gris, y se los mete por debajo de la camisa cuando atiende en la posada. Está muy orgulloso de su establecimiento y trabaja duro para que sea un sitio respetable. Tiene sus armas guardadas en un viejo saco, en un armario de la cocina.

Se supone que los PJ son gente de Valle Alto o viajeros a los que se ha dado la bienvenida. Para comenzar la aventura, el DM debería leer o explicar a los PJ lo siguiente:

La Posada del Camino Polvoriento es un bonito lugar para hacer amigos, charlar y relajarse después de un día de trabajo agotador. Os acaba gustando el sitio y su atmósfera amistosa. Parece un buen sitio para compartir vuestras metas y sueños con los demás. Pensáis en las gloriosas historias que habéis oído allí sobre riquezas, honor, fama y bravas gestas. Las historias espolean la imaginación, aunque todo lo que se cuenta parece estar muy por encima de vuestras posibilidades. Algunos de vosotros soñáis con ser algo más que meros sirvientes o campesinos. Hay quien quiere labrarse una reputación, aprender magia o abrazar la religión de alguna de las deidades locales. Aunque sabéis que el camino que os lleve a ello será largo y tortuoso, y que serán los primeros pasos precisamente los más difíciles.

Esta noche, ese camino parece más cercano que nunca. Estáis prácticamente solos en la taberna. Sammson, el patrón, está limpiando a conciencia una mesa y admirando su trabajo; Murthus el borracho está en su rincón, sujetando una jarra vacía.

Fuera de la puerta oís un caballo que se acerca al galope. El galope pasa a trote, el trote a caminar, y al final se detiene frente a la posada. Al cabo de un momento, oís unos pasos vacilantes en la entrada, mientras vosotros miráis expectantes. El hombre entra a tropezones en la estancia, con una mano en la sien y la otra apoyándose en la mesa más cercana. Comienza a hablar, pero se desploma contra el suelo, golpeándose en la mesa al caer. Podéis ver que hay sangre en sus manos.

Sammson corre en ayuda del hombre, usando su delantal para intentar detener la sangre que fluye de su herida en la cabeza. Si los PJ intentan ayudar,

Sammson les da instrucciones de que traigan un poco de agua y de cerveza, y algunos trapos de la cocina. Mientras curan sus heridas, el hombre se levanta, agarra del brazo a un PJ y dice «Randamis... Debo... », y se desmaya.

Sammson reconoce al punto al hombre y a quien llama. Tras vendar al desdichado, saca del bolsillo una moneda de plata para cada PJ y les dice:

«Tomad esto —sé que sabréis utilizarlas— y el pony de Murthus, y llevad a este hombre a Ambleer Manor. Es un sirviente de Randamis, y creo que podrá ayudarle. ¡Rápido, ya tardáis!»

Ayuda a los PJ a llevar afuera al herido y a sentarlo sobre el pony de Murthus. Le indica dónde está la casa de Randamis y les apremia. Si los PJ curan a Maribee con un Curar Herida Leve o conjuro similar, se espabila lo suficiente como para darles las gracias y pedirles que le lleven ante Randamis. Aunque el conjuro cura sus cortes y moretones, Maribee está aún agotado por la larga cabalgata, y se duerme en la silla hasta llegar a Ambleer Manor.

Si los PJ se niegan a ayudar, Sammson adopta un tono severo, ordenándoles que vengán y le echen una mano. Si a pesar de ello siguen negándose, les ordena que salgan de su posada y no vuelvan a ella nunca más. Entonces espabila a Murthus y le urge para que acompañe al jinete a casa de Randamis.

Murthus: AL CB; CA 10; MV 12; Humano de Nivel 0; Pg 3; GAC0 20; AT 1 (ninguno mientras esté borracho); Daño por arma; ML 10; Daga.

Los PJ pueden que conozcan la reputación de Randamis si llevan mucho tiempo en Valle Alto (a discreción del DM). Muchos de los habituales saben alguna historia popular acerca de Randamis, aunque la fuente mejor informada es Sammson.

Poco después de la llegada de Randamis a Valle Alto, antes de que los lugareños le aceptaran, un ankheg atacó a varios granjeros no muy lejos de la Posada del Camino Polvoriento. Ambleer Manor estaba a medio terminar, y Randamis se alojaba en la posada hasta poder habitar su nuevo hogar. Cuando oyó lo del ankheg, cogió su equipo de aventurero y fue hasta el lugar donde los granjeros habían sido atacados. Descendió solo

hasta la madriguera de la criatura, y la mató. Randamis ha sido bien aceptado desde entonces. De hecho, la proeza se hace mayor cada vez que es contada, y Randamis es prácticamente el héroe local.

El viaje hasta Ambler Manor dura media hora, yendo a pie desde la hospedería, y las indicaciones de Sammsón son fáciles de seguir. Cae la tarde, y la gente de Valle Alto se prepara para la noche, por lo que los PJ no se tropiezan con nadie camino de la casa del medioelfo. El estado del jinete herido no varía durante el desplazamiento.

AMBLEER MANOR

Las luces de Ambler Manor siempre están encendidas de noche, con lo que es fácil distinguir la casa en la distancia. Randamis las quiere así, ya que la casa está algo alejada del pueblo, y no quiere que nadie se pierda. La mansión tiene un muro bajo de piedra y un cuidado césped, recorrido por senderos de piedra. Un guarda humano vigila la puerta principal del muro. Durante el día, el guarda franqueará el paso a los jardines a toda persona desarmada. Por la noche, sus órdenes son no dejar pasar a nadie, a no ser que se espere su visita, la situación sea desesperada o se trate de una persona allegada al medioelfo. El guarda está bien pagado por Randamis y es leal a él, no se le puede comprar. (Ver más adelante sus características.)

Cuando los PJ llegan ante el muro de la casa, el guarda les detiene y les pregunta qué les lleva allí. Si los PJ se explican, mira con cautela al jinete y se sorprende al reconocer a Marlbee. El centinela lleva rápidamente al jinete hacia dentro sin desmontarlo, y grita en dirección a la casa pidiendo ayuda. Cuatro guardas más salen del establo que hay detrás de la casa y ayudan a transportar al herido hasta Ambler Manor. El primer guarda vuelve un momento después para preguntarle a los PJ qué tienen ellos que ver con el estado de Marlbee. Tras oír sus historia, les acompaña a la mansión.

Ambler Manor tiene dos plantas y un sótano. Una escalera de piedra lleva a la gran puerta principal. La entrada conecta directamente con el corredor central, que va de este a oeste. A la izquierda hay una escalera que conduce a la segunda planta. Mas allá de esta escalera, una puerta se abre hacia el gran comedor, amueblado

con mesa de roble, diversos tipos de sillas, una chimenea de piedra y trofeos de la vida aventurera de Randamis (incluyendo una gran concha de ankheg, convertida en candelabro, sobre la mesa). A la derecha, el pasillo lleva a la cocina, las habitaciones de los criados, una pequeña sala y una letrina con baño. Al sótano se accede desde una escalera en la cocina.

Escaleras arriba, otro pasillo presenta diversas puertas que llevan a las distintas estancias. A la izquierda, una puerta lleva al laboratorio de Randamis, su dormitorio y una pequeña biblioteca, donde además tiene su santuario a Tymora. A la derecha, las puertas llevan a las dos alcobas para invitados y un trastero donde Randamis

guarda sus útiles de aventurero.

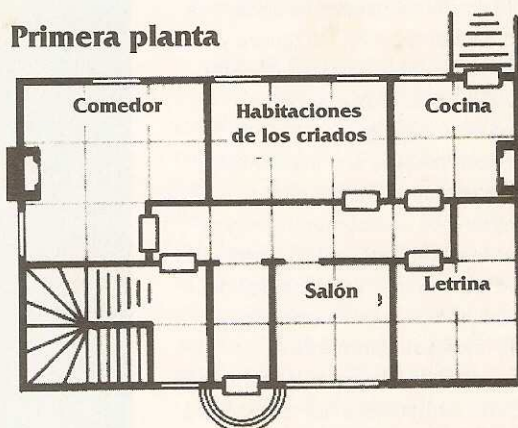
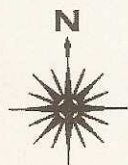
Los PJ son llevados a través de la entrada principal hacia la izquierda, hasta el comedor. Los guardias que se encontraron antes están aquí, junto al jinete, que está sentado en una de las sillas. Los PJ son invitados de forma lacónica a que se sienten y esperen. Tras un par de minutos, Randamis entra en la habitación.

La puerta de la estancia se abre, y un criado entra sosteniendo una vela. Se vuelve y sostiene la puerta para que pueda entrar alguien más. La persona que hace su entrada a continuación lleva un camisón de seda verde. Sus rasgos faciales denotan su ascendencia élfica.

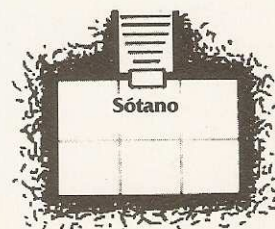
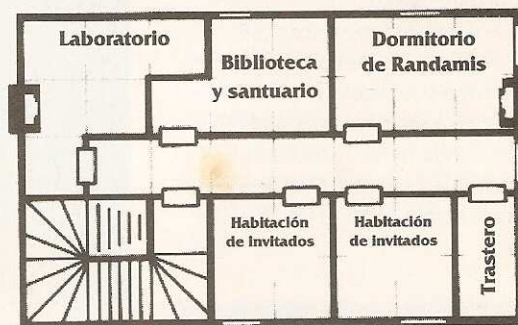
AMBLEER MANOR

1 cuadro = 3 metros

Primera planta



Segunda planta



tranquilo por la estancia, da una orden y todas las velas del candelabro se encienden a la vez. Mira a los guardias, luego a vosotros, y después se acerca al jinete.

Veis cómo retira los vendajes de Sammson y examina la herida. De su ropa saca un disco plateado que cuelga de una cadena, cierra los ojos y parece rezar o meditar. Momentos después, la herida del jinete se cierra, y su cara pierde parte de su expresión hierática. El semielfo retrocede, mira a un guardia y dice simplemente: «Cerveza.» Cuando el centinela deja la habitación, Randamis se acerca a vosotros y se sienta a la mesa.

«Bien hallados seáis», dice con voz queda, casi se diría que tímida. «Soy Randamis Ambleer. ¿Quiénes sois vosotros?»

Si los PJ no dan espontáneamente sus nombres a Randamis, éste les ignora y pide información al guardia de la puerta. El hombre dice todo lo que sabe, y Randamis vuelve a preguntar a los PJ. Si siguen sin decir nada, o son insolentes, Randamis se levanta y les despacha, diciéndoles que no son bienvenidos y se marchen por donde han venido. También les avisa de que, si son responsables del estado de Marlbee, pagarán por ello.

Si los PJ le dan sus nombres a Randamis e intentan cooperar, sus modales se vuelven amigables y les dice que se pongan cómodos. El guardia vuelve con una jarra de cerveza, que Randamis escancia en la boca del jinete.

Marlbee traga, escupe y tose. Se incorpora asustado y tembloroso, pero el semielfo le coge y le dice que se calme. Marlbee vuelve a sentarse, cierra los ojos y suspira profundamente. Randamis comienza a hablar. «Ahora, Marlbee, dime qué es lo que ha ocurrido. ¿Dónde están los otros?»

El jinete le mira y sacude la cabeza. «Han muerto, Randamis, y hemos perdido todo nuestro cargamento. Acabábamos de salir de Agua Wyverna, y tomamos el Camino Viejo. Rynstan pensó que llegaríamos antes por allí, y todos estábamos un poco nerviosos. Cuando pasamos por el Cerro de los Buitres, unos grandes pájaros volaron

hacia nosotros, llevando piedras y rocas entre sus garras. Dejaron caer las piedras sobre nosotros sin previo aviso, y apuntaron bien. Rynstan, Darble y Cormic quedaron fuera de combate o muertos, y yo quedé malherido. Intentamos luchar y ayudar a los otros, pero los pájaros volvieron, y empezaron a llovernos venablos desde un lado del risco.

Corrimos, esperando que los caballos de tiro nos abrieran camino, y luego volveríamos a recoger a los otros. Los pájaros nos siguieron, y probaron su maldita puntería de nuevo con nosotros. Cuando me di cuenta de que estaba solo, únicamente pensé en llegar ante ti como fuese, antes de desfallecer. Creí que nunca iba a llegar. Me detuve en un edificio cerca de aquí, y no recuerdo nada más. Creo que los caballos con la carga se quedaron en el Cerro del Buitre. Lo siento, Randamis», lloriquea.

Randamis piensa un instante, luego conversa con sus guardias. Tras confortar a Marlbee, se vuelve hacia vosotros. «Gracias por traer de vuelta a Marlbee. Aunque no se encuentre muy bien, necesito saber lo que ha pasado. Algunos de los suministros que llevaba eran muy importantes. La vida tranquila que llevo aquí no está exenta de riesgos, y éste es uno de ellos: eso lo sé.

Padezco una rara enfermedad estomacal que puede ser muy dolorosa si no tomo una infusión hecha de hierbas especiales. Mis provisiones están en las últimas, y el grupo de Marlbee estaba encargado de comprar más al este de Cormyr. Estaba ansioso aguardando su regreso. Mientras envió nuevos agentes a Cormyr, temo que no volverán a tiempo como para ahorrarme unas cuantas noches de terrible dolor. Pero si alguien recupera las hierbas que Marlbee perdió, le estaría muy agradecido».

Si los PJ no se ofrecen voluntarios, Randamis no les presiona sobre el particular, pero agradece a los PJ su cooperación y hace que les acompañen hasta la salida. En cualquier caso, él planea pedir ayuda a la milicia del Valle para castigar a los atacantes, tan pronto como los hombres estén dispuestos (unos dos días). Si los PJ se ofrecen voluntarios para el trabajo, o al menos muestran interés, Randamis continúa.

«Por lo que Marlbee ha dicho, no creo que los atacantes fueran muy numerosos. No hace mucho que la intervención de la milicia fue necesaria para limpiar de bandidos aquella área, y no creo que hayan tenido tiempo para convertirse de nuevo en una amenaza. Había cinco hombres más con Marlbee, buenos sirvientes, cuya pérdida es muy dolorosa. Una emboscada bien planeada y llevada a término por personas disciplinadas podría acabar con este problema rápidamente. Si vosotros deseáis ir, tened por seguro que os recompensaré. Los riesgos son grandes, y creo que es mi obligación que el esfuerzo merezca la pena. Podéis montar en mis caballos hasta el Cerro del Buitre si salís tan pronto como sea posible.»

Si los aventureros están de acuerdo, Randamis y tres guardas acompañarán a los PJ al establo que hay detrás de la casa. Eligen un caballo para cada PJ, más dos caballos de carga para los suministros. Si se le pide, también dará a los PJ que no tengan armas una lanza o una espada corta. Espera que el grupo devuelva las monturas y las armas si la misión tiene éxito. Si los PJ no piensan partir de inmediato, Randamis les dice que los caballos les estarán aguardando, y que podrán llevárselos cuando estén preparados. Los guardas viven encima del establo. Hay en total dieciocho equinos (de monta, de tiro, de carga y algunos de guerra) en el establo.

Los PJ deben partir en dos días, o la oferta de Randamis quedará sin efecto. El semielfo les dice por dónde se va al Cerro de los Buitres, y les avisa de que vayan con cuidado. Claro que Randamis ve en los PJ el germen de un grupo de aventureros, y sabe que el riesgo es para ellos tan necesario como el aire que respiran, así que les anima. En particular, les aconseja que busquen una manera de llegar subrepticamente hasta el monolito de piedra, ya que éste puede estar vigilado por los bandidos o sus aliados voladores.

Randamis Ambleer, semielfo: AL NB; CA 9; MV 6; M7/C4; Pg 26; GAC0 18; AT 1; Daño por arma o conjuro; Fue 12, Des 15, Con 10, Int 16, Sab 14, Car 14; ML 13; Armadura de cuero, Honda, Bastón +2, Varita de Maravillas, pociones de Encontrar Tesoro y Control Vegetal.

Hechizos de Mago: Manos Ardientes,

Amigos, Leer Magia, Sueño, PES, Localizar Objeto, Fuerza, Disipar Magia, Meteoros Diminutos de Melf, Espejo Mágico.

Conjuros de Clérigo: Curar Heridas Ligeras (x2), Luz (x 2), Purificar Comida y Agua, Ayuda, Hechizar Persona o Mamífero.

Guardias (12): AL LB; CA 7; MV 12; Humanos de nivel cero; PG 5 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma; ML 12; armadura de cuero, escudo, espada corta, lanza, ballesta ligera.

Sirvientes (8): AL LN; CA 10; MV 12; Humanos de nivel cero; Pg 3 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma (desarmados); ML 9

HACIA EL CERRO DE LOS BUITRES

Desde Ambler Manor, llegar hasta el Cerro de los Buitres les costará a los PJ cuatro horas. El viaje les lleva a través del corazón de Valle Alto, lleno de suaves colinas y granjas. Mientras avanzan, ocasionalmente los granjeros les saludan al pasar. No encontrarán otros viajeros en el camino.

Si el DM lo desea, puede preparar un encuentro fácil por el camino para ir preparando a los PJ para lo que se encontrarán más adelante. Los aspirantes a héroes pueden encontrarse 1-3 orcos solitarios, 1-2 estirges, o un ladrón humano de nivel bajo.

Orcos (1-3): INT Media; AL LM; CA 6; MV 9; DG 1; Pg 6 cada uno; GACO 19; AT 1; Daño 1-8 (Hacha de Guerra); Tam Med; ML 1; PE 15; CM1.

Estos orcos son los supervivientes de una horda más grande que fue masacrada cerca del camino de Sembia. Han vagado hacia el norte, viajando por la noche, ocultándose y durmiendo durante el día. Atacan a los PJ locos de miedo, esperando eliminar a cualquier testigo que delate su presencia. Si uno de ellos muere, el resto huyen.

Estirges (1-2): INT Animal; AL N; CA 8; MV 3, Volando 18; DG 1+1; Pg 7 cada uno; GACO 17; AT 1; Daño 1-3; AE Chupadura de Sangre; Tam P; ML 8; PE 175; CM2.

Estas criaturas se han instalado en un granero abandonado no muy lejos del sendero. Aunque suelen alimentarse de la sangre de las vacas y los caballos de labor, atacarán ocasionalmente a los transeúntes del camino.

Wilas Mooder: AL CN; CA 8; MV 12; L4; Pg 15; GACO 19; AT 1; Daño por arma; Fue 15, Des 16, Con 10, Int 14, Sab 8, Car 7; ML 9; PE 175 (si se le pilla robando y se le lleva ante la justicia); cuchillo, honda, quince piedras.

Wilas Mooder es conocido como «Pobretón», porque tiene aspecto de mendigo astroso. Es muy conocido en Valle Alto, aunque nadie conoce sus habilidades de ladrón. Wilas pide limosna mientras piensa en la mejor manera de aligerar las bolsas de los PJ. Luego les sigue por el camino, intentando moverse en silencio (45 por ciento) y ocultarse en las sombras (40 por ciento), hasta que pueda robarles los bolsillos (45 por ciento). Si su intento falla, huirá, intentando evitar en lo posible el combate.

Cuando los PJ lleguen cerca del Cerro de los Buitres, lee o explica lo siguiente a los jugadores:

Las colinas han quedado atrás, y las granjas de Valle Alto están cada vez más espaciadas a medida que viajáis. Ahora habéis entrado en una región mucho más abrupta, y encontrado el Camino Viejo. Delante, podéis ver la amenazadora silueta del Cerro de los Buitres.

Alzándose por encima de los árboles y de las formaciones rocosas, el gran monolito parece estar vivo. Dos gigantes salientes forman el pico y la cabeza de un gran pájaro de piedra. La «cabeza» se balancea en precario equilibrio sobre la parte más angosta que forma el «cuello» del ave. Por debajo de éste, la roca se ensancha hasta formar el imponente risco que preside el Camino Viejo. Es un feo capricho de la naturaleza, y no os cuesta imaginar mucho el por qué nunca se ha viajado mucho por el Camino Viejo. Podéis ver diversas formas aladas que vuelan en círculos alrededor de la cabeza del buitre pétreo, y algunas cuevas en el risco que domina el sendero.

Si los PJ desean acercarse a pie desde aquí, deben encontrar un sitio para dejar atados los caballos. A unos cien metros fuera del camino, al oeste, hay un lecho de río seco, rodeado por algunos árboles. Los caballos estarán a salvo si los PJ los dejan aquí. Si los dejan en el camino, hay un 30 por ciento de posibilidades de que un habitante del valle se los lleve, pensan-

do que se han extraviado. Si los PJ exploran los alrededores, encontrarán sus monturas pastando en las tierras de algún granjero local, que los devolverá reticente si los PJ le demuestran que los caballos son propiedad de Randamis (llevan en el anca la marca del semielfo).

El éxito de los PJ en su empresa puede depender de como se acerquen al Cerro del Buitre. Los buitres de Dorug están entrenados para atacar a todos lo que no sean kobolds y que escale el risco en dirección a las cuevas de la tribu (ver área 13). Si los PJ observan el Cerro durante al menos dos turnos, repararán en una gran grieta (ver Área 1 más abajo) en el lado este del monolito (el Camino Viejo queda al sur). Los buitres gigantes que vuelan por encima no pasan sobre la grieta, ya que les atrae más el área cercana al Camino Viejo. Si los PJ observan durante menos de dos turnos, las posibilidades de ver la grieta se reducen a un 40 por ciento.

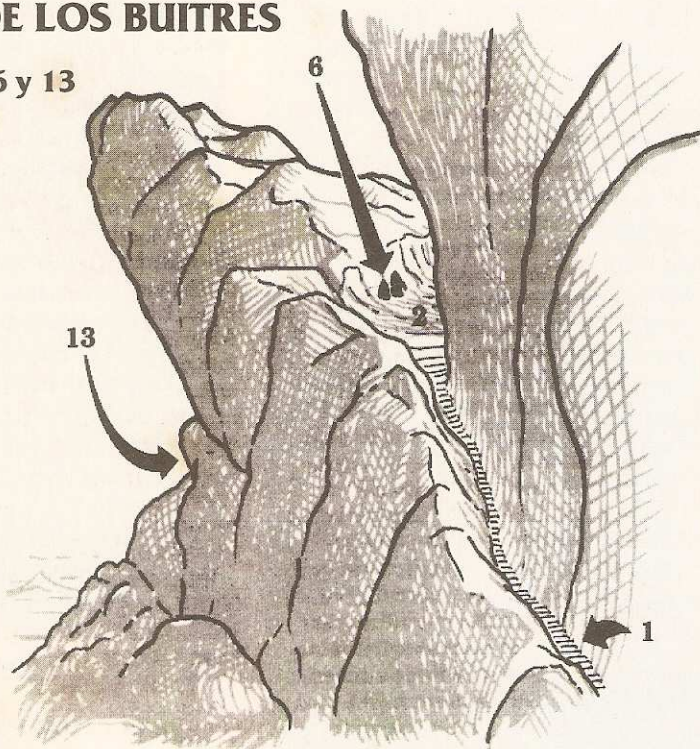
El área 1 puede ser alcanzada escalando la moderada pendiente del lado norte del monolito. La pendiente está llena de rocas sueltas (cuarzo y caliza) y de arbus-tos. Los PJ necesitarán 4D6 rounds para llegar hasta la grieta. Si los PJ se apresuran, llegarán en 3D4 rounds, pero corren el riesgo de caer (ver más adelante). Cada asalto que empleen escalando, hay un 5 por ciento de posibilidades de que 1-2 de los buitres que vuelan en círculos ataquen.

Si los PJ tienen suerte (ascienden con cuidado y los buitres les ignoran), no tendrán problemas. Si suben a toda prisa o deben luchar mientras están en la pendiente, cada PJ debe hacer un tiro de Destreza para evitar el perder el equilibrio (haz una tirada cada asalto de combate, sólo una vez si se sube aprisa). Quien pierda el equilibrio rueda 1D2 x 3 metros hacia abajo, recibiendo 1 Pg por cada tres metros caídos. Los caballos no pueden escalar la pendiente.

Si los buitres gigantes atacan, vuelan hasta su escondrijo en el área 6, cogen una piedra con las garras y llegan hasta los PJ en tres rounds. Atacan al PJ que esté más arriba de la ladera picando a tres metros por encima de la cabeza de los PJ y soltando las piedras. Dorug el urd les ha entrenado bien, y todos sus ataques de «bombardeo» tienen un GACO de 18. Los PJ que lleven cascos o sostengan el escudo por encima de su cabeza pueden elevar su clase de armadura en uno ante

CERRO DE LOS BUITRES

Áreas 1, 2, 6 y 13
desde el
noroeste



estos ataques aéreos. Los buitres gigantes pasan dos veces sobre sus víctimas, lanzando una piedra cada vez. Cada piedra causa 1-3 pg. Tras soltar dos piedras cada uno, los buitres se alejan, se rearmen y vuelven. Si un buitre es abatido o herido, cesa en sus ataques y vuelve a su nido (área 6). Los buitres chillan mientras bombardean, y hay un 15 por ciento de probabilidades por asalto de que el ruido alerte a las criaturas que moran en el interior del monolito.

Buitres, gigantes (2): INT Animal; AL N; CA 7; MV 3, volando 24; DG 2+2; Pg 10, 7; GACO 19 (18 con piedras); AT 1; Daño 1-4 (1-3 con piedras); AE Bombardeo aéreo; Tam M; ML 10; PE 175; CM3

ÁREAS DE ENCUENTRO EN EL CERRO DE LOS BUITRES

Los túneles dentro del Cerro de los Buitres son irregulares y secos. Cuando llueve, se tornan musgosos y húmedos, ya que el agua resbala por las paredes y anega los pasajes. El viento constante en los túneles provoca un ligero rumor, como un perro que ladrara en la distancia. Este ruido no es muy alto y no afectará a la sorpresa en manera alguna, aunque puede poner nerviosos a los PJ. Los túne-

les descienden paulatinamente del área 2 a la 13, con un ángulo de descenso que varía entre los 20 y los 30 grados. La piedra dura y los trillados senderos por ésta hacen que los PJ puedan desplazarse con su tasa de movimiento normal sin riesgo de resbalar. El techo en los túneles varía su altura de 1'60 a 2'50 metros, excepto que se diga lo contrario en el texto. Los túneles están excavados en la roca, y sus paredes son sólidas y ásperas.

1. Abertura. Cuando los PJ lleguen a esta zona, cualquier buitre que les estuviera atacando abandona y comienza a describir círculos sobre el cerro. Los que estén heridos retornan a su nido. El DM deberá leer o describir lo siguiente a los PJ:

Oculto entre los salientes que forman el «pico» del Cerro de los Buitres, hay una grieta de 1,50 metros de anchura. Se abre hacia arriba, y parece adentrarse en el interior del monolito. El suelo de la grieta está cubierto de arena, escombros y pequeñas piedras.

Si un PJ con pericia en Rastreo examina el suelo de la grieta, encontrará las huellas de varias criaturas pequeñas que recorren arriba y abajo el lugar. Aunque

los PJ puedan sentirse vulnerables viajando a través de la abertura, no serán atacados aquí a no ser que les persigan los kobolds (área 7). Al contrario que la parte exterior del monolito, por la grieta se pueda caminar sin riesgo de caer. Mira el diagrama que presenta el área vista desde el noroeste.

2. Garganta. Esta área grande, en forma de pecera, está alojada en la parte trasera de la «boca» del buitre. Siglos de lluvia y viento han creado una pequeña depresión donde las aves han construido sus nidos. Al sur de ésta, donde el suelo se alza de forma brusca, hay diversas cuevas que descienden dentro del cerro. Estos túneles (ver áreas 3, 6 y 8) llevan al hogar de los kobolds y a la guarida de Dorug. La pared norte de esta depresión es roca pura, que da sombra a la zona durante todo el día. La sombra mantiene frescos a las crías de buitre ante los rigores del astro rey. El suelo alrededor de los quince nidos de buitres está cubierto con hojas secas, piedras, excrementos de pájaro. Cada nido tiene 30 centímetros de alto y 60 de ancho. Diez de ellos contienen 1D4+4 huevos (40 por ciento), 1D3+3 crías (30 por ciento) o el esqueleto de algún mamífero pequeño (30 por ciento). En ninguno de los nidos hay tesoro alguno.

En cualquier momento del día, 4-16 buitres adultos vigilan a los polluelos mientras los demás cazan en las montañas de la vecindad. Si los PJ suben a la grieta con luz del día, los buitres se alborotarán pero no causarán problemas, y sólo hay un 20 por ciento de probabilidades de que los kobolds sean alertados. Por la noche, 3D6+6 buitres descansan aquí. Si los PJ entran en la garganta a la luz de la luna, harán que los buitres chillen (40 por ciento) y 1-4 aves atacarán. Si los buitres se alborotan, los kobolds oirán el jaleo y estarán esperando a los PJ.

Cualquier PJ que se acerque a uno de los nidos con huevos o crías será atacado por 1-4 buitres, con la misma posibilidad de alertar a los kobolds ya citada (dependiendo del momento del día). Dorug no ha entrenado a éstos pájaros para que lancen piedras, y sirven más que nada como sistema de alarma y como alimento principal para los kobolds.

Buitres, comunes (24): INT Animal; AL N; CA 6; MV 3, volando 37; DG 1+1; Pg 5 cada uno; GACO 19; AT 1; Daño 1-2;

CERRO DE LOS BUITRES



Vista desde
el Sureste

Tam P; PE 65; CM3.

3. Entrada de Agua. Esta abertura de 2 metros se encuentra con facilidad. El suelo de la garganta se abre simplemente a un corredor erosionado por el agua. Cuando llueve, el agua que cae del «pico» se almacena en el área 2. Desde aquí, circula hacia el área 1, o cae por este túnel. El suelo de la cueva está sembrado de pequeñas piedras, algunas de ellas muy afiladas. Dorug y los kobolds recogen rocas aquí para avituallar a los buitres gigantes. Cualquiera que se pinche con las rocas o corra sobre éstas hará el ruido necesario (15 por ciento) como para alertar a los kobolds del área 12. El corredor desciende de manera regular hasta el área 4.

4. Balsa. El agua que baja por el área 3 se almacena aquí, en una balsa de metro y medio de profundidad. Los kobolds han tapado con piedras el pequeño sumidero natural que hay en el fondo, y utilizan el agua para beber y otros usos. Sin embargo, el agua no está lo suficientemente limpia como para permitir el consumo humano. El techo en esta cámara está a 2.5 metros. El suelo está lleno de cantos pequeños y tierra suelta. Si los kobolds están al tanto de la incursión de los PJ, dos

de ellos (desde el área 7) se apuestan aquí con dardos. Intentan conseguir que los PJ les persigan hacia el pozo del área 5.

5. Foso de la Araña. El techo desciende desde el área 4 hasta que sólo tiene 1,70 de altura, hecho de sólida piedra. El suelo de la estancia está cubierto de desperdicios: rocas, restos de tela, baratijas echadas a perder, huesos y otras porquerías.

Los kobolds tiran su basura aquí para quitársela de encima, y para ocultar un foso de 1,5 metros de ancho y tres de profundidad en el suelo. Ramas y restos de tela se han colocado en su boca, para sostener una capa de basuras. Para el observador casual, el foso es detectable como si de una puerta secreta se tratase. Cualquiera que busque en el suelo cuidadosamente o tantee el terreno con un bastón reparará con toda seguridad (95 por ciento) en el foso. Los kobolds saben exactamente dónde está el agujero, y no se acercarán a él. Las paredes y el suelo del foso están hechos de tierra y piedra sueltas, que se disgregan con facilidad. Quien caiga en el agujero sufre 1D6 de daño, más un punto adicional por la lluvia de piedras y tierra que sigue a la caída.

El pozo es también el refugio de una gran araña. El insecto ha tejido su telaraña

a un metro del fondo del pozo, y cualquier personaje que caiga en él queda atrapado en ella como se detalla en el *Compendio de Monstruos*. La araña acecha en un pequeño nicho de la pared, cercano a su tela, y se apresura a atacar a cualquiera que caiga en su red. Los kobolds saben de la existencia de la araña, y a menudo la alimentan con buitres heridos o muertos. En el fondo del pozo, debajo de la telaraña, hay 3 mo y 16 mp.

Araña, Grande: INT Ninguna; AL N; CA 8; MV 6, 15 en la tela; DG 1+1; Pg 4; GACO 19; AT 1; Daño 1; AE Veneno (Tipo A); Tam P; ML 7; PE 175; CM1.

6. Nidos de los Buitres Gigantes. El suelo de esta cueva está al mismo nivel que la depresión del área 2, y está relativamente seco, incluso en caso de tormenta. Las paredes son de roca sólida, mientras que el suelo y el techo son más inestables, y están cubiertos con piedras afiladas. Cualquiera que se caiga en esta estancia recibe 1-2 puntos de daño.

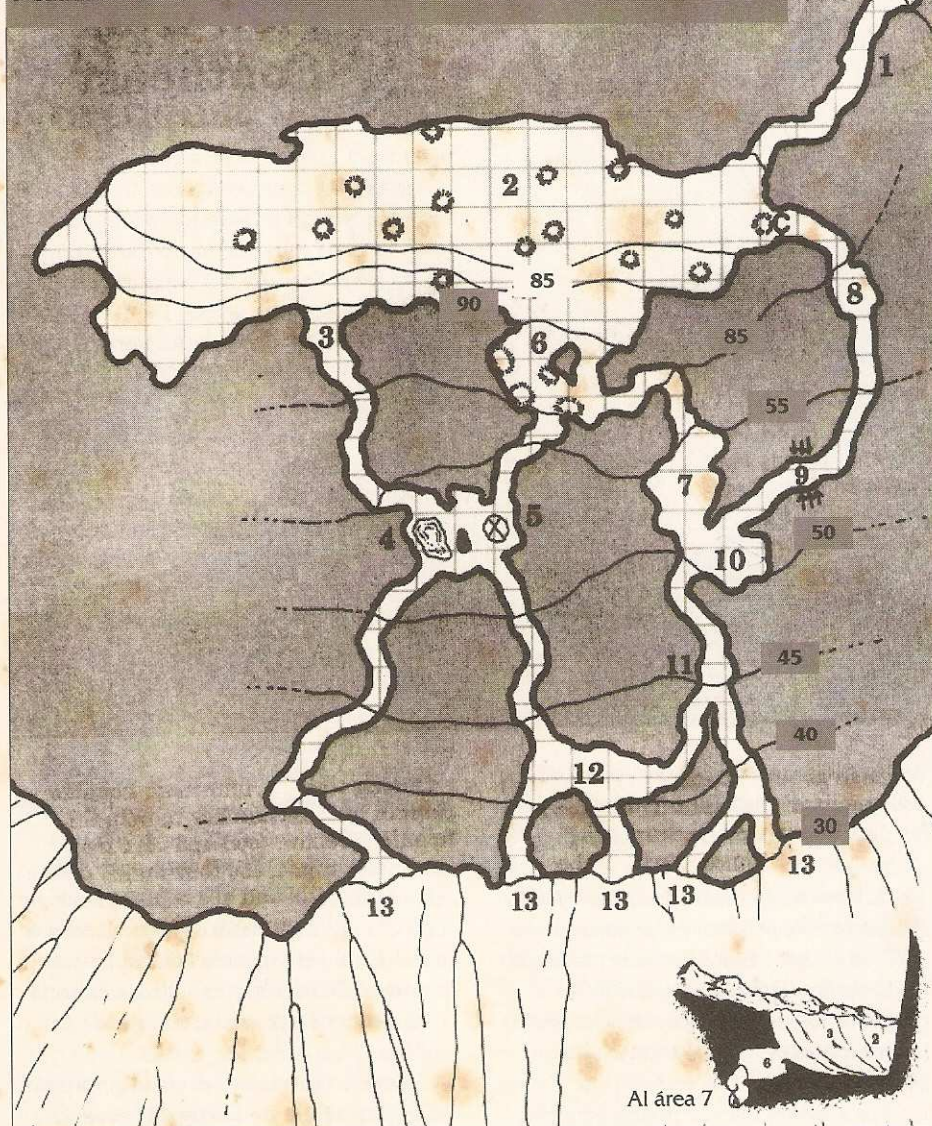
El techo tiene 5 metros de altura a lo largo de la caverna y a través de las amplias entradas de la garganta (área 2). La mayor de las dos entradas es lo bastante amplia como para que los buitres gigantes de Dorug entren volando por ella. En la boca de la cueva, en el suelo, hay una pila de rocas (cogidas del área 4) que los buitres gigantes utilizan en sus ataques. El urd siempre utiliza la entrada más pequeña para evitar chocar con los buitres.

Dentro de la cueva están los nidos de la «fuerza aérea» de Dorug. Hay cuatro nidos, cada uno de 1,5-1,8 metros de ancho y un metro de altura. Los nidos están hechos de ramas, hojas, piedras y guano: también pueden encontrarse algunos huesos grandes. Dos de los nidos contienen huevos (un total de cinco).

Si los kobolds están al corriente de la entrada de los PJ, Dorug habrá convocado a su nido a todos los buitres gigantes que quedasen. Hay cinco de los grandes pájaros, incluyendo los dos que sobrevolaban el Cerro y que puede que hayan atacado a los PJ (ver áreas 1 y 13). Si los PJ son capaces de infiltrarse en esta zona sin molestar a los buitres en el área 2 o amarrar jaleo con el foso del área 5, habrá 0-3 (1D4-1) buitres gigantes presentes (Pg 11, 9, 6). Tira para la sorpresa normalmente. Los buitres chillan y alborotan, atacando a los PJ si se acercan a los nidos. El ruido alerta

CUEVAS DEL CERRO DE LOS BUITRES

1 cuadro = 3 metros



a todo el mundo en los túneles. En el suelo, y en cuerpo a cuerpo, los buitres gigantes tienen clase de armadura 9. Si son heridos, sin embargo, intentan escapar a través de la abertura del área 2. Un buitre que huye hace un ataque contra cualquier PJ que se interponga en su camino (con un modificador de +1) y entonces echa a volar.

Durante la noche, todos los buitres regresan a sus nidos y reaccionan como se ha detallado antes. A los buitres no los molestan ni el urd ni los kobolds, y no tienen tesoro.

7. Caverna de los Kobolds. Los miembros supervivientes de la tribu de kobolds vive aquí: diez machos adultos, cinco hembras adultas y cuatro jóvenes.

Aunque ni las hembras ni los cachorros pelean (1 Pg cada uno), estarán en la retaguardia durante el combate, tirando piedras y gruñendo. Estas acciones distraen a los PJ y les dan un modificador a sus tiradas de ataque de -1. Los kobolds hembra y los cachorros no saldrán de este cuarto si los kobolds están al tanto de la presencia de los intrusos. Si seis o más machos mueren, las hembras cogen a sus hijos y escapan hacia las colinas.

Durante el día, cuatro machos kobold se quedan aquí para ayudar a las hembras a preparar la comida y ayudar a cuidar a los cachorros. Por la noche, los cuatro machos van de caza a las colinas, y son sustituidos por los dos kobolds que vigilan la cueva de Dorug (área 10).

Si los kobolds saben que hay intrusos

en los túneles, dos de estos machos saldrán a su encuentro. No entablarán combate abierto con los PJ, pero intentarán atraerlos hasta las trampas que han preparado, antes de reunirse en esta habitación para la gran pelea. Por ejemplo, los dos machos pueden ir hasta el área 4 e intentar atraer a los intrusos al foso del área 5. Los kobolds solo perseguirán a los intrusos no más lejos del área 1, aunque si Dorug está vivo, puede enviar a sus buitres mucho más lejos.

El techo está a 2,30 metros de altura, las paredes son de piedra sólida, pero el suelo es llano y está cubierto de trapos de colores, porquería y los huesos de las víctimas de los kobolds. Hay presentes también algunos esqueletos humanos, aunque los huesos están dispersos, porque los cachorros kobold juegan con ellos. En una grieta de la pared está el tesoro que Dorug no les ha quitado a los kobolds: 8 mo y una gema por valor de 35 mo.

Machos Kobold: INT media; AL LM; CA 7; MV 6; DG 1/2; PG 2 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma; Tam P; ML 9; PE 7; CM 1. Los machos están armados con espadas muy cortas (trátense como dagas) y escudos.

Hembras Kobold: CA 10; AT 0; Daño ninguno; ML 8; otras características, como las de los kobolds.

Cachorros Kobold: DG 1/4; PG 1 cada uno; resto estadísticas, como las de las hembras.

8. Puesto de Guardia: Este túnel de 1,6 metros de diámetro fue excavado en la roca por los kobolds. El suelo tiene una ligera capa de arena y grava. La abertura está oculta por ramas secas que la hacen parecer un nido de buitres vacío, y es detectable como una puerta secreta. Si alguien inspecciona el nido, hallará la abertura. El tamaño del túnel reduce el movimiento en una tercera parte para cualquiera más alto de 1'6 metros, y los ataques con armas largas o de golpe tienen un malus de -2.

Los kobolds usan esta entrada, y suele haber dos guardas en esta zona a no ser que hayan ido a hostigar a los intrusos en otra parte de los túneles. Los guardias (mismas características que los del área 7) están armados con pequeñas lanzas (Daño 1-4) y cuatro dardos de hueso (Daño 1-2). Lanzan sus dardos contra cualquier cosa que se mueva en el túnel desde el área 2

y luego se retiran hasta el área 9. No tienen tesoro.

9. Dardos de Hueso. En esta parte del túnel, los kobolds han colocado seis lanzadores de cuero en pequeños agujeros practicados en las paredes de la cueva. Los agujeros están a la altura de los ojos para los kobold (de la cintura para los humanos normales). Los lanzadores son activados por cordeles que están ocultos entre la porquería del suelo. Cualquiera que pise uno de ellos tiene una posibilidad entre cuatro de disparar un par de lanzadores (cada uno a un lado del túnel). Cada uno de estos artefactos dispara un dardo de hueso (Daño 1-2) a la persona que lo activa. Los kobolds saben exactamente dónde están ocultas las cuerdas que activan los lanzadores, y siempre tienen cuidado en evitarlas. Una vez disparados, los lanzadores deben ser recargados manualmente. No pueden quitarse de donde están instalados.

10. Cueva del urd. Dorug ocupa esta cueva y guarda el tesoro de la tribu de kobolds en su interior. El techo está a seis metros de altura, lo que permite al urd volar si es necesario: puede flotar durante 4-8 rounds, antes de cansarse o irse hacia una pared.

Tirados por toda la estancia están los objetos que la tribu ha ido recogiendo tras las rapiñas de Dorug. Hay cuatro alforjas. Las dos primeras contienen útiles de viaje y varios objetos sin valor (anillas de hierro, plumas de escribir, frascos vacíos, etcétera). Si los PJ registran la tercera alforja, encontrarán tres saquillos con la inscripción «Para Randamis» en su exterior. Esta es la mezcla de hierbas que el semielfo precisa para aliviar su dolor. La cuarta, manchada de sangre, contiene una pluma de cocatriz, una jarra de sangre de dragón y una poción de Curación.

La mayor parte de los objetos metálicos y equipo obtenidos del último ataque fueron enterrados en el escondrijo de tesoro de la tribu, en las colinas. Las armas fueron distribuidas entre los guerreros de la tribu. Las armaduras de cuero portadas por dos de los hombres de Randamis han sido troceadas y utilizadas como vestimenta y armadura para los kobolds.

Dorug duerme sobre su tesoro personal en un pequeño nicho, a unos cinco metros hacia la pared este de la cueva.

Guarda sus armas de recambio, 25 mo, y dos joyas, fuera del alcance de los avariciosos kobolds. Las gemas son una amatista y un ónice (100 mo y 50 mo respectivamente).

El urd pasa varias horas cada día entrenando a los buitres, y cada noche vigila el Camino Viejo, por lo que hay un 25 por ciento de posibilidades de que no esté presente en el Cerro cuando lleguen los PJ. Si Dorug no está presente, hay un 10 por ciento de probabilidades de que regrese cada turno. Si los buitres en las áreas 2 o 6 son molestados, Dorug volverá en cinco rounds. Si Dorug está aquí durante el día, estará durmiendo en su agujero de la pared. Se despierta cuando los kobolds descubren la presencia de intrusos.

El urd tiene un silbato que utiliza para dirigir los ataques o retiradas de sus aves. Es un silbato de hueso, que cuelga de su cuello con una tira de cuero, y que los PJ no podrán hacer funcionar (está pensado para la lengua de un urd). En combate, Dorug pelea con una pica +2, que utiliza a dos manos. Tomó el arma mágica del cuerpo de Rynstan, el jefe de los hombres de Randamis.

Durante el día, dos kobolds están apostados en esta habitación para vigilar el tesoro y proteger al urd mientras duerme. Estos kobolds están armados con dagas, dardos normales (1-3 pg) y escudos.

Dorug ha dirigido a los kobolds para preparar todos los sistemas de alarma y defensa de los túneles. Ha colocado cinco grandes piedras en su nicho, que puede utilizar como bombas cuando pelea en su refugio. Cada una de ellas, dejada caer, causa 1-4 pg. Si los kobolds se han concentrado en el área 7 para luchar contra los PJ, Dorug intentará ayudarles sorprendiendo a los PJ por la espalda. También intentará atraer a algunos aventureros hacia su habitación, dándoles a los kobolds del área 7 mejores perspectivas de lucha, y permitiendo que utilice sus proyectiles. Si los kobolds llevan la peor parte y Dorug es herido, intentará escapar a través del área 13 y volar hacia las colinas. Si es acorralado y no puede huir, Dorug luchará con su pica.

Dorug (urd): INT Baja; AL NM; CA 8; MV 6, volando 15; DG 3; Pg 11; GACO 17; AT 1; Daño por arma; AE piedras; Tam P; ML 7; PE 65; CM2.

11. Entrada con Trampa. Donde este túnel se ensancha, hay un soportal de cinco metros de altura colocado contra el techo. Varios peñascos están colocados encima de él, colocados en posición gracias a una plancha de madera. Sujeta a la plancha hay una cuerda que cuelga en el centro del túnel, hasta el suelo. Cuando se tira de ella, el palo cae y hace rodar todas las piedras.

Cualquiera que esté aquí y no haya sido sorprendido por los peñascos que caen, debe salvar contra paralización para poder apartarse. Quien sea alcanzado por las piedras recibe 2-12 pg y debe salvar contra arma de aliento para no quedar atontado durante 2-8 rounds. Desactivar esta trampa alerta a todos los kobolds y buitres en los túneles.

Si los kobolds de las estancias del norte saben que los PJ vienen hacia aquí desde el área 12, estarán preparados para activar la trampa. Si los PJ persiguen a los guardias kobold por aquí, éstos pueden intentar tirar de la cuerda cuando pasen corriendo por aquí, esperando lanzar los peñascos contra sus perseguidores. Si esto ocurre, los PJ deben recibir un +2 a su tiro de salvación contra parálisis. A los kobolds les llevará al menos una semana armar de nuevo la trampa, y deben contar con la ayuda de Dorug.

12. Puesto de Guardia. Los kobolds excavaron esta cueva de dos metros de alto y los pasillos a su alrededor en la roca. El aullido del viento en esta zona es fuerte, incrementando las posibilidades de que los PJ sean sorprendidos en 4 sobre 10 (3 sobre 10 para los elfos). Los kobolds están acostumbrados al ulular del viento, por lo que tienen las probabilidades normales de escuchar o ser sorprendidos.

Dos kobolds están apostados aquí noche y día. Están armados con espadas cortas (Daño 1-4), cuatro dardos (Daño 1-3), y escudos. Estos vigías se encargan de vigilar las entradas al risco (área 13) y de controlar cualquier movimiento en el Camino Viejo. Durante el día, los kobolds lo pasan mal vigilando hacia las afueras de las cuevas, debido a la luz brillante, y se pasan la mayor parte del tiempo aquí, cuidando sus armas y comiendo.

Cuando los guardas son avisados de que hay intrusos en los túneles, corren al área 7 para luchar junto a sus compañeros. Si los intrusos se aproximan escalando por el área 13, o por el corredor del

área 4, los kobolds intentarán atraerles hasta la trampa de rocas del área 11. Utilizarán sus dardos lo más posible, y activarán la trampa cuando pasen junto a ella.

Las lanzas y las piedras que los kobolds utilizan en sus emboscadas en el Camino Viejo se guardan aquí, en una pila. Hay dieciocho lanzas pequeñas, dieciséis dardos y treinta piedras aguzadas (Daño 1-2), que pueden ser lanzadas hacia las cornisas del área 13.

13. Cornisas. Estas áreas pueden ser alcanzadas escalando por la pendiente del risco, o a través de los túneles de las áreas 4, 11 y 12. Los túneles que llevan aquí desde las cuevas de los kobolds descenden con un buen ángulo, luego se elevan hasta salir al borde de la pendiente.

Los kobolds han convertido estos saledizos en plataformas defensivas desde las que pueden atacar a los transeúntes con lanzas y rocas del área 12. Cuando Dorug les ordena que preparen una emboscada, los diez guerreros kobold se apuestan en estas cornisas (dos por saliente) hasta que los buitres gigantes bombardean a los viajeros. Las aberturas de las cuevas en los salientes solo tienen 1,3 metros de altura, presidiendo la cara sur del monolito. Apenas son visibles desde abajo.

Quienquiera que ascienda hasta los saledizos desde el Camino Viejo ha elegido una ruta muy difícil para entrar en el Cerro de los Buitres. Los ladrones tienen un modificador de -20 por ciento a su habilidad para escalar paredes. Además, todos los escaladores deben hacer tiradas de Destreza cada round si se ven envueltos en un combate. Si el tiro falla, el escalador pierde el equilibrio y rueda tres metros por la pendiente, sufriendo 1-4 pg. Durante el día, 1-2 buitres gigantes vigilan esta zona (el sitio donde consiguen la mayor parte de su comida) y atacan a los PJ que ascienden. El ruido del combate en la ladera tiene un 70 por ciento de probabilidades de alertar a los kobolds del área 12, que actuarán en consecuencia.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Dorug y sus sicarios nunca constituirán una seria amenaza para la gente de Valle Alto. El Camino Viejo es utilizado en raras ocasiones, y por vagabundos o personas que la gente del lugar considera indesea-

bles. Sin embargo, el que un granjero ocasional o un mensajero, como en el caso de los hombres de Randamis, desaparezca, puede ser muy revelador. Si los PJ tienen éxito en exterminar al urd y sus seguidores, la gente del valle no se dará cuenta enseguida, pero la historia será referida en todas las posadas y tabernas.

Si los PJ devuelven a Randamis su mercancía (especialmente la mezcla de hierbas), les quedará muy agradecido. Hablará del tema, y del coraje y capacidades de los PJ, entre sus asociados. De hecho, parece gozar de mejor salud de la que ha tenido en mucho tiempo. Randamis ofrece pagar a los PJ 100 mo a cada uno por sus servicios, y les dice que serán bienvenidos a Ambleer Manor siempre que lo deseen. Si se le pide, ofrecerá preparación clerical o mágica a un PJ (pero no a la vez enseñanzas y dinero). Los detalles de este trato se dejan al arbitrio del DM, pero debe incluir al menos una gran cantidad de labores en Ambleer Manor, junto con viajes a otros lugares en busca de objetos exóticos.

El semielfo también tiene contactos con el alguacil local, un guerrero de nivel 6 y alineamiento legal bueno llamado Zhaddule Dientedepluma. Dientedepluma es un hombre de talento y honor, pero también es impulsivo, de juicios rápidos, e intolerante con la incompetencia. Manda la milicia local y puede entrenar a la gente en el uso de las armas que lleva, junto con la cimitarra, el arco corto y la pica. No es amistoso, ni correrá detrás de los PJ tras su éxito en el Cerro de los Buitres, si no es por intercesión de Randamis.

Alguacil Zhaddhule Dientedepluma:

AL LB; CA 6; MV 9; G6; Pg 35; GAC0 15; AT 1; Daño por arma; Fue 14, Des 14, Con 15, Int 11, Sab 10, Car 14; ML 15; armadura de cuero tachonado, escudo, espada bastarda, daga, ballesta ligera.

Además, el posadero Sammson Muchaplata puede considerar el preparar a un PJ para que sea guerrero o ladrón. A cambio de su ayuda, exigirá mucho trabajo en la Posada del Camino Polvoriento, pero también dará a los PJ alojamiento y manutención. Los viajeros que frecuentan el establecimiento pueden también ayudar a los PJ en el largo camino hacia una vida llena de aventuras.

Si los PJ son derrotados por Dorug y sus sicarios, Randamis caerá muy enfermo. Le pedirá al alguacil Dientedepluma

que reúna a la milicia y arrase el Cerro de los Buitres. Diez milicianos están disponibles, todos guerreros de niveles 0-1. Hasta que Randamis no reciba su suministro de hierbas, vive en constante dolor, y es incapaz de ejercer como mentor o terrateniente.

Si los PJ son incapaces de recuperar las hierbas de Randamis pero escapan con vida del Cerro de los Buitres, el semielfo se compadecerá de ellos y les curará. Cuando se hayan recuperado, les pedirá que lo vuelvan a intentar, o que viajen a Immersea (al este de Cormyr) para comprar más hierbas. Si los PJ desean volver a intentarlo, Randamis convencerá a Zhaddule para que envíe a los diez miembros de la milicia para ayudar a los PJ. Puede que tengan más suerte la segunda vez.

Los PJ pueden trabajar para Randamis de nuevo en el futuro. Las misiones a las que el mago/clérigo les enviará quedan al arbitrio del DM. Cabe también que los PJ hayan tenido suficiente «aventura» con su excursión al Cerro de los Buitres, y quieran volver a los «viejos tiempos», cuando se sentaban en la Posada del Camino Polvoriento, y escuchaban los relatos de los peligros y aventuras de los demás.



NO MANEJAS

LUGAR DE SACRIFICIOS

Por la CIA (Campos, Ibáñez y Aceytuno)

Banda sonora: *Seventh Son of a Seventh Son*, de Iron Maiden (EMI Records) [*].

Cuentan en el viejo Anahuac que Coatlicue, diosa de la Tierra, se retiró a un templo después de dar vida a la Luna y las estrellas. En el patio del edificio encontró una bola de plumón, que guardó en su seno. Al poco se sintió encinta, y sus hijos, en vez de alegrarse con la noticia, decidieron asesinarla. Cuando se disponían a cumplir su horrible plan, nació el pueblo azteca, que se enfrentó a los criminales decapitando a la Luna, y haciendo huir a las estrellas.

La interpretación tradicional de esta leyenda es la autojustificación de un pueblo tan belicoso como el azteca, que debe luchar desde su nacimiento para sobrevivir. Pero en su tiempo el viejo profesor Lyonel R. Merrick apuntó otra teoría, según la cual se trata de la vieja lucha entre la luz y la oscuridad, el Cielo y la Tierra, el bien y el mal... la humanidad y el **Ragnarok**.

Aventura no oficial para *Ragnarok*. Está diseñada para un grupo de 2 a 5 PJ que no tengan relación alguna con Merrick House ni

con el Grupo XIII. Muy útil para ser jugada entre campañas, porque... ¿a quién no le gustan unos días de vacaciones en un lugar paradisíaco?

Introducción

Los PJ están pasando unos días de vacaciones en Punta Magrobe (golfo de Tehuantepec, México), huyendo de la masificación turística que sufren enclaves más conocidos como Acapulco o Cancún. El empleado de la pequeña agencia de turismo que les proporcionó los billetes les aseguró que la zona continuaba prácticamente igual que en tiempos precolombinos. Pese a la extraña sonrisa que puso mientras lo decía, parece ser que no mintió. La playa no es muy grande, pero sus arenas son blancas, el mar es de un azul luminoso, y lo más importante, ¡apenas hay turistas!

Las gentes del pueblo son cordiales, aunque un poco distantes, y la ausencia de una infraestructura hotelera no se hace notar: hay un

par de fondas en el pueblo que preparan platos sencillos para los estómagos delicados que no soporten las ardientes enchiladas que dan fama a la región, y aunque no haya cines ni salas de fiesta en las cercanías, hay todo el sol, toda la playa y toda la selva que uno quiera, y más. Una buena oportunidad para que los PJ practiquen la pesca submarina, hagan excursiones por los alrededores y disfruten de un merecido y «ecológico» descanso.

1. El mal que hacen los hombres

La agencia ha instalado al grupo en un bungalow algo distante de la población (concretamente tres millas de un polvoriento camino de cabras... ¿alquilaron un 4x4, verdad?). Está situado sobre un promontorio rocoso, en el borde de un acantilado casi vertical. Tiene todas las comodidades posibles (curioso en un lugar tan alejado del mundanal ruido). Es importante que el DJ haga hincapié

en este punto. Cocina, calefacción, equipo estéreo, video... a la casa no le falta de nada. Y todo, todo funciona con energía eléctrica, que es limpia y no contamina. Como debe ser. Como no hay gas natural, la casa obtiene la energía de unas placas solares colocadas en el tejado, y la acumula en unas baterías situadas en el sótano.

Su único inconveniente es que está algo alejado de las playas del pueblo. No obstante, cualquier PJ que husmee un poco por el acantilado y pase una tirada fácil de *Percepción* descubrirá un escarpado sendero que permite bajar hasta el pie de los acantilados. Allí hay una pequeña playa, protegida de la furia de las olas por una línea de arrecifes. Un lugar privado exclusivamente para el grupo. ¿Quién puede pedir más?

Por cierto, en un extremo de la playa, como tallado a partir de la misma pared del acantilado, hay una curiosa formación rocosa, parecida a un abrevadero para caballos o una tosca bañera. Los PJ podrán discutir si es natural u obra de la mano del hombre. Sea como fuere, es muy antigua, y bastante grande, tanto como para que un hombre adulto pueda introducirse en su interior. Está casi llena de agua de lluvia. Un PJ que pase una tirada (oculta) de *Intuición* a un nivel muy difícil sentirá en el acto un inexplicable rechazo hacia ella, como si «le diera mala espina». Si él (y solo él) examina detenidamente las paredes exteriores de la cisterna de piedra, una tirada difícil de *Percepción* le hará darse cuenta de que las rugosidades que muestra pudieron ser, en otro tiempo, toscos bajos-relieves de calaveras humanas. Por mucho que examinen detenidamente las paredes, para el resto de los PJ las rugosidades son simplemente eso, rugosidades. Evidentemente, cualquier bromita del tipo *pues te vamos a meter por la fuerza en esta bañera para que se te quiten las manías* provocaría en la víctima el ganar algunos puntos de estrés.

2. Sueños Infinitos

En resumen, los PJ (o la mayor parte de ellos), disfrutaban durante varios días de las comodidades de la casa y de la naturaleza que les rodea. Unos días de ensueño... aunque no se puede decir lo mismo de las noches.

El DJ deberá hacer en secreto una tirada Normal por la *Voluntad* a un nivel Difícil. Aquellos que no la pasen despertarán cada mañana con la sensación de que han tenido una pesadilla, un mal sueño que no consiguen recordar. Por el contrario, los que la pasen... recordarán algunos detalles (fragmentarios) de la pesadilla, que es la misma para todos:

El PJ está desnudo, en una playa, una pequeña playa que le es familiar pero que no puede identificar. Una estrella, un meteorito o una bola de fuego (no sabe qué) cae ante sus ojos de un cielo oscuro, sumergiéndose en el mar. Las aguas hierven, y parecen cobrar vida. El mar no es ya el Thalassa, el mar bondadoso que hizo cantar a los poetas griegos, ni el que alimenta y sostiene al ser humano. Algo más fuerte que la potencia vital de un millón de mundos se esconde tras esa silueta, oscura e indefinida, que surge de las aguas y se dirige al PJ con estas palabras:

*Soy el no nato,
el ángel caído, mirándote.
Babilonia, la puta escarlata,
provocaré tu agradecimiento.
No te atrevas a salvar a tu hijo.*

*Mátalo ahora y salva a los demás.
Sé la madre de un niño nacido muerto.
Sé propiedad del Diablo, Lucifer es mi nombre.
Hijo de la Luna, escucha el grito de la mandrágora.
Abre el séptimo sello.
Serás pronto mío.
Toma mi mano esta noche.*

Uno de los PJ (por ejemplo, el neurótico de la cisterna de la porra) tendrá un sueño especial, diferente del resto de sus compañeros. El PJ sueña que está soñando. Y en su sueño, sueña que está soñando. Siente un miedo absoluto, cerval. Sabe que no va a haber un punto de fuga.

*Sueños infinitos, no puedo negarlos.
El infinito es difícil de comprender.
No puedo oír los gritos,
ni en mis más salvajes sueños
Asfixiado, me despierto sudando,
temeroso de dormirme otra vez,
por si el sueño comienza de nuevo.
Alguien me persigue, no puedo moverme.
Me quedo rígido, como una estatua de pesadilla.
¿Acaso no te gustaría saber
y ver de qué lado estás,
si acabarás en el Paraíso o en el Infierno...?*

No hay un despertar para el PJ que cae, cae, y se sumerge en una espiral que adivina sin fondo. De repente, aparece una mano amiga que golpea con un simple palo a la oscuridad. Y ésta retrocede, pero no cae. Aparece después otra mano que se introduce en un fuego, y esta destrucción crea una enorme luz, una luz como la del amanecer, que hace huir a la fuerza oscura. Entonces el PJ despierta, dormido, dentro de su primer sueño.

Por la mañana, los PJ se despertarán, y aquellos que recuerden su sueño podrán (si lo desean) comentárselo a sus camaradas. De todos modos... esto no son más que unas pacíficas vacaciones. ¿A quién le preocupa una pesadilla?

3. La profecía

Si a alguien sí le preocupa, nada le impide desplazarse hasta Oaxaca, capital de la provincia, para consultar en la biblioteca de la universidad algo sobre las leyendas locales. Para ello deberá tener un nivel razonable en español e inglés, pasar una tirada normal en Archivos y Bibliotecas... y perder un precioso día de sus vacaciones (fatigoso viaje de ida y vuelta más lo que se tarde en obtener la información). Pero quizá valga la pena:

La cultura azteca tenía dos dioses principales: Huitzilopochtli, el Colibrí, señor de la guerra, amante de los sacrificios sangrientos, y Tlaloc, el Negro, el Espejo Humeante, dios de los elementos desatados, del agua y la lluvia, que porta en sus manos el tubo del trueno. Ambos compartían el templo mayor de Tenochtitlán, la capital azteca destruida por Cortés. Sin embargo, no compartían rituales: mientras que a las víctimas de Huitzilopochtli se les arrancaba el corazón en vida, Tlaloc prefería niños, que eran ahogados ritualmente en una especie de cisterna llena de agua.

Tlaloc tenía su residencia en un paraíso llamado Tlalocán, atendido por los tlaloques (sus servidores, muchos de ellos hombres ahogados).

Pero los aztecas eran un pueblo conquistador, relativamente recién llegado al valle del Anahuac. Antes de él había otros dioses, dioses que continuaron siendo adorados por los nativos, y aceptados a regañadientes por los nuevos dominadores. El principal de estos dioses era Quetzalcoatl, la Serpiente Emplumada, benefactor de la raza humana, y su avatar es la estrella Tlahuizcalpantecuhtli, el lucero del alba (en realidad, el planeta Venus). Según la tradición, Quetzalcoatl, amanecer del hombre, vive reencarnado en un niño, huyendo de la furia de su enemigo. La fuerza de Tlaloc está en la tormenta, y la de Quetzalcoatl en el Sol y la Luna, en el principio creador. La batalla se viene luchando desde tiempo inmemorial, y sólo cesa al llegar el alba, cuando el Señor de los elementos se ve vencido por el renacer del sol.

A raíz de esta leyenda, los aztecas tenían la costumbre de echar una mano a su dios buscando y asesinando ritualmente al avatar de Quetzalcoatl año tras año. Al parecer, el que Tlaloc y Quetzalcoatl compartan templo en la ciudad de Teotihuacán se debe a la representación de esta lucha eterna. (No hay que olvidar que dicha ciudad era tolteca, no azteca.)

Respecto al Sol, los aztecas estaban convencidos de que algún día perdería fuerza y se apagaría. Eso había sucedido antes, pero el mundo se salvó gracias al sacrificio de Nanahuatzin, que se transformó en el nuevo Sol arrojándose a una hoguera en llamas, que prendieron en su cuerpo, saltando seguidamente al firmamento.

Estas son leyendas del México antiguo. Pero el hombre moderno no cree en leyendas. Y en lo que se cree, no existe. ¿Verdad?

4. Hijo de la Luna

A los pocos días estallará una tormenta increíble, aparecida como de la nada tras un día de gran belleza y buen tiempo. Lluve sin cesar y parece que los rayos quisieran quebrar la tierra. De repente resuena un trueno bastante más fuerte que los demás, y, como si se tratara de un eco, o como si hubiera sido traído por él, alguien empezará a llamar insistentemente a la puerta de la casa. Seguirá llamando hasta que se le abra. Si algún PJ (desconfiado o paranoico) pega la oreja contra la puerta escuchará (*Percepción* a nivel difícil) sollozos ahogados, posiblemente de mujer.

Suponemos que algún PJ terminará abriendo la puerta. Se precipitará entonces al interior una mujer morena, menuda, muy delgada y de grandes ojos asustados, cubierta con un vestido barato totalmente calado, y que lleva en brazos un niño de unos seis años, en un estado tan lamentable como ella. La mujer hará un gesto de entregar el niño a los PJ, antes de caer al suelo. Seguramente algún alma caritativa tratará de ayudarla. Es inútil. Está muerta. Y fría. Un tiro de Medicina a nivel fácil revelará que murió hace horas. La causa de su muerte es un profundo tajo que tiene en el cuello, que prácticamente la ha degollado.

En el momento en que vayan a cerrar la puerta, aquellos que pasen una tirada de *Intuición* (a nivel Muy difícil) tendrán ocasión de ver a la brevísima luz de un relámpago una figura alta y amenazante que parece acechar la casa. Evidentemente, cuando el PJ vuelva a mirar con más atención la figura habrá desaparecido.

Respecto al niño... parece tranquilo, casi ausente, y no deja de mirarlo todo con sus grandes ojos negros. Unos ojos negros que

parecen no pestañear jamás, y que aguantan la mirada de aquel que los mira fijamente. Si algún PJ hace eso, el DJ puede hacerle tirar por *Estrés*, ya que no podrá evitar un escalofrío... Una tirada de *Intuición* a nivel muy fácil confirmará que este niño tiene algo raro, algo especial.

Los PJ tendrán que decidir entre socorrer al niño o arrojarlo nuevamente a la intemperie.

Nota al DJ: exprime el corazoncito de los PJ. Realmente, deberían ser muy desalmados para arrojarlo de su casa así. De todas formas, hagan lo que hagan no variará la aventura. Si expulsan al crío, éste se esconderá en la cisterna hasta la llegada del alba, y Tlaloc, ignorante de este hecho, seguirá con su plan.

Por supuesto, a cualquiera de los PJ puede ocurrírsele llevar al niño hasta el pueblo en el 4x4 que alquilaron en el aeropuerto... Desgraciadamente, éste no arranca. Cualquier PJ que pase una tirada fácil de *Mecánica* se dará cuenta de que, inexplicablemente, se ha descargado la batería. Aún cuando intenten recurrir a un medio de fortuna para poner el coche en marcha, no habrá nada que hacer. Es como... si la parte eléctrica del coche se negara a funcionar. Sin motivo aparente.

La tormenta sigue, arreciando si cabe a cada minuto, y con un gran aparato eléctrico. Y progresivamente, los artefactos que funcionan con electricidad empezarán a dar problemas. La línea telefónica no funcionará, la radio sólo emitirá estática, la luz parpadeará, apagándose ocasionalmente... Finalmente, hasta los relojes a pilas se pararán. El DJ deberá jugar este punto despacio, a medida que avanza la partida, sin dar explicaciones lógicas. Recordemos que el bungalow consigue su electricidad de baterías solares, por lo que no puede haber apagones por culpa de fallos o accidentes en la central eléctrica, o cortes de fluido debido a la tormenta. Pero los PJ no tienen por qué caer en el detalle (aunque si lo hacen pueden ganarse algunos puntos de *Estrés*). A medida que pasa la noche, los aparatos de la casa irán fallando. En un principio, los más sencillos se negarán a funcionar, para, al cabo de las horas, pasarán a atacar a los PJ. En la tabla 1 encontrarás la evolución de este punto.

Nota para el DJ: Es un buen momento para ponerte al corriente de la historia: Los PJ se encuentran en un lugar sagrado, consagrado a un viejo dios llamado Tlaloc. Un lugar que (tal y como les juró el tipo de la agencia) sigue siendo como en los tiempos precolombinos. Un lugar donde los viejos dioses siguen luchando. Y los PJ están en mitad de la pelea. La mujer degollada no es otra que Coatlicue, y el niño es nada más y nada menos que Quetzalcoatl. Y Tlaloc, aliado con Huitzilopochtli, intenta destruirlo. Para ello, el Señor de la Tormenta usa el trueno y el rayo, y, por supuesto, la electricidad.

5. El Clarividente

El niño se acurrucará en cualquier rincón. Aparentemente, no puede hablar. Sólo mira a los PJ con sus negros ojos, grandes y asustados. Los PJ tienen pocas opciones que tomar, y quizás alguno de ellos desee acostarse. En ese caso tendrá automáticamente el siguiente sueño: está rodeado de oscuridad, y siente (más que oye) cómo una voz poderosa pero amiga le habla:

*Todo no puede ser coincidencia.
Demasiadas cosas son evidentes.
Me dices que no eres creyente.*

*¿Espiritualista? Quizá no sea lo contrario,
¿pero acaso no te gustaría saber la verdad
de lo que hay ahí fuera, tener la prueba?
Debe haber algo más que esto
o dime por qué existimos*

La luz llega de manera cegadora, y el PJ descubre que se encuentra ante la explanada de un gran templo, situado justo en el borde de un acantilado. La muchedumbre, en procesión, desciende por un angosto sendero tallado en la roca viva hasta una playa situada debajo. Allí hay una especie de cisterna de piedra tallada en la roca, llena de signos incomprensibles y con bajorelieves de calaveras humanas. Un sacerdote se encuentra tras ella, en actitud expectante. Varios hombres traen a un niño, vestido de forma moderna: el PJ lo reconocen como el niño que trajo la mujer degollada. Está llorando, y todos parecen estar muy complacidos por ello.

*Me gusta pensar que cuando muera,
tendré otra oportunidad, una vez más.
Y volveré, y viviré de nuevo el juego,
una y otra vez, una y otra vez...*

De pronto, el PJ ve a alguien más entre la multitud: un hombre de color, alto, vestido también de manera actual y con gafas de sol. Lleva una escopeta en las manos y está totalmente empapado de agua... y se está abriendo paso entre la muchedumbre, hacia donde está el PJ. De alguna forma, éste sabe que es mucho más fuerte que él, que no van a tener ninguna oportunidad de luchar. Sin embargo, cuando parece todo perdido, comienza a amanecer. Llega la aurora, y una gran paz invade al PJ.

En este momento, la casa parece temblar con un fortísimo estruendo. Todos los PJ saltan de donde se encuentren, y se despiertan bruscamente los durmientes. Parece que el padre del trueno haya impactado a los pies de cada PJ. Sin embargo, el ruido proviene de la puerta.

6. ¿Puedo jugar con la locura?

Esta ha saltado hecha astillas. En su lugar se alza un gigante negro, con gafas de sol y una escopeta en las manos. No hace falta mucha idea para ver que, pese a que el arma chorrea agua por todas partes, parece estar en perfectas condiciones de uso. Sin encomendarse ni a Dios ni al Diablo, el hombre recorre la sala con la mirada, disparando con una calma esca-

lofiante contra cualquiera que se ponga ante él. Respecto al niño... ha desaparecido de la vista. La mole se dirige lentamente hacia las habitaciones.

Nota al DJ: Este ser no es otro que un avatar, un tlaloca servidor de Tlaloc, salido del Tlalocán para destruir al niño Quetzalcoatl de la única manera en que puede hacerse: sumergiéndolo en la cisterna sagrada hasta ahogarlo. El niño no tiene conciencia de su ser, ni la tendrá hasta que no vea aparecer su propio símbolo: el luminoso planeta Venus, que acompaña al alba. Mientras tanto, el niño, que no por no tener conciencia es tonto, se ha escondido en el único sitio donde a nadie se le ocurriría mirar: dentro de la mismísima cisterna de sacrificios...

Prosigamos. Estábamos en que el Tlaloca estaba pateándose la casa de arriba a abajo, destruyendo todo lo que se interponga en su camino, PJ incluidos. No es muy rápido, y los PJ pueden seguir su rastro por sus huellas, ya que está totalmente empapado. De cuando en cuando saldrá al exterior, a mojarse bien. Y ello es así porque en el agua está su fuerza. Pero claro, esto los PJ no lo saben. Por otra parte, bastante ocupados estarán intentando salvar el pellejo.

La fuga en coche es imposible. También lo es pedir ayuda. Al cabo de media hora de la llegada del Tlaloca, ya no se puede ni huir a pie. La tormenta es tan fuerte que todo PJ que intente moverse por el camino del acantilado —que lleva al pueblo— deberá pasar una tirada de *Destreza* a nivel Milagroso cada veinte metros, para evitar ser arrastrado por el viento y

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.**

destrozado por las olas. El único camino medianamente practicable es el que lleva a la playa... y a la cisterna de piedra.

7. El Sacrificio:

Quizás alguno de los PJ haya reunido suficientes pistas para llegar a la conclusión de que hay que intentar sobrevivir hasta el alba, momento en el que terminará todo. La sorpresa de los PJ puede ser mayúscula cuando se den cuenta que... ¡el tiempo pasa y no amanece! Ellos no pueden saber que Huitzilopochtli ha herido con su cuchillo de piedra al sol, y lo retiene impidiéndole surgir por el horizonte. Así que se limitarán a lanzarle vistazos desesperados a su viejo reloj de pulsera (suponiendo que no se hayan rendido aún a la tecnología japonesa), mientras las tinieblas siguen cubriendo la Tierra...

A las 6 de la mañana, la mujer degollada (Coatlícue, principio creador) se aparecerá ante los PJ supervivientes. A un gesto de su mano, se encenderá ante la casa una enorme hoguera, que la fuerte lluvia no conseguirá apagar. Coatlícue se quedará ante ella, y los PJ se darán cuenta en el acto que uno de ellos debe entrar en el fuego, *por propia voluntad*. Y es que fue así como Nanahuatzin (el más humilde, el más sencillo de los dioses menores), volvió a crear el Sol. Si los PJ dudan, siempre puede ocurrir que el Tlaloca aparezca en plan matador por retaguardia.

Convendría que el PJ que acepte el desafío sufriera un poco. El DJ deberá describir cómo siente el enorme calor, cómo se le reseca la piel, estallan sus pulmones, se derriten sus ojos, etcétera. Al entrar en la hoguera, el PJ debe creer que se está quemando vivo. De hecho, es lo que ocurre... Cuando menos, el jugador debe mantener su decisión durante un minuto de tiempo real, y viendo cómo el cuerpo de su PJ se destruye.

De pronto, la hoguera estallará, apagándose de repente. Simultáneamente, el sol surgirá triunfante por el horizonte, tiñendo de un rojo sangre el mar. El Tlaloca dará dos pasos, hasta derrumbarse, convertido en lo que siempre fue: un pobre hombre de color que murió ahogado en el océano hace algunos días, con las cuencas de los ojos vacías, ya que los globos oculares han sido devorados por los peces. Respecto al niño, sufre una asombrosa transformación, convirtiéndose en la Serpiente Emplumada, que, ignorando a los PJ, emprende un vuelo majestuoso hacia el sol, donde desaparece. Tirada de *Estrés* para todos.

La playa al amanecer aparece desierta. Y es un amanecer muy hermoso.

Respecto al PJ que se haya introducido dentro de la hoguera... se encuentra entre las cenizas de ésta, completamente desnudo y sin un rasguño, con la piel tersa como la de un recién nacido. El no lo sabe, pero tiene nuevos poderes, tanto físicos como mentales. Ha recibido el bautizo de Quetzalcoatl, y esto significa que...

...que el módulo de hoy ha terminado.

Pero la aventura continúa.

TABLA 1:

TIEMPOS MODERNOS:

HORA	EFEECTO
9 PM	Termina de

10 PM

10.30 PM

11 PM

11.30 AM

0 AM

1 AM

2 AM

3 AM

4 AM

5 AM

6 AM

anochecer. Comienza la tormenta. La tormenta tiene ya un nivel fuera de lo normal.

Aparecen Quetzalcoatl niño y la madre Tierra Coatlicue. Fallan la radio y televisión.

Fallan los teléfonos y sistemas de comunicaciones. Los ordenadores comienzan a emitir datos erróneos, y corrompen sus gráficos.

La carretera está bloqueada. Falla el sistema eléctrico del coche.

Aparece Tlaloc. La tormenta parece algo inhumano, y, en efecto, lo es. Ningún aparato que necesite electricidad (relojes, marcapasos, armas sofisticadas, etcétera) responde.

La tormenta sigue arreciando. Es imposible huir de la zona, ni siquiera a pie. Los aparatos eléctricos comienzan a producir pequeñas sacudidas a quien se apoye en ellos.

Los aparatos eléctricos producen sacudidas que pueden ser peligrosas (tiro de *Constitución*, y señalan la posición de los jugadores al Tlaloca, encendiéndose y apagándose, aunque no estén conectados. La única forma de luchar contra ellos es destruyéndolos completamente.

Los aparatos atacan activamente a los jugadores (cuchillos de cocina, segadora del césped, taladro eléctrico, sierra). Las luces que aún no hayan sido destruidas deslumbrarán a los jugadores, protegiendo el avance de Tlaloc.

El equipo estéreo y la televisión comienzan a emitir una música que no es de este mundo. Los PJ sentirán cómo una parte de su alma que creían enterrada por capas de civilización pugna por tomar el control de su alma. Aquel personaje que falle dos tiradas difíciles de *Voluntad* sentirá cómo vence, convirtiéndole en un esclavo del Señor de los Elementos. Sin embargo, el proceso de hipnosis no es instantáneo. Dura al menos cinco minutos -de tiempo real- durante los cuales un jugador puede taparse los oídos (dividiendo por dos tanto la posibilidad de ser hechizado como su capacidad auditiva), etcétera. Aún después de fallar la última tirada, tiene derecho a una acción antes de ceder su voluntad a Tlaloc, y convertirse en un Pnj durante un rato, que puede emplear para tirar sus armas, pedir a sus compañeros que le encierren, etcétera. Después, su orden es una y clara: llevar al niño a la pila y ahogarlo. El máster permitirá que el jugador siga interpretando al personaje, siempre que éste se cña a esta instrucción, para evitar que se aburra el resto de la partida.

Pasa la hora oficial del alba... ¡Y no sale el sol!

El espíritu de Coatlicue se aparece a los PJ.

? AM Amanece sobre Punta Magrobe, y

todos los aparatos eléctricos vuelven repentinamente a la normalidad. La tormenta ha desaparecido, y se adivina un día radiante. Quizás hasta podáis ir a la playa. Tanto Tlaloc como el niño Quetzalcoatl han desaparecido, y no queda ninguna prueba -excepto los destrozos- de la larga noche pasada. ¿Qué explicación darán los PJ a la agencia?

LOS PERSONAJES

Quetzalcoatl Niño:

Quetzalcoatl se presenta bajo el aspecto de un crío esmirriado, de aspecto chicano. No parece demasiado impresionante. De hecho, no lo es. Desde la puesta del sol hasta el alba, tiene un único poder especial: sólo puede morir ahogándose en la bañera de sacrificios. Durante miles de años, las fuerzas del día y la noche han venido luchando, sin que ninguna de ellas haya logrado la victoria. Esta noche va a repetirse la función... con la mala suerte para los PJ de que ellos están en medio. Desaparecerá cuando comiencen los problemas, y los PJ sólo volverán a verlo, ya en forma de Serpiente Emplumada, al llegar el alba.

FUE	2
DES	5
CON	Especial
INT	8
CAR	7
VOL	20
PER	15
ESE	50
Habilidades:	Sigilo 12

Tlaloca:

Sería muy simplista comparar al avatar del Señor de los Elementos con el personaje interpretado por Arnold Schwarzenegger en la saga de *Terminator*, pero nos parece muy descriptivo. El Tlaloca puede recibir golpes y balazos, y su cuerpo irse destruyendo progresivamente, pero eso no significa que caiga o abandone. Además, si en algún momento sus Puntos de Vida llegan a cero, solamente tiene que sumergirse en el mar para renacer totalmente regenerado. El único punto débil que tiene es secarse completamente: en efecto, en el momento en que su piel no esté empapada de agua, Tlaloc perderá el dominio sobre su servidor, que se derrumbará para no levantarse jamás. El Tlaloca lleva una vieja escopeta Striker 12, que milagrosamente no se encasquillará ni hará falta recargar... mientras esté empapada de agua. Caso de quitársela al Tlaloca, por supuesto, se convertirá en lo que realmente fue siempre: un oxidado trozo de tubo de hierro.

FUE	12
DES	3
CON	20
INT	1
CAR	1
VOL	10
PER	2
ESE	1

Habilidades: Armas de fuego, 8; Combate sin armas, 12.

(*)
Fragmentos: *Moonchild* (Dickinson/Harris)
Infinite Dreams (Harris)
© 1988 Zomba Music Publishers Ltd.



GRAN CONCURSO DRAGON MAGAZINE-DRO SOFT

Por fin, ante vosotros tenéis la tan esperada lista de ganadores del concurso ¿Eres un rolero imaginativo? que propuso **DRAGON** junto a *Dro Soft* en su número 7. Ante todo, queremos dar las gracias a los lectores de nuestra revista por su masiva participación en esta convocatoria. El procesado de las cartas ha sido mucho más laborioso de lo que habíamos pensado en un primer momento, pero el éxito alcanzado nos anima a repetir la experiencia en un futuro no muy lejano.

Ofrecemos a continuación la lista de ganadores y las soluciones a las pruebas propuestas. Si tu nombre está en la siguiente relación, ¡felicidades!

DRACOGRAMA

Vaya, casi toda la redacción opinaba que el Dracograma era MUY fácil, pero parece ser que más de un concursante ha sudado tinta para completarlo. Las soluciones al Dracograma eran las siguientes:

HORIZONTALES:

Ravenloft. TP. – Ire. Carismas. – Tiro. Log. II. – Mágica. Hgog. – Osa. Amoto. Oe. – S. J. Garete. C. – Bali. Dragón. – Coz. Vie. Sola. – Icona. Na. Sel

VERTICALES:

Ritmos. Ci. – Arias. Boc. – Vergajazo. – E. Gi. L. N. – NC. Cagiva. – Lalama. I. –

Oro. Orden. – Fighter. A. – TS. Gotas. – Mío. Egos. – Talgo. Olé. – PS. Ecnal.

Y los ganadores (elegidos al azar entre los acertantes) han sido:

PRIMER PREMIO: *Eye of the Beholder I y II* para IBM PC, más *Battletech Tercera Versión*:

—Pedro Cañadilla Jiménez (Madrid).

SEGUNDO PREMIO: *Eye of the Beholder II* para IBM PC:

—Martí Mitjavila Tejada (Barcelona).

—Pablo Riscos Gomáriz (Sevilla).

—Victor Sanchidrián Hervás (Madrid).

TERCER PREMIO: *Eye of the Beholder I* para IBM PC:

—Daniel Manuel Gavela Martínez (Gijón).

—Antonio José Blasco López (Salamanca).

—Carmen Vidal Corona (Huelva).

repartidos como sigue:

PRIMER PREMIO: *Eye of the Beholder I y II* para IBM PC, más *Battletech Tercera Versión*.

—Jose Antonio García Burgos (Barcelona). Monstruo: Zron.

SEGUNDO PREMIO: *Eye of the Beholder II* para IBM PC:

—Carlos Moras Cañas (Madrid). Monstruo: *Tarak'Dur*.

—Raúl Armenteros Lamas (Lérida). Monstruo: *Devouring* («El Devorador»).

—Eduardo Ortega Magán (Madrid). Monstruo: *Avetaña*.

TERCER PREMIO: *Eye of the Beholder I* para IBM PC:

—Javier Pérez García (Santander). Monstruo: *Dungeon Master*.

—Antonio Morales Muñoz (Tarragona). Monstruo: *Elepé (Elemental del Plano Estéreo)*.

—Luis Arístegui Caja (Madrid). Monstruo: *Madraza*.

Los monstruos ganadores irán apareciendo en próximos números de **DRAGON Magazine**. Tened pues un poco de paciencia: pronto podréis incorporarlos a vuestras partidas y campañas.

EL CORONEL NO TUVO SUERTE

Sin duda alguna, este ha sido uno de

¿Y COMO SE LLAMA TU MONSTRUO?

En este apartado, la participación ha sido muy abundante, y la calidad de los trabajos recibidos, muy alta. El jurado ha tenido problemas para decidirse, ya que muchas de estas criaturas aunaban el más delirante desenfado con una gran calidad técnica. Después de muchas deliberaciones, los premios han sido

los concursos más difíciles, pues es en el que menos han participado los lectores, y el que más problemas les ha causado. Corramos el telón para saber que...

...el asesino del coronel fue el propio coronel. Pero él no quería suicidarse. El problema es que no tuvo suerte. Desordenó la habitación para simular una pelea, encajó la daga árabe en el marco de la puerta y se lanzó de espaldas contra ella. Lo calculó todo para quedar malherido, que la criada le descubriera a tiempo en tal trance, y luego poder culpar a Cartland de intentar asesinarle. Era la palabra del coronel contra la suya, y así podría apartarlo de su hija, mancillando su reputación para siempre. Pero el infortunado accidente de la sirvienta, atropellada por un coche, sirvió para que el coronel muriera

desangrado y sin ayuda, recibiendo un justo castigo por su maquiavélico plan. Sencillo, ¿no?

Los ganadores (elegidos al azar entre los acertantes) son:

PRIMER PREMIO: *Eye of the Beholder I y II para IBM PC, más Battletech Tercera Versión*

—José Ramón Soler Salazar (Elche).

SEGUNDO PREMIO: *Eye of the Beholder II para IBM PC:*

—Carlos Álvarez Villanueva (Barcelona).

—Alejandro Santonja Rocamora (Valencia).

—Enrique Garrido Ramos (Madrid).

TERCER PREMIO: *Eye of the*

Beholder I para IBM PC:

—José Antonio Romero Paniagua (Madrid).

—Marisa Morer Gimeno (Burgos).

—Antonio Miguel Moreno Moya (Málaga).

Y esto fue todo, amigos. No nos queda más que felicitar efusivamente a los ganadores, y agradecer de nuevo su participación a los que no hayan sido afortunados con algún premio. Ediciones Zinco se pondrá en contacto con los ganadores y, en un breve plazo les enviará por correo a su domicilio el galardón al que se han hecho acreedores. ¡Que el Dragón ruja por siempre!

LA PIRATERIA YA NO ES UN DELITO



Piratas!!!

El Juego de ROL

RUNAS Y PERGAMINOS



Puertas

Gene Wolfe

Ed. Martínez Roca, Col. Gran Fantasy

Barcelona, 1994. 2400 Ptas.

Hace algún tiempo saludaba con no disimulada alegría la aparición de un nuevo texto de Gene Wolfe en el mercado, e incluso insinuaba la posibilidad de ocuparme de él más adelante.

Pues bien, Martínez Roca me sorprendió poco después al publicar esta novela de uno de mis autores preferidos. Bien está, a ver si entre todos lo ponemos de moda. Vale la pena.

Puertas es la historia de un amor. Vale decir que de un amor peculiar y poco correspondido. Sencillamente es el amor de un mortal por una diosa de una tierra paralela a la nuestra.

Green ha hecho el amor con ella, se ha obsesionado con ella y ha sido abandonado por ella. Por eso se decide a buscarla.

Sin embargo, y como ella le advirtió, hay puertas (de hecho, el título original es ése), puertas que se pueden trasponer pero que conducen a otros mundos. Y Green traspone algunas.

El sentido de la maravilla empieza entonces. Porque lo que podía haber sido una búsqueda se convierte en una serie de descubrimientos a cuál más extraordinario. Green no sale de su asombro cuando encuentra efigies y pistas que se parecen o conducen a la ¿misma? persona. Persona que puede ser Lara/Lora/Laura. Y cada vez que sale de una de estas estancias encuentra un lugar diferente, levemente irreal, progresivamente más descolocado.

Finalmente se encontrará internado en un hospital psiquiátrico, realizará una fuga y se verá envuelto en una oscura trama policial... hasta regresar a su propio mundo, ya medio loco, para pasar unos años de mediocridad y

amnesia hasta que la imagen de Lara, redescubierta en una muñeca, le lleve a reanudar la gesta formidable de buscar y convencer a una diosa.

La potencia de la novela es innegable. Pero lo que la hace grande es la maestría de Wolfe. Provisto de una imaginación como pocas veces se ha visto en la fantasía, y con una sutileza impagable, será Gene Wolfe el que nos llevará por estas puertas para mostrarnos escenarios y situaciones que jamás habremos sido capaces de adivinar.

La escena de la tienda, en la que el comerciante chino le da un fajo de billetes «de broma» por sólo diez centavos (y que más tarde se descubre que son de broma... en este mundo) es particularmente apreciable, así como, por ejemplo, el partido de mýpsbol en el hospital.

Pero si las situaciones son una delicia para el lector habituado a lo fantástico, el punto que marca la diferencia en las novelas de Wolfe son los personajes. Todos los relatos de este autor tienen personajes marcados, creíbles, psicológicamente trazados para producir una impresión perdurable en el lector. Si os digo que en *Puertas*, yo me encontré admirado de estar encariñado con una simple muñeca, entenderéis que difícilmente se puede uno apartar de los argumentos de un escritor genial, infravalorado en este país y al que, insisto, tenemos que recuperar para el público: Gene Wolfe.

¿Alpinismo?

Relatos publicados en «Espadas contra la Magia» (Fritz Leiber, Eds. Martínez Roca) y «Relatos del Piloto Pirx» (Stanislaw Lem, Alianza Editorial)

Reconozco que escribo esto desde la perplejidad y la incompreensión que me producen esos locos empeñados en atacar la es-

calada de una montaña y que dicen que lo hacen «porque está allí».

Para mí, ése es una argumento tan inválido e ilógico como decir que uno sube al primer autobús que viene sencillamente porque pasa por la parada, o que se liga a la primera vieja de ochenta años que pasa porque «está ahí». O sea, que jamás he tenido las menores ganas de subirme a un cerro, cansarme como un burro y poner en peligro mi integridad física sólo para ver un paisaje (de nubes que no dejan ver ningún panorama, según dicen).

Siempre me ha sobresaltado un poco recordar dos cuentos que me han producido un impacto duradero y que fueron dos piezas de lo más impresionante que he leído jamás.

Son estos relatos reseñados en el titular, y en parte como homenaje a estos locos que suben a montañas no-se-sabe-bien-por-qué, quisiera hablarlos brevemente de ellos.

El cuento de Leiber es un modelo de la aventura heroica y de fantasía. Ciertamente es que a nuestros dos conocidos héroes, Fafhrd y el Ratónero Gris, no les faltan motivos para subir a la cima de

Stardock, como son una bolsa bien repleta de joyas y lo que dicen es el diamante más grande del mundo de Newhon y de probablemente los otros, pero lo cierto es que llega un momento en la ascensión en que el Ratónero (tan aficionado a hacer de cabra montesa como yo, queridos amigos) reconoce que el sentimiento de riesgo y de superación es sumamente atractivo.

El relato constituye además un auténtico manual de escalada, y no es nada desdeñable comprobar que esta meticulosidad en los detalles ayuda a convertir la trama en algo que se devora con pasión. Puede ser prueba de la maestría de Leiber, pero uno sospecha que si se lo pasa bien leyendo los fragmentos en los que no hay más que escalada, pura y dura ascensión, estos locos deben tener algo escondido que podemos no comprender, pero que valga la pena.

Y quizá para probar que la escalada tiene ese «algo más» es quizá por lo que Lem escribió un relato de intriga en el que un robot perdido amenaza con dar al traste toda una expedición. Lo grandioso del relato es la forma como se ha perdido el robot: dejando su mochila y los instrumentos que llevaba pulcramente ordenados y desapareciendo sin dejar rastro.

¿Y por qué?

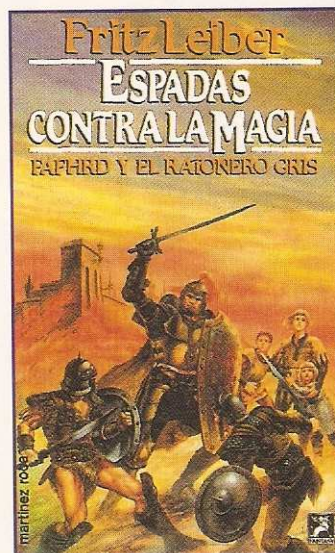
Amigos y colegas, estoy desolado: se ha ido a escalar un monte.

Nuevamente, el relato es genial.

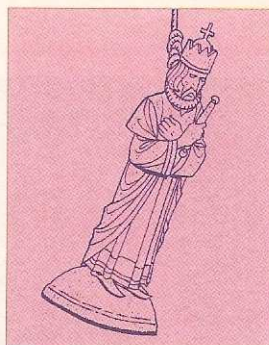
Pero lo realmente preocupante es si, caso de escribirse muchos más relatos de este estilo, no me van a convencer y voy a tener que mandar estas columnas por medio de los helicópteros de rescate de la Guardia Civil.

Interpretad bien vuestros personajes. Hasta la próxima.

—Lluís Salvador



J AQUE M ATE



Parece que algo se mueve debajo de nuestros pies. Cada día aparecen más clubs con ganas de guerra (en el mejor de los sentidos); en pocos meses, se celebrarán tres jornadas en Barcelona de las que podríamos catalogar como interesantes; nuevos juegos que acaban por consolidar pequeñas empresas, etcétera. Pronto tendremos que dejar algunos adjetivos aparcados y aplicar otros más activos. Es muy probable que aún nos falte mucho camino para estar a la altura de otros países, aunque creo que el terreno ya está plantado y las semillas empiezan a abrirse. Espere-mos que sea un buen año de cosecha.

MAGIA CELTICA

Suplemento de magia, extraído por Joc Internacional de *Pendragon*, cuarta edición norteamericana.

Fecha salida: mediados de marzo de 1994.

Magia Celta está sacado de las páginas de la cuarta edición de *Pendragon* en Estados Unidos, y viene a ser una iniciativa de Joc Internacional para poder dar la información que faltaba a su tercera edición. Esta iniciativa merece todos mis elogios. La calidad en la información de este suplemento ya no es responsabilidad de Joc, sino de Chaosium y del señor Stafford. Esto denota una inquietud por parte de Joc que hasta ahora no creía haber visto. Este hecho es, opino yo, muy importante para ellos y para el público.

Pero veamos qué nos trae este suplemento. En él podemos apreciar un cambio de línea, o al menos de diseño, en Joc. La portada, y no lo creo yo solo, tiene un nivel plástico muy por encima de lo habitual. El título no choca con la excelente ilustración, y el tipo de letra, tanto exterior como interior, es acertadísimo. Echando un vistazo por su interior, vemos cómo es mucho más claro y legible que anteriores trabajos, convirtiéndolo en un suplemento de lectura fácil y agradable (y creo que este punto es de lo más importante dentro de un libro, si no quieres dejarlo en la décima hoja): todo está muy cuidado y equilibrado (dibujos, anotaciones, etcétera).

En el mundo de *Pendragon* no hay sitio para el mundo mágico que habitualmente conocemos en *AD&D*, *MERP* o *Ars Magica*; por tanto no podemos esperar que este suplemento nos sirva de «Manual de

uso y desuso de magia» (y si así lo quieres, *Pendragon* no es tu juego). En él, los personajes que pueden tener conocimientos de magia, que no tienen por qué ser magos, son pocos y difíciles de encontrar. Su magia no se usa para freír una salchicha en medio del océano. Al igual que el juego, es una magia, quizá más real, más complicada de poseer y de usar, y mucho más cansada y costosa. Es una magia mística y misteriosa, dentro de un mundo de hadas. Un hechizo se usa de muy tanto en tanto, y requiere de gran preparación y concentración anterior y descanso posterior. El libro explica cómo crear a un mago, incluyendo una hoja de personaje para este fin. Enuncia sus talentos (capacidades de hechizos) y relata el mundo mágico en *Pendragon* y en Britania. Puede que este apartado (el último del libro) sea el más incompleto.

En fin, un trabajo bastante por encima de lo habitualmente visto en Joc Internacional, y necesario para los amantes de *Pendragon* que no tengan la cuarta edición. Aunque quizás a alguno le sepa a poco...

DRACONOMICON

Original: *Draconomicon*. TSR.

Suplemento para *Forgotten Realms* de *AD&D*.

Edición en castellano por Ediciones Zinco.

Salida al mercado: Finales de marzo.

No confundas nunca *Draconomicon* con cualquier nombre que pueda conllevar problemas (Necro... algo), aunque su planteamiento sea parecido: recoger en un libro toda la información para poder trabajar con Dragones... En este suplemento de 128 páginas podréis encontrar todo

aquello que tanto DM como jugador necesita para conocer a un Dragón (y lo escribo con mayúsculas, porque en él, los dragones no son considerados cualquier «bicho» en vías de extinción). Tenemos tipos de Dragones con su historia, evolución y sucesión (incluso árbol genealógico). Dónde podemos encontrarlos, su psicología, reacciones, razonamientos... Cómo conocerlos, y jugar con ellos (no jugar con juegos, sino cómo criarlos y vivir con ellos). Toda esto es parte de los conocimientos que necesitará todo personaje que crea que los dragones son sólo criaturas malas y lejanas, y que evidentemente necesita de esta pronta lectura. También podremos conocer a algunos de los dragones más populares o, al menos, los más importantes. Incluye una colección de cuatro nuevos dragones, que nos gustaría que fuese más extensa, pero menos da una piedra. Y el apartado de magia dragonil... Sí, señores, magia. Se trata de la magia que deriva de ellos y que algunos magos pueden intentar estudiar, conocer e imitar. Pero no todo es favorable a los dragones. Hay un capítulo dedicado a su caza, extraída del diario de Smerdiuk Exterminadragones (cazador de saurios, oriundo de Arabel). Para terminar este suplemento nos ofrece una importante ayuda de cuatro aventuras, no muy largas (y alguna no muy interesante), pero que acaban por redondear un producto simpático, útil, y, sobre todo, curioso.

DRACS

Original: Suplemento «regional» para *Aquelarre*. Ricard Ibáñez para Joc Internacional.

Salida al mercado: Principios de mayo.

Seguramente ha sido sin querer, pero ya es coincidencia que hagan aparición con tan poco tiempo de espera entre uno y otro dos suplementos sobre el mismo tema. Y digo tema, porque *Dracs* (que significa dragones en catalán), no es, como *Draconomicon*, un estudio sobre los dragones, sino que éstos sirven como hilo conductor para poder hacer un repaso a la Catalunya feudal para *Aquelarre*. Con esto, Ricard da principio a una colección de suplementos dedicados a diversas regio-

nes de España. Y aunque esto pueda resultar interesante, la verdad es que creo que merece la pena resaltar la gran labor de investigación que ha realizado, para poder dar tal cantidad de información (a veces no tan clara y lisa) sobre, en este caso, Catalunya. En este suplemento podréis encontrar gran parte de la historia de la Barcelona de la baja Edad Media. Está dividido como los nueve barrios de la ciudad, con sus personajes y lugares más típicos, junto con la geografía, cultura y tradiciones sociales de esta región. Contamos también con una lista de personajes conocidos e importantes en su historia. Una sección se dedica a las bestias y no tan bestias del lugar, incluyendo a los dragones. Y también tendremos aventuras e ideas para poder ambientar algunas partidas dentro de este suplemento. Cabe destacar la «enorme» campaña que, bajo el nombre de *Despertaferro* (prefiero no traducir, para conservar la magia del nombre) nos lleva por toda la costa mediterránea oriental.

El libro está lleno de poesías, dichos, proverbios y frases importantes de personajes relevantes en nuestra historia (la de Catalunya) y esto convierte a *Dracs* en un interesante libro de historia, propio de Néstor Luján.

Lo dicho, un buen trabajo de información, para una mejor idea dentro de *Aquelarre*. «Adéu siau».

RECORTES

—*Farsa's Wagon* ya tendrá en el mercado, si todo va bien, su *Battle for Montjuich* para cuando este número salga a la calle. Será lo primero para el **DRAGON 11**.

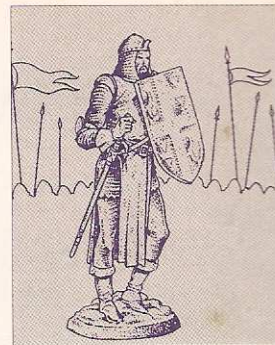
—*Piratas*, el nuevo proyecto de *Ludotecnia*, también estará entre nosotros a principios de mayo. Estos chicos van fuertes.

—La revista *Homoludens*, del grupo Homoludens, acaba de llegar a mis manos (13 de abril de 1994); no puedo comentar mucho (por falta de espacio, se entiende), pero parece que lo prometido se cumple.

—Mucho ánimo a *Cronópolis*, para que pueda cumplir con lo esperado.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



ALGO MAS QUE PURO ACERO

Golpea y fulmina. ¿Os suena esta frase? Si es así, sabréis de qué va este número...

Muchas de las referencias a las que nos vamos a referir ya llevan en el mercado bastante tiempo.

misiles de largo alcance. Otros favoritos de la serie son el *MAD-3R Marauder* (Ref. 20-843), el *PXH-1 Phoenix Hawk* (Ref. 20-833) y el *CPLT-CI Catapult* (Ref. 20-852).

Más tarde salieron algunas de estas referencias en cajas de cuatro Mechs: un ejemplo es la Ref. 10-805 (*Heavy Lance*) que po-

nen la misma calidad, y en estas cajas se intenta mezclar un poco de todo.

Para los más fanáticos de la saga, *Ral Partha* también tiene miniaturas a escala de los vehículos, tanques e infantería de las diferentes casas para *Citytech* (Ref. 20-806/20-827); aeronaves para *Aerotech* (Ref. 20-701/20-722) y personajes para el recién estrenado *Mechwarriors*, en blisters de tres figuras.

Aunque es difícil encontrar todo el catálogo de *Ral Partha* en nuestro país, encontraréis una se-

Un ejemplo de ello, son los dos bípedos de la casa *Grendel*, el *Raptor* (Ref. F0021) y el *Némesis* (Ref. F0022), a escala 25 mm y totalmente hechos de resina (cabe destacar que estas referencias ya habían salido al mercado como «zancudos» de Nexus para el juego *Kryomek*, de *Fantasy Forge*). También de esta firma podemos encontrar la serie de Talos, robots de aspecto humanoide con armamento pesado (Ref. TA01-TA05).

Grenadier Models también aporta su granito de arena a esta

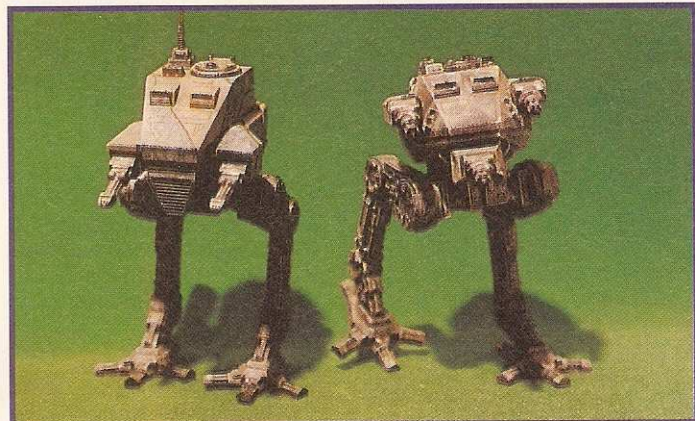


Ref.: TALOS TA 01 - TA 05

po, pero nunca está de más refrescar la memoria. La gama más extensa es de *Ral Partha*, donde encontraréis unos ochenta Mechs oficiales del juego *BattleTech* en blisters individuales. Algunos de ellos son fiel copia de las ilustraciones que han hecho famoso al juego, como el *WRM-6R Warhammer* (Ref. 20-840), buque insignia de los ejércitos del siglo XXXI, y uno de los Mechs más pesados, armado con dos CPP y

dréis observar en la fotografía. La ventaja de este formato es la posibilidad de elegir (en algunos) los complementos como antenas, afustes de misiles y alguna que otra arma. Y si te atreves, intercambiando piezas, crear tu propio Mech.

En esta caja encontraréis un *RFL-3N Rifleman*, un *TDR-5S Thunderbolt*, un *CRD-3R Crusader* y un *GRF-1N Griffin*. Lamentablemente, no todos tie-



Ref.: F0021-RAPTOR F0022 - NEMESIS

lección de ellas en tiendas especializadas como Alfil (Madrid), Ateneo (Alicante), Billares Soler y Central de Jocs (Barcelona), y Guinea Hobbies (Algorta-Vizcaya), esta última con un gran servicio de venta por correo a toda España.

Para aquellos que no les prive lo «oficial», o simplemente para utilizar en otros juegos de ciencia ficción, también se pueden encontrar en el mercado todo tipo de robots; máquinas asesinas, andróides, armaduras de combate, exoesqueletos y una increíble variedad de engendros mecánicos.

pesadilla tecnológica con su serie de *Future Warriors*, concretado en la Ref. 1513 (*Armaduras de combate*), la Ref. G1702 (*Araña mecánica*, una auténtica maravilla) o sus vehículos futuristas de resina como la Ref. G1308 (*Transporte-Multiambiental*).

Y para terminar, algo para los muy sibaritas, el no va más en robots asesinos: *Caín*, el antagonista del robótico oficial Murphy en la película *Robocop 2*, de Orion Pictures (Ref. HT11).

Esta maqueta de la casa *Argonauts* es una verdadera joya, aunque por su precio no todo el



Ref.: G1702 ARAÑA MECANICA

mundo se la puede permitir. Es un modelo a escala 1/12 (unos 18 cm de altura una vez montada), y con más de setenta piezas en plo-



Ref.: 1513 ARMADURAS DE COMBATE

mo que comprenden todo el mecanismo y armamento del robot; las piezas más grandes, como el tórax y la cabeza, son de vinilo. Al ser la mayoría de las piezas de plomo, puedes montarlo en cualquier postura, y si eres algo manitas, podrás dotarlo fácilmente de movimiento.

Para pintarlo, al igual que otros robots de «metal desnudo», nada más sencillo que una buena capa de imprimación en negro, y un pincel seco en cota de malla o «gun metal» (¿te acuerdas del

pincel seco?). Para rematarlo, bastará con unos toques en plata y algún que otro color chillón para los focos, logotipo de «Atención, Unidad Radiactiva» y otros que te puedas inventar. El excelente trabajo de Rob Bottin y Phil Tippet en la película pueden servirte de guía.

Todas estas referencias las podéis encontrar en vuestra tienda más cercana de maquetismo, librería de cómics o establecimiento especializado en rol.

NOTA: La marca Ral Partha es distribuida en nuestro país por Joc Internacional.

Las marcas Grendel, Fantasy Forge, Grenadier Models y Argonauts son distribuidas en nuestro país por Juegos Sin Fronteras.

—Angel Carrillo y Mariano Liwski

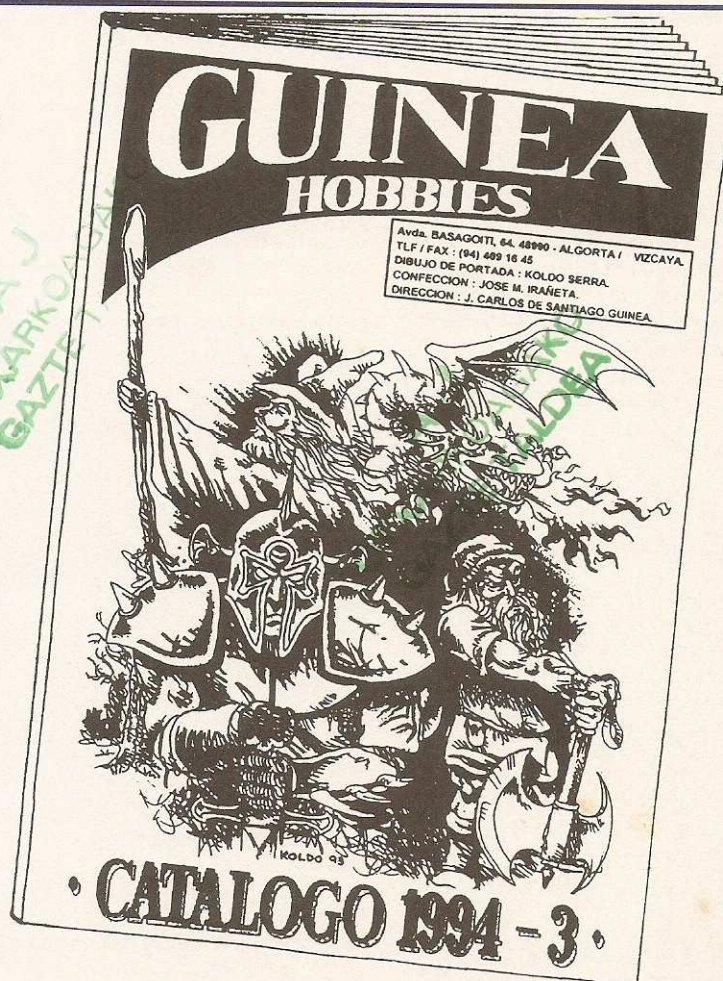
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!!!

40K0	ELFOQUEST	PRINCE VALENTE
ALIENS	FAR WEST	RAGNAROK
ANALAYA	GURPS	RENOS OLVIDADOS
AQUELARRE	HERO SYSTEM	REVISTAS Y FANZINES
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARIS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATTLEMASTERS	KILLER	RUSEQUEST
BATTLETECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWRUN
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MAGE	SPACE MARINE
CAR WARS	MATERIALES MAQUETISMO	SPACE MASTER
CATALOGOS	MEGATRAVELLER	STAR WARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADIER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS MITHRIL	THE MASQUERADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RAHM & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TWILIGHT 2000
DAD BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	UNIVERSO
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	VAMPIRO
DC HEROES	ORACULO	WARGAMES
DRACULA	PALLADIUM	WARHAMMER 40000
DRAGONLANCE	PARANOIA	WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
EL CORTADOR DE CESPED	PENDRAGON	WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PINCELES	WEREWOLF

"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA. ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.

SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.



BYTES Y MAZMORRAS



TOLKIEN EN DISCOS DE MITHRIL

Fieles míos, con todo el dolor de mi cuenta corriente, al fin lo hice. Me he instalado el CD-ROM. Paco Campos, no contento con «inmortalizarme» en el último **DRAGON**, me guiñó el ojo al enterarse y me hizo entrega de mi primer disco compacto para ordenador. «¿Qué demonios quieres que haga con esto? ¿Lo pongo en el compact a ver que tal suena?» Me contestó que la columnista de ordenadores era yo, no él, y se quedó tan pancho. La verdad es que el título prometía: *Enciclopedia de Tolkien en CD-ROM*. Desde ese momento supe que, si se lo enseñaba a mi consorte, nuestro atribulado 386DX iba a tener una nueva disquetera muy especial. Si le conoceré yo... El caso es que preguntamos en un par de tiendas, nos hicieron una oferta que no podíamos rechazar por una lectora de CD-ROM y una tarjeta de sonido de dieciséis bits, y... al sábado siguiente, tras dos horas de montaje y de juramentos en arameo por parte de mi marido, nuestro ordenador estuvo en disposición de apropiarse del contenido de aquel disco. Y de entrar, de paso, en la revolución del multimedia, que no es poco.

Dos pinchazos de ratón desde el *Administrador de archivos* de *Windows* bastaron para instalar la *Enciclopedia de Tolkien*. Y a partir de ahí, creo que nunca me he emocionado tanto con una historia de informática desde que enchufé mi primer Spectrum.

Timún Mas, los responsables del invento, se han «limitado» a volcar la versión editorial de la *Enciclopedia Ilustrada* y del *Bestiario de Tolkien* juntos, con las ventajas del hipertexto y el entorno gráfico *Windows*: casi nada. Si quisiérais instalar eso en vuestro disco duro, necesitaríais más de veintinueve megas de espacio libre. De esta manera, basta con meter el disco y pinchar en el icono correspondiente. ¡Et voilà! Aquí tenemos a nuestro viejo amigo J. R. R. dispuesto a asombrarnos de nuevo

con el mundo de fantasía más complejo que se haya creado jamás.

Al tratarse de una enciclopedia, la idea general es bastante similar a la de un libro, sólo que contamos con una serie de ventajas que el papel no puede darnos. Si, por ejemplo, buscamos «Númenor», disponemos enseguida de un completo mapa por el que podemos buscar a nuestras anchas, centrándonos en la población o zona que más nos interese. Ampliar un par de veces este mapa y curiosar por él es una gozada... y más sabiendo que un simple «click» del ratón nos lleva a un completo artículo sobre aquello que hayamos seleccionado.

Pero eso es sólo el principio. El libro (porque se trata de un libro, al fin y al cabo), tiene índice, pero seguro que es lo que menos vamos a utilizar de él. Si por ejemplo estamos leyendo algo sobre «Elfos», y en el texto se hace mención a, pongamos por caso, «Galadriel», y vemos que esta palabra está resaltada, basta con pinchar sobre ella para pasar a la entrada correspondiente. Eso es el hipertexto, y podemos saltar

cuantas veces queramos entre los distintos artículos, para complementar la información que tenemos o para «refrescar» algo que no tengamos claro. El programa se encargará de llevar la cuenta de los «saltos» que demos, por lo que desde cualquier punto podemos volver a donde nos interese o nos perdimos con esta peculiar versión del «zapping».

Pero por supuesto, esto no es todo. La función de búsqueda nos permitirá, mediante todo tipo de refinamientos, ir a donde nosotros deseemos, o encontrar rápidamente aquello de lo que sólo tenemos una noción difusa. Diversos iconos, presentes durante todo el proceso, nos ayudarán a saber siempre dónde estamos, a dónde vamos y lo que queremos hacer. Desde marcar una página para abrir el libro directamente por ella, hasta hacer notas al margen, e incluyendo la posibilidad de enviar artículos a la impresora para posteriores usos.

Todas las ilustraciones de los libros originales, unas cuatrocientas, están fielmente digitalizadas en sus artículos correspon-

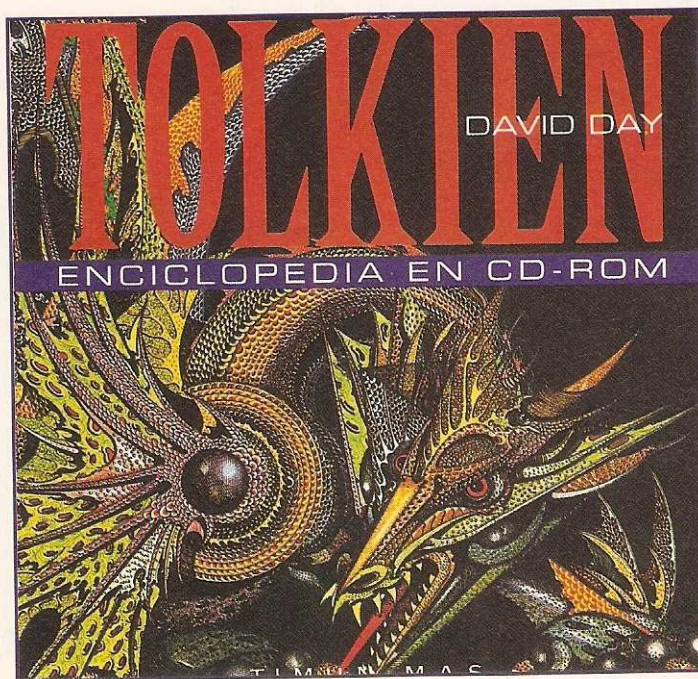
dientes, con lo que aquellos que piensen que este CD-ROM sólo es un montón de texto en una ventana, están bastante equivocados. Incluso, y gracias a la magia de *Video For Windows*, podremos asistir a una maravillosa animación que presenta la evolución de Arda.

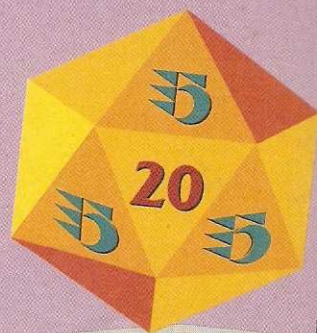
El manejo del programa, como podréis intuir, es idéntico al de cualquier programa *Windows*, con lo que todo usuario mínimamente experimentado podrá utilizarlo con máxima satisfacción y mínimo esfuerzo.

Timún Mas reconoce humildemente que podían haberse añadido más cosas, todas muy en boga actualmente, como voz, música o pasmosas animaciones, a esta *Enciclopedia de Tolkien*. Pero que la idea que ha presidido su realización (nada sencilla, eso queda claro) ha sido la de ser fiel al libro, y no adornar con multimedia extrañas algo que es ante todo una poderosa herramienta de consulta y un deleite para el aficionado. Es muy loable el hecho de que una editorial haya apostado por este formato, el del «disco de mithril», al que se augura un brillante futuro, y anuncie próximos lanzamientos, muy cercanos también al rol. Este es uno de los primeros CD-ROM de factura netamente nacional, y honestamente puedo decir que, si te gusta Tolkien y tienes un ordenador ávido por adoptar el estándar MPC, el gasto quedará compensado con creces.

Mi primer contacto con el CD-ROM ha sido un verdadero «amor a primera vista», y debo agradecer a *Timún Mas* el que me haya vuelto a «engancharme» con Tolkien. No se acaba aquí el noviazgo CD-JdR, porque ya le he puesto la vista encima a un par de cosas más que os van a hacer dar saltos de alegría. Pero eso será en otros números y otros artículos. Hasta entonces, si tenéis alguna duda sobre Tolkien y su maravilloso mundo... no dudéis en preguntármela. Ahora imagino que lo puedo saber casi todo.

—Laura Balestra





«Cuando las leyes matemáticas se refieren a la realidad, no son ciertas; cuando son ciertas, no se refieren a la realidad.»

Albert Einstein

Al escribir estas líneas en mi procesador de textos, se apodera de mí una secreta alegría. Esta última tirada significa que hemos cerrado, con éxito, un mes más, una nueva entrega de **DRAGON**. Atrás quedan las carreras, los Macs rebeldes, los colaboradores que no entregan a tiempo y el calvario de nuestros jefes, que a veces tienen más paciencia con nosotros que el santo Job Excelso. Como jugadores de rol en cuerpo y alma que somos en la mayoría de la redacción, creemos en la improvisación genial, en el «salvados por la campana» y ese crítico en *Hablar/escribir lenguajes* que nos va a salir de un momento a otro.

Junto con esta alegría va una cierta preocupación que, como ya os creo haber contado en otras ocasiones, es elegir el tema a diseccionar con ese proverbial deje de filosofía de taberna que se ha hecho famoso entre los escorpiones de Athas. Si me gustara ir de Júpiter Tonante, y entrar a cuchillo en las muchas cosas necias e inverosímiles que se hacen y se dicen en este mundillo, tendría ocasión más que sobrada de despacharme a gusto cada mes. Pero uno se hace viejo y va conociendo el percal, y ya no está para entrar al trapo con el primer muletazo que le pegan. Así que respiro hondo, me relajo y adelanto. Va por ustedes.

El sábado, si no fallan los cálculos y no media alguna catástrofe de última hora, me dará una vuelta por los *Días de Joc*, jornadas de rol que organiza Joc Internacional aquí en la Ciudad Condal. Me apetece mucho saludar a los amigos de muchos años, ver qué se cuece entre la siempre inquieta afición, y confundirme entre la miriada de «roleros» para ser de nuevo lo que siempre he sido: un jugador más.

A veces hay que echar algo a faltar para apreciarlo en todo lo que vale. Y no quiero

volver sobre el tan trillado tema de si JESYR otra vez o no: todo el mundo que está haciendo algo al respecto se está esforzando al máximo y optando por lo que cree más conveniente. Vayan por delante mis respetos. Me refiero al «impasse» que sufrí hace un par de años, por el que creo que muchos de vosotros habéis pasado también, cuando el excesivo trabajo en otros ámbitos me apartó un poco (o un mucho) del rol. El club murió de muerte natural, dejé de ir a jornadas y actividades, de escribir juegos y módulos para el fin de semana, de ser asiduo de las ludotecas y, en definitiva, de comportarme como un jugador de rol digno de tal nombre.

Por suerte, logré agarrarme a algo sólido a tiempo, en vez de dedicarme a rememorar batallitas como el abuelo Cebolleta y a lamentar que fueran «malos tiempos para la lírica». Cuando el *AD&D* cayó como una bomba en Zinco, estaba preparado, o al menos creí estarlo. Volví por mis fueros, con armadura nueva, caballo a estrenar y espada reluciente. Pero seguía faltando algo. Y en cuanto aterricé, en misión oficial, en las jornadas de un pequeño club, supe lo que era. Echaba en falta el follón, el jaleo, la debacle, el «más difícil todavía». El estar con otros chalados como yo y jugar y arbitrar harta hartarme. Volver a quedarse ronco dirigiendo partidas de iniciación cuatro días seguidos. Pasearse con un montón de libracos y carpetas debajo del brazo. Llevar el bulto perenne en el bolsillo de la bolsa de los dados. Organizar partidas del juego más raro que exista para impresionar a otros másters. Escudarse detrás de la pantalla para buscar ese maldito porcentaje en lo que fuese. Agitar los brazos y gesticular con un lápiz en la mano, mirando de reojo al jugador caótico de guardia. Arbitrar un módulo de *La llamada de Cthulhu* o *Dungeons* con una gente a la que no conocías de nada cinco minutos antes. Intercambiar teléfonos y direcciones con los del club que ha venido de fuera. Llamarle la atención a la mesa de *Paranoia* de al lado porque están armando demasiado escándalo.

lo. Explicarle claramente a un padre desconfiado qué es eso del rol. Rabiarse delante de un estand comercial porque la pasta no te llega para comprarte tal libro o cual suplemento. Apuntarse a la inevitable conferencia de másters turbios. Escaquearte cuando los de la TV andan rondando cámara en ristre. Recitar como un papagayo, y por enésima vez, como se rellena una hoja de personaje de *Shadowrun*. Y en fin, pasar por las mil y una peripecias propias de una reunión tumultuosa de roleros, donde nunca faltan ni el buen humor ni las ganas de hacer cosas.

Por eso, si en estos meses venideros os dejáis caer por alguno de los múltiples encuentros que van a tener lugar, tened esto en cuenta y huid de las actitudes estiradas o negativas, que lo único que van a conseguir es planchar la diversión o darnos mala fama. No empecéis a formar corrillos para criticar a tal o cual organización. No os sentéis «los de siempre» a jugar, y haced hueco para la gente que viene a probar de qué va. Intercambiad alegremente el material de vuestra cosecha con el de otros grupos que tengan algo que ofrecer. Huid como de la peste de politiqueos, facciones y malos karmas, que no benefician en nada a las partidas. Tened mucha paciencia con los primerizos que hacen preguntas, y pensad que una vez estuvisteis en su puesto. Todo lo demás que se le pueda añadir (campeonatos de alto copete, cenas de hermandad, roles en vivo, subastas de material, exposiciones de maquetas, etcétera) sólo es para darle color. No dejéis pues que los árboles no os dejen ver el bosque. Además, mirando se aprende, por si un día, quién sabe, os animáis vosotros a ser el alma del guateque.

Si coincidimos en una de esas reuniones (lo que será probable, pues estoy decidido a apuntarme hasta a un bombardeo), sólo os pido dos cosas: habladme de vuestras ilusiones y proyectos con franqueza y no me tratéis de usted. Después ya se verá quién paga los cafés.

—Francisco José Campos