

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

DragonTM MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA

NUM. 9 475 PTAS.,

ROL
35
zinc

MODULOS

EL AÑO DEL DESAFIO
DEL SACERDOTE



LA PENA DE
LA DAMA VERDE

LA MAGIA ES PODER:

MAGIA A LA LUZ
DE LAS VELAS

LINTERNAS QUE
ILUMINAN LA MENTE

TESOROS MAGICOS



EMORE



Próximamente



La Guarida del Goblin

Borrás presenta *La Guarida del Goblin*, un nuevo pack de 3 aventuras para jugar con **DUNGEONS & DRAGONS®** que, además, incluye un minijuego de tablero.

¡Ya son 6 las nuevas aventuras para D&D®!

El Cubil del Dragón y, pronto, *La Guarida del Goblin* os esperan en vuestra tienda habitual.
¡Atrévete a desafiar al temible Rey Goblin y a sus 3 ejércitos!

Dungeons & Dragons® GAME



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

Dungeons & Dragons® Básico

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

Número 9
Abril 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

SUMARIO

ARTICULOS

- 15 **LA MAGIA ES PODER: PINCELES PRODIGIOSOS**
El arte siempre tiene algo de mágico...
- 22 **LA MAGICA LUZ DE LAS VELAS**
Tan simple como una vela, pero con personalidad propia.
- 26 **ALGO «TOTALMENTE» DISTINTO**
Tesoros que son más que simples tesoros.
- 30 **SIETE LINTERNAS SORPRENDENTES**
Iluminan y dejan pasmados a los PJ.

MODULOS

- 39 **EL AÑO DEL DESAFIO DEL CLERIGO**
(Aventura para AD&D-Dark Sun, niveles 3-5)
Un año que comienza en Athas con muy malos presagios.
- 48 **LA AFLICCION DE LA DAMA VERDE**
(Aventura para AD&D, niveles 5-8)
Una madre desesperada, es capaz de todo con tal de salvar a sus hijos.
- 59 **EL PUENTE DEL TROLL**
(Aventura para AD&D, niveles 2-4)
Cuando hay oro de por medio, las cosas nunca son lo que parecen.

SECCIONES

- 4 **EL RUGIDO DEL DRAGON**
La cátedra y la colección de dragones del dire.
- 6 **PLUMAS ENVENENADAS**
Los roleros nunca hablan con lengua de serpiente.
- 10 **EL ORACULO DE LOS DIOSES**
Instrucciones y consejos para másters dudosos.

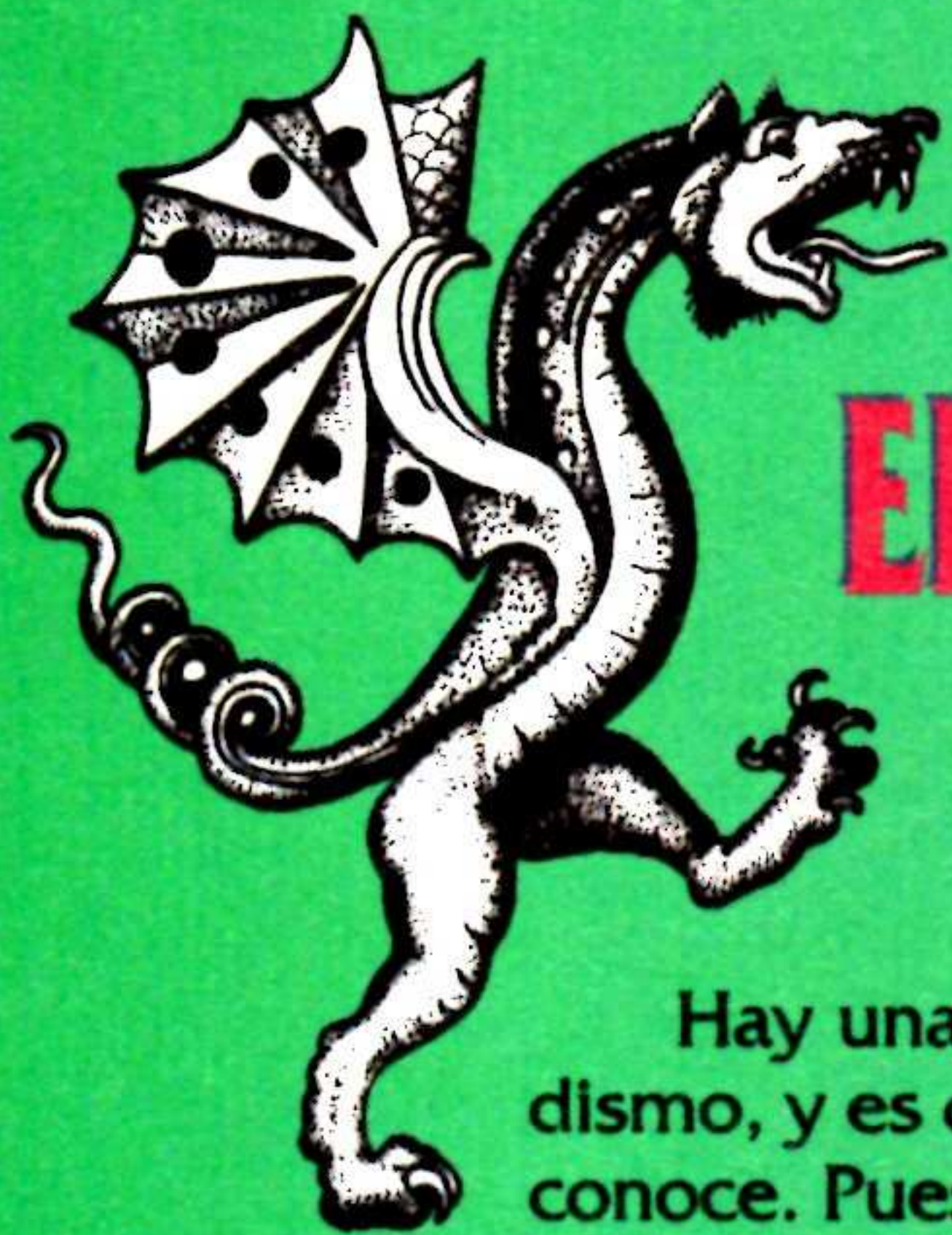


Página 39

- 11 **+3 EN CARISMA**
Ampliando horizontes y relaciones roleras.
- 12 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Los mejores saraos en JdR del país.
- 13 **EL ZOCO DE LANKHMAR**
Aprovechad, estamos de rebajas...
- 62 **RUNAS Y PERGAMINOS**
La biblioteca del buen jugador.
- 63 **JAQUE MATE**
Nos vamos de tiendas para vosotros.
- 64 **CON PIES DE PLOMO**
Aparte del plomo, también existe la resina.
- 65 **BYTES Y MAZMORRAS**
Diskettes, joysticks y juegos de rol.
- 66 **LA ULTIMA TIRADA**
Reflexiones filosóficas sobre el rol y otras hierbas.



Página 48



EL RUGIDO DEL DRAGON

EL INFORMADOR

Hay una norma que no sé si enseñan en la facultad de periodismo, y es que el informador sólo puede informar de aquello que conoce. Pues si informa sobre lo que no conoce, será fabulador, es decir cuentista, pero no informador...

Viene esto a caldo de que hemos tenido alguna queja, tanto de lectores como, ¡miren por donde!, de empresas del sector, en que se nos recriminaba el no informar de tal o cual producto, no hablar de tal o cual marca (evidentemente, en el caso de las empresas, se trataba de sus propias marcas y productos...).

La respuesta a esto es clara, y está contenida en el primer párrafo de este escrito: sólo podemos informar de aquello que conocemos. Para aclarar el concepto, voy a ponerles una comparación... explicarles lo que sucede en las revistas similares a la nuestra, editadas en países tales como Estados Unidos, Gran Bretaña o Francia.

Pues sucede que, de continuo, día sí y día también, el correo les está trayendo paquetes de fabricantes y distribuidores, con las novedades que a éstos les gustaría que se comentasen en las páginas informativas de las mentadas revistas. ¿Sucedre lo mismo aquí?

Más bien no... Son escasas las empresas que tienen el suficiente cacumen comercial como para mandar a la prensa especializada sus productos, aunque sea para que hablen de ellos. Y es que parece ser que hay quien considera demasiado preciados tales productos como para desprenderse de ellos. O quizá lo que pretenden es que hablemos de ellos sin conocerlos de primera mano, quizá basándonos en aquella sucinta descripción pergeñada en una hojita multicopiada que, eso sí, se han dignado enviar...

Y en algunos casos, ni eso.

Desde aquí quiero hacer una declaración de política editorial, que para eso, precisamente, está el *Editorial*. Ya he dicho que no vamos a informar de lo que no conocemos; pues bien, también afirmo que no vamos a ir a una tienda a comprar esos productos que no nos llegan, para así hablar de ellos. Y eso porque creo que, a nuestra cortesía de informar sobre lo que hace un tercero, debe corresponder la mínima cortesía, por parte de éste, de mandárnoslo...

Y que conste que no es ésta la primera vez que pedimos esta colaboración a productores y distribuidores, ni, me temo, será la última... pues hay quien hace oídos sordos.

Como prueba de ello, quiero hacer, aquí y ahora, un nuevo llamamiento a las firmas del sector: en **DRAGON** estamos dispuestos, ¡más que dispuestos!, a hablar de todos los productos relacionados con el juego de rol... más diré: nos encanta hacerlo.

Pero, para informar, debemos conocer... y no nos basta con folletitos, descripciones telefónicas o propagandas multicopiadas: queremos ver el producto, tocarlo con las manos y, a poder ser, incluso probarlo, jugando con él, para poder informar correcta y concienzudamente a quien es nuestro principal destinatario, el lector.

Está dicho, y escrito. No hay vuelta atrás. Y los que componemos esta redacción cumpliremos con este compromiso... Desde ahora, si alguien no nos manda su producto, que no vuelva a quejarse de que no hablamos de él...

Pues ya lo he dicho, y me reitero en ello: en **DRAGON** somos como santo Tomás: si no lo tocamos, no nos lo creemos. Y, por tanto, sólo informaremos de aquello que conozcamos.

Como debe ser.

—Luis Vigil

P.S.: La ilustración de la cabecera de este mes es un dragón que aparece en una pintura de Paolo Uccello.

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 trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON®, issue 179 («Picture This!», «Magic by Candlelight», «Something Completely Different», «7 Enlightening Lanterns» and DUNGEON® issue 35 («The Year of the Priest's Defiance», «Green Lady's Sorrow»), and DUNGEON 36 («Troll Bridge»), and is copyright © 1992, 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.

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

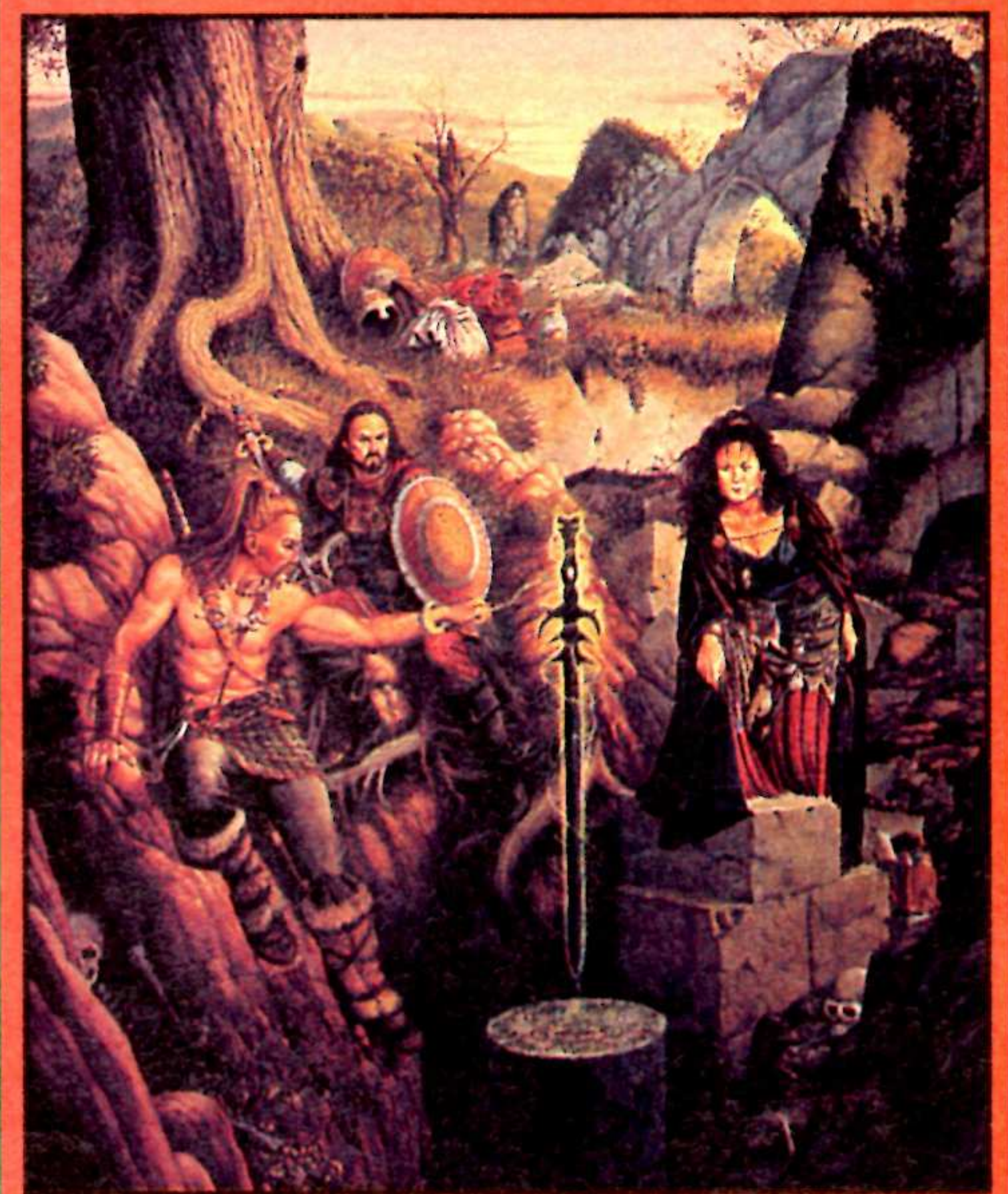
El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier otra información errónea publicada.

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 9, abril de 1994. Edita Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma, 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabados: M. C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S. A., Avda. de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

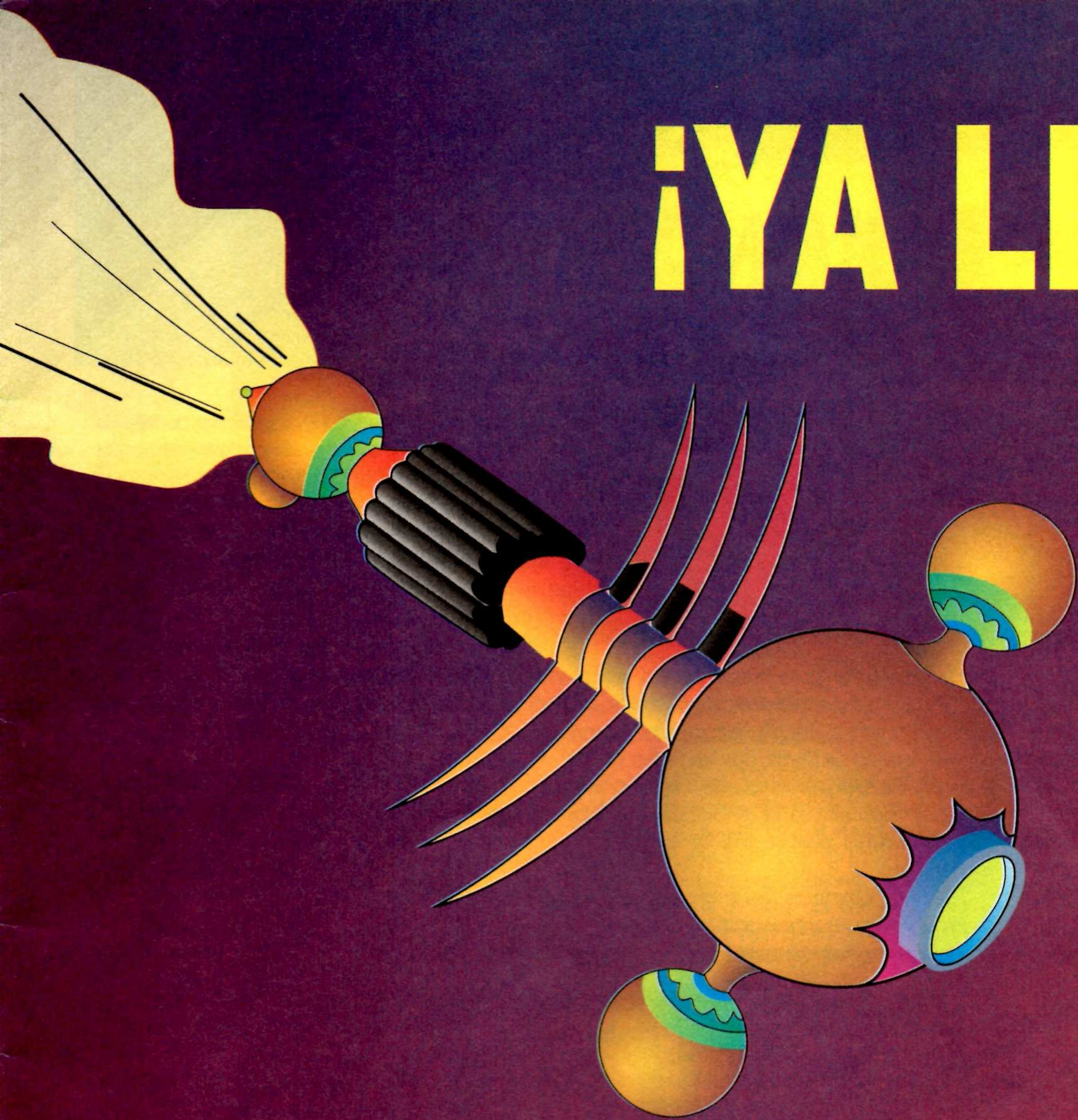
Impreso en España. Printed in Spain

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



PORTADA: La ilustración de este mes, que no desentonaría en las paredes de un museo de arte clásico, es de Larry Elmore. En ella, tres aventureros contemplan cautamente una espada muy especial, tratando de imaginar las posibles consecuencias que pueda acarrearles el tomarla.

¡YA LLEGA!



***El primer héroe del
espacio es ahora un
juego, y es de***



***Pronto en español,
en una producción de***



2 PLUMAS ENVENENADAS



No sé si sabéis que ésta es una de las pocas secciones de DRAGON en la cual las cartas que a ella van dirigidas ponen en el sobre Plumas Envenenadas. De perogrullo, nada. Ya sabemos que estamos muy pesaditos con esto, pero la Dirección General de Asuntos Roleros advierte de que poner en el sobre la sección de la revista a la que va destinada la carta preserva la cordura del departamento de correo. A mandar.

MUCHAS PREGUNTAS POR CENTIMETRO CUADRADO

Necesito ayuda urgentemente. Soy un semielfo ogro (¿es eso legal?), además de máster, que busca figurillas. Además de lo anterior, también soy un viciado-maníaco-fan del rol, en especial RQ (Runequest), aunque tengo experiencia en el Stormbringer y una poca en el Star Wars. Lo primero es felicitaros por vuestra revista, que ya hacía falta

una (estaba Líder, pero no me gusta).

Como jugador, soy un fantasmilla, mi personaje, no yo. Tengo una espada de tres metros, que lanza rayos. Soy un Señor de los Bosques de Aldrya, por lo que tengo un esp. aliado. Y todo una sarta de objetos mágicos que no incluyo porque me canso (más de quince).

Seamos objetivos (no como yo) ¿Es esto legal? Mis características no bajan de 20

(excepto el tamaño: 13). Espero me contestéis esto, aparte: ¿Es bueno dejar algún tiempo el RQ, para aficionarse a otro JdR? ¿Qué JdR's me recomendáis? ¿Cuáles son las mejores figurillas para visionar el RQ? ¿Son buenas las de Warhammer?

Como máster, mis PJ's son horribles, además de sus controladores. Sólo saben luchar, les pones un problema mental, y dicen que hay que tirar características del personaje. Yo me desespero. ¿Hay alguna forma «legal» de acabar con eso? Creo ser un incomprendido.

Aparte, estoy creando un nuevo mundo: Eirianth (¿no habrá alguno con ese nombre?), en donde estoy mezclando criaturas de AD&D con el del RQ. Yo creo que me está quedando bien, teniendo en cuenta que lo he hecho por mi cuenta y riesgo. ¿Me es

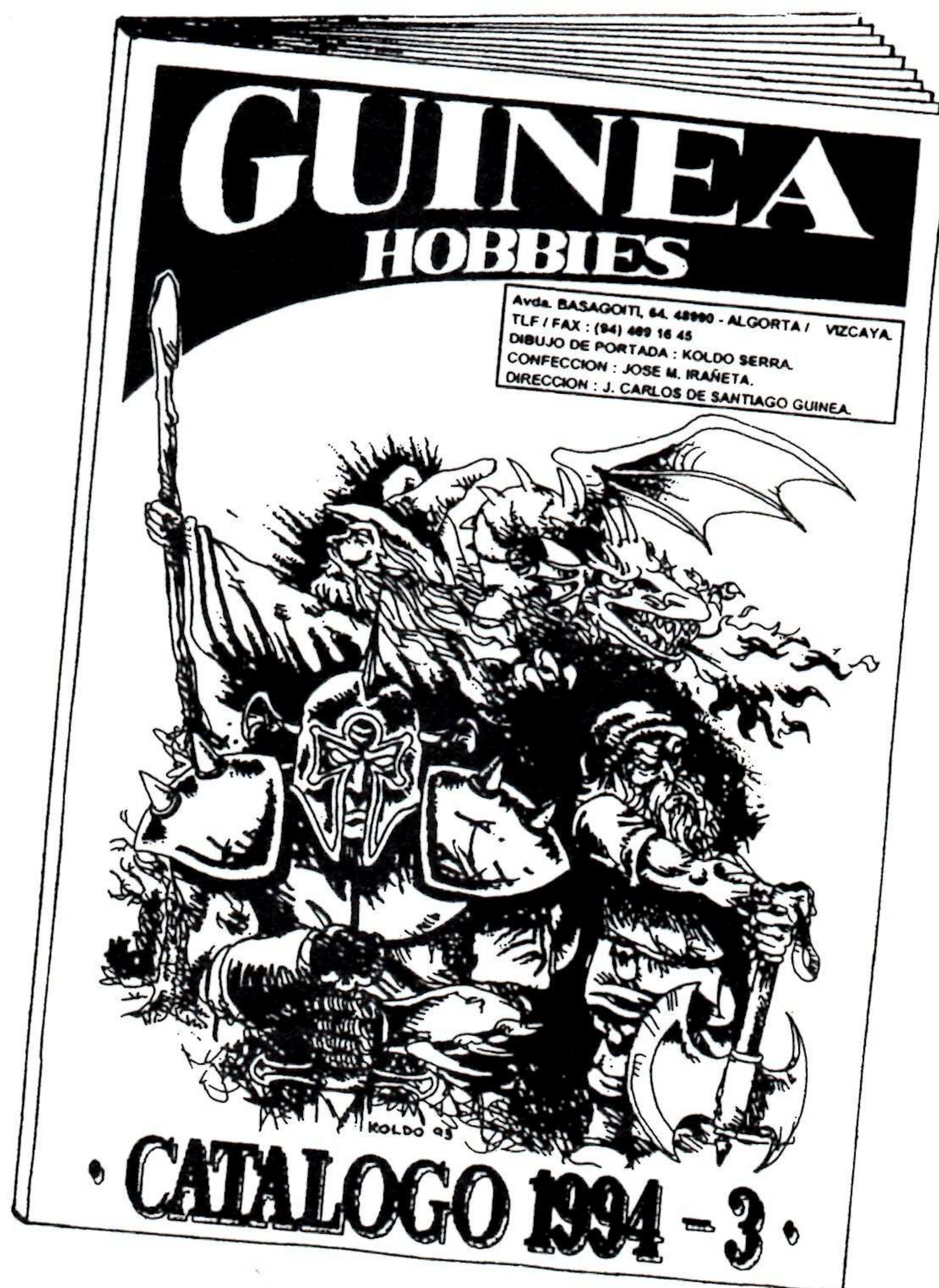
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

AD&D	ELQUEST	PRINCIPE VALENTE
ALIENS	FAR WEST	RAGNAROK
ANALAYA	GURPS	REINOS OLVIDADOS
AQUELARRÉ	HERO SYSTEM	REVISTAS Y FANZINES
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATLEMASTERS	KILLER	RUNEQUEST
BATLETECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWRUN
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MAGE	SPACE MARINE
CAR VARS	MATERIALES MAQUETISMO	SPACE MASTER
CATALOGOS	MEGATRAVELLER	STAR VARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADIER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS MITHRIL	THE MASQUEGRADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RAFT & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TWILIGHT 2000
D&D BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	UNIVERSO
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	VAMPIRO
DC HEROES	ORACULO	VARGAMES
DRACULA	PALLADIUM	WARHAMMER 40000
DRAGONLANCE	PARANOIA	WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
EL CORTADOR DE CESPED	PENORAGON	WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PINCELES	VEREVOLF

"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.



vechoso comprar los *Compendios de Monstruos* para pasar sus valores al RQ? Ya he pasado las armas y personajes que aparecían en **DRAGON 2**.

Por último: ¿Es bueno utilizar el *Rolemaster* como ayuda al RQ? y ¿cuál es el club que jugó la *Dragonlance* con el sistema RQ? ¿Qué hay de ese suplemento para RQ llamado *El Darad*? ¿Se publicarán nuevos suplementos para RQ?

Besos... que diga, Puntos de Experiencia.

Pablo Díaz

Ponferrada (León)

P.D.: ¿Hay alguna tienda especializada en León?

Por tu carta colegimos que eres un «chao» del RQ, y que remueves Cielo y Tierra para mejorarlo. Cada uno juega a rol como sabe, y que nosotros sepamos, no hay ninguna escuela ni universidad que imparta cursos para jugadores. Ni tampoco, como decía Greg Costikyan en *Paranoia*, una policía del juego de rol que vele por la santa ortodoxia de los reglamentos. Mientras el personal se divierta, cualquier cosa nos vale. Lo de aficionarse, depende. Nosotros siempre hemos defendido que, habiendo tanto para elegir, encasillarse es un poco tonto. En cuanto a lo de usar material de otros juegos, adelante. Este es un país libre, y haciéndolo tienes contento a todo el mundo (especialmente a los que vivimos de esto). No existe colección de bichos más completa que los *Compendios de Monstruos*: que los uses con el AD&D es ya harina de otro costal. Si te tomas el trabajo y la molestia de convertirlos a RQ, nosotros aún te alabaremos el gusto. Lo único malo de utilizar tanto material de otra procedencia es que a veces te puedes armar un taco, y acabarás jugando a algo que no es tu juego original.

La mejor medicina para los jugadores «machacas» es o ponerles ante un par de situaciones que les superen y les bajen los «humos», o cambiar durante una temporada a un JdR más de investigación o más pausado, como *Maléficos*, *Cthulhu* o *Animonde* (este último, en francés, es ideal para desintoxicar a PJ ultraviolentos).

Ah, y si alguien sabe de una tienda especializada en León, que lo diga. A nosotros no nos suena...

¿FASCIOS PARAMILITARES?

Estimados señores de **DRAGON Magazine**:

Después de leer el número 7 de su revista, me he decidido a escribirles esta carta. Soy un estudiante de la facultad de geografía e historia de Sevilla, que se avergüenza de serlo por ciertos «semiorcos» de la Delegación de Alumnos-Aula de Cultura de dicha facultad.

Resulta que un grupo de alumnos de di-

cho centro decidieron crear un club de rol y simulación, análogo a los que funcionan en otras facultades de Sevilla. Pero... siéntense, por favor: los «señores» de la Delegación dijeron que no, por ser una actividad neonazi y paramilitar (cita textual).

Y yo que creía haber escuchado todas las calumnias posibles sobre el rol. En fin, después de estar jugando cinco años a rol, me entero que soy un nazi.

La verdad es que en la Delegación de Alumnos se pusieron hechos unos basiliscos. Lo único que hicimos fue pedir una mesa, o una clase. No pedimos un duro, ni siquiera un pequeño presupuesto para dados. Ah, eso sí, para traerse al líder del Frente Polisario a dar una conferencia, el presupuesto que haga falta, y el aula magna, ¡faltaría más! En fin, esto es todo, sólo me resta felicitaros por vuestra revista. Animo y que no decaiga la cosa.

Antonio Rodríguez

Sevilla

La verdad es que nos hemos quedado de piedra tras leer tu carta, amigo Antonio. Podríamos entender la acusación si, por ejemplo, los «responsables» os hubieran visto de lejos (y sin tener ni idea del tema) jugando a un wargame con muchos alemanes, como *Third Reich*, *Scorched Earth* o algo por el estilo. No es que sea tampoco de recibo, pero bueno... Deploramos que estas cosas pasen, y ya nuestro redactor jefe lamentaba el tema en *La Última Tirada* del número 7. Esperemos que con el esfuerzo y la dedicación de todos, mediante transparencia y buen hacer, estos casos no pasen de ser meras anécdotas aisladas.

¿CON TRAMPAS AL MASTER?

Soy un chico de Madrid que hace poco que ha empezado en esto del rol. Quisiera dar la enhorabuena al equipo que hace **DRAGON** por hacer un trabajo tan bien hecho, sobre todo a la sección de «La Última Tirada» del mes de febrero, en la que estoy totalmente de acuerdo con la opinión de Francisco (que me perdone que no le llame de us-

ted o don), acerca de la persecución a la que estamos sometidos todos los que jugamos a Rol.

Otra enhorabuena por esos módulos del AD&D porque son magníficos y bastante difícillos.

También me gustaría que alguien me diera algún consejo acerca del AD&D, sobre cómo engañar al director de juego, para que me dé puntos de experiencia por hechizos, ya que apenas soy un novicio druida de nivel 3 (mi trabajo me ha costado llegar), y contactar con algún otro ser de este mundo que es AD&D sea druida, para cambiar consejos. Millones de gracias y firmo con mi pseudónimo:

—El Último Druida

Por ser druida, suponemos que tú también te habrás quedado turulato con la carta anterior, seguro. Paco Campos agradece tus parabienes y dice que puedes tutearle cuando quieras.

Eso que dices de «engañar al máster» está pero que muy feo. Convéncele para que utilice una costumbre muy extendida entre los DM, que es premiar con un 10 % (IVA incluido) del total de PE obtenidos en una aventura el «bordar» tu personaje con una buena interpretación. Por hechizos, lo único que puede darte son las gracias (se supone que es tu obligación de buen druida, ¿no?). Ya sabes lo que dicen los personajes de nivel 10: «Para subir, hay que sufrir.»



Billares SOLER JOCs i COSES

CASA FUNDADA EN 1.904



ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES, TEMATICOS, SIMULACION, ROL...

Gran Via Corts Catalanes, 519
08015 Barcelona
Tel.: 454 67 50
Fax: 453 15 69

PEDRALBES CENTRE
Diagonal, 609 Tienda A-42
08028 Barcelona
Tel.: 419 06 74

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



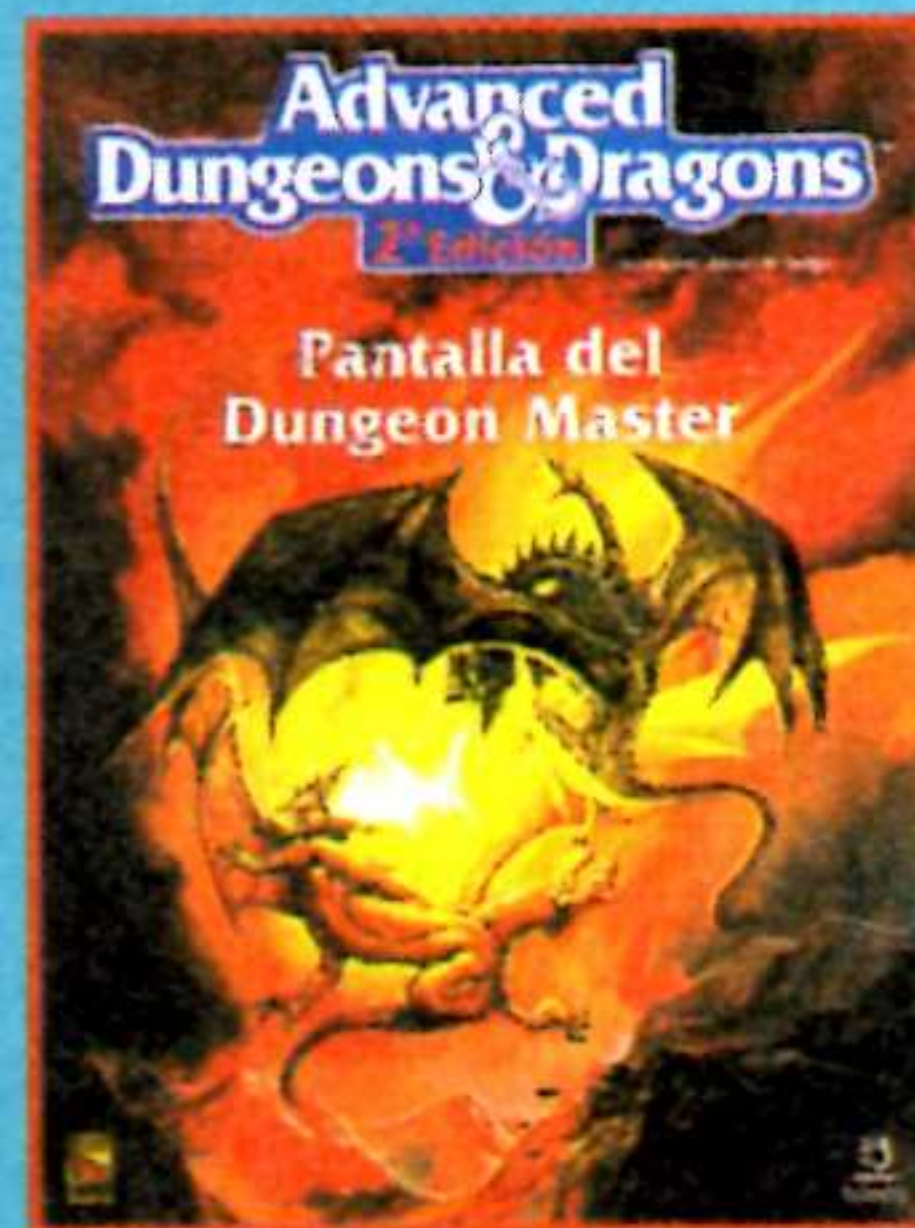
GUÍA DEL JUEGO DE ROL



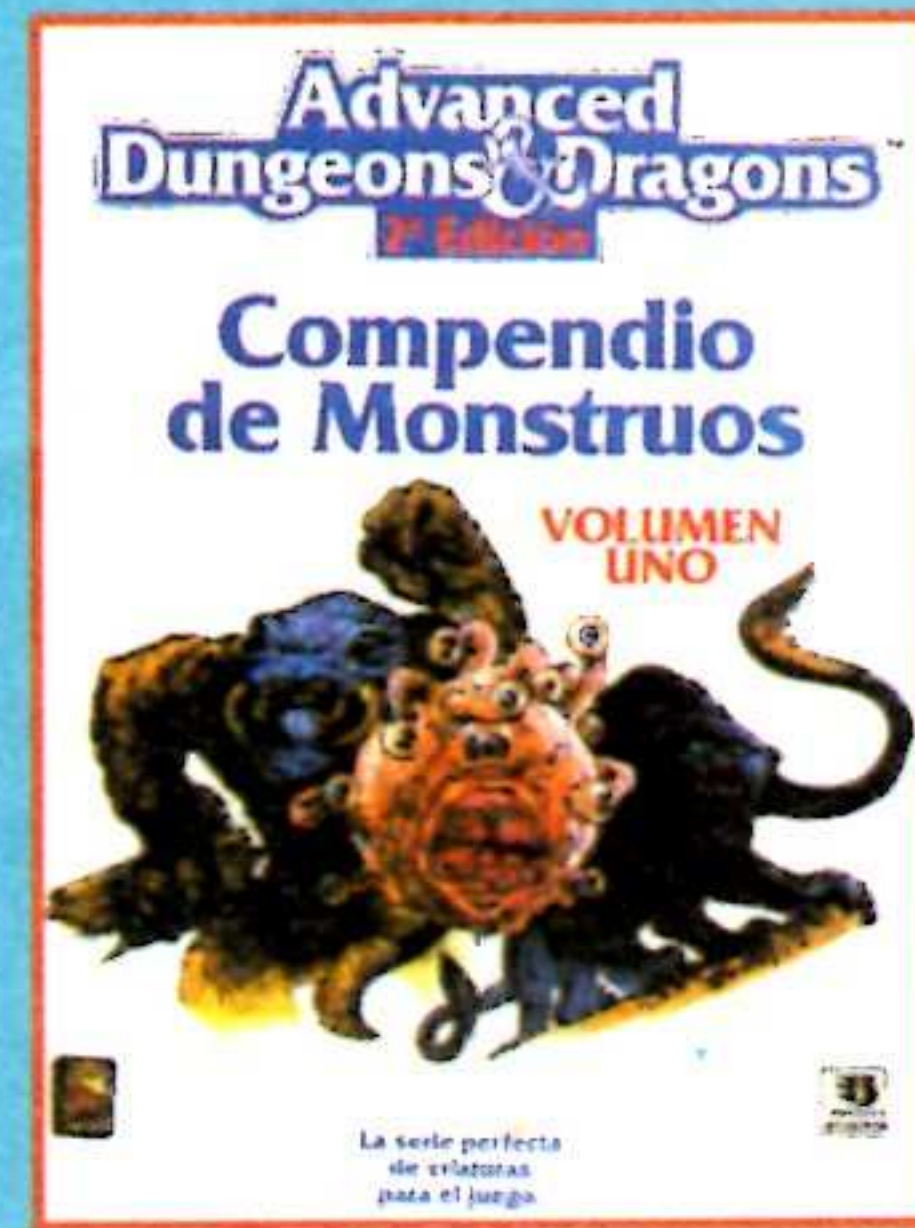
GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



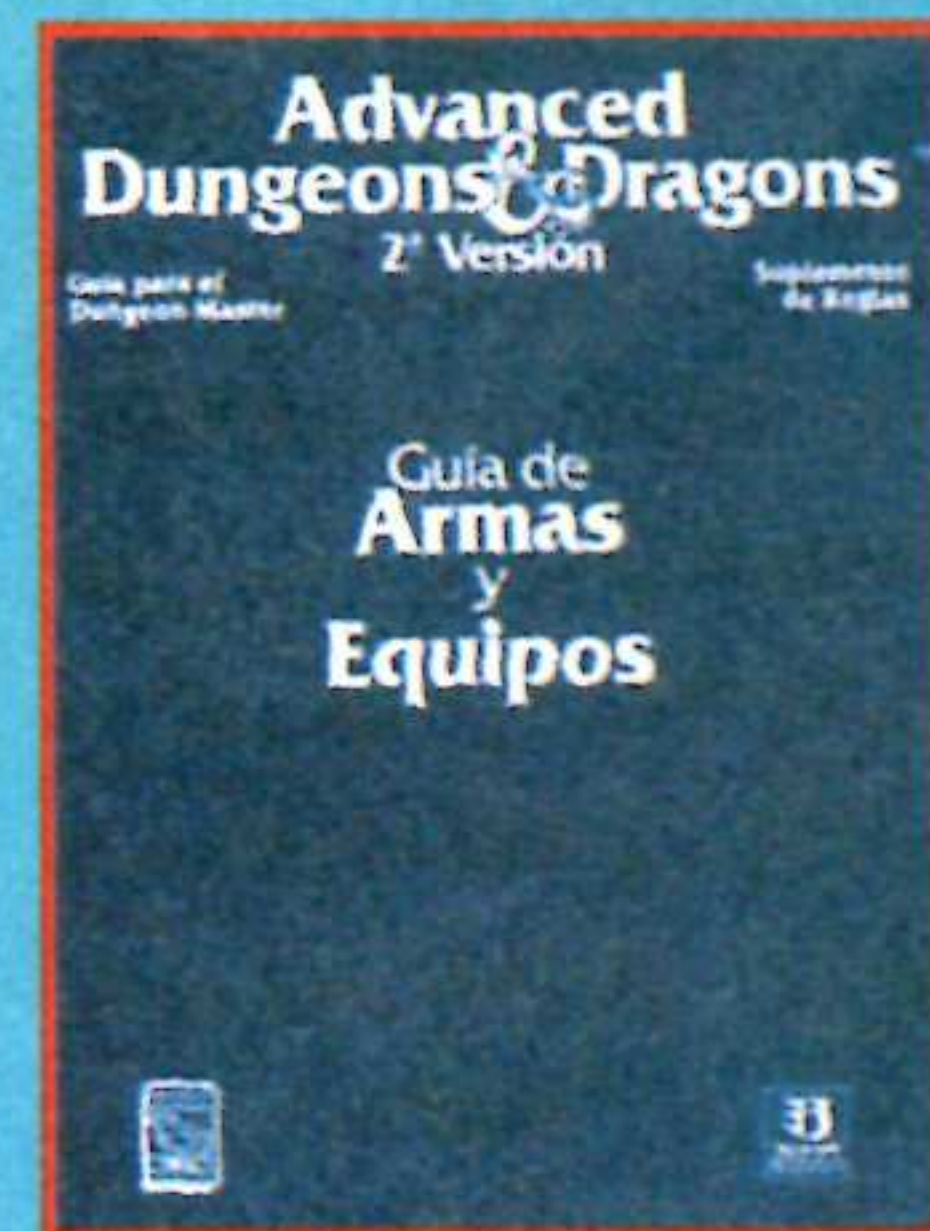
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



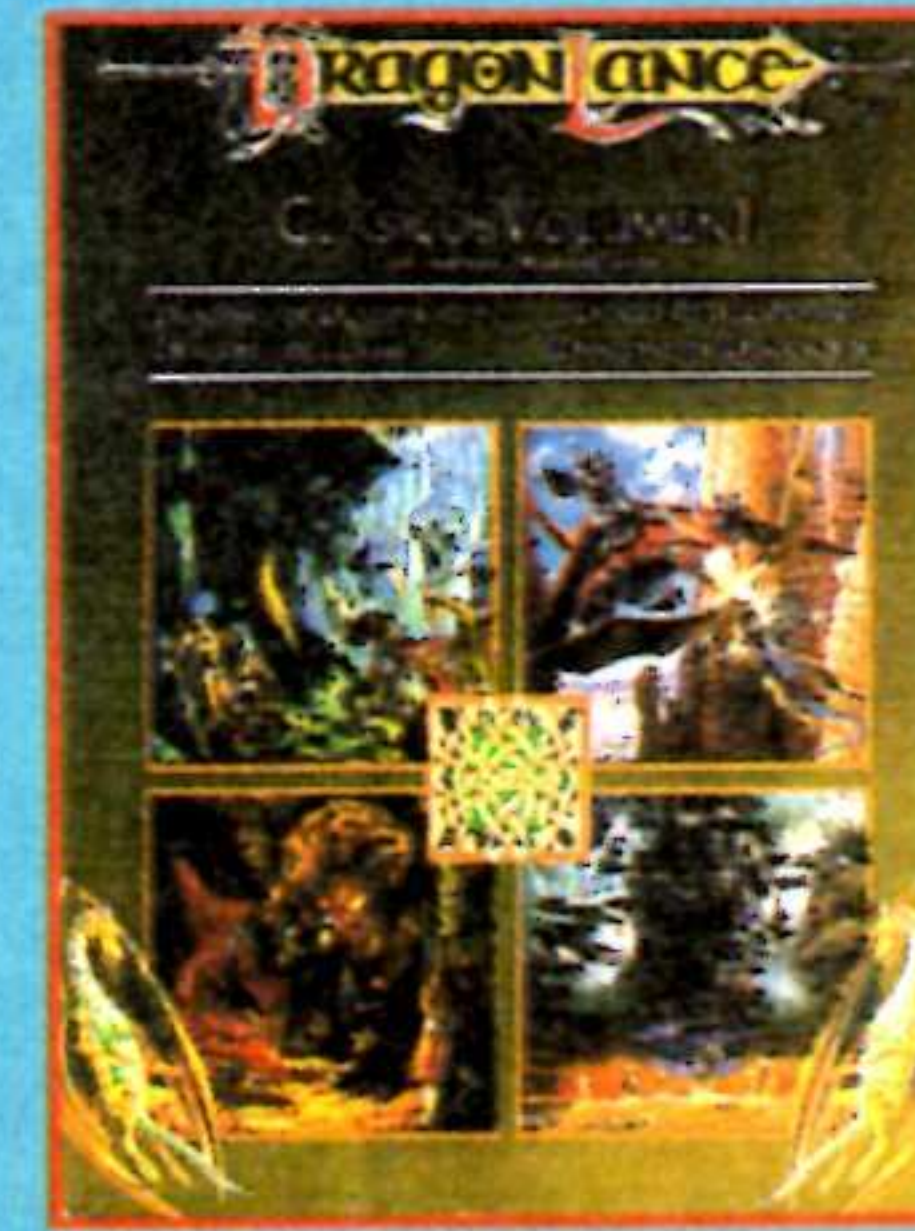
RELATOS DE LA LANZA



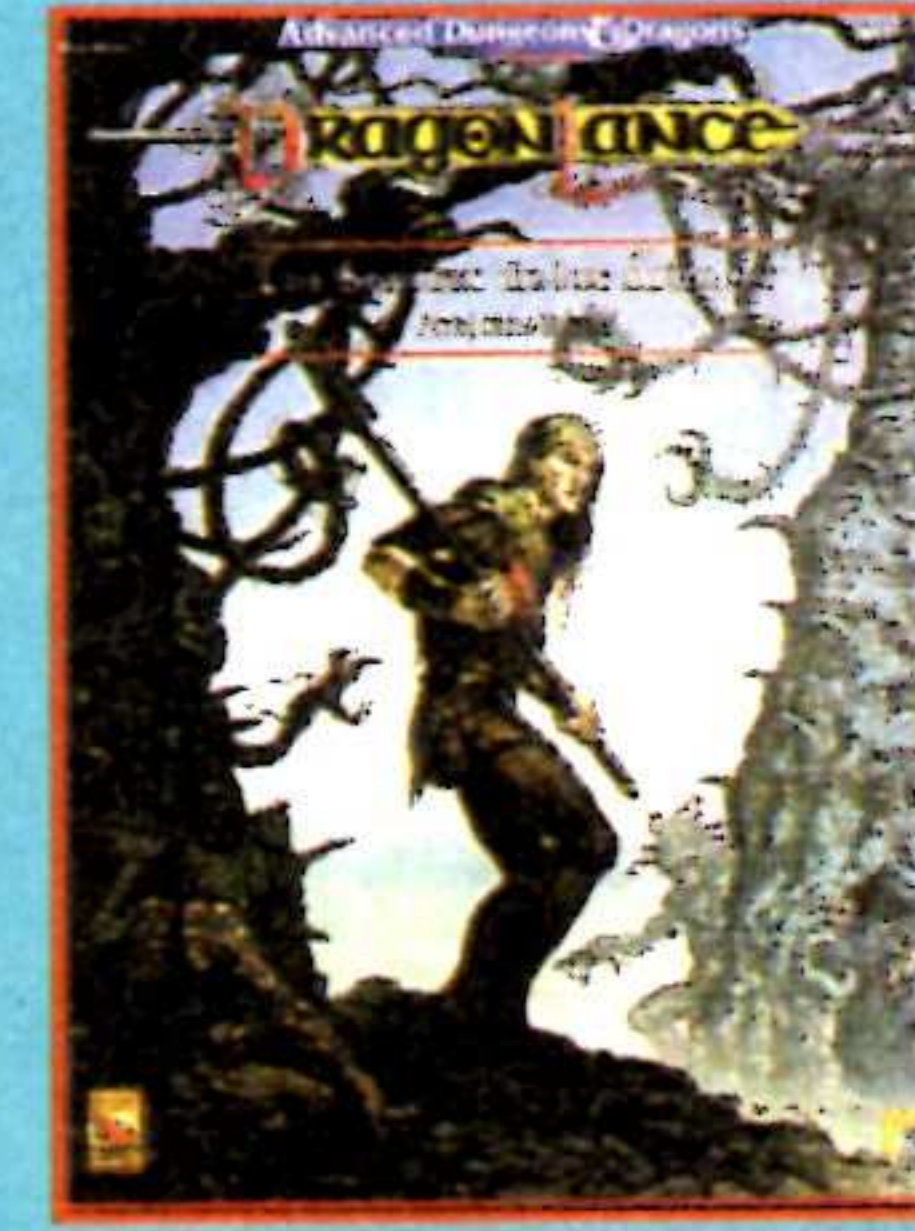
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



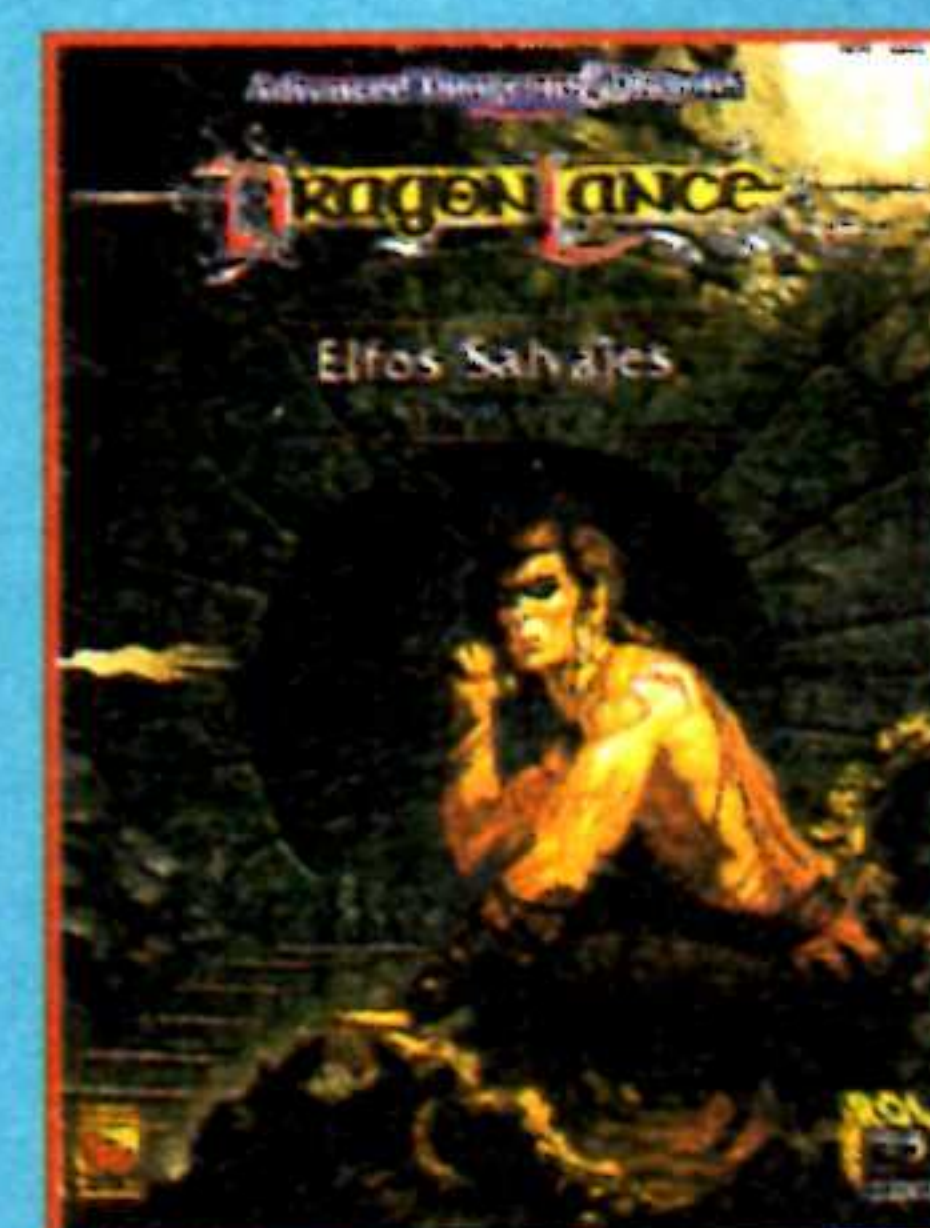
COMPENDIO DE MONSTRUOS APÉNDICE I (AL VOL. UNO)



CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. UNO



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



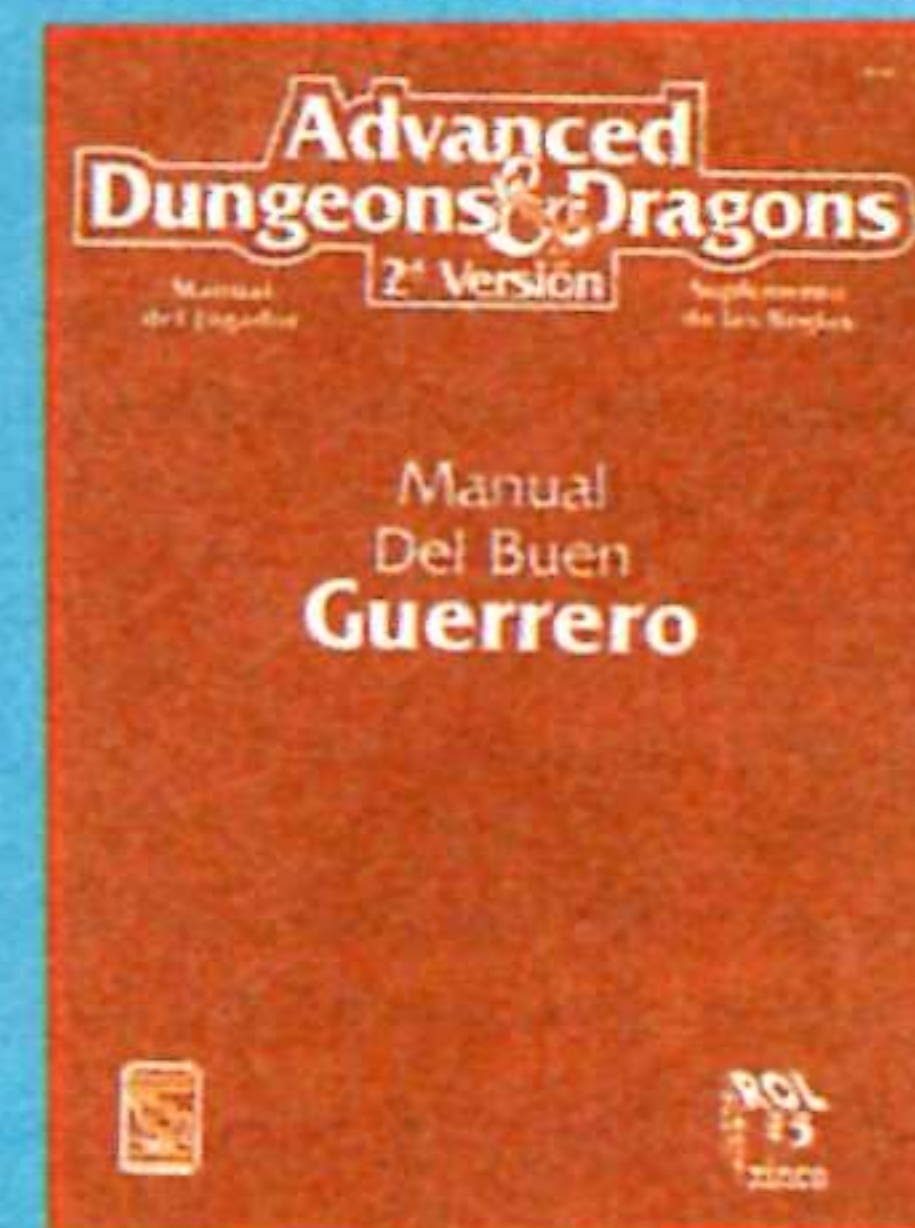
ELFOS SALVAJES



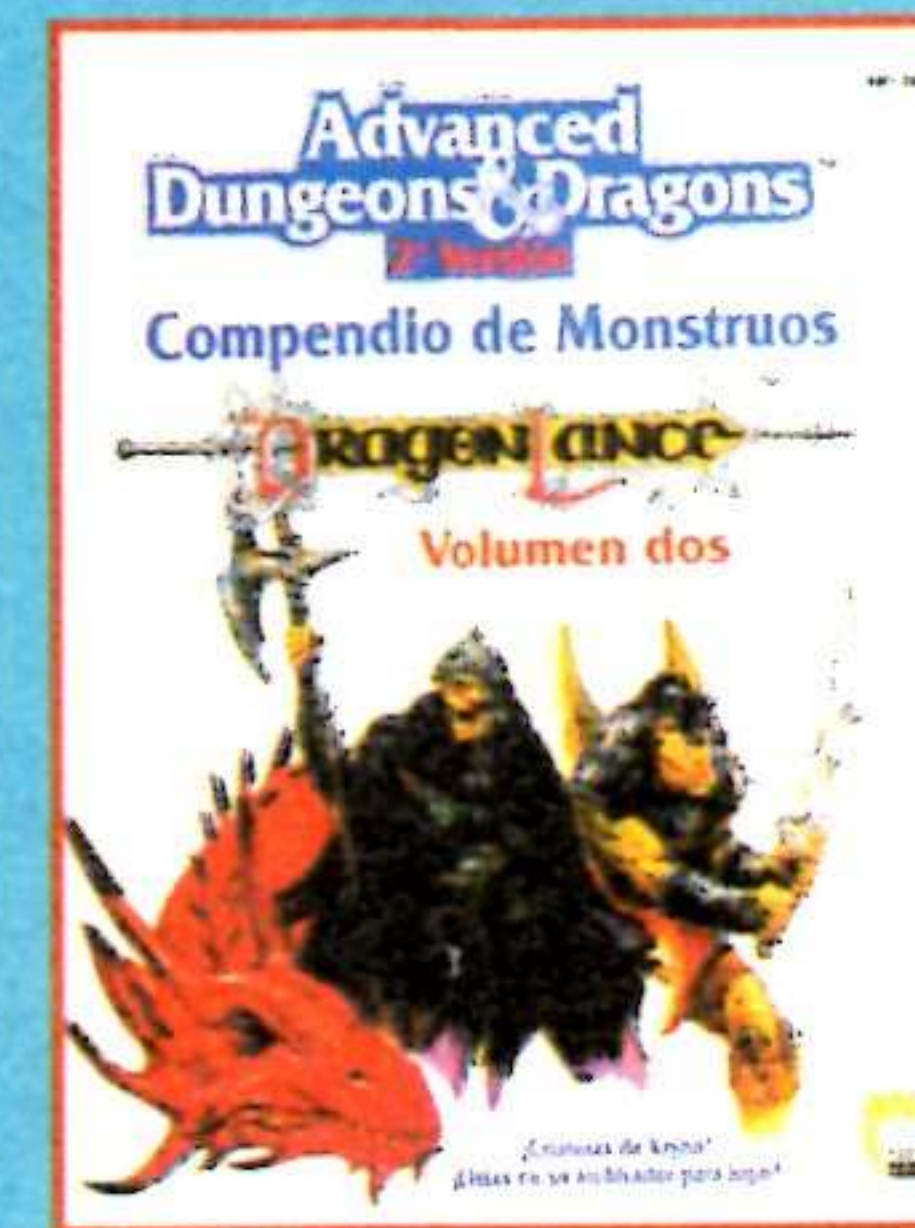
SEÑORES DE LOS ROBLES



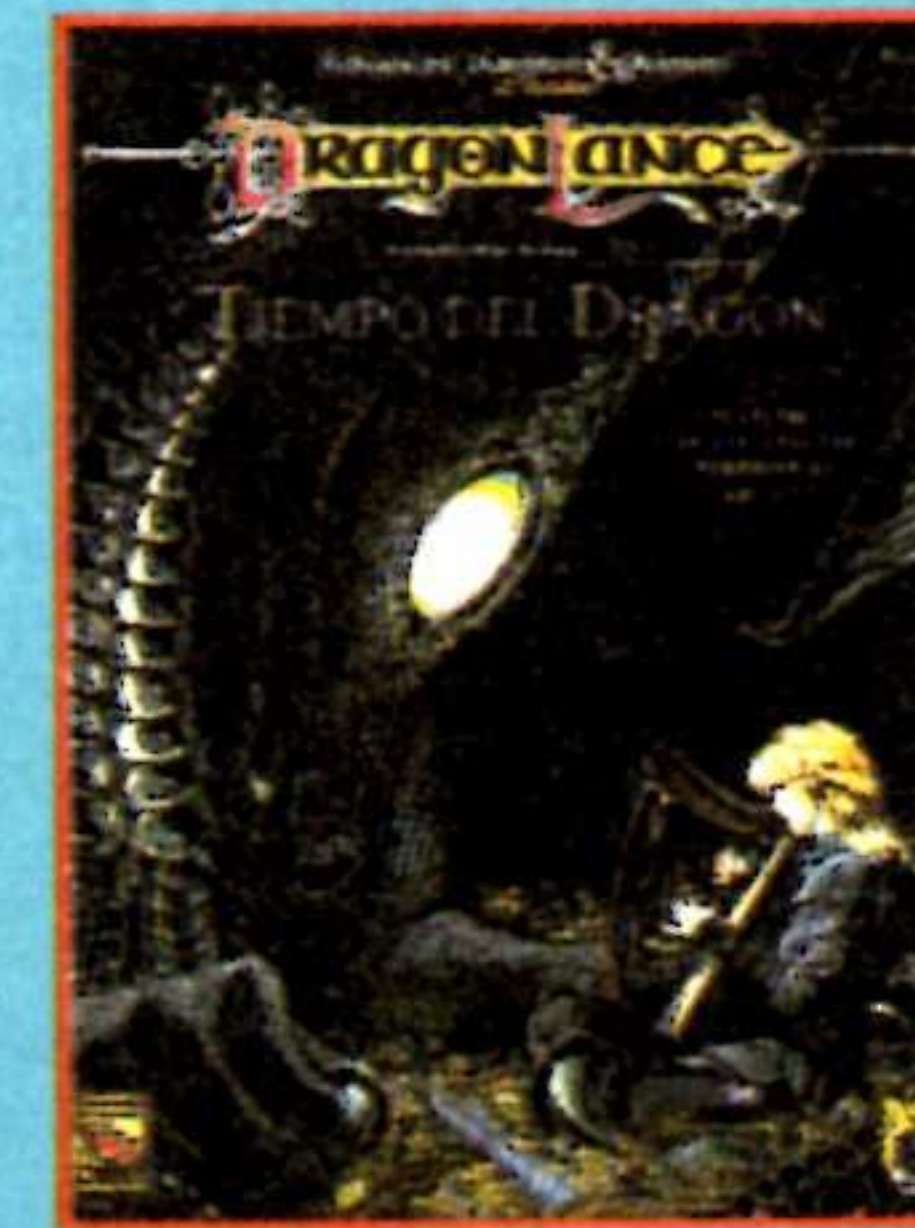
HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



MANUAL DEL BUEN GUERRERO



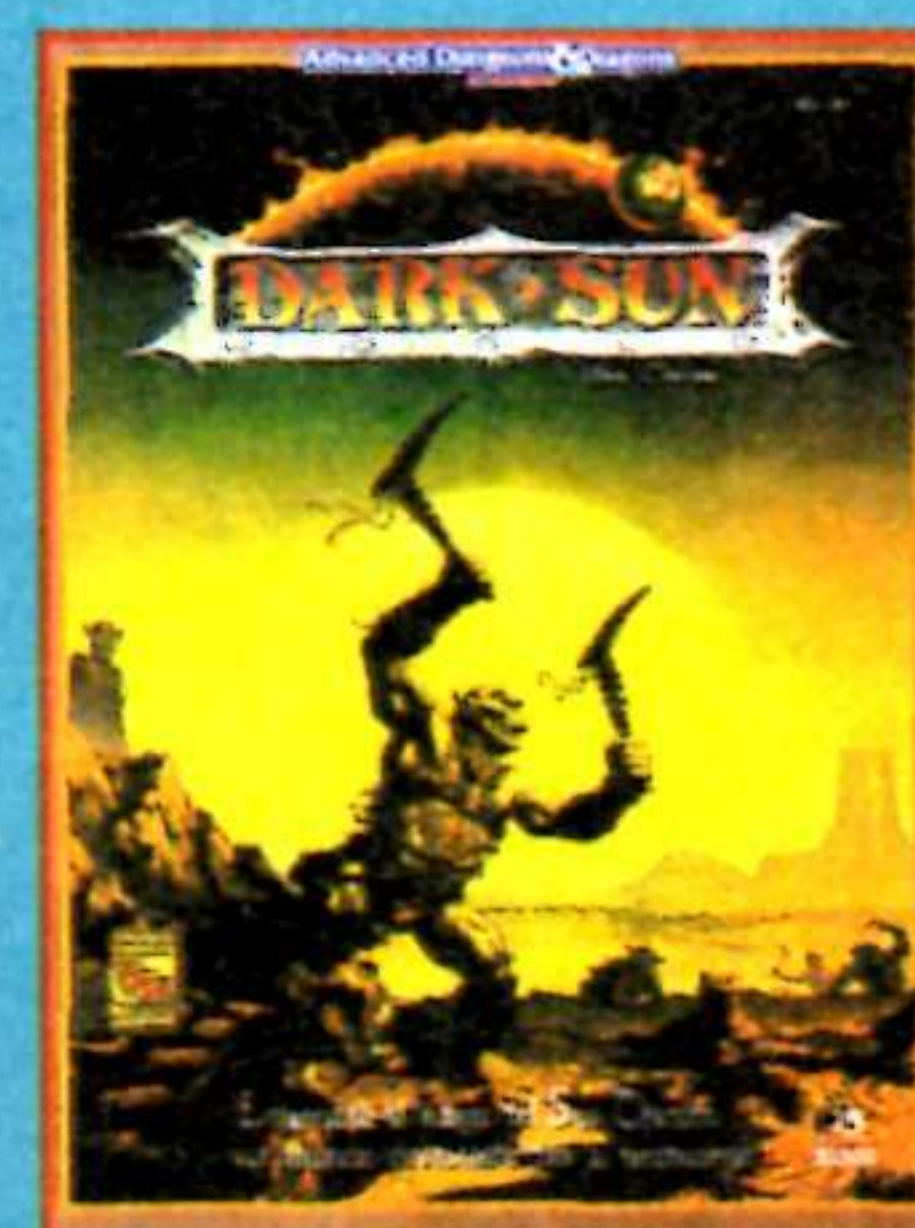
COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN DOS (DRAGONLANCE)



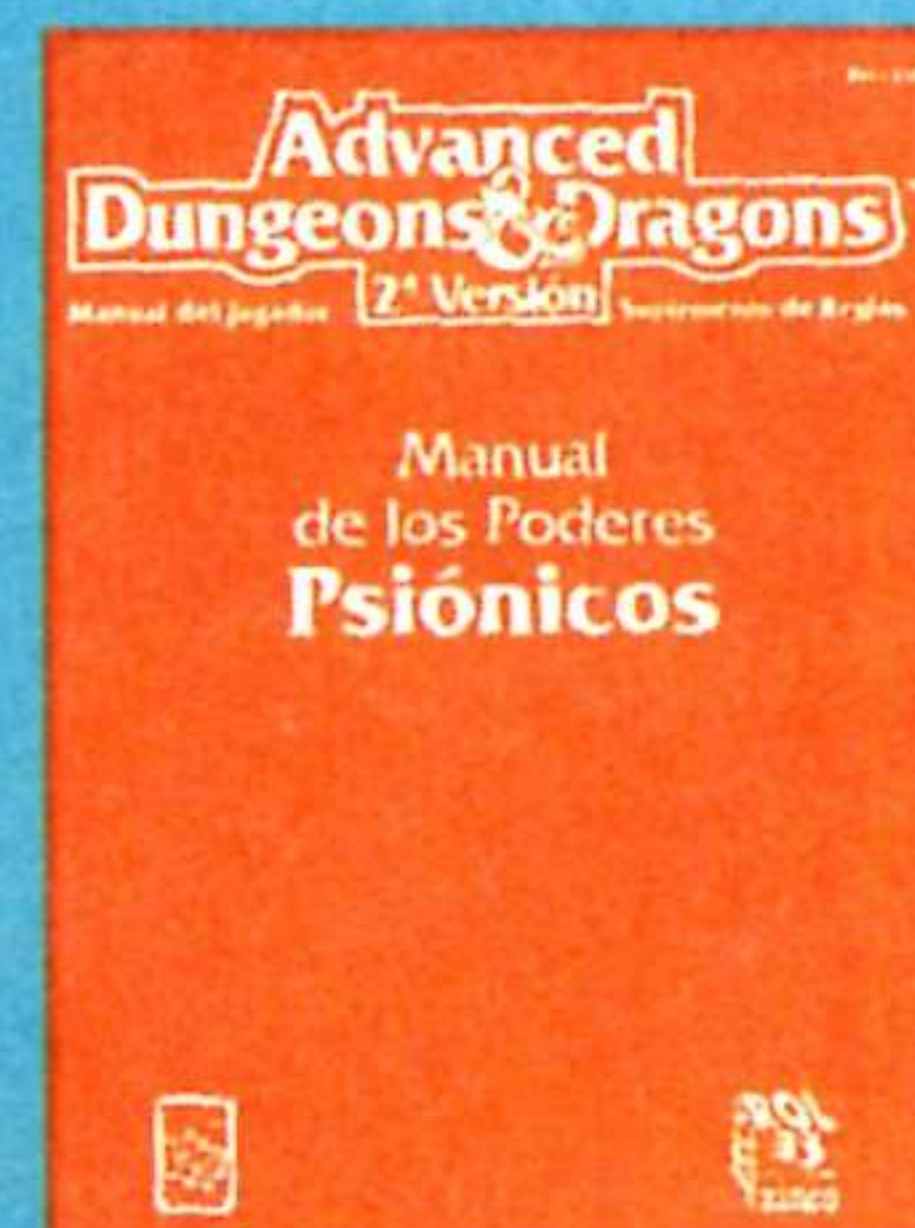
TIEMPO DEL DRAGÓN



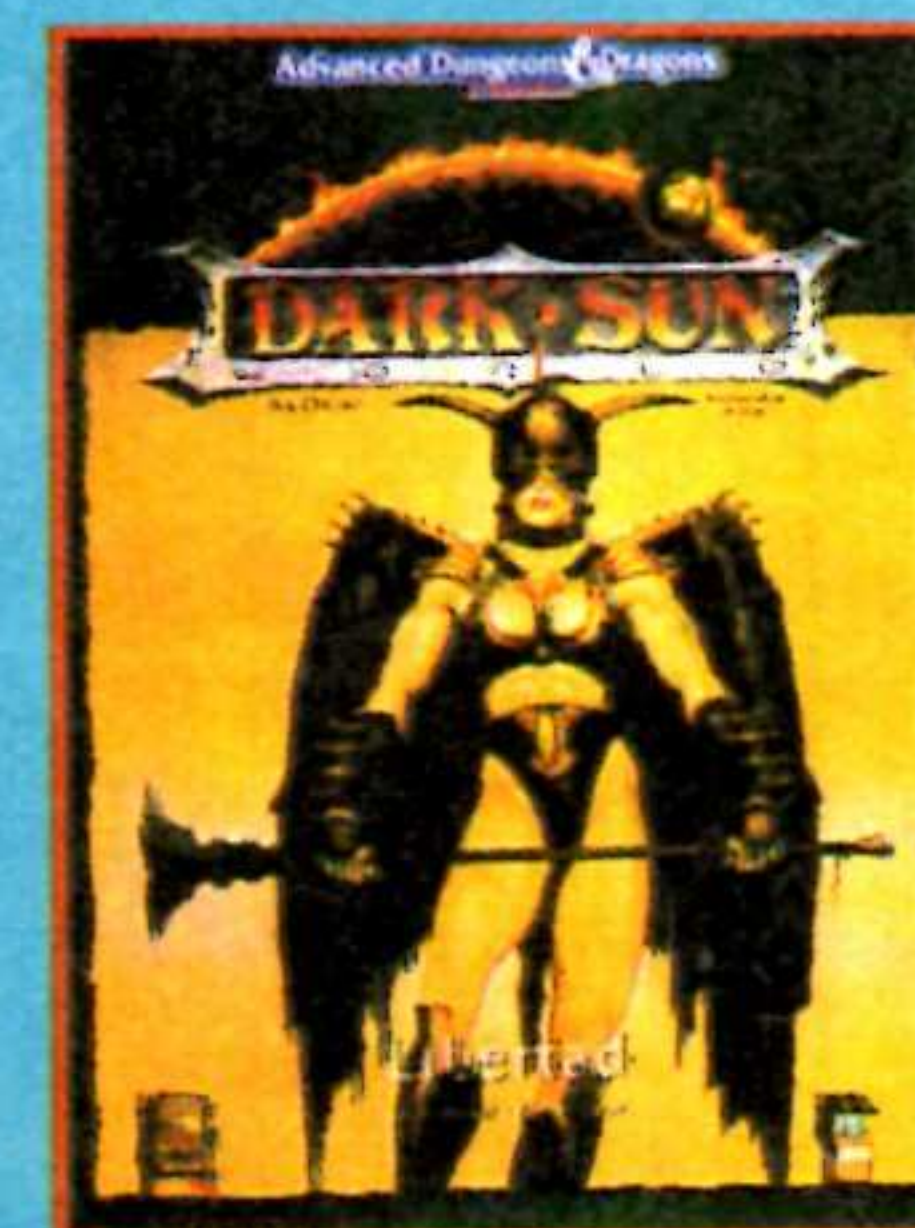
TOMO DE MAGIA



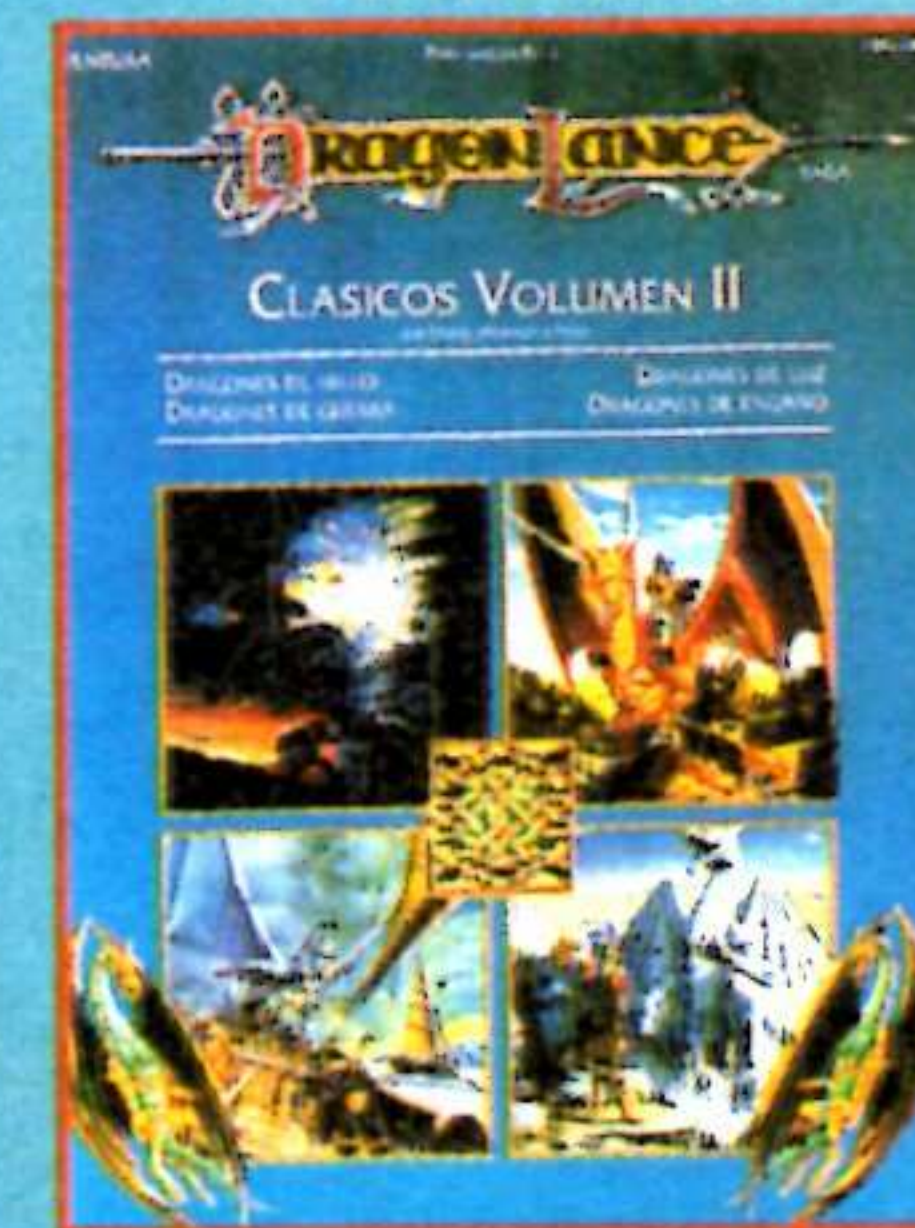
SOL OSCURO



MANUAL DE LOS PODERES PSIÓNICOS



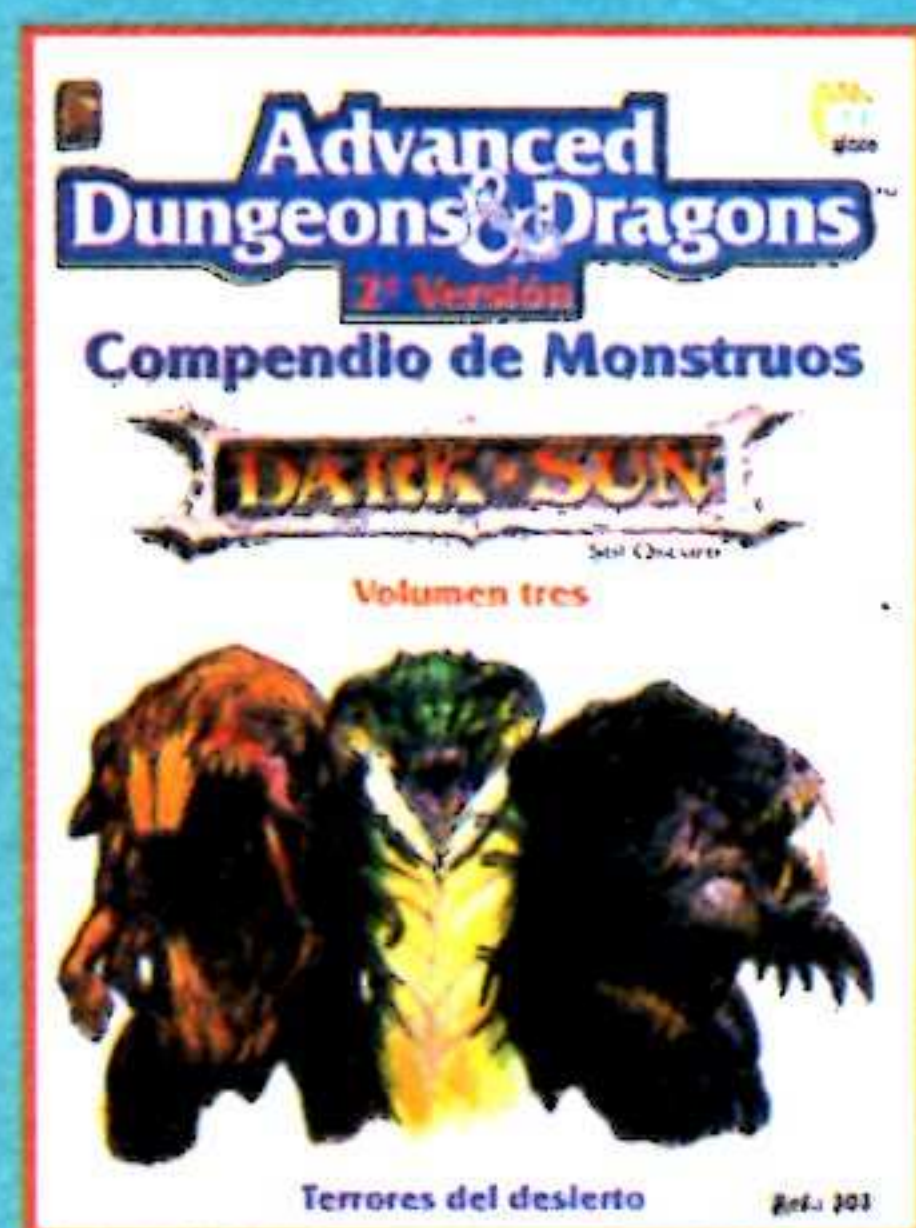
LIBERTAD



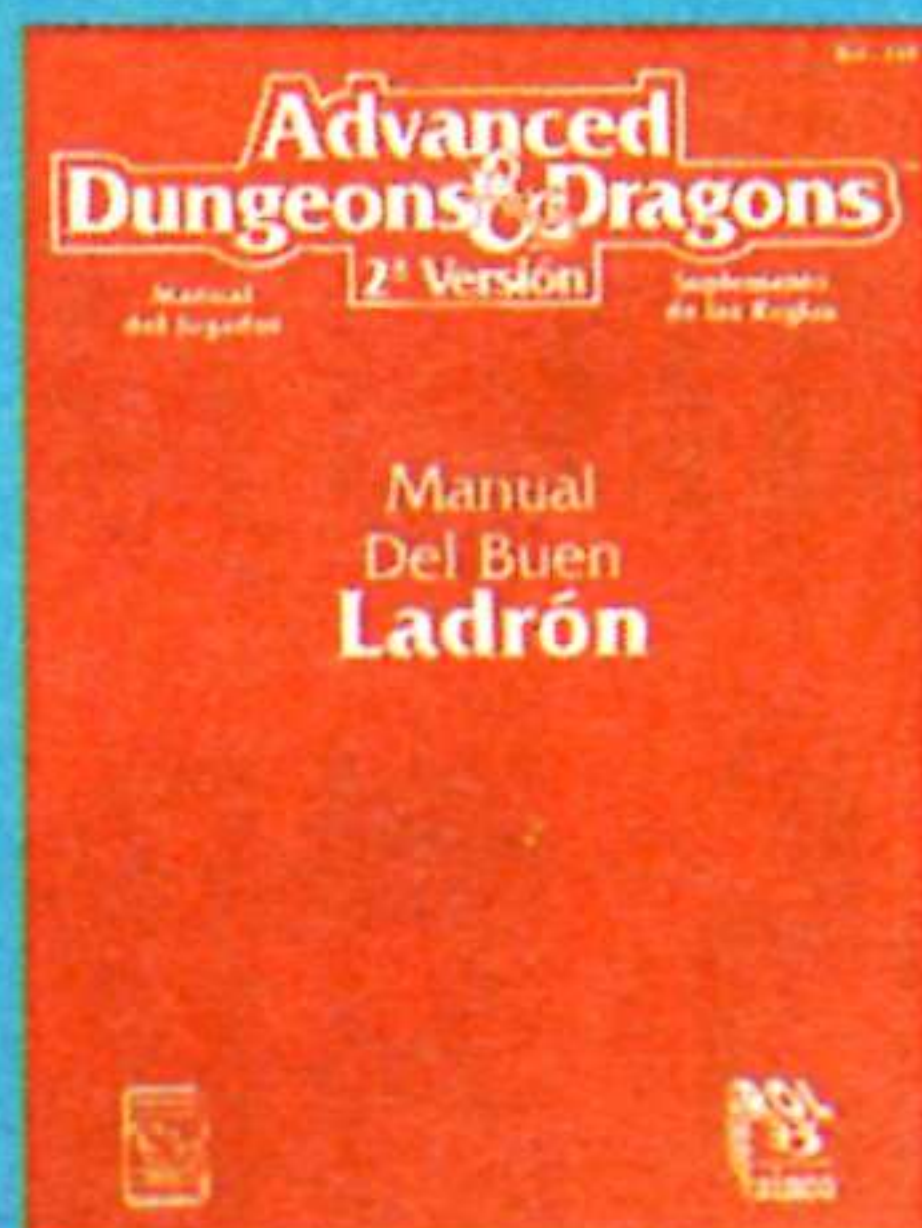
CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. TRES



MANUAL DEL BUEN LADRON



EN BUSCA DE LOS DRAGONES



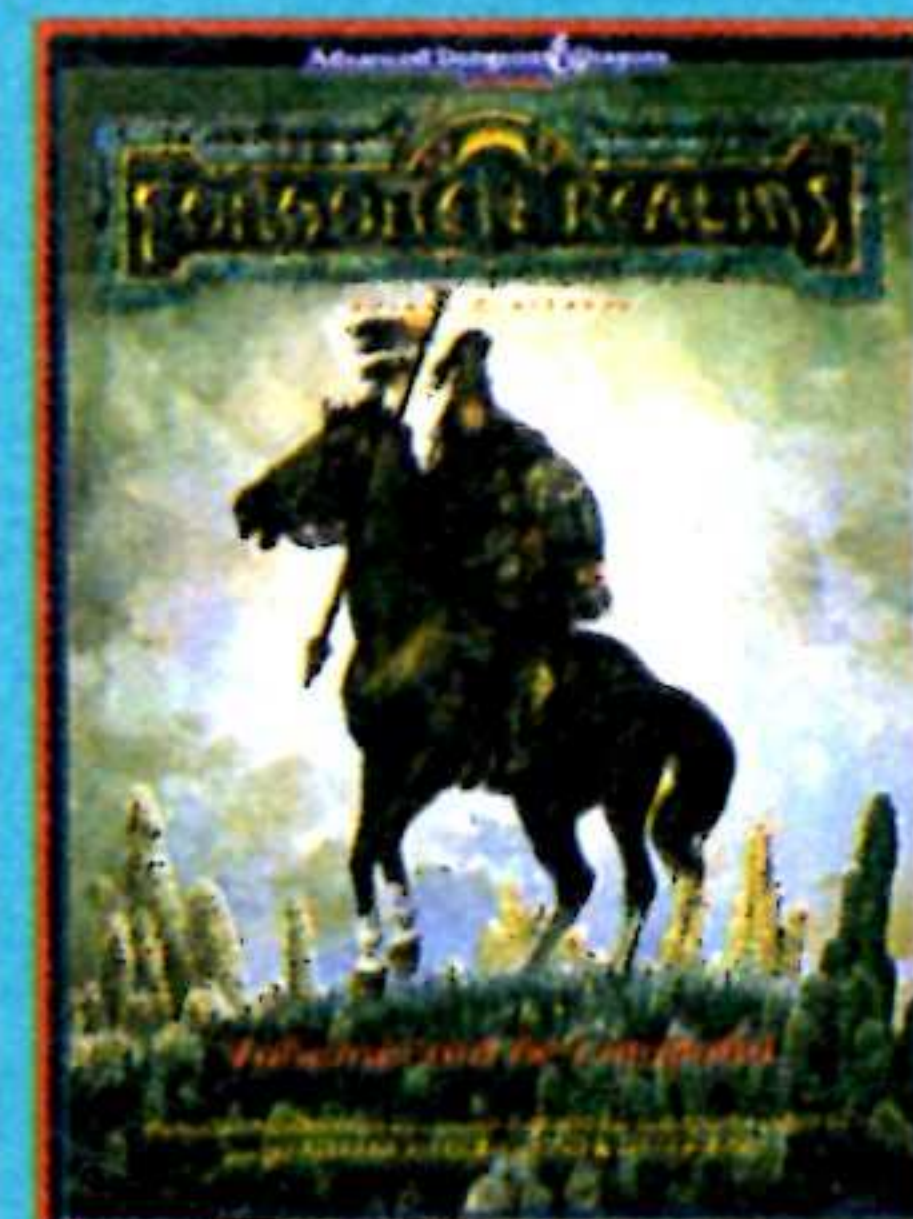
OTRAS TIERRAS



LOS REYES DRAGON



MAGIA DE DRAGON



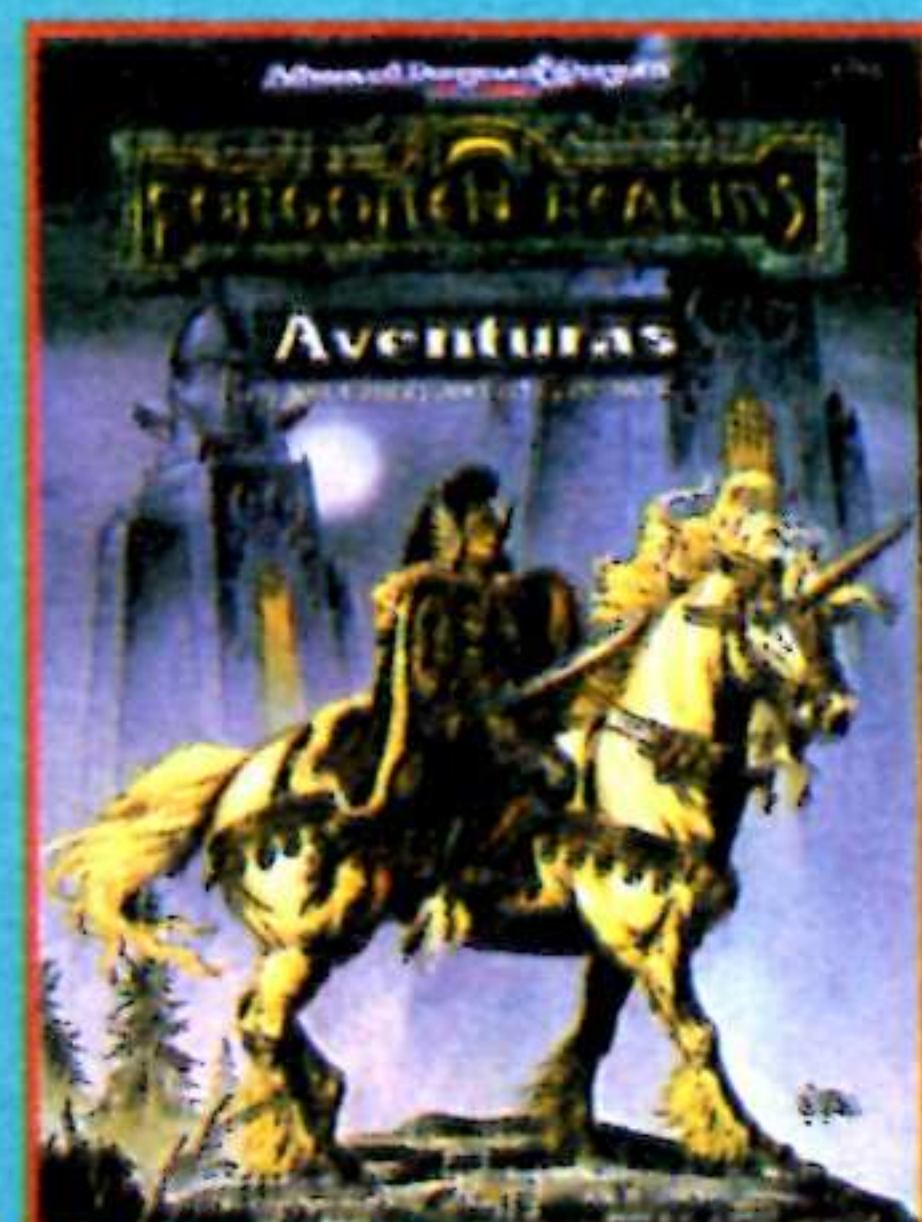
VADEMECUM DE CAMPAÑA



LA CIUDELA DEL DRAGON



TRIBUS DE ESCLAVOS



AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS)
REINOS OLVIDADOS



COMPENDIO DE MOSTRUOS Vol IV



DRACONOMICON



CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**

Avda. de Roma, 157, 9º. 08011

BARCELONA

- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL400 PTS..
- ☐ GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL400 PTS.
- ☐ MANUAL DEL JUGADOR3.500 PTS.
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER925 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO3.300 PTS.
- ☐ EL DESAFIO DEL GUERRERO900 PTS.
- ☐ GUIA DE ARMAS Y EQUIPOS2.500 PTS.
- ☐ RELATOS DE LA LANZA3.950 PTS.
- ☐ GUIA DEL DUNGEON MASTER3.300 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS APENDICE UNO. AL VOL. UNO2.500 PTS.
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. UNO2.500 PTS.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES950 PTS.
- ☐ ELFOS SALVAJES1.350 PTS.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES950 PTS.
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE975 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO2.500 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. DOS DRAGONLANCE3.300 PTS.
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON3.950 PTS.
- ☐ TOMO DE MAGIA3.330 PTS.
- ☐ SOL OSCURO3.975 PTS.
- ☐ MANUAL DE LOS PODERES PSIONICOS2.500 PTS.
- ☐ LIBERTAD3.200 PTS.
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE VOL. DOS2.500 PTS.
- ☐ NUEVOS COMIENZOS1.250 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. TRES2.250 PTS.
- ☐ MANUAL DEL BUEN LADRON2.500 PTS.
- ☐ EN BUSCA DE LOS DRAGONES1.700 PTS.
- ☐ OTRAS TIERRAS1.700 PTS.
- ☐ LOS REYES DRAGON3.500 PTS.
- ☐ MAGIA DRAGON1.600 PTS.
- ☐ VADEMECUM DE CAMPAÑA3.975 PTS.
- ☐ LA CIUDELA DEL DRAGON1.600 PTS.
- ☐ TRIBUS DE ESCLAVOS1.600 PTS.
- ☐ AVENTURAS (FORGOTTEN REALMS) REINOS OLVIDADOS3.500 PTS.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. IV2.500 PTS.
- ☐ DRACONOMICON (Reinos Olvidados)2.500 PTS.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

POBLACION:

C.P. FECHA:

FORMA DE PAGO

Hago efectivo el importe total + 250 pts. por gastos de envío, mediante:

- ☐ Giro Postal número de fecha
- ☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO, S.A.
- ☐ Contra Reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCESS
- ☐ EUROCARD
- Nombre del titular:
- Fecha caducidad:

Firma

EL ORÁCULO DE LOS DIOS



«Te sientas delante, y es como el cine / Todo lo controlas, un alucine / Es como un ordenador personal / es la Bola de Cristal» - Del equipo de DRAGON Magazine a nuestra vieja amiga Olvido Gara.

¿De dónde han salido las armas que aparecen en el especial del número 2 de DRAGON sobre Dark Sun?

Esas armas fueron creadas por redactores de la edición madre de DRAGON, y algunos de ellos tenían mucho que ver con ese fantástico universo salido de la imaginación de David «Zeb» Cook. Parte de la gracia de no perderse DRAGON Magazine es que tendrás acceso a mucho material de rol inédito en libros y reglamentos.

¿Sería posible para dos criaturas pequeñas partir una capa mágica por la mitad, y así beneficiarse ambos de ella?

En términos generales, dividir o partir un objeto mágico, lo destruye. El DM puede permitir que un sastre corte cuidadosamente en dos una capa o túnica mágica para crear dos con ella. Pero entonces habrá una probabilidad de que la magia desaparezca con la alteración. Sugerimos un tiro base de 12 o más, modificado por el encantamiento del objeto (ver GDM). Por ejemplo, para una Capa de Desplazamiento, proponemos un +2 o un +3. Si en tu campaña utilizas pericias en no armas, el sastre deberá tirar por pericia. Si el tiro falla, la capa queda arruinada. Si el tiro sale, según el número que hayas pensado, la capa aún conservará una cierta bonificación para las tiradas de salvación.

¿Qué demonios es el Spelljammer? Creemos que es un suplemento que se desarrolla en el espacio, pero... ¿cómo se puede mezclar la fantasía medieval con esto?

Spelljammer nace de la necesidad de intercomunicar los distintos universos de AD&D. Spelljammer viene a ser el «transporte» entre, pongamos por caso, Greyhawk y Dragonlance. Lo que pasa es que fue tanto del agrado de la afición norteamericana, con sus extraños monstruos y sus naves mágicas, que se ha ido expandiendo hasta convertirse, de facto, en un nuevo mundo para el AD&D.

¿Qué proviene de qué? ¿Los universos

Dragonlance, Reinos Olvidados y Sol Oscuro de sus novelas o éstas de ellos

Primero vinieron los universos para AD&D, que nacían con esta intención (como Dragonlance) o eran aventuras determinadas que, ante su gran aceptación, se convertían en campañas enteras y universos de juego por derecho propio (Greyhawk y Ravenloft son buenos ejemplos de ello). Las novelas se pensaron en principio como un apoyo más al juego, pero su gran éxito a partir de la serie de novelas de Dragonlance, de Margaret Weiss y Tracy Hickman, las ha convertido en material literario por propio derecho. Ni qué decir tiene que, a pesar de compartir un sustrato original común, juegos y novelas pueden ser disfrutados tanto juntos como por separado.

En el canto de mi ejemplar de Far West pone FW001 ¿qué significa? ¿Primera edición o primer número? (una reliquia).

Creemos que ni una cosa ni la otra: si M+D funciona como la empresa sería que es, FW001 es el número de referencia del producto. Eso es fácil de comprobar: en el lomo de El Oro de la Unión, deberá poner FW002. ¿Es así o no?

¿Están en español el Marvel Superhéroes y el DC Héroes? ¿Y el Cyberpunk? Sí están, ¿cuándo los traen?

Aparte de la lucha ¿son algo más el Car Wars, Mechwarrior y Warhammer?

Ni Marvel Superheroes (TSR Inc.) ni DC Héroes (Mayfair Games), los JdR de superhéroes del cómic más famoso, están en castellano. Cyberpunk, un soberbio trabajo de Talsorian Games, ha sido editado en castellano por M+D: podrás encontrarlo en tu tienda habitual o solicitarlo por correo a cualquiera de nuestros anunciantes. Car Wars (Steve Jackson Games/Joc Internacional) es un juego de tablero, pero puede ser jugado como JdR con el suplemento Autoduel de G.U.R.P.S. (SJ Games, solo en inglés). Algo parecido a lo que podrás comprobar con el próximo lanzamiento de Mechwarriors Segunda Versión por parte de Zinco: se trata del JdR de

Battletech, y puede ser jugado de forma independiente a éste. Aparte del Warhammer Fantasy Battle (Games Workshop) y el Warhammer 40K (Games Workshop / Alfil) que son reglamentos para combate con figuras, tienes el Warhammer Fantasy Roleplay, que es un completo juego de rol de fantasía medieval. Games Workshop España está a punto de sacarlo en castellano, si es que cuando leáis esto no lo tiene ya a la venta...

La sección sobre los bardos del Manual del Jugador no menciona ningún límite acerca de objetos mágicos. ¿Qué tipo de magia utilizan los bardos?

Los bardos son ladrones, y ya que sus reglas no mencionan de forma expresa restricciones en cuanto a magia, utilizan los mismos tipos de magia que el resto de los ladrones. Sin embargo, hay muchos DM que consideran que los bardos son «dilettantes» auténticos, y les permiten utilizar cualquier tipo de magia. Nosotros no recomendamos esta práctica a no ser que la campaña que juegues tenga los niveles de magia bajo mínimos, ya que un bardo que pueda imitar las habilidades de otras clases de personaje mediante objetos mágicos altera rápidamente el equilibrio de juego, y acaba por ser muy molesto.

naipe

Meléndez Valdés, 55

28015 MADRID

T. (91) 544 43 19

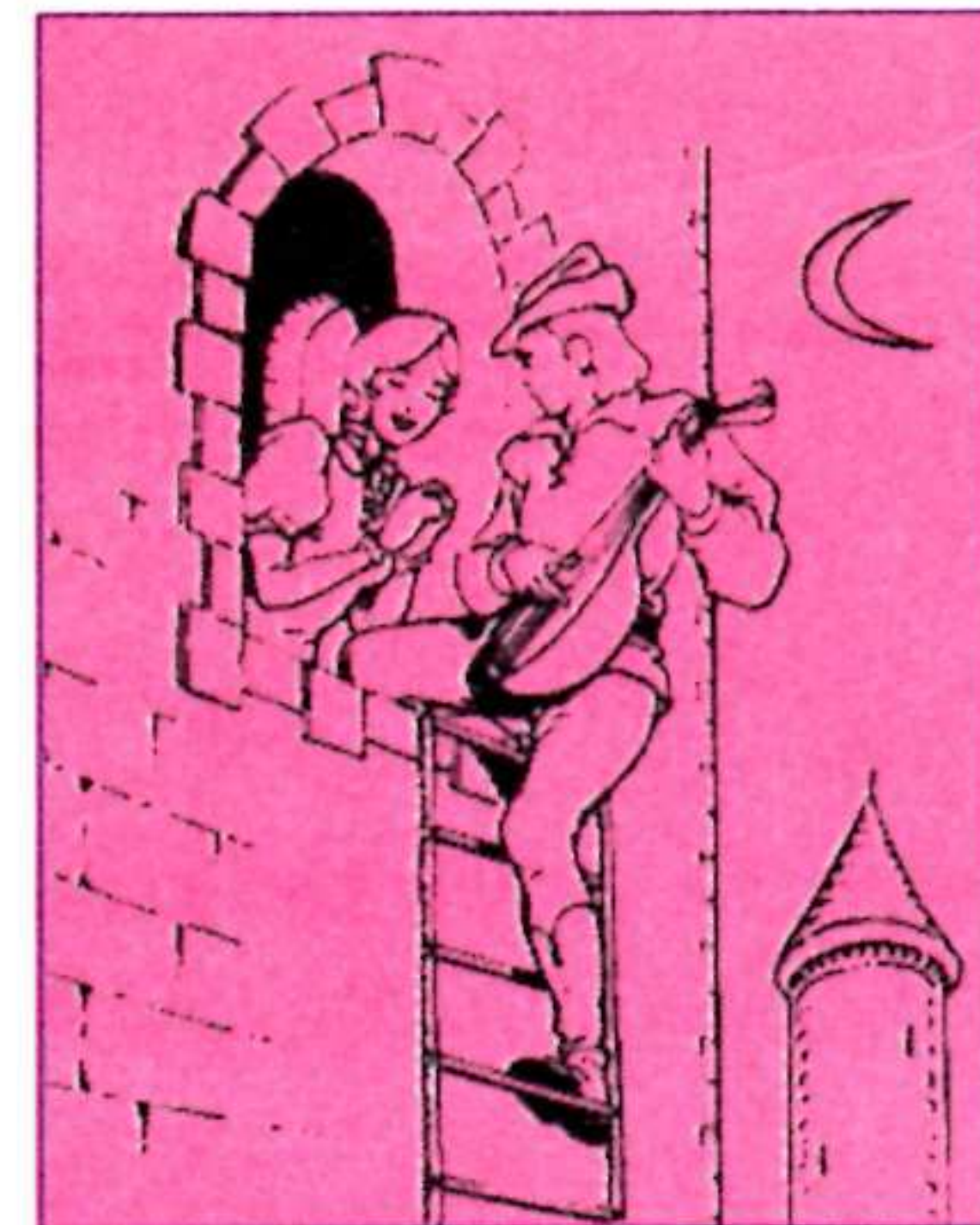
Todo tipo de juegos

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE WARGAMES,

FANTASIA Y ROL

+3 EN CARISMA



De todos es sabido que los caóticos malvados tienen pocos amigos. Y no es porque nadie se pueda fiar de ellos, porque te roben la bolsa si te descuidas o porque están más que deseosos de rebanarte el gajate mientras duermes. Los caóticos malvados no hacen muchas relaciones porque no escriben a +3 en Carisma. Ellos se lo pierden...

Petición de socorro desesperada:

Soy un aficionado al Rol de trece años y me gustaría que algún club o grupo de roleros me ayudaran a ser un jugador de rol.

¿Qué chorrada es ésta? Es la pura verdad, porque aunque tengo el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master*, el Volumen 1 del *Compendio de Monstruos* y los dados, claro está (y tuve que recorrerme medio Athas para encontrarlos), y me he leído mil y un pergaminos de cómo ser un buen máster o un buen jugador, no he conseguido jugar ni una partida (no, no es un reality show).

Por eso rogaría a un grupo de valientes aventureros de alineamiento bueno me aceptaran en un grupo para jugar al rol (ya sea por correo, en «directo», etcétera) y establecer correspondencia, intercambiar opiniones...

Dirigios a:

José Manuel González
C/. Islas Saltes, número 6, segundo, L
21003 Huelva

¡¡¡SOS!!! Somos dos chicos de Sevilla que llevan más de dos meses sin jugar a rol.

El problema es simple: tenemos gran cantidad de juegos y aventuras, muchas ganas y años de experiencia... pero nos falta gente seria en esto del rol.

Si eres de Sevilla, te gusta el rol y dispones de tiempo para jugar a rol en serio (lo que no quita nada de diversión) ponte en contacto conmigo:

Teléfono 415-13-72.
Preguntar por Joaquín.

Soy un chico de Madrid, al que le gustaría vivir más en la Tierra Media. Tengo prácticamente toda la bibliografía de J. R. R. Tolkien, y me hacen chiribitas los ojos, cada vez que descubro que ha salido un nuevo libro de él. Me compro todo lo relacionado con Tolkien (calendarios, pósters, poemas, etcétera), pero tengo la inmensa desgracia de relacionarme con gente que no sienten la misma (o ninguna) pasión por este rey de reyes de la literatura fantástica. Y me entusiasmaría cartearme con personas (también se admiten orcos, trolls, hobbits, etcétera; abstenerse balrogs) a quienes les apasione Tolkien y su maravilloso mundo, poder discutir capítulos, escenas, intercambiar información sobre material nuevo aparecido y, en fin, lo que queráis contarme. Mis datos son:

Eduardo López Blas
C/. Jabonería, número 40, tercero, B
28921 Alcorcón
(MADRID)

Se busca peña para montar unas partidas de rol por correo, de los juegos: AD&D, RuneQuest, Ragnarok, Shadowrun; para jugadores y/o másters. Interesados escribir a:

Pedro Martínez
C/. Mayor, número 40
Benisanó (Valencia)

Quiero cartearme con roleros de toda dimensión y sobre todo estoy interesadísimo en rol por correo. Haré lo que sea por jugar. Interesados escribid a:

Paco Ortiz
Sepúlveda
C/. Teruel, número
2, cuarto A
14012 CORDOBA
O llamar al teléfono
(957) 27 78 55

Quisiera enterarme de la existencia de algún bendito club de rol en el «más allá», o sea, Móstoles (Madrid) o en el Soto. Si alguien escucha en el plano de los vivos un SOS, ésta es mi dirección (tengo 14 años):

Pablo Fernández
Cuadros
Avda. Olímpica,
12, décimo, D
28935 Móstoles
(Madrid)
Teléfono (91) 617-
20-61

Saludos, roleros y roleras de toda España. Soy un rolero salmantino perteneciente al Cónclave de los Sabios, asociación rolera de esta

universitaria y plateresca ciudad. Buscando ampliar mi círculo de conocimientos, he decidido darme a conocer en esta draconil revista. Quisiera contactar con algunas roleras españolas para dos cosas:

1: Para ver que realmente hay chicas a las que esto del rol les apasiona.

2: Para cambiar aventuras, impresiones, dudas y ampliaciones de vuestros juegos favoritos.

Para más datos, dirijo los siguientes juegos: *Runequest* (en Glorantha, principalmente), *Stormbringer*, *Mutantes en la Sombra*, *Oráculo*, y *AD&D* en *Dark Sun* y *Forgotten Realms*.

Todas aquellas que queráis escribir, hacedlo a la siguiente dirección:

Antonio José Blanco López
C/. Obispo Barbado Vieji,
13-15, primero, A
37001 Salamanca

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!!





EL HERALDO DE LA CORTE



¡Esto está que arde, señores! Los Días de Joc, a punto de caramelo, el Salón del Cómic, con una fuerte presencia del JdR, al caer. Y muchas sorpresas que irán desvelándose a lo largo de estos meses. Y eso que aún no hemos mirado lo que hay este mes en el Heraldo de la Corte. ¡No sé si podremos acudir a todos los compromisos!

—Somos un grupo de amigos que hemos formado en Albacete el *Club Sabbath* y jugamos única y exclusivamente al *AD&D* (el mejor, según nuestro parecer). Intercambiamos material casero bien trabajado, y nos gustaría recibir información (aventurillas, mapas, monstruos y toda clase de documentación) especialmente de *Dark Sun*.

Quien quiera contactar con nosotros que escriba a las siguientes direcciones:

Raúl
C/. Feria, número 20, primero, B
Albacete

Angel Andrés
C/. Capitán Cortés, número 65, primero, izq.
Albacete

—Es nuestra obligación el informar a los lectores de esta super revista que en Vélez-Málaga (Málaga) ya existe un club de rol con ambiciosos proyectos, *Dragonbait Club*. Nos gustaría entablar contacto con clubs de la península y particulares. Escribid para intercambiar aventuras, sugerencias y cualquier cosa que se os ocurra:

Dragonbait Club
Av. Villa de Madrid, Bl. La Dalia, segundo, B
29700 Vélez-Málaga (Málaga)

—El Club de Rol *La Forja* es la única y la primera asociación juvenil encargada de los JdR en Mieres, pero no en Asturias. Llevamos funcionando como grupo de amigos desde hace ya casi un año, pero como asociación «legal y juvenil», tan sólo desde hace un par de meses. Sin embargo, las cosas funcionan de maravilla, pues somos ya, más o menos, veinticinco socios, aunque las personas que acuden a jugar son más de treinta, y en un intervalo de edades que va de doce a veintiún años. Tenemos cantidad (relativamente) de juegos: *AD&D*, *Rolemaster*, *Vampiro*, *Cthulhu*, *Cyberpunk*, *Ragnarok*, *Mutantes*, *MERP*, *Far West*, *Ars Magica*... y también de simulación: *Battletech*, *Warhammer*... Organizamos partidas en diversos bares, locales e instituciones de la localidad, a la espera de conseguir una sede permanente, todos los viernes, sábados, domingos y fiestas. Agradeceremos a los clubes de Asturias, España, la Tierra... su interés por los JdR y les deseamos suerte a todos. Si alguien leyera (o leyese) esto y estuviera (o estuviese) interesado en animarse al grupo podéis contactar con nosotros en:

Club de Rol La Forja
C/. Doce de Octubre, 42

33600 Mieres (Asturias)
O llamar a los teléfonos:
546-26-89/546-78-90.

—Tengo el honor de anunciar a la afición el nacimiento de un nuevo Club de Rol, *Caballeros de Solamnia*, más en concreto en Parque-Rozas (Las Rozas, Madrid). De momento sólo poseemos un reducido espacio en un chalet, pero más adelante tendremos un local propio. El club, de reducida plantilla, necesita gente que se presente como máster o jugador en los siguientes juegos: *D&D* (básico), *AD&D*, *El Señor de los Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*, además estamos dispuestos a aprender a jugar a *Rolemaster*, *Paranoia* y *Battletech Tercera Versión*. Las personas que deseen formar parte del club, deberán escribir una carta, informando: a lo que juegan, tiempo que llevan jugando, si son másters o jugadores, nombre, edad, y datos personales (no hace falta foto) a:

Club de Rol Caballeros de Solamnia
Avda. de Soller, número 61, chalet E-12
Urb. Las Encinas, Parque-Rozas (Las Rozas)
MADRID 28230

Además damos información por correo de la historia, leyenda, razas, mapas y demás, de la Tierra Media y del mundo de Kryn (AD&D) y Dragonlance. También hacemos un llamamiento a gente rolera, para que envíen sus módulos y mundos caseros de cualquier juego de rol, que serán editados en un suculento fanzinillo que se editará bimestralmente y costará doscientas pesetas. Llevará por nombre *Reorx* y comenzará a editarse en mayo de este año. Para conseguir un ejemplar se deberá enviar un giro postal a la dirección indicada, a partir de mayo.

Por este motivo buscamos a gente entendida en el rol para llevar secciones, hacer fabulosos reportajes, ilustradores, etcétera.

—Somos un grupo de amigos que hemos creado el *Club Lúdico de La Llagosta*. La gente que lo formamos somos muy enrollados, somos unos veinte chicos de quince a dieciséis años de media. Nos han cedido un local tres veces por

semana (miércoles, viernes y sábado). Como cada vez va a más, decidimos poner en marcha la asociación, cosa que está en trámite, para así poder acceder a ciertas ayudas de las diferentes administraciones, conseguir un local más grande y juegos para el club. Como medida de expansión, vamos a participar en «La Semana Verde» del instituto, con una programación lúdica para hacer más amigos; y vamos a preparar unas jornadas lúdicas para la Semana Santa, abiertas a todo el mundo. Cualquier juego y jugador es bienvenido, pero el rol merece una atención especial. Tanto es así, que el mismo día que se creó el club, se creó en su interior un club de rol, Club de Rol Nos Faltan Dados. En dicho club se juega a casi todo, dando prioridad a las últimas novedades en castellano. Aceptamos a cualquier vecino de La Llagosta de catorce a noventa y nueve años. Para ponerse en contacto que escriban a:

Eduardo Muela Fernández
Plaza Cataluña, 5, primero, primera
08120 La Llagosta
Barcelona

Nota de la Redacción: A todos aquellos que siempre se están quejando de que quieren montar un club de rol, y no saben cómo: Que aprendan de esta gente, demonios. Uñita de Dragón del mes para la Asociación Lúdica de La Llagosta.

—Comunicado de la CIA a todos sus nuevos agentes:

La CIA agradece sobremedida a todos los que se han puesto en contacto con ella enviando material para AI. Cuando leáis estas palabras, todos los implicados habréis recibido contestación. Nuestro ofrecimiento sigue en pie, y os podemos decir que estamos trabajando en las Reglas Avanzadas para AI. Gracias por vuestra confianza una vez más. Fin de la transmisión.

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
TELÉFONO:
(91) 739 88 31



EL ZOCO DE LANKHMAR



*Esto siempre es un poco más serio que las rebajas de primavera de unos famosos grandes almacenes. Es la sección de **DRAGON Magazine** del «cambio-compro-vendo» y trapicheos varios. Y este mes la oferta se concreta en:*

—Aquí, un rolero desesperado, que no juega una partida desde hace más de un año, envía esta misiva para que, si hay algún club de rol en Granada se ponga en contacto conmigo. Llamar al teléfono 26 06 63. Preguntar por Manolo.

Vendo **BARATISIMO** el *Compendio de Monstruos* del AD&D Segunda Versión y el *Apéndice I*, juntos o por separado, sin separadores. Todo en buen estado y muy barato. Interesados, escribir a:

Javier Alvarez de Cienfuegos
C/. Palencia, 16, segundo, C
28980 Parla (Madrid)
O llamar al (91) 699 30 08 los miércoles a partir de las 19.00 horas.

—Vendo **GURPS**, tercera edición con tapa dura, en buen estado, por tres mil pesetas. Llamar por las tardes a Carlos. Teléfono (91) 619 96 49.

—Vendo el siguiente material de *Stormbringer*:

Libro de Reglas,
El Canto Infernal,
Demonios y Magia,
El Octógono del Caos.

Además de lo siguiente de *Cazafantasmas*:

Libro de Reglas,
Historias Tenebrosas,
Pánico,
Apocalipsis,
Ghost Toasties + Pantalla del Master (Inglés).

Interesados llamar al (93) 893 00 34 o escribir a:

Raúl Arribas Maicas
C/. Bailén, 27, 5º 1ª
08800 Vilanova i la Geltrú
(Barcelona)

—Vendo el *Far West*, el *Star Wars*, el *James Bond* y diversos suplementos de estos dos últimos a precios de risa. Preferentemente a cordobeses. Escribid a:

Paco Ortiz Sepúlveda
C/. Teruel, número 2, 4º A
14012 CORDOBA
O llamad al teléfono
(957) 27 78 55

—Cambio el módulo para *Dragonlance Los Señores del Roble* por *El Desafío del Guerrero*. Si algún aventurero perdido está interesado en explorar las ruinas de Qualinost, que se ponga en contacto con el bardo élfico Tylenthelos o, en caso de no encontrarle, con:

Olaf Anguera Ruiz
C/. Badal, 100
08014 Barcelona
Teléfono (93) 331-55-99

Vendo el *Barco de Battler 2* (el video-juego de Rol digital, que funciona con códigos de barras), por el módico precio de 6.000 pesetas. Preferentemente a gente de Barcelona.

Rubén Rodríguez
Pasaje General Prim 19, atco.
08330 Premià de Mar
(Barcelona)

Estoy interesado en vender algunos juegos de rol: *El Señor de los Anillos* (completamente nuevo), Módulo "Rerum Demoni" para *Aquelarre* (completamente nuevo), *Rune Quest* (ya no tan nuevo), *Eye of the Beholder* (juego de ordenador) y *Elvira II: The Jaws of Cerberus* (juego de ordenador).

Víctor MedinaGuardaño
Rafael Bergamín 11, 5ºA
28043 Madrid
Tel.: (91)4138900

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

Ateneo
COMICS • ROL

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

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

MANIA

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

VIA AUGUSTA
MUNTANER
RECTOR UBACH
TAVERN
CALAF
MADRAZO
ARIBAU

EL Dragón Rojo

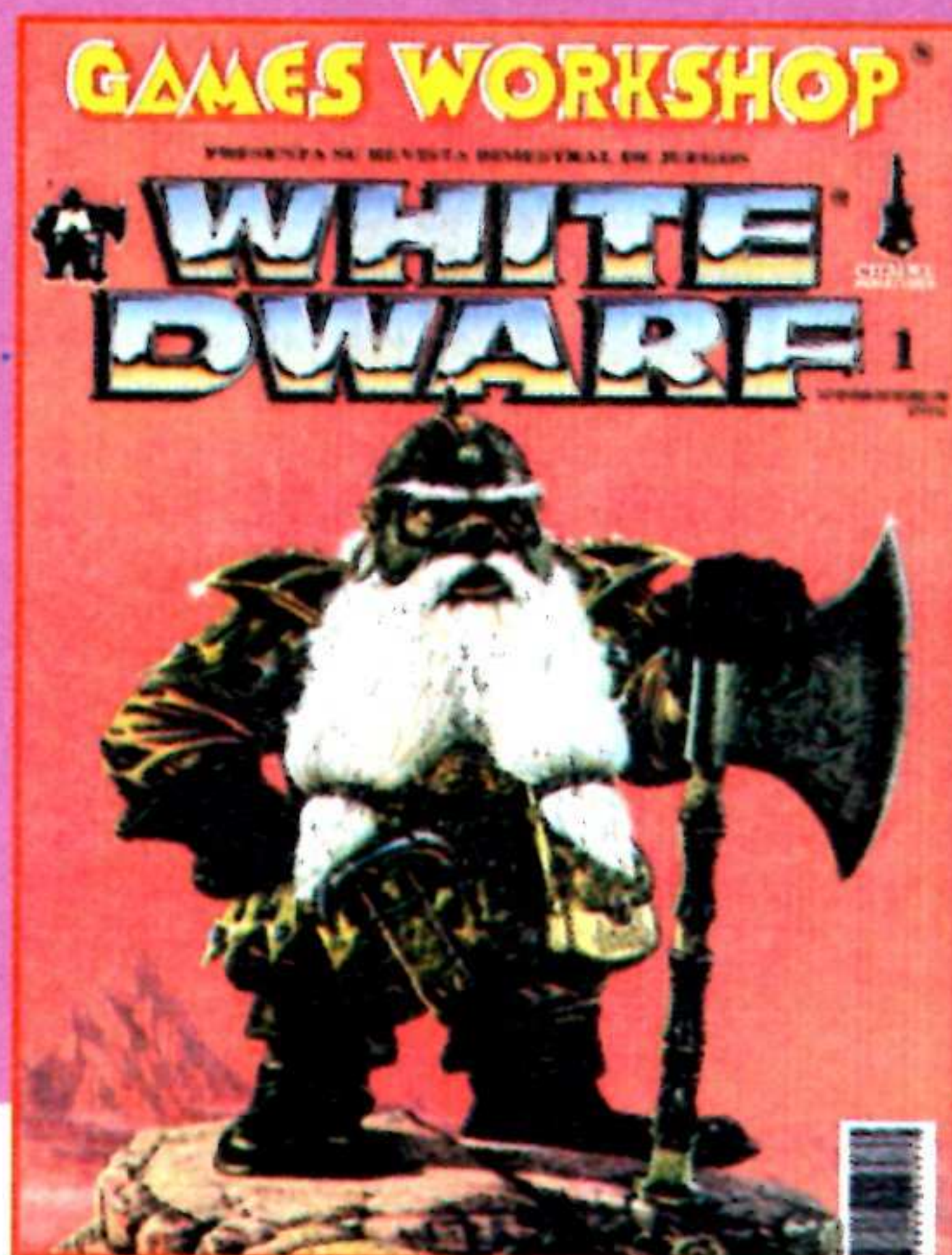
TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

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

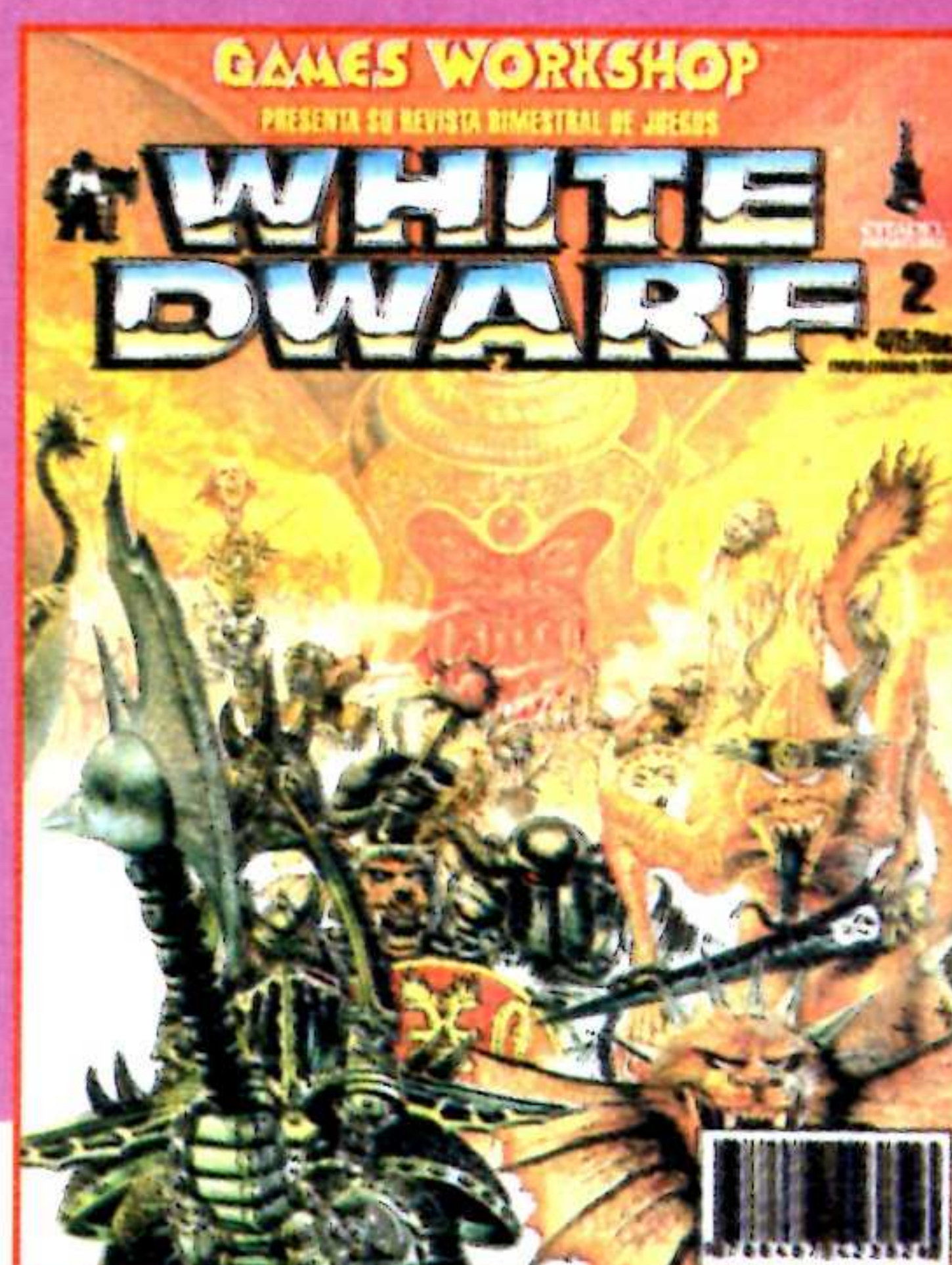
Librería Góngora
c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

EL ENANO BLANCO APRENDE A HABLAR EN CASTELLANO

Parece que fue ayer cuando nuestro director, Luis Vigil, volvía triunfante de un viaje al Reino Unido con el último ejemplar del *White Dwarf* debajo del brazo. Los que pintábamos figuras de plomo devorábamos ansiosos aquella Biblia de la virguería modelista. Gracias a *White Dwarf* siempre estábamos a la última en cuanto a uniformes de marines para *Warhammer 40K* y equipos cañeros para *Blood Bowl*. Pero esos días, por suerte, tocan a su fin, gracias a la instauración de *Games Workshop* en España y la aparición en el quiosco, al lado de **DRAGON**, de la edición



en castellano de *White Dwarf*. De aparición bimestral, *White Dwarf* es el vademécum de obligada referencia para los mundos de *Warhammer* y los juegos GW. Nuevas reglas, novedades, calendarios y, a nuestro juicio, lo mejor de todo: *Eavy Metal*, posiblemente, la me-



jor sección de pintado de figuras del mundo. La redacción de **DRAGON Magazine**, fiel adicta de *Citadel* y *Games Workshop*, quiere desearle al Enano Blanco larga vida y venturoso futuro en su andadura. Porque nunca fue tan cierto eso que solemos decir de «competidores, y sin embargo, amigos».

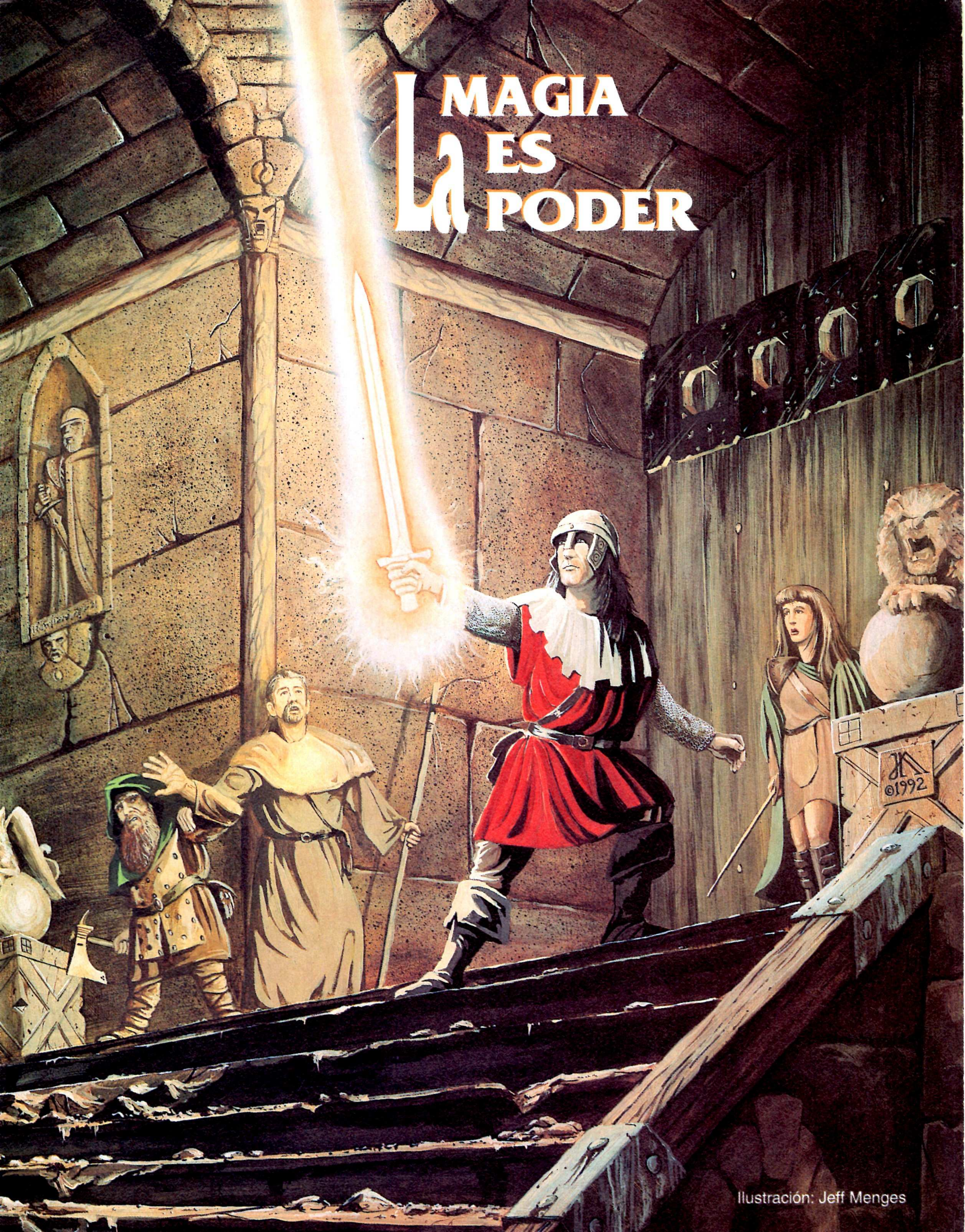
LA PIRATERIA YA NO ES UN DELITO



Piratas!!!

El Juego de ROL

MAGIA ES LA PODER





Dicen que una imagen vale más que mil palabras. ¿Por qué no puede ser verdad eso en la hechicería, al igual que lo es en la comunicación?

En el AD&D, muchos hechiceros pueden embrujar un cuadro con Boca Mágica, Runas Explosivas o cualquier otro de entre un gran número de ensalmos y hechizos; pero sólo un hechicero de cada mil es capaz de entretejer el dweomer con el cuadro (se podría decir que una empresa semejante requiere no sólo poseer el Talento, sino también tener talento).

Casi todas las culturas de la fantasía tienen alguna historia de cuadro mágico entre sus cuentos: «El retrato de Doria la Gris» es un ejemplo que un DM podría plantear a su grupo de juego y que nos cuenta la historia de Doria de Mel Fira, una hechicera que transfirió su esencia vital a un retrato suyo. A medida que transcurría el tiempo, todos los signos del envejecimiento y el libertinaje que podían esperarse se fueron manifestando en el cuadro, dejando a Doria joven e intacta incluso más allá de su expectativa de vida normal. Pero un rival llamado Blaise, de la ciudad de Sta Fira, adquirió el cuadro a través de engaños e intentó descubrir su secreto, pero lo destruyó por accidente.

Todos los síntomas de la edad y la vida desordenada cayeron inmediatamente sobre Doria, y la hechicera murió al instante y de manera muy desagradable. Si los personajes jugadores llegaran a enterarse de la existencia de un cuadro similar de uno de sus grandes enemigos, ¿podrían entonces destruir el cuadro... y, con él, a su enemigo?

Se supone que en las campañas de AD&D existen muy pocos cuadros inherentemente mágicos, pero

¡PINCELES PRODIGIOSOS!

Muchos cuadros mágicos

Por Nigel D. Findley

¡PINCELES PRODIGIOSOS!



los que existen deberían mostrar una asombrosa diversidad en cuanto a sus propiedades. Algunos pueden ser utilizados por quienes no sean hechiceros simplemente mediante una concentración adecuada; otros sólo pueden ser aprovechados al máximo por magos. La gran mayoría emanarían un aura mágica; algunos no mostrarían ninguna señal de contar con un dweomer. Muchos cuadros mágicos son de naturaleza muy determinada, y sus poderes están directamente relacionados con lo que representan. Algunos pueden ser utilizados para la comunicación o el transporte; otros pueden ser utilizados para hacer aparecer lo que se ve en ellos (un objeto, una criatura, un clima determinado, etcétera). Esos cuadros deberían ser muy caros de crear; se supone que los pigmentos obligan a emplear fórmulas arcanas similares a las utilizadas para los pergaminos de magia de alto nivel. Además, esos cuadros tienden a ser extremadamente poderosos, y pueden resultar peligrosos si caen en manos no experimentadas.

Los cuadros de los que se habla en este artículo son ejemplos típicos de los cuadros mágicos que pueden ser añadidos a cualquier campaña de AD&D u otro sistema de fantasía medieval. Al igual que otros muchos objetos mágicos de gran poder, esos cuadros resultan muy difíciles de destruir. No son tan resistentes como los artefactos mágicos, pero suelen sobrevivir a los intentos de destrucción en los que se emplean métodos poco sofisticados como el fuego o el cuchillo. A menos que se especifique lo contrario, los cuadros descritos en el artículo no pueden ser afectados por el fuego o los golpes normales. Otros tipos de amenazas (fuego mágico, electricidad, etcétera) salvan contra un +4 para reflejar la fuerza de su dweomer.

«LOS VIGILANTES»

Creado hace más de tres siglos por Tal Alanan, un malvado hechicero élfico, «Los vigilantes» es un cuadro de 1,5 metros de anchura por 1 metro de altura, pintado sobre un lienzo grueso. Según los últimos informes que se tienen de él, tenía un marco de madera de roble oscura. El cuadro muestra un bosque de espesa vegetación en el que hay, apenas discernibles, los ojos de unas criaturas vigilando entre la maleza (hay que examinar con mucha atención el cuadro para distinguirlos). Los colores y matices oscuros producen una impresión general opresiva y casi amenazadora. Pasar

por delante del cuadro o verlo por el rabillo del ojo hace que la persona experimente una impresión abrumadora de movimientos sutiles: las hojas parecen cambiar de posición, y la maleza parece agitarse mientras las criaturas se desplazan detrás de ella. Mirar el cuadro de frente y con atención elimina este inquietante efecto.

El escrutinio atento y concentrado durante más de un turno activa los poderes del cuadro. Quien lo está contemplando empieza a sentirse confuso y desorientado, y después siente que es arrastrado al interior del cuadro. Si la tirada de salvación contra hechizos fracasa, la mente se fusiona con la conciencia de un animal del bosque de pequeño tamaño, como por ejemplo un zorro o un búho, que viva en la zona boscosa más cercana al cuadro (y a quien lo contempla) en ese momento dentro de un alcance de 35 kilómetros. Si no hay ningún bosque dentro de ese radio o si la tirada tiene éxito, no se sufre ningún efecto nocivo. Si llega a producirse la fusión mental con el animal, la perspectiva sensorial de quien estaba contemplando el cuadro se desplaza a medida que lo hace el animal, y sus sentidos se agudizan y quedan unidos a los de la criatura del bosque.

A menos que el espectador sea consciente del problema y se concentre en evitar sucumbir al hechizo durante el momento de la desorientación, su mente también se fusionará con la del animal y será incapaz de romper la conexión (reconocer este problema exige un tiro de Sabiduría con 1d20 cada vez que se contempla el cuadro hasta que se haga el tiro, después de lo cual no será necesario volver a hacerlo). Una vez creada, esta unión mágica sólo puede romperse interponiendo algo entre los ojos y el cuadro, para que éste deje de ser visto o mediante un campo antimágico (no mediante Disipar Magia). Durante esta unión, el cuerpo del participante queda rígido y deja de reaccionar a los estímulos externos, y el pulso y la respiración se aceleran de manera espectacular, lo que supone un grave peligro. Por cada diez turnos que la víctima permanezca capturada mágicamente por el cuadro, deberá hacer una tirada de shock orgánico con éxito, o sufrir 3-18 pd de daño debido al agotamiento físico.

Cuando la conexión mental involuntaria queda rota, el pulso y la respiración de la víctima se normalizan, pero la mentalidad animal sigue presente. La mentalidad animal persistirá un turno por cada turno en el

que se haya mantenido la unión después de que ésta se haya roto, y la manera de jugar este acontecimiento será decidida por el DM y el jugador afectado. Después de este período la mente de la víctima vuelve a la normalidad. Esto no ocurre si quien contempla el cuadro ha superado la tirada de Sabiduría.

Si se hace la tirada de sabiduría y se decide no salvar a continuación, la persona controlará al animal con el que se ha fusionado cuando se produce la unión, y podrá desplazarse a voluntad dentro del bosque cercano con el movimiento y la velocidad correspondientes a ese animal (ver *Compendio de Monstruos*, «Mamífero, Pequeño» o el tipo de animal en concreto; sólo se entra en contacto con animales normales no mágicos). En ese caso, la persona puede romper la unión cuando lo desee y volverá inmediatamente a su cuerpo después de hacerlo; pero el corazón sigue viéndose sometido a un considerable esfuerzo y, en consecuencia, habrá que hacer las tiradas de shock.

Además de controlar al animal, alguien que conozca los poderes del cuadro puede llegar a escoger la situación del animal que va a ser controlado. Antes de contemplar el cuadro, debe concentrarse en la región que desea recorrer. La única restricción es que la zona debe ser boscosa y encontrarse dentro de un radio de ochenta kilómetros. Al igual que con la Teleportación, las probabilidades de «llegar» con éxito a la zona deseada dependen de la familiaridad con ella: utiliza las mismas probabilidades de éxito que en el hechizo de Teleportación, en el *Manual del Jugador*, página 172. Si la persona falla la tirada (es decir, si queda «baja» o «alta») o si no se concentra en una zona determinada, la zona boscosa utilizada será la que se encuentre más cerca del cuadro dentro de un radio de treinta y cinco kilómetros.

Si el animal es herido durante la unión, la persona pierde inmediatamente una proporción de sus puntos de golpe igual a la proporción perdida por el animal (por ejemplo, si un zorro de 4 pg sufre una herida que le causa un daño de 3 pg, la persona sufre inmediatamente un daño igual a tres cuartas partes de su total de puntos de impacto, no de su valor actual de puntos de impacto), con los decimales redondeados hacia abajo. Si el animal muere, la persona debe hacer una tirada de salvación contra muerte mágica o morir al instante (e



¡PINCELES PRODIGIOSOS!

incluso si la tirada se supera, sus puntos de golpe quedan reducidos a uno y queda inconsciente 4-16 turnos). Cualquier hechicero que haya logrado evitar la fusión con la mente de un animal y que se concentre luego en el cuadro durante diez turnos seguidos, obtiene el poder de lanzar uno de los siguientes hechizos, pudiendo escoger entre ellos: Enredar, Invocar a criaturas del bosque, Hablar con los animales, Amistad con los animales, Invisibilidad a los ojos de los animales, De Planta a Planta. Este conjuro queda añadido a los hechizos memorizados para ese día. En el caso de magos no druidas, el nivel de lanzamiento de hechizo es el sexto; para los druidas, el nivel de lanzamiento de hechizo es el nivel del druida más dos o el sexto nivel, el que sea más alto de los dos. Cada hechizo obtenido de esa manera puede ser utilizado sólo una vez y debe ser lanzado en un máximo de veinticuatro horas después de haber contemplado el cuadro. De lo contrario, el hechizo así obtenido se desvanecerá de la mente.

Se decía que Tal Alanan vigilaba a sus súbditos sin que éstos lo supieran gracias al cuadro, y que era muy temido porque siempre sabía todo lo que ocurría dentro de su pequeño reino. Hasta que fue derrocado por un reino del bosque vecino, aplastó con éxito todas las rebeliones contra él y controló todos los aspectos de la vida que estaba al alcance de su magia. Después de su muerte, sus posesiones (incluido el cuadro) fueron encontradas e identificadas, pero luego fueron robadas por hechiceros rivales. El paradero actual del cuadro es desconocido.

«EL PUERTO»

Este cuadro muestra la dársena llena de gente de un muelle con mucha actividad. Creado por Balfas el Marino, famoso por su amor a los navíos y a todo lo relacionado con el mar y la navegación, se afirmó que el cuadro había sido destruido durante el saqueo de su mansión isleña, pero volvió a aparecer en la colección de Ramoth, de Puerto Norte. Este hecho se suele citar como evidencia de que Ramoth financió la incursión contra la isla, pero en cualquier caso hay serias dudas de que Ramoth pueda utilizar los verdaderos poderes de su posesión e incluso de que conozca su existencia.

Cuando alguien que esté contemplando el cuadro observa con atención la multitud

de la dársena, descubre inmediatamente una representación de la persona que haya estado más presente en su mente durante ese día. Aunque potencialmente intrigante y sorprendente, esto sólo es un efecto menor del proceso de sintonización entre el cuadro y la mente de la persona que lo contempla.

El principal poder del cuadro es el de otorgar a quien lo contemple protección total contra los hechizos o poderes de adivinación, detección o escrutinio. Si la persona se concentra mientras contempla el cuadro durante diez turnos, no puede ser detectada desde lejos sea cual sea el medio que se utilice. Psiónica, hechizos de escrutinio y artefactos como las Bolas de Cristal y los espejos mágicos se vuelven totalmente inútiles. Si la persona es un mago de nivel sexto o superior, este efecto impide que sea detectada por cualquier criatura hasta el nivel de semidiós. Este efecto de aislamiento perdura hasta un máximo de ocho horas o hasta que quien lo ha invocado lo elimine mediante una decisión consciente. Durante ese tiempo, la persona no necesita concentrarse en mantener el efecto, y tampoco necesita seguir contemplando el cuadro. El efecto puede ser invocado sólo una vez al día y sólo puede ser concedido a una persona a la vez. Este poder no confiere ninguna forma de Invisibilidad, y la protección queda restringida únicamente a las formas de detección mágica y psiónica. Cualquier criatura que pueda ver directamente a la persona podrá atacarla sin restricciones y sin que se produzca ninguna interferencia por parte del cuadro.

Además de este efecto de aislamiento, la persona que contemple el cuadro podrá lanzar cada uno de los siguientes hechizos una vez al día, con el nivel 18 si contempla el cuadro durante una hora seguida sin interrupción: Control del clima, Separar las aguas, Respiración acuática, Nube de niebla. Si no son utilizados, estos hechizos pueden ser mantenidos indefinidamente en la mente de la persona.

El cuadro es relativamente pequeño (60 centímetros por 60), y el marco pesa poco. A pesar de su frágil apariencia, es totalmente inmune a daños causados por el agua o fuego. Cualquier otra clase de daño salva contra un +2.

«LOS GLADIADORES»

«Los gladiadores» es un cuadro de 1,80 metros de altura por 2,40 metros de longi-

tud con un peso considerable. Como implica su nombre, este cuadro muestra a cuatro gladiadores con coraza y armados hasta los dientes, que se enfrentan en la arena de un coliseo. Fue pintado por Arlena la Hermosa para que protegiera su casa de campo. Arlena desapareció hace dos décadas, y se cree que ha muerto. El cuadro desapareció más o menos en el mismo momento que ella, pero rumores posteriores lo han localizado en varios lugares. Debido al gran tamaño del cuadro, no cabe duda de que transportarlo y esconderlo han demostrado ser problemas de difícil solución.

Cualquier humano, semihumano o humanoide —con excepción de Arlena—, que se encuentre en un radio de tres metros del cuadro sin haber pronunciado antes una contraseña especial (se cree que la palabra se perdió con Arlena), será transportado inmediatamente junto con toda su ropa y equipo al cuadro. El efecto es similar al de un Espejo Atrapavidas, con la diferencia de que no es necesario que la víctima mire el cuadro. Una vez dentro del cuadro, la víctima es atacada inmediatamente por los cuatro gladiadores (INT media; AL N; CA 4; MV 12; G6; pg 48 cada uno; GAC0 15; AT 2; Daño por arma; cota de malla, espada a dos manos). Los gladiadores son totalmente resistentes a todo encantamiento o hechizo, Miedo y otros hechizos que afectan la mente; tienen una resistencia a la magia de un 60 por ciento ante otros hechizos. Los gladiadores sólo piensan en matar a su víctima, y es imposible razonar con ellos. Si la víctima muere, su cuerpo es transportado inmediatamente de vuelta al exterior del cuadro. Si los gladiadores mueren, la víctima no puede escapar del cuadro a menos que alguien que se encuentre fuera de él pronuncie la palabra de libertad («libertas»), que puede ser aprendida lanzando un hechizo Erudición en Leyendas). Cualquier daño infligido por los gladiadores es real y puede ser curado de la manera normal. Las armas y las cotas de malla de los gladiadores no pueden ser sacadas del cuadro.

El cuadro puede contener hasta un máximo de ocho criaturas atrapadas en un momento dado. Las criaturas son mantenidas separadas unas de las otras, y cada una tiene sus cuatro gladiadores con los que luchar. Cuando se pronuncia la palabra de liberación, la criatura que llevaba atrapada más tiempo es la primera en ser

¡PINCELES PRODIGIOSOS!



liberada (la primera que entra es la primera en salir). Cada repetición subsiguiente de la palabra libera a otra criatura hasta que todas han sido liberadas. Si el cuadro está «lleno» y una novena criatura pasa ante él, queda atrapada y la criatura que llevaba más tiempo dentro del cuadro queda en libertad.

Cuando una criatura es atrapada por el cuadro, su imagen, que parece formar parte del cuadro, aparece en la arena, pero sólo permanece visible durante un turno. Después el cuadro vuelve a su estado normal.

Si alguien que se encuentra fuera del cuadro pronuncia la palabra de invocación («aggredivi», también perdida con Arlena pero recuperable mediante Erudición en Leyendas), los cuatro gladiadores desaparecen del cuadro y se materializan ante él. (Esto no tiene ningún efecto sobre quien esté dentro del cuadro, que sigue teniendo sus cuatro gladiadores con los que enfrentarse.) Los gladiadores atacan inmediatamente a cualquier víctima indicada por la persona que pronunció la palabra, y luchan hasta que ellos o sus oponentes han muerto. Esto es lo único que pueden hacer; si no hay nadie con quien combatir, o si la persona que los ha invocado intenta darles otras instrucciones, los gladiadores vuelven inmediatamente al cuadro. En cuanto el combate ha terminado de una manera o de otra, los gladiadores o sus cadáveres (más todo su equipo) desaparecen y el cuadro vuelve a su estado habitual. Los gladiadores pueden ser invocados una vez al día. La palabra de invocación no surtirá efecto si es pronunciada a más de quince metros de distancia del cuadro.

«DRAGONNEL»

Este cuadro sin marco y de forma cuadrada (90 centímetros de lado) está pintado sobre piel de dragonnel meticulosamente tensada: aunque sus poderes no son conocidos, ese hecho hace que el cuadro valga 5.000 mo. A diferencia de los otros cuadros descritos aquí, «Dragonnel» no irradiaba ningún aura mágica. Sólo un hechizo de Identificar revelará que el cuadro es mágico. Esta obra fue creada hace dos siglos por el mago semidrow Llemual (de quien se rumorea que se ha convertido en señor lich de un reino del Infraoscuro), y se cree que forma parte del tesoro de algún noble drow. El cuadro, procedente de un lugar no conocido de la región de Pomarj en el mundo de *Greyhawk*, muestra a un dra-

gonnel (una de las especies características de ese mundo) de gran tamaño, posado sobre un risco, desde el que se domina un valle fluvial.

Si se concentra y pronuncia la palabra de invocación («fuga»), la persona que contemple el cuadro puede llamar al dragonnel haciendo que desaparezca del cuadro y aparezca delante del invocador. El dragonnel (INT semi; AL NE; CA 3; MV 12/18; DG 8+4; 68 pg; GACO 11; Daño 1d6/1d6/4d4; AE golpe con la cola hacia atrás, sin otros ataques, 2d6; ML 13; CM 5 apéndice GREYHAWK) obedecerá todas las órdenes mentales de la persona que lo haya invocado, y estará dispuesto a actuar como montura hasta los límites de su fuerza o a luchar hasta la muerte. Esta obediencia no es transferible, dado que la conexión mental necesaria para el control existe únicamente entre el dragonnel y quien lo ha invocado. Si es llamado durante el día, el dragonnel sigue existiendo fuera del cuadro hasta que el sol roza el horizonte, desapareciendo al instante sin ninguna advertencia previa (algo que puede causar considerables problemas al jinete si estaba volando en aquel momento) en ese instante. Si es llamado durante la noche, el dragonnel desaparece cuando el sol asoma por encima del horizonte. El dragonnel puede ser despedido por el invocador en cualquier momento, y cuando eso ocurra volverá a aparecer dentro del cuadro. Si muere, su cadáver permanece fuera del cuadro hasta que el sol vuelve a rozar el horizonte, momento en el que regresa al cuadro. El dragonnel sólo puede ser invocado una vez durante cualquier período de veinticuatro horas. Aunque el dragonnel invocado muera, otro dragonnel podrá ser invocado pasadas veinticuatro horas.

Si se concentra en el cuadro durante un turno y pronuncia la palabra de cambio («mutare»), la persona que contemple el cuadro puede Cambiar de Forma (al igual que en el hechizo) convirtiéndose en un dragonnel. El efecto tiene una duración de 20 turnos, pero puede ser disipado por la persona en cualquier momento antes de que expire esa duración. Este poder puede ser utilizado tres veces al día.

LAS PUERTAS DE GLORINDEL

Durante su estancia en las tierras de los Reinos Olvidados, antes de volver a la ciudad de Agua Profunda (y de acabar desapareciendo algún tiempo después), la he-

chicera-bardo Glorindel invirtió muchas energías, esfuerzos y tiempo en la creación de varios cuadros de pequeño tamaño exquisitamente pintados, que mostraban lugares que había visitado en el curso de sus muchos viajes. La elección de los temas es típica del estado anímico apacible y relajado de Glorindel en aquella época, pues casi todos los cuadros muestran zonas deshabitadas de gran belleza paisajística: claros de bosque, lagos, mesetas prohibidas... Algunos cuadros muestran lugares de menos belleza que eran importantes para ella, como por ejemplo el Mercado de Agua Profunda y el patio de su villa. Estos cuadros —sus «puertas»—, eran el medio de transporte favorito de Glorindel.

Cualquier humano, semihumano o humanoide con inteligencia no inferior a 13 y sabiduría no inferior a 12 puede controlar y utilizar el poder de uno de esos cuadros. Si contempla el cuadro sin interrupción durante dos turnos, la persona experimenta la sensación de que lo que muestra el cuadro va aumentando de tamaño hasta que ocupa todo su campo visual, y le va pareciendo cada vez más real a medida que lo hace. Pasado otro turno, la persona puede «entrar» en el cuadro. El efecto es idéntico al del hechizo Teleportación sin Error. Para alguien que se encontrara cerca, la persona parecerá haberse esfumado junto con todo lo que llevaba encima. El cuadro no se teleporta junto con la persona (aunque si ésta lleva otro de los cuadros de Glorindel dentro de su mochila, este segundo cuadro se teleportará con ella).

El hogar de Glorindel en Agua Profunda fue destruido por enemigos no muertos, pero su cuerpo nunca fue encontrado. Algunos creen que cuando le quedó claro que todo estaba perdido, Glorindel utilizó una de sus «puertas» para escapar. Ocurriera lo que ocurriese, nadie ha visto a Glorindel desde entonces; y nadie sabe cuántas puertas creó o cuántas siguen existiendo. Que se sepa con certeza, sólo han sobrevivido tres y actualmente todas son propiedad del bardo Diarmund de Agua Profunda.

Todas las puertas de Glorindel son cuadros de pequeñas dimensiones, normalmente cuadrados de menos de 30 centímetros de lado. A diferencia de los otros cuadros descritos aquí, no poseen ninguna resistencia innata al daño y pueden ser dañados y destruidos como cualquier cuadro normal.



¡PINCELES PRODIGIOSOS!

LOS CUADROS VIVIENTES DE GLORINDEL

Sus «cuadros vivientes» son el otro gran triunfo del Arte de Glorindel. Casi todos son de forma cuadrada y sus dimensiones varían hasta un máximo de dos metros de lado, y lo habitual es que muestren paisajes. La magia implícita en esas obras resulta más visible que la de las puertas antes mencionadas, ya que las escenas mostradas en esos cuadros se mueven. En un paisaje marino, las nubes corren por el cielo, las gaviotas vuelan y las olas se deslizan sobre la costa rocosa; en una escena de bosque, el sol puede proyectar rayos de luz continuamente cambiantes entre las ramas que se agitan impulsadas por la brisa. Todos esos cuadros son asombrosamente hermosos, y de no ser por sus marcos resultaría fácil confundirlos con ventanillas.

Su propósito principal es deleitar la vista, pero cada cuadro tiene poderes adicionales. Cuando es activado mediante una palabra de mando («fascinum»), cada cuadro produce el efecto del hechizo Esquema hipnótico. Los efectos perduran hasta que son eliminados mediante otra palabra de mando («en»). Además, permiten lanzar los hechizos siguientes sobre criaturas cautivadas por el cuadro, siendo activado cada uno por su palabra de mando: Ceguera («caecitas»), Sugestión («obsequium»), Geas («exite») y Sueño («somnus»). Estos hechizos no producen ningún efecto sobre quien no haya sido cautivado previamente por el efecto de Esquema Hipnótico, y no cuentan como lanzados desde la mente de la persona que contempla el cuadro. Cada uno es utilizable una vez al día. Al igual que ocurre con las puertas de Glorindel, nadie sabe con seguridad cuántos cuadros vivientes creó Glorindel o cuántos han sobrevivido. Debido a su gran valor (15.000 mo como mínimo), los que todavía existen probablemente puedan ser encontrados en las colecciones de obras de arte de ricos mercaderes, nobles y similares.

LOS RETRATOS DE IGRAINE

En su doble función como Hechicera y Pintora de la Corte de una pequeña baronía, el Paso del Hombre Libre, Igraine creó

un cierto número de retratos muy notables para Lord Balto, su señor. Aunque muchos de esos cuadros fueron destruidos (al igual que la misma Igraine), cuando el Paso del Hombre Libre fue invadido y conquistado por un ejército de licántropos, algunos han sobrevivido durante el siglo y medio que ha transcurrido desde entonces.

Cada uno de esos cuadros muestra a una persona —un amigo íntimo, consejero de confianza, consejero del círculo del barón o miembro de la familia—, con quien Lord Balto tuviera motivos para querer hablar con frecuencia. El propósito de esos cuadros era el de facilitar las consultas con esas personas.

Concentrarse en el cuadro permite establecer un sólido lazo de conexión mental entre la persona que contempla el cuadro y la que aparece en éste. Esa conexión necesita un turno completo para desarrollarse, y pasado el turno permite que las dos personas se comuniquen tan plenamente como si lo hicieran a través de la telepatía. No existe límite a la duración del contacto ni al número de veces en que puede establecerse. Lo único que se necesita para ello es que una persona contemple el cuadro y se concentre en establecer la conexión. Durante la conexión, ninguno de los dos participantes puede llevar a cabo cualquier otra clase de actividad. Cuando se está estableciendo la conexión, la persona mostrada en el cuadro experimenta un frío muy intenso y una sensación de presencia. Si la persona está dispuesta a entrar en comunicación, la conexión queda establecida pasado un turno; si no quiere comunicarse, debe hacer una tirada de salvación contra hechizos para romper el contacto. Una tirada con éxito significa que el contacto queda roto y no puede volver a ser intentado hasta que haya transcurrido una hora. Si la tirada fracasa, la persona que está siendo contactada tiene una última posibilidad de resistirse a la conexión. Durante el turno necesario para establecer el contacto, puede resistirse a él a través del uso de la psiónica o de hechizos o artefactos mágicos que protejan la mente. Una vez establecido, el contacto sólo puede ser roto por la persona que contempla el cuadro o por la muerte o pérdida de conocimiento de uno de los participantes. Esta comunicación no tiene ningún límite de alcance.

Salvo uno del que se hablará más adelante, todos los retratos de Igraine que siguen existiendo muestran a personas que han ido muriendo después de la creación de las obras. Si alguien —ya sea porque ignora ese hecho o de manera deliberada—, intenta establecer contacto a través de uno de esos cuadros, existe un 50 por ciento de probabilidades de que establezca contacto con el alma o espíritu de la persona muerta. Esta conexión debe ser tratada igual que el hechizo Contactar Otro Plano. Para determinar las probabilidades de locura, conocimiento y veracidad, da por supuesto que el alma o espíritu se encuentra a nueve planos de distancia de la persona que contempla el cuadro. La persona podrá formular una pregunta por cada dos niveles de experiencia (sólo los magos reciben bonificación por Inteligencia superior a 15). El contacto con una persona muerta consume una gran parte del poder del cuadro, por lo que sólo puede intentarse una vez al día.

Algunos rumores afirman que uno de los cuadros todavía existentes no muestra a un confidente de Lord Balto ya fallecido, y parece ser que se trata del cuadro en el que estaba trabajando Igraine en el momento de su muerte. Tanto el fondo como el cuerpo de la persona retratada están completos, y sólo falta el rostro. Quizá debido a que su dweomer no quedó atado definitivamente por la terminación de la obra, este famoso «retrato inacabado» tiene un poder adicional aparte de los que poseen las otras obras de Igraine. Una fuerte concentración en el cuadro durante un período de dos turnos permite que la persona que la lleva a cabo pueda distinguir el rostro de cualquiera que le sea bien conocido en el retrato. Después el cuadro puede ser utilizado para establecer contacto con esa persona de la manera descrita más arriba (en este caso, la tirada de salvación es automática tanto si la persona con la que se entra en contacto acepta la conexión como si no lo hace). Si el contacto no se establece o se rompe, el rostro desaparece del retrato. Este poder sólo puede ser utilizado una vez cada dos días. No se dispone de ninguna información fiable sobre ese cuadro, pero existe un rumor persistente aunque sin ningún fundamento sólido que afirma que actualmente el retrato inacabado de Igraine está colgado en la gran sala de un rey de los enanos.

¿TE VIENES CON NOSOTROS?



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

D LOS SUSCRIPTORES DE DRAGÓN!

CORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPÓN

Deseo suscribirme a la revista:

DRAGON

6 números, al precio de: ☐ España 2.850 pts.
☐ Europa..... 3.700 pts.
☐ América y Africa 5.300 pts.

Importe que hago efectivo por: ☐ TALON BANCARIO
☐ GIRO POSTAL

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./Núm

Tel:Población

Provincia:.....C. Postal

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

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

1	2	3	4	5	6	7	8		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./Núm

Tel:Población

Provincia:.....C. Postal

LA MÁGICA LUZ DE LAS VELAS



Velas mágicas de todas clases para tu campaña de AD&D

Por Gregg Chamberlain

Ilustración de Thomas Baxa

En una ocasión arbitré una campaña de AD&D en la que los personajes jugadores encontraron una vela en una sala llena de tesoros. Se la entregaron automáticamente al clérigo, dando por supuesto que era una Vela de Invocación. Algún tiempo después, el grupo tuvo un encuentro con unos trolls y uno de los PJ resultó gravemente herido. El jugador que jugaba al clérigo decidió utilizar la vela para elevar temporalmente su nivel hasta el 9, a fin de poder lanzar un hechizo de Curar Heridas Graves.

Imaginad su sorpresa cuando en vez de aumentar los poderes de su personaje, la vela dejó escapar todo un despliegue de fuegos artificiales, que no cesaron hasta que alguien la apagó de un soplo. En vez de una Vela de Invocación, el grupo había encontrado una de las velas mágicas especiales que yo había concebido para tener en vilo a los jugadores mientras buscaban tesoros en mis dungeons.

Sobre las velas

En tiempos preindustriales, el fuego era la única fuente de iluminación en los hogares de la gente después de que se hubiera puesto el sol. Las antorchas o las lámparas de aceite eran utilizadas para iluminar habitaciones grandes, y las velas servían como pequeñas fuentes de luz portátiles para leer o alumbrar el camino hasta la cama. Las velas también eran utilizadas en muchos servicios religiosos como parte de la ornamentación del altar, o como ayuda a la plegaria y la meditación.

Las primeras velas, también conocidas como candelas, consistían en un núcleo de grasa animal envuelto en juncos, ramitas secas o musgo a las que se prendía fuego. Posteriormente las velas empezaron a hacerse con sebo obtenido de grasas animales o, en Oriente, con las semillas de árboles como la acacia. También aparecieron los pabilos o mechas de vela, que se fabricaban con tiritas de tela o cordeles entrelazados.

Como se puede ver consultando la lista de equipo del *Manual del Jugador*, las velas de sebo resultan muy baratas comparadas con las velas de cera; pero las velas de sebo se consumen más deprisa y producen bastante humo. Las velas de cera son utilizadas para crear velas mágicas, y existen varias fuentes de cera con las que fabricar velas mágicas.

Los magos usan velas hechas de espermaceti, un material de aspecto cerúleo obtenido del cachalote y de la ballena. Las velas mágicas de los sacerdotes se fabrican con cera de la especie normal o gigante de abeja. La cera obtenida es de un color amarillo oscuro. Los druidas utilizan velas hechas con la cera obtenida de un matorral perenne cuyas bayas están recubiertas por una capa cerúlea.

Un metro cúbico de bayas proporciona unos cuatro kilos de cera verde de olor bastante agradable.

En la fabricación de velas mágicas sólo se utiliza cera de la variedad más pura. Eso —y el componente aromático, que debe ser añadido a la cera en su estado líquido, para que actúe como lazo de unión entre la cera y los ingredientes especiales utilizados para impartir sus propiedades mágicas a la vela—, hacen subir muchísimo el coste de una vela de cera «a medida» fabricada para un hechicero.

Las velas normales pueden ser adquiridas a un fabricante de velas que, cobrando un precio adicional, añadirá cualquier variedad de incienso, perfume, aceite o hierbas necesarias para preparar la vela para el encantamiento. Un mago puede contratar a un alquimista para que prepare la vela y añada los ingredientes especiales necesarios.

Los sacerdotes y druidas quizá consigan encontrar a un miembro de su orden que sepa fabricar velas para que se encargue de la tarea. Si desea disminuir las probabilidades de fracaso del hechizo cuando la vela terminada sea colocada sobre el altar, la persona que vaya a intentar el hechizo debería fabricar la vela ella misma.

Hay dos métodos de fabricar velas: los moldes y la inmersión. Un molde es el método más sencillo para obtener velas. Los moldes deberían estar hechos de plata pura o con los huesos de alguna criatura imbuida de magia, como por ejemplo el dragón. Los pabilos de hebras de seda entrelazadas son introducidos en los moldes, y la cera fundida —con los perfumes y los ingredientes mágicos ya añadidos—, es derramada dentro de los moldes, después de lo cual se espera a que se enfríe. Durante el procedimiento se entonan cánticos o plegarias.

Después de que las velas se hayan enfriado, se puede iniciar el procedimiento habitual para encantar un objeto.

La Inmersión exige más tiempo, pero reduce las probabilidades de fracaso del hechizo durante el encantamiento, ya que permite reducir al mínimo la aparición de grietas o burbujas de aire en la vela, lo cual la haría imperfecta. Mientras canta o reza, quien vaya a utilizar el hechizo introduce repetidamente los pabilos en cera calentada en una cuba de cristal, permitiendo que cada capa de cera se enfríe y se endurezca antes de repetir la inmersión. Una vez terminado el proceso, las velas están listas para ser encantadas. Si se utilizan velas normales, la probabilidad de fracaso del hechizo aumenta en un +20.

Las velas como tesoro

Las velas mágicas suelen ser de dos tamaños: las pequeñas, de unos 10 centímetros de longitud y del grosor de una ramita

muy pequeña, y las normales, de entre 20 y 30 centímetros de longitud y de 1 a 3 centímetros de grosor. La vela más grande, tal y como se indica en la descripción de la Vela de Invocación que da la *Guía del Dungeon Master*, arde durante cuatro horas y puede ser apagada mediante métodos normales para nuevo uso posterior. La vela más pequeña arde durante 10 minutos, y al igual que ocurre en el caso de la vela más grande, sus efectos mágicos cesan en cuanto es apagada.

Las velas cuyos poderes tienen áreas de efecto cumplen su función dentro de un radio de 10 metros de la vela. A menos que se especifique lo contrario, todos los seres que se encuentren dentro del área de efecto —salvo la persona que encendió la vela y las que entren en el área de efecto más tarde—, quedan afectados por el hechizo. Las tiradas de salvación normales son de aplicación a menos que se diga lo contrario o a menos que el efecto del hechizo sea similar al de otros hechizos conocidos del juego AD&D. Salvo que se diga lo contrario, todas las velas pueden ser apagadas por los métodos normales. El número de velas que pueda contener un tesoro se obtiene con una tirada 1d6 para las pequeñas y con una tirada 1d2 para las grandes; y pueden ser todas de la misma variedad (50%) o haber un surtido variado de los tipos que decida el DM.

Los valores en puntos de experiencia (PE) listados son por vela, tanto de la variedad grande como de la pequeña. Utilizar una vela maldita no proporciona ninguna experiencia. Si se desea obtener un valor de venta, multiplica el valor en PE por cinco y el resultado será el valor en monedas de oro.

A continuación se relacionan unas cuantas velas mágicas que el DM quizá desee esparcir por el dungeon para añadir algo de variedad y unas cuantas sorpresas a la campaña. Algunas velas están restringidas a una clase determinada de personaje.

Vela de adivinación (sacerdote, guardabosques)

Mientras esta vela se halle encendida, el sacerdote o druida que la haya encendido podrá lanzar un solo hechizo de detección o adivinación de cualquier tipo permitido a su nivel sin tener que rezar por él antes. Los personajes exploradores con capacidades para lanzar hechizos también pueden utilizar esta vela. (Pequeña: 200 PE; grande: 800 PE)

Vela de bolas de fuego

Esta vela arde normalmente durante un turno antes de parecer apagarse. Durante el turno siguiente y cada turno posterior hasta que la vela sea apagada o se queme del todo, emitirá una pequeña Bola de Fuego que se desplazará hasta 15 metros antes de esta-

llar, creando una esfera de 3 metros de diámetro y causando un daño determinado por 1d6 (si la bola de fuego choca con algo antes de haber recorrido los 15 metros, estallará al impacto). La bola de fuego hará impacto en cualquier objetivo que la persona que encendió la vela le ordene atacar: las órdenes deben ser dadas al comienzo de cada turno de combate cuerpo a cuerpo, o de lo contrario las bolas de fuego saldrán disparadas en direcciones aleatorias.

(Pequeña: 125 PE; grande: 500 PE)

Vela de defensa

Se necesitan por lo menos dos velas para activar el *dweomer* de este objeto mágico. Encender estas velas activa un hechizo de Muro de Fuego similar a los hechizos de druida y mago. El muro puede tener la forma de una cortina de hasta 20 metros de longitud entre las dos velas, o la de un anillo que rodea un espacio de hasta 5 metros de diámetro cuando las velas están colocadas a ambos lados del individuo que las ha encendido. El anillo se moverá junto con el usuario siempre que éste transporte las dos velas (en ese caso el círculo se encoge automáticamente hasta rodear únicamente al portador de las velas). El muro tiene 5 metros de altura y causa 4d6 pg a cualquier criatura que lo atraviese, 2d6 pg cada turno a las criaturas en un radio de 0'5-3 metros de las velas, o 1d6 pg cada turno a las criaturas que se encuentren dentro de un radio de 3-6 metros. (Pequeña: 150 PE; grande: 600 PE).

Vela de disrupción

Una vez encendida, esta vela resulta de gran efectividad contra los no muertos. Esqueletos, zombis, gules y sombras sufren 3d4 pg por turno mientras se encuentren dentro del área de efecto; todos los no muertos de los niveles más altos, clase especial incluida, sufren 1d4 pg de daño por turno. Si un sacerdote o paladín enciende la vela, el poder de ese personaje para expulsar no muertos aumentará en dos niveles mientras la vela permanezca encendida. (Pequeña: 125 PE; grande: 500 PE.)

Vela de encantamiento

Encender esta vela activa un Hechizo de Fuego similar al hechizo de cuarto nivel en lo concerniente al área de efecto y las tiradas de salvación. (Pequeña: 100 PE; grande: 400 PE.)

Vela de escudo

Cuando está encendida, esta vela rodea al personaje con un hechizo de Escudo u otro de Globo de Invulnerabilidad Menor, al igual que en los hechizos de mago. El 5 por ciento de esas velas proporcionan un Globo de invulnerabilidad al usuario, al igual que en el hechizo de mago. (Pequeña: 200 PE; pequeña mejorada: 300 PE; grande: 1.000 PE; grande mejorada: 1.500 PE.)

Vela de explosión

Esta vela puede ser confundida con una Vela de Bolas de Fuego o de Pirotecnia. Al

encenderla, la vela arderá normalmente durante un turno antes de apagarse. Al final del turno siguiente, estallará en una Bola de Fuego que causa 6d6 pg (3d6 pg de daño para la vela pequeña). Las tiradas de salvación son aplicables salvo para quien estuviera tocando la vela cuando ésta se apaga. (Pequeña: 50 PE; grande: 200 PE.)

Vela de flecha de llamas

El portador de esta vela sólo tiene que rozar la punta de una flecha con su llama para convertirla en una Flecha de Llamas, al igual que en el hechizo de mago. La vela permite transformar dos flechas por turno. (Pequeña: 100 PE; grande: 400 PE.)

Vela de hechizos (mago)

Esta vela es similar a la Vela de Adivinación en que la persona que la encienda puede recordar automáticamente cualquier hechizo permitido a su nivel que conozca, y puede lanzar dicho hechizo el número de veces permitido a su nivel. Por ejemplo, un hechicero de nivel 7 que conozca Bola de Fuego, podrá recordar y lanzar el hechizo dos veces, tal y como permite el nivel de su experiencia, sin que deba haber memorizado el hechizo antes. Un hechicero de nivel 8 podrá lanzar Bola de Fuego tres veces, y así sucesivamente. Pero si el hechicero no conoce el hechizo Bola de Fuego, no podrá lanzarlo y tampoco podrá lanzar hechizos que queden por encima de su nivel de experiencia (es decir, que un hechicero de nivel 5 no puede lanzar hechizos de séptimo nivel). (Pequeña: 200 PE; grande: 800 PE.)

Vela de hojas llameantes

Esta vela arde normalmente durante un turno. Durante el turno siguiente, una lengua de llamas de un metro de longitud saldrá disparada del pábilo, de manera similar al hechizo Hoja de Llamas. El daño es idéntico al del hechizo de clérigo, y mientras esté encendida la vela podrá ser utilizada como arma. (Pequeña: 100 PE; grande: 400 PE.)

Vela de luz inextingible

Esta vela proporciona la luz de una vela normal mientras está encendida y arderá hasta haberse consumido a sí misma o hasta ser apagada por la persona que la encendió. No puede ser apagada por ningún otro medio, ni tan siquiera los de arrojarla lejos, tirarla al suelo, sumergirla en agua o colocarla en el vacío. (Pequeña: 25 PE; grande: 100 PE.)

Vela de llamas

Esta vela puede ser confundida con alguna de las otras variedades. Cuando es encendida arde normalmente durante un turno. Durante el turno siguiente, una cortina de llamas similar a la del hechizo Producir Llama aparece alrededor de la vela, abarcando un círculo de 3 metros de diámetro y causando 6d8 pg de daño (3d8 pg para una vela pequeña) a todos los que se encuentren dentro de esa área (salvación contra conjuros para reducir el daño a la mitad). La vela

queda destruida por las llamas. (Pequeña: 50 PE; grande: 200 PE.)

Vela de oscuridad

En vez de luz, esta vela mágica emite Oscuridad en un radio de 5 metros, impidiendo ver nada a todos los que se encuentren dentro de esa área y a los que entren en ella después. (Pequeña: 50 PE; grande: 200 PE.)

Vela de Parpadeo

Al encender esta vela, el individuo empieza a Parpadear (es decir, desaparece de un sitio y aparece en otro sin haber recorrido el espacio intermedio) al igual que en el hechizo, y seguirá haciéndolo hasta que la vela sea apagada o aparezca fuera del área de efecto. El efecto del hechizo queda limitado al usuario, aunque en un 5 por ciento de estas velas el efecto se extiende a todas las criaturas que se encuentren dentro del área de efecto salvo la persona que encendió la vela. (Pequeña: 100 PE, grande: 400 PE.)

Vela de pirotecnia

Esta vela arde normalmente durante un turno después de haber sido encendida, y después parece apagarse. Durante el segundo turno, fuegos artificiales salen disparados del extremo de la vela al igual que en el hechizo Pirotecnia, con el mismo efecto cegador sobre las criaturas que se encuentren dentro de un radio de 3 metros de ella. La vela no lleva a cabo la segunda función del hechizo Pirotecnia (es decir, no emite humo oscurecedor). (Pequeña: 50 PE; grande: 200 PE.)

Vela de protección

Una vez encendida, esta vela rodea a quien la utilice con un aura de Protección del mal/bien (probabilidad del 50 por ciento para cada uno) en un radio de 3 metros, similar al hechizo de clérigo o mago. (Pequeña: 175 PE; grande: 700 PE.)

Vela de reflejo

Una vez encendida, el humo de esta vela forma una imagen idéntica a la del individuo que la ha encendido. La imagen es capaz de moverse de forma independiente dentro de un radio de 10 metros de la vela obedeciendo las órdenes mentales de quien tenga la vela en su mano, pero no puede moverse más allá de ese límite. Las armas, ropa y demás objetos son copiados con toda exactitud: la imagen no puede causar daños ni lanzar hechizos, aunque puede parecer que lo hace. Cada vez que una persona o criatura se encuentra con la imagen, debe hacer una tirada de salvación contra conjuros o tomar la imagen por la persona de la que es una copia exacta. Comprenderá rápidamente su error cuando la ataque, ya que la imagen es destruida por cualquier clase de ataque contra ella. La persona que encendió la vela puede salir del área de efecto sin que ello destruya la imagen, pero debe poder verla para controlarla mediante sus órdenes mentales y no puede llevar a cabo

ninguna clase de acción que no sea el moverse a la mitad de la velocidad habitual, pues de lo contrario la imagen queda destruida.

Apagar la vela elimina la ilusión. (Pequeña: 75 PE; grande: 300 PE.)

Vela de resplandor

Cuando se la enciende, esta vela emite luz equivalente a un hechizo de Luz continua. Existe una probabilidad del 5 por ciento de que la vela pertenezca a la variedad maldita, por lo que todos los que se encuentren dentro de un radio de 10 metros de ella deberán hacer una tirada de salvación contra conjuros o quedar cegados (lo que exige Curar Ceguera). (Pequeña: 50 PE; grande: 100 PE.)

Vela de refugio

Una vez encendida, esta vela mágica proyecta un hechizo de Refugio automático alrededor del sacerdote que perdura mientras arda la vela. La vela puede ser desplazada. (Pequeña: 175 PE; grande: 700 PE.)

Vela de supervivencia

También conocida como la vela del guardabosques (aunque puede ser utilizada por cualquier clase de personaje), cuando es encendida esta vela proporciona calor y luz equivalentes a los de una hoguera de dimensiones normales. Una vela pequeña arderá durante 10 horas en vez de 10 minutos, y una vela grande arde 240 horas en vez de cuatro. El 10 por ciento de estas velas también irradian un aura de repulsión de 10 metros de diámetro que surte efecto contra animales normales comunes en los bosques (gatos monteses, ratones, pájaros, ciervos, serpientes, etcétera). (Pequeña: 50 PE; pequeña mejorada, 75 PE; grande: 200 PE; grande mejorada: 300 PE.)

Vela de vapores

Esta vela arde normalmente durante un turno, y luego se apaga. Durante el turno siguiente produce nubes de humo o vapor que se expanden rápidamente hasta cubrir un área de 15 metros de diámetro. Salvo que se diga lo contrario, todos los personajes y criaturas que se encuentren dentro de esa área serán afectados, incluidos los que entren en la nube más tarde. Una tirada contra veneno exitosa no produce ningún efecto, y el fracaso de la tirada hace que se produzca dicho efecto. La nube se disipa un turno después de que la vela haya sido apagada (debe ser rociada con agua para que deje de producir vapores).

Existen cinco tipos de Velas de Vapores:

Gas enloquecedor: Las víctimas actúan como si se hallaran bajo los efectos permanentes de Confusión, al igual que en el hechizo. Curarlas exige utilizar cualquiera de entre los hechizos Curar, Restaurar, Deseo Limitado, Alteración de la realidad (de la primera edición del AD&D) o Deseo.

Humo: Se forma una nube de humo muy denso que impide ver nada a más de medio metro de distancia. Si la vela es encendida

dentro de un recinto cerrado más pequeño que la mitad del tamaño del área esférica de efecto de la vela (diámetro de 15 metros), todos los personajes —incluido el que encendió la vela—, deben hacer una tirada de salvación contra veneno o asfixiarse en 1d4 + 1 turnos.

Olor agradable: Consume todos los vapores nocivos que haya dentro de su área de efecto (incluidos todos los gases venenosos, super recalentados, corrosivos o que causen cualquier otro efecto perjudicial), dejando el aire puro y perfumado.

Sueño: Afecta a todos los personajes y criaturas de todos los niveles dentro del radio de acción de 15 metros de la vela, salvo al individuo que la ha encendido. El Sueño dura mientras las víctimas permanecen en contacto con los vapores, más 1d10 turnos después de su desaparición.

Veneno: Crea una nube de gas venenoso contra el que todos los personajes deben hacer una tirada de salvación o morir (sufriendo 20 pg si la tirada tiene éxito). (Pequeña: 75 PE; grande: 300 PE.)

Vela de visibilidad

Una vez encendida, todas las criaturas u objetos que se encuentren dentro del área de efecto de la vela y que sean invisibles a través de medios mágicos se vuelven automáticamente visibles (la invisibilidad psiónica no queda revelada). La invisibilidad no es recuperada en el caso de que la criatura afectada salga del área de efecto de la vela, a menos que eso sea normal para dicha criatura. Las criaturas a las que resulta difícil ver debido a un camuflaje natural o artificial no son afectadas, y los objetos escondidos no quedan revelados. (Pequeña: PE 100; grande: 400 PE.)

Fabricación de velas

Cada entrada de la lista de ingredientes sugeridos que se da a continuación para fabricar velas mágicas tiene dos partes. La primera relaciona una o más hierbas, especias o perfumes necesarios para fabricar la vela, y la segunda parte relaciona los ingredientes adicionales necesarios para generar los poderes de las velas.

Vela de adivinación: Se necesitan tres de las esencias sugeridas siguientes: flores de manzano de la estación anterior, agua de rosas, salvia, gota de nieve, algas marinas, té, flor de fresno, espino, bayas rojas, flor de ciruelo; unas cuantas gotas de sangre del sacerdote o druida, más agua bendita o un tazón de jugo de muérdago obtenido de bayas recogidas en invierno.

Vela de bolas de fuego: Hierba de fuego; fósforo y gotas de sangre de un dragón rojo o de la cabeza de dragón de una quimera o gorgimera.

Vela de defensa: Pachulí o baya de enebro; fósforo y *aqua vitae*, más sangre de un dragón rojo o de la cabeza de dragón de una quimera o gorgimera.

Vela de disrupción: Mirra, flores de melocotonero y agua de rosas; agua bendita y gotas de sangre de una criatura no humana especialmente santa.

Vela de encantamiento: Almizcle de ciervo o civeta; gotas de sangre de una dríada, lamia o sirina (*Compendio de Monstruos III*).

Vela de explosión: Flor de espino; fósforo y *aqua vitae*, más granos de carbón de leña, azufre y salitre.

Vela de flechas de llama: Aceite de citronella; fósforo y gotas de sangre de un sabueso infernal, tritón de fuego, dragón de fuego o sapo de fuego.

Vela de hechizos: Romero y salvia; sangre de una criatura no humana altamente inteligente que utilice hechizos.

Vela de hojas de llama: Musgo de roble, serbal o zumaque; fósforo y sangre de un sabueso del Infierno o un pirolisco.

Vela de luz inextinguible: Primavera; fósforo y sangre de un blindheim (cfr *Fiend Folio*) o fluidos abdominales de un amigo del fuego.

Vela de llamas: Hierba de fuego; fósforo y gotas de sangre de una salamandra o un fénix.

Vela de oscuridad: Verbena púrpura; tinta de pulpo o calamar gigante y sangre de un acechante o reptante oscuro (cfr *Fiend Folio*).

Vela de parpadeo: Jugo de cebolla y raíz de achicoria machacada; unas cuantas gotas de sangre de perro parpadeador.

Vela de pirotecnia: Mimosa; fósforo y fluido de un fuego fatuo o boggart.

Vela de protección: Para Protección del Mal, utilizar tres de entre las esencias siguientes: ajo, savia de acebo, flores de melocotonero, brotes de primavera, ruda, enebro; sangre de criaturas especialmente santas como couatls, opinicuses, paladines o similares. Para Protección del Bien, utilizar tres de entre las esencias siguientes: belladona, flores de aulaga, brotes de primavera o pétalos de rosa marchitos; sangre de una criatura especialmente maligna, como un demonio, bruja o similares.

Vela de reflejo: Esencia de rosas y hoja de laurel; sangre de un camaleón gigante y savia de árbol del ahorcado, más varias gotas de mercurio.

Vela de resplandor: Vetiver, fósforo y fluido de espíritu del magnesio (cfr *Fiend Folio*).

Vela de refugio: Flores de melocotonero, tuberosa y aceite de naranjas amargas; agua bendita, ajo y almizcle de mofeta gigante.

Vela de supervivencia: Pachulí, hoja de acebo, trébol de cuatro hojas y flor de naranjo; fósforo y sangre de una serpiente de fuego.

Vela de vapores: Madera de sándalo o hierba gatera (gas enloquecedor), amapola (sueño), esporas de diente de león (humo), belladona (veneno); fluido de un balbuceador salivante (locura), ungüento de espíritu del sueño o aceite de corteza de sauce negro (sueño), polvo de carbón de leña sin ninguna impureza (humo), veneno de serpiente gigante (veneno). La vela beneficiosa de Olor Agradable requiere una mezcla de muérdago, romero, cardo aromático y brezo blanco.

Vela de visibilidad: Raíz de orris o a escoger entre raíz de achicoria y semillas de helecho (esporas); sangre de una criatura no humana con poderes adivinatorios.

ALGO TOTALMENTE DISTINTO

Un tesoro sin variedad no es un verdadero tesoro.

Los encuentros de combate son el centro alrededor del que giran todas las aventuras del *AD&D*. Una vez derrotados los enemigos y superadas las trampas, el grupo se carga con pilas de monedas y distribuye los objetos mágicos como si las únicas cosas de valor existentes en el mundo estuvieran hechas de oro, plata, gemas y encantamientos. Pero el desafío no debería terminar cuando se da la última estocada o se lanza el último hechizo. Los tesoros que obtiene un grupo pueden ser tan intrigantes y dar tantos problemas como el más astuto de los oponentes, y el esfuerzo necesario para recuperar los frutos monetarios de la victoria debería estar a la altura de dicho triunfo.

La ruta realista

No todos los tesoros que se encuentran en los mundos de juego de *AD&D* se miden en monedas o pueden ser metidos en *bolsas de retención*. También existen obras de arte, artículos funcionales, ingredientes de hechizos y pistas que llevan a otras aventuras. De hecho, la gran mayoría de tesoros deberían consistir en artículos que sean obviamente valiosos pero que pueden llegar a valer más que su peso en diamantes u oro. Algunos objetos podrían tener un valor intrínseco muy reducido, pero no tener precio para un coleccionista o como herencia.

Desafiar a tus jugadores con tesoros que se salgan de lo usual añade una nueva dimensión al juego. Trasladar de un lado a otro una alfombra inapreciable que una vez enrollada se convierte en un cilindro de cinco metros de altura y treinta centímetros de diámetro y que pesa doscientos kilos plantea un problema de logística capaz de hacer sudar a cualquiera. Pon esa pequeña joya dentro de una mazmorra y disfruta de la diversión. Si los héroes consiguen llevar la alfombra a la ciudad, ve cómo se las arreglan para tratar de obtener su valor de unos comerciantes que ignoran su cualidad inapreciable o de unos estafadores, y eso incluso si el grupo conoce el verdadero valor de la alfombra. Este enfoque abre todo un mundo de posibilidades para los personajes comerciantes y para aquellos personajes cuyas historias particulares puedan haberles hecho

entrar en contacto con objetos exóticos de gran valor. Los personajes no sólo se van desarrollando gracias a la introducción de la experiencia personal fuera de los campos típicos de la magia y el combate, sino que el jugador también obtiene una nueva apreciación de asuntos tan cotidianos y prosaicos como el comercio y los viajes.

La introducción de artículos de valor, como por ejemplo obras de arte, suministros y objetos de colección, permite que el Dungeon Master estimule y recompense el desarrollo de personajes completos y equilibrados. Los jugadores rara vez son plenamente conscientes de la idiosincrasia de sus personajes a menos que exista alguna justificación dentro del juego (léase «recompensa») para ello. Al recompensar la creación de la experiencia vital de un personaje, el DM anima a los jugadores a visualizar mejor sus personajes y a mejorar su manera de jugar. Para conseguirlo, los jugadores deben escoger o generar de manera aleatoria adiestramiento profesional o aficiones para sus héroes, utilizando la sección de pericias en no armas del *Manual del Jugador* durante la generación del personaje. La historia y los viajes de cada personaje también pueden ser imaginados, no sólo para describir al personaje sino para justificar el que se le proporcionen pistas sobre objetos exóticos que podrían acabar en manos del grupo. Por ejemplo, un combatiente podría conocer el valor de la alfombra mencionada antes porque había prestado servicio como mercenario en una ciudad-estado sureña cuyos artesanos tejen alfombras similares.

Los jugadores suelen mostrarse bastante creativos ante los encuentros y las trampas. Ahora se enfrentan a una nueva amenaza dirigida a sus bolsillos. Si no saben manejar adecuadamente la variedad del tesoro con el que se van a enfrentar, sólo conseguirán esa fracción de los despojos que perdura en forma de monedas.

Imagínate las expresiones de sus rostros después de haber derrotado al Antiguo Gusano de Khelkotha cuando descubren que éste ha pasado las frías noches de invierno de sus muchos siglos de existencia fundiendo sus tesoros hasta obtener una esfera de oro, platino y gemas de

tres metros de diámetro o, todavía mejor, que el Gusano de Khelkotha era todo un experto en escultura y que cambió su tesoro por docenas de estatuas valiosas pero muy pesadas y de grandes dimensiones...

Muchas criaturas atacan las caravanas de los mercaderes, y muy pocas se van llevándose algo de dinero. Sus guaridas se van llenando de comida, artículos útiles para ellas y baratijas bonitas. Incluso las criaturas que roban tesoros utilizarán las monedas para comprar artículos que desean poseer. Los orcos pueden comprar esclavos kobold.

Los gnolls pueden adquirir pieles y joyas de diseños peculiares e interesantes. Un mago probablemente será un coleccionista de obras de arte o buscará especias raras y carísimas que utilizar cuando se entretiene cocinando platos exóticos. El grupo incluso puede llegar a derrotar a un sacerdote malvado cuyo zoológico de animales extraños y peligrosos sea más letal que su propietario en cuanto sus hechizos de Amistad Animal se desvanezcan después de la muerte del sacerdote. Las guaridas son hogares, no cajas acorazadas de bancos, y tienden a reflejar los gustos y la forma de vida de sus propietarios.

Un surtido de tesoros

Tesoros que abultan: Una variedad muy común de tesoro es la formada por los objetos valiosos pero que abultan y resultan difíciles de desplazar de un lado a otro. Esta categoría incluye alfombras, tapices, obras de arte, mobiliario, cuadros y materias primas. No hace falta que sean enormes para que sean valiosos, y tampoco hace falta que pesen mucho para que el desplazarlos sea un auténtico desafío.

Algunos objetos pueden ser frágiles u ocupar mucho espacio. Ejemplos de esta última variedad incluyen un cuadro de metro por metro al que no se le puede quitar el marco sin destruirlo; una docena de planchas de madera de ébano de 3 x 15 x 25 centímetros; o balas de plumas de avestruz, cada una de las cuales vale 350 mo de 1 x 1 x 5 metros y de 5 kilos de peso cada una. Esta clase de objetos valiosos pueden ser desmontados reduciéndolos a sus componentes



(quitar las gemas de una estatua, por ejemplo), pero en ese caso el valor total de los componentes no debería ser superior a una décima parte del valor del todo intacto.

La Tabla 1 describe objetos valiosos de este tipo que los aventureros pueden llegar a sacar de las mazmorras, cavernas, castillos y demás moradas de sus enemigos, y debe completarse con las siguientes observaciones adicionales. Las alfombras y los muebles pueden tener valor debido a los materiales de que están hechos, a su utilidad o a la calidad del trabajo artesanal. Los tapices pueden ser de seda, de algodón o de telas más pesadas y gruesas, y deberían ser tratados como obras de arte. Lo que representan, la calidad y los materiales utilizados para las estatuas y los cuadros debería establecer sus valores básicos (obsérvese que los cuadros pueden ser enrollados o estar enmarcados). Las herencias incluyen objetos legendarios estimados por una raza, clan o familia determinada. Las materias primas pueden ser cualquier cosa, desde tabloncillos de una madera rara hasta diamantes sin tallar, y esta categoría podría incluir semillas, cristal, plumas, telas y tintes: la gran mayoría sólo tendrán valor para artesanos experimentados o para criaturas inteligentes que coleccionen y vendan ese tipo de objetos.

Tesoros frágiles: Otro tipo de tesoro es el objeto de valor frágil, algo que quizá no pese mucho u ocupe mucho espacio, pero que puede perder su valor prácticamente por cualquier clase de malos tratos. Los malos tratos pueden abarcar desde un golpe hasta que el objeto se moje o se seque, o se vea expuesto al frío, el calor o la magia. El valor de esos objetos radica en su estado de conservación y en que estén enteros. Pueden ir desde una figurilla de cristal de 10 centímetros de altura que sólo puede aguantar 1 pg de daño antes de hacerse añicos hasta un pergamino cuya escritura (en tinta de oro) se desprenderá si es enrollado, doblado, mojado o calentado.

Algunos de esos objetos perderán valor con cada arañazo incluso si pueden soportar numerosos puntos de daño.

La Tabla 2 describe una variedad de objetos valiosos frágiles para los tesoros de fantasía. Las figurillas tienen valor por lo que representan y por el material del que están hechas (cristal, marfil, papel, madera o cerámica). Los pigmentos de los cuadros pueden irse desprendiendo y el lienzo puede quedar desgarrado, e incluso el exhibirlos ya puede ser todo un problema. Los libros podrían incluir textos históricos, biografías, guías de alquimia o registros financieros. Los objetos tecnológicos existentes en los universos mágicos pueden incluir relojes, molinos, alambiques, motores, generadores, armas de fuego, sextantes, calculadoras que funcionen mediante engranajes y ruedecillas, juguetes complicados y herramientas.

Falsa magia: Un tipo muy poco usual de tesoro es aquel que parece ser de naturaleza mágica, pero que no lo es. Esta categoría puede incluir espadas caras o muy adornadas, joyas, anillos, capas, báculos y objetos similares. Algunos de esos objetos incluso pueden irradiar magia porque se ha arrojado sobre ellos un hechizo de Luz Continua o Aura Mágica de Nystul, o pueden ser artefactos inacabados que esperan el último paso para convertirse en objetos de naturaleza verdaderamente mágica. El valor de esos objetos puede ascender hasta una décima parte del que tendrían si estuvieran «acabados», y no tiene por qué justificar los problemas a los que se debería enfrentar el grupo para apoderarse de ellos.

Objetos valiosos ocultos: Un objeto valioso oculto es cualquier cosa que el grupo puede no reconocer inmediatamente como un tesoro.

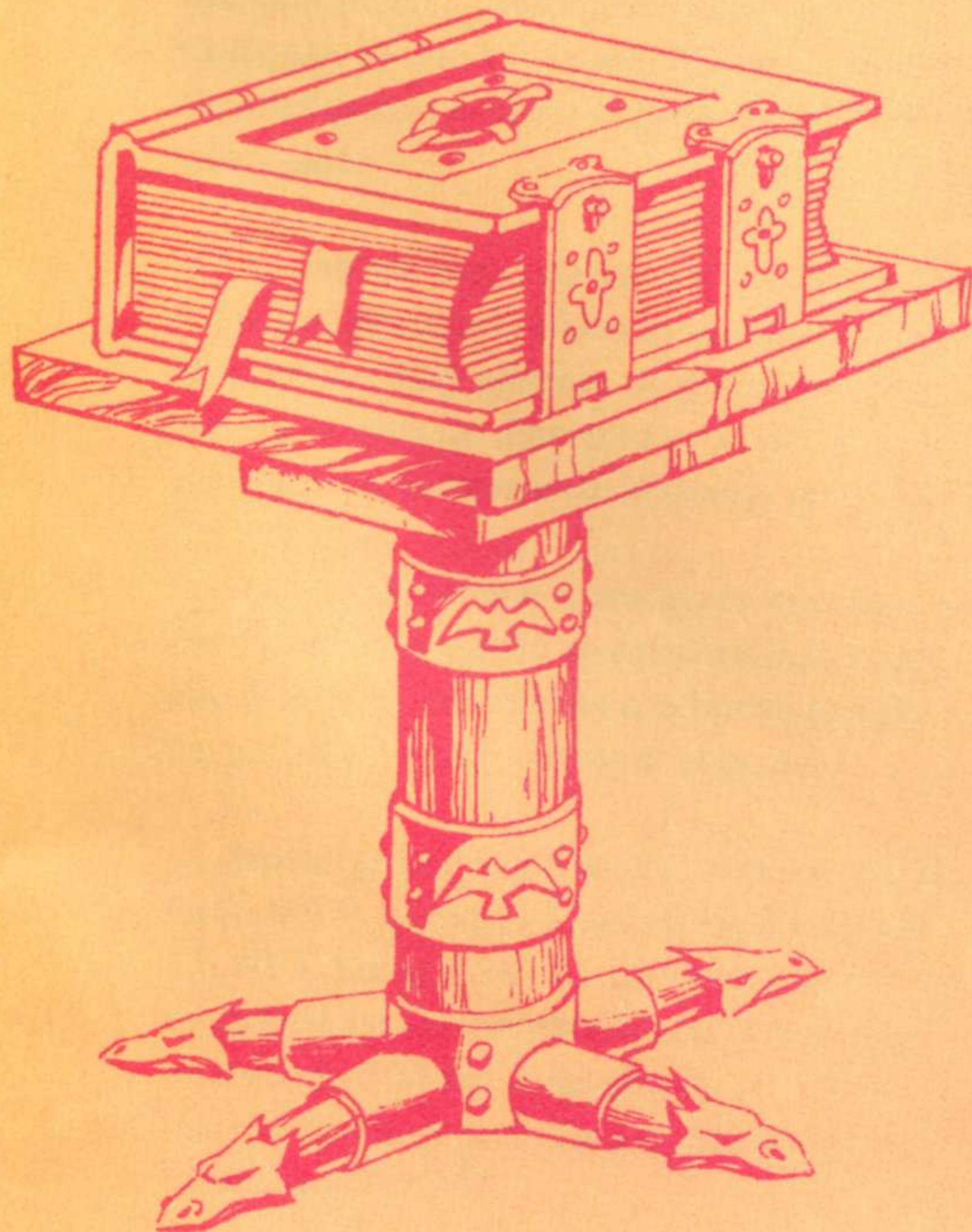
Los ejemplos más obvios son los mapas y las herencias, que son valiosos sólo si el grupo sigue las indicaciones que dan o si las guardan para permitir que vayan adquiriendo valor con el paso del tiempo. Algunos tesoros nunca llegan a caer en manos de los aventureros debido a que el grupo no es consciente del beneficio potencial que proporcionará cogerlos y venderlos, como ocurre en el caso de los dientes, escamas o glándulas de los monstruos. Otros objetos encontrados en escondites de tesoros son arrojados a un lado por ser considerados basura sin valor, en particular los componentes de hechizos y objetos tan

prosaicos como las especias, la ropa y las herramientas. Esparcir esos tesoros puede hacer que una guarida se vuelva muy valiosa, pero su uso requiere creatividad por parte de los jugadores para que éstos sepan aprovechar al máximo las oportunidades que proporcionan. Los ejemplos incluyen:

Objetos biológicos. Algunos de los atributos, valores y usos para los objetos de los que se habla a continuación son corroborados en las reglas del AD&D, en tanto que otros quedan a la discreción del DM. Ninguno de estos objetos proporcionará ventajas permanentes a sus propietarios, y la gran mayoría tienen una «vida de uso» muy corta o sólo resultan útiles para el personaje que mató a la criatura en cuestión o a personajes no jugadores, como por ejemplo alquimistas.

El tiempo necesario para obtener estos objetos (despellejar a un dragón, por ejemplo) varía dependiendo de las herramientas disponibles, del tamaño de la criatura y de la dificultad de la operación. En general, extraer un órgano determinado de un monstruo muerto exigiría 1-2 turnos, mientras que el despellejar exige 2-4 turnos por cada dos metros de longitud o altura, dependiendo de la dureza de la piel.

Glándulas: Las criaturas con ataques mágicos que involucran la emisión de gases o venenos pueden poseer glándulas relacionadas con esas capacidades y que sean valiosas. Por ejemplo, el aliento de una gorgona puede ser el resultado de la combinación de dos secreciones glandulares; y las glándulas de la gorgona pueden resultar va-



stigai
JUEGOS/JOKALDIK

Todo en:

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

**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.**

lios para magos instruidos, pero no serán de uso efectivo en combate o pueden ser activamente peligrosas si se las utiliza mal o si una glándula es puesta en contacto con la otra.

Ojos: Los ojos de muchas criaturas poderosas, como contempladores, dragones, demonios y criaturas con una mirada mortífera, serán valorados como símbolos de poder y componentes para la creación de objetos mágicos. A menos que sean sometidos a una considerable preparación mística, rara vez conservarán ninguna función útil después de la muerte.

Dientes: En la mitología griega, los dientes de dragón crecían convirtiéndose en combatientes muy leales si eran plantados como semillas de trigo. Los dientes de los dragones y de otras criaturas de gran tamaño también pueden ser muy valorados como componentes mágicos y de joyería.

Piel: Las escamas de dragón pueden ser utilizadas en armaduras, tanto mágicas como corrientes. Otras criaturas tienen pieles que los comerciantes, magos, alquimistas y artesanos pueden considerar de gran valor. Esa categoría de criaturas incluye entre otras a las bestias desplazadoras y los demonios, gorgonas, basiliscos, buletas y licántropos. Las criaturas con unas escamas, pelaje o piel hermosa que pueda ser encantada serán especialmente buscadas.

Esencia: Esta nebulosa cualidad, que algunas veces es asociada con la sangre o el cerebro de la criatura en cuestión, puede ser capturada mágicamente bajo condiciones que es conveniente sean determinadas por el DM. Los mejores candidatos para este tratamiento son las criaturas con una presencia en múltiples planos, lo que incluye demonios, monstruos psiónicos y criaturas capaces de transferir su mente a otros cuerpos.

Sangre: Las propiedades físicas o químicas de la sangre de una criatura pueden ser valiosas tanto por lo que puede llegar a hacer como por la función que puede desempeñar en tanto que componente de un hechizo. En la mitología germánica, beber sangre de dragón proporciona al héroe el poder de hablar con los animales. En la mitología griega, la sangre de un centauro podía llegar a convertirse en un potente ácido o veneno (una sustancia así fue la que provocó la muerte de Hércules). La sangre suele ser un componente de las pociones.

Otras partes del cuerpo: La ingestión o el uso de varias partes del cuerpo de algunas criaturas pueden actuar como un antídoto para los venenos, una cura de enfermedades o un método de obtener resistencia temporal a algunas clases de ataque físico o mágico. Por ejemplo, el aceite obtenido del cuerpo de una salamandra esparcido sobre el cuerpo de un personaje podría proporcionar resistencia al fuego a -2 durante uno o dos turnos. Beber una poción correctamente preparada hecha con la saliva de un licántropo podría contrarrestar o retrasar los efectos del mordisco de esa criatura en la víctima.

Algunas partes del cuerpo pueden ser valiosas por tener un valor artístico o como objeto coleccionable más que por su magia.

Recompensar la creatividad de esta manera hará que la campaña resulte más interesante y

quitará un poco de importancia al combate y la magia.

Información: La información puede ser tan valiosa que no tenga precio, pero la inmensa mayoría de jugadores pasan por alto esta gran verdad. Un montón de papeles puede ser el diario personal de las aventuras que quien lo escribió ha vivido en una caverna o mazmorra cercana, y puede incluir descripciones de los encuentros y los nombres de criaturas que pueden ayudar al grupo. Los restos de un aventurero podrían indicar qué le mató y a dónde fue el asesino después... lo cual resulta de gran utilidad en el caso de que haya que enfrentarse a cocatrices, medusas o dragones. Los mapas fiables y detallados son útiles incluso si no indican cómo llegar a un tesoro: un comerciante puede pagar muy bien detalles sobre las costas de otras tierras. Un tesoro puede contener una lista de extorsión de criaturas de los alrededores que pagaban al habitante fallecido a cambio de que éste las dejara en paz, o podría incluir un mapa que indicara los mejores puntos donde tender emboscadas a lo largo de una ruta comercial muy concurrida, o podría contener un mensaje sobre un ataque planeado por un grupo de criaturas malignas. Otra posibilidad es que el tesoro contenga un libro que indique los valores de ciertos objetos que pueden ser vendidos, como los que se han ido relacionando en las secciones anteriores.

Objetos de valor funcionales: Los componentes de hechizos y otros objetos comunes, como por ejemplo una cuerda o comida, pueden resultar extremadamente valiosos aunque sean de lo más corriente y prosaico, especialmente si existe una gran demanda pública de ellos o si su uso resulta necesario para asegurarse la victoria en el futuro. Por ejemplo, el grupo podría en-

contrar estacas de madera y mazos en los cadáveres de un infortunado grupo de orcos, no lejos del cubil del vampiro que los orcos se estaban preparando para atacar. Se sugiere consultar la lista de equipo en el *MdJ* para que sirva como fuente de inspiración.

Otros objetos: Muchos objetos están casi totalmente desprovistos de valor salvo para quienes tengan conocimientos o necesidades especializadas. Los ejemplos más obvios son los componentes de hechizos, que pueden no servir de nada a quien no sea capaz de lanzar hechizos. Los objetos coleccionables (vajillas y cuberterías, sellos, libros, monedas antiguas, figurillas de cristal) también suelen tener muy poco atractivo para quienes no sean coleccionistas. Lo mismo ocurre con las herencias, aunque su uso y sus compradores potenciales son todavía más limitados, pero el valor percibido de esos objetos puede llegar a rozar lo espectacular. (Después de todo, ¿qué eran los Silmarils de Tolkien sino herencias élficas extremadamente valiosas?)

La gente también valora enormemente a sus animales domésticos y objetos personales, sin que el elevado valor que se les da tenga ninguna relación con su valor intrínseco.

Recuerda que el valor de todos los objetos depende del comprador. Una herencia familiar que se encuentre en posesión de un enemigo odiado tendrá mucho más valor para esa familia que una que se encuentre en manos de un amigo. El familiar secuestrado de un mago vale más cuando el enemigo del mago está pujando por él que en el caso de que el mago sea la única persona dispuesta a pagar para recuperarlo.

Objetos mágicos: Ningún examen de los objetos valiosos estaría completo si no incluyera los objetos mágicos. El punto más importante de utilizar la magia como un tesoro estriba en re-



ducir al mínimo sus apariciones y en que éstas sean muy raras. Los jugadores no deben llegar a esperar encontrarse con objetos mágicos como parte de cada tesoro (aunque sea el de un dragón), pues en ese caso la campaña perderá credibilidad. Los objetos mágicos deberían «decir» algo, proporcionar una pista sobre las condiciones locales, las presas de la criatura de que son propiedad o pistas a otras aventuras que pueda haber en la zona. Los héroes pueden encontrar una espada normal y corriente en una mazmorra, y enterarse luego de que su propietario era un guerrero de gran renombre y que su familia está muy interesada en dar con él. Evita utilizar las tablas aleatorias de objetos mágicos salvo como último recurso.

Incluir únicamente objetos que tengan razones para estar ahí hace que la campaña tenga una gran cohesión interna, y proporciona pistas e indicaciones a los jugadores en cada turno. En algunos casos quizá no sea posible revelar el origen de cada objeto mágico para que se pueda conocer la historia completa de cómo llegó a manos del grupo, pero ése sería el ideal. De esa manera, el DM conserva el control de la campaña y puede relacionar acontecimientos distantes guiando a los jugadores o justificando las situaciones de la campaña.

Los nuevos objetos mágicos resultan interesantes para los aventureros con mucha experiencia que han acabado hartándose de la gama «normal» de anillos, varitas y espadas. Los nuevos objetos también tienen un valor de enigma, pues los propietarios pueden pensar que han adquirido un objeto conocido cuando en realidad se les pasan por alto muchos de los poderes de la nueva versión. Los objetos mágicos no necesitan ser obviamente poderosos para resultar útiles, y la magia sutil puede ser más efectiva que las variedades más obvias. A continuación se da una breve descripción de unos cuantos objetos nuevos posibles: los DM tendrán que desarrollarlas cuando sea necesario, y también deberán asignarles valores en Puntos de Experiencia.

Escudo que desvía los golpes: Este escudo hace menos probables los ataques contra su usuario obligando a los oponentes a escoger otro objetivo siempre que ello sea posible. Cuando se tira un dado para la determinación aleatoria de qué personaje está siendo atacado por un enemigo, si la primera tirada indica al portador del escudo que desvía los golpes habrá que repetirla. Opcionalmente, el escudo podría proyectar una forma del hechizo sacerdotal Refugio.

Escudo de defensa mágica: Ofrece a su usuario una bonificación +4 contra armas de aliento y hechizos que pueden ser esquivados (por ejemplo, Rayo Debilitador), pero no ofrece bonificación en la tirada de salvación contra golpes de arma o ataques con área de efecto (por ejemplo, aceite ardiente, Bola de Fuego no dirigida contra el usuario).

Anillo de protección: Este anillo evita que cualquier ataque físico alcance a quien lo lleva puesto durante cada turno, pero al coste de una carga (dos si el atacante estaba utilizando un arma mágica). El anillo tiene un máximo de 20 cargas, y cuando un ataque consume la última carga, la piedra se hace añicos. En el caso de que deba enfrentarse a una magia muy poderosa, el anillo puede li-

mitarse a desviar el ataque hacia otro personaje. Opcionalmente, el anillo podría funcionar al igual que en el hechizo Piel de Piedra.

Guantes de Intercepción: Quien los lleve puestos puede atrapar cualquier proyectil lanzado o disparado hacia la parte delantera de su cuerpo, siempre que no sea sorprendido y el proyectil no proceda de un artilugio de asedio o de un arma de fuego. Cualquier proyectil dirigido contra quien lleve puestos los guantes o que se ponga a su alcance (un metro) puede ser interceptado, tanto si el ataque va dirigido contra él como si va dirigido contra otro personaje. El portador de los guantes debe hacer una tirada de destreza con 1d20 para conseguir atrapar el proyectil, y mientras lo haga no podrá tener nada en ninguna mano. Las flechas, dardos, piedras y proyectiles de honda mágicos tienen bonificación para impactar, que es aplicada como modificador negativo a la tirada de destreza.

Proyectil de honda pulverizador: Esta arma +1 actúa como una piedra de honda normal hasta que choca con su blanco, momento en el que causa 4d4 pg o tres puntos estructurales de daño. La piedra sólo puede usarse una vez, después de lo cual su magia se disipa.

Espada de tajo: Esta arma +2 causa un punto de daño estructural si es usada sobre un objeto inanimado, y el filo atraviesa la piedra y la madera con idéntica facilidad. Destruye el escudo de un oponente si se le ordena antes de tirar el ataque, si la espada impacta en la clase de armadura del objetivo: la víctima no sufre ningún daño, pero el escudo debe hacer una tirada de salvación contra golpe destructor. De lo contrario, es meramente una espada +2.

Espada de represalia: Normalmente es un arma +1, pero la Espada de Represalia es +5 contra cualquier criatura que haya golpeado a quien usa la espada en combate físico producido dentro de la última hora.

Casco de protección sensorial: Este casco que cubre toda la cabeza protege a quien lo lleve puesto con una bonificación +4 en la tirada de salvación contra ataques de luz, mirada y sonido, y contra ataques de gas que requieran inhalación. No tiene ninguna utilidad contra los vene-

nos no gaseosos.

Torque de estabilidad: El portador no puede ser movido salvo si él decide moverse. Esto incluye caer, ser arrastrado, ser empujado o llevado a cuestras y los impactos de un arma. El portador puede caminar, correr, saltar y trepar de la manera normal, pero ninguna fuerza exterior puede desplazarle. Cualquier ataque que derribaría o empujaría al portador no surtiría ese efecto, sino que le causará 1d3 pg. El portador no puede caminar sobre las paredes, desplazarse por el techo cabeza abajo ni similares.

Anillo de inocuidad: Este anillo crea la ilusión de que quien lo lleva puesto es un campesino bajito, flaco y harapiento de una apariencia general que no tiene absolutamente nada de amenazadora. Es muy improbable que sea atacado hasta que todos los miembros de su grupo lo hayan sido.

Cáliz de plata: Este objeto puede crear tres veces al día su capacidad en cualquier líquido, veneno o antídoto no mágico. El líquido puede ser licor o cualquier otra sustancia fluida, como sopa, agua, vino, sangre de un animal, mercurio o almíbar. La sustancia debe estar líquida a la temperatura ambiente (cuando aparezca el fluido estará caliente). El usuario no podrá hacer una petición tan específica como un antídoto contra el envenenamiento por cianuro a menos que conozca esa sustancia.

Ceñidor de defensa posterior: Este cinturón permite que quien lo lleva puesto detecte los ataques que vengan de atrás, con lo que niega cualquier bonificación de ataque que un enemigo podría obtener si no fuera por su presencia. Si el atacante puede ser visto, también elimina el efecto sorpresa.

Báculo de batalla: Este báculo +1 permite a su usuario doblar el número normal de ataques por turno que le está permitido. Una vez al día, también puede ser arrojado mientras está girando y causará el doble del daño normal al primer ser con el que choque.

En resumen, utiliza los tesoros no como la meta final de tu aventura, sino como aventuras en sí mismos, y haz que lleven a nuevas empresas y glorias futuras.

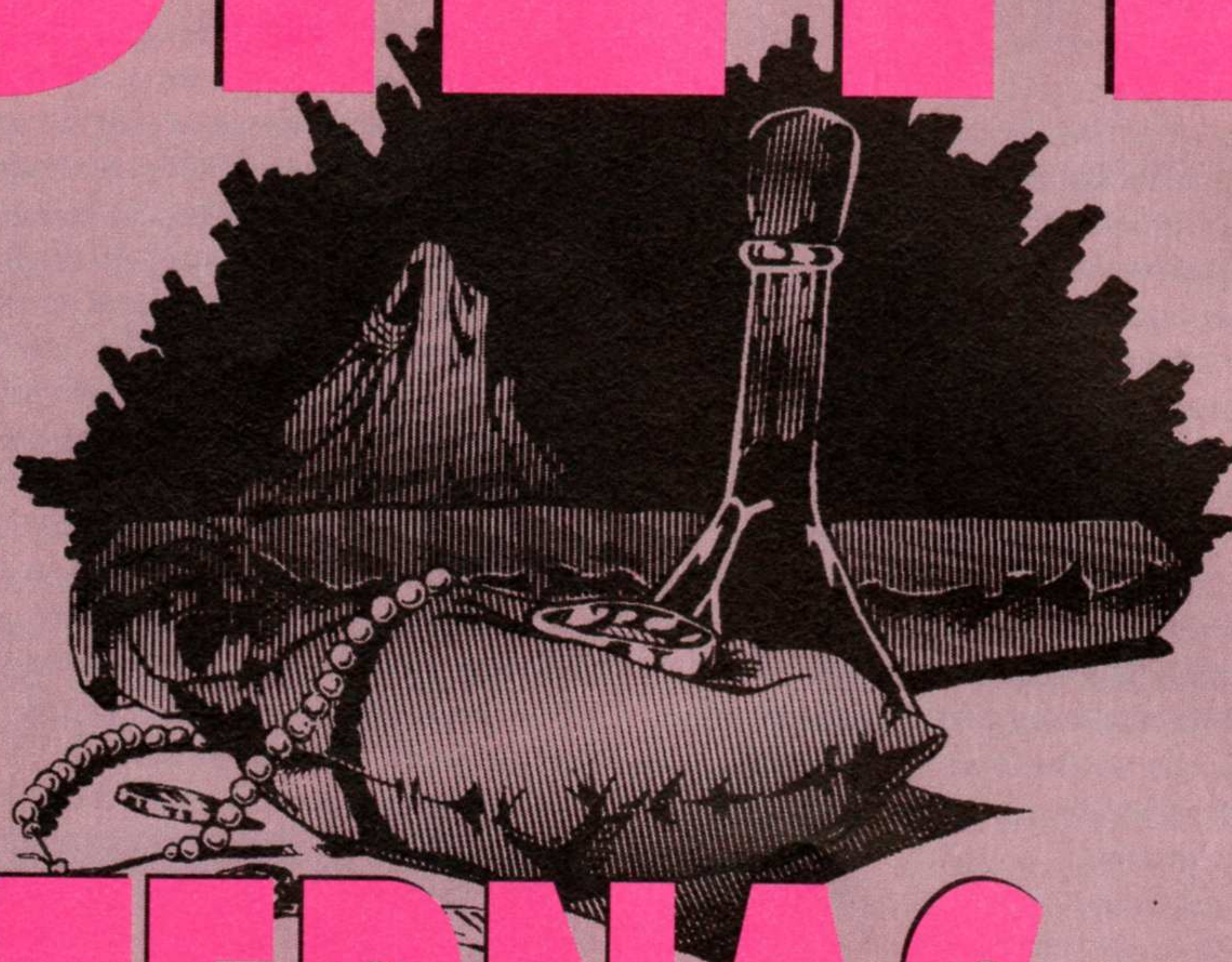
Tabla 1
Tesoros que Abultan

Tesoro	Peso (kilos)	Dimensiones (Metros)	Valor (mo)
Alfombras	10-450	5x5 a 50x100	100-10.000
Tapices	5-150	0,5x1,5 a 3x10	100-25.000
Estatuas	2-4.500	0,5 a 3 m altura	50-350.000
Mobiliario	20-2.000	cualquiera	50-50.000
Cuadros	2-200	0,5x0,5 a 1,5x3	75-100.000
Herencias	2-450	0,5x0,5 a 1x3	300-10.000 +
Materias primas	Cualquiera	cualquiera	100-200.000

Tabla 2
Tesoros Frágiles

Tesoro	Dañado por	Dimensiones (cm)	Valor (mo)
Figurillas	golpes	3-30 altura	50-10.000
Cuadros	agua, calor, cortes	30x30 a 200x200	100-50.000
Libros	agua, calor, cortes	7x15 a 60x90	50-20.000
Tecnología	agua, calor, golpes	3-90 longitud/altura	100-35.000

SIETE



LINTERNAS SORPRENDENTES

Ilumina tu camino a través de los Reinos Olvidados con estas lámparas mágicas.

Por Stephen Giles

Ilustración de Robert Klasnich

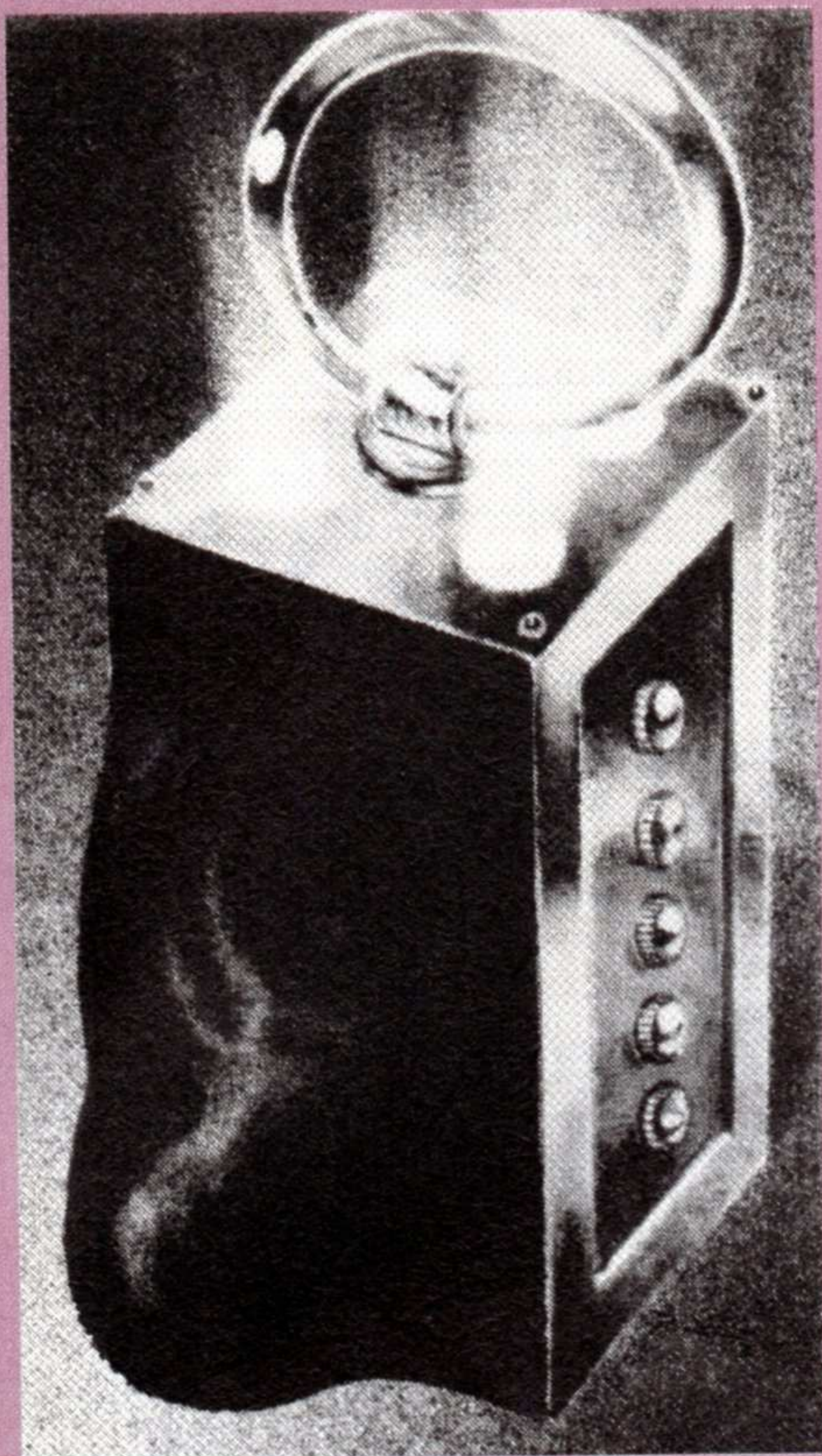
Una fuente de luz en la que se pueda confiar es una posesión de valor inestimable para cualquier aventurero en el *AD&D*, y las linternas son especialmente fiables. En consecuencia, parece lógico suponer que los hechiceros más ingeniosos de los *Forgotten Realms* habrán tenido la idea de añadir algunos efectos o poderes mágicos a un objeto tan práctico. A continuación se dan siete ejemplos únicos de linternas mágicas de los Reinos.

Luz Zarcillo de Bashal

Descripción: La Luz Zarcillo es una linterna rectangular con una base de 15 x 15 centímetros. Tiene dos placas móviles situadas en lados opuestos de la linterna, con una columna vertical que contiene cinco protuberancias

ajustables en uno de los lados, donde no hay placa móvil. Cuando una de las placas se abre, revela una membrana negra que vibra y tiembla. La membrana está caliente al tacto y tiene una textura muy gomosa. Si se la contempla desde detrás (a través de la otra placa abierta), la membrana no puede ser vista y se observa una lámina metálica con una hilera de cinco válvulas horizontales correspondientes a las cinco protuberancias del lado. Cuando se gira una protuberancia en el sentido de las agujas del reloj, el mecanismo abre la válvula correspondiente. Cuando la luz de la linterna roza la membrana, hace que ésta se anime y empiece a brotar de la válvula abierta en forma de largo zarcillo negro. Cada válvula adicional abierta aumenta la longitud del zarcillo.

Zarcillo: CA 1; DG 2-6 (según el número de válvulas abiertas); GACO 13 (ver texto), AT 1; Daño 1d8 + 1; AE aturdimiento, constricción; RM 5 por ciento; Tam 3-9 metros (1'5 por DG). El zarcillo ataca como un monstruo con 8 DG y golpea igual que un látigo. Los que son golpeados por el zarcillo deben hacer una tirada de salvación contra paralización, o quedan aturridos durante dos turnos en los que serán incapaces de moverse, atacar, defenderse o usar hechizos o psiónica. Si la puntuación obtenida en la tirada de ataque supera en dos la necesaria para impactar, el zarcillo rodea a su víctima y empieza a apretar. Esta constricción causa 1d10 pg a cualquier criatura pequeña o de tamaño humano hasta que el zarcillo es destruido o se le ordena que deje de apretar. Una víctima captu-



rada no necesita hacer más tiradas de salvación contra parálisis después de la primera. A menos que sea desactivado o destruido, el zarcillo actuará durante 2d6 turnos.

El zarcillo es de una consistencia muy gomosa, por lo que las armas no mágicas sin filo no surtirán ningún efecto contra él. Las armas no mágicas con filo o punta causarán 1 pg por impacto, y las armas mágicas de cualquier clase causarán el daño normal. El zarcillo obtiene 1 DG adicional por cada válvula que se abra después de la primera (desde 2 DG por una hasta 6 DG por las cinco). La membrana es destruida si queda reducida a cero puntos de impacto, y entonces la Luz Zarcillo se convierte en una linterna normal. El proceso requerido para crear nuevas membranas es descrito en el libro de hechizos de Bashal (ver «Historia»), pero el texto desapareció hace muchos años.

Historia: La Luz Zarcillo fue la última creación del hechicero Bashal de Amn. Bashar era miembro de la orden de los Magos Encapuchados, y fueron sus recursos los que le permitieron crear su obra maestra. Por desgracia, Bashar enfermó de gravedad después de haber terminado la linterna y murió poco después. La linterna quedó en manos de la orden, que la vendió al líder de una importante familia de comerciantes a cambio de ciertos servicios prestados. Después, la linterna cambió de manos varias veces antes de acabar en posesión de un guerrero de la Orden del Jabalí Azul llamado Crosess Paloma Blanca.

Crosess llevó la linterna consigo hasta su muerte, ocurrida hace casi cincuenta años. Después de su muerte, la linterna cayó en manos de uno de los jóvenes estudiantes de

Crosses, Helrik Cinto Rojo. Lo último que se sabe de Helrik es que se unió a un grupo de aventureros y que viajó con ellos hasta las Montañas Copo de Nieve, después de lo cual no se ha vuelto a tener noticias del grupo. Muchos buscadores de tesoros han ido a las montañas en su busca, pero hasta el momento ninguno ha logrado dar con ellos.

El libro de hechizos de Bashal, que quizá siga en poder de los Magos Encapuchados, está encuadernado en cuero negro reforzado con remaches de cobre. Además de la fórmula para recrear la membrana, contiene los siguientes hechizos: Amigos, Armadura, Bolsillos Profundos, Polimorfizarse a Sí Mismo, Encontrar Familiar, Fuerza Fantasmal, Infravisión, Lentitud, Levitar, Luz Continua, Masamorfismo, Muro de Fuerza, Nube Letal, Cerradura de Hechicero, Puerta Dimensional, Sello de Serpiente Sepia, Volar, Telaraña, Tormenta de Hielo y Truco de la Cuerda. Valor en PE: 8.000

Deslumbradora de Melena Dorada

Descripción: La Deslumbradora es uno de los objetos mágicos más hermosos y complicados jamás construidos. Su apariencia general es la de una cabeza de león complejamente moldeada y tallada, unida a un cilindro dorado que tiene dos grandes gemas verdes en los ojos. Los materiales en sí ya valen miles de monedas de oro. Saliendo de las orejas del león hay un aro de oro con asa de marfil. Las fauces del león se abren permitiendo la salida de la luz. Una extraña cualidad de la linterna es que no parece quemar ningún combustible para producir su luz. La linterna da luz cada vez que las fauces se abren, y ésta no puede ser extinguida. Talladas en la parte de atrás



del cilindro hay dos palabras escritas en alfabeto común: «Deslumbra» y «Ruge».

Cuando las fauces están abiertas y se pronuncia la orden «Deslumbra», la boca del león deja escapar un chorro de luz cegadora.

Este haz luminoso produce los mismos efectos que el hechizo de mago Confusión, y los efectos duran 1d4 turnos. Si la criatura alcanzada por el haz luminoso hace una tirada de salvación contra conjuros, la duración de la Confusión queda reducida a un turno. Este poder no surte ningún efecto contra criaturas que no puedan ver, y puede ser utilizado una vez cada veinticuatro horas.

Cuando se pronuncia la orden «Ruge» y se abren las fauces ocurren varias cosas. En primer lugar, la luz se debilita y los ojos de la linterna empiezan a brillar. En segundo lugar, la linterna absorbe una gran cantidad de aire. Este movimiento repentino del aire apaga todas las antorchas en un radio de cinco metros. Inmediatamente después (pero todavía durante el mismo turno en el que se ha pronunciado la orden), la cabeza de león emite un rugido que ensordece a todas las criaturas que se encuentren dentro de un radio de cinco metros y crea un Cono de Fuerza de cuarenta metros de longitud y diez metros de anchura en el extremo. Cualquier criatura que se encuentre dentro del cono sufre 2d10 de daño, y es derribada si falla la tirada de salvación contra varitas mágicas. El cono de fuerza destruye puertas y estructuras de madera ligeras cuyo grosor sea inferior a los treinta centímetros, y también causa 1d4 puntos estructurales de daño a cualquier construcción de piedra o tierra. Si la linterna es utilizada debajo del nivel del suelo, hay muchas probabilidades de que derrumbe el techo. Este poder de la linterna sólo puede utilizarse una vez a la semana.

Historia: La linterna fue creada en la ciudad de Myth Drannor durante su momento de máximo esplendor cultural. Fue modelada por un orfebre enano de grandes dotes artesanales, y fue encantada por el hechicero Melena Dorada, quien no se conformó con crear un poderoso objeto mágico sino que también obtuvo una obra de arte de gran belleza. Después de la caída de Myth Drannor, un mago elfo llamado Cabellos de Plata partió con ella hacia Encuentro Eterno. Su grupo fue atacado por una banda de orcos que lograron vencer y esclavizar a los elfos utilizando la sorpresa y la superioridad numérica. La linterna permaneció en la gran sala del jefe de los orcos hasta hace veinte años, cuando una banda de ladrones halfling conocida como Mano Veloz, S.A., se infiltró en el cubil y logró salir de él con muchos tesoros, la linterna entre ellos. La banda vendió la linterna a un mercader de Agua de Wyvern, quien a su vez se la vendió a un rico comerciante de Arabel. El comerciante la tuvo en su poder durante unos años hasta que murió. En su testamento, legaba la linterna a un sobrino favorito suyo que vivía en Scornubel. Por desgracia, la caravana que llevaba la linterna a la residencia del sobrino fue atacada por un grupo de bandidos al oeste de Gran Cuerno. Esto ocurrió el año



pasado, y el sobrino del comerciante ha ofrecido una elevada recompensa por la linterna. Valor en PE: 5.000

Faro Abominable de Illag

Descripción: Esta fuente mágica de luz es una creación del mal. Es un cilindro de medio metro de altura y 25 centímetros de anchura con un juego de cortinillas móviles, y está hecha del acero más negro imaginable. Parece estar parcialmente fundida, pero se trata de un adorno deliberado. El cilindro termina en una calavera cuyas cuencas están adornadas con dos ónices negros. El asa que sobresale de la parte superior de la calavera está hecha de hueso humano. La linterna pesa unos nueve kilos.

Si cualquier personaje de alineamiento legal toca este objeto maligno, sufre 1d10 pg de daño; los personajes neutrales que la toquen sufren 1d6 pg. Si es tocada por un personaje maligno, le obliga a hacer una tirada de salvación contra conjuros (bonificaciones de sabiduría aplicables), o será poseído de tal manera que el personaje es incapaz de soltar el Faro y luchará para conservarlo llegando hasta el extremo de arriesgar su vida. Este efecto es permanente, y sólo puede ser eliminado mediante un hechizo de Deseo Limitado o Deseo.

El encantamiento del Faro es de naturaleza doble. En primer lugar, la linterna puede crear un Cono de Oscuridad de 5 metros de longitud y 5 de anchura en el extremo, que persiste mientras el portador de la linterna siga concentrado. En otros aspectos, esta oscuridad es la misma que la del hechizo Oscuridad, radio 5 Metros de mago de segundo nivel.

La segunda función del objeto es la que ha dado su nombre a la linterna, que puede ser activada mediante una orden mental para que sirva como faro a todos los no muertos que se encuentren en la zona.

Cuando este poder es activado, los ónices de las cuencas de la calavera empiezan a emitir luz negra en forma de parpadeo. De uno a cuatro turnos después, todos los no muertos en un radio de cien metros de la linterna son invocados por esa luz. Esos no muertos son controlados por el portador de la linterna como si fuera un sacerdote caótico del mismo nivel que su clase verdadera, y los no muertos que no queden controlados atacarán al portador de la linterna. Si el personaje es dual o multiclase, utiliza el nivel más bajo del personaje. La invocación no surtirá efecto si el portador de la linterna se encuentra en una zona a la que los no muertos no puedan llegar. Por ejemplo, un grupo de esqueletos no podrá llegar hasta el grupo si está separado de él por una puerta cerrada. Los no muertos invocados se desplazan a su velocidad normal.

Historia: Esta abominación fue creada por Illag, el Mago del Vacío, con la ayuda de los sacerdotes de la Orden Execrable. De hecho, Illag se la vendió al templo de Thay a cambio de ayuda divina. La linterna permaneció en el templo hasta hace aproximadamente cincuenta años, cuando fue robada por Zanepar, un joven sacerdote de Zhentarim, quien la llevó a la Fortaleza de Zhentil. Zanepar utilizó este objeto maligno en muchas ocasiones durante las batallas libradas por su hermandad para controlar el área del Mar de Luna; pero cuando se le dijo que debía entregar la linterna a sus superio-

res, Zanepar huyó a los Picos del Trueno llevándosela consigo. La linterna no fue vuelta a ver hasta hace tres años, cuando fue utilizada por un chamán orco durante una incursión. Muchos agentes de la Fortaleza de Zhentil han ido a las montañas con la esperanza de encontrar el artefacto y volver con él, pero hasta el momento ninguno de ellos lo ha conseguido. Se rumorea que el cubil de los orcos se encuentra en algún lugar al noreste de los Bosques de la Araña, pero hasta ahora nadie ha conseguido descubrir su entrada. Valor en PE: 4.000 (sólo personajes caóticos)

Llamarada de Krillus

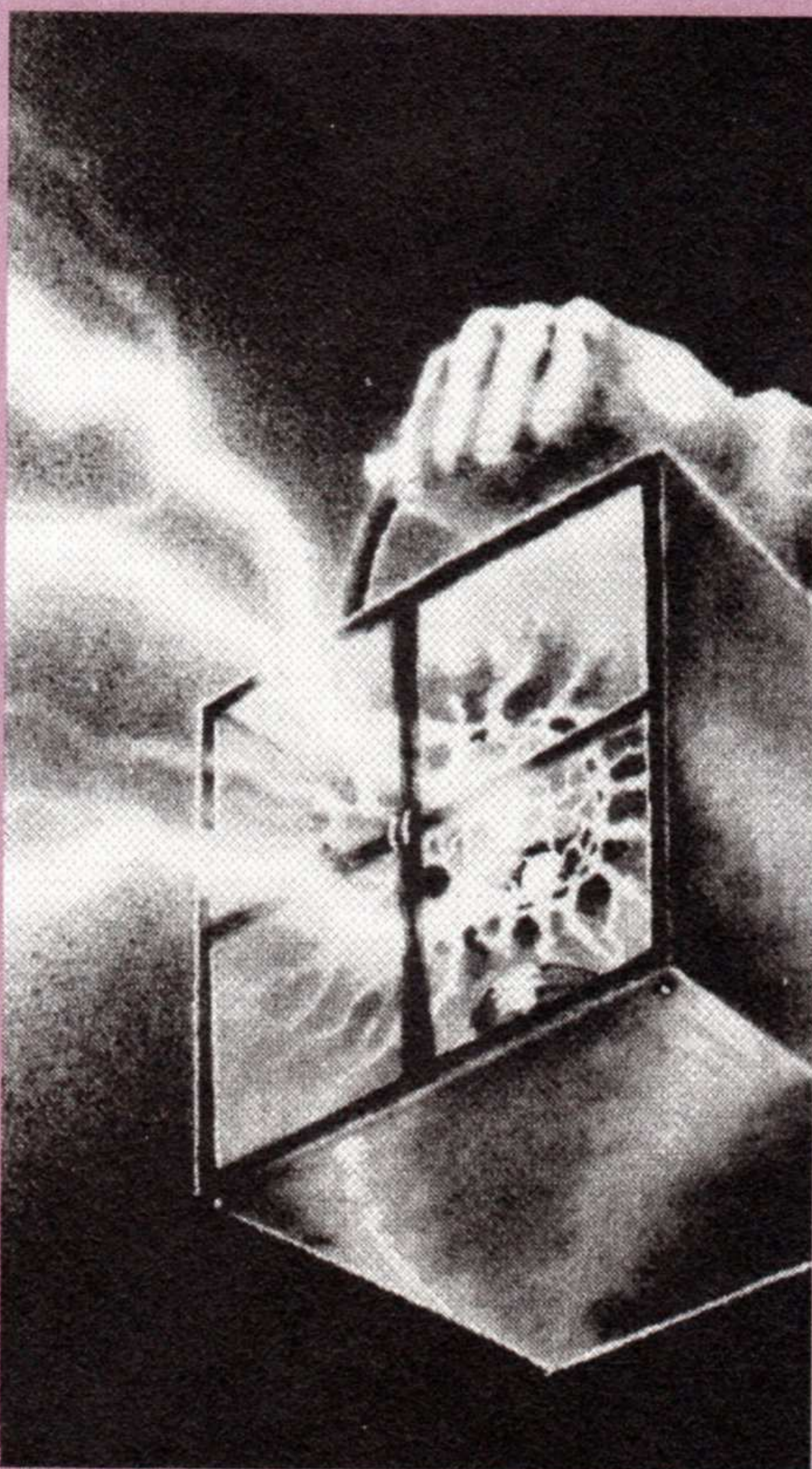
Descripción: La Llamarada es una linterna de cobre de aspecto muy sencillo y forma cuadrada, que se abre por un lado. Los adornos de la linterna parecen estar recién pulidos. Suspendida por medios mágicos sobre el receptáculo del aceite hay una bola de cobre, que no tiene ninguna conexión material con la linterna. Si alguien toca la bola, recibe una descarga eléctrica que causa 1d10 pg. La persona también debe hacer una tirada de salvación contra paralización o quedar sin conocimiento durante 1d4 turnos. El receptáculo del aceite contiene aceite suficiente para que la linterna permanezca encendida durante dos horas. La linterna no tiene que estar encendida para que su magia surta efecto.

Cuando la linterna es cogida por cualquier personaje, le comunica telepáticamente sus poderes, pero es incapaz de transmitir ninguna otra clase de información. La linterna tiene dos funciones, y las dos están relacionadas con la electricidad.

La primera función de la linterna es la de liberar una descarga de electricidad aturdira. Esta descarga tiene un arco de efecto de 180 grados, y afecta a todas las criaturas que se encuentren en un radio de cinco metros de la linterna con poderes semejantes a los de un Palabra Poderosa, Aturdir. Este aturdimiento sigue la descripción del hechizo con toda exactitud, salvo por la diferencia de que la duración queda reducida a la mitad de la normal (redondea los decimales hacia arriba). Este poder de la linterna sólo puede ser utilizado una vez al día.

La segunda función de la linterna es su capacidad para crear hasta un máximo de diez Rayos Debilitadores, al igual que en el hechizo, con un poder combinado de 10 DG. El poder de cada rayo es decidido por el usuario. Por ejemplo, si el portador de la linterna se estuviera enfrentando a una criatura muy poderosa, podría disparar un rayo que produjera los 10 DG de daño; si el usuario se encontrara con un grupo de orcos, podría disparar hasta un máximo de 10 rayos de 1 DG, uno por turno. Un rayo sólo puede impactar en una criatura u objeto. Si el usuario no utiliza todas las cargas en el plazo máximo de una hora después de haber lanzado el primer rayo, pierde las cargas restantes. Este poder puede ser utilizado una vez al día.

Historia: El mago Krillus de Puerta Oeste vivió hace casi cien años. Durante su vida, siempre estuvo particularmente fascinado





3A **VERSION**



Orion

MAGAZINE

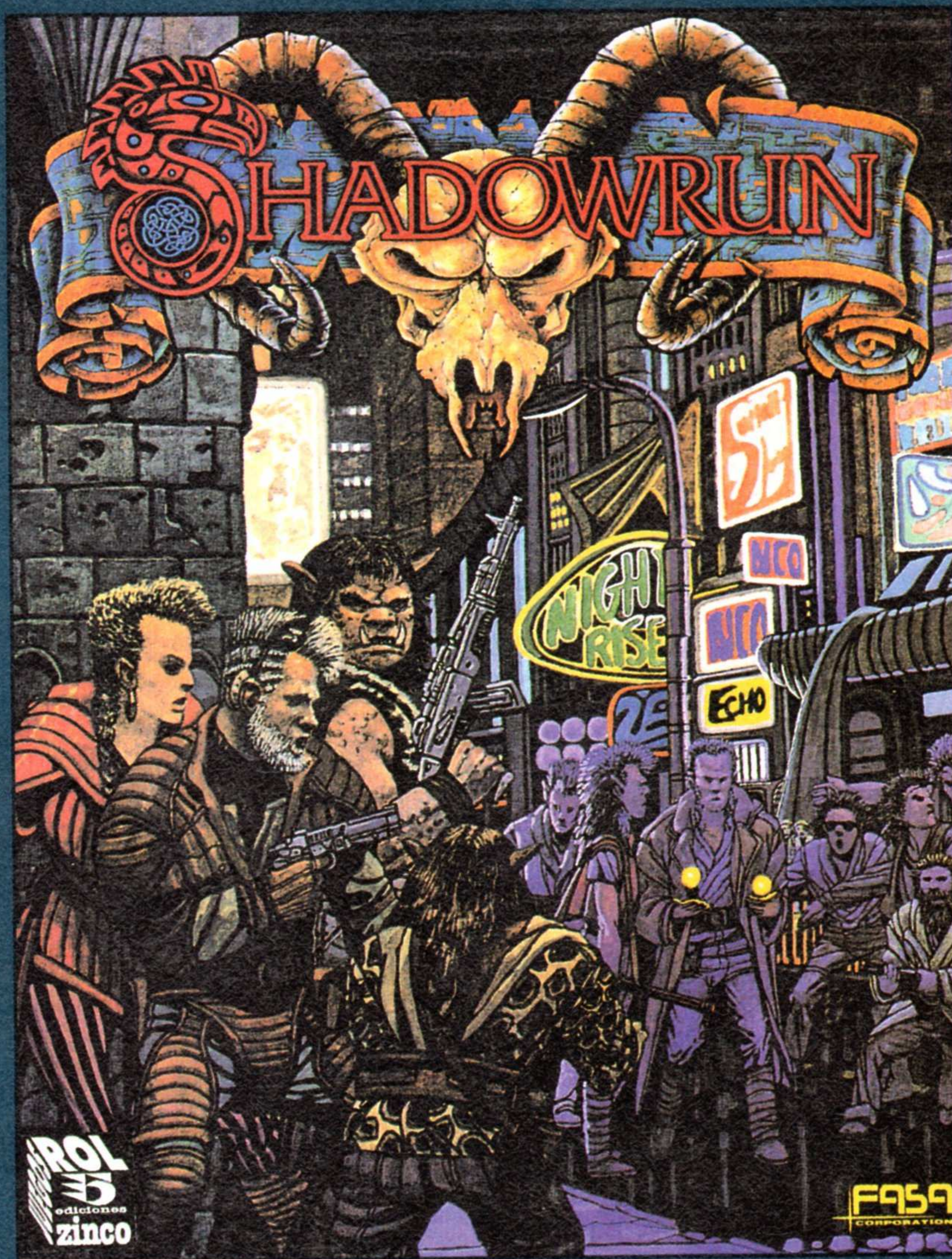




EL VERANO PASADO TE COMPRASTE
SHADOWRUNTM
Y DESDE ENTONCES ESTAS ESPERANDO EL COMPLEMENTO...

ediciones
ZINCO

TE LO OFRECE:
ES LA PANTALLA
DEL DIRECTOR
DE JUEGO, CON
EL ADITAMENTO
DEL OPUSCULO
«CONTACTOS»



... Y, EL MES QUE VIENE
LA SEGUNDA EDICION,
CORREGIDA, DEL MANUAL



por los prodigios de la electricidad, y llevó a cabo muchos experimentos sobre el relámpago y el magnetismo (fue responsable de la creación de más de una Varita de Rayos y Truenos y Anillo de Shock de Contacto), pero esta linterna fue la más grande de sus creaciones. Cuando se retiró a su torre, entregó Lllamarada a Jelline la Diestra, su aprendiz favorita, quien se llevó la linterna consigo cuando partió en busca de fortuna. Lllamarada salvó su vida y las vidas de sus compañeros en más de una ocasión. Pasado un tiempo, Jelline acumuló bastante poder y decidió abandonar su vida errante de aventurera: estableció una torre y adiestró a jóvenes magos aspirantes a dominar el Arte. Mientras Jelline estaba de viaje, uno de sus estudiantes cogió unos cuantos objetos (incluida la linterna) y huyó. El estudiante no tardó en ser capturado, pero había dispuesto del tiempo suficiente para vender la linterna a un rival de Jelline que le había visto saliendo de la torre. La persona que tuvo la fortuna de conseguir la linterna era un mago llamado Krosset Mano Negra. Mano Negra no tardó en desaparecer, y el destino de la linterna fue desconocido durante un tiempo.

Lllamarada reapareció treinta años después de su desaparición en manos de un hombre que fue encontrado flotando agarrado a los restos de un navío al oeste de Agua Profunda. El hombre no podía recordar nada de lo que le había ocurrido o de cómo había llegado la linterna a sus manos. Poco después de que fuera encontrado, el hombre y la linterna se desvanecieron sin dejar rastro. Se emplearon muchos métodos —algunos mágicos incluidos—, para tratar de dar con él, pero ninguno de ellos dio resultado. Muchos creen

que su desaparición fue el resultado de una magia muy poderosa, aunque nadie ha intentado atribuirse la acción. Los Señores de Agua Profunda ofrecieron una sustanciosa recompensa por cualquier información concerniente a este misterio, y la oferta sigue en pie. Valor en PE: 6.000

Proyector de Sombras de Malthrox

Descripción: El Proyector de Sombras parece una linterna de aceite normal, hecha de metal azulado con placas que pueden abrirse en los cuatro costados. La linterna tiene un asa de madera protegida con una empuñadura de hueso. En dos de las placas hay grabadas palabras (una por placa) en un alfabeto que sólo puede leerse mediante un hechizo de Leer Magia. En manos de quien no sea hechicero, el Proyector de Sombras actúa como una linterna normal; pero cuando está en manos de un mago, le comunica telepáticamente sus poderes.

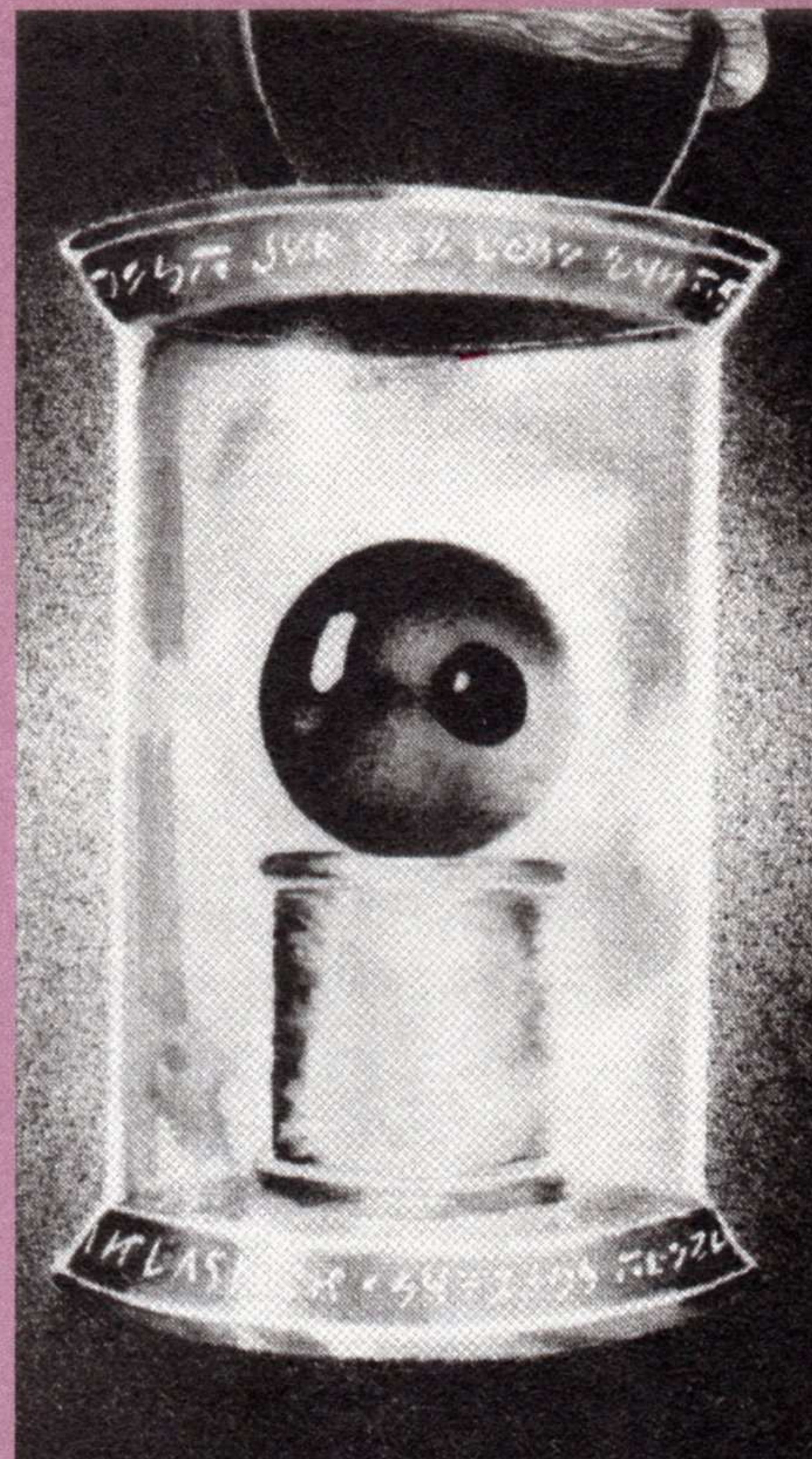
Las runas grabadas en las placas son «Bizzait» y «Missathac». Cuando sólo está abierta la placa sobre la que está escrito «Bizzait» y se pronuncia esa palabra, el haz luminoso producido por la linterna tiene el poder de Disipar Magia al igual que en el hechizo lanzado al octavo nivel. Este poder puede ser utilizado tres veces al día. El área de efecto es cualquier cuadrado de diez metros de lado sobre el que caiga la luz de la linterna (criaturas incluidas), con un alcance de diez a ciento veinte metros. Uno de los rasgos más sorprendentes de la linterna es que el haz luminoso que proyecta mantiene el mismo diámetro más allá de los primeros diez metros, aunque antes de ese límite era de forma aproximadamente cónica.

Cuando se pronuncia la palabra «Missathac» y se abre esa placa, la linterna emite un haz luminoso de treinta centímetros de anchura que bañará el objeto más cercano que se encuentre ante ella hasta un alcance de veinte metros. Si el haz luminoso entra en contacto con un ser vivo, produce un Clon de Sombra.

Clon de sombra: INT no; AL N; CA como el original; MV como el original; DG especial; pg 30, GAC0 15, AT 1, Daño 1d4 o según tipo de arma; DE ver siguiente; RM 10 por ciento; Tam como el original, ML especial; PE variable. El Clon de Sombra es una copia de sombra de la criatura sobre la que cae el haz de la linterna. El «clon» actúa en casi todos los aspectos como su original, y su tamaño, velocidad y armamento es idéntico al del original; pero existen algunas diferencias.

En primer lugar, un Clon de Sombra no puede lanzar hechizos ni utilizar la psiónica, y los clones de objetos mágicos carecen de propiedades mágicas. En segundo lugar, el clon sólo puede ser impactado por armas +1 o mejores, pero sí puede ser afectado por hechizos en el caso de que éstos no sean negados por la resistencia a la magia del clon. En tercer lugar, sea cual sea la clase de criatura clonada, siempre ataca como un guerrero de nivel 6.

El clon creado está totalmente controlado



por el portador de la linterna, y sólo se moverá si recibe instrucciones suyas. Para mantener el control, el portador de la linterna debe concentrarse en el clon. Si su concentración es rota por un ataque que tenga éxito o por otros medios, el clon desaparece. De lo contrario, el Clon de Sombra existirá durante $3d8 + 2$ turnos. Este poder sólo es utilizable una vez a la semana. Si se abren otras placas cuando se pronuncia la orden, no ocurrirá nada.

Historia: El creador original del Proyector de Sombras y la fecha de su creación se han perdido para la historia. El nombre de la linterna procede del ilusionista que la encontró en el fondo de una antigua mina de los enanos. Casi todos los sabios que han estudiado este artefacto a lo largo de los años han llegado a la conclusión de que fue creado por los gnomos, aunque se cree que fue encantado por un hechicero humano.

Malthrox llevó esta linterna consigo durante toda su carrera y acabó entregándosela a Fronthal, su aprendiz favorito. Fronthal hizo un uso considerable del regalo de su amo en varias empresas desarrolladas en las tierras del oeste durante las que acompañó a un grupo de aventureros amigos suyos. El y su grupo fueron vistos por última vez hace diez inviernos cuando se estaban preparando para una larga campaña en los Grandes Páramos. Ninguno de los aventureros regresó de ese viaje, y el destino del grupo y de la linterna es desconocido. Se ha rumoreado que la linterna ha caído en manos de un jefe espantajo. Valor en PE: 6.500

El Ojo de Messakk

Descripción: El Ojo parece ser un rubí rojo de gran tamaño (unas 5.000 mo de valor)



con una perla negra incrustada en él, que le proporciona el aspecto de un gran ojo rojizo. Está colocado sobre una columna de oro. La gema y la columna están dentro de un cilindro de oro sobre el que se ha arrojado un hechizo de Cristalacero. El cilindro está tapado por los dos extremos, y las tapas están adornadas con incrustaciones de marfil que forman runas. En la parte superior hay un asa de hierro protegida por una empuñadura de madera. La linterna está fabricada con materiales bastante pesados, pero el peso total de este objeto mágico no llega al medio kilo. Las inscripciones de las partes de cobre están escritas en un alfabeto extraño creado por los magos, y en consecuencia su comprensión requiere el uso de medios mágicos. Si se lanza un hechizo Comprender Lenguajes, las runas de la tapa superior revelan el mensaje: «Si quieres que el ojo ilumine tu camino, pronuncia la palabra ilumina y te obedecerá.» Las runas de la tapa inferior dicen: «Si quieres que tu enemigo no pueda seguir su camino, dirige el ojo hacia él y pronuncia la invocación Krissak.»

Cuando el portador de la linterna pronuncia en voz alta la orden «Ilumina», el ojo brillará como si se hubiera lanzado un hechizo de Luz Continua. La luz tiene un matiz rojizo y es proyectada en un arco de 360 grados. La Luz Continua es idéntica a la del conjuro clerical de tercer nivel, con la única diferencia de que no puede ser utilizado para cegar a una criatura. Cuando el portador de la linterna deja de necesitar la luz, basta con que pronuncie en voz alta la orden «Apágate». Por desgracia, Messak se olvidó de incluir esta información en sus instrucciones.

Cuando se pronuncia en voz alta la orden «Krissak», 1d4 criaturas que se encuentren delante de la linterna quedan afectadas por un hechizo de Retener Personas (tiradas de salvación permitidas). Este poder sólo afecta a los que se encuentren dentro de un radio de 5 metros de la linterna y dura de 3 a 6 turnos. Este poder del objeto mágico sólo puede ser utilizado dos veces al día, y requiere seis horas de recarga después de cada utilización. El uso del Retener Personas cancela el efecto de Luz Continua, y cuando el hechizo de Retener deje de surtir efecto, la linterna no emitirá luz.

Historia: El Ojo fue creado por el hechicero Messakk de Amn hace más de cien años. La linterna fue la más grande de todas sus creaciones, y Messakk consagró su vida (y algunos afirman que incluso uno de sus ojos) a su fabricación. La llevó consigo hasta el día de su muerte. La linterna fue redescubierta por la Banda de Rojo, un grupo de aventureros que tenía su base de operaciones en la Puerta de Baldur, cuando localizaron y consiguieron asaltar con éxito la torre de Messakk. Después el Ojo fue utilizado por un guerrero de la banda llamado Florn Mano de Cicatriz, quien lo empleó en muchas de sus empresas hasta que se retiró y se lo entregó a su hijo. Dinlas Mano de Cicatriz no tardó en unirse a un grupo que puso rumbo al Valle de la Sombra, donde la linterna fue

utilizada en expediciones al Infraoscuro. Fue durante una de esas expediciones donde el grupo se tropezó con un contemplador. La criatura aceptó la linterna como rescate por las vidas del grupo, y permitió marchar a los aventureros. Esto ocurrió en el Año de la Lanza, y ninguno de los miembros del grupo ha osado volver allí. Valor en PE: 5.500

Guía del Camino de Thessall

Descripción: La Guía del Camino es una linterna de forma cuadrada de 30 centímetros de altura, con una base de 15 x 15 centímetros, adornada con cuatro columnas de cobre, una en cada esquina. Dos lados opuestos de la linterna tienen placas móviles de bronce. El asa de la parte de arriba es de marfil y está adornada con bandas de oro. En el centro de la linterna hay sitio para colocar una vela grande. En la base de la Guía del Camino hay grabadas dos palabras escritas en un alfabeto extraño. Si son examinadas con la ayuda de un hechizo Leer Magia, las palabras quedarán reveladas como «Bezzam» y «Tekkar». El objeto funcionará como una linterna normal hasta que se pronuncie en voz alta alguna de las dos órdenes. Cuando se pronuncia en voz alta la orden «Bezzam», la luz de la linterna adquiere un color azulado y su alcance queda reducido a diez metros. Esta luz tiene el poder de revelar puertas secretas y escondidas mediante la magia, así como también trampillas ocultas.

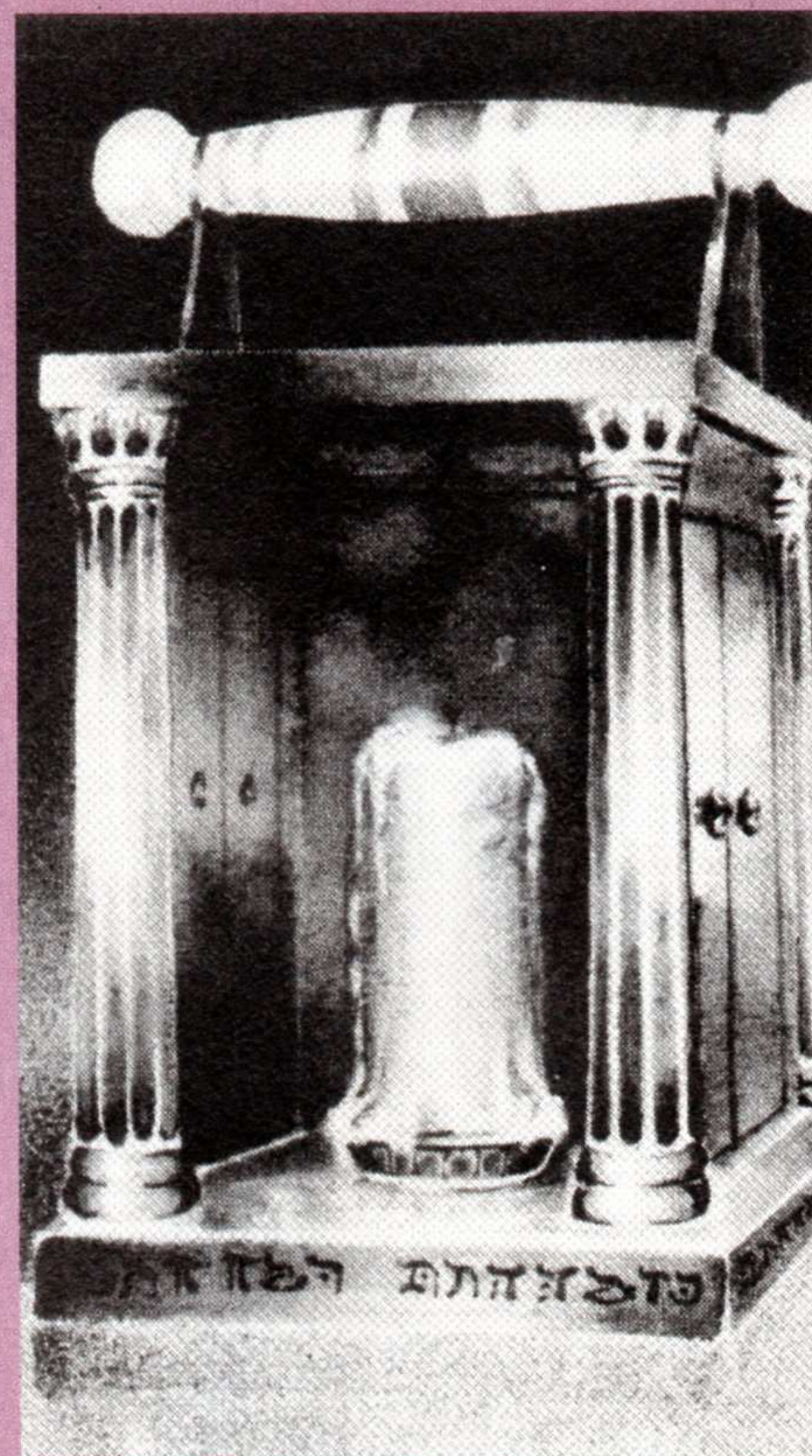
Cuando la luz cae sobre alguna entrada de ese tipo, sus contornos brillan con un potente resplandor azulado; pero la luz no revela el mecanismo de apertura de la puerta. Este poder de la linterna sólo puede ser utilizado cuatro veces al día, y se necesitan seis horas de recarga después de cada utilización. El efecto mágico sólo dura un turno, después de lo cual la luz vuelve a la normalidad.

Cuando se pronuncia en voz alta la segunda orden, «Tekkar», la linterna emite una luz rojiza y su alcance queda reducido a 5 metros.

Este haz luminoso tiene la capacidad de Ver Realmente, al igual que en el hechizo clerical de nivel 5 del mismo nombre. Este poder afecta a todas las criaturas en el área de efecto de 180 grados de la linterna, incluso si el portador no tiene intención de que ello ocurra.

Por ejemplo, un grupo de aventureros se encuentra con un grupo de goblins vestidos con túnicas y capuchas, que afirman ser monjes en peregrinación. Cuando el grupo divisa por primera vez las siluetas encapuchadas, el ladrón utiliza un anillo para volverse invisible, y colocarse detrás de los recién llegados. Si se utiliza el haz luminoso para revelar la auténtica naturaleza de las misteriosas siluetas encapuchadas, también revelará la presencia del ladrón a los goblins y éste podrá ser atacado. Esta luz consume la vela a una velocidad cuatro veces superior a la normal (igual a dos turnos en el tiempo de cinco rounds). Este poder sólo puede ser utilizado una vez al día.

El último poder de la linterna es el de po-

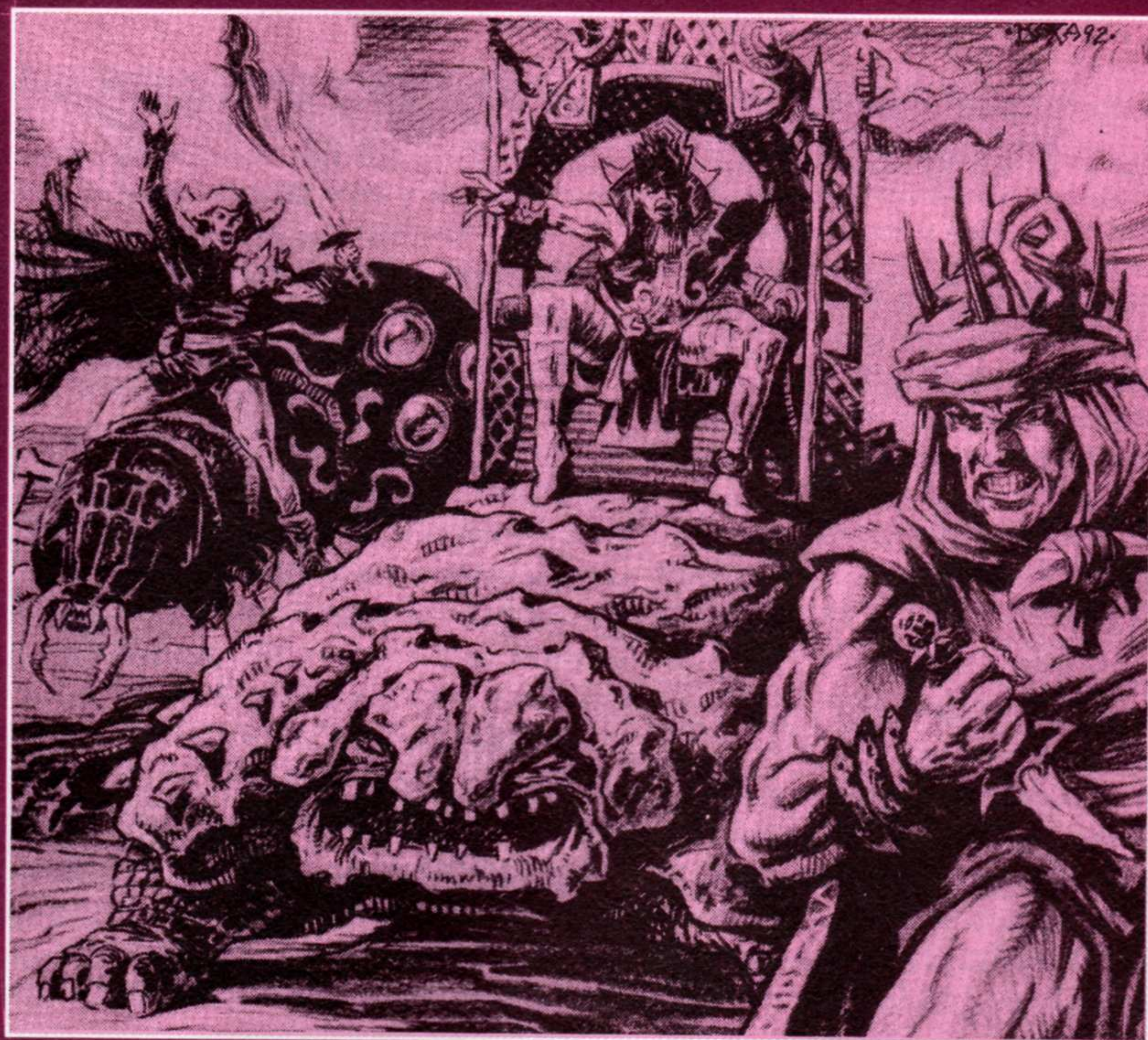


der comunicarse telepáticamente con su portador y darle instrucciones para encontrar el camino por el que ha venido la linterna. Este poder también niega los efectos del hechizo de nivel 8 Laberinto. Puede ser utilizado una vez al día.

Si se quiere que las propiedades mágicas de la Guía del Camino surtan efecto, es preciso utilizar una vela especial. La vela debe estar hecha de cera producida por la abeja melífera gigante, y debe haber sido imbuida con un Hechizar un Objeto.

Historia: La Guía del Camino fue creada hace más de doscientos inviernos por el mago Thessall de Puerto Llast. Fue hecha para su amante, la exploradora Andreana Zancada Larga, a fin de que pudiera volver al lado del mago después de sus largos y peligrosos viajes por el Gran Bosque. Por desgracia, parece ser que el encantamiento no bastó, pues Andreana no regresó de uno de sus viajes. Thessall fue al bosque en su busca, y ninguno de los dos ha vuelto a ser visto desde entonces. Se ha rumoreado que unos magos rivales secuestraron a Andreana para atraer a Thessall al interior del bosque y a una trampa, pero esos rumores nunca han sido verificados.

La linterna fue vista por última vez en manos de un comerciante llamado Druekin Capa Polvorienta, quien tenía mucha prisa por venderla en Agua Profunda. El comerciante huyó misteriosamente una noche con la linterna, dejando abandonados todos sus objetos personales y propiedades. El destino actual de la linterna y de su propietario no es conocido, pero se ha dicho que Druekin fue visto viajando en dirección este. Valor en PE: 5.600



EL AÑO DEL DESAFIO DEL SACERDOTE

Una Aventura
de DARK SUN™

Por Allen Varney
y Rick Swan

Ilustraciones de
Tom Baxa

Con la publicación en EE.UU. el año pasado de *Nightstorm*, quedó completada la trilogía «Blood Bethren» de Allen Varney para el universo *Hollow World* de D&D. Allen está trabajando actualmente en *Dark Sun*, la nueva línea de TSR, y éste es el tercer módulo que se le publica en la edición original de DUNGEON.

Rick Swan es también un veterano colaborador de DUNGEON. Sus numerosas creaciones incluyen ampliaciones para *Dragonlance*, *Spelljammer* y *Marvel Superheroes*. Su próximo trabajo, aún inédito, tendrá mucho que ver con *Forgotten Realms*.

«El Año del Desafío del Sacerdote» es una aventura de AD&D situada en el continente de Athas, el mundo de campaña creado para el *Sol Oscuro*. La aventura está pensada para de 3 a 6 personajes de niveles 3-5 (personajes principiantes en *Dark Sun*). Además de la Segunda Versión de AD&D, necesitarás el *Manual de los Poderes Psiónicos*. En las características de PNJ y monstruos, la puntuación de los poderes psiónicos aparece entre paréntesis.

Esta aventura puede ser incorporada a cualquier campaña de trasfondo athasiano. Puede ser utilizada como una secuela inmediata a la aventura incluida en la caja del Sol Oscuro, un módulo introductorio para los personajes que acaba de «caerse del árbol», o utilizarse como encuentro en medio de una aventura desértica mayor. Un DM emprendedor también podrá adaptar la aventura a su propia campaña.

La línea argumental es independiente y permite una sesión de juego completa, aunque presenta muchas oportunidades de enviar a los PJ en varias direcciones. Estos «cables sueltos» son tratados al final del texto, con algunas sugerencias para su desarrollo. Utiliza los que más sean de tu agrado e ignora los restantes.

PARA EL DUNGEON MASTER

El calendario más extendido en Athas sigue un par de ciclos concurrentes de once y siete años de trescientos setenta y cinco días. Cada setenta y siete años completan una «era del rey». Desde que este calendario entró en vigor, se han sucedido ciento ochenta y nueve «eras del rey» completas, o sea, más de catorce mil quinientos años. El ciclo endleano de once años llama a sus períodos de trescientos setenta y cinco días con nombres como Amigo, Desierto, Sacerdote, etcétera; el ciclo de siete años seofeano llama a sus años

EL AÑO DEL DESAFÍO DEL SACERDOTE

Furia, Contemplación, Venganza, etcétera; y los años de la era del rey reciben apelativos combinados como La Furia del Amigo, La Contemplación del Desierto, etcétera.

La campaña estándar de **DARK SUN** comienza en la Era del Rey número 190, con el sol alto, el primer día del Año del Desafío del Sacerdote. Esta aventura comienza ese día, y de ahí recibe su nombre.

Los aventureros, cruzando el desierto, se encuentran con una tormenta de arena que descubre parte de los restos de unas ruinas de tipo desconocido. La hierba verde (algo inusual y muy sorprendente en el mundo del Sol Oscuro) crece mágicamente alrededor de la estructura. Las ruinas serán sin duda una tentación irresistible para los PJ. Si las exploran, descubrirán un manantial de agua pura. Lo que los PJ no saben es que el edificio es un antiguo mausoleo, y el agua, un elemental del agua allí confinado, y que se ha vuelto loco a causa de su encierro.

Otros dos grupos aparecen mientras los PJ exploran las ruinas: un antiguo templo llamado Thrassos Haruk, que ha estado buscando el legendario edificio, y un grupo de facinerosos, al mando del cruel mago Banneker.

Los PJ deben escapar o vérselas con los bandidos, con la ayuda de Thrassos Haruk o sin ella. Los PJ (o Thrassos, o los bandidos) pueden liberar al elemental cautivo, inundando el área y creando un oasis temporal que atraerá a monstruos de todo el continente.

COMO LLEGAN ALLI LOS PJ

Este escenario tiene lugar en un yermo arenoso a las afueras de Tyr, la ciudad de las campañas normales de DARK SUN. Se puede adaptar con facilidad a otros lugares desérticos: hay muchos de ellos en Athas.

¿Por qué los PJ vagan por rincones tan hostiles? Si han jugado la aventura introducción del Sol Oscuro, el final de ésta les ha llevado hasta aquí. Si no, puede haber otras formas de explicar el por qué los héroes se ven mezclados en esta aventura.

Son guardianes de una caravana que se han visto separados de ella a causa de una súbita tormenta de arena.

Son esclavos que han escapado de una plantación de grano o mina de hierro a las afueras de Tyr.

Estaban viajando entre dos ciudades cuando unos bandoleros les asaltaron (puede que se tratara de los secuaces de

Banneker, que aparecerán más tarde en esta aventura). Los PJ se libraron por los pelos, y ahora están intentando reponerse.

Son cazadores de tesoros que buscan metal u objetos mágicos en ruinas olvidadas.

UNA MANSION EN LA ARENA

Un nuevo día va a dar comienzo. Los PJ están sedientos, puede que también perdidos, y acaban de soportar una furiosa tormenta de arena. Han pasado la mayor parte de la noche viajando, y falta poco para enfrentarse a otro día de agobiante calor desértico. Deja que los jugadores reflexionen sobre lo penoso de su situación, y luego lee o explica lo que viene a continuación:

Estáis junto a una alta duna, cuando la aurora se alza como un ataque por sorpresa. El sol asciende con rapidez, rojo como una brasa en el horizonte, y comenzáis a sentir su terrible calor.

Cuando miráis el lado iluminado por el sol de la duna, apenas podéis dar crédito a vuestros ojos. La tormenta de arena ha dejado medio al descubierto una construcción. Está hecho de piedras grandes de color marrónáceo, con un techo plano rodeado por una serie de gruesas columnas. Aunque el edificio puede llevar enterrado en la arena quién sabe cuántas eras del rey, parece como si ayer mismo lo hubieran acabado de construir.

El otro extremo del edificio está alejado de vosotros, en dirección al Sol. Hay un macizo verde alrededor de él. Mientras miráis, el verde parece extenderse. Para vuestra sorpresa, observáis que es hierba, fresca y reciente por añadidura.

Atosiga a los jugadores con la idea de lo extraño que es ver hierba verde en Athas. Si ninguno de ellos parece muy decidido a explorar las ruinas, haz que uno de los PJ haga un tiro de Inteligencia, para darse cuenta de que, donde hay hierba, hay agua también. Los viajeros nunca tienen suficiente agua en el desierto. Ignorar una fuente del preciado elemento sería una locura, prácticamente un suicidio.

RUINAS EXTERIORES

La hierba alrededor de las ruinas se ex-

tiende densa en un radio de treinta metros, y crece hasta unos treinta centímetros de altura antes de detenerse. La hierba que crece es el resultado de un hechizo de Rejuvenecer especial (ver el manual de Sol Oscuro para más detalles), activado cuando los rayos del Sol tocan las paredes de la vieja construcción. La hierba es de un verde lozano y de olor dulce, similar al del trigo. No es venenosa ni dañina en modo alguno, aunque sabe algo amarga al paladar.

El edificio es el ala de una estructura construida en estilo greco-romano, con altos techos y majestuosas decoraciones, aunque el paso del tiempo ha erosionado la mayor parte de éstas. El edificio se ha torcido ligeramente a lo largo de los siglos (una pendiente de unos diez grados), pero permanece intacto.

Aunque los PJ no lleguen ni a figurárselo, el edificio fue una vez un tanatorio comercial. El hechizo permanente de Rejuvenecer que hacía crecer la hierba servía para producir una belleza consoladora para los clientes adinerados.

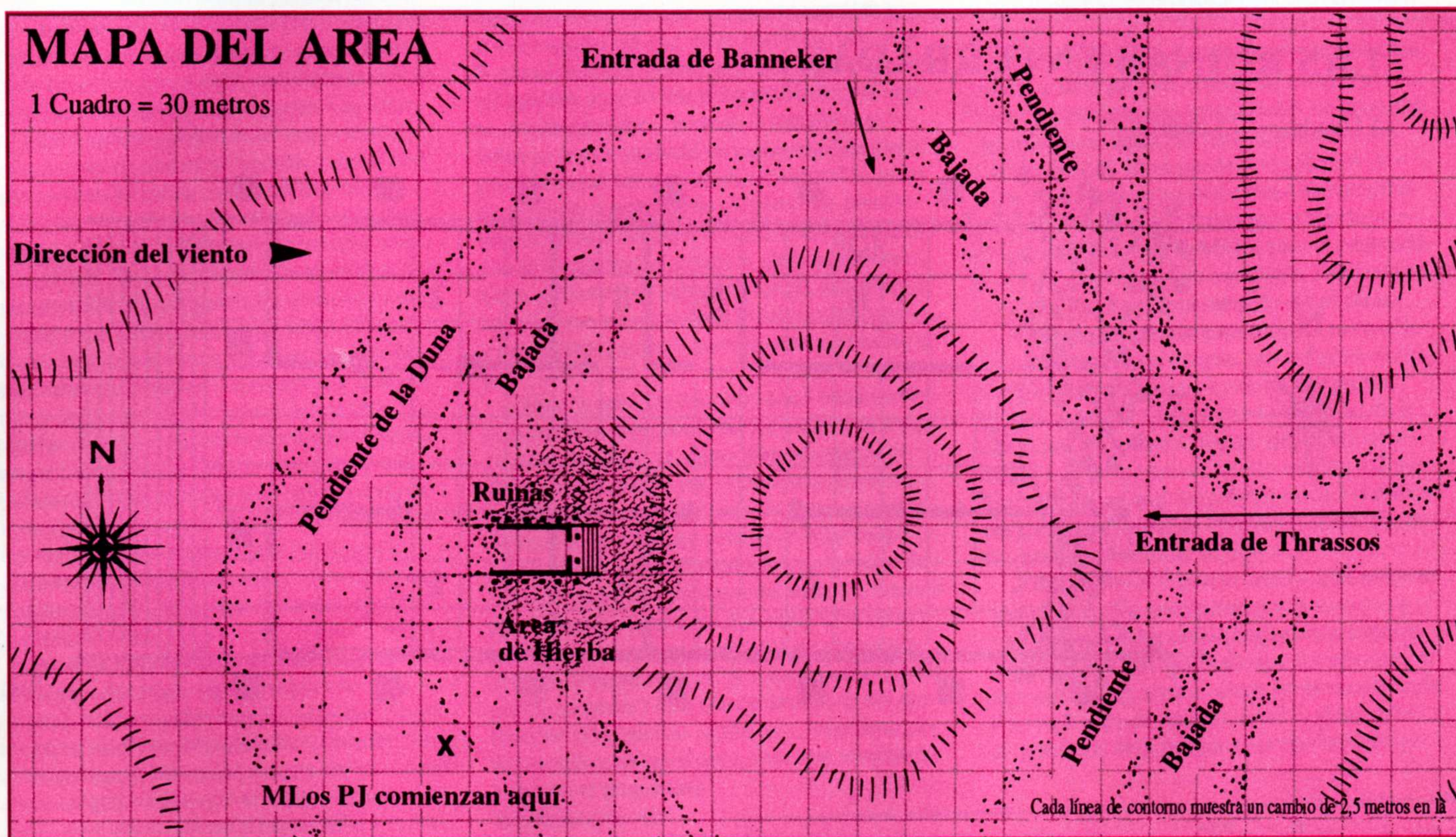
INTERIOR DE LAS RUINAS

El aire dentro de las ruinas es mohoso y húmedo. Dentro no hay luz alguna, pero el sol naciente brilla a través del hall, iluminando las habitaciones con una tenue luz roja.

Una capa de arena llena el interior, de sesenta a noventa centímetros de espesor; caminar en esta arena suelta reduce las tasas de movimiento normales en un tercio. Los techos están a tres metros de altura, midiendo a partir de la arena. A excepción de la arena, muchas de las estancias están vacías, y su contenido original, reducido a polvo.

1. Habitación norte. Esta habitación tiene amplias y altas ventanas, y está llena de arena, al menos hasta llegar a la cintura. No hay nada debajo de la arena a excepción de dos largos y pesados bancos de piedra. Las paredes están manchadas y sucias, pero aún pueden apreciarse los restos de murales que representan a gente feliz en hermosas ciudades, llenas de verdor. Los servicios funerarios tenían lugar en esta habitación.

2. Habitación sur. Esta pieza es similar al área 1, pero aquí los murales presentan agua azul rodeada de lujuriosa vegetación. Lo que parecen ser largas cajas abiertas de madera flotan en la superficie del agua. Hay figuras de gente feliz en estas cajas, algunos de ellos con pértigas con las que se desplazan por el agua.



Esta habitación también era utilizada para los servicios funerarios. Los murales representan barcos y pescadores, algo completamente inaudito en la época actual.

3. Letrina norte. No hay más que arena aquí. Cerca del muro norte hay tres canales que conducen a profundos agujeros. Cualquier PJ que los examine y saque un tiro de Inteligencia deduce el probable uso de este cuarto.

4. Letrina sur. Esta habitación es idéntica al área 3, pero los canales están situados en el muro sur. Hay además un pozo de arena de tres metros de diámetro en la parte norte de la letrina, bloqueando la puerta de entrada.

El foso pertenece a una joven hormiga león. El suelo de piedra se erosionó hace mucho tiempo, permitiendo a la hormiga león cavar hacia arriba y construir el pozo.

Hormiga León, joven: INT Animal; AL N; Ca 2; MV 9, cavando 1; DG 4; Pg 30; GACO 17; AT 1; Daño 5-20; AE La víctima queda empalada en las mandíbulas de la hormiga, recibiendo 5D4 pg automáticos por round tras el impacto inicial; Tam G; ML 8; PE 270; Psiónicos No; CM2.

Un PJ que se acerque a treinta centíme-

tros del foso tiene un veinte por ciento de probabilidades de resbalar y caer en él. Un PJ que entre de manera intencionada en el foso tiene un cincuenta por ciento de probabilidades de resbalar hasta el fondo. Un PJ que tome precauciones al entrar al foso, como que un compañero le sujete con una cuerda, no corre riesgo de caer. Cualquiera que caiga en el fondo del pozo, recorre unos siete metros de caída y aterriza en arena blanda, recibiendo 2-8 pg.

Tan pronto como el PJ llegue al fondo del pozo, ya sea por accidente o a propósito, la hormiga león sale de su escondite e intenta agarrarlo con sus mandíbulas. La hormiga león lucha hasta la muerte, aunque no abandonará su agujero.

Si los PJ derrotan al gigantesco insecto, pueden explorar el pozo. Un pasadizo que sale de la parte sur se interna en el subsuelo a los sesenta y cinco metros. Algunos corredores más pequeños salen de éste y llevan a pozos similares; el más largo de ellos conduce a un agujero de salida. Todos los fosos, y también el agujero, llevan a la superficie del desierto. En uno de ellos (por elección del DM) hay un trozo de ónice negro (valor 20 mp), dejado allí por una víctima anterior de la hormiga. Puedes llenar los pasadizos si lo deseas con más pasillos, pozos y tesoro, además de con serpientes, escorpiones y otros peligros.

5. Almacén. En esta habitación hay pilas de serrín mezclada con lo que parecen ser polvos azules, verdes y rojos. Los polvos son inodoros, inocuos y sin valor alguno.

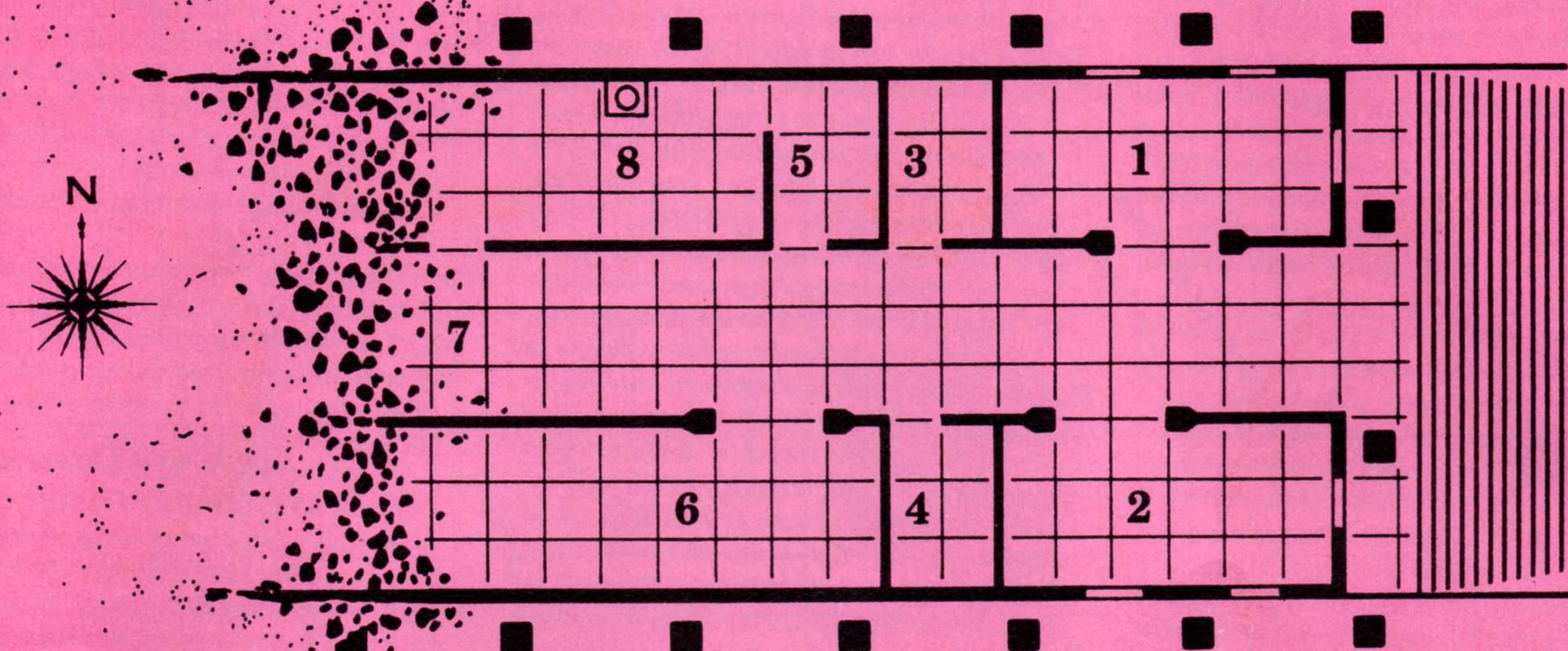
Los montones de serrín fueron una vez cajas de madera que contenían incienso y otras esencias, utilizadas en los servicios funerarios. Aunque estas sustancias son ahora inertes, los PJ ingeniosos las podrían utilizar para sorprender y cegar a un enemigo.

6. Habitación larga. A los lados de este cuarto hay muchos vasares de piedra, sobre los que se asientan decenas de urnas decoradas con grabados. Un tercio de estas urnas presentan elaborados motivos con escenas pastorales e imponentes ciudades, similares a los ya vistos en los murales. El resto son de piedra normal. Las urnas son todas del mismo tamaño, con un volumen suficiente como para acomodar tres o seis litros de agua, pero todas están vacías.

Estos estantes contienen una amplia selección de urnas funerarias, que habrían de contener cenizas de restos mortales. Las más decoradas eran para los clientes de posibles, las lisas, para los menos pudientes.

7. Escombros. Un gran montón de escombros bloquea el acceso al resto del edificio. Originalmente, las alas oeste del edificio contuvieron los crematorios, la morgue y

1 Cuadro = 1'5 metros



Los procesos lógicos de los elementales

son tan diferentes del estándar humano, que el concepto de «locura» no puede aplicarse aquí. Pero debido a su largo confinamiento, el intelecto de este elemental ha desarrollado una serie de alteraciones, incluso para los de su raza. Ha olvidado su nombre, si es que alguna vez tuvo alguno. Debido a la especial naturaleza del elemental, los PJ no pueden comunicarse con él ni ordenarle nada, ya sea mediante psiónicos o cualquier otro medio. Lo más importante es que no pueden atacar, doblegar o afectar en forma alguna al elemental mediante poderes psiónicos.

La cisterna irradia magia (resultado del conjuro que retiene al elemental). Las disciplinas clarividentes, como la lectura de objetos sólo revelan gran antigüedad y un gran sentimiento de ritos ceremoniales. El alineamiento de sus dueños era legal neutral: sus edades, géneros y razas variaban. Considera el hechizo que retiene al elemental como lanzado por un mago de nivel 20 a efectos de Disipar Magia.

Los PJ pueden lanzar objetos al agua sin problema. Ahora bien, si los PJ chapotean en el agua o intentan sacarla de alguna forma, ésta siempre vuela de regreso a la cisterna. Un PJ que sumerja la cara en el agua e intente beber podrá paladearla (sabe como agua normal), pero no podrá tragársela. Si el PJ intenta retener el agua en su boca, el agua se abre camino a través de sus labios, volviendo a la cisterna en un fino chorro.

Quien se suba a la cisterna es absorbido de inmediato y vapuleado por el elemental loco (3D6 de daño). Un asalto más tarde, el elemental «escupe» a su víctima. Los PJ que estén observando verán que el agua no salpica ni se derrama cuando el otro es expulsado; el hechizo mantiene toda el agua dentro.

El hechizo es negado si se destruye la cisterna (está invocado de manera que el propio elemental no puede destruir la cisterna). El depósito se considera destruido si recibe 40 pg de daño (tiene clase de armadura 10). A tu discreción, el uso de manipulación molecular u otros poderes adecuados pueden destruir la cisterna. Tanto el destruir el depósito como disipar el conjuro liberan al elemental (con los resultados descritos en la sección «Concluyendo la Aventura»).

Los PJ de nivel bajo no serán capaces de dañar al elemental, ya que los poderes psiónicos no le afectan. Pero si los PJ tienen las armas mágicas o las habilidades precisas, quizá puedas decidir que el conjuro que confina al elemental le protege también de todo daño.

Después de que los PJ hayan examinado

la cisterna, pero antes de que hayan tenido una oportunidad de liberar al elemental, pasa a la siguiente sección.

LA LLEGADA DE UN EXTRAÑO

Si los PJ han apostado un guarda fuera de las ruinas o están vigilando el área mediante clarividencia, léeles lo que sigue en voz alta.

Un hombre alto y delgado marcha sobre la duna al este, iluminado por el sol que se alza. Viste una túnica marrón y lleva un bastón de madera. Cuando se acerca, véis su largo pelo amarillo, su cara estrecha y su largo cuello. Sus facciones tienen un extraño color gris, como si estuviera caminando por la sombra.

A su lado va una criatura con aspecto de roedor, que avanza saltando sobre sus musculosas patas traseras. La criatura tiene unos 60 centímetros de altura; su larga cola rosada se agita tras él. Reconocéis a la criatura como un jerbo, un roedor inofensivo que puede sentir la presencia del agua. Los nómadas del desierto suelen tenerles por mascotas.

El hombre avanza decidido hacia el edificio.

Si los PJ no pusieron vigilantes, y el extraño entra en el edificio antes de que le descubran, léeles este fragmento en lugar del anterior:

Se oyen unos pasos quedos fuera de la habitación. Al final del gran hall, recortada su silueta por la luz del sol, camina un hombre alto y delgado, con largo pelo rubio. Por sus rasgos estrechos y ajados suponéis que debe tener unos treinta años. Lleva ropas marrones y un bastón.

Un gran roedor, algo más de medio metro de alto, salta a su lado. Veis que se trata de un jerbo, una criatura inofensiva capaz de sentir la proximidad del agua, y que muchos nómadas del desierto tienen por mascota.

El hombre es Thrassos Haruk. Su acompañante es un jerbo llamado Hemmer (ver el final de la aventura para conocer más detalles acerca de los jerbos).

Thrassos Haruk: AL N; CA 7; MV 12; C5; Pg 29; GAC0 18; AT 1; Daño por arma; Fue 14, Des 15, Con 16, Int 16, Sab 14, Car 14; bastón; Psiónicos: sensibilidad a las impresiones psíquicas (14), 28 PPS. Conjuros: Crear

Agua (x2), Curar Heridas Leves, Luz, Sombras Compasivas (caja de Dark Sun), Ayuda, Veneno Lento, Hablar con Animales, Curar Enfermedad.

Al principio de su vida, Thrassos era de alineamiento neutral bueno, estudioso, diligente y un poco ingenuo. Fue reclutado como templario de la ciudad-estado de Tyr, para servir al rey loco Kalak. Thrassos ascendió lentamente en el escalafón. Por su prolongado contacto con los malvados templarios, el impresionable Thrassos se convirtió de manera gradual e inconsciente en neutral malvado. (Ver Guía del DM.)

Entonces, el superior inmediato de Thrassos, Hogol Kalak's-Arm, le ordenó investigar en secreto las finanzas de una familia de mercaderes de larga tradición. Thrassos descubrió pruebas que relacionaban a un templario de alto rango con una conjura para destronar al rey hechicero, y se lo contó a Hogol, esperando un ascenso. Pero en lugar de ello, en una maniobra muy típica de los templarios, Hogol aportó las pruebas y acusó a Thrassos de encubrirlos. Perseguido por implacables agentes vengadores de los templarios, Thrassos apenas pudo escapar con vida de Tyr.

En los años siguientes, Thrassos ha viajado por el desierto, sobreviviendo gracias a curaciones realizadas en pequeños villorrios o purificando el agua de los oasis, caminando con un conjuro de Sombras Compasivas constante. Se ha hecho más neutral e introvertido, habla poco y ha perdido la mayor parte de sus virtudes sociales. Si nadie se lo impide, acabará convirtiéndose en druida (está por ver el efecto en él de su inmediato encuentro con los PJ). En sus viajes, Thrassos ha oído rumores del legendario tanatorio y del elemental atrapado: lleva buscándolos cierto tiempo.

Hemmer (jerbo): INT Animal; AL N; CA 7; MV 24; Pg 4; GAC0 20; AT 1; Daño 1-3; Tam P; ML 4; PE 7; Psiónicos: Sentir Agua (18), 10 PPS; monstruo nuevo (ver última página).

Hemmer es la leal mascota de Thrassos Haruk y su inseparable compañero. Thrassos encontró a Hemmer al poco tiempo de llegar al desierto. Se hicieron amigos rápidamente y se han salvado la vida el uno al otro en diversas ocasiones. Thrassos hará cualquier cosa por proteger a Hemmer, por lo que se vengará de cualquiera que haga daño al jerbo. Esta inofensiva criatura tiene la habilidad psiónica de presentir el agua a largas distancias. Ha guiado a Thrassos hasta las ruinas ocultas.

INTERPRETANDO A THRASSOS

Thrassos sólo tiene un interés marginal en los PJ: ni les teme ni le preocupan de manera especial sus problemas. Quiere explorar las ruinas, estudiar los murales y ver si los rumores acerca del elemental del agua son ciertos. Si hay agua que hallar, será más que feliz llevándose alguna con él.

Thrassos no quiere hacer daño al grupo, pero sus buenos modales están bastante «oxidados». Al igual que cualquier otro viajero del desierto, mira a los extraños con sospecha. Será reacio a hablar mucho con el grupo, a no ser que los PJ quieran entablar amistad y demuestren abiertamente que no son hostiles.

Los PJ no podrán deducir muchas cosas de Thrassos a partir de su aspecto. Un vagabundo solitario en Athas puede ser cualquier o cualquier cosa: un druida, un ermitaño loco, un maestro psionista huyendo de sus pupilos, un mago poderoso o un inofensivo campesino. (Los PJ no habrán oído hablar del conjuro de Sombras Compasivas a no ser que sean clérigos, por lo que la apariencia gris de Thrassos se les antojará muy misteriosa). Pero esta incertidumbre es parte de la vida en Athas, donde la clave de la supervivencia es no buscarse demasiados problemas. Anima a los PJ a que interaccionen con Thrassos en lugar de atacarle sin más.

HACIENDO RELACIONES

Cuando Thrassos se acerca al edificio, se le puede oír murmurarse a sí mismo: «Oh, muy mal, muy mal, Hemmer. Atrapado, creo que está atrapado.» Thrassos se refiere al elemental del agua. Tras observar las ruinas, teme que el elemental haya quedado enterrado bajo los escombros o atrapado de alguna otra forma. Thrassos saluda de manera educada, pero un tanto ausente. «Oh, veo que me habéis ganado por la mano», dice, olfateando el aire. «Mmmm. Hermoso aroma. Echaré un vistazo. ¿Dónde está el agua?»

Aunque Thrassos no emprende acciones hostiles contra el grupo, está tan tronado y habla tan poco que puede provocar que los PJ sospechosos ataquen. Si es así, Thrassos se defiende con su mejor habilidad, hacerse el muerto en el momento más oportuno. Si los PJ se empeñan en hacer lonchas con él, puedes intervenir, dejando a Thrassos a las puertas de la muerte, para que pueda parti-

cipar en el clímax de la aventura. Si Thrassos se hace el muerto o el grupo le deja inconsciente, pasa a la siguiente sección.

Si el grupo no le ataca, Thrassos recorre el edificio, con Hemmer saltando a su lado. Examina las diversas estancias, rascándose la barbilla y parloteando para sí mismo. Los PJ son libres de acompañarle.

Si los PJ son educados y pacientes, Thrassos comparte con ellos lo que ha oído sobre el edificio (que es un tanatorio, y que se supone que un elemental del agua está aquí atrapado, para preparar a los espíritus de los muertos en la vida del más allá). Si se le pregunta, especulará acerca de la función de las diversas habitaciones. Sólo hace conjeturas vagas, más o menos acertadas. Por ejemplo, identificará el área 5 como alguna especie de almacén, pero no está seguro de lo que representa el serrín. Sus comentarios son tristes cuando ve los murales de las áreas 1 y 2 (¿Por qué no cayeron en la cuenta de lo que estaban perdiendo?). Thrassos también está dispuesto a compartir detalles de su propia historia.

En cierto punto de la conversación, Thrassos pregunta a los PJ si han tenido algún problema con una banda de merodeadores liderada por un profanador llamado Banneker. «Un auténtico animal. Monta sobre un lagarto gigante. Lleva actuando cierto tiempo por aquí, por lo que he oído. Me estaba buscando, pero le he despistado». Thrassos no tiene más información relevante acerca de los bandidos de Banneker, excepto decirle a los PJ que tengan cuidado con ellos.

Cuando Thrassos descubre la cisterna en el área 8, la examina cuidadosamente, pasando el dedo por su superficie y mirando en su interior. Cuando termina su examen, anuncia que el elemental está atrapado dentro. Decide liberarlo, y cuenta con los PJ para que le ayuden. Si éstos se niegan, rompe una de las mesas de piedra para obtener un pedrusco, y golpea el depósito. Thrassos sólo es capaz de causarle a la cisterna 1-4 pg por round. Si lo PJ no le detienen, acabará sin embargo por destruir la cisterna y liberar al elemental. Pasa directamente al final de la aventura.

Si los PJ median en el intento de Thrassos, empieza a discutir con ellos, insistiendo que hay mucha y valiosa agua en juego. La discusión es interrumpida por una serie de ruidos que vienen del exterior. Una voz muy nasal clama desde la entrada: «En nombre del gran Rey Kalak de Tyr, os traigo saludos.»

LOS BANDIDOS DE BANNEKER

La desagradable voz pertenece a Banneker Ultimohombre, un profanador que comanda uno de los pequeños grupos de saqueadores que suelen abundar en las Altiplanicies. (Banneker Ultimohombre es muy famoso, ya que, en efecto, ha sido el último hombre que ha salido con vida de varias peleas). Banneker se gana el pan atacando pequeños grupos de viajeros, y adquiriendo una reputación de suma crueldad de paso.

El grupo de saqueadores consta de:

Banneker: AL LM; CA 10; MV 12; G7 (Profanador); Pg 26; GAC0 18; AT 1; Daño por arma o conjuro; Fue 10, Des 12, Con 14, Int 17, Sab 16, Car 15, ML 14; PE 2.000; daga de obsidiana (1D4-1 daño); Psiónicos: Contacto (16), Lazo Mental (11); Infligir Dolor (13), 59 PPS. Conjuros: Afectar Fuegos Normales, Encantar Persona, Luz, Protección del Bien, Detectar Bien, Esfera de Llamas, Silueta Imprecisa, Disipar Magia, Meteoros Diminutos de Melf, Encantar Monstruo.

Banneker es un tipo bajo y rechoncho que frisa los cuarenta años, con una estropeada barba negra y pelo largo y ralo. Al igual que sus secuaces, viste sandalias de cuero y un albornoz negro con una faja roja; lleva un bastón de caoba.

Banneker monta sobre un howdah en la espalda de un mekillot, un gigantesco lagarto marrón con una cola larga como la de un dinosaurio. El mekillot tiene de ordinario un temperamento bastante quisquilloso, pero Banneker lo mantiene bajo control con un hechizo de Encantar Monstruo, renovado cada dos días. El mekillot se come las víctimas de los bandidos. Por suerte para los PJ, ha comido recientemente.

Mekillot: INT Animal; AL N; CA 7 (9 en el vientre); MV 9; DG 11; Pg 75; GAC0 9; AT 1; Daño 1-6; AE Se traga a la víctima si saca 20 en el tiro de golpe (salvar contra paralización para evitarlo; las víctimas tragadas sólo pueden utilizar psiónicos para atacar); aplastamiento (se echa instintivamente sobre cualquier cosa que se arrastre debajo de él causando 2D12 de daño); Tam G; ML 14; PE 6.000; Psiónicos No.

Con Banneker en el howdah (pero oculta a la vista de los PJ) viaja su mascota, Gerda, una pitón.

Gerda (serpiente constrictora normal): INT Animal; AL N; CA 6; MV 9; DG 3+2; Pg 20; GAC0 17; AT 2; Daño 1/1-3; AE Constricción; TAM M; ML 8; PE 175;

Psiónicos No; CM1 (Serpiente).

Los sicarios de Banneker son un sádico mul llamado Hurk, y un semigigante joven, de nombre Graddle.

Hurk (mul): AL NM; CA 8; MV 12; G6; Pg 45; GAC0 15; AT 1; Daño por arma; Fue 17, Des 16, Con 20, Int 11, Sab 12, Car 10; ML 16; PE 420; Psiónicos: Retroalimentación Corporal (18), 39 PPS; lanza de madera (1D6-2 pg), látigo (1-2 pg), daga de obsidiana (1D4-1 pg).

Hurk mide dos metros, pesa ciento cincuenta y cuatro kilos y tiene unos treinta y cinco años; tiene piel cobriza y abultados músculos. Su cara ha sido besada con frecuencia por el látigo del capataz de los esclavos. Ahora es él quien lleva un látigo además de su lanza de madera (-3 al impacto; tras causar el máximo daño, la lanza se rompe con 20 en 1D20) y una daga de obsidiana (-2 al impacto, se rompe igual que la lanza). Hurk es un veterano curtido con nervios de acero.

Graddle (Semi-gigante): AL LM hoy (M es fijo, consultar reglas de alineamiento para gigantes en Sol Oscuro); CA 10; MV 12; G2; Pg 38; GAC0 19; At 1; Daño por arma; AE y DE como semigigante; Fue 20, Des 12, Con 20, Int 4, Sab 8, Car 8; ML 11; PE 65; maza de hueso (1-6 pg), muñequeras con cuchillas (1D6+1 daño, factor de velocidad 2); Psiónicos: Oído Fino (5), 26 PPS.

Graddle mide 3,5 metros, pesa 960 kilos y tiene dieciocho años de edad. El semigigante es increíblemente feo, con nariz bulbosa, ojos hundidos y grandes orejas. Su albornoz es demasiado corto para él, y sus largas y morenas piernas no muestran cicatriz alguna (una pista para advertir a los PJ de que el semigigante aún no ha visto una pelea seria). Es muy echado para adelante en combate, pero debido a su inexperiencia y falta de agallas, puede ser provocado con una nimiedad.

Graddle lleva en su faja una maza tallada con la tibia de un lagarto inex (-1 al daño, se rompe como la lanza de Hurk). También lleva cuchillas atadas a ambas manos. Esta arma athasiana consiste en tres cuchillas de sesenta centímetros que se fijan en la mano con correas.

Con Banneker van también bandidos humanos, dos por PJ. Montan sobre gigantes insectos domesticados, llamados kanks.

Bandido: AL NM; CA 9; MV 12; G3; Pg 16; GAC0 18; AT 1; Daño por arma; Fue 13, Des 13, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 10;

ML 12; PE 175; escudo, arco corto con 10 flechas (1-6 cada una); daga de obsidiana (1D1-1 pg); cerbatana con 10 dardos (1-3 pg por dardo); Psiónicos: Tira en la Tabla de Poderes Innatos del Manual de Poderes Psiónicos; 18 PPS.

Kank: INT Animal; AL N; CA 5; MV 15; DG 2; Pg 15; GAC0 19; AT 1; Daño 1-6; AE Veneno clase O (salvar contra veneno o se queda paralizado en 12 rounds); Tam G; ML 14; PE 35; Psiónicos No.

La mitad de los bandidos llevan cerbatanas, la otra mitad arcos cortos; todos llevan dagas de obsidiana. Ninguno de los bandidos lleva armadura, porque es muy incómoda con el calor. Pero todos los saqueadores humanos, excepto Banneker, llevan pequeños escudos hechos con la dura quitina negra del kank (veinte por ciento de probabilidades de que se rompa cuando sea alcanzado).

Los kank son soldados: la reina y los obreros están en su nido, muy lejos de aquí.

EL SALUDO DE BANNEKER

Los bandidos de Banneker rodean las ruinas. Si ven muestras obvias de magia, atacan al instante. (Recuerda, los magos son odiados y cazados en Athas, a menudo por otros magos.)

Si no ocurre esto, el profanador saluda a los PJ con una voz no exenta de sarcasmo:

«Cuán agradable es hacer nuevos amigos en este enorme erial.» El barbucho sobre el mekillot, sin embargo, no parece demasiado amistoso. Ni tampoco los jinetes sobre insectos, que llevan armas de madera y obsidiana. Sus escudos negros brillan como los caparzones de los monstruos que montan.

«Soy un agente del Rey», dice el hombre del lagarto. «Su Majestad ha reclamado esta construcción y todas las posesiones que hay dentro de él. Os pido amablemente que dejéis vuestras armas y vuestra agua.»

No es probable que esta mentira persuada a los PJ. Si Thrassos está con ellos, susurra: «Es Banneker, el bandido del que os hablé. Andad con cuidado.»

Si el grupo no hace lo que se le ha pedido, Banneker ofrece una ristra de mentiras, cada vez más inconsistentes, para con-

vencer a los PJ. (Las mentiras típicas incluirán: «Prometo que no os haré ningún daño. ¿Acaso no parezco un hombre honesto?» «Estáis invadiendo una edificación que pertenece a mi familia». «Por cierto, ¿he mencionado que soy el hijo del gran rey?» «Mi familia no sólo posee estas ruinas, sino el desierto entero. Estáis en arena de nuestra propiedad». Dales a los PJ oportunidad de que contesten a estas absurdas mentiras.

Si los PJ entregan sus armas, los hombres de Banneker capturan a todo el grupo, incluyendo a Thrassos, les golpean hasta dejarles inconscientes, y luego les abandonan sangrando en el desierto. Si los PJ logran llegar hasta un oasis después de despertarse, habrán aprendido una lección muy valiosa acerca de la confianza en el mundo del Sol Oscuro.

Pero si los PJ no quieren rendirse, Banneker mira a sus seguidores y luego grita al grupo: «¡Muy bien! El momento de las palabras ya ha pasado.» Hace un gesto a sus hombres para que avancen.

TACTICAS DE BATALLA

Normalmente, los bandidos siempre acechan a sus víctimas, pero los PJ tienen la sombra y el agua. Así que, a no ser que los PJ se rindan, los bandidos realizan un ataque directo.

Si los PJ se refugian en el edificio:

Los bandoleros retroceden y disparan flechas y dardos contra los PJ a la vista, apuntando primero a los magos. Entretanto, Banneker sale de su howdah y ordena al mekillot que ataque. El fuego de proyectil cesa y el lagarto se dirige con parsimonia para atacar la entrada. Tras algunos empujones, el final del techo se desploma, enterrando a cualquier PJ que estuviera debajo de él (6D6 pg). Los bandidos se acercan a pie para atraer a los PJ a campo abierto.

Si los PJ están al descubierto: Los jinetes utilizan salvas de proyectil tanto tiempo como sea posible, mientras Graddle hace impacientes tentativas de ataque. Cuando los PJ llegan al cuerpo a cuerpo con los jinetes, el semigigante carga, con las cuchillas brillando al sol. Hurk el mul está detrás de él.

Una vez más, Banneker salta del howdah y ordena al mekillot que ataque. La criatura golpea con la cola a los héroes. Mientras, Banneker comienza a lanzar conjuros.

Representando la magia: Esta es una parte muy importante del mundo de Dark

EL AÑO DEL DESAFÍO DEL SACERDOTE

Sun, así que intenta hacer esta escena lo más vívida y dramática posible para los PJ.

Banneker, el mago profanador, está de pie sobre un campo de hierba verde de cincuenta metros cuadrados. Hace gestos ampulosos e invoca un hechizo de primer nivel, Protección Contra el Bien, sobre sí mismo. Al hacer esto, la hierba verde se convierte en ceniza gris en un radio de cinco metros alrededor de él. Nada volverá a crecer en la ceniza. Además, las criaturas vivas que estén entro de esa área sentirán náuseas y tendrán un -1 a la iniciativa.

Al siguiente asalto, Banneker lanza un hechizo de segundo nivel, Silueta Imprecisa, y el círculo de destrucción se extiende dos metros más. Las criaturas vivientes en este área reciben un malus no acumulable de -2 a la iniciativa.

En los siguientes tercero y sexto asaltos, Banneker invoca Meteoros Diminutos de Melf, una vez por asalto, contra los PJ más amenazadores (magos primero). Este hechizo de tercer nivel extiende el círculo de cenizas otros dos metros cada vez que se lanza, convirtiendo el malus en -3. (Técnicamente, el conjuro extiende el círculo de cenizas en su totalidad en el primer asalto de invocación. Pero los efectos de la magia profanadora son más dramáticos si la desolación se extiende paulatinamente con cada nuevo hechizo.)

Saltando sobre el mekillot: Un PJ puede intentar saltar sobre el howdah y guiar al mekillot. Sin embargo, la serpiente de Banneker espera al incauto héroe. El PJ que mate o derrote a la serpiente puede intentar controlar al saurio. Esto requiere control de animales o pericia de montar, a discreción del DM. Si el PJ tiene una pericia de montar distinta a la monta de mekillots, el tiro se hace con una penalización de -3. Representa la naturaleza testaruda y malvada del mekillot: el hechizo de Banneker no lo hace más amigable a los PJ.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

En un determinado punto de la refriega, la cisterna debe romperse, liberando al elemental del agua. El ataque del mekillot puede causarlo, los PJ pueden decidir hacerlo por sí mismos o Thrassos, (que lo logra quizás al borde de la muerte con sus últimas fuerzas), sin que los PJ lo sepan. De manera alternativa, también puedes

hacer que el elemental provoque la acción (los PJ topan con Banneker huyendo del elemental).

Una vez liberado, el elemental surge como un maremoto, conjurando torrentes de agua pura y dirigiéndolos hacia la entrada. Enloquecido por el largo encierro, el elemental ataca el primer blanco a la vista. Para más dramatismo, haz que éste sea uno de los bandidos de Banneker, o aún mejor, el mekillot. La visión del enorme lagarto, despedido por un enorme chorro de agua, seguro que despierta el temor del grupo.

Pronto, toda la estructura está inundada, y el agua empieza a anegar el área circundante. El elemental hace alzarse del agua formas de pesadilla, formas que atrapan y engullen a los bandidos. El último en ser atrapado es Banneker. Los PJ ven al mago resistirse mientras ellos (se supone) buscan cobijo. Si Graddle o Hurk sobreviven, corren leales hacia la criatura de agua para rescatar a Banneker, sólo para ser atrapados a su vez y perecer ahogados. Los demás bandidos y los kanks huyen hacia las colinas.

Si los PJ no buscan refugio, pueden ser víctimas también del elemental. Permíteles que distraigan o engañen al elemental: casi cualquier comportamiento puede estar justificado ante la rabia y la locura del monstruo. O si prefieres, descarga toda la furia del elemental sobre ellos, y cuando la cosa empiece a ponerse fea, manda a la caballería a rescatarles.

La reacción de Thrassos. Thrassos Haruk puede ayudar a los PJ en un punto crucial, incluso si antes pelearon contra él. Dale a un PJ la oportunidad de ganarse el aprecio de Thrassos, rescatando por ejemplo al jerbo de la inundación. Entonces Thrassos hará una aparición sorpresa (quizá después de que los PJ le dieran por muerto), usando su comprensión clerical del elemental para persuadirle de que se marche. Thrassos puede morir heroicamente en esta acción, o ser luego escoltado de vuelta a Tyr por el grupo para llevarle ante la Velada Alianza. Si Thrassos muere, Hemmer el jerbo se encariña con uno de los PJ y se convierte en su mascota.

Gran final. Una vez que los bandidos han sido despachados y toda el área queda inundada, el elemental se alza en un gran surtidor, y luego desaparece camino del Plano del Agua con un gran trueno. Los cuerpos de los bandidos flotan hasta las orillas del nuevo oasis.

NUEVAS DIRECCIONES

He aquí algunos cabos sueltos que los PJ pueden seguir en próximas aventuras.

El Mortuorio Encantado. ¿Acaso los ocupantes del tanatorio realizaron aquí oscuros experimentos? ¿Crearon una horda de no muertos, que aguardan en algún otro punto de las ruinas?

La Caza del Jerbo. Puede que los PJ deseen tener jerbos propios. Thrassos conoce una gran colonia al pie de un lejano risco. Los PJ pueden ir hasta allí y hacerse amigos de los jerbos con poderes psiónicos u ofreciéndoles comida. Por desgracia, la colonia también es el coto de caza de algunos predadores.

Asaltando a los bandidos. Los hombres de Banneker supervivientes se retiran a su refugio, un cañón a 30 kilómetros de allí. Los PJ asaltan su morada. Hay cavernas en una de las paredes, donde puede haber tesoros o la entrada a un lugar subterráneo y terrible.

Un fan semigigante. Si Graddle el semigigante sobrevive de alguna forma, puede llegar a idolatrar a un PJ que jugó un papel importante en la derrota de Banneker. El semigigante intenta unirse al grupo, imita a su nuevo ídolo y, en general, se comporta como un cachorro grande y estúpido. Graddle se ofrece a llevar a los PJ a su rincón natal, para que conozcan a sus padres (si es que puede recordar donde está su pueblo). Una vez allí, los PJ se encuentran con que los padres han sido secuestrados por los templarios para pelear en las arenas de gladiadores reales. ¡Al rescate!

Más desconocidos. Hasta que el agua se seque, esta área atraerá caravanas y otros viajeros con apropiadas pericias o psiónicos. Los transeúntes pueden contratar a los PJ como mercenarios o guardias.

Tesoro enterrado. La inundación puede haber vuelto a cubrir las ruinas, o ser una tormenta de arena la encargada de ello. Pero si lo deseas, el edificio puede seguir siendo accesible. Los PJ pueden explorarlo más a fondo, quizás encontrado objetos de necromancia u otros ítems de magia mortuoria.

En cualquier caso, los héroes tienen un nuevo mundo de aventuras ante ellos, y muchos y duros desafíos por delante para triunfar en la dura lucha por la supervivencia. Siempre puede encontrarse algo nuevo bajo el abrasador sol de Athas.

CLIMA/TERRENO:	Cualquier Desierto
FRECUENCIA:	Común
ORGANIZACION:	Manada/Colonia
CICLO DE ACTIVIDAD:	Varía (Usualmente nocturno)
DIETA:	Herbívoro
INTELIGENCIA:	Animal (1)
TESORO:	Ninguno
ALINEAMIENTO:	Neutral
Nº QUE APARECE:	1-20
CLASE DE ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	24
DADOS DE GOLPE:	1-4 Pg
GACO	20
Nº DE ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1-3
ATAQUES ESPECIALES:	Ninguno
DEFENSAS ESPECIALES:	Ninguna
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ninguna
TAMAÑO:	Pequeño (60 cm. alto)
MORAL:	Inestable (2-4)
VALOR PE:	7
PSIONICOS:	Presentir el agua (18), 10 PPS



El jerbo, uno de los pocos herbívoros del ecosistema at-
hasiano, es el equivalente athasiano del jarbo terrestre, un ro-
edor que recuerda mucho a la rata canguro. Sin embargo, el
jerbo es mas grande, alcanzando su altura típica de 60 cm.
hasta el hombro en su madurez. Su pelaje es normalmente
de color arenoso o rayado, aunque suele variar para mimeti-
zarse con su entorno.

Las especies de jerbo suelen diferenciarse en otros aspec-
tos, sobre todo en el tamaño de los pabellones auriculares y
el número de dedos de las patas. Todos comparten el cuerpo
rechoncho de roedor, patas traseras muy desarrolladas y una
larga cola. En algunas especies, la cola est'a dotada de pelo,
en otras no. Todos sin excepción la utilizan como contrapeso
cuando saltan sobre sus poderosas patas traseras, desplazán-
dose a gran velocidad por el desierto.

El jerbo tiene una habilidad psiónica para presentir el
agua a grandes distancias, de forma independiente de la di-
rección del viento. Funciona como una variante de los senti-
dos mejorados que se aplica al olfato y solo para sentir la pre-
sencia del agua. Una cucharadita de agua basta para atraer a
una manada de jerbos desde 100 metros de distancia; un ba-
rril cerrado, desde kilómetro y medio, y un oasis, a través de
una región entera.

COMBATE: Los jerbos temen a las criaturas mas grandes,
y huyen ante cualquier conflicto. Corren a una velocidad en-
diablada, y esa es su defensa principal. Los únicos jerbos
agresivos son aquellos a los que sus amos maltratan. Aunque
son leales compañeros, son bastante inútiles como protecto-
res: sus afilados incisivos solo causan 1-3 puntos de daño.

Los jerbos no son propensos a las enfermedades, pero en
determinados casos, un ejemplar puede verse atacado por la
rabia y enloquecer. El jerbo loco ataca a cualquier criatura
que se le ponga delante, luchando hasta la muerte. Las vícti-

mas deben hacer un tiro de Constitución para evitar el verse
contagiados por una grave enfermedad (ídem que la rata
común, véase CM1).

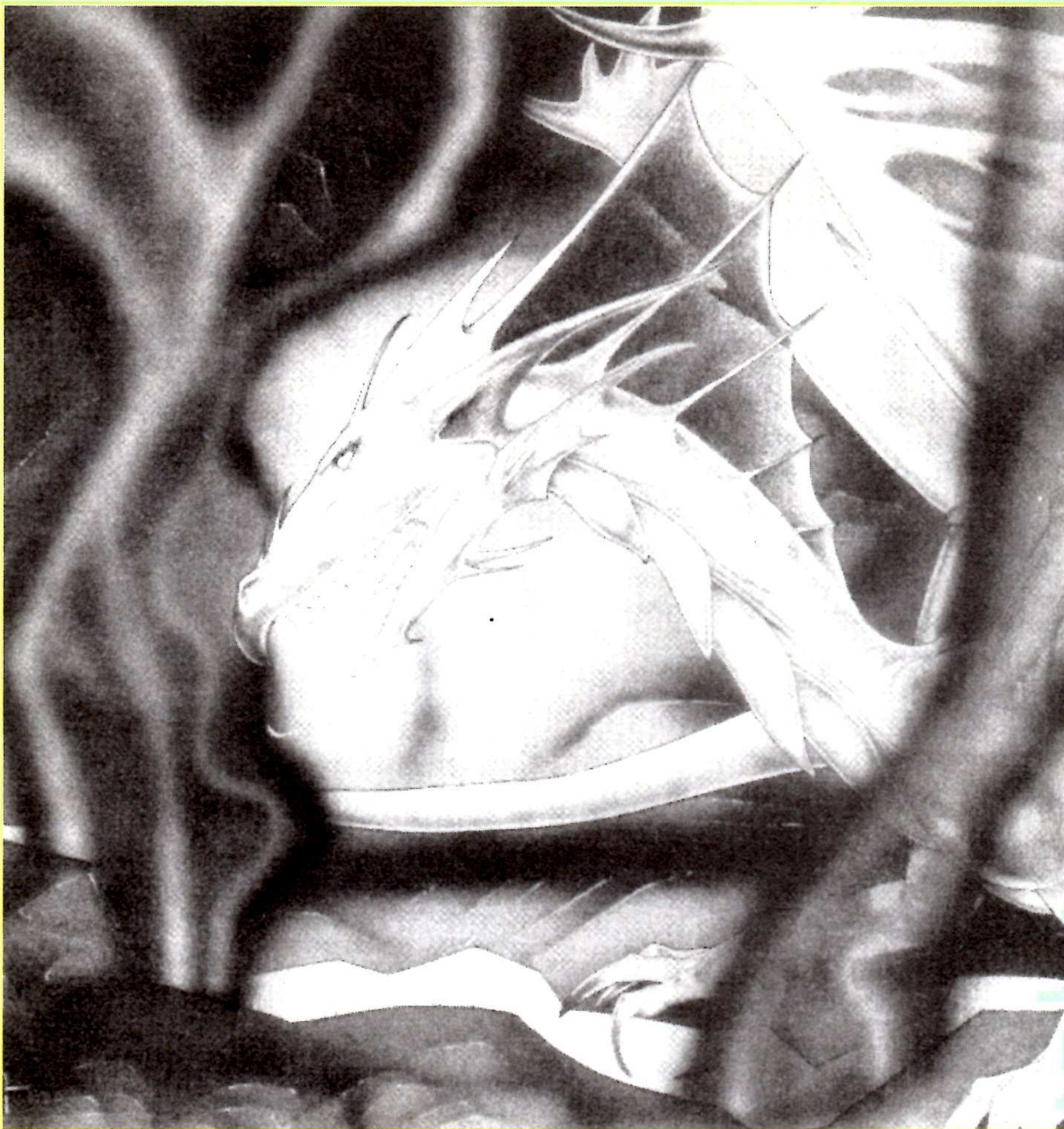
HABITAT/SOCIEDAD: Los jerbos viven en colonias mi-
gratorias (manadas) que viajan por la noche desde un lugar
donde haya agua hasta el siguiente, corriendo por delante de
sus muchos predadores. Tras llegar al nuevo sitio, la colonia
busca el cauce seco de un río o la base de una colina, y exca-
va veinte o mas nidos, un túnel de unos 30 centímetros de
largo que lleva a una madriguera de 1 metro de diámetro.
Los flexibles jerbos se mueven con facilidad en estos túneles.

Después de algunas noches o de una semana, los preda-
dores acaban por encontrar esta preciada fuente de alimento,
y los jerbos se marchan al anochecer siguiente.

ECOLOGIA: Virtualmente todos los predadores se ceban
en los jerbos: los roedores son una parte muy importante de
la cadena alimenticia en Athas.

Los jerbos comen semillas, hierba e insectos. Atraen el in-
terés y la envidia de los viajeros ya que son capaces de so-
brevivir con muy poca agua. Un jerbo adulto es capaz de vi-
vir con solo un par de sorbos de agua al día, o pasar una se-
mana sin beber entre oasis y oasis. Su dieta, en gran parte,
les provee de los fluidos necesarios. Su habilidad para pre-
sentir el agua les permite localizar las concentraciones de
plantas comestibles e insectos allá donde haya un poco de
agua.

El pelaje del jerbo es demasiado fino para el comercio pe-
letero (tampoco es que haya demasiadas pieles para comer-
ciar en Athas), pero sus pequeñas pieles se suelen utilizar a
veces como elemento decorativo o ceremonial. Una buena
piel de jerbo puede llegar a valer una moneda de cerámica
en algunas regiones.



LA AFLICCIÓN de

Por Joseph P. O'Neil
Ilustraciones de L.A. Williams

chorros. Por desgracia, el destino parecía haberse ensañado con ella.

Un día, un temblor de gran intensidad sacudió su huevo hogar mientras ella estaba de caza. Cuando volvió, encontró una gran grieta donde había estado su nido. Mirando a través de la grieta, pudo ver sus huevos, a unos treinta metros más abajo, sanos y salvos, pero fuera de su alcance. En la parte más ancha, la grieta sólo tenía metro y medio, en los más estrechos, menos de sesenta centímetros. No podía, pues, pasar a través de ella.

No tenía medios mágicos o físicos para recuperar sus huevos. Excavar sería muy peligroso, pues los cascotes podían dañar los huevos. Tampoco poseía los conjuros u objetos mágicos precisos para recuperarlos. Pzyruxal no podía hacer otra cosa que mirar desesperada a su querida camada. Y eso fue lo que hizo exactamente durante más de dos días.

Columnas de vapor y aire caliente comenzaron a rodearla. Comenzó a olisquear el olor del ardiente sulfuro y otros gases. Con horror, se dio cuenta de que sus huevos debían haber caído en una especie de túnel en vez de un agujero.

Para empeorar las cosas, cuando se ausentó algunas horas para cazar al día siguiente, a su regreso descubrió que los huevos habían desaparecido. Vio a algunos pequeños humanoides afanándose debajo. Las criaturas salieron corriendo en cuanto oyeron su furioso rugido.

Pzyruxal estaba desesperada. Lo único en lo que podía pensar era en encontrar a alguien lo suficientemente pequeño como para descender por la grieta y recuperar sus huevos. De inmediato, se puso a buscar algunos «voluntarios».

Las primeras criaturas con las que se topó fueron una partida de caza de treinta orcos. Llevó a la fuerza a la mayoría de ellos a su guarida y los bajó por el agujero. Ninguno regresó. Mantuvo a los diez o doce restantes como esclavos, pensando que serían útiles a la hora de encontrar

Joseph se presenta a sí mismo: «Soy un bombero de Nueva York de veintiséis años, licenciado en ingeniería mecánica. Hace catorce años, un artículo en una revista me introdujo en el mundo del AD&D, y estoy enganchado desde entonces. Mis otras aficiones incluyen el shoto-kai karate, del que soy cinturón negro, y echar las cartas del tarot.»

«La Aflicción de la Dama Verde» es una aventura de AD&D para cuatro a seis jugadores de niveles 5-8 (unos 32 niveles en total). El DM puede situarla en cualquier área aislada que exista en su campaña. Los PJ pueden encontrarse fácilmente con esta aventura mientras viajan o vagabundean por ahí.

Algunas de las criaturas presentadas están sacadas del Manual de Monstruos de la Primera Versión del AD&D, pero se ofrece suficiente información sobre ellas como para jugar sin necesidad de dicho libro.

PARA EL DUNGEON MASTER

Un enorme dragón verde hembra llamado Pzyruxal está llevando una existen-

cia más que miserable. Sólo hace unos meses, la vida la trataba con dulzura. Ella y su pareja, Razeein, habían acumulado un gran tesoro, y se habían instalado en una acogedora guarida. Aquí planeaban criar a sus pequeños y llevar la vida apacible de un dragón tranquilo. Pero fue entonces cuando ocurrió el desastre.

Un grupo de aventureros descubrieron y atacaron su guarida. Los dragones fueron cogidos por sorpresa en un asalto bien organizado, que se saldó con la muerte del bravo Razeein. Sólo gracias a su fiereza Pzyruxal logró escapar. Los atacantes se vieron obligados a concentrar sus esfuerzos en el dragón macho, por lo que Pzyruxal pudo reunir sus preciados cinco huevos y huir.

Vagó por los alrededores semanas enteras en busca de un nuevo hogar. Finalmente, en un páramo deshabitado, Pzyruxal encontró una caverna grande y aislada, junto a un volcán extinguido mucho tiempo atrás. La dragona se mudó allí y empezó a hacer preparativos para la llegada de sus pequeños. Los pequeños temblores ocasionales que sacudían la gruta no le preocuparon. Todo lo que quería era un lugar seguro para criar a sus ca-

LA DAMA VERDE

No hay nada mas furioso que una madre dragón.

candidatos más válidos.

Algunos días más tarde, se cruzó en su camino un grupo de humanos habitantes del bosque, pero casi todos salieron huyendo, y los que no, se vio obligada a matarlos. Pzyruxal ya no sabía qué hacer.

Se vio obligada a reconocer que lo que necesitaba era un grupo de humanos o semihumanos más poderoso. Con fuerza y poderes suficientes como para derrotar a las criaturas que habían robado sus huevos y devolvérselos a ella. Necesitaba aventureros como los que habían matado a su querido Razeenin.

EL RUEGO DE PZYRUXAL

Pzyruxal ha estado buscando sin cesar a sus campeones. Ve a los PJ mientras viajan por su territorio o cuando realizan una misión cerca de allí.

Pzyruxal, dragón verde hembra: INT Mucha; AL LM; CA -4; MV 9; Volando 30, Nadando 8; DG 17; Pg 96; GACO -5; AT 3 más especial; Daño 1D8+8 / 1D8+8 / 2D20+8; AE ver debajo; DE ver debajo; RM 30 %; Tam Gig; ML 16; PE 24.000; CM1.

Dragón de formidable tamaño y poder, Pzyruxal tiene las siguientes habilidades especiales:

Puede respirar una nube de cloro gaseoso de 18 metros de largo, 12 de ancho y 10 de alto, que causa 16D6+8 pg por cada tres asaltos.

Tiene un +8 al impacto y un +8 al daño en todos sus ataques físicos (reflejado en sus estadísticas).

Además de su ataque garra/garra/mordisco normal, puede golpear con la cola hasta a ocho oponentes detrás de ella por 2D8+16 pg, al igual que dejar sin sentido a cualquiera que haya sido golpeado durante 1D4+1 rounds (salvar contra Petrificación para evitarlo). También puede patear a un oponente detrás suyo en lugar de utilizar un ataque con garra. La patada hace el daño normal de la garra (1D8+8); en adición, la víctima deberá hacer un tiro de Destreza o será despedido 1D6-1 metros. Si el es-

pacio lo permite, también usará sus alas para atacar a los enemigos que estén a su lado, causándoles 1D8+8 pg. Quien sea golpeado por un ala debe hacer un tiro de Destreza o queda noqueado.

Es inmune a las armas de proyectil normales.

Puede detectar objetos ocultos o invisibles a 25 metros de distancia.

Es inmune a todos los gases.

Puede utilizar Clariaudiencia en su propia madriguera, a voluntad, hasta cincuenta metros.

Tiene las siguientes habilidades innatas, utilizables a voluntad: Respirar Agua, Sugestión (una vez al día), Ahuyentar Madera (tres veces al día), y Crecimiento Vegetal (una vez al día).

Salva como un guerrero de nivel 17, puede atacar a dos víctimas a la vez (una por garra) y tiene un +2 en sus ataques si bucea.

Proyecta un aura de Miedo en un radio de diez metros a su alrededor. Todas las criaturas con menos de 1 DG y todas las criaturas no agresivas con menos de 17 DG huyen automáticamente de ella en 2-24 minutos. Otras criaturas con menos de 17 DG deben salvar contra Petrificación o luchar contra ella con un -2 al impacto y al daño.

Puede invocar uno de los siguientes conjuros una vez al día, con nivel 14: Luces Bailarinas, Misil Mágico, Fuerza Fantasmal, Servidor Invisible, Oscuridad 5 metros radio.

Cuando ve al grupo por primera vez, Pzyruxal está volando tan alto que, a no ser que los PJ estén escrutando atentamente el cielo, sólo tienen un cinco por ciento de posibilidades de reparar en ella.

Vuela en círculos a su alrededor y comienza a descender por detrás del grupo, pasando a unos ocho metros por encima de sus cabezas. No les ataca; simplemente quiere saber cómo su aura de Miedo afecta a estas personas. Si el grupo no es asustado sólo con su vuelo, ella les estimará me-

recedores de mayor consideración. Incluso si los PJ son capaces de atacarle con éxito durante su vuelo, ella intentará hablar con ellos.

En su desesperación, Pzyruxal olvida todas sus precauciones. Vuela unos cien metros por delante del grupo y se posa en tierra, quedando a la vista y sin hacer gestos amenazadores, pero con el ojo puesto en los PJ. Si los aventureros cargan, se retiran o hacen cualquier otra cosa que no sea avanzar cautelosamente hacia ella, olvida su deseo de hablar con ellos. Permitirá a los PJ acercarse a veinte metros si parecen dispuestos a hablar. Si se le ataca de alguna forma, expulsa una nube de gas a media potencia y se marcha. No desea matar a los aventureros (no de momento), y esto debe ser obvio.

Si los PJ están dispuestos a hablar, Pzyruxal se presentará, y luego les anunciará que desea contratar sus servicios. El dragón está muy preocupado por la suerte de sus huevos, y no quiere desperdiciar el tiempo intentando engañar a los PJ para que la ayuden. Tampoco quiere amenazarles, consciente de lo que los humanos poderosos son capaces de hacer.

La dragona va directa al grano, contándoles brevemente a los PJ lo que ha ocurrido con sus huevos. Omite el mencionar a la banda de orcos que envió en su búsqueda, ya que no quiere asustar a los héroes. Les habla sobre los «fieros humanoides», describiéndolos lo mejor que puede (son hombres magma, pero ella no lo sabe). Finalmente, ofrece al grupo todo lo que queda de tesoro por hacer el trabajo.

El resto de su tesoro consiste en una espada larga +3, congeladora, seis pociones y unas 11.000 mo en monedas diversas. Ofrece a los PJ 3.000 mo y la espada. Si regatean con ella, pueden conseguir más. Los PJ deben tener cuidado en no acusar de mentirosa a Pzyruxal, ya que ésta se ofende muy rápido.

Si los aventureros aceptan el encargo de la saurio, les lleva a su hogar. El volcán

LA AFLICCION DE LA DAMA VERDE



está a medio día a caballo de donde se encuentran ahora los PJ, pero Pzyruxal no permitirá a ninguno de ellos montar en su espalda. El recuerdo de su amada aún le quema demasiado en su memoria como para convertirse en una simple montura para humanoides. Pero si un PJ con alto Carisma la convence de que la situación es crítica, puede aceptar.

Si alguno de los miembros rechaza ayudar al dragón por razones morales (un paladín, por ejemplo, no ayudará a una criatura maligna), Pzyruxal intentará convencer al grupo prometiendo que cogerá a sus hijos y se marchará con ellos, para no molestar en esta área nunca más. Si eso no funciona, amenazará con asolar la zona, arrasándolo todo hasta que los PJ no acepten ayudarla. Si los PJ siguen negándose, intentará tomar a uno de ellos como rehén, pero esperará al día siguiente para hacerlo.

COGIENDO REHENES

Si el grupo no quiere hablar con Pzyruxal, o si después de escucharla, el grupo no desea ayudar, la dragona tomará un rehén. Una pelea con el grupo es lo úl-

timo que desea. Matar a uno o a todos los aventureros hace al grupo inútil para ella. También cabe la posibilidad de que los PJ la maten. En ninguno de estos casos las crías se salvarán.

Tras dejar al recalcitrante grupo, Pzyruxal se marcha volando hasta salir de su campo de visión. Pero no abandona el área: utiliza su agudeza visual para seguir los rastros del grupo.

El dragón vuela a gran altura y con el sol a su espalda. Cualquier PJ que escrute el cielo sólo tiene un diez por ciento de posibilidades de verla, debido a la distancia y al brillo del sol. Incluso si la ven, hay aún un cincuenta por ciento de posibilidades de que la confundan con un pájaro.

Pzyruxal vigila a los PJ hasta que éstos acampan para pasar la noche. Entonces, al amparo de la oscuridad, pica sobre ellos e intenta agarrar a uno de los aventureros. Escoge al PJ que parezca menos versado en artes mágicas para escapar de ella, como un guerrero o un clérigo. Pzyruxal sólo necesita un ataque normal con una de sus garras para atrapar a un PJ. Si el PJ atrapado se debate, el dragón cierra la garra, causando daño automático (1D8+8) en ca-

da asalto, hasta que su «invitado» se calma.

Si tiene éxito, Pzyruxal lleva al PJ hasta una pequeña caverna que ha preparado, a dos kilómetros de su guarida, en la falda de una pequeña colina (ver área 2). Deposita al PJ en la caverna y coloca un gran peñasco en la entrada para cerrarla.

Tras dejar a su cautivo, Pzyruxal vuelve con el resto del grupo. Una vez más, aterriza cerca e intenta hablar con ellos. Esta vez se limita a ofrecer el regreso sano y salvo de su compañero a cambio de que recuperen sus huevos. Si los PJ siguen empecinándose en decir que no, puede atacarlos por pura frustración (cincuenta por ciento de posibilidades). Si el grupo acepta, llevará al grupo a su madriguera y la aventura puede empezar. El rehén sólo será liberado cuando el grupo haya llegado al cubil de Pzyruxal y cada PJ haya jurado por su dios que recuperará los huevos de la dragona y se los devolverá.

Si Pzyruxal falla al intentar coger prisioneros, su última opción es bombardear al grupo desde el aire, lanzando peñascos, troncos y otros objetos grandes sobre las testarudas cabezas de los PJ. Estos ataques se hacen sobre un PJ al azar cada 1D6+6 asaltos. Debido al viento y a la distancia, el dragón tiene un ajuste al impacto de -6, pero cualquier tiro acertado causa 20D6 pg. Los miembros del grupo que se pongan a cubierto pueden incrementar la penalización del dragón hasta -16, dependiendo del tipo de cobertura que hayan elegido. (Ver Guía del Dungeon máster.)

Seguirá con su bombardeo hasta que crea haber logrado la atención del grupo (asumiremos 3-7 de estos ataques). Entonces aterriza e intenta hablar con los PJ de nuevo. Si aún así rechazan ayudarla, hay un cincuenta por ciento de posibilidades de que ataque, ciega de rabia e ira.

El DM debe utilizar sus mejores argumentos para convencer al grupo de que ayude a Pzyruxal. Incluso si no ataca al grupo después de intentar conmooverlos, aterrorizará los contornos muy enfadada. Si el grupo acepta al fin ayudarla, deja de volar por el territorio y se limita a esperar el regreso de sus pequeños cerca de su guarida.

LA GRIETA DE LA MONTAÑA DE FUEGO

El grupo necesitará unas cuatro horas para llegar hasta el volcán. Pzyruxal volará

lentamente delante de ellos, por lo que encontrarán su guarida con facilidad. Si es necesario, les defenderá de cualquier criatura que puedan encontrarse por el camino.

Cuando llegan, los PJ descubren que la morada de Pzyruxal está a setenta metros ladera arriba del volcán. Deberán dejar sus caballos y continuar a pie. Aunque la ascensión es peligrosa, el grupo no debe tener problemas para llegar arriba.

Una vez que los aventureros han entrado en la cueva, Pzyruxal aterriza y se coloca detrás suyo. Cualquier detalle inconcluso en el trato será formalizado ahora. Hay cinco huevos que hallar, y ella los quiere intactos. De momento, les da a los PJ la mitad del precio acordado; recibirán el resto cuando terminen el trabajo.

Pzyruxal puede darles la espada larga +3, congeladora, al grupo al principio o al final de la aventura, dependiendo de cómo estén equipados. Si no tienen magia auténticamente ofensiva o defensiva contra criaturas habitantes del fuego, se la dará ahora. Pzyruxal conoce los poderes de la espada y sabe que la supervivencia del grupo (y de su camada) pueden depender de ella. Si el grupo ya está equipado para vérselas con monstruos ígneos, guardará la espada para el final de la aventura. Si Pzyruxal se vio forzada a tomar rehenes, no les dará nada al grupo.

A continuación, el dragón les mostrará a los PJ la grieta por la que desaparecieron sus huevos. Tras permitirles unos minutos para que la examinen, insiste en que comiencen la búsqueda de manera inmediata. Los PJ descubrirán que un dragón insistente puede ser muy persuasivo.

La grieta es abrupta, ofrece muchos asideros, y su descenso no es demasiado complicado. Puede que los PJ necesiten utilizar una cuerda para subir, ya que la grieta se abre a cuatro metros por encima del suelo de la caverna inferior.

Mientras los PJ buscan debajo, Pzyruxal espera impaciente arriba. El dragón pasa la mayor parte del tiempo en su guardia. Ocasionalmente, sale de allí para cazar o estirar las alas. Si los PJ dejan sus caballos sin atar, su actividad les asusta. Se deja al arbitrio del Dm si la dragona devorará uno o dos caballos porque tiene dificultades para encontrar comida.

LOS INQUILINOS DEL VOLCAN

Sin que lo sepan el grupo o Pzyruxal,

en las cavernas inferiores hay mucho más movimiento del que cabría esperar. Unas semanas antes de la llegada del dragón, un mago maligno escogió este lugar para llevar a cabo uno de sus nefandos planes.

El mago, llamado Balevan, estaba bastante obsesionado con destruir a un mago rival. Decidió que sería de gran utilidad el poder conjurar a un efreeti y obtener tres Deseos de él. Balevan había visitado el volcán con anterioridad, al principio de su carrera, y sabía que podía llegar a la enorme piscina de lava del área 19 con relativa facilidad entrando por el túnel del área 20. Estas piscinas ofrecen vínculos naturales con el plano elemental del Fuego, que harían más accesible su invocación.

Balevan entró en las cavernas inferiores a través de un pequeño túnel que, originalmente, llevaba hasta el área 19. Examinó el sistema de cuevas para asegurarse de que no había más salidas, y luego usó su magia para derrumbar el túnel por el que había entrado.

Como era muy improbable que el efreeti que conjurase se aviniera a cooperar, pensó que sería adecuado preparar una versión de la Jaula de Fuerza. Esto atraparía al efreeti en el complejo inferior de forma indefinida, haciendo que la criatura estuviese más deseosa de cambiar los Deseos por su libertad.

Una vez que el área estuvo preparada, el mago utilizó su poder para abrir un portal al plano elemental del Fuego. Por desgracia, obtuvo mucho más éxito del que hubiera cabido esperar.

Cuando Balevan estaba preparando su trampa, en el plano elemental del Fuego tenía lugar un cruel deporte. Un efreeti malvado, de nombre Jafar, estaba cazando hombres magma. El y sus sicarios llevaban varias horas practicando esta diversión cuando Balevan se interpuso.

Cuando se abrió el portal del mago, los hombres magma pasaron a través de él, desesperados por escapar del cruel Jafar. El poder de conjuración de Balevan atrajo a Jafar, obligándole a pasar también por el portal en compañía de su montura, un grifón de fuego. Los harginn que acompañaban a Jafar, ocho en total, se limitaron a seguir a su señor.

Cuando los hombres magma pasaron a través del portal, pasaron de largo de Balevan, camino de la balsa de lava. El mago, atropellado pero ileso, mantuvo el tipo y se preparó para completar su hechizo.

Tras la entrada de Jafar, Balevan pronunció las últimas palabras del conjuro que habría de retener al efreeti.

Pero antes de que el mago pudiera formular uno solo de sus deseos, entraron los harginn. La magia no le proporcionaba ninguna protección especial contra ellos. Los harginn no eran objeto ni de la invocación ni del conjuro de Retener, habían entrado por su propia voluntad y no se vieron afectados por ninguno de los hechizos. Atacaron de inmediato al mago.

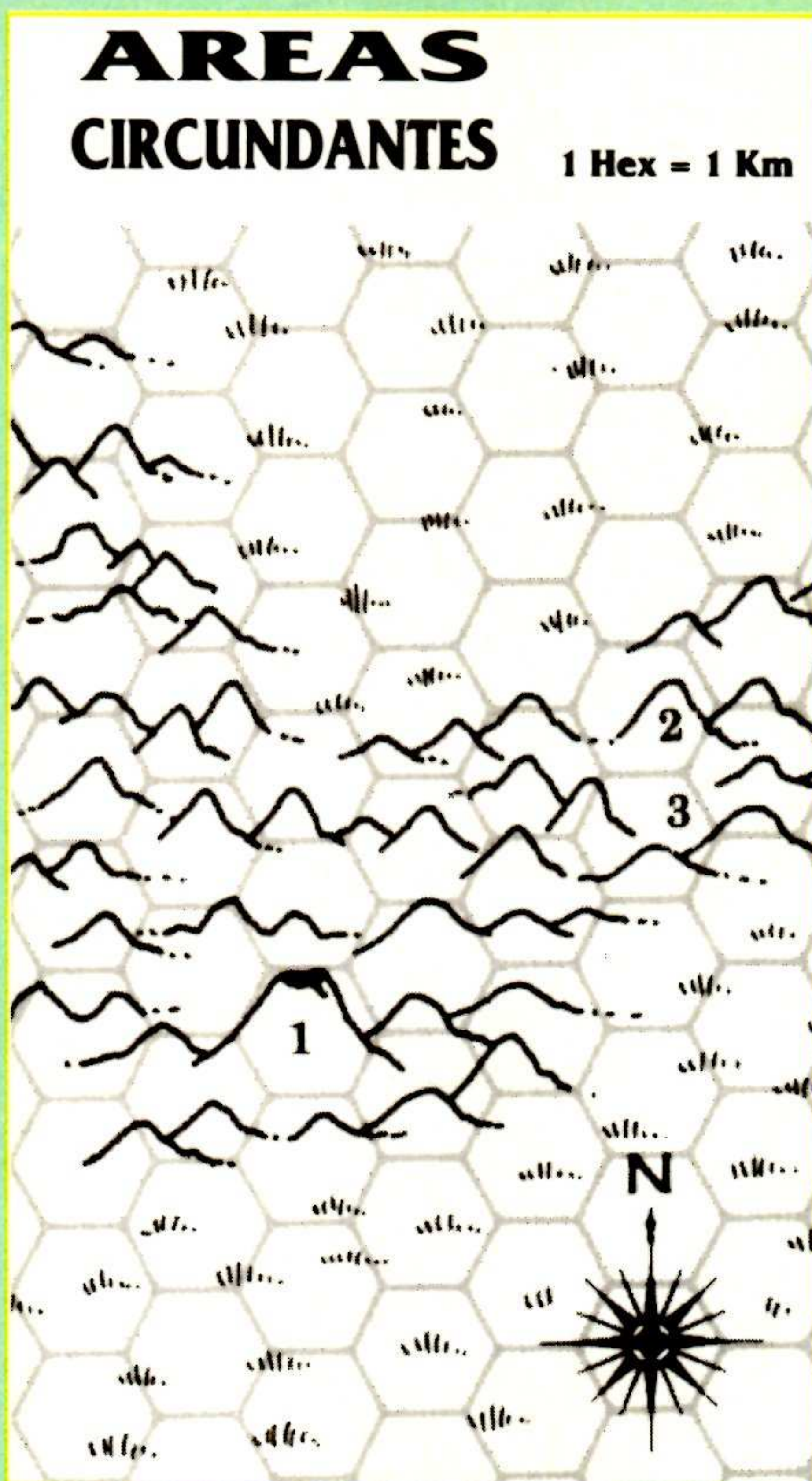
Balevan fue presa del pánico e intentó utilizar un hechizo de Teleportación para escapar. Pero fue alcanzado por una lanza arrojada por el mayor de los harginn antes de que pudiera acabar de recitar su letanía. Los ocho harginn se lanzaron contra el mago, en una refriega feroz pero muy breve. Balevan no esperaba que tantas criaturas atravesaran el portal, y no estaba muy bien pertrechado para la lucha. Aunque se las arregló para despachar a dos harginn, fue superado en número y masacrado.

Jafar, aún confuso por los efectos de la magia de Balevan, no fue consciente de lo que le había ocurrido, y contempló divertido cómo los harginn despachaban al mago. Cuando su cabeza se aclaró, ya era demasiado tarde: el portal se había cerrado.

Jafar intentó de inmediato volver a su plano, pero le fue imposible. El poder del hechizo de Retener era pleno, y ahora estaba atrapado. Y para acabar de empeorar las cosas, el único ser capaz de liberarle estaba muerto. Jafar montó en cólera, descargando su ira en los harginn, que salieron huyendo en todas direcciones. Desgarró el cuerpo de Balevan y lo arrojó a la lava, junto con todo lo que el mago había traído con él. La furia del efreeti continuó algunas horas más, pero no le sirvió de mucha ayuda.

Al cabo de un rato, Jafar se serenó y empezó a explorar el complejo. Pasó días enteros examinando cada recodo, cada rincón, de los pasajes de la cueva, pero no encontró nada. Lo intentó una y otra vez, pero era incapaz de cambiar de plano. No podía utilizar el túnel por el que había entrado el mago, ya que éste lo había derruido por completo.

Jafar cayó en la más abyecta desesperación cuando fue consciente de que estaría aquí atrapado para siempre. Durante un rato se sentó ante la piscina de lava, con la esperanza de que un vórtice o un nuevo portal se abrieran, pero no ocurrió nada.



Los harginn permanecieron a su lado, pero pronto se aburririeron y comenzaron a vagabundear por su cuenta. Entretanto, los hombres magma se habían instalado en el laberinto de túneles que había directamente debajo del nido de Pzyruxal.

Al principio, los hombres magma evitaron a Jafar, pero cuando comprobaron que el efreeti ya no estaba interesado en ellos, empezaron a deambular por las cuevas. Los harginn estaban aburridos de la caza, pero sabían que, sin Jafar a su lado, los hombres magma podían dar buena cuenta de ellos, así que dejaron de amenazar a las pobres criaturas, al menos, directamente. Pensaron que sería mucho más divertido colocar trampas para cualquier hombre magma que fuera lo suficientemente estúpido como para aventurarse por las cavernas más grandes.

Jafar y los harginn no tenían ni idea de que el último temblor importante había abierto una grieta hacia la superficie. Tampoco sabían nada sobre los huevos de Pzyruxal, que los hombres magma habían hallado, y que estaban usando para una especie de «caza del huevo de pascua».

Aunque Jafar y sus sicarios habían visto a los hombres magma llevar los huevos de aquí para allá, no les prestaron mayor

atención. Al efreeti le traían al paio los tontos juegos de los hombres magma, y prefería pasar su tiempo lamentando su desgracia. Los harginn sólo estaban interesados en atormentar a los pobres bichos, pero raramente se adentraban en los laberintos de los hombres magma. Para los moradores de la lava, los huevos eran simples juguetes: desconocían por completo su verdadera naturaleza.

EL BARRIO DE LA SEÑORA DRAGON

1. El Volcán. La guarida de Pzyruxal está enclavada en un área de colinas bajas cubierta por un denso bosque. El volcán apagado donde ha fijado su residencia es la mayor altura de los contornos. El tiempo y la erosión lo han rebajado, con lo que ahora sólo es unos cientos de metros más alto que el resto de montículos; los árboles lo cubren en su totalidad, a excepción del cráter. Cuando Pzyruxal se apuesta en la cima del volcán, tiene una excelente panorámica de la región.

Nada más grande que un topo vive en un radio de cinco kilómetros alrededor de la guarida del dragón: ésta ha devorado o asustado a todos los animales más grandes. Ningún monstruo errante molestará a los PJ mientras estén cerca del hogar de Pzyruxal. El grupo necesitará unos siete turnos para ascender hasta la entrada de la cueva.

2. Cueva del Rehén. Esta pequeña caverna está situada en la base de la colina, aproximadamente a kilómetro y medio del nido del dragón. Pzyruxal la ha utilizado para esconder su tesoro mientras reclutaba «voluntarios» en la localidad. Una vez que es consciente de que necesita un grupo de humanos poderosos para que la ayuden, decide preparar este lugar para acomodar a un rehén. Imagina que ese rehén le será de una importancia crítica cuando trate con los humanos.

La cueva tiene seis metros de profundidad, tres-cinco de ancho y unos tres metros de alto. No hay nada dentro, excepto algunas piedras y dos grandes barriles, uno vacío (como retrete) y otro lleno de agua. Pzyruxal cerrará la entrada con una roca, de unas tres toneladas, para que su huésped no pueda escapar.

Nadie, excepto el dragón, sabe que la pared trasera de la cueva es falsa. Pzyruxal colocó otro gran peñasco y lo disimuló

con escombros, para ocultar una sección de tres metros de profundidad donde guarda su tesoro. Dentro hay 11.000 mo en diversas monedas, seis pociones (Curación Extra x 2), Longevidad, Forma Gaseosa, Agua Potable y Aceite de Impacto), y la espada larga +3, Congeladora.

Trata la pared falsa como una puerta secreta. Incluso si un PJ descubre la existencia del cuarto secreto, es posible que no pueda entrar en él. El peñasco pesa al menos 500 Kg, y requiere mucha fuerza (18/91 o mayor) y una palanca para moverlo. Cualquier objeto que se use como palanca deberá salvar contra aplastamiento a -4 o se quebrará.

Si un PJ rehén logra irrumpir en el escondrijo del dragón, el precio puede ser muy alto. Cuando Pzyruxal abra la cueva para liberarle, descubre que se han removido el peñasco o su cobertura. Si el PJ no devuelve de inmediato todo lo substraído, el dragón atacará.

Tres orcos (Pg 6, 5, 5), cimitarra (ver área 3 para estadísticas completas) montan guardia delante de la cueva cuando hay un rehén dentro.

3. Campamento orco. Este pequeño claro, a unos ciento cincuenta metros al sur del área 2, es donde viven once orcos. Son los supervivientes de un grupo mucho mayor que el dragón se encontró cuando comenzó a buscar «voluntarios». Los orcos viven en tres paupérrimas chozas alrededor de un fuego. Sólo saben que Pzyruxal ha perdido sus huevos, y su ira y frustración les hace temerla mucho. El resto de los orcos perecieron buscando los huevos. Si hay un rehén en la cueva del área 2, sólo habrá ocho orcos aquí. No abandonan nunca el área a no ser que estén haciendo algún recado para Pzyruxal.

Orcos (8-11): Int Media; AL LM; CA 6; MV 9; DG 1; Pg 5 cada uno; GAC0 19; AT 1, Daño por arma; Tam M; ML 11; PE 15; CM1. Cada uno tiene una cimitarra y una pica; cuatro de ellos llevan también ballesas pesadas y 12 viroles. Llevan 2-5 mp cada uno.

LA GUARIDA DEL DRAGON

4. Saledizo. Tras una larga ascensión por la ladera del volcán, el grupo llega a un amplio y llano saledizo, lo bastante grande como para que Pzyruxal se acomode y tome el sol. El saledizo está justo por

encima del nivel de los árboles, ofreciendo a quien esté en él una buena vista del cielo, así como una clara visión de la ladera del volcán. La cueva que se abre más allá del saliente tiene siete metros de alto y más de diecinueve de largo.

5. Gruta Principal. Tras pasar la entrada, los PJ ven un largo túnel que se interna unos veinte metros en el volcán, y que se abre a una cueva natural muy grande. En el centro, el techo pende a unos treinta metros de altura, reduciéndose hasta cuatro metros junto a las paredes. Un reciente temblor ha hecho caer muchas rocas del techo. Parece que el dragón ha sacado sus pertenencias hace poco, ya que sólo hay algunos huesos viejos y una pila de desperdicios junto a una gran grieta en el suelo, en la parte este de la cueva.

6. La Grieta. Cuando el grupo examine la grieta, léeles lo que sigue:

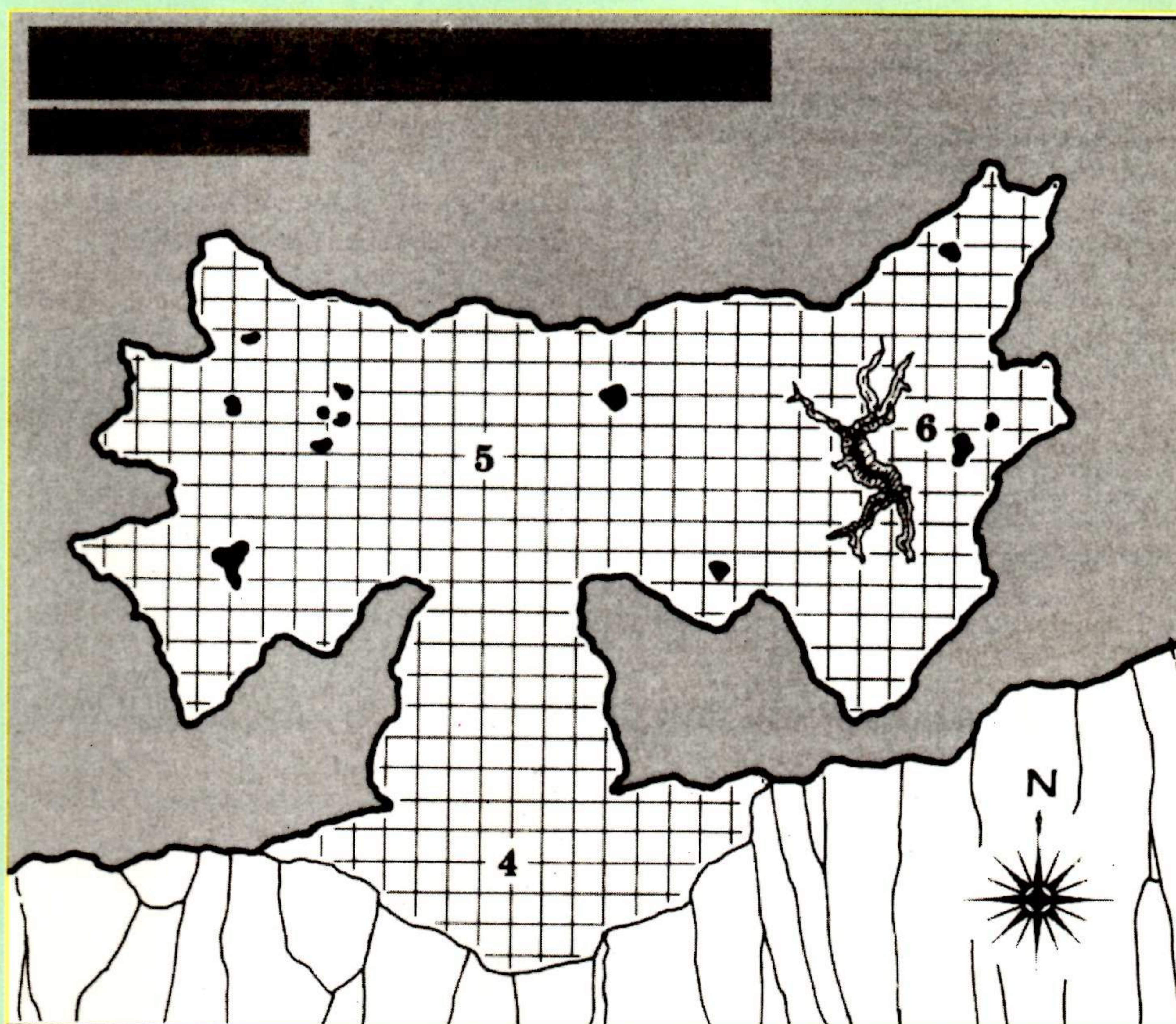
La grieta abierta por el temblor es muy larga, y tiene diversas ramificaciones. Una sección de unos seis metros de ancho en su centro es el único lugar por el que podríais aventuraros a través de ella. Esta sección mide unos 1,5-2 metros de largo, y se abre sobre una caverna que parece estar a unos veinticuatro metros de profundidad. Los laterales son escarpados, con muchos asideros naturales, por lo que descender por ella sería fácil.

Al lado de la abertura hay una pila de mochilas y útiles usados, que debieron servir alguna vez para ir de caza.

Si se le pregunta sobre anteriores intentos de rescatar los huevos, Pzyruxal admitirá que envió a «algunos» orcos hace un par de semanas (en realidad, eran veintidós). Si se le presiona sobre el particular, acabará confesando que ninguno de los orcos regresó.

LAS CAVERNAS INFERIORES

La primera sección de grutas donde entrarán los PJ es un estrecho laberinto lleno de pasajes. Deben moverse en fila, aunque los túneles llegan a ensancharse hasta los cuatro metros en algunos puntos. El intenso calor que reina en los túneles no llega a causar daños, pero el grupo deberá



descansar el doble de lo normal y beber mucha agua. Los PJ con armadura de metal pierden un punto de Fuerza y Destreza cada hora, a no ser de que sean protegidos mágicamente del calor. Una vez que sean capaces de refrescarse por sí mismos, recuperan los puntos perdidos a razón de un punto por turno y atributo.

Las cavernas más grandes (áreas 15-19) no son tan calurosas como los túneles pequeños. Aunque siguen siendo asfixiantes, el grupo no se ve severamente afectado por el calor, y no sufren penalización alguna por llevar armadura de metal.

Utiliza los siguientes encuentros aleatorios mientras los aventureros exploran las cuevas bajo el refugio del dragón. Acuérdate de restar las criaturas muertas del total de habitantes de las cavernas. En líneas generales, hay treinta murciélagos de fuego, seis harginn y hasta veintiséis hombres magma errantes.

Los focos de calor son secciones de piedra recalentada, o incluso partes de las paredes o el suelo. Cualquier PJ que pise un foco de calor sufre 1-10 pg por quemadura, a no ser que saque un tiro de Destreza. Estos focos de calor son aleatorios y duran 4D4 minutos en cualquier lugar concreto. Cubren un área de 1-3 metros cuadrados cada uno.

Las nubes de vapor son chorros que emergen de improviso de grietas o fisuras. Cubren hasta tres metros cúbicos, y causan 2D6 pg a cualquiera que esté dentro de su área de efecto (la mitad si los PJ salvan contra Arma de Aliento).

Las nubes de vapor y los focos de calor son el resultado de la actividad térmica que tiene lugar en las profundidades del volcán. Las criaturas que viven en el fuego y los aventureros resistentes a éste son inmunes a ambos.

El Laberinto

(Áreas 7-14)

1. Foco de Calor
2. Hombres Magma (2-5)
3. No hay encuentro
4. Murciélagos de Fuego (2-7)
5. No hay encuentro
6. Nube de Vapor

Cavernas Mayores

(Áreas 15-19)

1. Hombres Magma (7-12)
2. Murciélagos de Fuego (2-7)
3. No hay encuentro
4. No hay encuentro
5. Murciélagos de Fuego (4-9)
6. Harginn (1-2)

LA AFLICCIÓN DE LA DAMA VERDE

7. Primera cueva. El grupo que desciende acaba en esta gran gruta deshabitada. El calor de este lugar afecta de inmediato a los PJ como se indicó antes. Cuando todos los PJ hayan descendido, léales lo que viene a continuación:

Tras descender por la grieta, llegáis a esta gran gruta. Las paredes y el suelo tienen muchas marcas recientes, indicando que este lugar fue creado por el último temblor. Ramas, huesos y restos de nido de dragón están dispersos por doquier, pero no hay tesoro. Tan pronto como entráis en la cueva, sentís cómo el opresivo calor os ahoga. Al cabo de algunos minutos, estáis sudando copiosamente.

LOS HUEVOS DEL DRAGON VERDE

Los huevos de Pzyruxal tienen apenas el tamaño de una pelota de baloncesto y pesan unos diez kilos. Su cáscara es gruesa, algo elástica, y capaz de aguantar mucho trote, por lo que es muy difícil hacerles daño si no es de manera intencionada. Claro que con el agobiante calor del área y el continuo manoseo de los hombres magma, los huevos no están precisamente seguros.

En el momento en el que los aventureros entran en la caverna, los huevos llevan allí ocho días. Mira la siguiente tabla al principio de cada día de juego para determinar la condición de los huevos:

- 01-65: Intacto, sano y salvo.
- 66-75: Listo para eclosionar.
- 76-90: Dañado.
- 91-99: Cocido.
- 100+: Destruído (roto, aplastado, etcétera).

Añade un tres por ciento al tiro del dado por cada día que transcurra tras la llegada del grupo. Si sale «Listo para eclosionar», tira 1D10 (1: el huevo va a eclosionar cuando el grupo se acerque a él; 2-7: el huevo eclosionará 1-6 horas antes de que los PJ lo encuentren; 8-10: el huevo eclosionará 1-6 horas después de que los PJ lo encuentren).

Un dragón recién nacido tiene un noventa por ciento de probabilidad de quedarse en el área inmediata donde está el cascarón, pero a veces vagabundea por ahí. Los jóvenes

8. Nido de los Murciélagos de Fuego.

El pasaje se abre en una cueva de techo bajo, donde reina un fuerte olor a excrementos. Docenas de criaturas flameantes con forma de murciélago comienzan a aletear cuando entráis. ¡De inmediato, se acercan para atacar!

El techo sólo tiene 2,5 metros de alto. Hay 1D10+12 murciélagos de fuego cuando entran los PJ.

Murciélagos de Fuego (11-22): Int Semi; AL NM; CA 8; MV 6; Volando 20; DG 2; Pg 10 cada uno; GACO 19; AT 1; Daño 2-8; DE inmunes al fuego, detectan oponentes invisibles; Tam P; ML 15; PE 120; MM2/16

nes dragones son débiles y vorazmente hambrientos. Sólo podrán sobrevivir 1-3 tras salir del cascarón a no ser que el grupo los encuentre y los lleve con su madre. Los dragoncitos son fáciles de atrapar y seguirán a cualquiera que les ofrezca comida. Si es necesario, usa las siguientes características para los bebés dragón:

Dragón Recién Nacido: INT Mucha; AL N; CA 5; MV 6; DG 6; Pg 6; GACO 15; AT 1; Daño 1-4; AE ninguno; DE ninguna; ML 8. No se dará experiencia por matar crías de dragón.

Un huevo dañado está rajado o algo roto, pero intacto. Cada vez que se compruebe el estado del huevo, se añade un veinticinco por ciento al tiro. Este +25% es acumulativo, por lo que si el tiro indica daño por segunda vez, se le añade un cincuenta por ciento al próximo control, y así hasta que el huevo sea destruido.

Un huevo cocido tiene un setenta por ciento de posibilidades de aparecer entero. Sin embargo, la exposición al calor ha matado a la cría.

El grupo no tiene por qué preocuparse por si a los hombres magma les da por tirar los huevos a la lava. Estas criaturas están acostumbradas a ver el efecto que la lava causa en un objeto, y como le tienen mucho cariño a sus juguetes, no quieren estropearlos. Si los PJ deciden esconder un huevo mientras buscan los otros, hay un cinco por ciento acumulativo por hora de que los hombres magma los encuentren y los escondan en otro sitio.

Un número igual de murciélagos ataca a cada aventurero. Una vez que el monstruo acierta, se pega a su víctima y le causa automáticamente 2-8 pg por quemadura y chupadura de sangre, por un total de tres rounds. Tras estos tres asaltos, ya sea de una o varias víctimas, el murciélago está saciado y se retira para hacer la digestión. En su cubil, los murciélagos luchan a muerte. Los PJ con resistencia al fuego reciben la mitad del daño de estas bestezuelas.

Si los PJ derrotan a los vampiros flamígeros y buscan en la cueva, encontrarán los cuerpos de cuatro orcos, completamente desangrados, en el suelo. Lleva la usual basura orca encima, más lo siguiente (cogido de las cavernas inferiores): 54 mc, 60 mp, 115 mo y una Gema de Resplandor.

La gema es un prisma azul, y está envuelta en un paño de seda. Su palabra de mando está inscrita en ella. En varios nidos de murciélago de las paredes, el grupo puede encontrar 207 mp, 37 gemas de varios tamaños (6.750 mo en total) y tres pociones (Resistencia al Fuego, Curación Extra, Invisibilidad).

9. Caverna Larga

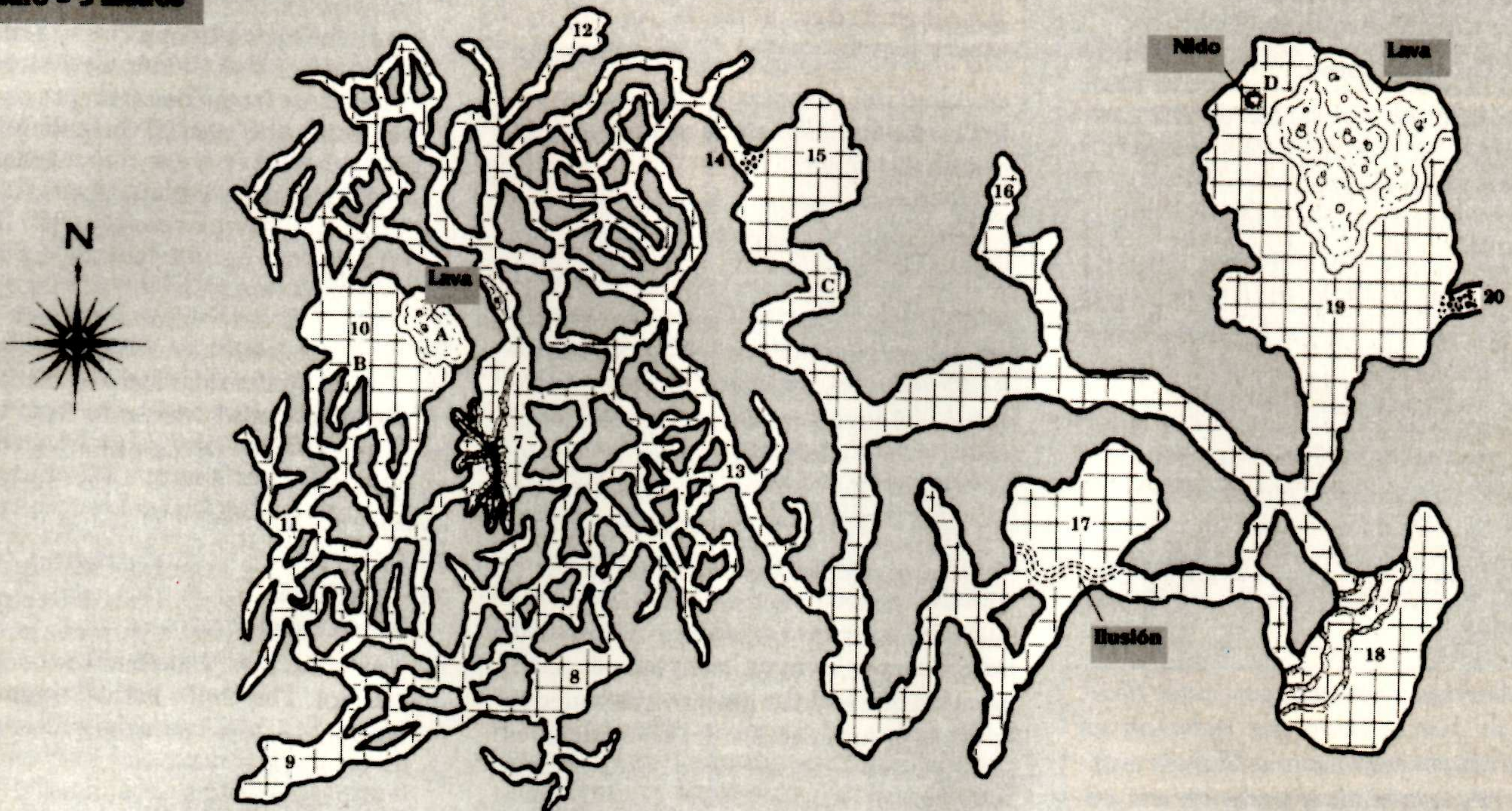
Entráis en una larga caverna en pendiente llena de volutas de vapor. Tres humanoides de aspecto fiero se afanan con objeto al otro extremo. Están formando una especie de monstruosa pirámide —uno de ellos está de pie sobre los hombros de los otros dos—, mientras intentan colocar el objeto en una pequeña cornisa a unos dos metros del suelo.

Son tres **hombres magma** (pg 11, 9, 8; ver área 10 para estadísticas completas), y están escondiendo uno de los huevos de Pzyruxal en la cornisa. Están colocándose cuando entran los PJ. Si éstos les atacan de inmediato, los hombres magma huyen a no ser que se les acorrale. Los hombres magma se consideran acorralados si los héroes bloquean la puerta de la cueva de alguna forma, lo hayan hecho adrede o no. Si se creen atrapados, pelearán con sus puños incandescentes, causando 3D8 pg por impacto.

Si los PJ se acercan sin atacarles, los amistosos hombres magma sonreirán, e intentarán prenderle fuego a alguien como broma. Un PJ tocado por un hombre mag-

CAVERNAS INFERIORES

1 cuadro = 3 metros



ma verá cómo prenden todos los objetos inflamables que llevase encima. Este pequeño incendio causa 1-8 pg por asalto de 3 a 6 asaltos, o hasta que se sofoquen las llamas.

Los hombres magma no tienen tesoro. Si escapan, se dirigirán hacia su cubil (área 10), y se esconderán en la piscina de lava.

10. Cubil de los Hombres Magma

Al salir del pasaje, entráis en otra gran cueva. El techo es aquí mucho más alto que en ningún sitio, casi quince metros en su centro. Otros túneles desembocan en este lugar. Una gran piscina de lava fundida llena un lado de la estancia. La lava expele un calor infernal, pero decenas de pequeños hombrecillos juegan alegremente dentro de ella. Unas seis de estas criaturas parecen discutir en un lado, a unos siete metros de la piscina. Están luchando y forcejeando por lo que parece ser un huevo de dragón.

Este es el cubil de los hombres magma. De trece a veinticuatro de ellos (1D12+12) están siempre aquí. No tienen tesoro, ya que no les interesan este tipo de cosas, pero hay algunos retazos de oro y plata fundi-

dos (una vez fueron monedas) que trajeron hasta aquí y que luego olvidaron. Estos retazos comprenden 1.800 mo y 1.200 mp, ahora completamente mezcladas.

Hombres Magma (13-24); INT Baja; AL CN; CA 6; MV 9; DG 2; Pg 9 cada uno; GACO 19; AT 1; Daño 3D8; AE Toque ígneo; DE Armás +1 o mejores para golpearles, inmunes al fuego; TAM P; ML 6; PE 420; MM2/82

10A. Piscina de Lava. Los hombres magma pasan la mayor parte del tiempo en esta piscina, aunque deambulan por todo el complejo cuando se aburren. La piscina se extiende justo entre los pasajes norte y este del área 10, lo que permite a los hombrecillos de fuego entrar y salir de su cubil a través de la piscina de lava. Cualquiera que pase por estos túneles tiene espacio más que suficiente para evitar la lava, pero hay un cincuenta por ciento de posibilidades de que uno-dos hombres magma le empujen para darle la bienvenida.

Cuando los PJ entran en esta zona por primera vez, hay doce hombres magma en la piscina. Cuando los humanoides les ven, se limitan a mirarlos durante los primeros cuatro o cinco rounds, luego comienzan a acercarse por parejas para saludar a los vi-

sitantes. Si el grupo permite a los hombres magma que se acerquen, las criaturas estarán encantadas de prenderles fuego a los PJ. Si los PJ entablan pelea por los huevos de al lado de la piscina, los hombres magma que estén en ésta se limitarán a observar, aunque cualquier hombre magma que haya salido de la piscina irá a ayudar a sus hermanos en la lucha.

10B. Concurso de Lucha. Cinco hombres magma pelean y discuten por tres huevos de dragón. Están intentado decidir a quién le toca ahora esconder los juguetes. Los hombrecillos ignoran a los PJ a no ser que se les moleste de alguna forma. Si se les hostiga, o si los PJ cogen los huevos, los hombres magma atacan al grupo. Si quedan en inferioridad numérica en algún momento, huyen hacia la piscina.

Los hombres magma están luchando por un huevo, pero los otros dos están apoyados en la pared. Dos de los huevos son reales, pero el tercero es falso, hecho de piedra por los harginn. El falso tiene el mismo aspecto que los auténticos, sólo que es quince kilos más pesado. Si los PJ examinan el huevo falso con detenimiento, pueden descubrirlo, aunque seguramente se preguntarán de dónde ha venido.

LA AFLICCIÓN DE LA DAMA VERDE

Si los PJ matan o hieren siete o más hombrecillos, las criaturas intentarán siempre evitarles.

11. Orcos Muertos.

Los cuerpos quemados de cinco orcos están tirados en esta intersección. Su descuidada armadura de cuero está reducida a cenizas, y sus cimitarras apenas son pegotes metálicos de ninguna utilidad. Su muerte debió ser terrible, y por el estado de los restos, debió acontecer una semana atrás.

Estos orcos formaban parte del grupo enviado por Pzyruxal. No llevan encima nada útil.

12. La Última Parada de Hacha Sangrienta

Mientras camináis por este túnel, veis las marcas de lo que debieron ser varias fuertes explosiones. Cuando avanzáis, veis que el túnel acaba en una pequeña cueva. En ella, seis hombres magma se afanan apilando los cuerpos de varios orcos que allí murieron.

Un mago que haga un tiro de Inteligencia reconocerá las quemaduras como causadas por un conjuro de Bola de Fuego.

Hay seis hombres magma aquí (pg 9 cada uno, ver área 10 para estadísticas completas). Cuando descubren la presencia de los PJ, intentan con ellos su habitual saludo flamígero. Si se les ataca, lucharán hasta la muerte con sus puños.

Estos ocho orcos son todo lo que queda de la primera expedición de Pzyruxal. Hicieron su última parada aquí hace tres días. Un chamán tribal pereció con su grupo, y la Varita de Bolas de Fuego que intentó usar en vano contra los hombres magma sigue pegada a su mano. A la varita le quedan 44 cargas, y la palabra de control «Abrasa» está inscrita en ella. Esta varita era parte del tesoro de Pzyruxal, y cayó en la grieta durante el temblor. El chamán la encontró mientras exploraban el lugar.

El grupo encuentra también aquí un huevo de dragón real. Los hombres magma intentaban esconderlo debajo de los cuerpos de los orcos.

13. Huevo Pasado por Agua.

Cuando dobláis el recodo, una grata visión os sorprende. Uno de los preciados huevos de dragón está abandonado en mitad del pasadizo. Está colocado en un pequeño nicho de la pared, a 1,30 metros del suelo.

Esta es una trampa dejada por los harginn. El huevo falso está tapando un surtidor de agua hirviendo. Está encajado en el surtidor, y requerirá una fuerza combinada de 30 para sacarlo. Los PJ que saquen el huevo, y aquellos que estén a tres metros de ellos, serán alcanzados por un chorro de agua hirviendo que les escaldará por 2D6+6 pg. Además, mover el huevo libera una nube de vapor recalentado en un área de 5 x 5 x 5, causando 4D6 de daño a cualquiera que esté cerca. Los que sean alcanzados por el agua no tiran salvación, pero los que lo sean por el vapor pueden tirar contra Arma de Aliento para reducir el daño a la mitad. El vapor se disipa al cabo de un round. Tras el chorro inicial, el agua se convierte en una pequeña fuente borbotante. Los aventureros con resistencia al fuego reciben la mitad del daño de ambos elementos.

Los harginn prepararon esta trampa para los hombres magma. Aunque el vapor no daña a las criaturas de fuego, supusieron que el agua enfriaría mortalmente a los humanoides (3D6 pg a los hombres magma). Un par de harginn del área 15 comprueban la trampa una vez al día. Hay un diez por ciento de probabilidades de que pasen por aquí 2-5 asaltos después de que lleguen los PJ.

14. Muro de Piedra.

El pasadizo termina en una pared de barro y piedra que parece haber sido construida para bloquear este túnel. No hay manera de saber su grosor.

Los harginn construyeron esta pared para evitar que los hombres magma se colaran directamente en su guarida. El barro y la piedra tienen unos 2,5 metros de grosor, y uno de los lados que miran al grupo está pensado para desmoronarse si alguien lo excava. Un enano o un gnomo que examine la pared detectará el peligro. Si el grupo intenta cavar, toda la pared se derrumba en un round. Todo el que esté a dos metros del muro recibe 2D4+4 pg de

daño por las rocas que caen.

El ruido del muro al derrumbarse alerta a los harginn de que alguien intenta entrar en su reducto. Asumen que son los hombres magma, y dos harginn se acercan por los túneles (a través del área 13) para investigar.

15. Guarida de los Harginn. Esta gran caverna es la residencia temporal de los seis harginn. Cinco de ellos son harginn normales, pero uno es un jefe, que actúa como lugarteniente del efreeti. Todos atacan en cuanto ven al grupo.

Harginn (5): INT Media; AL NM; CA 3; MV 15; DG 4+4; Pg 24 cada uno; GACO 15; AT 1; Daño 1D4 ó 2D6 (pica); AE Parpadeo; DE Inmune al fuego normal y mágico, armas +1 o mejores para impactar; Tam M; ML 14; PE 650; MM2/73

Jefe Harginn: INT Alta; CA 0; DG 5+5; Pg 33; GACO 15; Daño 1D4+6 o 2D6+2 (pica); ML 16; PE 1.400; Anillo de Protección +3; resto de estadísticas como las de los harginn normales.

Cada harginn puede Parpadear a voluntad, y siempre lo hacen en combate. El harginn ataca normalmente con una llamada que cubre un área de 1 x 2 y causa 1D4+4 pg (el jefe hace +2 pg). También pueden disipar cualquier llama mágica en un radio de siete metros. Cada harginn lleva un par de picas de hierro que pueden ser lanzadas o usadas como arma de cuerpo a cuerpo. Las picas sostenidas por un harginn están tan calientes que pueden causar un daño extra de 1-6 pg si aciertan. Los PJ resistentes al fuego reciben sólo la mitad del daño.

15C. Huevo-Trampa 2. Justo a la salida de la cueva, los harginn han plantado otro huevo falso como cebo para los hombres magma. Está en el suelo, en medio de una pila de piedras. Cualquiera que levante el huevo o lo mueva ligeramente, hará que una gran red de metal caiga del techo.

La red era parte del equipo de caza de los harginn cuando perseguían a los hombres magma en su plano natal. Mide 2,5 metros de largo y pesa 170 kilos. Esta red puede atrapar hasta dos criaturas de tamaño humano y causa 1-8 Pg a cualquiera que le caiga encima. Los PJ bajo la red están inmovilizados a no ser que sus compañeros tengan la suficiente fuerza como para levantarla.

Si el grupo examina el huevo antes de

LA AFLICCIÓN DE LA DAMA VERDE

tocarlo, hay un cinco por ciento de posibilidades de que vean una fina cadena, oculta entre los escombros, sujeta a la parte inferior del huevo. La cadena activa la red. Un PJ ladrón puede desactivarla con un tiro adecuado. Si el ladrón falla, la red cae. El ruido de la red que cae alertará a los harginn del área 15, y llegarán en 1-3 turnos, esperando haber atrapado a hombres-magma.

Si el grupo es capaz de buscar en esta área, no encontrarán más que algunas piedras apiladas (el mobiliario de los monstruos), algunas feas armas y herramientas de metal, y tres trozos de ocho metros de largo de una cadena muy fina de acero, fuerte y resistente al fuego (el equivalente a la cuerda en el plano elemental del Fuego). Cinco trozos adicionales se utilizaron para suspender la red. Cada trozo pesa treinta kilos y es cinco veces más fuerte que una cuerda normal. Las cadenas no son mágicas, pero pueden ser vendidas por 150 mo cada trozo.

El único tesoro que puede encontrarse son 3.500 mo en pequeñas gemas, distribuidas entre los harginn, y el Anillo de Protección +3 del jefe. Cualquiera que quiera utilizarlo deberá esperar al menos una hora para que se enfríe hasta una temperatura tolerable.

16 Huevo-Trampa 3.

Al final de este corto pasadizo, veis un gran agujero en el suelo. El abrupto pozo tiene dos metros de diámetro, y unos tres de fondo. Otro huevo de dragón descansa en él.

Este es otro huevo-trampa. Es obvio que los laterales del pozo son débiles y pueden derrumbarse con facilidad. Si el huevo se mueve, eso es exactamente lo que ocurre. Cualquiera que esté en el agujero cuando éste se derrumbe, sufre 4D6 de daño y debe salvar contra Petrificación o quedar completamente enterrado. Los PJ enterrados se ahogan en 2-4 asaltos.

El truco para el grupo es adivinar si el huevo es real o no, y si lo es, cómo cogerlo sin quedar enterrado. El huevo es falso, pero los PJ pueden que no lo descubran hasta que sea demasiado tarde.

Tres cadenas atadas a la parte inferior del huevo activan la trampa. Un ladrón puede intentar desactivarla haciendo un tiro de Detectar/Desarmar Trampas con éxi-

to por cada cadena. Si falla, el pozo se derrumba, enterrando a huevo y PJ. Los PJ no pueden ver las cadenas a no ser que bajen al agujero.

17. Estancia Ilusoria.

No podéis seguir avanzando por esta caverna ya que un pequeño remanso de agua fría y oscura bloquea el paso. El remanso llena toda la caverna, y al parecer proviene del agua que oís gotear del techo de la caverna.

El agua es sólo una ilusión creada por el efreeti para evitar que los hombres magma entren en su cubil. El agua se desvanece si uno de los PJ toca físicamente el «agua», pero no si tiran o meten algo en ella. La caverna está vacía y bastante polvorienta.

18. Guarida del Efreeti.

A la entrada de esta caverna, tres lasjas de piedra de un metro de alto descienden como escaleras hacia la parte inferior. En el nivel más bajo, cerca de la pared trasera, un gigante de llamas de colores, con pequeños cuernos negros y manos con garras, se sienta solo ante una rudimentaria mesa, en la que puede verse un extraño juego de tablero. Está demasiado absorto como para reparar en vosotros, pero tampoco parece demasiado interesado en la partida. Parece más bien deprimido, mientras murmura cosas como «¡Oh, mísero de mí!» y «¿Por qué estoy maldito?»

El efreeti, Jafar, está jugando solo al ajedrez con piezas que él mismo se ha fabricado con piedra. Esta es su partida número 1.023, y está muy preocupado por sí mismo. No reparará en los PJ cuando éstos entren, por lo que si le atacan justo al entrar, ganan un +2 por sorpresa al efreeti.

Si los PJ no atacan, la primera respuesta de Jafar es enojarse por su intrusión. Pero su rabia pronto cede cuando una idea se forma en su mente: si hay humanos que han podido entrar, es porque seguramente hay una salida. Tan pronto como caiga en la cuenta de ello, Jafar simula ser muy amistoso con el grupo, preguntándoles cómo han llegado hasta allí y cuán grato es tener compañía. Cuando oye hablar de la grieta que conduce al exterior, empieza a recoger sus cosas.

Si los PJ no le molestan ni intentan detenerle, el efreeti se marchará sin incordiar al grupo. El único problema puede radicar en si descubre que su grifón, o alguno de los harginn a su servicio han muerto a manos de los PJ. En ese caso, monta en cólera y exige retribución: que los PJ le entreguen todo lo que poseen.

Jafar (Efreeti): INT Mucha; AL LM; CA 2; MV 9, Volando 24; DG 10; Pg 56; GACO 11; AT 1; Daño 3-24; AE Conjuros; TAM G; ML 17; PE 4.000; CM1 (Genio)

Jafar puede hacer a voluntad lo siguiente una vez al día, como un mago de décimo nivel: garantizar hasta tres Deseos, hacerse Invisible, asumir Forma Gaseosa, Detectar Magia, Crecer, Polimorfizarse a Sí Mismo, Crear Ilusión, Muro de Fuego. También puede generar Llamas y Pirotecnia a su antojo.

Dependiendo de la situación, Jafar utiliza su Muro de Fuego con anillo protector a su alrededor, como una manera de evitar que el grupo escape. También tiene tres Jabalinas de Rayos debajo de la mesa de ajedrez. Sólo las utilizará si cree que el grupo es demasiado para él sólo.

Hay poca cosa más en la estancia que algunos muebles de piedra y varios grandes sacos con las pertenencias de Jafar. Además de los objetos usuales, el grupo puede encontrar dos brazaletes de oro (portados por Jafar y por valor de 1.500 mo cada uno), 24 gemas grandes (11.140 mp en total), dos pociones (Fuerza de Gigante de Fuego y Super Heroísmo), más las tres Jabalinas de Rayo, si no se han usado en combate.

19. Piscina de Lava Principal

El molesto olor a sulfuro llena vuestras narices cuando entráis en la gruta. Una gran balsa de lava chasquea y burbujea en su centro, cubriendo con un inquietante brillo rojo el resto de la caverna. El calor es tan intenso que todos aquellos que no vayáis protegidos, os veis forzados a retroceder.

Después de un instante, veis una gran criatura alada que se alza entre la lava. Camina sobre la superficie del material incandescente, hasta el suelo de piedra al fondo de la cueva. La criatura parece estar hecha de llamas sólidas. Tras fijar la vista, veis que tiene una especie de nido al fondo de la cueva

LA AFLICCION DE LA DAMA VERDE

La criatura es un grifón de fuego. Es la montura de Jafar, y sólo le obedece a él. Además de ser nativa del plano elemental del Fuego, es idéntica a un grifón normal.

Grifón: INT Semi; AL N; CA 3; MV 12, Volando 30; DG 7; Pg 36; GACO 13; AT 3; Daño 1-4 / 1-4 / 2-16; DE ver debajo; TAM G; ML 15; PE 975; MC2. Debido a la naturaleza elemental del grifón, es inmune al fuego. Si los PJ lanzan agua al grifón, este sufre 2-8 pg de daño por cada 3 litros.

El grifón, que es hembra, encontró uno de los huevos de dragón reales, y lo adoptó. Al fondo de la cueva, ha construido un nido de piedra para el huevo, y se cuida de él como si fuera suyo. A no ser que alguien intente llevarse el huevo, o sea atacado, el grifón mira al grupo con simple curiosidad. Si los PJ intentan tocar el huevo, la grifón les hará pedazos. No posee tesoro.

El DM debe añadir cincuenta por ciento de posibilidades al tiro de condición del huevo. Cualquier resultado de más de noventa y uno por ciento indica que el huevo está «cocido».

20. Túnel Derrumbado.

Este era el pequeño túnel que Balevan usó originalmente para entrar. Está completamente derruido, y ninguno de los actuales ocupantes del volcán sabe de su existencia. Un PJ enano o gnomo tiene un cincuenta por ciento de posibilidades de descubrirlo, pero sólo si examinan intencionadamente esta parte del muro. Excavar en el túnel prueba ser imposible, ya que está lleno de tierra y piedras a lo largo de sus cincuenta y cinco metros de largo.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Tratar con Pzyruxal al final de la aventura puede ser delicado para el grupo. Bajo ninguna circunstancia dejará que nadie se marche hasta que sus cinco huevos hayan sido recuperados. Incluso si alguno de los huevos ha sido destruido, ella quiere ver las cáscaras, y demandará una explicación acerca de por qué los PJ permitie-

ron que ocurriese esta tragedia.

Evitar una confrontación con el dragón es casi imposible si los PJ simplemente entregan los huevos tras haberlos hallado. Considerará que su acuerdo con ellos queda completamente cancelado si una de sus crías murió durante la búsqueda. Por lo mismo, romperá el trato incluso si los cinco huevos le son devueltos en perfecto estado: simplemente buscará otro motivo. Si los PJ tienen la varita perdida de Pzyruxal (área 12), y no se le ha entregado, usará esta excusa para anular el acuerdo. Como último recurso, se niega a pagar el resto del precio a los PJ y les atacará tan pronto

driguera evitará que use sus ataques con cola y alas.

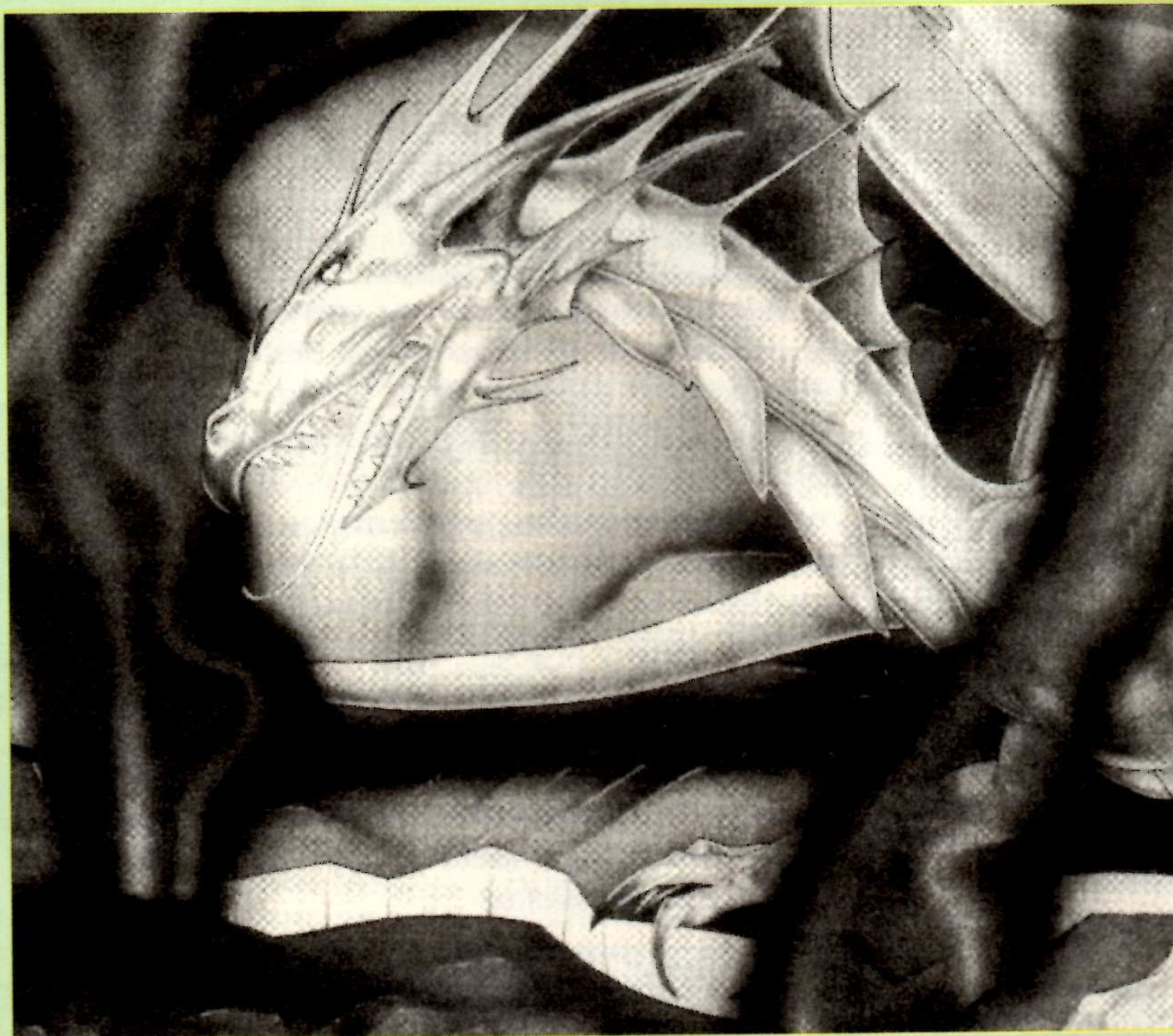
Los PJ también pueden intentar la huida echando mano de alguna argucia. Si lo logran, el dragón emplea tres o cuatro días en cazarlos, buscándolos desde el cielo. Si falla, comenzará a destruir durante un mes todo lo que encuentre en un radio de cien kilómetros alrededor de su guarida. Los PJ pueden que deseen intervenir si les llegan noticias de la destrucción causada por el dragón. Si se permite a Pzyruxal que siempre su mes de terror, acabará marchándose a tierras lejanas para buscar otro compañero y tener una nueva familia.

Sea lo que sea lo que el grupo decida hacer, el DM debe tener tacto a la hora de decidir el resultado. En general, Pzyruxal quiere la piel de los PJ si fallaron al rescatar sus huevos, y es muy posible que lo logre. A no ser que logren intimidarla de alguna forma, el grupo debe matarla o someterla para lograr su propia supervivencia. Gane o pierda, Pzyruxal se marchará en busca de un nuevo cubil si vive.

Una vez que se ha cumplido la misión, los PJ pueden descansar un poco antes de seguir con sus planes originales. Los orcos que han servido a Pzyruxal

quedan libres, si no han muerto antes. Pasados unos días, van a la morada del dragón para ver qué ha pasado. Cuando vean que no está, se marchan para buscar al resto de su tribu.

La tribu orca de los Hacha Sangrienta está acampada a 120 kilómetros al norte de la guarida del dragón. Cuenta con trescientos fuertes guerreros y tiene muchos cautivos, por lo que están muy puestos en el tráfico de esclavos. Los aventureros pueden encontrarlos si se esfuerzan un poco, o si los orcos les encuentran a ellos primero.



como los huevos hayan sido puestos en lugar seguro.

Para tener alguna oportunidad de escapar con el pellejo intacto, y mucho menos con el resto del tesoro del dragón, los PJ tendrán que retener uno o más huevos cuando traten con Pzyruxal. También tendrán que echar mano de una oratoria muy convincente para evitar la pelea. Los PJ no podrán dársele con queso ofreciéndole los huevos de piedra: ella sabe muy bien distinguir los verdaderos de los falsos.

Hay varias cosas que el grupo puede intentar. Pueden ocultarse en las colinas junto a su nido y tenderle una emboscada a Pzyruxal. Si se hace con cuidado, se la pillará por sorpresa, y el estado de su ma-

EL PUENTE DEL TROLL

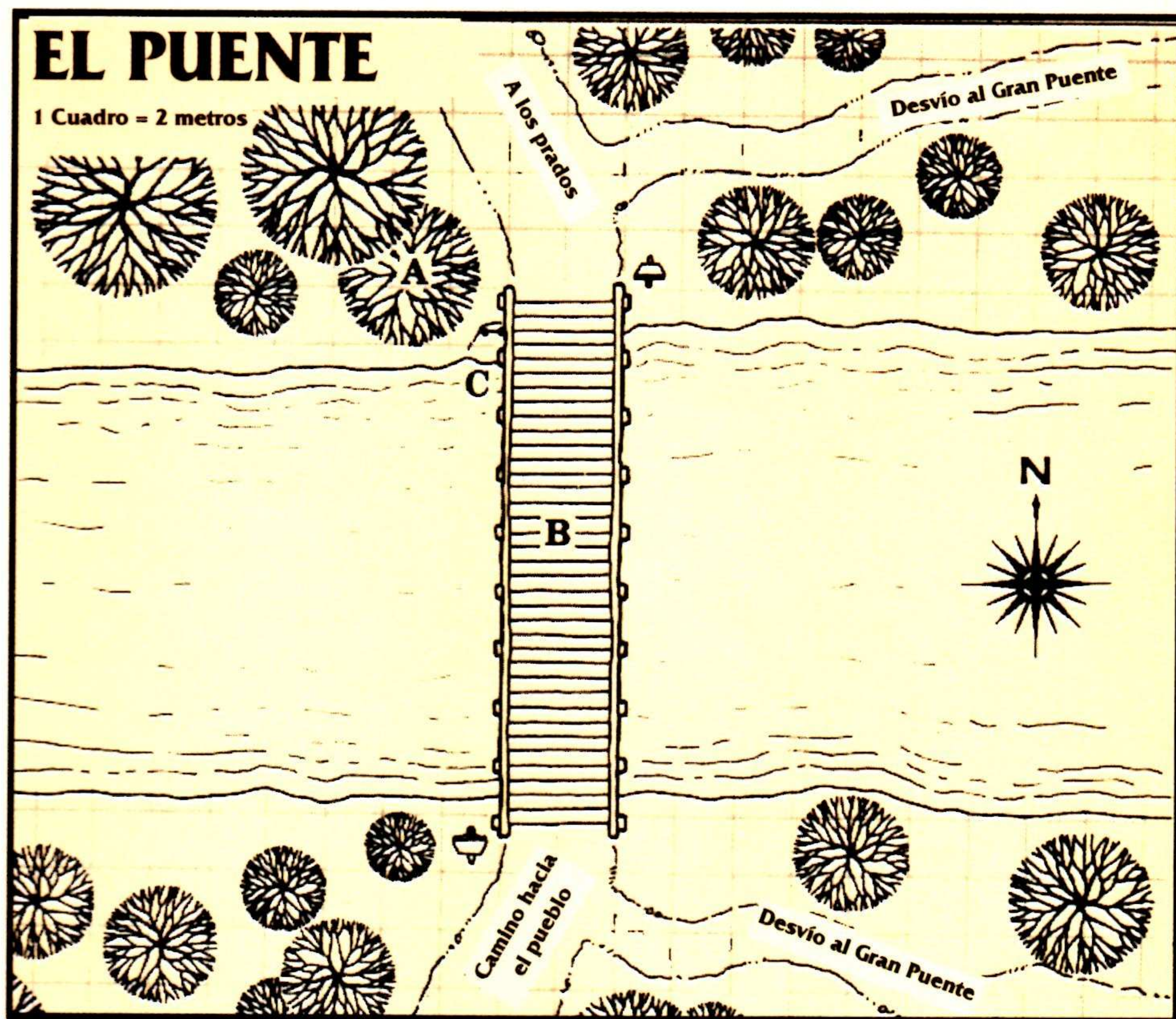
Por William Dean

William empezó a jugar a JdR en el colegio. Ahora es licenciado en químicas por la universidad de Carolina del Norte. Este es su primer trabajo publicado.

«El puente del troll» es una miniventura de AD&D para 3-6 personajes jugadores de niveles 2-4 (unos doce niveles en total).

PARA EL DUNGEON MASTER

Hace algunas semanas, el clan de gnomos local expulsó a uno de sus miembros, Ultio Avaritia, cuando se descubrió que tramaba un plan para robar el tesoro de la comunidad. Como castigo, los ancianos del clan le desterraron por veinte años. El gnomo desprestigiado dejó a su familia, jurando que volvería, y cuando lo hiciese, sería rico y poderoso.



Un problema muy gordo causado por algo muy pequeño.

Ultio partió, y unos cuantos días más tarde llegó a un puente que utilizaban mucho los pastores que llevaban a sus rebaños a apacentar a otros lugares. Mientras descansaba en las inmediaciones, vio pasar a varios rebaños. De pronto, se le ocurrió una idea.

Mientras se ocultaba en los bosques, Ultio utilizó un conjuro de Fuerza Espectral para crear la ilusión de un gran troll que subía al puente y exigía un peaje al pastor. El aterrorizado ganadero le dio al troll su almuerzo y algunas monedas, e hizo pasar a su rebaño a toda prisa por el puente.

Mientras Ultio deglutía la magra comida del pastor, decidió comprobar cuánto podía extorsionar a los lugareños. Usando sus poderes mágicos, el gnomo creó ilusiones de un monstruo que amenazaba a los viandantes con crueles y variadas muertes, a no ser que pagaran un peaje. Los pobres campesinos no tuvieron más opción que pagar. El puente más cercano estaba a muchas millas de allí.

Los escuetos beneficios expoliados a los pastores no satisficieron al ambicioso gnomo

mucho tiempo, así que éste ideó un nuevo plan. La noche anterior, Ultio viajó corriente abajo, cubrió el Gran Puente con aceite, y le prendió fuego, que rápidamente consumió la madera de la que estaba construido. El gnomo colocó después señales de desvío en todas las cañadas de pastores, esperando atraer a su puente víctimas más ricas e importantes.

Ultio Avaritia: AL NE; CA 8; MV 6; L7/I6; pg 23; GAC0 17; AT 1; Daño por conjuro o arma; Fue 14, Des 16, Con 12, Int 15, Sab 9, Car 11; espada corta, daga, pergamino con conjuro de Invisibilidad. Conjuros (ya ha usado uno de primer nivel): Cambiarse a Sí Mismo, Fuerza Fantasmal (x 1); Visión Engañosa, Ventriloquía, Cegar (x 2); Fuerza Espectral (x 2), Sugestión. Habilidades de Ladrón: Robar Bolsillos 95 %, Abrir Cerraduras 50 %, Encontrar/Desactivar Trampas 45 %, Moverse en Silencio 45 %, Escondarse en las Sombras 40 %, Detectar Ruido 35 %, Escalar Paredes 75 %, Apuñalar por la Espalda +4 al impacto y daño x 3.

EL PUENTE DEL TROLL

¡DESVIO!

Vuestro grupo ha echado a andar desde esta mañana muy temprano y avanza con brío. Por desgracia, acabáis de encontrar un problema. El Gran Puente se ha quemado. Un río de unos treinta metros de ancho bloquea ahora vuestro avance. El río es muy profundo para vadearlo, así que el puente era vuestra única posibilidad para salvarlo.

Mientras reflexionáis sobre la situación, descubrís un cartel de madera ornado con una flecha mal trazada que señala hacia un polvoriento camino que se interna en el bosque.

El sendero es el desvío de Ultio. Examinando el Gran Puente se podrá comprobar que éste fue quemado de manera intencionada utilizando gran cantidad de aceite de lámpara. El incendio debió ser reciente, pues los tizones de madera están aún calientes al tacto. Si en el grupo hay un guardabosques, éste podrá encontrar pequeñas pisadas de botas en el área.

El desvío se adentra en el bosque, siguiendo el camino menos intrincado. Si los PJ siguen el sendero, todo estará tranquilo, hasta que se crucen con un pastor que huye aterrado del «Puente del Troll» de Ultio.

Vuestro grupo lleva caminando una media hora en el pacífico bosque. El silencio matinal es roto de improviso por un horrible alarido que viene del oeste. El grito se oye con más fuerza, y escucháis el sonido de ramas que se rompen. Un niño sucio sale gritando de entre los árboles y carga directamente hacia el centro de vuestro grupo.

El chico es Danny, un pastorcillo de nueve años. Corre llorando hasta los brazos de la primera PJ (si no hay ninguna presente, hacia el PJ más cercano). Danny solloza y gimotea, por lo que serán necesarios cinco asaltos para calmarlo.

Una vez que Danny se ha serenado, relatará lo que viene a continuación, entre llanto y sollozos.

«Salí esta mañana de casa para llevar el ganado a pastar, pero me olvidé del saco de las monedas para pagar al troll. La última vez que me lo olvidé tuve que volver a casa, las ovejas llegaron una hora tarde a pastar y papá se puso muy furioso. Así que pensé que podía pasar corriendo a toda prisa por el puente y que nadie lo sabría, porque nunca he visto al troll y puede que estuviera dormido, ya que era muy temprano.

Bueno, llegué al puente y no vi nada, así que empecé a azuzar a las ovejas, cuando de pronto, ¡un enorme troll con colmillos de un metro de largo y garras como cuchillas de carnicero salió de debajo del puente! Algunas de las ovejas se asustaron tanto que cayeron del puente, intentando escapar, corriendo en todas direcciones. Quise detenerlas, pero el troll vino a por mí, y me dio tanto miedo que me puse a correr. He perdido mi bastón, me costará un día entero encontrar a todas las ovejas y papá me dará una paliza. Y el troll se ha enfadado, y todo es culpa mía.»

Si se le presiona, Danny sólo podrá añadir detalles incompletos, sobre todo enfatizando el tamaño del troll y su habilidad inhumana para matar y comer niños pequeños. Dice que el monstruo es un troll porque eso es lo que los lugareños dicen que es. Aunque el grupo puede pensar que Danny está exagerando mucho, no lo está haciendo. Ultio nunca ha visto un troll de verdad, así que se basó en el monstruo con el que se asusta a los niños gnomos cuando no quieren dormir o comerse la sopa.

Cuando Danny llegó al puente esta mañana, Ultio utilizó conjuro de Fuerza Fantasmal para asustar al chico, que estaba bloqueando el puente que podían utilizar clientes más importantes que podían venir de un momento a otro. Los gritos de Danny y su retirada consiguieron asustar al rebaño.

Danny se ha llevado un buen susto y no dejará al grupo hasta que éste llegue al puente. Allí se esconderá bien lejos de la acción, hasta que el troll sea despachado.

Danny: AL N; CA 10; MV 9; Humano Nivel 0; Pg 1; GAC0 20; AT 1; Daño por arma; ML 1 (huye de algo amenazador).

EL PUENTE DEL TROLL

En unos cinco minutos se alcanzará el puente del gnomo. Una vez que haya llegado el grupo, éste aparecerá completamente desierto.

Llegáis al recodo final del sendero y salís del bosque. Ante vosotros se extiende un puente ordinario. Tiene tres metros de ancho y quince de largo sobre el río, y en la otra orilla puede apreciarse un camino que se dirige hacia el norte. Al lado del puente, un cartel mal escrito reza algo así:

1 moneda de oro por persona
2 monedas de oro por caballo
5 monedas de oro por carro
1 moneda de plata por oveja
Paga el peaje o Enfréntate al troll

Junto al cartel hay un gran cuenco de madera. Hay otro sendero bien trazado que lleva hacia el sur.

Ultio se esconde en un árbol del punto A, al otro lado del río. Si el grupo paga el peaje, Ultio quedará encantado con el éxito de su plan y esperará al próximo cliente.

Si el grupo no paga el peaje y empieza a atravesar el puente, Ultio pasa a la acción. Invoca un hechizo de Fuerza Espectral, y el monstruo que crea empieza a trepar desde debajo del puente en el punto B.

Vuestro grupo apenas ha recorrido cinco metros de puente cuando oís un amenazador gruñido debajo de vuestros pies. Una gran bestia de pesadilla, de tres metros de alto y vagamente humanoide, está trepando desde la parte inferior del puente. Os asombra la fidelidad de la descripción de Danny. Piel verde moteada, cuerpo enorme y ojos negros y fieros completan las garras y los colmillos.

La bestia deja escapar un terrible alarido, y en un lenguaje común muy distorsionado, dice. «No haber pagado, yo no contento. ¡Pagar doble o morir rápido!»

Si el grupo paga y continúa, Ultio hace que su ilusión se retire bajo el puente. Si el grupo ataca la ilusión, el DM debe dirigir el combate como de costumbre (asume que la ilusión tiene CA 5), pero describe cualquier impacto que el grupo descargue como que no causa efecto en el troll. Tampoco ninguno de los ataques de éste dañará a los PJ. Tras tres asaltos de combate, Ultio intentará atraer a los PJ hacia su madriguera debajo del puente. El siguiente ataque que alcance a la ilusión hace que el troll grite agónico, se gire y huya hacia el otro extremo del puente. Entonces desciende la escalera del punto C y desaparece en la guarida de Ultio.

Si el grupo comienza a investigar debajo del puente o intenta dañar a éste, Ultio envía al troll a atacar de manera inmediata. El gnomo intentará conducir al grupo hacia su guarida, o al menos asustarlos.

LA GUARIDA

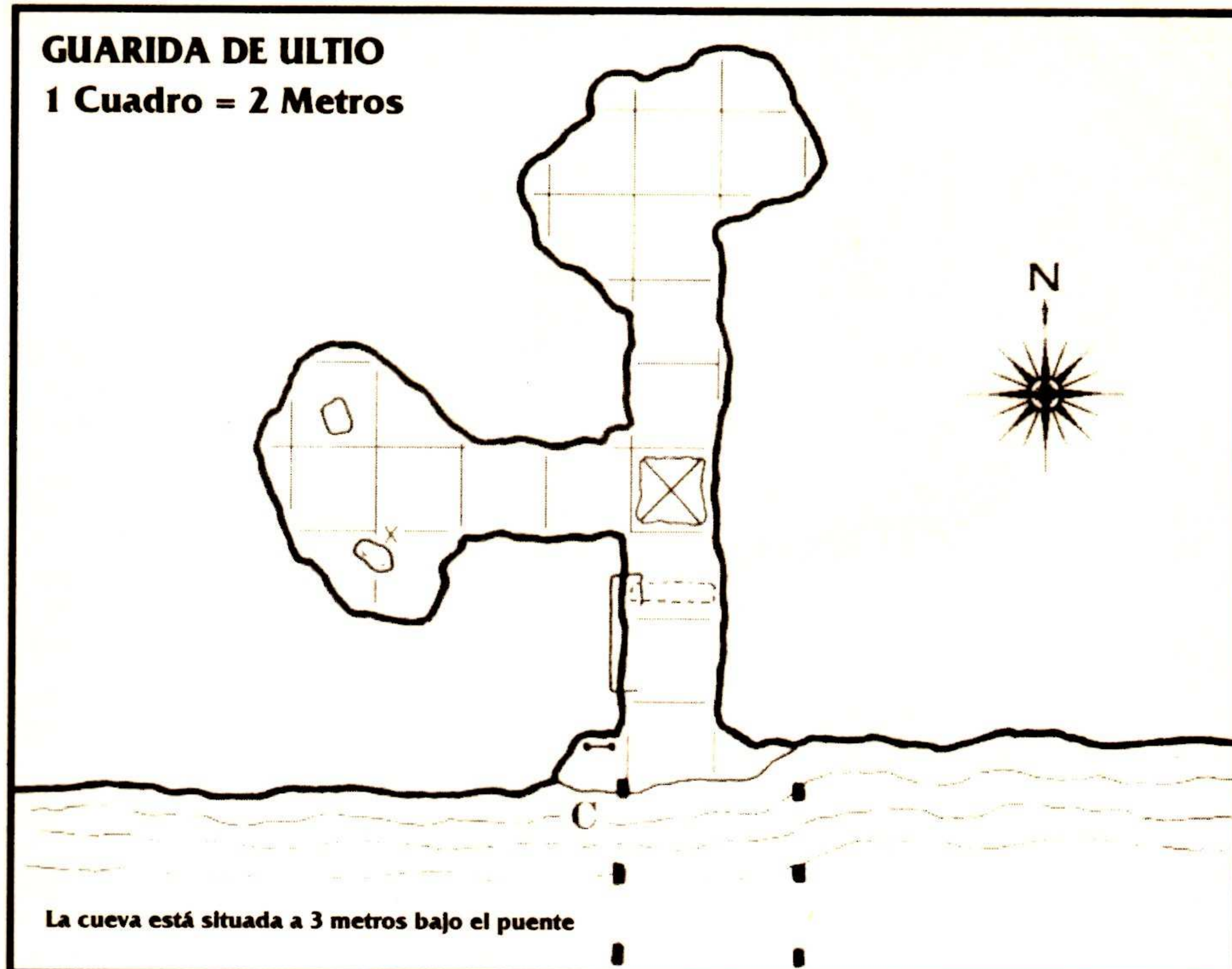
Ultio se oculta en una cueva natural situada tres metros directamente debajo del puente, en el lado opuesto al del grupo. La entrada de la cueva está cubierta por una sábana blanca manchada con pigmento marrón, lo que le proporciona un mísero camuflaje. Cualquiera que mire en esa dirección, aunque sólo eche un vistazo, reparará en la sábana.

Una rudimentaria escalera, hecha de estacas y maderas del bosque, lleva desde la boca de la cueva hasta el puente. Las paredes de la caverna y el suelo están sucios. El techo está a dos metros de altura en su mayor parte, y ha sido apuntalado con troncos. No hay luz alguna en la cueva.

El foso-trampa que hay en la intersección de los tres corredores es la mayor modificación que Ultio le ha hecho a la cueva. El pozo tiene cinco metros de profundidad y está cubierto por una fina capa de ramas y desperdicios. Cualquiera que entre corriendo en la cueva (en persecución del troll) romperá las ramas y caerá en el pozo, sufriendo 1-8 pg por la caída más 1-6 pg por las estacas que hay en el fondo. Los personajes más cuidadosos descubrirán el foso si intentan descubrir trampas. Además del foso, Ultio ha colocado una trampa con un tronco, camuflado como uno de los soportes del techo. Cortando una cuerda que hay a la entrada de la caverna se logra que el leño caiga del techo. Rueda y empuja a los intrusos hasta el foso, causando

GUARIDA DE ULTIO

1 Cuadro = 2 Metros



1D4-1 además de lo ya especificado para el pozo (para evitar el tronco, salvar contra Varita).

En la estancia del oeste hay objetos arrebatados a los pastores por valor de 50 mo. Un gran barril en la parte norte de la cueva está medio lleno de aceite de lámpara. Debajo del pedrusco marcado con una X hay un saco hermético con el tesoro de Ultio: 2 mo, 623 mp, 40 mc, y un pequeño anillo de oro que vale 12 mo.

La cueva de más al norte es donde Ultio vive y duerme. Hay un jergón de paja, unas piedras para hacer fuego y una vieja linterna de aceite sobre una basta mesa de madera. Los libros de conjuros de Ultio están envueltos en tela y escondidos en la mísera almohada que hay sobre el jergón. Esos libros contienen todos los hechizos que ha memorizado, además de Leer Magia, Detectar Magia y Forma de Wraith.

Si el grupo sigue al troll hasta su guarida, Ultio espera hasta que todos hayan entrado, y lanza un hechizo de Visión Engañosa sobre sí mismo. Sigue al grupo y observa cómo se las apañan con la trampa del foso. Si sólo un aventurero lo evita, el gnomo intenta ponerse detrás de él para apuñalarlo. Si se ha librado del foso más de un PJ, Ultio suelta el tronco. Si esto hace caer a los PJ, corre al borde del foso y comienza a tirar piedras (tres por asalto, 1-4 pg cada una) a los atrapados personajes. Tiene un buen montón de piedras, y atacará a no ser que se vea seriamente amenazado. Luego escapa, haciendo un alto para in-

vocar Invisibilidad sobre sí mismo, antes de salir de la cueva. Una vez fuera, acechará al grupo y buscará la ocasión para hacerles alguna otra jugarreta.

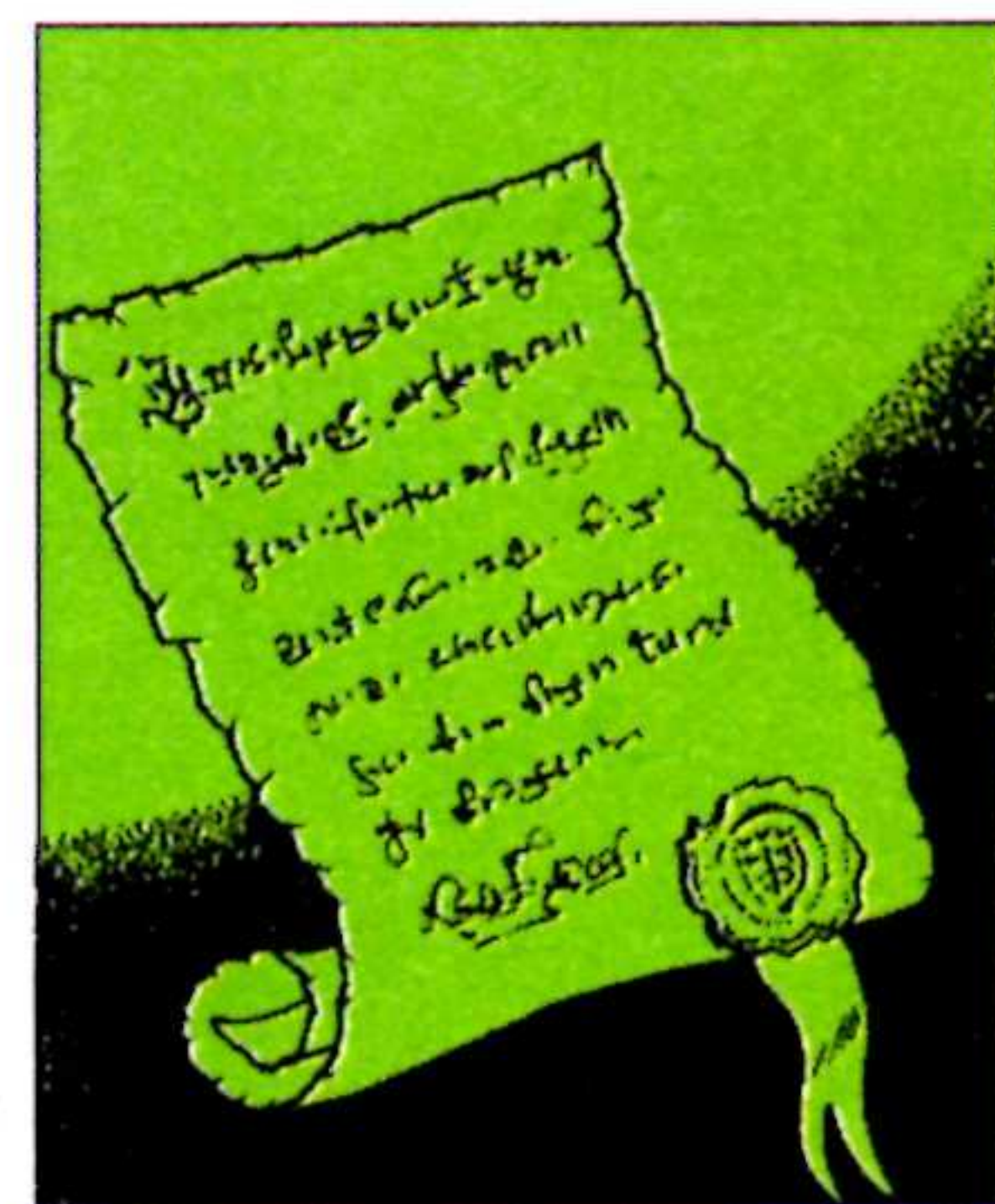
Si el grupo escapa a ambas trampas, Ultio huye y persigue al grupo como se ha apuntado antes. Si el grupo simplemente cruza el puente y lo abandona una vez que el «troll» se haya retirado, Ultio no les seguirá. Se queda en su puesto, para seguir asustando a los pastores y otros viandantes.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si el gnomo muere, Danny aparece y empieza a alabar la valentía, honor, gallardía, etcétera, del grupo. Dice que le gustaría mucho presentar a los aventureros a sus convecinos, y así podrían obtener una «gran recompensa» por matar al troll. Por desgracia, Danny debe reunir primero a su rebaño. Si el grupo le ayuda, encontrar a las ovejas supondrá diez horas, una hora menos por cada persona que participe en la búsqueda (sin incluir a Danny).

Por el valiente gesto de los aventureros, los lugareños concederán a éstos una hectárea de pasto de primera, que luego puede ser vendida de nuevo a los pastores a razón de diez mo los diez metros cuadrados. Se organizará una gran fiesta en honor del grupo. Se harán preguntas con mucho tacto acerca de los bienes encontrados en la guarida del troll. Los PJ de alineamiento legal querrán seguramente devolver las monedas y el anillo a los pobres pastores.

RUNAS Y PERGAMINOS



La Transfiguración del Conde Geiger

Michael Bishop

Editorial Grijalbo, col. Setseller

Barcelona, 1994. 2.500 Ptas.

Rara vez, a mí los libros me atraen por el resumen de cubierta. Con todo y ser informativos, la exageración de las teóricas virtudes del libro suele ser flagrante y muchas veces inexacta. Aplico a estas minirreseñas la frase de Santa Teresa: «De lo que te digan, créete la mitad; y de lo que veas, la mitad de la mitad.»

Sin embargo, reconozco que esta vez la contraportada de «La transfiguración...» me atrajo de inmediato. La explicación es que un tema tan original podía o ser un desastre o lograr un éxito rotundo.

El argumento, para no haceros esperar más, es el de los superhéroes. Un crítico cultural sofisticadísimo (rechazo cualquier semejanza con él, conste) comete el error de bañarse en una charca que alberga... ¡sí!, residuos nucleares. Este inicio, deliciosamente clásico, deriva sin embargo en una prodigiosa originalidad.

Xavier Thaxton se ve progresivamente afectado de lo que él denomina «síndrome plebeyo», que consiste, ni más ni menos, que al escuchar una sinfonía se desmaya, al leer a Joyce le acomete la gripe, al jugar al ajedrez le sangra la nariz, etcétera.

¿La cura? ¿No os la imagináis? Vivir a base de culebrones, leer cómics, devorar comida basura, rodearse de los objetos más *kitsch* del mercado...

La ironía de todo esto es más de lo que se puede imaginar. Michael Bishop es un buen escritor y construye sus personajes de manera minuciosa, con lo que una situación cómica se convierte, a la vez, en dramática. La tragedia de Xavier es que, salvo contadas excepciones, vivir de este modo le resulta horrible: las amenazas de locura, de perjuicio en sus relaciones amorosas, de pérdida de trabajo, se convierten en insoportables.

Hasta que su sobrino el Mick encuentra la solución: llevar puesto en todo momento el antídoto perfecto para su síndrome: un traje de superhéroe.

Y así, Xavier se convierte en el famoso personaje de tebeos Conde Geiger. Descubre entonces que además del síndrome ha adquirido poderes especiales: invulnerabilidad, oído agudo, fuerza... Como él mismo dice puede hacer casi todo, menos volar.

Reconozcamos que la novela no llega a la categoría de grandiosa. Pero sí se aproxima, y mucho. Los momentos brillantes: el asalto, la redención de las chicas, el final (que no voy a revelar), componen una novela cercana a la perfección, que se deslucen en ciertos momentos pero sin llegar jamás a la mediocridad.

Y realizada con humor, además. El Conde Geiger es alguien muy especial, un campeón

del bien... y del buen gusto, o por lo menos la aproximación a él. Así, puede entrar en un restaurante y exigir que se sirva comida equilibrada en lugar de las excesivas grasas habituales. El es así.

Una novela absolutamente recomendable para todos, que además nos ilustra con temas hasta ahora poco tratados en el mundo de los superhéroes; los inicios, la comprensión de los superpoderes, la realidad social de los mismos. Un aplauso por Michael Bishop.

La Comedia del Diablo

Christopher Moore

Editorial Grijalbo, col. Bestseller Oro

Barcelona, 1994. 2.400 Ptas.

He aquí un ejemplo de lo que comentaba antes: una contraportada que promete el doble de lo que realmente encuentra el lector.

No sé si estoy perdiendo mi sentido del humor, pero el resumen de marras me promete, al parecer, una versión en terror de la aclamada serie del Mundodisco de Terry Pratchett.

La verdad es que no he encontrado apenas aspectos cómicos (alguno hay: el menú del restaurante H.P., un claro homenaje lovecraftiano, por ejemplo), pero sí una primera novela destacable.

El argumento es sorprendentemente simple. Un chico que accidentalmente se asocia con un demonio que puede acceder a sus deseos pero que, a cambio, necesita alimentarse cada dos días de carne humana. Esto sucedió hace ochenta años y, por expresarlo finamente, nuestro protagonista está harto. Pero para deshacerse del demonio, Engañifa necesita el famoso sello de Salomón.

Lo dicho, de una simpleza casi rayana en la vulgaridad. Sin embargo, la novela aguanta bien. ¿Por qué? Los toques de humor pueden contribuir a ello, pero me inclino más a considerar los recursos de estilo: buenos personajes, diferenciados y claros, a pesar de haber muchos; unas buenas descripciones; unos toques argumentales originales (la grabación de la invocación, las fotos *polaroid* de los pergaminos) y un buen sentido de la distribución de las acciones de los diferentes personajes.

La novela tarda en arrancar, pero cuando entra en asunto se lee muy gratamente. Presiento que podemos oír hablar más de Christopher Moore en un futuro próximo. Por lo leído, es un valor más que firme.

El Retorno de la Sombra 1

J. R. R. Tolkien y Christopher Tolkien

Ediciones Minotauro

Barcelona, 1993. 3.000 Ptas.

Hace poco leía una frase acerca de la función del crítico literario, que decía que éste tenía que ilustrar a sus lectores y proporcio-

narles material que les iluminara o aportara algo a su desarrollo humano. Es una actitud con la que estoy plenamente de acuerdo, y rara vez me habréis visto despedazar una obra en esta sección. Sin embargo, también creo que la función del crítico es informativa y de advertencia, y que debe ahorrar a sus lectores malos tragos y dispendios económicos.

En este caso, el dispendio a ahorrar son 3.000 cucas de un Tolkien inútil.

He leído muchas veces «El Señor de los Anillos». Por supuesto, estoy de acuerdo en que ha representado un punto de inflexión en la fantasía, una especie de hito en el que el género alcanza su auténtica madurez. Y, aunque soy parcialmente de la opinión de Moorcock y Leiber en que «El Señor...» tiene pocos puntos cumbre, no voy a ser yo el que discuta que es un monumento de la fantasía y que incluso es recomendable leerlo a cierta edad.

Sin embargo, quiero advertir sobre la tendencia que se lleva detectando desde hace algunos años en explotar todo lo relacionado con Tolkien y su obra.

Si en su día me mostré enfadado con la edición del «Hobbit» anotado, cuyo aparato crítico es tan mínimo como inofensivo y que no aportaba apenas nada a la lectura de este otro clásico del bueno de J. R. R., la edición de «El Retorno de la Sombra» ha acabado por colmar el vaso de mi paciencia para con esta especie de vampiro post mortem en que parece haberse convertido Christopher Tolkien.

¿En que consiste «El Retorno...»? Sencillo: se trata del *borrador* de «El Señor de los Anillos».

Un borrador en el que nos enteramos de los cambios que incluyó Tolkien (Trancos se llamaba en un principio Trotter, algo así como «Trotón» o «Trotador»), Don Christopher nos ilustra al respecto de lo que hacía su padre en la época y de las correspondientes tachaduras que se produjeron en el manuscrito.

Como de costumbre, el aparato crítico es mínimo, mal redactado y aburrido. Puede ser que a algún estudioso le interese conocer el *modus operandi* del señor Tolkien, pero creo que al gran público no le interesa releer «El Señor de los Anillos» en una versión que el propio Tolkien no consideró adecuada para la imprenta.

Aunque los tolkienianos son tan fieles...

En fin, para el resto, aviso de que no creo que les valga la pena desperdiciar tres billetes en algo que jamás tenía que haberse publicado, excepto en forma de tesis universitaria. Nivel que, dicho sea de paso, no alcanza ni de lejos.

Que obtengáis muchos críticos.

—Lluís Salvador

J AQUE M ATE



Hola, vuelvo a estar con vosotros una vez más. Aunque en este número los productos comentados no son de rigurosa novedad, sí he creído importante dedicarles un comentario. La verdad es que es muy probable que, durante el mes de abril, aparezcan algunas novedades interesantes... Pero a la hora de hacer este artículo tan sólo son, la mayoría de ellos, proyectos medio acabados, o incluso productos medio secretos. De todas formas algo os podré avanzar.

A destacar en estas últimas semanas el posible despertar de Joc Internacional con varios e importantes proyectos (módulos y actividades).

LOS PRIMIGENIOS

Original: Aventuras para «La llamada de Chtulhu» de Chaosium. Edición en castellano de Joc Internacional
Salida al mercado: febrero de 1994.

Parece que no es Chtulhu y sus criaturas el único que está despertando en estas tierras. Joc Internacional también lo ha hecho. O al menos, en el mundo de Lovecraft. Y lo ha hecho con *Los Primigenios* una recopilación de seis aventuras, con carácter, si se quiere, de campaña, aunándolas todas ellas, de forma correlativa. Los enfrentamientos con Primigenios o sus servidores no son moco de pavo, y por tanto se recomienda, desde el primer escenario, que los jugadores no sean unos «novatos» en la materia.

Pero antes de entrar en los módulos, el libro te introducirá en el estudio de los Primigenios, desmitificando, en lo posible, su dominio desde tiempos inmemoriales. Se te indican algunos consejos para llevar correctamente la sucesión de aventuras, y alguna que otra cita interesante.

Como ya he dicho, *Los Primigenios* se compone de seis módulos individuales, aunque con la opción de poder reunirlos para poder utilizarlos como campaña intensa y larga. Es cierto que las localizaciones y los años en los que transcurren todas ellas no son correlativos, pero en cada aventura podrás encontrar la información para solventar este pequeño detalle. El «plato fuerte» lo componen:

La semilla, aventura para jugar entre tres y cinco personajes de nivel medio-alto, localizada en un pequeño pueblo próximo a Nuevo México, llamado Coppertown. Éste es un pueblo sin muchos recursos, aunque posee dos minas importantes... Aquí empieza la aventura.

Aguas Tranquilas, diseñada para un número no concreto de jugadores.

Aguas Tranquilas es un módulo corto, aunque quizás el más intenso. La misión es muy simple: recoger un objeto de un historiador y entregarlo en la Universidad. Mas fácil, imposible.

Dime, ¿has visto el Signo Amarillo? Aventura para un número no determinado de jugadores de nivel medio. Nueva Orleans es el escenario de esta aventura, ya que es allí donde se celebran las fies-

tas del Mardi Gras, preparadas por los Krewe (grupos de gente encargadas de las actividades de estas fiestas). Aunque no todos estos grupos tienen las mismas intenciones...

El ser de la oscuridad tiene lugar en Boston, durante una ola de crímenes cometidos por un banda de ladrones. No importa la cantidad de personajes que participen (siempre en número razonable, se entiende).

El dios pálido, quinto escenario localizado inicialmente en Nueva Inglaterra (EE.UU.) y más tarde en Inglaterra. Una llamada de Cabot-Jenkins (parapsicólogo respetable) a uno de los investigadores citándole en un lugar concreto, es motivo suficiente para reunir a los jugadores frente a...

Mala Luna es el último escenario, tanto individual como si forma parte de la campaña. Los jugadores asisten a una demostración sobre unos descubrimientos en el campo de la procognición del profesor Moe. Este conseguira, a través de la hipnosis, explicar cómo será el mundo dentro de sesenta años. Pero ¿qué tiene que ver esto con un viaje a la Luna?...

Era necesario que Joc Internacional nos ofreciera material para Chtulhu, si no quiere «ahogar» este juego, y creo importante que lo haya hecho con esta recopilación de aventuras cortas (la que más, dura cuatro sesiones). Esperemos que no sea el último suspiro...

SEÑORES DE LA TIERRA

MEDIA vol. I, II, y III

Original: Lord of Middle-Earth vol. I, II y III de I.C.E. Edición en castellano de Joc Internacional.

Salida al mercado: Tres libros entre enero y febrero.

Trilogía de libros dedicada a las diferentes razas que existen en la Tierra Media que, aparte de la información para el juego de rol, nos dan a entender que Joc Internacional tampoco nos quiere dejar sin nuevo material para el Señor de los Anillos.

Concebido como una trilogía, cada volumen de Señores de la Tierra Media, esta dedicada a unas razas en concreto (quizás incluso por orden de importancia), con lo que una vez reunidos los

tres podemos dar por zanjados cualquier problema de información sobre razas, tribus, o personajes concretos.

El primero de ellos (Vol. I: Los Inmortales) está dedicado a los Valar, Maiar y Elfos. En él no sólo nos describen a estos dioses y personajes; también podremos conocerles uno, mostrándonos sus características, vida y milagros y notas importantes.

También nos da la suficiente información como para poder crear y generar personajes de niveles altos. El segundo volumen está consagrado a las Razas Humanas (todo un libro dedicado a nosotros, qué bien). Dividido en tres secciones (al igual que los otros dos volúmenes): notas generales, personajes, creación de niveles altos. En él nos podremos encontrar con todos los datos sobre el advenimiento de los Hombres, su diversidad de razas y su clasificación. Nos detalla un gran número de personajes ya conocidos (humanos siempre) como los nueve Nazgul, Boromir, Théoden o enemigos como Boca de Sauron.

El tercer y último volumen está dedicado al resto de razas que habitan sobre la Tierra Media. A saber: Hobbits, Enanos, Ents, Trolls, Orcos... El libro posee la misma estructura que sus predecesores, y por tanto el manejo de éste es fácil. En definitiva: es posible que no seáis devotos del juego del Señor de los Anillos, pero la información que incluye esta trilogía es lo bastante interesante y seductora para cualquier seguidor de Tolkien o aficionado a su mundo (y no sólo el del juego).

Recortes

Mucha gente se está moviendo (como ya dije al principio) para lanzar nuevo material, aunque de momento no disponemos de él.

Ludotecnia: es posible que para cuando salga este número de **DRAGON** ya esté a la venta el siguiente módulo de Ragnarok, bajo el título de Maiar. Se trata de una recreación del viejo Oeste, donde indios y dinosaurios (entre otros) se mezclan para dar forma a este complejo módulo para cuatro o cinco aventureros experimentados.

También tiene ya nombre la tercera parte de Semilla de Acero, campaña para Mutantes en la Sombra, llamada *Con la Tumba Preparada*.

Cronópolis: Tiene ya lista la segunda entrega de *Jurasia-Time warp 2: Götterammerung* (sencillo, ¿eh?) es el título, y en el que como adelanto os damos la noticia que Hitler ganó la IIIGM. Quizá nuestros personajes tendrán que hacerle una visita...

Fanhunter: esta gente también se mueve, y entre lo que nos espera está el wargame (?) *Battle for Montjuich*.

La Factoría: Herederos de Vampiro, nos preparan un módulo para finales de este mes (abril), titulado Alien Hanger. Además, hacia mayo/junio contaremos con una segunda edición en tapa dura de Vampiro.

—Alex Miquel



CON PIES DE PLOMO



Este mes nos habéis pillado con los pinceles en una mano y la cámara fotográfica en otra. Tras el gran éxito de público y crítica obtenido por las fotos del número anterior, nos vemos obligados a repetir, para no defraudar al respetable, al que tanto debemos y tanto queremos. Como nota curiosa para los que les gusta saberlo todo, podemos decir que las figuras, antes de ser inmortalizadas con el «macro» de Mariano, reciben una ligera capa de imprimación, para que pueda apreciarse el detalle con cierta nitidez. Nos perti-mos recomendaros que si no vais a pintar las figuras en una temporada, pero ya las habéis sacado de la caja, que les deis una manita de imprimación (pinturas especiales para este fin, o en su defecto, acrílico algo diluido blanco, negro, gris o marrón). Además de preparar la base del futuro trabajo de pintura, preservaremos mejor el metal del aire y la humedad. De hecho, una figurita bien imprimada está lista para jugar si no somos muy exigentes ni habilidosos con el pincel. Pero veamos qué jugosas novedades tenemos para vosotros este mes...

MITHRIL MINIATURES

HEROINAS DE LA TIERRA MEDIA

Fieles a nuestro compromiso y galanteo con las jugadoras de rol, a las que hay que mimar por encima de todo, presentamos una serie, con la calidad habitual de Mithril, que hará las delicias de las aventureras más famosas de la Tierra Media. La serie consta de las siguientes referencias:

- M316: Eowyn (Derlhelm) a caballo.
- M317: Exploradora del bosque.
- M318: Guerrera dunlendina.
- M319: Sacerdotisa dunlendina.
- M320: Elfás.
- M321: Goldberry (Baya de Oro).
- M322: Hechicera easterling.
- M323: Hobbits hembras (2).
- M324: Vampiresas (Miruimír y Carangil).
- M325: Una ranger del norte.

Cualquiera de estas piezas puede ser un regalo soberbio para la rolera de tus sueños. Tampoco los varones deberían quedarse sin ellas: ya sabéis con la rapidez que las miniaturas de Mithril vuelan de las estanterías...

DENIZEN

Sin duda son las figuras más utilizadas en *Traveller*, y como sustitutas de *Star Wars* entre otros juegos de ci-fi. A pesar de su pequeño tamaño, su acabado es muy fino y su precio, más que interesante. También pueden utilizarse sin reparos para *Shadowrun*, *Cyberpunk* o *Aliens RPG*. Las últimas referencias llegadas a nuestra redacción comprenden:

SF1: Soldado con carabina lanzando una granada.

- SF3: Mujer soldado con lanzacohetes.
- SF69: Mujer soldado con recortada.
- SF70: Aventurera con sombrero y gabardina.
- SF71: Mujer gato (Anapurna).
- SF72: Mujer gato (Unipuma).
- SF73: Guardaespaldas con ACR.
- SF74: Aventurero con sombrero y gabardina.
- SF75: Punk callejero con escopeta.
- SF76: Punk con pistola.

Como ya sabéis, estas miniaturas son de 25 mm exactos, carecen de rebabas por completo y sus bases hexagonales son perfectas para combates en mapas y planos con esta disposición. Sentimos no disponer de fotos de estas miniaturas, pero cuando leáis estas líneas ya las podréis encontrar en vuestras tiendas preferidas.

Heartbreaker nos ofrece dos nuevas series, una de fantasía para el recién estrenado juego de *Fasa Earthdawn*, y una de ciencia ficción para el juego *Mutant Chronicles*, de *Target Games*. Como podéis comprobar, estos chicos van mejorando día a día, ya lo hicieron con la anterior serie de individuales y lo siguen demostrando con estas nueva línea. Se recomiendan sin reservas las siguientes novedades:

- H301 Mago Obsidiano: Un tipo de 2,30 de alto y 400 Kg con el color y las propiedades de esta piedra.
- H302 Duendecillos del Viento: Son justamente lo opuesto al anterior. Estas pequeñas criaturas solo miden 45 cm y son muy livianos.
- H303 T'Skrangs: Humanoides reptilianos.
- H304 Enanos: Aquí encontramos dos guerreros y un mago.
- H305 Troll: Huelgan comentarios.
- H306 Troll Vikingo: Aún más bestia.
- H307 Elfos: Un mago y dos guerreros.
- H308 Orkos: Tan repugnantes como para que tus PJ los machaquen sin piedad.
- H309 T'Skrang y Humano magos
- H310 Nethermancer y Hechicero
- H311 Horrores: Dos bolas de carne y dientes.
- H312 Orko sobre bestia de la tundra.
- H313 Enano campeón con un babuino alado
- H314 Griffon
- H315 Gárgolas
- H316 Troll Borracho: Además de peligroso, le gusta empinar el codo.

Otra gran compañía que presenta novedades es *Grendel Productions*, todas ellas en resina y con un acabado muy logrado, mejorando tiempos pasados de gloria como los de *Fantasy Forge*.

- F0010: Bosque fantástico
- F0012: Cyber Technologies
- F0013: Hydra
- F0014: La tumba del faraón
- F0015: Puesto avanzado orco

F0016: Gigante nórdico

F0017: Dragón negro

Como podréis ver en las fotografías, son una verdadera obra de arte. Todas ellas son utilizables tanto en ambientación de partidas como en dioramas junto a tus figuras favoritas.

Por último, pero no menos importante, para el juego *Rifts* de *Palladium* (que sabemos que tiene sus seguidores en España), la compañía *RAFM* nos ofrece un sinfín de personajes «cyber» de lo más selecto, destacando las siguientes referencias:

- 8011: *Coalition Dog*: Cuatro diferentes perros mutantes.
- 8012: *Juicers and Crazy*.
- 8013: *Cyborgs*.
- 8014: *Atlantis Pack*.
- 8015: *Battle Damage Skelebots*.

A nuestro parecer, carecen del suficiente detalle deseable en una figura, pero son las únicas que se pueden utilizar, ya que son personajes muy concretos y propios del juego. Recordemos que esos especialísimos «robots esqueleto» son exclusivos del peligroso mundo de *Rifts*. A pesar de ello, gustarán mucho a los coleccionistas de Ci-Fi por su originalidad.

No ha estado nada mal, ¿verdad? Esperemos que en meses siguientes podamos comentar, aunque sea de pasada por la premura del espacio, tantas novedades como en este número. Por lo demás, mantenemos la promesa de hablar con más extensión acerca del pintado de figuras, una forma de arte que cada día está más en alza, aunque nunca la veamos en los museos... de momento.

—Angel Carrillo
y Mariano Liwski



Fotos de Mariano Liwski



BYTES Y MAZMORRAS



EMOCIONES FUERTES EN TRES DIMENSIONES

Saludos a todos y todas, virtuosos del byte. Vuestra vieja amiga vuelve triunfante una vez más de su particular «descensus ab inferos» informático, para ayudaros a jugar con lo mejor de la producción de «software» mundial. He estado dándole vueltas a los diversos temas que tengo pensados para comentar con vosotros en éste y en los próximos números de **DRAGON**. Uno de los más importantes, y que me afecta directamente, es que estoy pensando la compra de una unidad de CD-ROM para mi equipo, ya que estoy convencida de que es una alternativa de futuro que habrá que seguir muy de cerca. Ciertamente, lo comentado por mi buen amigo Lluís Salvador en su sección del número anterior me ha ayudado a decidirme.

Pero de momento, el CD-ROM es una cosa cara, y a nadie nos sobra el dinero. Por esa razón, en este noveno rugido del **DRAGON**, quiero hablaros de «shareware» y de una de sus más aclamadas maravillas: *Wolfenstein 3-D*, de Apogee/ID Software, y su familia.

Creo que fue en la *Guía Básica del JdR* donde ya comenté algo acerca de los «programas de probar antes de comprar», una forma de distribución del software muy barata y que puede depararnos gratas sorpresas. Sé, por desgracia, que esta modalidad de programación no es demasiado conocida por el usuario medio, y es por ello que me gustaría romper una lanza en su favor, en beneficio de ellos y nosotros. Un programa «shareware» es un software de libre distribución, que puede ser copiado e intercambiado entre usuarios. Sus creadores, equipos y empresas independientes, te ofrecen una versión parcial del programa para que puedas probarlo en tu máquina sin compromiso. Si el programa te gusta, basta con que te pongas en contacto con sus creadores y, por una cantidad de dinero bastante asequible (inferior en muchos casos a la de un programa «comercial»), registrarte para conseguir el programa completo. Una buena idea, ¿no os parece?

El «shareware» suele conseguirse en BBS especializadas, a través de clubes de usuarios o comprarse, por cuatro duros, a empresas especializadas o de venta por catálogo. Estos distribuidores no están autorizados a vender el programa, y el precio simbólico que cobran por disco (siempre inferior a las mil pesetas) es para pagar el servicio que te ofrecen, no el software. Con estas condiciones, a veces me cuesta entender por qué los programas soportados por el usuario (que también se les llama así), no gozan de mayor predicamento entre la comunidad informática. Y más cuando se trata de productos de tanta calidad como el ya mencionado *Wolfenstein 3-D* y sus secuelas.

Muchos de vosotros conoceréis ya este programa. Se regaló con un número de *PCManía*, y causó sensación desde su salida al mercado en el año 91. Encamamos el papel de

B. J. Blazcovicz, un oficial de las fuerzas aliadas que debe escapar de la terrible prisión nazi de Wolfenstein, armado con una simple pistola y mucho valor. El programa está realizado en una perspectiva 3D de primera persona que ha tenido multitud de imitadores. Mediante una rutina que agranda los pixels, ya utilizada por Lucasfilm en *Secret Weapons of the Luftwaffe* o que habréis visto multitud de veces en las consolas Sega y Nintendo, se crea una sensación de realidad insuperable, gracias a un «scroll» que puede llegar a marear en ocasiones. No pide gran cosa, ya que un 286 con VGA bastará para probar *Wolfenstein 3-D*. Pero como de verdad disfrutaréis con él es con un 386 rápido y una tarjeta de sonido. Los ruidos digitalizados (puertas que se abren, el ladrido de los perros que se abalanzan sobre nosotros, la voz de los guardias que nos dan el alto, el tableteo de las ametralladoras) son simplemente increíbles, y añaden al juego una dimensión inenarrable. Tampoco nos llamemos a engaño: *Wolfenstein 3-D* es básicamente un juego de laberintos con mucha violencia (la muerte de los enemigos es ciertamente sangrienta), y desesperará a muchos ante la resolución de sus intrincados niveles. Puertas secretas, obstáculos, búsqueda de llaves y eliminación de cientos de enemigos se repetirán nivel tras nivel... pero os puedo asegurar que su nivel de adicción es muy alto. La versión «shareware» incluye uno de los seis episodios de los que consta el juego, con nueve niveles. El juego completo (que mi marido y yo hemos terminado) consta de cincuenta y cuatro niveles en total... ¡y podrás enfrentarte al mismísimo Adolf Hitler en el episodio 3! La calidad de *Wolfenstein 3-D* es tan elevada que incluso mereció loas entusiastas por parte de Sandy Petersen, mi homónimo norteamericano de «Eye of the Monitor», la sección de videojuegos de la edición madre de **DRAGON**.

Si *Wolf 3-D* os engancha, esto sólo es el principio. *Spear of Destiny* es una aventura completa de *Wolf 3-D*, en la que Blazcovicz regresa para enfrentarse a dieciocho nuevos niveles de trepidante acción y para robarle al Tercer Reich la Lanza del Destino, evitando que los alemanes ganen la Segunda Guerra Mundial. También está disponible a través de «Apogee».

Si estáis hartos de tanto tiro, pero os gusta la mecánica del *Wolf 3-D*, entonces lo vuestro son dos de las últimas novedades «shareware» de este año: *The Catacomb Abyss* y *Ken's Labyrinth*. En el primero asumimos el papel de un mago muy poderoso que, a golpe de magia y bola de fuego, ha de limpiar unas catacumbas infestadas de monstruos, en busca del malvado Némesis. Aunque está realizado en EGA dieciséis colores, es muy rápido y lleva la filosofía de «3D agrandando pixels» hasta secuencias de gran espectacularidad: ningún forofo de la fantasía medieval debería quedarse sin probarlo. *Ken's Labyrinth*, por otro lado, reúne el punto de vista propio del *Wolf 3D* y gráficos VGA con un laberinto más clásico, un sonido digitalizado

por altavoz de gran calidad y un sentido del humor ciertamente retorcido. Todo el juego tiene un «déjà vu» muy a lo «Alicia en el País de las Maravillas», detalles muy simpáticos y todo tipo de sorpresas, mientras buscamos en el laberinto a nuestro querido perrito Sparky.

Pero si vuestro ordenador es una auténtica máquina de matar, lo que debéis jugar para creer será el *Wolf 3-D* llevado por ID Software a sus últimas consecuencias: *Doom*. *Doom* viene a ser una combinación entre *Space Hulk* y *Wolf 3-D*, pero a lo bestia. Requiere un 486 con cuatro megas de RAM, posee su propio sistema operativo y puede ser jugado en red en modo multiusuario. Si disponéis de hardware apropiado, probadlo. Yo no tengo palabras para describirlo...

Si alguno de vosotros está interesado en estos programas, pero no sabe dónde conseguirlos, puede dirigirse a: *Software Magazine - Mantenimiento de Microinformática S. A.*, calle Mallorca, 27, 08830 Sant Boi de Llobregat (BCN), teléfono (93) 630 51 14. Su catálogo de «shareware» es muy extenso y el servicio, inmejorable. No os olvidéis de decir que vais de parte de **DRAGON Magazine**.

Y por mi parte, nada más. Seguiré haciendo cálculos de economía doméstica, para ver si cae el CD-ROM, y os emplazo a todos el mes que viene en estas mismas páginas. Salud y suerte.

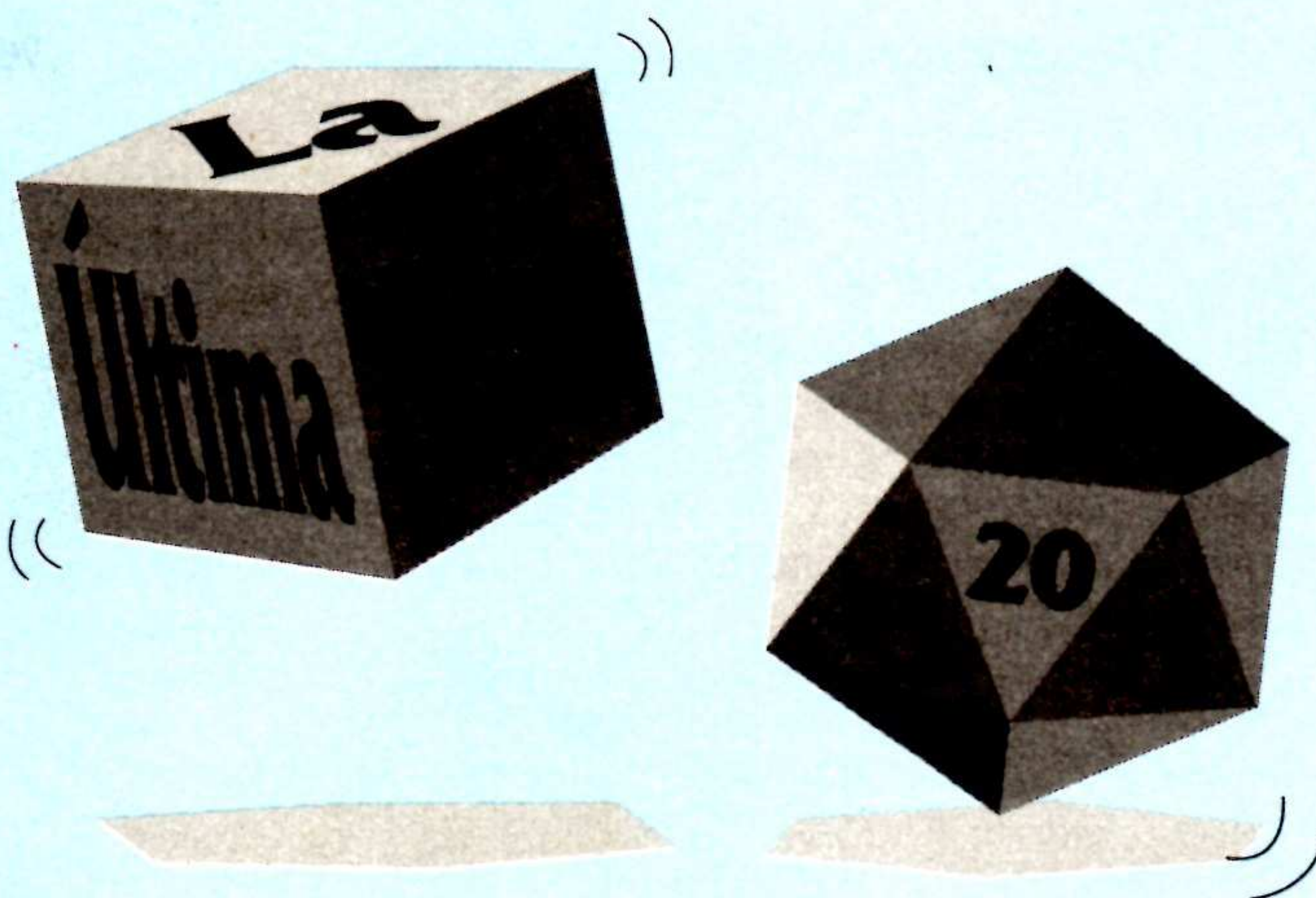
—Laura Balestra

COMO ESCAPAR DE UNA FORTALEZA NAZI SIN MORIR EN EL INTENTO

Un truco muy bueno que llevan incorporado *Wolf 3-D* (versiones «shareware» y de usuario registrado) y *Spear of Destiny* consiste en, durante el juego, pulsar a la vez las teclas **M. L. I.** Con ello, lograremos vida y munición a tope y las dos llaves que necesitamos para salir del nivel. Como contrapartida, nuestro marcador se pondrá a cero y perderemos la oportunidad de poner nuestro nombre en la tabla de récords.

Otro truco interesante es utilizar a nuestros enemigos muertos como «brújula». Cuando matas a un guardia, éste queda en el mismo sitio para el resto del nivel, y en la misma posición. Cuando comencemos a dar vueltas desorientados, es bueno saber que si el enemigo muerto nos apunta con los pies, estamos andando en la misma dirección que llevábamos la primera vez que pasamos por allí. Si nos apunta con la cabeza, vamos en dirección contraria. Si prestamos atención a este detalle, no nos perderemos demasiado. No os olvidéis de buscar las puertas secretas, y ¡adelante!

—L. B.



«Lo que nunca podré entender es por qué se mueve como un hombre y camina como una mujer.»

The Kinks: «Lola»

Hace un par de semanas, cuando salía de la editorial, me tropecé con Laura Balestra, que venía a entregar su columna. Laura se hace cara de ver (se pasa el día pegada al ordenador, y sus hijos a ella), y la verdad es que me alegró tener la oportunidad de poder secuestrarla casi a la fuerza, y llevarla a la cafetería más cercana para poder charlar un rato. Laura es una de las personas más razonables y reflexivas que conozco, y cuando plantea un tema delante de un par de tazas de café, nunca lo hace a la ligera.

Me contaba que, de más joven, se había sentido un poco un «bicho raro» porque jugaba a rol en un club en que la mayoría de socios eran hombres. No es que sus compañeros de aventura la trataran mal, muy al contrario: era la «chica», y todos se deshacían en atenciones para con ella. Al cabo de un tiempo, otras féminas empezaron a frecuentar el club (las novias y esposas de los jugadores): algunas iban un poco «por cumplir», para no desagradar a su compañero; a otras les picaba la curiosidad y terminaban siendo «roleras» más que convencidas. Pero a pesar de todo, y de que en un club se suelen forjar relaciones de amor y amistad muy profundas y duraderas, las mujeres seguían siendo una minoría, aunque muy bien aspectada y competente.

Desde el otro lado, la experiencia con mi propio club, *Warmice*, coincide plenamente con la de Laura. Venían invariablemente acompañadas de alguien; siempre fueron los miembros más volubles de la hermandad, y preferían un buen misterio estilo Cthulhu que un «dungeon» de «sajar y acuchillar»; aunque la verdad es que lo pasaban bien y siempre les quedaban ganas de repetir, pero espaciaban sus partidas mucho más que nosotros, que nos pasábamos sábado tras sábado con los dados en la mano y los manuales delante de las narices. Tampoco teníamos nada más interesante que hacer, todo sea dicho...

Muchos jugadores se devanan los sesos in-

tentando comprender los porqués de este comportamiento. Sé que a muchos les alegraría sobremanera que hubiese más mujeres pululando por su club o asociación, ya que eso facilita con mucho la relación con el sexo opuesto: cuando se tiene algo en común de lo que hablar con alguien, tenemos medio camino andado para llegar a cualquier parte.

Para ser sinceros, desde que me estrené con el *D&D* años ha, esto ha sido algo en lo que siempre he fallado con las tiradas de Inteligencia. Con el tiempo y la experiencia, me he dado cuenta de que, como en muchas otras cosas de la vida, los problemas vienen a través de la perspectiva con la que miramos algo, no del tema en concreto. En primer lugar hay que ser consciente de que, por morfología psíquica y etiología, la mujer es mucho menos dada que el varón a la abstracción y a los conceptos vagos. Suelen ser mucho más prácticas que nosotros, y disfrutarán más delante de una buena película que delante de, pongamos por caso, una partida de *Squad Leader*. Y no quiero decir con ello que tengan menos imaginación, muy al contrario: con todo lo que un hombre intenta solucionar por la fuerza bruta, la mujer buscará el camino más reflexivo.

Pero tampoco es cuestión de perdernos en disquisiciones pseudofilosóficas ni camisas de once varas. La solución al problema está mucho más cercana a nosotros de lo que pensamos. La mayoría de nosotros solemos enfocar el juego de rol como una actividad exclusiva de los chicos, llena de saludable camaradería masculina, pero también de orcos degollados, dragones despanzurrados, rapiña y violencia. No tenéis que avergonzaros por ello: es una de las mejores maneras de descargar tensiones que conozco, y a todos nos gusta jugar un módulo «destróyer» de vez en cuando. Pero mucho me temo que con este planteamiento, las féminas no se sentirán muy atraídas que digamos. Como decíamos antes, ellas piensan que si se puede engañar al orco para que nos deje en paz, ¿por qué hemos de rebanarle el gáznate? Además, lo queramos o no, nuestras ideas y convicciones afloran sobre la mesa ya seamos magos, guerreros, pilotos espaciales o forajidos de cualquier época. Si cada vez que he oído eso de «la enana

y la clérigo, que preparen la cena: nosotros montaremos guardia» me dan veinte duros, me pasearía por ahí en un «Testarossa». Aún recuerdo una partida de *Señor de los Anillos* en la que el guerrero bocazas de turno le dijo eso mismo a una guerrera elfa, conducida por una de las pocas chicas de aquel club que no tenía compromiso con nadie, y que era de armas tomar. Después de la tormenta de sartenazos que el grupo debió soportar, más de uno de aquellos machitos de la Tierra Media se lo pensó dos veces antes de hacer otro comentario de semejante jaez.

Por todo lo expuesto, si sois jugadoras avezadas y estáis leyendo esto, os pediría un poco de comprensión para vuestros compañeros de aventura que aún no se han desembarazado de los roles sociales (no los lúdicos) que su educación y entorno les han remachado una y otra vez. Si algo que se dice o hace os molesta, decidlo abiertamente: siempre es mejor un poco de polémica durante la partida, que sufrir en silencio e ir perdiendo paulatinamente el interés por algo que puede hacer mucho bien a todos. Jugando te conoces a ti mismo, pero por encima de todo conoces a los que juegan contigo. La «máscara» del PJ cubre poco, y puede ser más reveladora de lo que pudiera pensarse.

Los másters deberían estrujarse el cerebelo para dar oportunidad de lucirse a sus jugadoras, asegurándose de que no sólo consiguen los papeles de *Rubia Sin Cerebro*, *Novia* o *Amiga de Alguien*, *Damisela en Apuros* o *Ligue Ocasional*. Si a mí tampoco me gusta hacer de *Hombre Trasto*, *Músculo Sin Cerebro*, *Renacuajo Poco Agraciado Físicamente* o *Tonto del Culo*, no veo por qué con nuestras compañeras de creación ha de ser diferente. Hay que tener en cuenta que cuanto más avanzado en el tiempo sea el universo en el que juguemos, más igualdad habrá entre los sexos. ¿Qué tal si la jugadora de tu grupo se convierte en la oficial al mando de la escuadra de asalto? ¿O en la jefa de la expedición científica? Que pueda cortar el bacalao, vamos. En la *Roster Betty Star*, la nave espacial en la que viaja mi PJ en la partida de *Traveller* que estoy jugando actualmente, manda una capitana, y las mujeres, muy numerosas, son oficiales en su mayoría: nadie del sector de la tripulación que tiene que afeitarse por las mañanas ha puesto la más mínima pega a ello. Si otros y yo podemos hacerlo, ¿por qué hay gente que se empeña en lo contrario? A partir de ahora, en lugar de lamentarse de que «oh, qué pocas o ninguna mujeres hay en nuestro grupo de rol», haced un mínimo examen de conciencia y reconoced si alguna vez no os habéis dejado llevar por esa programación sexista que se resiste a abandonarnos por completo. A partir de ahí, todo irá como una seda, os lo puedo asegurar. Y antes de que se me acabe el espacio y la verborrea, me gustaría tener un muy grato recuerdo para todas las mujeres con las que he tenido el privilegio de jugar a rol, por las muchas cosas que me han enseñado, sobre ellas y sobre mí mismo. Va por ti, Silk Spectre, y por todos vosotros, mis desconocidos amigos. Que Ishar os proteja.

—Francisco José Campos

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión



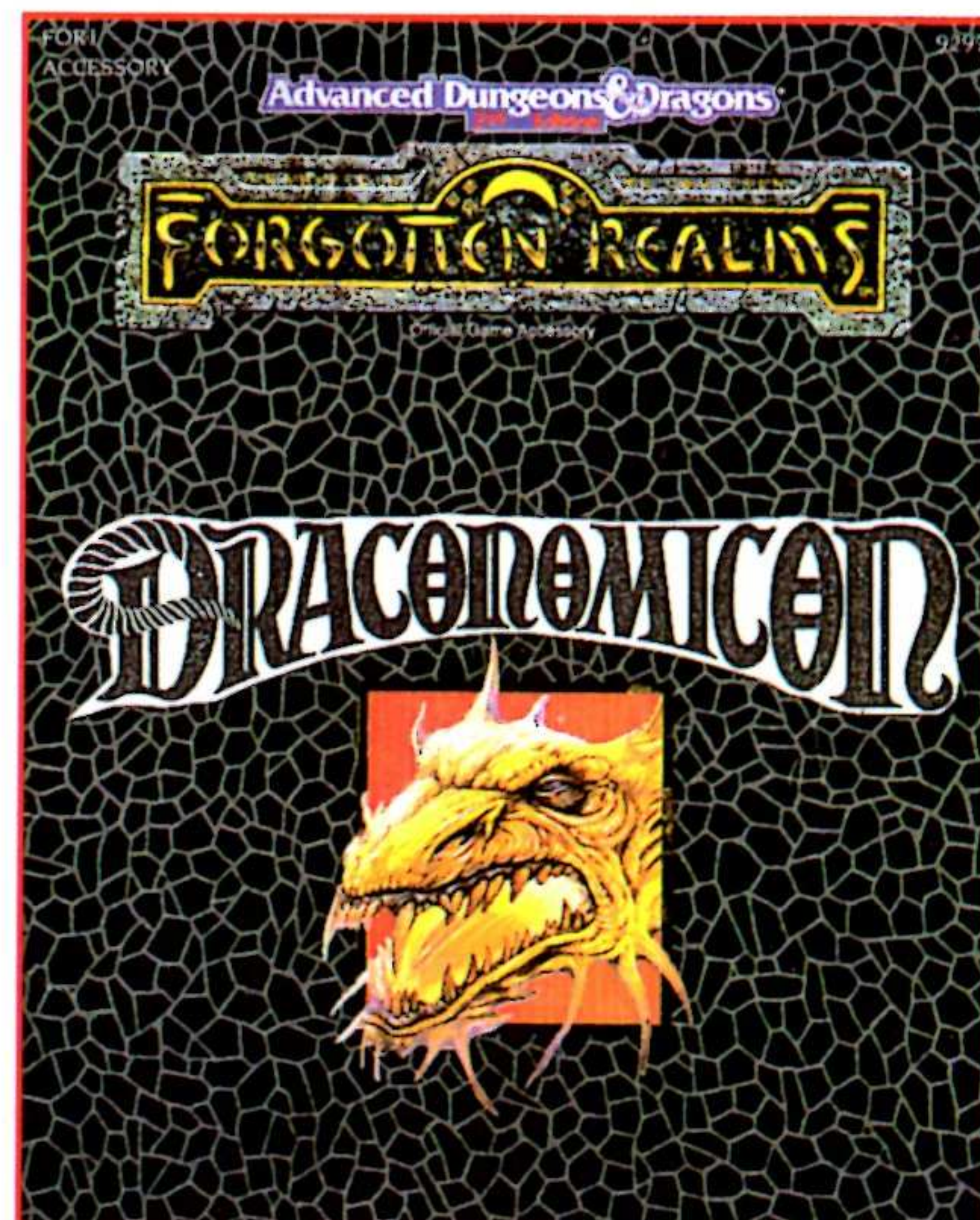
REF.: 402
3.500 Pts.



REF.: 305
1.600 Pts.



REF.: 403
2.500 Pts.



REF.: 404
2.500 Pts.

YA TIENES TRES MUNDOS PARA ELEGIR



EDICIONES ZINCO



¡A tu ritmo!



■ TÉCNICOS EN INSTALACIONES

- Fontanería y Electricidad
- Climatización y Frío Industrial

NUEVO

■ DIBUJO, PINTURA Y DECORACIÓN

- Dibujo Artístico
- Pintura al Óleo
- Decoración

■ IDIOMAS

- Inglés con Vídeo
- Francés

■ CULTURALES

- Graduado Escolar
- Puericultura
- Guitarra

NUEVO

■ INFORMÁTICA

- Introducción a la Informática
- Analista Programador
- Sistema Operativo DOS
- WordPerfect
- Lotus 1-2-3
- Master en Ofimática

NUEVOS

■ ELECTRÓNICA

- Electrónica y Microelectrónica
- Electrónica Digital

NUEVO

■ CONTABILIDAD Y EMPRESARIALES

- Contabilidad y Control Presupuestario
- Marketing
- Tributación Asesoría Fiscal
- Gestión de Comercios

NUEVOS

■ BELLEZA Y MODA

- Corte y Confección con Cassettes
- Esteticista
- Diseño de Modas

NUEVO

■ AUTOMOCIÓN

- Mecánico de Automóviles

■ IMAGEN

- Fotografía
- Vídeo

Ahora es el momento:

Aprende a tocar la guitarra!

CEAC te ofrece la posibilidad de aprender a tu ritmo sin condicionantes de horarios y clases.

Con el Nuevo Curso de Guitarra CEAC tendrás todos los materiales a tu disposición -cassettes, partituras, etc- incluso...

¡TE REGALAMOS LA GUITARRA!

En poco tiempo, alcanzarás fácilmente el nivel necesario para interpretar tus canciones favoritas.

¿A qué esperas? Con CEAC y tu ritmo, la música no dejará de sonar.

Si quieres ganar tiempo llámanos hoy mismo

(93) 447 33 55

CEAC

La enseñanza a distancia

Aragón, 472 - 08013 Barcelona

☐ **Sí, estoy interesado en recibir, gratis y sin compromiso, información sobre el Curso de Guitarra y solicito ver el Videocassette CEAC.**

☐ **Además, me interesa el Curso CEAC de:**

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a CEAC: Aragón, 472-08013 Barcelona. Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº8039185 (B.O.E.3-6-83). Las enseñanzas que imparte CEAC se ajustan al Art.35 del Real Decreto 707/1976 y a la Orden Ministerial del 5-2-79.



4P401

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____

Nº _____ Piso _____ Puerta _____ C.P. _____

Población _____ Provincia _____

Fecha nacimiento _____ Tel. part. _____

Profesión _____ Tel. prof. _____

