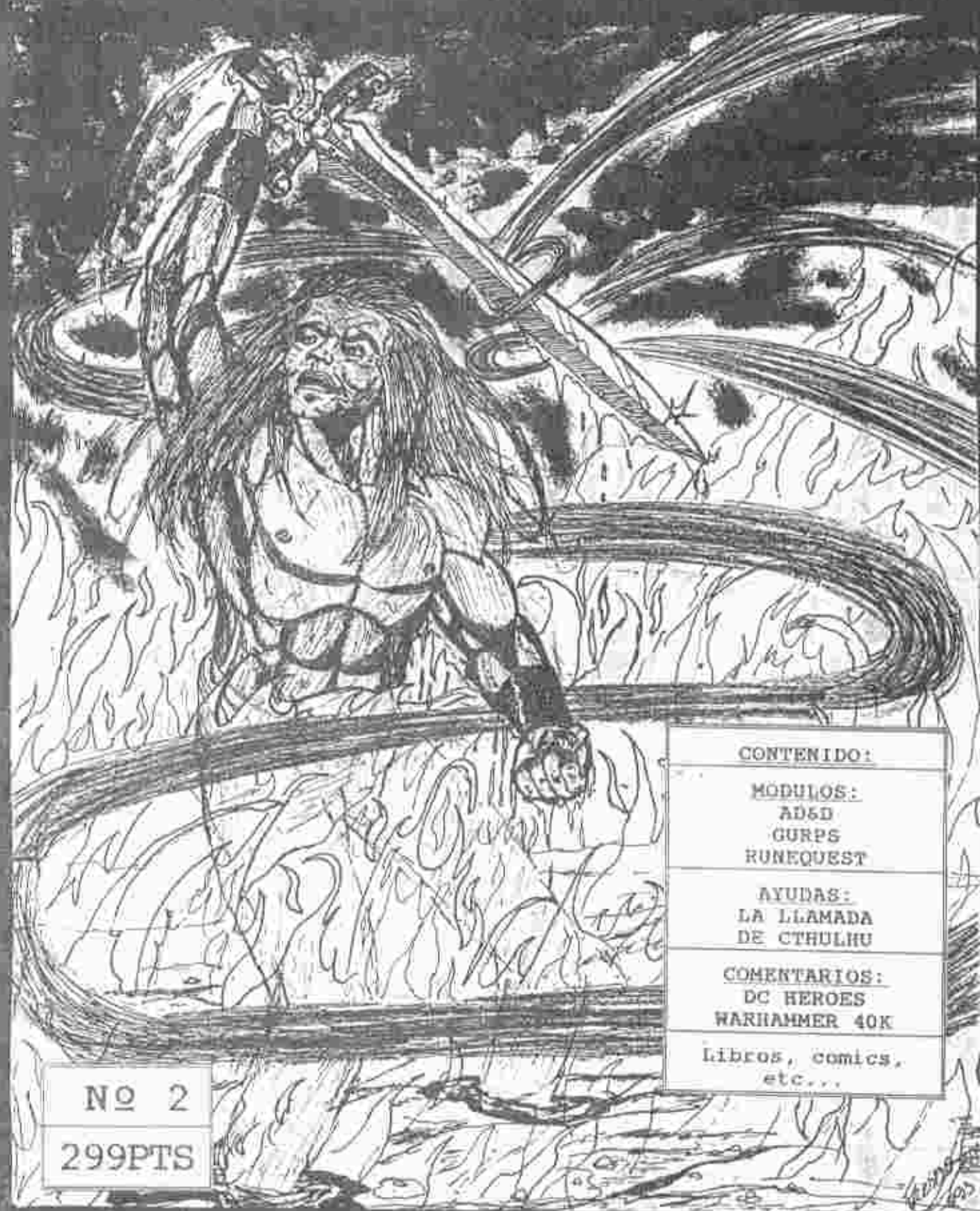


# ROSA NEGRA



## CONTENIDO:

MODULOS:  
AD&D  
GURPS  
RUNEQUEST

AYUDAS:  
LA LLAMADA  
DE CTHULHU

COMENTARIOS:  
DC HEROES  
WARHAMMER 40K

Libros, comics,  
etc...

Nº 2

299PTS

## EDITORIAL

Bienvenidos a este segundo número de nuestra revista, han pasado varios meses desde nuestro número uno pero comprended que somos humanos, humanos menores de 30 años, y con unos (puag!) estudios que atender, en fin comencemos.

Agradecimientos especiales a Gabriel y Miguel Angel (y a Dani y Aitor por su ayuda en el anterior número) con los que hemos trabado una estrecha relación y que nos obsequian con sendos artículos (¡gracias chicos!), y en cuanto a los demás (¿!?) ¿Qué hacéis parados? ¡Vamos hombre mojaros un poco! Os repito que os devolveremos los artículos, módulos, etc... y los publicaremos íntegramente sin variaciones.

Recaudadas nuestras ganancias apenas si recuperamos las pelas invertidas. Somos una publicación modesta, pero no nos avergüenza decir que superamos los cien ejemplares.

Bueno, lo dicho, que si queréis daros a conocer, preguntar algo, pedir consejos, votar por vuestros juegos preferidos, para dar opiniones o ideas, conseguir juegos, cintas de vídeo, bandas sonoras, anunciar partidas, juegos de ordenador (arf,arf) y un largo etc... escribid o poneros en contacto con nosotros.

¡Ah, se me olvidaba algo muy importante! Nos gustaría elaborar un censo aproximado de los clubes o grupitos que pululan por León y cartearnos con gente y clubes de fuera. Si queréis contactar, llamad a:

-Alejandro Fresno: el Director.  
Tfno: (987) 21 18 78 (El Bueno)  
"No, ahora estoy dormido"  
-Sergio M. Domenech: el Pesetas.  
Tfno: (987) 21 26 78 (El Feo)  
"Dame pista, que despego"  
-Mario Grande: el Sufrimientos.  
Tfno: (987) 25 50 80 (El Malo)  
"Déjame tu teléfono, te llamaré..."

Si no os atrevéis a llamar

(je,je) también podéis escribir a:  
ASOCIACION JUVENIL DE  
INTERPRETACION LUDICA  
c\ Serranos nº7 1º Dcha.  
CP: 24003 (León).

(NOTA DE LA REDACCIÓN: Hemos extraviado -vale,vale, las hemos perdido- algunas direcciones y teléfonos de algunos de vosotros. Rogamos disculpen nuestra torpeza y que todo aquel con el que no hayamos contactado vuelva a darnos sus datos.)

**Novedades:** Navidad, Navidad, ya se sabe, avalancha de juegos y suplementos variados, de todo tipo y color. (No nos hacemos responsables de las irregularidades de las empresas.)

**Destaquemos:**

- La sustitución de Diseños Orbitales por la Games Workshop. (Adios Vampiro, hola Warhammer)
  - La adquisición por parte de Zinco de los derechos de Battletech y Shadowrun (ambos juegos FASA).
  - La edición de Cyberpunk a manos de M+D (Esperaremos ansiosos)
  - El Oro de la Unión (módulo para Far West) M+D.
  - Revista Dos de diez (¡Maldición! ¡La competencia!)
- Nos ofrece una entrevista con los chicos de M+D, con módulos de Vampiro y Shadowrun y ayuda para jugar a MERP con RQ.
- Universo: juego español multitemporal.
  - Otras Tierras: suplemento nº 467.425 para la DragonLance.
  - Calendario Dragonlance (típico).
  - Analaya: el juego de rol narrativo de Larshiot.
  - Suplemento de Paranoia.
  - Lobo Blanco para Stormbringer.
  - Ars Magica en español.
  - Altamente recomendada: si podéis encontrar la LÍDER 37 compradla: una delicia.

Ride like the wind  
Fight proud, my son  
You're the defender  
God has sent

Manowar(Defenders)

Alejandro Fresno.

## MAS REGLAS PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

¿Quién puede decir algo nuevo sobre este juego? A pesar de que muchos de vosotros os haréis esta pregunta, creo que el libro de reglas deja algún "agujero negro". Seguro que los inteligentes guardianes ya se han dado cuenta de que un abogado con el básico (05) en derecho, iba listo. O que un profesor de universidad con 9 en educación, sería más inútil que intentar curar la tos a base de rascarse los ... eso.

\*\*\*\*\*

PROFESION	MIN. CARACTERISTICAS	MIN.HABILIDADES
Abogado	APA 7 INT 10 POD 11 EDU 17	Crédito 25 Derecho 40
Autor	INT 12 POD 10	Leer/Escr. 80 Elocuencia 30
Historiador	INT 10 EDU 16	Historia 50 Buscar Libros 50
Anticuario	INT 10 EDU 15	Historia 30 Regatear 25
Investigador Privado	INT 12 DES 10	Descubrir 50 Discreción 30
Médico	INT 11 EDU 17	Diagnosticar enfermedades 50 1º auxilios 60 Tratar enfer- medades 40 Tratar envenena- mientos 30
Parapsicólogo	INT 10 POD 10 EDU 15	Ciencias ocultas 40
Periodista	INT 11 EDU 15	Psicología 20
Profesor de universidad	INT 10 EDU 17	Leer/Escribir 75 Discusión/ Elocuencia/Charlatanería 40
Anarquista	INT 10	Discusión 35 Habilidad de conocimiento 60
Atleta	DES 10 FUE 10 CON 10	Ocultarse 40
"Mandao"	FUE 10 DES 10	Habilidad de agilidad 50
Capo	INT 14 POD 14 APA 8 EDU 12	Resto de agilidad 10+básico
Granjero	FUE 10 CON 10	Arma corta 55
Misionero	POD 10 EDU 15	Arma corta 50 Crédito 60
Policia Callejero	INT 10 FUE 10 DES 10 CON 10	Charlatanería 50 Derecho 40
Oficina	INT 10 POD 12	Botánica 25 Conducir maqui- naria 25 Zoología 20
Político	INT 14 POD 14 EDU 14 ASP 11	Cantar 20 Crédito 25 Elocuen- cia 25 Hablar, L/E Latín 20
Soldado	FUE 10 DES 10 CON 12	Conducir Auto 35 Derecho 30
Vagabundo	---	Descubrir 50
		Porra A% 40 D% 35
		Derecho 35 Charlatanería 30
		Crédito 60 Charlatanería 50
		Discusión 40
		Rifle 60 Ocultarse 25

\*\*\*\*\*

Aún así, si has jugado todas las profesiones, ahí van algunas nuevas:

• Camionero:

Habilidades: Conducir auto, Charlatanería, Mecánica, Primeros Auxilios, Regatear y una a elegir. Mínimas características: FUE 10, CON 10.

Mínimas habilidades: Conducir automóvil 40 y Mecánica 40.

## •Timador:

Habilidades: Contabilidad, Charlatanería, Descubrir, Discreción, Elocuencia, Esquivar, Ocultarse, Vaciar bolsillos, Trucos de manos (básico 10%) (Si se saca la tirada en esta habilidad, la víctima debe sacar INTx3 o menos en un D100 para darse cuenta de lo que hace el timador; Si la tirada de trucos de manos fue un éxito crítico, 1/5 de la probabilidad normal, solo se tira INTx1; Si la tirada fue una pifia, 99-00 se detecta el truco de inmediato. Mínimas características: INT 12, DES 14, POD 11, APA 11. Mínimas Habilidades: Charlatanería 15, Elocuencia 15, Trucos de Manos 45.

## •Marinero:

Habilidades: Astronomía, Dibujar Mapas, Hablar otro idioma, Mecánica, Nadar, Navegación (Básico 00), Descubrir, Esquivar. Mínimas características: FUE 12, CON 10, DES 11. Mínimas habilidades: Mecánica 40, Nadar 40, Navegación 30.

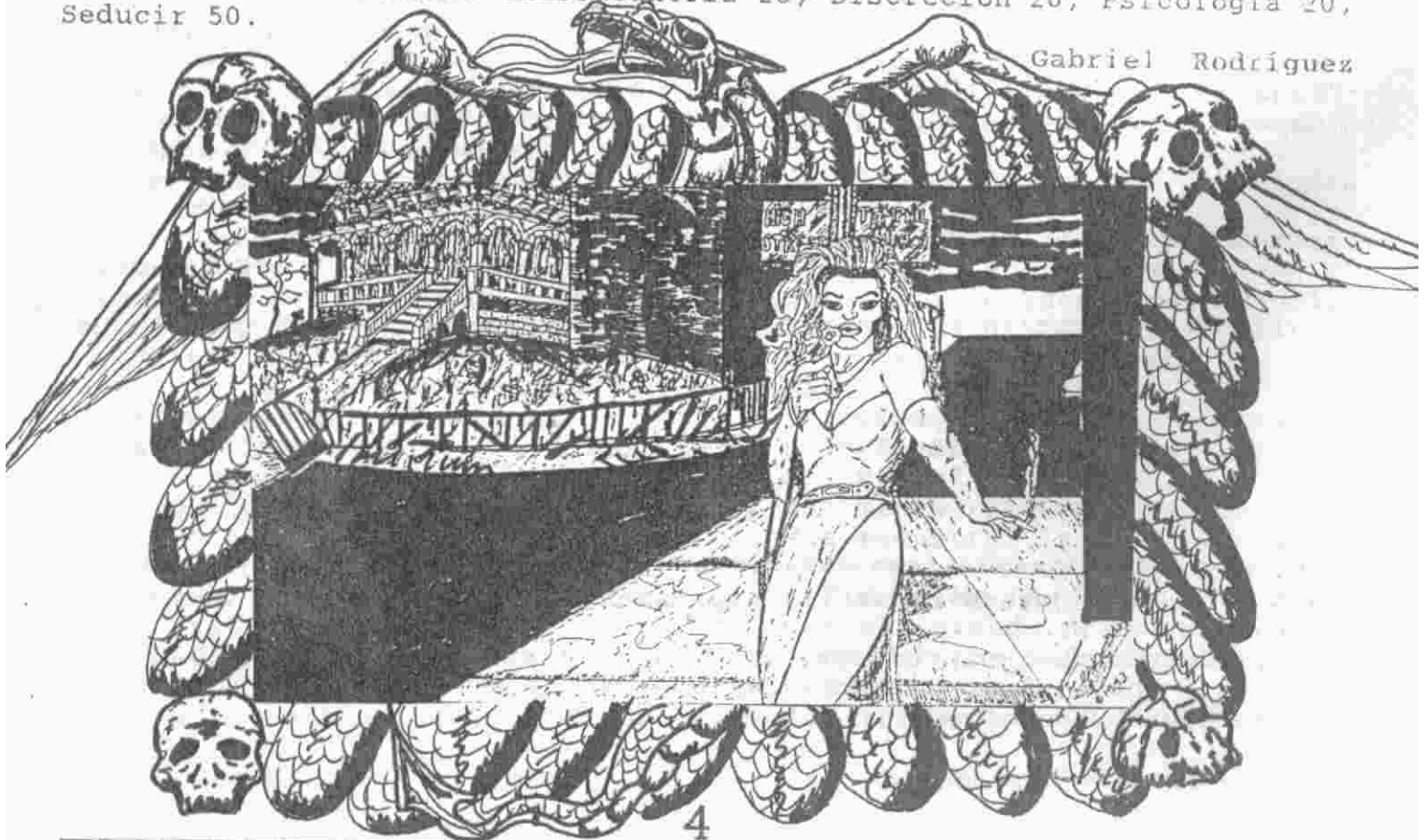
## •Capitán de Barco:

Habilidades: Astronomía, Contabilidad, Crédito, Dibujar Mapas, Discusión, Hablar otro Idioma, Mecánica, Nadar, Navegación, Psicología. Mínimas características: INT 12, POD 12, CON 10, EDU 13. Mínimas habilidades: Astronomía 25, Contabilidad 20, Dibujar Mapas 35, Navegar 40, Psicología 15.

## •Señorita de los barrios bajos, Prostituta:

Habilidades: Cantar, Charlatanería, Descubrir, Discreción, Elocuencia, Psicología, Regatear, Vaciar bolsillos, Seducir (habilidad especial de la prostituta. Básico APA+POD. Se reduce en un -50 con casados o comprometidos y menos 70 con sacerdotes y religiosos; y en menos 90% con personas del mismo sexo. Cuando se utiliza con éxito esta habilidad, la víctima tiene que sacar INTx3 o es seducida. Si la tirada de seducir fue 1/5 o menos del porcentaje normal, solo se tira INTx1. Si la tirada fue pifia 99-00, puede provocar una reacción hostil.) Mínimas características: APA 12, POD 12. Mínimas Habilidades: Charlatanería 25, Discreción 20, Psicología 20, Seducir 50.

Gabriel Rodríguez





# DC HEROES

## ROLE-PLAYING GAME



Una parte de los aficionados al Rol lo son a su vez de los comics.

Y es por ese motivo que con una buena visión comercial los editores en los Estados Unidos hayan optado por publicar los juegos basados en los universos de las principales compañías de comics, tales como Marvel, D.C. o más recientemente Malibú. En este artículo comentaremos la por ahora última edición del D.C. Heroes Role-Play Game.

En su tercera edición, publicada como las anteriores por Mayfair Games, los aficionados a los comics DC no se verán decepcionados ya que ha conseguido reflejar fielmente toda la ambientación de estos.

Empezamos por el mundo en el que se desarrolla el juego, refiriéndonos a la amplia gama de escenarios, ya que la aventura puede acontecer en lugares tan dispares como Oa, el mundo Mosaico o un callejón de un barrio de Gotham pasando por la isla Paraíso, Atlantis o Apokolips.

Además de la ambientación geográfica se incluye la temporal porque la aventura puede tener lugar en la Segunda Guerra Mundial, la Edad de Oro de los héroes, el futuro de la Legión de Superheroes y por supuesto el presente.

En el apartado de la ambientación han contribuido un gran número de autores, Jack Kirby, Roy Thomas, Mike Gold, Roger Stern, o Neil Gaiman colaborando, como no, en el apartado de magia y misticismo.

Sería de interés reseñar los diferentes tipos de géneros que se pueden jugar, son cinco tipos diferentes dependiendo del grado de realismo con el que pretendas jugar, y que puede llegar desde el humor al más puro estilo Ambush

Bug, hasta un género de acción semejante al relatado en los comics de Superman o la Liga de la Justicia, prosiguiendo con un estilo pseudorealista en el que la muerte esta presente ocasionalmente, como en los comics de Batman o los Nuevos Titanes y finalizando con dos géneros bastante parecidos y cuyo principal denominador es el realismo puro y duro, tal como en las historias relatadas en los comics de Question, Green Arrow, Watchmen o V for Vendetta.

También contribuyen a realizar la puesta en marcha del ambiente la generación de personajes, ideada para personalizar al máximo el héroe de cada uno.

En principio cada jugador cuenta con unos puntos para "comprar" las características, habilidades, recursos y poderes, pero esos puntos pueden incrementarse con la adquisición de desventajas, cada una de las cuales proporciona una cantidad de puntos extra.

Estas desventajas son por ejemplo la edad, que tan poco ventajosa es la mucha como la poca cantidad de años, tener un oscuro secreto, poseer una rabia incontrolada que se puede desatar cuando menos te lo esperes, o ser perseguido por las fuerzas del orden, incluidos los héroes, tal como lo fue Batman en su primer año, u otra buena cantidad de desventajas, que contribuyen a que los héroes no sean meras fichas, y que unido a la elección de una motivación que puede ser deseo de aventura, búsqueda de justicia, o hacer el bien son ejemplos de hasta qué punto el juego concreta la personalidad de los héroes o villanos, ya que nada se descarta.

Concretando sobre la creación del personaje, este posee nueve atributos clasificados de tres en

tres como físicos, mentales y místicos. Además de los atributos dispones de unas habilidades, como artes marciales, medicina o ingeniero que determinan su conocimiento „así y todo,, uno de los puntos de mayor interés sean los poderes, clasificados de nuevo como físicos, mentales, o mágicos, de los que aparecen con una detallada explicación en torno a unos ciento cincuenta poderes diferentes con lo cual satisface cualquier necesidad que puedas tener para la construcción de tu héroe.

En cuanto al sistema de combate hay que decir que es bastante correcto y fluido, necesitando solamente dos tablas para llevar a cabo las acciones, con unas fases de cuatro segundos de duración y con un orden de intervención dependiendo del valor de la iniciativa del personaje, valiendo como ejemplo la del Pingüino que es veinte y la de Superman, cuarenta y nueve (para hacerse una idea):

Finalizando ya el comentario acerca del juego citar alguno de

los veinticinco personajes entre los que se incluye la ficha en el libro, y que son de los más populares del universo DC: Batman, Robin, Flash, Guy Gardner, Starfire, Lobo, Wonder Woman, Catwoman, Joker, o Terminator entre otros.

Pero hay que hacer una mención especial acerca de un apéndice que incluye esta tercera edición y es la ficha completa de Superman, acompañado de su hasta ahora "asesino", Juicio final, y de los nuevos cuatro Supermanes, el Kryptoniano, el Cyborg, Superboy, y John Henry Irons, "el hombre de acero", con lo cual puedes comprobar por tí mismo, cuál de los cuatro es mas poderoso.

Y con esta mención al Reinado de los Superhombres finalizo este artículo/comentario esperando que la editorial Zinco, encargada de publicar en España el material DC, se decida más pronto que tarde a publicar este -en mi opinión- buen juego de rol.

(Ver comentario en LIDER 16 y sobre Batman RPG en TROLL 19).  
Miguel Ángel Bandera



# CYBERPUNK™

THE ROLEPLAYING GAME OF THE DARK FUTURE

TITULO: CYBERPUNK 2020  
AUTOR: Mike Pondsmith  
EDITORIAL: R.Talsorian Games  
EDICION  
EN CASTELLANO: M&D Editores  
CLASIFICACION DEL JUEGO: ROL  
TEMATICA: (¿Tú que crees?)

En el año 2020 las megacorporaciones lo controlan todo, la realidad virtual ha llegado a límites impensables hoy en día, y la cibernética permite reemplazar cualquier parte del cuerpo por otra más eficiente.

Las reglas aparecen en un libro de 256 páginas (diez más que la edición francesa) y con las mejores ilustraciones de las ediciones estadounidense e italiana. En ellas podrás encontrar todo lo necesario para empezar a jugar: creación de personajes (Netrunner, Solo, ...), material, equipo cibernético, reglas de combate, como vivir excitantes aventuras virtuales en la matriz, y los hechos ocurridos entre 1990 y 2020 presentados en la forma de extractos de periódicos.

Hay que avisar que en este juego no hay ningún "Curar heridas leves" y que si no te andas con ojo puedes convertirte en un asiduo del hospital.

## AMPLIACIONES

• La Pantalla: (basándonos en la edición francesa)

además de las tablas más importantes podrás encontrar el módulo de 16 páginas "Dispara y olvida", aventura que mezcla el espionaje industrial con una sórdida venganza.

• Solo of Fortune:

redactado a la manera de un periódico destinado a Solos (detectives al más puro estilo Blade Runner),

con cartas de lectores, pequeños anuncios y artículos sobre tecnología y armas. Una fuente de documentación y de ideas de escenarios.

• Chromebook:

suplemento de unas 80 páginas referentes a la tecnología, desde cosméticos a vehículos, pasando por las armas y el equipo cibernético.

## OTRAS AMPLIACIONES:

- Harwired
- Eurosourcebook
- Near Orbit
- When Gravity Fails
- Alice through the Mirrorshades
- Night City
- Corps Book 1
- RockerBoy
- Modern Arms

## ¿QUIERES MAS?

Además de recomendarte echar un ojo sobre el artículo de Shadowrun en el anterior número de este fanzine me parece recordar la existencia de un módulo de Cyberpunk en la LIDER 29, así como comentario sobre las campañas estilo Cyberpunk muy interesante en la DRAGON 4.

En este último mencionan los siguientes juegos:

JUEGO (SUPLEMENTO)	(C)
2300 AD (Earth/Cybertech Sourcebook)	GDW
SHADOWRUN	PASA
	(en español por Diseños Orbitales)
CYBERSPACE	IRON CROWN ENTERPRISES
CORPS (Cyberpunk)	STEVE JACKSON GAMES
A los que se suman:	
RIFTS	PALLADIUM BOOKS
WORLD OF SYNTHIARR	REAL DREAMS Inc.
SHATTERZONE	WEG
TORG (Cyberpacy Sourcebook)	WEG
JUSTIFIERS	STARCHILDE
BERLIN XVIII	(en francés) SIROZ
SINOLACRES (Cyber Age)	(en francés) CASUS BELLI

NOTA: cada juego contiene su particular espíritu y hay algunos son de difícil clasificación (p.ej: TORG). Espero que nadie niegue que todos los aquí nombrados tienen un cierto toque cyberpunk a pesar de que algunos son híbridos. Para finalizar, sólo mencionar la existencia de la cuatrimestral "Interface" de R.Talsorian.

Mario Grande.

# VAMPIRO

## RELATO

Enciendo un cigarrillo. La luz roja que desprende el tabaco, me alarma y me inquieta, pero consigo mantenerme en calma. ¿qué fuego puede ser este comparado con el que me devora por dentro?

Lo oigo de nuevo, la infernal compañía está de nuevo detrás de mis pasos, por más que lo intento no consigo despistarlos, corro, salto y me transformo, intento perderlos, pero el loco rumor de sus pisadas me alcanza, me atormenta.

De pronto en la noche, una sombra alargada me alcanza, es medianoche, y los densos nubarrones que hasta ese momento se alzaban en el cielo junto a una luna manchada en sangre. Es la señal que los cazadores esperaban, el clarín que marcaba el final de la cacería, el comienzo de la matanza.

Rujo, siento que cambio, la sangre golpea mis venas, mi corazón, ... no puede ser, la bestia que tengo en mi interior lucha por salir a la superficie y cuando lo consigue, me sumerjo en un torbellino de muerte y destrucción, pierdo mi conciencia, y me transformo en lo que soy, un animal salvaje, un ser sediento de sangre que guarda una apariencia vagamente humana.

Aúllo con un clamor de venganza y alegría apenas contenida, mientras veo como mis perseguidores corren calle abajo, aterrados, desangrados. Siempre tendrán el recuerdo de esta noche, la criatura del Averno, el Anticristo, El Mal encarnado, así es como me ven, pero viven y podrán dar gracias al cielo por haberles

permitido salir vivos de la mañana experiencia.

Tres de ellos no tuvieron tanta suerte. Yacen fríos, inertes, como tristes muñecos, cuyo dueño hubiera abandonado en la calle mientras su sangre riega el empedrado. Sangre. Roja y viscosa. Llena de un poder místico que me atrae con fuerza, no puedo remediarlo, ¡estoy tan débil!. Lentamente me arrodillo, el aroma de la sangre llena mis fosas nasales con su delicado perfume, lentamente, como quien cata un delicado vino, tomo el delicioso líquido y recuerdo. Recuerdo tiempos mejores, camaradas que no volverán, y pienso en el sol, ese astro maravilloso, así como en su luz, y esta me lleva a Túnez, final de mi vida y comienzo de mi muerte.

Túnez, con sus casas blancas y su cielo azul, cuantos recuerdos me afloran a la mente, y en medio de todos está Beatriz, con sus labios rojos como cerezas, y esa cabellera negra cual azabache, y sus ojos tan azules que el cielo palidecería de envidia al verlos. Beatriz, criatura de la noche.

Recuerdo conocerla en una hermosa noche, tres días haría que mi compañía había entrado en Túnez para mayor gloria de la Cristiandad, y esa noche, cuando me dirigía hacia el cuartel, la vi, en ese momento caí rendido a sus pies, las piernas me fallaron, el corazón estalló en mi pecho, y ansié tocarla con mis manos mortales, pues me pareció que tanta belleza no podía pertenecer a un ser humano, sino que debía ser la imagen de una diosa.



Lentamente me habló, sus palabras fueron el bálsamo que sanaron todas mis heridas, el soplo divino que dio vida a mi apagado cuerpo, y después, nada, después no recuerdo nada, es como si algún dios vengativo me quisiera castigar por la contemplación de su hija.

Me vi solo en la calle, sin dinero, sin honor, y noté como mi vista se cegaba en sangre. Una ansiedad recorre mi cuerpo, noto como mi garganta se reseca mientras pienso en esto, y sorbo con más fuerza la sangre que mancha las calles. Cuando levanto la vista la veo, está allí, veo a Beatriz. No puede ser, no, esto es la locura de un animal acorralado... y de nuevo las imágenes me vienen a la mente.

Recuerdo un amanecer, en el que el sol se levantaba lentamente iluminando las arenas del desierto, su resplandor me ciega y me enloquece, me siento desgarrar por dentro, como si mil pozos de la inquisición ardieran en mi interior. El dolor me ata, siento que mis miembros arden en una indescriptible agonía. Me dispongo a morir, cuando de repente la oigo, oigo el dulce sonar de sus palabras, que me impulsa a superar el dolor que me atenaza y me mueve con la pesadez del que se dirige al patíbulo, aunque a mi me parecía que me movía hacia el paraíso, el edén perdido, y una vez allí, el sopor me invade, caigo dormido.

De nuevo lo oigo, ¡no dejarán de perseguirme!. Corro, y siento como si me desgarrasen por dentro, pues tal es el dolor que me afligen, la bestia aúlla, sí, a ella le han hecho daño, y piensa devolverles el dolor multiplicado por mil.

Terror, no conocen el significado de esa palabra. Desgarro, mástico, destrozo, siento el delicioso sabor de la sangre que me impulsa más y más. Y entonces lo veo, negro como su alma, la maldad lo impregna todo, y como una burda broma, ese trozo de metal colgándole del cuello. La cruz, el maldito madero, me

intento acercar, me repele, y como si esto fuera una misteriosa señal, huyo.

Sin saber ni porqué ni como, mis pasos llevan al lugar que odio y como acerados dardos los recuerdos me laceran la mente, recuerdos de una noche oscura, noche maldita, pues en ella se llevó a cabo el mayor crimen, y el cielo me ampare, ¡yo lo vi!.

Las agujas de la catedral se elevan altivas hacia el infinito, y los hombres, minúsculos insectos ante tamaña grandiosidad se reúnen y murmuran. Y en el centro de la pira, Dios bendito, allá estaba ella, más hermosa que nunca, su larga melena ondeaba al viento y el rostro altivo, ajeno a las llamas que lamían su cuerpo, y yo loco de mí, intento salvarla. Pensé, ¿qué son unos pocos humanos ante el rey de la noche?, y entonces ocurrió. El innoble madero, la impura cruz, se alzó sobre la multitud, y, cobarde de mí, me arrodillé, me humillé, una fuerza mayor que mi resistencia me obligó a postrarme ante el inmundo ídolo, mientras que mi razón de existir, mi reina, mi señora, ardía en la pira, y con ella parte de mí.

Y de nuevo lo veo, la pira ardiendo, el ansioso populacho clamando contra la bruja, contra el demonio, contra el ser del Averno, y las dos torres como gigantes inmóviles, expectantes ante el sacrificio que se les ofrece, ven el paso del tiempo y de los hombres, Y entonces mi ira, mi ansia de sangre desaparece y penetro en el divino templo, dispuesto a devolver el dolor que se me infligió.

¡Qué vengan si se atreven, les arrastraré conmigo hacia los ardientes pozos del infierno!

Oscar Murciego





"Durante mil días, el gran navío de los Adeptus Astronómica ha navegado hacia la Tierra. En sus trece cubiertas, cada una tan cavernosa como una Catedral, nuestro cargamento humano se lamenta y gime. Hay más de dos mil almas encadenadas para ser usadas: hombres, mujeres y niños, viejos y jóvenes, enfermos y sanos. Solo los niños no saben nada. Pero yo soy un psiko como ellos y conozco su dolor. Siento las cadenas como si estuviesen en mis miembros. Conozco su destino: han sido probados y encontrados deficientes. Son demasiado vulnerables, demasiado peligrosos para vivir. Soy el guardián de los Adeptus Astronómica. Llevo almas como éstas a la mesa del Emperador."

TITULO: WARHAMMER 40.000  
 EDITORIAL: Games Workshop  
 EDICION  
 EN CASTELLANO: Alfíl  
 TEMATICA: SF oscura

En incontables mundos el Imperio, gracias a sus Marines del espacio, mantiene el orden bajo los sabios designios del Emperador, un ente cuasi-divino poseedor de increíbles poderes psíquicos confinado en una carcasa moribunda. Ser un hombre en esta época es ser uno entre billones, aunque hay cosas mucho peores que ser humano...

...las terroríficas hordas del Caos asolan la galaxia, los tiránidas y sus flotas-colmena hostigan al Imperio, los genestealers acechan a los Marines en oscuros corredores de naves abandonadas...

#### EL TRASFONDO

En Warhammer 40.000 todo gira entorno a la lucha del Imperio contra las fuerzas del Caos y pavorosas alienígenas. El Emperador fue el primero y más grande de una nueva raza humana: los psikos (seres dotados de capacidades

psíquicas). El deber del Emperador es guiar y proteger a la humanidad de las oscuras entidades psíquicas que pueden penetrar en nuestro mundo gracias a psikos inexpertos o débiles.

Desgraciadamente el Emperador fue duramente mutilado por Horus Warmaster y su cuerpo ha de ser mantenido gracias a una gigantesca biomáquina. Así pues, el hombre que rige los destinos de la humanidad no es capaz de abandonar su propio trono.

El brazo armado del Imperio lo forman las Legiones Astartes que se componen de Capítulos, ordenes militares similares a las de la Edad Media nutridas de psicópatas entrenados tanto física como psíquicamente.

Por supuesto, la estructura del Imperio no se reduce a su ejército, sería injusto no mencionar a los Adeptus Terra (el Clero), los Adeptus Astra Telepática o a los Inquisidores (aquí los mutantes no son muy bien vistos).

¿Pero crees que todo se reduce a vulgares humanos? No, al lado de las esforzadas tropas imperiales pululan Eldars (elfos), Squats (enanos), medianos (sí, yo pienso lo mismo), orkos (con "k"), vampiros (no es coña), mutantes...

Mención especial merecen nuestros particulares "aliens": los tiránidas, formidables xenomorfos que usan a los seres que capturan para fabricar sus artilugios (incluyendo armas), y los genestealers (robagenes), similares a los bichos de Ripley, con una pequeña variación: el ADN del parasitado influye en el nuevo monstruo, creandose híbridos.

## EL SISTEMA

Bastante sencillo aunque eficaz. Usa las características tradicionales de la Games Workshop (M,HC,HB, F,R,H,I,A,Ld,Cl,Int y RM), siendo

una cota de malla a campos de fuerza, armas tan dispares como rudimentarios cuchillos o pistolas láser (las pistolas), pasando por los elementales bolters, las cata-



marcadamente similar al Fantasy Battle. El combate es rápido y se rige por unas pocas tablas.

## EL EQUIPO DEL GUERRERO

Debido a la increíble variedad de razas y mundos el equipamiento es de lo más variopinto. Así podemos encontrar, en protecciones, desde

pultas-shuriken (de filo monomolecular), extravagantes rifles de gravedad (que te dejan, literalmente, en el sitio)...

Aunque también puedes sustituir tu carne por frío metal, o cambiar (prácticamente) la débil carcasa humana por la dura coraza de un Dreadnought...

## NECROMUNDA

Entre todos los mundos del Imperio, Necromunda puede ser probablemente, junto con Rynn, uno de los mundos que más suene a los aficionados de W40K. Nos ofrece la oportunidad de explorar un mundo-colmena, ideal para aproximarse a la temática Cyberpunk (aunque sin Matriz), en donde Lord Helmawr (Gobernador) mantiene en funcionamiento las factorías al 100%. Los mutantes abundan y las bandas sub-urbanas son incontables.



SI, SI, PERO YO QUERIA JUGAR A ROL...

Bueno, siendo sinceros, W40K nos parece un temático, y lo que ocurre con muchos temáticos es que con un pequeño empujón se pueden jugar como JdR ...

¿Que le falta para convertirse en juego de rol?

Aquí os ennumeramos unas breves ideas sobre que habría que modificar :

- Mayor definición del personaje. (alineamiento, habilidades...)
- Dar puntos de experiencia.
- Proporcionar más posibilidades de vida a los personajes.
- El precio del equipo.

El primer punto hace referencia a detalles como el alineamiento, edad, estatura, peso... para lo cual podemos usar Warhammer RolePlay, AD&D, o similar. La parte más peliaguda es la de las habilidades, para la que, siguiendo las referencias a los juegos arriba mencionados, recomiendo:

a) Usando Warhammer RolePlay: el personaje sabe usar todas las armas que le salieron en la generación y además posee 6 habilidades, más las determinadas por la edad, que se generaran todas al azar en la tabla de la pág.46 . Como master puedes asignarle obligatoriamente algunas. Ten en cuenta el nivel tecnológico antes de asignar alguna: mientras para un salvaje puede estar bien la habilidad "Cabalgar", para un Marine quiere decir que posee la habilidad "Manejar vehículo volador". Echale imaginación.

b) Usando AD&D: supón que sabe usar todas las armas que le salieron y en habilidades no armamentísticas duplícale la Int, calcula los puntos adicionales que eso proporciona y clasifica el personaje en una de las cuatro clases. (Recomiendo: Astra Terra e inquisidores como sacerdotes, psíquicos y Astrópatas como magos, comerciante bribón y asesino como pícaros, legionarios y guardias como guerreros y así...) Usa la imaginación y modifica las habilidades a tu gusto: ("No, tu personaje no tiene herrería, tiene cibernética")

La segunda cuestión se soluciona con la ayuda de Warhammer RolePlay (WFRP para los amigos): los PX se proporcionan por buen juego, conseguir objetivos, ect... El promedio por sesión suele ser de 100 a 300, debiendo ser muy difícil

dar el máximo. Lo necesario para conseguir aumentar una característica o comprar una habilidad son 100 PX. Para pasar de normal a campeón, de campeón a héroe menor, etc... hay que gastar 300 puntos y esto posibilita el aumento de características hasta el nuevo tope, acción necesaria en todas los atributos para tener la opción de subir nuevamente.

Para los poseedores de habilidades psíquicas la ganancia de 1d6 en nivel-psi supone el gasto de 200 PX, pudiendo sumar solo un par de dados más de la cantidad inicial. Para añadir más deben aumentar su maestría con el gasto de 300 PX habiendo subido ya los dos dados en nivel-psi, y si tienen todavía Int, habiendo adquirido una habilidad de su nivel más alto (100 PX por nivel).

Con el tercer inconveniente no te compliques la vida. Por cada punto de heridas tira 1d6 y suma los resultados: es el nuevo total de heridas (aunque el otro sigue contando a efectos de PX). Para tirar el daño, calcula el usual y multiplícalo por 1d6. Si se sufre más de la mitad de heridas en daño: -1 en HC y HB. Si usas sistema de localizaciones (el de RQ p.ej.), tal vez desees inutilizar miembros en caso de que te hagan 1/3 de las heridas en mismo miembro. Considera cortado el miembro que reciba 2/3 de las heridas y usa el esquema de RQ (tiradas de CON/R ...)

El cuarto problema es demasiado extenso para tratarlo aquí, únicamente recordad: algunos PJs pueden reponer el equipo gastado (p.ej. los Marines), mientras otros han de comprarlo. Para poner precios guíate del Nivel Tecnológico.

#### OTROS JUEGOS

Si te apetece jugar en el mundo de

W40K también puedes probar con los siguientes juegos:

En español:

Space Hulk y Cruzada Estelar.

En inglés:

Adv. Space Crusade, Space Marine, Adeptus Titanicus, ...

Además la White Dwarf ha de ser punto obligado para un buen aficionado, y si no solo eres un buen aficionado sino un monstruo con el inglés podrías leerle "Deathwing" o "Inquisitor", aunque eso son palabras mayores...

Mario Grande.



PELICULAS

TERRORIFICAMENTE MUERTOS

Tras el reciente estreno de la tercera parte de la saga se Sam Raimi, "El ejército de las tinieblas", no estaría de mas el pasarse por el videoclub y probar suerte intentando encontrar la anterior entrega.

Esta se halla mas ligada al terror que su sucesora, sin renunciar por ello a unos magnificos "golpes de mano", repletos de guiños al espectador. Los efectos especiales, sin ser espectaculares, funcionan, demostrando que unas voces susurrantes e insidiosas unidas a unas tomas de camara agresivas pueden dar muy buenos resultados. Mención obligada es nuestro "cenizo" favorito, Bruce Campbell, protagonista y coproductor, sin el cual la pelicula perderia mucho (¿quien puede bizquear como el?).

Totalmente recomendada para aquellos a los que les gusta no tener un minuto de respiro.



COMICS

STAR WARS:  
EL IMPERIO OSCURO

Es increíble; es verdaderamente increíble. Después de tantos años los aficionados a Star Wars no disminuyen si no que aumentan. Unas muestras: tres años después del Retorno del Jedi WEG saca "Star Wars RPG" y el juego es un éxito, el X-WING barre en ordenadores, Martínez Roca nos ofrece nuevos libros de la serie que se mantienen entre los más leídos y los éxitos de ventas, y hace poco, con los rumores (más que rumores, se esta escribiendo el guión) de la próxima trilogía en el aire, nos llega de la mano de NORMA/DARKHORSE nos llega Star Wars Imperio Oscuro.

La verdad es que personalmente no soy un fanático de Star Wars, pero esta serie tiene un argumento interesante y del que cualquier DJ que se precie aprovechará para sacar ideas o apuntar algún que otro dato (o comprar el suplemento basado en los comics para la segunda edición).

Aquí tienes algunos extractos interesantes:

- Una nueva clase de personaje: Los chatarreros. (Nº1)
- Necks: Perros Cyborg de combate. (Nº1)
- Ixlls: Criaturas aladas de gran tamaño usadas como guías. (Nº2).
- Devoradores de Mundos: Sin comentarios (Nº2).
- Ala E: Más manejable que el Ala X, pero probablemente con inferior poder ofensivo. (Nº3).
- Byss: El planeta del lado Oscuro.
- Nal Hutta: Sistema poblado masivamente por los Hutts, siendo su luna Nar Shaddaa, un centro de contrabando. (Nº3).
- Boba Fett: Tal y como se daba a entender en algunas ayudas es de difícil digestión. (Nº4).
- El Holocrón: LA reliquia Jedi (Nº5)

Mario Grande.

## A TODO VOLUMEN

Durante mucho tiempo se ha especulado sobre la utilidad de la música aplicada a los juegos de Rol. Mientras que los defensores de la música durante las sesiones de juego dicen que contribuye a dar ambiente, los detractores opinan que solo sirve para crear mas ruido y confusión durante la partida que provoca que el entendimiento entre el director y los jugadores sea casi nulo.

Personalmente, opino que el correcto uso de la música en las partidas ha de ser equilibrado y utilizarse en el momento apropiado. Ej:El ambiente de una partida Star Wars, unos jugadores entran en una cantina de los bajos fondos, el DJ introduce el tema "The Cantine Band" perteneciente a la banda sonora original de Star Wars (John Williams) y consigue que la escena resulte mucho mas creíble.

En cuanto al tipo de música que se puede utilizar, puede ser tan variada como los gustos de cada uno aplicados al tipo de juego, pongamos un nuevo ejemplo:La música clásica de fondo (De Tchaikovsky, creo) fue utilizada para un viaje espacial durante una partida de Traveller, (tipo 2001 Una Odisea en el Espacio); en el otro extremo el "Triumph of Steel" de Manowar sonó en una partida de AD&D, ambas dando excelentes resultados dentro del contexto del juego. Pero bueno, en el punto medio por supuesto, podemos encontrar lo mas normal durante las sesiones, música New Age (Enya), Tecno. new age (Jean Michel Jarre), rock sinfónico (inolvidables aquellas primeras partidas de Cthulhu mientras sonaba el Tubular Bells de Mike Oldfield) y por supuesto de las mas variadas B.S.O. (mientras escribo esto me estoy deleitando con la banda sonora del "Ejercito de las Tinieblas" de Joseph Loduca).

Es aconsejable usar el mismo tipo de música para una misma campaña, con el objeto de que los jugadores lleguen a asociar la música con la trama de la partida.

También es recomendable variar razonablemente la música de forma que se adapte a la situación de la partida (ejemplo :Unos jugadores de Vampiro entran en un bar de Nueva Orleans y el ambiente creado por el Jazz sería apropiado para la ocasión. El mismo grupo se introduce posteriormente en los bajos fondos y comienza a sonar algo de Heavy).

En resumen, si todavía juegas sin música te recomendaría que probaras, ya que la experiencia merece la pena y os puede propiciar gratos momentos durante vuestras sesiones de juego.

"La música es capaz de expresar la máxima emotividad humana."

Alejandro Fresno.



# LA ESPADA ROTA

"Nec sic terris ultima Thule"

Skafloc, el hijo del vikingo Orm, había sido secuestrado por los elfos y sustituido por su réplica exacta fruto de la magia, un engendro de troll, el terrible Valgard el Berserkr.

-TITULO ORIGINAL: "The Broken Sword"  
 -AUTOR: POUL ANDERSON  
 -COLECCION: ULTIMA THULE  
 -EDITORIAL: ANAYA  
 -EDICION EN CASTELLANO: OCTUBRE 1992

La Espada Rota es la primera de las novelas que nos ofrece Anaya dentro de su más reciente colección, Ultima Thule, que tiene como objetivo presentar en lengua castellana algunas de las mejores obras de todos los tiempos, injustamente olvidados dentro de la literatura fantástica. ¿Qué relegó a esta magnífica novela al olvido?, probablemente fue debido a que su edición fue simultánea con "El Señor de los Anillos" de Tolkien en 1954, teniendo una temática similar, la obra de Tolkien eclipsa totalmente al recién titulado norteamericano Poul Anderson.

Poul Anderson nació en Pennsylvania (USA) en 1926, hijo de emigrantes daneses. Se licenció en físicas, pero nunca llegó a desarrollar esa actividad, ya que comenzó a escribir un año antes de licenciarse. Sus obras desde 1947 hasta hoy superan las cuatrocientas, con obras de todas las especies y géneros; ciencia-ficción, fantasía heroica, histórica, relatos policiales y space opera, lo que le ha llevado a la posesión de al menos dieciséis premios y reconocimientos.

Entre sus obras destacan:

- "Queen of Air & Darkness" (1971), donde unos alienígenas inculcan en los hombres sus temores ancestrales a duendes y brujas.
- "No Truce with Kings" (1963), en el que la humanidad involuociona a la Edad Media.
- "Guardians of Time" (1960), que ocupa un destacado lugar dentro de la Ciencia Ficción.
- "Conan, the Rebel" (1980).

Sus relatos fantásticos alcanzan el apogeo con:

- "The Golden Slave" (1960)
- "Rogue Sword" (1960)
- "El Ultimo Vikingo" (1979)
- "Merman's Childrens" (1979)

La última entrega de Anderson es el primer número de la tetralogía "El Rey Ys", pero quizás la más parecida a la obra que nos ocupa sea "Hrolf Kraki's Saga" (en la misma editorial).

"La Espada Rota" es sin duda una de las mejores obras de Anderson, con una mezcla de estilos, y a partes iguales, entre R.E.Howard, más violento y sombrío, y el Tolkien más élfico que alguien pueda imaginar.

La historia transcurre en el siglo IX, durante las invasiones vikingas a Inglaterra, en un mundo de fantasía llamado Faerie, o mundo de las hadas, donde se entremezclan mitología nórdica e irlandesa con la más cruda realidad. "La Espada Rota" recuerda en su desarrollo a las sagas escandinavas (Saga de Grettir), cuyo protagonista luchaba contra los trolls al igual que Skafloc héroe de la espada rota. Destacan en la obra las brillantes y detallistas descripciones de los combates, y los perfiles psicológicos de los dos protagonistas; Skafloc, ahijado de los elfos y su sombra Valgard el Berserkr.

Una obra que Anaya nos muestra con una magnífica presentación y con una introducción del propio Martín Lalanda, director de la colección, seguido de un glosario de palabras imprescindible para la comprensión de la obra. Un magnífico relato que ningún buen amante de la literatura fantástica, debería dejar de leer.



## LIBROS

## RAUM, DUQUE DEL INFIERNO

"I si para entonces ella sigue con vida, a él le concederé una muerte rápida. Pero, si está muerta, me comeré su corazón mientras aún respire.

-Ese es mi viejo Raum-dijo Astaroth con regocijo-. Ya veo tus artes demoníacas, con tu ponzoñosa sangre corriendo por tus venas. En poquísimo tiempo volverás a ser el de antes.

-Ruega para que no alcance nunca semejante estado, señor-siseó Raum con los dientes apretados-, pues seguramente volvería al Infierno y te trataría como nunca se ha atrevido nunca a tratarte."

TITULO: Raum, Duque del Infierno.  
 AUTOR: Carl Sheperd.  
 COLECCION: Ultima Thule.  
 EDITORIAL: Anaya.

¿Puede el amor transformar a un demonio? ¿Están vedados para él los niveles de existencia superiores? Todas estas interrogantes nos asaltan en esta interesante novela cuyo argumento gira entorno a la venida a este mundo en tiempos de Arturo de Raum. Este inquieto demonio intentará hallar a Merlin y se encontrará con una fuerza de la que el propio hechicero es víctima...

Sheperd crea un personaje que evoluciona y nos recuerda a Elric o a Corum, compartiendo con estos su hado funesto y el hecho de que su poder proviene de una fuente infernal.

En definitiva, una idea original para un libro que agrada a los lectores de Fantasía Heroica en general y a los de Moorcock en particular. (Además la introducción, como las de la mayoría de la colección, es una verdadera gozada).

## SANGRE DORADA

TITULO: Sangre Dorada.  
 AUTOR: Jack Williamson.  
 COLECCION: Ultima Thule.  
 EDITORIAL: Anaya.

Cuando un libro recibe los elogios de Lovecraft ("unas descripciones sorprendentes") merece, como mínimo, un poco de atención, y desde luego "Sangre Dorada" no decepciona. A las descripciones hay que sumar el encanto al estilo "Las mil y una noches" y la dinámica de la trama (con unos giros sorprendentes).

Jack Williamson consiguió publicar su obra serializada en seis entregas dentro de la prestigiosa "Weird Tales", en la cual escribían Lovecraft y Howard. Son varias las fuentes que confluyen en "Sangre Dorada", pero probablemente la principal fue la imprevista causada en el autor por Edgar Hoffmann Price; no en vano el protagonista se llama Price.

Una atractiva novela sobre razas perdidas, profecías milenarias y ... oro.

## LA ESTRELLA AZUL

TITULO: La Estrella Azul.  
 AUTOR: Fletcher Pratt.  
 COLECCION: Ultima Thule.  
 EDITORIAL: Anaya.

Una obra atípica escrita por Fletcher Pratt, el cual colaboró en un ciclo de novelas con L. Sprague (conocido por su aportación al mundo de Conan). La idea principal es la existencia de mundos paralelos, lo que facilita a Fletcher jugar con la realidad para presentarla con un enfoque nuevo. A resaltar la importancia sexo-religión.

Así pues, tenemos una obra de Fantasía Heroica heterodoxa (nada de razas semi-humanas, magia espectacular o escenas de combate) pero con más significado que muchas del género.

Mario Grande.

# Advanced Dungeons & Dragons

## 2ª Edición

### EL CETRO DE SKILORS

Módulo de AD&D preparado para de 3 a 6 jugadores con personajes de 30 a 50 nivel.

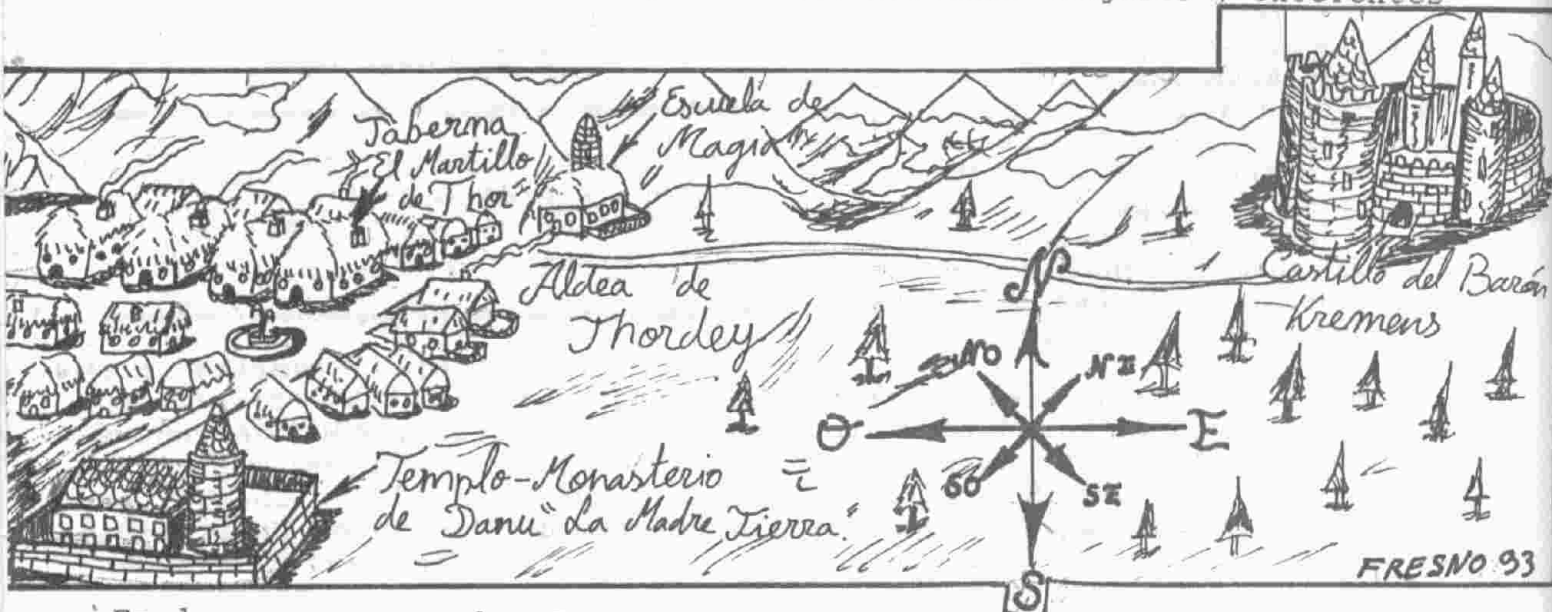
Esta aventura se desarrolla en una región situada entre las montañas e incomunicada en invierno a causa de las constantes nieves. Estamos a comienzos de la primavera y las temperaturas apenas son superiores a los 00, además las tormentas de nieve y las ventiscas serán frecuentes durante toda la aventura, aplica las penalizaciones y restricciones que creas oportunas cuando esto suceda. El pueblecito más importante de esta región (y el único) es Thordey (Ver MAPA 1, para conocer los puntos de interés).

ción a Danu, la Madre Tierra.

NOTA: No busquéis en el "L&L" pues no aparece, Danu o Dana es la diosa de la fertilidad irlandesa, similar a la diosa Don, de los textos cimbrios. Al incluirla así, queremos evitar las tensiones presentes entre ases (también llamados aesires) y los vanes (dioses agrarios). Sus sacerdotes están a medio camino entre druidas y clérigos, aunque eso no es importante.

Comenzamos al inicio de las fiestas de la primavera, denominadas fiestas de Yule, en las que participan todos los habitantes.

"Las fiestas de Yule transcurren apacibles, en ellas se os obsequia con deliciosos manjares y excelentes



Es de suponer que los PJs se encuentren de paso y hayan decidido quedarse a las fiestas descritas a continuación.

En la aldea se venera a los Ases o dioses nórdicos (cuyas peculiaridades encontrarás en el "Legends & Lore") y se presta profunda venera-

vinos, mientras los skalds (bardos) tocan alegres canciones que la gente baila sobre la nieve a la luz de la luna."

Deja que los PJs interactúen con los habitantes (que bailan y beben junto a ellos), que conozcan gente

y se relacionen con ellos, inventate un herrero, un alcalde que pregone las actividades, mételos en apuestas, pulsos, concursos de comida y bebida... (en fin, deja que crean que estás loco y que esta va a ser una plácida aventura, aunque evita que se desmadren o hagan el bestia).

En el momento más inesperado, o cuando se estén metiendo en un lío, el pueblo será atacado por cuatro gigantes de los hielos que tan sólo estarán creando una diversión para que otros cuatro gigantes y una banda de doce hobgoblins asalten con facilidad el castillo del Barón Kremens y lo secuestren, si además pueden arrasar y saquear el pueblo, mejor.

"Un estruendo se oye de improviso cuando una gigantesca roca choca contra una casa reduciéndola a escombros, atrapando a varias víctimas, mientras los aldeanos huyen gritando despavoridos.

Los gigantes bombardearán la aldea con 1d8 piedras, cada una destruirá una casa, con una posibilidad de un 15% de que los PJs resulten afectados por los cascotes e incluso ser sepultado por ellos. El bombardeo no se prolongará más de dos asaltos. Dispondrán de otros dos asaltos para ayudar a los heridos o hacer lo que quieran.

"Un joven se acerca gritando desde las afueras del pueblo, en tanto que todos corren a refugiarse en sus hogares mientras otras dos piedras fulminan sendas cabañas, las cuales esparcen sus restos hacia vosotros. El joven cae rendido en la nieve susurrando asustado: ¡Los he visto!, Los gigantes...¡No son leyendas!¡Quieren asolarlo todo! ¡Nos matarán como a perros! "

Los gigantes aparecerán en ese momento desde las casas. Cuatro jóvenes aldeanos combatirán contra

los gigantes (esperemos que con la ayuda de los PJs).

"Mientras peleáis, escucháis a lo lejos los cuernos de guerra procedentes del castillo del Barón Kremens del que surgen dos gemelas columnas de humo. "

Los gigantes tienen ordenes de destruirlo todo y matar a todos los habitantes, y en caso de que caigan tres, el cuarto huirá.

#### EL CASTILLO KREMENS

Si después de derrotar a los gigantes los PJs no se dirigen al castillo Kremens, lanzales alguna indirecta (¡Al castillo, idiotas!) o la aventura terminará aquí. En el caso contrario...

"Varias almenas del castillo están derruidas, al igual que la muralla norte, por dónde comenzó el asalto. Los cuerpos de varios caballeros y guardias se apilan por el suelo al lado de los cadáveres de algunos hobgoblins, mientras los guardias supervivientes, con las armaduras rasgadas y los rostros tiznados, pujan aún por apagar algún pequeño fuego aislado."

Si preguntan a los guardias, informarán del secuestro del Barón Kremens y que los secuestradores huyeron hacia el Sur, hacia la Llanura de Hela. Aquí sería una buena idea introducir a un viejo capitán de la guardia herido que les proponga rescatar al Barón, aduciendo a la generosidad de éste o a la caballerosidad de los PJs. Es importante que el guardia les muestre los pergaminos de Kamus, bien por indagación de estos o por iniciativa propia ("La culpa la tienen esos extraños pergaminos, y ese raro colgante que le vendió un viejo buhonero, ¡Ha traído alguna maldición sobre nosotros!").

#### El Pergamino de Kamus

Sea como sea, acabará conduciendo a los PJs a la biblioteca, donde

aquellos que sepan leer deberán tirar INT -2 para comprender el prístino dialecto del común en el que está escrito. Dice así:

"Hablan de un antiguo cetro místico, llamado "El Cetro de Skilors", que según cuentan las leyendas, fue fraccionado por Tyr, (As de la guerra y la justicia) y cada pedazo entregado a una raza diferente encargada de dispersarlos por Midgard (la Tierra)."

El resto del pergamino ha sido devorado por el fuego, pero aún se distingue un dibujo del cetro. El guardia (que no sabe leer) afirmará que la empuñadura es idéntica al colgante del Barón (que por cierto lo llevaba en el momento de su sequestro).

Si los PJs deciden partir al rescate del Barón atraídos por las recompensas que pudiera proporcionarles el mismo, y piden ayuda a los guardias supervivientes, se negarán alegando necesitar algo de tiempo para avisar a las granjas próximas, atender a los heridos, preparar las defensas del castillo y la aldea...

Sólo sí, leyendo el resto del módulo temes una masacre, permite que uno o dos guardias vayan con ellos, prepara sus estadísticas (PNJ soldado, cota de malla y espada ancha) y usalos para echar una mano en los momentos oportunos. Del que no se podrán librar será de Morgan, un pinche de cocina que está dispuesto a todo con tal de llegar a ser caballero. En caso de que le impidan venir, el muchacho les seguirá y los personajes descubrirán su presencia cuándo sea demasiado tarde para obligarle a regresar. Si los PJs no tienen monturas se les proporcionará mulas.

### 1- EL BOSQUE DEL SUR

"Sopla el viento del norte,

arrastrando una ligera capa de nieve cuando llegáis al sombrío bosque entre las montañas. Un cartel formado por cuatro flechas anuncia que habéis llegado a una encrucijada, de la que parten cuatro grandes senderos serpenteando entre los árboles."

#### CONSULTAR MAPA 2

O\_\_TORRE SOMBRIA E\_\_CUEVA CRUACHAN  
S\_\_MONTAÑAS CYGNUS N\_\_THORDEY

Aquí se decide la suerte del Barón Kremens, prisionero en el gigantesco dungeon subterráneo al que se accede por la torre o por la cueva (gracias a un largo túnel).

La elección errónea del camino significaría la muerte de Kremens bajo el gran hacha basculante.

Cada vez que los PJs abandonen los senderos (en modo alguno necesario) hay un 15% (acumulativo) de que se encuentren con unas dríades (espíritus femeninos que habitan en los árboles). En tal caso:

"Una bellísima figura traslúcida con forma de mujer aparece al lado del grueso tronco de un centenario árbol, su mirada denota súplica y una profunda pena interior."

Si hablan con ellas dirán:

"Ayudadnos por favor, nos morimos, los despiadados gigantes han absorbido las esencias vitales de los árboles en los que habitamos, por favor, ayudadnos y vuestra recompensa será inmensa. Para revertir los efectos deberéis traernos un diente de Wyvern machacado y disuelto en agua, de lo contrario nuestra esencia se irá agotando y moriremos."

Las dríades morirán en un espacio de dos semanas. (Puedes preparar tú mismo esta partida o esperar a posteriores números de esta revista, pues la misión de las dríades y la

recuperación de la tercera parte del cetro se narrarán en la aventura "Incursión en la isla Ys".

## 2.-LA TORRE SOMBRÍA

Lo que antaño fuera una torre ahora se yergue en ruinas en medio de una zona rocosa con muertos árboles, tan solo un pozo de negrura parece dar acceso a la torre después de un fragmento de puerta podrida, que cuelga sobre un gozne con la inscripción "Torre Sombria" escrita en tintes rojizos. El interior de la torre esta sumido en la más absoluta de las oscuridades.

La sombra atacará al primero que se interne en la oscuridad. Si buscan por la zona encontrarán una pesada trampa de piedra que podrán levantar con una tirada de Alzar puertas, debajo podrán encontrar una escalera de caracol semi-derruida y muy estrecha que descendiendo, los Pjs deberán tirar por su Destreza o caer y sufrir 2d4 puntos de daño.

## 3.-SALA DE GUARDIA

Parte de esta sala de roca se desvela ante vosotros, en una mesa en torno a la cual se sientan 6 figuras ataviadas como guerreros, casco y ropas ajadas desvelan desgastados huesos polvorientos de los que sobresalen palos de flechas, encima de la mesa hay unos viejos guantes de cuero al lado de unos dados de hueso.

En esta estancia podrán coger a los cadáveres, cascos, cotas de mallas, espadas largas oxidadas, los dados y los guantes de cuero que son nos guantes mágicos de atrapar proyectiles.

## 4.-SALA DEL JEFE DE GUARDIA

Esta estancia es tan sombría como las demás, os revela una larga mesa a cuya cabecera se sienta una decapitada figura con armadura completa y túnica de seda, una copa y una jarra aun con liquido, un pergamino está extendido delante de la figura decapitada. Varios tapices han sido arrancados de las paredes.

Cuando alguno de los Pjs se mueva por la habitación haz que tropiece con la calavera del cadáver, la cual tiene un aro de plata y oro valorada en 100 m.o.

El Pergamino es una copia del Pergamino de Kamus, añadirá la información de que las tres partes del cetro juntas pueden irradiar grandes cantidades de calor, suficiente para volver fértiles las heladas tierras del Norte (Razón por la que el Barón quiere el Cetro) y ahuyentar a criaturas invernales como los lobos de invierno (Razón por la que los gigantes quieren el cetro). La distribución de los sitios en donde se encuentra el cetro son:

1-La Isla de Ys, el fragmento fue confiado a los trolls (y allí sigue).

2-Confiado a Jarl el jefe de los gigantes (que ahora tiene en su poder su fragmento y el del Barón).

3-Confiado a un Vikingo Berserk del Continente (que perdió su fragmento y fue a parar a las manos del Barón).

## 5.-MAZMORRAS

Un limo verde y húmedo cubre todo el suelo y las paredes mientras percibís que huesos blanquecinos y calaveras os miran desde sus cuencas vacías asomando entre los barrotes de las cuatro puertas a cada lado del resbaladizo pasillo.

Cuando un PJ pase por encima del foso oculto señalado en el mapa haz que este se abra de pronto y se cierre detrás de él, anuncia al jugador que su personaje pierde el conocimiento en la caída y no le digas nada más hasta que el resto de los Pjs llegue a la sección 6.

## 6.-SALA DE TORTURAS

Esta amplia sala esta iluminada levemente por un túnel que asciende por el otro lado de la cueva.

Aquí se encuentran atados a dos potros de tortura el Barón Kremens y el PJ de la trampilla; si han entrado por la Cueva, el PJ no estará y si antes de llegar aquí los Pjs tomaron la dirección Norte o Sur, encontraran al Barón muerto con lo que finalizara la aventura.

Una gigantesca hacha bascula silbando en el aire sobre un potro de tortura en el que se encuentra(n) maniatada(s) una(o dos) figura(s) humana(s) que recuperan la consciencia cuando con un siniestro ¡CLAK! el inmenso hacha empieza a rozar sus vestiduras.

Tendrán dos asaltos para liberarlos, si no es así el hacha efectuara 2d12+4 puntos de daño por asalto.

El hombre aparentemente joven, va vestido con lujosas ropas de seda y Tules, de color azul y escarlata y un sombrero rojo con una pluma que le cae hacia un lado de la cabeza.

El hombre se mostrará agradecido con sus salvadores y les solicitará de nuevo su ayuda, les interrogará acerca de lo que saben del cetro de Skilors y después les dirá: "Yo tenía la parte de la empuñadura hasta que los gigantes me la

arrebataron y me entregaron a esa banda de parias hobgoblins. Me enteré por mis espías de que los gigantes existían y se preparaban para la conquista, así que busque una forma de detenerlos y le compré un libro y un fragmento del cetro a un viejo vendedor. El gigante Jarl tiene ahora dos fragmentos. si los recuperáis, os recompensaré con 5.000 piezas de oro para cada uno".

Si aceptan, el Barón les dirá que Jarl se encuentra en las Montañas Cygnus al Sur. Si no aceptan les recompensará con 5.000 m.o. para todos por salvarle la vida.

### 6.2

Un pequeño túnel por el que cabe una persona agatas se abre en la pared Norte de la sala de torturas.

Si se meten, pronto encontraran que es un complejo e intrincado laberinto de túneles que culminan en una amplia (más o menos) caverna con un nido con huevos al fondo. El nido tiene una estatuilla valorada en 1.500 m.o. y una botella metálica que contiene una poción de duración.

Uno o dos megalo-ciempiés atacarán en ese momento cayendo del techo de la caverna.

## 7.-ENCRUCIJADA DE BUEN DESTINO

El ensortijado sendero se ensancha una vez más en un amplio claro del bosque del que nacen tres caminos más, una extraña quietud reina en el lugar, parece que el silencio pueda cortarse con el filo de una daga.

Seis salteadores de caminos saltaran de los árboles y caerán sobre la nieve rodeando a los Pjs y exigiéndoles sus pertenencias, si se les ofrecen 30 m.o. o algún objeto de valor equivalente, lo aceptarán y se perderán en el

bosque.

### 8.-¡OH NO! HOBGOBLINS

A un lado del camino semi-oculta entre la espesura de la vegetación y la nieve, se halla confundida entre una roca una extraña construcción de piedra sin ventanas, delante de la puerta, un hobgoblin de grandes proporciones dormita con el casco sobre los ojos y la maza apoyada en la pared.



Si logran que el hobgoblin no de la alarma podrán acercarse a la construcción donde se encuentran siete hobgoblins más, tumbados en el suelo contando monedas de oro y peleándose entre ellas al lado de una bota de Ale. Si da la alarma, los hobgoblins saldrán y atacarán a los Pjs. Sería interesante que los hobgoblins forzaran a los Pjs a luchar al borde del Abismo Ginnugagan.

Si alguno de los Pjs tiene Religión u Historia antigua,

permítele tirar para saber que cuentan las leyendas que Odín en su eterna lucha contra el demonio de fuego Surtur, descargó allí su hacha formando el abismo sin fondo de Ginnugagan. Si alguno de los Pjs cae al abismo pídele su hoja de personaje y dile que tal vez la vuelva a ver. Puedes hacer que el PJ caiga eternamente, o que el Abismo sea en realidad una puerta hacia otra dimensión paralela. Si capturan a un hobgoblin, este admitirá haber participado en el asalto del castillo y que recibió de los gigantes 50 m.o.

### 9.-LA CASITA DEL CAMINO

Una casita blanca construida en adobe se levanta a pocos metros del camino, de la chimenea en el tejado de amarillenta paja, surge un humo que sube ligero por encima del bosque.

La casita aparecerá tan solo si esta atardeciendo o es de noche. Una agradable viejecita les dará la bienvenida y les invitará a pasar allí la noche, si no quieren, convéncelos con un par de aullidos de lobo. La viejecita les servirá una sopa caliente, los que beban recuperaran 1d8 p.g. aunque no serán conscientes de ello. La anciana agradecerá su compañía y les obsequiará con unas botas (mágicas de invierno) y con una poción de fuerza de gigante de piedra, de 50 minutos de duración.

Por la noche, todos se quedarán extrañamente dormidos y se despertarán por la mañana tumbados sobre la hierba del bosque en el mismo sitio donde el día anterior se encontraba la cabaña.

### 10.-ENCRUCIJADA DEL MENHIR

Un gigantesco monumento megalítico se alza en la nueva división del camino. En el camino del este, un cartel anuncia que es la dirección

del Mar. El otro camino se abre la tierra.  
paso por el bosque hacia el S.O.

### 11.-CLARO DE LOS SIDH

El bosque se ensancha en un gran claro en donde se encuentran acampadas dos docenas de personas de largas túnicas de suaves colores, los hombres portan larga barba blanca y cayados de roble y las mujeres y los niños coronas de hojas.

Los hombres saldrán a recibirlos de forma amistosa y les ofrecerán algo del asado que están preparando. Se presentarán como Sidh servidores de Danu que van al megalito para coronar a la nueva hija de la luna aprovechando la plenitud del satélite.

### 12.-LLANURA DE LA MALDICIÓN DE HELA

Oscuras nubes cubren el horizonte, cuando el martillo de Thor descarga en el aire con atronadora fuerza sobre los cientos de espadas y cascos que se recortan en la penumbra, señalando donde descansan los cientos de caídos que reposan en este su último campo de batalla. Entre la niebla destaca una gran roca que parece estar aullando a la luna.

Les llevara al menos 8 horas pasar este agreste paisaje desolado y sin vegetación. Procura que anochezca antes del siguiente encuentro.

#### 12.1.-GHOULS EN LA NIEBLA

A las dos horas de camino los PJs podrán observar:

A ambos lados del camino 10 pares de ojos de fuego os observan desde la niebla, mientras arrancan despojos de las mismas entrañas de

Los ghouls no atacarán a los PJs a menos que estos lo hagan, ya que prefieren la carroña.

#### 12.2.-LUNA DE LOBOS

El cansancio empieza a hacer mella en vosotros cuando comienza una ventisca, la nieve y el viento helado lacera vuestros cuerpos, entre el viento un aullido mucho más profundo que el viento congela la noche.

Los PJs percibirán movimientos de oscuras formas a su alrededor, y notarán de vez en cuando unos fulgurantes ojos que se clavan en ellos. Di a los PJs que están siendo atacados por lobos, en realidad son hombres-lobo atacando en su forma lupina.

#### 12.3.-LA DANZA DE LA MUERTE

Cuatro rayos descargan en la cercana roca en forma de lobo que tenéis delante. Dos espectrales figuras traslúcidas con armaduras que dimanan un aura enrojecida, pelean en la cumbre haciendo brotar rayos al entrechocar sus espadas, varias figuras espectrales y etéreas vuelan en espiral alrededor de la roca desprendiendo una mortecina luz esmeralda que ilumina el conjunto, contraen sus espectrales rostros en un espantoso rictus mientras aumentan su giro alrededor de la roca.

Los PJs tendrán que efectuar un tiro de Salvación contra petrificación o correr despavoridos durante 1d10 asaltos.

### 13.-LA MONTAÑA CYGNUS

Ante vosotros se eleva la gran cumbre de la Montaña Cygnus, según



el Barón morada del Jarl, jefe gigante que esta en posesión de un par de fragmentos del cetro, la cumbre se eleva unos 1000 metros por encima de vuestras cabezas y la montaña entera esta sumida en las nieves eternas.

Para la escalada léete lo referente a ello en las pag. 122, 123 y 124 del Manual del Jugador de AD&D.

#### 14.-¡VIVEN!-EMBOSCADA

Un extenso desfiladero de piedra y nieve se halla en la cima de la montaña, mientras arrecia la ventisca os parece percibir una figura entre las rocas.

Cuatro gigantes, dos a cada lado del desfiladero tirarán otras tantas piedras y después se lanzarán al ataque cuerpo a cuerpo. Derrotados los gigantes, los PJs llegarán a un arco de piedra con la inscripción en gigantescos caracteres de JOTUMHEIM.

#### 15.-LA CUEVA

Una cueva de gigantescas proporciones se eleva hacia el cielo en medio de una ventisca de nieve, en la oscuridad de la penumbra podéis observar varios muebles de enormes proporciones, en la parte superior de la mesa varios venados asados esperan ser devorados. Diez grandes estructuras similares a camas se sitúan a ambos lados de las paredes de la cueva, estentóreos gruñidos llegan entonces hacia vosotros.

Los gruñidos son en realidad de dos gigantes profundamente dormidos en dos de los catres, los PJs dispondrán de un primer ataque de sorpresa antes de que los gigantes se incorporen.

#### 16.-MAZMORRA CON ESCLAVOS

Escucháis ahora lastimeros quejidos provenientes de una puerta metálica en cuyo interior se apiñan hombres y mujeres con ropas harapientas y signos de desnutrición.

Si les rescatan les dirán que eran granjeros de los alrededores de Thordey que los gigantes capturaron para servirles de esclavos, les advertirán que el Jarl es muy poderoso y que mató a varios granjeros armados con sus propias manos.

#### 17.-SALÓN DEL TRONO Y FINAL

Las dobles puertas batientes se abren, ante vosotros una enorme cueva deja paso al gigante más grande que hayáis visto jamás, de sus manos brotan cuatro correas de las que tiran los cuatro lobos más grandes y blancos que pudierais concebir.

El Jarl o jefe gigante soltará a los cuatro lobos de invierno esperando que estos acaben con los PJs, después atacará él, haciendo gala de un terrible furor y bestialidad. Derrotado el Jarl los PJs podrán recuperar los dos fragmentos del cetro así como el tesoro del Jarl.

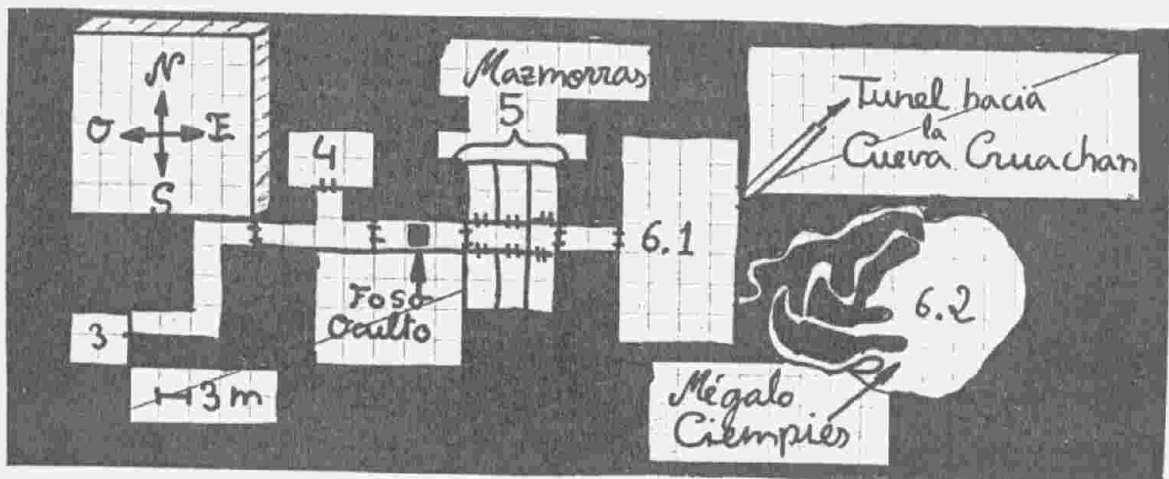
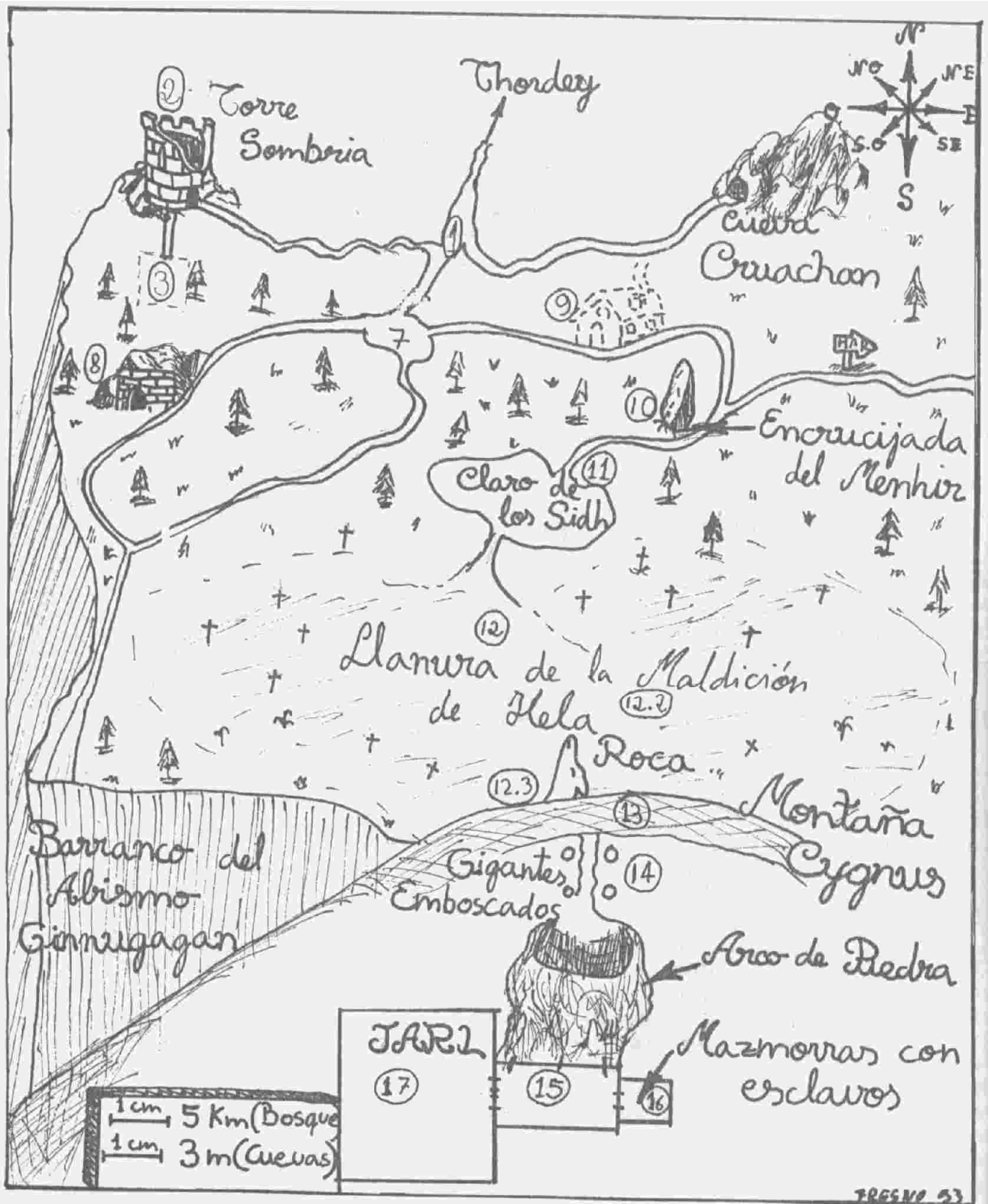
#### NOTAS ADICIONALES

Si el Barón Kremens sigue vivo les dará la recompensa prometida y les facilitará un barco para que vayan a la isla de Ys en busca del tercer fragmento.

Encontrarás todas las estadísticas necesarias en el "Compendio de Monstruos 1", siendo estas las medias de los valores dados.

Reparte los PE y el tesoro según el comportamiento que hayan tenido durante la aventura.

Alejandro Fresno.



# GURPS

## ITALIAN`S BLUES

Módulo pensado para ser jugado en los años 50 (aunque tampoco habría problemas para jugarlo en los 20) en la ciudad de New York. Lo ideal sería jugarlo con uno o dos jugadores de profesión detectives, que tengan como contacto a un viejo policía que se entera de todo.

Los detectives están en un restaurante del barrio Italiano, llamado Casa Martinelli. Solo están ellos y otros dos clientes. Un único camarero es el encargado de atenderlos.

Ya a punto de acabar, la puerta del restaurante, se abre, para dar paso a un hombre que se dirige hacia los investigadores. Una vez en frente de ellos, les llama por sus nombres.

El individuo viste ropas de calidad, aunque bastante arrugadas. Tiene barba de una semana, y fuma nerviosamente un cigarrillo. Si se le pregunta como sabe que quienes son y donde se encontrarían, contesta que preguntó al portero de su edificio.

Se presenta. Dice llamarse Richard Banks, y pregunta por la profesión de los personajes. A la vez que hace esta pregunta, enciende otro cigarrillo aspira fuertemente el humo, y añade que tiene trabajo para los detectives y que paga bien.

Mira al rostro de los PJs, se mete la mano en un bolsillo de la gabardina, saca una cartera, la abre y saca una foto que da a los personajes. Es la foto de una mujer morena y bastante guapa. Mientras afirma que la de la foto se llama

Lucia Cincelli. Quiere que la sigan y le informen de sus movimientos.

Les da la matricula de su coche, un Lincoln negro del 48; NY-580681. Paga 500 \$ por adelantado y 1000 \$ al final.

Saca unos billetes de su cartera para pagar, y en ese momento se oye un disparo. El hombre sufre un estremecimiento y cae al suelo con un balazo en la espalda. Se oyen otros dos disparos, uno que da al caído, y otro que da en la mesa. En la calle no se ve a nadie, excepto a un joven repartidor que empieza a chillar.

En los bolsillos del muerto, hay una cartera con 2000 \$ en efectivo y diversas fotos de la chica. También hay una foto de una casa. Asimismo, hay dos cartas, así como un pequeño dibujo. En otro bolsillo hay 1 \$ con 20 en monedas, un billete de avión arrugado y un fajo de papeles atados.

Una de las dos cartas, no dice nada, no son más que transacciones comerciales. El otro es un paquete que contiene una pequeña libreta con notas sin sentido aparente. El billete es un pasaje de primera clase para Roma. En cuanto el fajo de papeles, son una serie de recibos y de cuentas de bancos, así como transacciones a un tal Cornelius de Wenchester, por importe de varios miles de dólares a diversas cuentas del California Banks.

Nada más acabar de registrar el muerto diversas sirenas de policía, posiblemente avisados por el dueño

del restaurante, su oyen en la lejanía.

#### En la comisaría.

El capitán de policía, un tal Philip Sammers, conocido por diversas visitas a la comisaría, nada más llegar, manda acordonar la zona. Dos policías se encargan de levantar el cadáver, mientras uno de los expertos en balística, toma unas notas, que luego pasa al capitán. En el exterior, se empieza a arremolinar una masa de curiosos y de fotógrafos. Mientras, el capitán dice que los primeros informes señalan que el asesinado es Richard Conrad Banks, principal accionista del California Banks, con una fortuna calculada en 2.000.000 \$, sin familia. Mientras dice esto, se da la vuelta y pide a su ayudante unos donuts y un café. Luego comienza a interrogar a los personajes, preguntando si el fallecido les dijo algo especial: temores, amenazas, etc... Mientras pregunta, va tomando notas en una libreta de tapas oscuras. Una vez que cree que ya es suficiente, cierra la libreta, les dice que se vayan, y que si se les necesita ya se lo comunicarán.

A la salida, los periodistas asedian a los personajes, y uno que logra abrirse paso entre los policías pregunta con acento italiano, si la policía piensa seguir la pista de Lucia Cincelli, para después ser apartado por unos fornidos policías que meten a los detectives en un coche patrulla que les conduce hacia donde quieran.

Aquí, la acción es fácilmente desdoblable, aunque lo ideal sería ir de nuevo a la comisaría, y allí hablar con su contacto y que les informe del caso.

En la comisaría, son conducidos hasta el capitán Sammers, que les recibe a la vez que saca de su escritorio unos papeles, pertenecien-

tes al informe de balística, el cual dice que Richard Banks recibió dos impactos de bala, uno en el corazón, que fue el que lo mató, y otro posterior en el pulmón. Las balas pertenecen al calibre 38, con trayectoria descendente, desde una distancia inferior a 50m aunque es desconocida, un autentico tiro de maestro. Si se le pregunta, dirá que su contacto está en ese momento en su casa.

#### El contacto.

La casa del contacto, está en un bloque de viviendas cercano a Central Park. Les recibe su esposa, que les lleva al salón donde está su marido. Este les recibe, y pregunta por las causas de su visita. Si se le habla del caso, dice estar al corriente. Consulta un momento sus notas y ofrece unos periódicos con las noticias de diversos asesinatos, mientras dice que este el tercer asesinato de importantes personas del mundo de los negocios, sin que se encuentre todavía una relación entre los casos, si se exceptúa que todos lo muertos pertenecían al club Jourdan, un establecimiento selecto de la zona centro, pero afirma que esa pista ya ha sido seguida por la policía sin ningún resultado.

#### El club Jourdan.

El club Jourdan, es un gran edificio de estilo victoriano en el centro de Nueva York. Solo se puede entrar a el con carnet o invitación, pero enseñando el carnet de detectives, así como una generosa propina, sería posible que es les dejase entrar.

El club, está adornado con un selecto mobiliario, y posee una gran zona dedicada al juego. En un lateral hay un barra donde diversas personas charlan entre sí. De repente, una cara conocida pasa entre la multitud.

FIR. INT. Se trata de Lucia Cincelli, que ya conoce a los investigadores por las fotos que les sacó el periodista italiano. Empieza a correr discretamente hacia la salida. Aquí de nuevo hay dos posibilidades:

18. No la atrapan (o no se dan cuenta de su presencia), por lo que en el club no encuentran nada de interés. Una vez en la salida, a unos 200 m de la entrada, una ráfaga de ametralladora disparara desde la ventanilla de un coche intenta matar a los investigadores.

19. Se dan cuenta de que es Lucia y la atrapan, cuando ya comienza a correr hacia una salida de la parte de atrás. Ella niega conocer a Richard Banks, así como cualquier relación con el asesinato. Finalmente, tras un brusco forcejeo logra huir, (déjala que se escape, bien por que es más rápida que los jugadores, bien por que un par de matones con pinta de ser boxeadores se interponen entre ella y los PJs) pero dejándose el bolso en su huida.

En el bolso hay unas llaves, carmín, y demás cosméticos, 50\$, un revolver del 38, así como una cartera. En la cartera, hay 5 recortes de prensa, relativos a sucesos, varias fotos, suyas abrazando a un hombre mayor y una dirección; 117<sup>th</sup> de Blue Sea. También hay unos números garabateados en un papel. (El de la 2ª caja fuerte).

Una vez en la salida, a unos 200 m de la entrada, una ráfaga de ametralladora disparara desde la ventanilla de un coche intenta matar a los detectives.

### Encuentro inesperado.

El 117 de Blue Sea, es una gigantesca casa en las afueras de Nueva York. Esta protegida por un muro de unos 3 m de alto. Varios hombres con perros se mueven por los alrededores. Un bosquecillo de abedules, posiblemente propiedad del dueño de la casa tiene su linde en una colina a unos 50 m del muro.

En el exterior de la casa hay un Lincoln negro, matrícula NY 580681. Pasados uno 5 minutos, la verja se abre, y una mujer (una tirara de ver o unos prismáticos revelará que se trata de Lucia), acompañada por 2 hombres armados, entra en el coche y se aleja a toda velocidad en dirección a Nueva York. Los dos hombres observan como se aleja el coche y entran en la casa.

Pasados un par de minutos, uno de los perros ladra furiosamente hacia el bosquecillo. Uno de los guardias

se queda apaciguándolo, mientras que el otro saca su pistola y se dirige hacia la arboleda, a la vez que otros matones se dirigen hacia donde ladra el perro y amartillan sus armas.

A- Si se intenta escapar por donde se vino, al bajar, se dan de lleno con un gigantesco guardaespaldas (si se denunció el intento de asesinato, sabrán que se trata de Menzo Saldoni). Tiene el ceño fruncido, pero no lleva pistola. Con voz ronca, dice que no quiere curiosos merodeando por la casa de su jefe. Dicho esto saca una porra y golpea al PJ más cercano (di simplemente que fue más rápido, o que los pilló por sorpresa...)

Se despiertan de noche con un fuerte dolor de cabeza, junto a ellos hay una nota que dice:

"DEJEN DE MOLESTAR"

Una revisión de los bolsillos de un jugador cualquiera revelará que falta su cartera.

B- Si se consigue salir del apuro por cualquier otro método, soborno de los guardias o cualquier otra artimaña, intenta conseguir que uno de los jugadores pierda su cartera; bien por robo, o por una pérdida "casual", ya que es importante para el devenir de la aventura.

### Vuelta a casa

En el buzón del piso donde los detectives tienen su agencia hay dos cartas. Si se observa el matasellos, se verá que una esta sellada en Nueva Jersey. La otra en cambio no tiene matasellos. Ninguna de las dos tiene remite.

A- La carta matasellada en Nueva Jersey, contiene varias fotos, aunque de mala calidad de unos cuadros, así como de diversas estatuas de vírgenes. En el reverso de todas ellas está escrita la palabra MADONNA.

B- La otra carta no contiene en su interior mas que una hoja en blanco, así como una cerilla (la carta está escrita con jugo de limón, con lo cual si se le aplica calor, esta revelará el mensaje: CAROL STREET 7)

### Hacia la cita.

Carol Street, es una calle de los suburbios de Nueva York. Muchas de

las casas están abandonadas, y apenas hay luz en la calle.

El 7 de Carol St., es un edificio algo más bajo que los demás. También está abandonado, y la puerta está descerrajada.

En el interior no hay luz, aunque con la poca claridad que llega desde la calle, se puede ver que el interior está descuidado y en muchas de las ventanas faltan los cristales. Todo está lleno de polvo, y el techo está en algunas partes derruido.

T. SENTIDO COMÚN: Encender una luz, cerillas, linternas, ... etc puede ser un suicidio.

Dos disparos, se oyen en la noche (y por su puesto son dirigidos a los detectives), y después todo se queda silencioso.



En el edificio de enfrente se encuentran dos casquillos del revolver del 38, pero del asesino, ni rastro.

De vuelta a casa.

Una vez en casa, varios coches de policía rodean el edificio, este está acordonado, y el teniente Morales está esperando a los detectives.

Pregunta donde han estado, y si tienen pruebas. Si no, los acusa del asesinato de Lucia Cincelli.

Explica que una vecina oyó gritos en el piso de arriba. Subió a protestar, pero se sorprendió cuando encontró la puerta abierta. Al entrar, encontró a un individuo vestido con gabardina registrando el cuerpo de una mujer. Al ver a la vecina, se asustó y disparó dos veces contra ella, para huir por la ventana, aunque en su huida dejó una importante prueba. Dicho esto saca de una bolsa de plástico la cartera de uno de los jugadores, mientras sigue diciendo que la mujer aún no está identificada, tiene la cara destrozada y las manos desfiguradas pero los documentos que encontramos en su poder pertenecen a Lucia Cincelli.

Da un plazo de 24 h, para que los investigadores queden limpios de toda acusación, si no tendrán que comparecer ante el juez, y este no será tan benevolente

En el piso de Lucia.

El piso de Lucia Cincelli, es un ático, en una zona residencial. El interior esta desordenado. Hay varios indicios de lucha (Objetos por el suelo, sillas astilladas, ...). Una de las puertas está cerrada, y detrás de ella se oye algo que araña la puerta. Al abrir la puerta, sale un gato de pelaje blanco y se dirige hacia la cocina. En su carrera vuelca una papelerera, de donde caen diversos papeles arrugados.

Los papeles son variado. Hay varias cartas con la firma de Richard Banks, algunos dibujos, y un sobre que está cerrado. El remite está a nombre de Bosio Cincelli.

En casa de Bosio Cincelli.

La residencia de Bosio Cincelli permanece silenciosa, oyéndose solo el lento pasear de los guardaespaldas acompañados de feroces perros.

La forma de entrar en la casa queda a elección del master. Bien puede ser un intento de entrar a las bravas, librándose de todo aquel que se le pusiera por delante (difícil, por no decir imposible), o intentar entrar por la astucia.

El despacho de Bosio Cincelli, es grande. Las persianas bajadas le dan un aire sombrío. Un gran escritorio ocupa gran parte de la habitación. Frente a él, hay dos sillones, una de las cuales está girado.

En la pared hay colgados 3 cuadros:

#### CUADRO A.

Este cuadro representa a un ser de abultado vientre, largos cuernos, extremidades inferiores de un macho cabrío. La criatura se encuentra sentado en una piedra, y mientras devora a un hombre sonríe al observador.

TIR.ARTISTA: El cuadro es una replica exacta de un cuadro expuesto en el Vaticano, que desapareció hace 10 años y que nadie ha vuelto a saber de él. (LLC: crítico Conocimientos)

#### CUADRO B.

Este cuadro representa un cristo copia de otro perteneciente a un códice italiano. Los adornos referentes a la corona y a los ropajes parecen de oro.

NOTA: Este cuadro es una tapadera para una caja fuerte. Dentro hay un maletín cerrado con llave, unos 5000 \$, unos pendientes de plata así como papeles.

#### PAPELES.

Hay un par de cartas, facturas y cuentas bancarias a nombre de un tal Cornelius de Wenchester en el California Banks, por importe de 100000 \$. Ambas cartas están escritas en tinta roja. Ambas son del asesino, en pide que se le pague por el trabajo realizado y en otra sólo pone: "Vendetta"

#### CUADRO C.

Es un cuadro abstracto, de colores

apagados. El marco es de madera, y no tiene ningún adorno aparente

NOTA: Este es el cuadro señalado que aparece en el dibujo encontrado en el bolso de Lucia (TIR. INT.). Detrás hay una caja fuerte que solo se puede abrir si se pulsa en el resorte que se marcaba en el dibujo.

#### Atrapados.

En el momento en el que se vaya a abrir la caja fuerte, o en su defecto, cuando hayan pasado unos minutos de su entrada en el despacho, las luces se encienden y se oye el martillear de varias armas. Una voz con acento italiano pide calma y recomienda no tocar el cuadro.

La persona que ha dicho esto último, es un hombre bajo y gordo con una amplia sonrisa en sus labios. Está rodeado por cuatro robustos acompañantes armados con automáticas. El jefe enciende un gran puro y ofrece otros a los detectives, a una señal suya, dos de sus guardaespaldas registran a los personajes quitando todos los papeles que pudieran haber cogido así como sus armas. La operación dura apenas 40 s. y Bosio (pues se trata de él) ofrece a los detectives algo de beber.

Les ofrece asiento, y se sienta mientras juguetea con un pequeño revolver. Empieza a hablar. Dice que su posición (la de los detectives) es la de unos hombres desocupados y ociosos, mientras que la suya (la de Bosio Cincelli) es la de un hombre preocupado por su familia y su pequeño negocio, y he aquí que unos hombres que no conoce, y que nunca les ha hecho daño, empiezan a fisgonear de aquí para allá, se interfieren en los asuntos de su familia, causan trastornos en su entorno, y no contento con ello, entran en su casa como vulgares ladrones y registran en su intimidad. ¿Qué hacer con ellos? -pregunta, y espera una respuesta- Su ami-

go Menzo, pedía que se aplicase la antigua ley siciliana para los ladrones, pero el razonablemente ofrece 5000 \$ y su amistad.

Si su oferta es rechazada, suavemente les ofrece 20000 \$ y dice que es su última oferta.

**TIR. SENT. COMÚN.** Acepta idiota o te empapelan. Estos no se andan con bromas.

Si se le acepta su oferta, extiende un talón bancario a nombre de los detectives, y tras despedirles pide a dos de sus hombre que les acompañen, a la vez que le dice a otro algo al oído. Esto puede variar, según como se hayan portado los PJs en la reunión, desde una condena a muerte, a una orden de protección.

Los matones conducen a los investigadores hacia la salida de la casa, donde dos hombres armados con subfusiles esperan a la puerta de un coche en marca. En ese momento, un perro comienza a ladrar, e inmediatamente se oyen 3 disparos desde el bosque. Los guardaespaldas sueltan a los detectives y se dirigen corriendo hacia la arboleda, dando gritos en italiano.

Una vez llegado a este punto, hay dos opciones, una valiente y otra cobarde.

**La cobarde:** Aprovechar la confusión para marcharse, olvidándose de todo lo que saben (o no), y quedarse con el dinero que hubiesen obtenido, lo que sería el final de la aventura.

**La valiente:** Dirigirse hacia el despacho de Bosio Cincelli otra vez y allí abrir la caja fuerte y ver lo que esta contenía.

En el despacho de Bosio Cincelli, hay el cadáver de un hombre, Menzo Saldoni. De Bosio Cincelli no hay ni rastro. Menzo está tendido sobre la mesa, y sangra por una herida en la cabeza. Una mujer está manoseando en el cuadro llamado Madonna,

ajena a lo que ocurre a su alrededor. Al entrar en la habitación, se da la vuelta (se ve que es Lucia Cincelli), saca un revolver y pide a los detectives que arrojen las armas, o disparará. Una vez hecho esto, y sin dejar de apuntarles, abre una caja fuerte que estaba detrás del cuadro, y empieza a mirar dentro. El muerto que estaba en precario apoyo, cae al suelo, salpicando con su sangre. Al caer se ve el revolver de Menzo que sobresale de su chaqueta.

Un personaje verdaderamente heroico aprovecharía que Lucia está despistada, para intentar coger el revolver de Menzo, e intentar herir o desarmar a Lucia. El arma de Bosio es un Colt Python.

El disparo todavía suena en el interior, cuando se empieza a oír el ruido de sirenas. En la caja fuerte, hay una escultura de madera de una virgen de madera que está llorando. Parece antigua, y es bastante pesada.

Análisis posteriores, dirán que la estatuilla hecha de madera de olivo, es una talla siciliana del s.X, robado hace 50 años de un museo de Palermo, de un valor incalculable.

El capitán Philip Sammers entra en la habitación, y detrás suyo, 5 policías, que al ver el interior bajan las armas, y piden a los detectives que entreguen cualquier cosa que hayan cogido. Después, simplemente les dicen que se vaya de allí, y que no molesten.

En el momento en el que salgan empiezan a ver como diversos coches de policía se dirigen hacia la casa. Oscar Murciego.

## P.N.J.s

**RICHARD BANKS**

"... viste ropas de calidad, aunque bastante arrugadas. Tiene una barba de una semana, fuma nerviosamente un cigarrillo."



LUCIA CINCELLI

"... morena, con un larga melena. Alta y delgada. Bastante guapa. De ojos oscuro y tez morena, responde el típico modelo mediterráneo, ..."

ST: 8                   REVOLVER 38: 13  
 DX: 11                  Sex Apple 16                   Inglés  
 IN: 12                  Guapa                           Italiano  
 HT: 8                   Oratoria 15                   Francés

CAZADOR

"... Dos tiros resuenan en la noche [...]. No se encuentra nada mas que dos cartuchos del 38 ..."

ST: 9                   REVOLVER 38: 15  
 DX: 13                  REVOLVER 38 MODIFICADO: 17  
 IN: 12                  RIFLE M<sub>1</sub> : 14  
 HT: 9                   Recarga rápida.Improvisar arma

CONTACTO

"... ascendencia hispánica. Alto, moreno, tez curtida y salpicada de viruelas. Viste traje de rayas oscuro. El aliento huele a tabaco de pipa ..."

PU: 11                  REVOLVER 45: 14  
 DX: 12                  SUBFUSIL: 13  
 IN: 12                  Interrogar 15  
 HT: 11                  Detectar Mentiras 16

MATONES CLUB JOURDAN .

"... un par de matones con anchas espaldas y narices partidas se interponen entre ella y los detectives ..."

ST: 13                   ST: 14  
 DX: 12                  DX: 11  
 IN: 9                   IN: 9  
 HT: 12                  HT: 13  
 Boxeo: 14               Boxeo: 15

MENZO SALDONI

"... de corta estatura, pero cuadrado. Ojos de color marrón, pero fríos como el hielo. Boca delgada, de color amarotado ..."

ST: 14                  REM-870: 14                  PORRA: 17  
 DX: 12                  COLT PHYTON: 16  
 IN: 13                  SUBFUSIL: 16   Mal temperamento  
 HT: 14                  Detectar mentiras 15  
                          Resistente al dolor

GUARDIAS

PU: 11                  SUBFUSIL: 12  
 DX: 11                  REVOLVER 38: 14  
 IN: 10  
 HT: 10

CON: 9                  ARMA CORTA: 65  
 TAM: 12                Discusión: 50  
 INT: 13                Charlataneria: 60  
 POD: 15                ITALIANO: 100  
 DES: 13                INGLES(L/E):100(100)  
 APA: 17                FRANCES(L/E):70(60)  
 EDU: 20

CAZADOR

FUE: 11                CON: 11  
 TAM: 13                INT: 13  
 POD: 15                DES: 18  
 APA: 10                EDU: 12  
 ARMA CORTA: 88 (incluyendo modificado)  
 RIFLE: 77

CONTACTO

FUE: 13                ARMA CORTA: 76  
 CON: 13                SUBFUSIL: 71  
 TAM: 14                Discusión: 70  
 INT: 13                Charlataneria: 63  
 POD: 12                Psicología: 87  
 DES: 16  
 APA: 9                 EDU: 12

MATONES

FUE: 15                PUÑETAZO: 78               FUE: 16                PUÑETAZO: 83  
 CON: 14                CON: 15  
 TAM: 15                TAM: 16  
 INT: 10                INT: 10  
 DES: 16                DES: 13  
 POD: 11                POD: 12  
 APA: 8                 APA: 9  
 EDU: 11                EDU: 10

MENDO SALDONI

FUE: 16                ESCOPETA: 76  
 CON: 16                ARMA CORTA: 89  
 TAM: 11                PORRA: 90  
 INT: 15                Psicología: 82  
 DES: 15                POD: 16  
 APA: 8                 EDU: 12

GUARDIAS

FUE: 13                SUBFUSIL: 65  
 CON: 11                ARMA CORTA: 75  
 TAM: 13                INT: 11  
 DES: 13                POD: 11  
 APA: 11                EDU: 12

ESTADISTICAS PARA  
 LA LLAMADA DE CTHULHU

LUCIA CINCELLI  
 FUE: 9                  Seducción: 70

NOTA: Para la LLC suponer que las pistolas desconocidas son del 38, las escopetas del 12 ,los fusiles del 30 y los subfusiles son metralletas Thompson. Sustituir las "Tiradas de Sentido Común" por "Idea".

# RuneQuest®

## EL TEMPLO DE KRARSHT

Este módulo está pensado para personajes con unas buenas estadísticas de combate, y a los que no les resulte desagradable ser contrados por Ravinol. También sería conveniente que el Master tuviera en cuenta las religiones de aliados potenciales y las posibles fricciones de estas con los cultos de los personajes.

El módulo está preparado para Glorantha. Para jugarlo de forma óptima hacen falta el avanzado, "Dioses de Glorantha", aunque, como siempre, si el Master modifica cuatro cosillas...

Las puntuaciones y descripciones de PNJs y monstruos, así como las tablas adicionales, se encuentran al final del módulo.

Los PJs se encuentran de viaje por las tierras montañosas del norte de Ralios, cuando son sorprendidos por una fuerte tormenta de nieve. Al cabo de dos horas (pueden ser más si sacan pifias en otear; o pueden tener algún encuentro desagradable) encuentran un pequeño pueblecito dominado por la figura amenazadora de una gran torre de piedra.

La gente es desconfiada, pero hallan una posada ("El Cuervo Negro") donde refugiarse. Dentro pueden hallar bebida, comida y alojamiento. Los numerosos parroquianos que abarrotan el local se muestran hoscos y poco comunicativos, como si temieran algo.

Cuando estén entrando en calor, irrumpirán en escena los servidores

del hechicero Ravinol, estudiarán toda la sala y se fijarán en los PJs. Los parroquianos estarán evidentemente atemorizados, pero su curiosidad es mayor: ninguno abandonará la taberna en espera de ver que ocurre. Tras unas palabras con el posadero, se dirigirán a los PJs y les ordenarán que les acompañen en tono bastante autoritario. Si se niegan, la cosa puede acabar en tumulto (al que no se unirán los aldeanos); los recién llegados procurarán no matar a nadie. Si los PJs llevan las de ganar, Ravinol, mediante un hechizo de telepatía detendrá a sus hombres y pactará con los PJs más pacíficamente.

De un modo u otro, los PJs son llevados a la torre (si no, apaga y vamonos).

Hay dos gárgolas menores cornudas guardando la entrada (no aguantan muy bien el frío). El hechicero las tiene como mascotas amaestradas -valores medios-. Tal vez los PJs piensen que son de piedra. Ravinol se encontrará con ellos en el impresionante recibidor de la torre y les invitará cortésmente a cenar (si rechazan la invitación modifica el lugar en el que les ofrece el trato).

Durante la cena, sobria pero exquisita, (y sin envenenar, con lo que los desconfiados de turno pasaréis hambre inútilmente) el hechicero propondrá a los PJs que recuperen para él un valiosísimo cofre de hierro de su propiedad,

que fue robado por sectarios de Krarsht y que actualmente se halla custodiado en un templo de la diosa.

Estaría dispuesto a pagar 1000 p. por cabeza, comprometiéndose además a encantar algún objeto para el grupo y pudiendo comprar a buen precio cualquier cosa interesante que le traigan del templo. Si los PJs aceptan (es que como no lo hagan ya puedes ir improvisando una apasionante partida de parchís, sufrido Master), Ravinol les proporcionará un mapa que indica la situación de la construcción consagrada a la Diosa Hambrienta y les advertirá que, bajo ningún concepto, miren en el interior del cofre, pues está protegido por un gran poder. También, si le caen en gracia, puede que les proporcione monturas para el camino y les permita ir acompañados por Keitan (según el Master vea que vayan a necesitar o no alguna ayuda extra).

Sin embargo, Ravinol no ha contado toda la historia al grupo: en efecto, el cofre le fue robado, pero después de que lo comprara, por una elevada suma, a una partida de ladrones que lo habían sustraído de un templo de Aldrya. Las guardianas del templo, adoradoras de Babeester Gor (ver más adelante), iniciaron desde entonces una implacable búsqueda de los profanadores de la sagrada reliquia, búsqueda que les ha llevado a ésta región de Ralios. Los PJs se encontrarán con las guerreras de Babeester en algún momento de la historia, y según la actitud que adopten, pueden acabar ganándose su confianza y cooperar con ellas para conseguir sus objetivos. Las Amazonas no dirán nada de su sagrada misión, y si optan por ayudar al grupo es por su odio incontenible hacia los caóticos; de hecho ignoran que el cofre esté en el templo de Krarsht, con lo que su sorpresa puede ser mayúscula cuando descubran el móvil de la búsqueda de los PJs. El master debe llevar

esta situación de la forma que crea más conveniente, pero aconsejo que aquí se dejen a un lado las tiradas de porcentaje y se juegue a ROL, que es de lo que se trata, para ver cual es la reacción de los jugadores: puede que opten por enfrentarse a las Amazonas (lo que sería bastante lógico si pertenecen a panteones rivales y no les importa reducir a carne picada algunos encantos femeninos), o bien entregarles lo que buscan (aunque no les prometerán ninguna compensación, ya que a fin de cuentas el cofre pertenece a su templo y tendrían que discutirlo con las sacerdotisas del mismo; eso sin contar con que el capitán de Ravinol, de acompañarles, puede ver el gesto con malos ojos).

La tercera opción sería cumplir su trato con el hechicero, cobrar, y después dejarle a solas con las "tiernas" damas para que discutan (¿amigablemente?) la propiedad del cofre. En fin, las conclusiones pueden ser éstas u otras, pero de lo que se trata es de proponer un problema de principios que convierta el módulo en algo más que: "¡Vaya, otra de tortas!"

#### EL VIAJE

Consulta la tabla de la pág. 32 del RQ básico para calcular el tiempo que invertirán los PJs en llegar al templo caótico. Durante todo el trayecto el cielo permanecerá casi siempre cubierto, mientras una fina llovizna humedece el ambiente. No hay una ruta fija a seguir, pero el grupo deberá cruzar el caudaloso río Kaa por el puente de Airom sin más remedio, y ahí es donde pueden tener su primer contratiempo serio ya que está ocupado por una guarnición de ogros que lo controlan de forma provisional, para impedir el paso de patrullas o contingentes que puedan dar aviso de lo que ocurre en Airom. Entre ellos hay un pulpancante. No son muy disciplinados, y

la mayoría estarán saqueando las granjas próximas o las afueras de Airom, descuidando su tarea, si es que no están borrachos. Si los PJs crean una distracción o pasan a tumba abierta, tendrán una posibilidad, pero no si combaten o deciden atacar de día. Hacer una balsa es inútil: las orillas del río están quemadas y la corriente es muy fuerte.

(En cuanto a los encuentros que puedan tener durante el viaje, calcula las posibilidades: son de un 40% diario, pero pueden subir a medida que se aproximen al templo o si transitan por los caminos (ver mapa). Si el resultado es positivo, tira 1d4 para determinar el número de encuentros y distribúyelos a lo largo del día como mejor te parezca. También debe tirar en la tabla por cada noche: las posibilidades serán del 30%, pero no aumentarán a no ser que a los PJs se les ocurra la feliz idea, por ejemplo, de encender fuego; de producirse, sólo habrá un encuentro cada vez).

#### AIROM:

A escasos km. del puente, Airom es una población agrícola de poco más de 1000 habitantes. Actualmente quedan algo menos de 300. El resto ha sido llevado al templo para los sacrificios, ha huido hacia el sur o ha formado bandas armadas que se han echado al monte. Gran parte del poblado está quemada o medio en ruinas, y de vez en cuando aparecen grupos dispersos de caóticos buscando más víctimas, aunque los aldeanos que quedan han conseguido organizar una defensa eficaz en los sótanos, comunicándolos por medio de túneles.

La situación se mantiene desde hace casi dos semanas, y los caóticos han comenzado ya a dirigirse a poblaciones cercanas en busca de más gente, o bien capturan a elfos desprevenidos en los bosques.

Los PJs serán acogidos con recelo hasta que se descubran sus buenas

intenciones (si las tienen). Si actúan de forma sospechosa pueden ser considerados gente "non grata". Los aldeanos no atacarán cuerpo a cuerpo, hostigaran a los intrusos ocultándose entre las ruinas (30% + 20% por escasa visibilidad -humo de incendios-; de noche tendrán un +70%) y disparando con arcos compuestos (40% 1d8+1) o largos (35% 1d8+1). Si traban amistad les llevarán a los sótanos y les explicarán su situación. No aceptarán acompañar al grupo, están asustados y prefieren defender sus hogares. Los PJs se encontrarán con Olong, un seguidor de Eurmal, el Embaucador (secta del pícaro). Esta como una regadera, muestra un total desprecio por su integridad física (y la de los demás) y, por lo menos, conoce un acceso subterráneo al templo a través de los túneles de los hijos de Krarsht. Si los PJs escogen esta opción, Olong les acompañará.

El trayecto por los túneles durará unas seis horas (Olong bromeará continuamente: "Dios mío me he perdido", "No es por nada pero me parece que tenemos que volver al principio", etc...) Cada hora hay un 20% de posibilidades de toparse con 1d8 Hijos de Krarsht (val. medios).

#### EL TEMPLO:

Se trata de una imponente construcción marmórea de 15 m. de altura parcialmente construida en el interior de la montaña bajo la que se levanta. Ante él aparecen algunos edificios auxiliares, y, algo más alejados, las tiendas de campaña y chozas improvisadas del hediondo campamento de broos y ogros, adornadas con macabros trofeos.

Si los PJs no han entrado en el templo por los túneles de los Hijos de Krarsht tienen otras opciones: por ejemplo, disfrazarse de ogros o adoradores que llevan víctimas al templo (a ver las tiradas de Comunicación...). También pueden ascender por la montaña (tiradas de trepar) para bajar sobre el tejado

del templo: tiradas de otear permitirán dar con dos claraboyas (marcadas como X en el mapa) por lo que se puede acceder al interior. No olvidar que el templo tiene 15 m. de altura y dos patrullas de guardias vigilan la parte alta de la montaña (de unos 300 m. de altura).

#### CELDAS INFERIORES:

Atestadas de prisioneros. Para evitar que empleen la magia, a los individuos potencialmente peligrosos (entre ellos, unas cuantas guerreras de Babeester Gor, varios orlanthis y dos enfadados Espadas de Humakt), se les ha atado y amordazado y posteriormente se les ha metido en celdas protegidas por conjuros de aislamiento (ver mapa). A los demás les controlan los guardias.

Muchos ya han sido sacrificados, y los demás lo son al ritmo de 40 diarios hasta completar un total de 2.000 sacrificios (aún les quedan 1.020) con los que piensan convocar un demonio. Los PJs pueden liberar a los presos, pero pocos serán de ayuda.

#### EL COFRE:

Custodiándolo hay dos espectros. En el interior hay un gran hacha de hierro rúnico (arma sagrada de Babeester Gor), encantada con el conjuro ritual de: "Crear vampiro". Además, bonifica un +30% en combate (si se activa el "Cuchilla afilada 6" que lleva en matriz), y si es empuñada por una adoradora de Babeester Gor, ésta pide Intervención Divina con 1d10 y accede automáticamente a un "Extasis del Hacha" (obviamente a Ravinol sólo le interesa el C. Vampiro) y un "Tajo 5" (+10% A y +5d6 Daño). Estos dos últimos dones pueden usarse una vez al año. Hay además dos fabulosas joyas con forma de ojos y el tamaño de un puño. C/u vale 6.500 p. como mínimo. A ambas hay ligadas dos espectros que atacarán a la FUE del que las toque. (PM: 20), a no ser

que sea un sacerdote/sacerdotisa de Aldrya. Son además matrices de 20 P.M. c/u (sólo accesibles a aldryanis).

Otros tesoros que pueden hallarse junto al cofre:

- Joyas y gemas por valor de 1d100x 1d4 + 200 p.

- Una espada bastarda con una matriz de "Cuchilla afilada 4".

- Varias hachas sagradas de Babeester Gor. Si son devueltas, se pagará en magia espiritual (unos 8 pto. de conjuros).

- Dos espadas de doble puño con las matrices de "Curación 3" y de "Cuchilla afilada 4", respectivamente.

- Dos matrices de 1d20 P.M.

- Tres volúmenes de magia:

A: Aumentar daño  
Dominar lobo  
Enc. de matriz de P.M.

B: Neutralizar magia  
Resistencia a conjuros

C: Resistencia al daño  
Veneno  
Crear familiar TAM  
Crear familiar INT

- Hay otros en lengua extranjera (cantidad a discrección del Master). Ravinol pagaría 2d3x500 p. por cada uno.

#### CONCLUSION:

La liberación de los presos puede dar lugar a más recompensas.

Si se desea suavizar el módulo: sustituir a los jinetes por guardias normales con coraza y suprimir algunos guardias del templo.

En el supuesto de que vuelvan sin el cofre pueden inventarse una excusa y ofrecer algo interesante a Ravinol. Si los PJs y las Amazonas se despiden como amigos, ellas podrían reaparecer en tu campaña. Sería interesante que uno de los jinetes de las wyvernas sobreviviese: el también podría reaparecer buscando venganza ...

ALEX FERNANDEZ

## TABLA DE ENCUENTROS DURANTE EL VIAJE

40% diario de encuentro. Evitar aquellas que se repitan de forma engorrosa. El primer día las posibilidades serán de un 80% para crear ambiente.

0-15% Grupo de caminantes amistosos (pueden huir). Se les puede pedir información, pero ésta no será muy concreta: los de Krarsht andan sueltos, al igual que los broos. Ojo en Airon, allí pasa algo... (a discreción del Master)

16-45% Pulpandante (valores medios).

26-35% Oso pardo (valores medios).

36-40% Banda de 1d8 adoradores ogros (val.medios)  
cimitarra:40% / 30% arco:68%.

41-50% Jack O'so 10% de caract. caótica;50% de que sean 1d4 caract.(valores medios).

51-60% Tigre dientes de sable (valores medios).

61-80% 2d6 Broos llevando a 1d3 víctimas maltrechas al templo para sacrificarlas. Tras pasar el río, el encuentro se da con 55-85%. Al menos uno tendrá un rasgo caótico (y tirar por los demás). Deben de llevar algo que de una pista sobre su destino, algo de dinero y alguna joya (por cierto, ¿No eran los broos los que transmitían infecciones?...).

81-85% 1d8 Limpiaescombros.

86-90% 1d3 Elfos verdes, hoscos y desconfiados, (¿Serán los PJs caóticos?). Ver 0-15%.

91-95% Asaltantes nocturnos. (Lobos, osos, broos, orcos...)

96-100% Una de las Wyvernas del templo montada por un acólito.

Cada noche 30% de encuentro (sólo uno).

## TABLA DE ENCUENTROS EN LAS CERCANIAS DEL TEMPLO

40% de encuentro cada tres horas si no van con un mínimo de precaución.

1-50% Patrulla de 1d4 ogros (valores medios).

51-60% Patrulla de 1d8 ogros (valores medios).

61-75% Patrulla de 1d4 broos, seguramente llevando víctimas.

75-85% 1d4 Acólitos del templo. (Ver Sacerdote)

85-95% 1d4 Asesinos del culto. (Ver Colmillo de Krarsht)

96-100% Una de la Wyvernas del templo montada por un acólito.

## PNJs &amp; MONSTRUOS

## POSADA "EL CUERVO NEGRO"

## PERSONAJES:

**ERED-GOR:** posadero, 45 años. De carácter amistoso y prudente.

**KATY LANWAY:** camarera pelirroja, 24 años.ASP: 16.

**SHAYLA NYLOR:** camarera.

**EKUASAR & RONAEF:** cocineros.

## PRECIOS:

Comida normal: 0,5 p.

Comida buena: 1 p.

Alojamiento (una noche): 4 p.

Cerveza (1/2 litro) : 3 contantes.

## RAVINOL, EL HECHICERO



EDAD: 42 años.

FUE:16 TAM:14 CON:16 ASP:13 INT: 18 PER: 18

PG: 35 (a base de encantamientos) PF: 32 PM: 18 +10 de su necrófago +102 de sus matrices +35 de sus dos espíritus de PER ligados a un anillo + 25 de otro espíritu de PER ligado a su diadema +24 de un familiar ,un lobo negro.

## HABILIDADES:

(las no mencionadas calcularlas según la edad y profesión, ver RQ Adv. pág. 18)

Duración: 98%; Alcance: 103%; Multiconjuro: 74%; Ceremonia: 90%; Intensidad: 106%; Encantamiento: 84% (los conoce todos por matrices o por sus familiares);

## Hechizos:

Aumentar daño: 90%, Dominar lobo: 49%, Dominar espectro: 80%, Encantamiento de armadura, Ligadura de espectro, Ligadura PM, Ligadura conjuros, Estupefacción: 50%, Formar/colocar piedra: 100%, Invocar espectro: 85%, Neutralizar magia: 100%, Paralizar:100%,Proyección vista/oído: 89%, Res. conjuros: 100%, Res. Daño: 80%, Visión mística: 40%, Veneno: 50%, Círculo base: 49%, Crear familiar: 100%, Crear basilisco: 20%, Volar: 49%, Telepatía: 100%, Res. espíritus: 90%.

Tiene 5 círculos de teletransporte en el castillo.

ARMADURA: por encantamiento, 6 en todas menos en las

extremidades, en las cuales tiene 5. Lleva sobre sí: Res. al daño 1:17, Res. conjuros: 1:17, Res a espíritus 1:5.

Habilidades con armas:

Arma	AT	Daño	Notas
Esp. Ancha	60%	1d8+1+1d4+19*	Matriz de 1d10 conjuros
Daga	75%	1d4+2+1d4	(a elegir entre conocidos)
Esc. Hebilla (Det=40% PA= 8)			Matriz de 1d20 conjuros (idem)

Ravinol es, evidentemente, un formidable adversario y no se espera que los PJs peleen contra él. No sería mala idea que este PNJ apareciera en alguna aventura posterior.

\*(Aumentar Daño 1:19 y D:18, quedan 4 años)

SERVIDORES DE RAVINOL

SARIC, NECROPAGO. FAMILIAR DE RAVINOL.

FUE: 20; CON: 15; TAM: 17(1,95m); INT: 12; DES: 15; PER: 10; Mov: 3; PG: 16; PF: 35; PM: 10; Liderará a los servidores.

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	MR
Garra	40%	1d6+1d6	7
Aullido	Auto.	Desmoraliza (PH vs. INT)	3
Espada Ancha	75%	1d8+1+1d6	6

Esc. Hebilla (Det: 80%) PA: 8.

ARMADURA: lamelar y capucha. PA 5 en todas las localizaciones menos en la cabeza (2). PG 6 en piernas, abdomen y cabeza, 5 en los brazos y 8 en el pecho. Ver pág. 110 de RQ Adv.

ZOMBIES DEL MAGO (antes caóticos).

Son 10, pero en la taberna no entrarán más de 5.

FUE: 17; CON: 18; TAM: 13; INT: 6; DES: 8; ASP: 4; Mov: 2; PG: 16; PF: 30; PM: 5; ARMADURA: bezanteada y casco (4).

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	MR
Esp. bastarda	50%	1d10+1+1d6	7

Escudo diana (Det: 60%) PA: 12. (Ver pág. 120 RQ Adv. y mírate las reglas de empalmientos)

GUARDIA PERSONAL (Son 15 en total).

FUE: 15; CON: 16; TAM: 16; INT: 12; DES: 17; PER: 13; ASP: 9; Mov: 3; PG: 16; PF: 31; PM: 13; ARMADURA: bezanteada y casco (4)

CONJUROS: Curación 3 65% para todos y Cuchilla afilada 4 65% y Fuerza 2 65%, sólo el capitán, que lo usa para aumentar sus PF (+6 FUE). No se ha tenido en cuenta la CAR para calcular los porcentajes.

HABILIDADES EN ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	MR
Arco comp.	45%	1d8+1	2/7
Esp. Ancha	70%	1d8+1+1d4	5
Hacha Combate	40%	1d8+2+1d4	5

Esc. Diana (Det: 54%) PA: 12.

KEITAN, CAPITAN DE LA GUARDIA

FUE: 18; CON: 18; ASP: 13; el resto de las características son idénticas a las del resto. PG: 17; PF: 36 (+6?).

HABILIDADES CON ARMAS

ARMA	AT	DAÑO	MR
Esp. Ancha	95%	1d8+1+1d4	5
Gran Martillo	77%	2d6+2+1d4	4

Esc. Hebilla (Det: 85%) PA: 8.

ARMADURA: coraza (8) y casco (4).

POSIBLES ALIADOS

OLONG, PÍCARO DE EURMAL



FUE: 10; TAM: 11; CON: 14; INT: 15; DES: 19; PER: 13; ASP: 12; PG: 13; PF: 24; PM: 13; ARMADURA: cuero duro (2) en todo el cuerpo menos en la cabeza. MAGIA DIVINA: Mentiras (2), Ocultarse y Separar ojo. HABILIDADES: D. en silencio: 80%, Montar 30%, Actuar: 80%, Escondarse: 70%, Saltar: 56% y Trepas: 75%.

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	DET
Esp. Bastarda	54%	1d10+1	60%
Daga	45%	1d4+2	30%
Tirachinas (grande)	80%	1d3	--

(tira bolas de plomo)

(Ver pág. 67 Dioses de G.)

LAS AMAZONAS DE BABEESTER GOR



Son tres: Noomlog, la sacerdotisa, es su líder y una excelente luchadora, aunque su carácter es mucho más comedido, diplomático y razonable que el de sus dos impetuosas subalternas. A la hora de considerar sus reacciones con los PJs tienes que tener muy presentes los cultos a los que pertene-

cen éstos (no me digas que son caóticos), aunque las amazonas se aliarán gustosamente con cualquier rival de los adoradores de Krarsht. El grupo (siempre y cuando nadie cometa alguna estupidez), seguirán conservando su autonomía y no aceptarán ordenes (aunque sí consejos y sugerencias), ni dirán nada sobre el cofre y su contenido, aunque los PJs lo hagan. Si los PJs se comportan honorablemente y no quedan mal, las amazonas tratarán de huir con el cofre para evitar el combate con sus ex-aliados; si no pueden, intentarán negociar o pactar: puede que el grupo tenga que viajar hasta el templo de Aldrya y pedir a sus sacerdotisas una recompensa por los servicios prestados (a discrección del Master) o, como ya he dicho, que los PJs vean a Ravinol, cobren y luego dejen que se las apañe con ellas. La lucha la dejarán como último recurso: a fin de cuentas los PJs no sabían nada del auténtico origen del cofre y no son ellos los culpables del robo. Pero el mago...

**NOOMLOG, LÍDER**

FUE: 15; CON: 16; TAM: 10; INT: 15; DES: 19; PER: 13; ASP: 14; MT: 2; MD: 2; MCC: 4; ARMADURA: bezanteada(4) y capucha(2).  
MAGIA: Ext. del Hacha (3), Tajo (2), Curación del cuerpo (3), Super-Detención, Reestablecer la fatiga. ESPIRITUAL: Curación (4) 65% y Disrupción 65%. HABILIDADES: Buscar 90%, Escuchar 65%, Rastrear 87%, Montar 45% y Explorar 79%.

**HABILIDADES CON ARMAS:**

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Gran Hacha	97%	75%	2d6+2+1d4	5
Arco corto	60%	--	1d6+1 (15 flechas)	

**ANARUAL & ARAITIK, AMAZONAS DE BABEESTER GOR**

FUE: 12; CON: 16; DES: 16; INT: 15; ASP: 13; PER: 12; TAM: 8; ARMADURA: cuero duro (2). HABILIDADES: Buscar: 65%, Escuchar: 45%, Rastrear: 54%, Montar: 30%, Esquivar: 40% y Oratoria: 40%. MAGIA: Super-Detención, Dominar fantasma, Ext. Hacha. ESPIRITUAL: Curación 2 60%. (Ver pág. 44 de Dioses de G.)

**HABILIDADES EN ARMAS:**

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Gran Hacha	78%	70%	2d6+2	6
Arco comp.	80%	--	1d8+1 (8 flechas)	

**MORADORES DEL TEMPLO**

**GUARDÍA TÍPICA DEL TEMPLO**

FUE: 15; CON: 16; TAM: 13; ASP: 7; PER: 13; DES: 16; INT: 12; ARMADURA: Cuerboulli (3) y casco (4). MAGIA: Confusión 65%, Gran Red 2 65%. HABILIDADES: D. en silencio: 60%, Escondarse: 40%, Escuchar: 30%, Otear: 40%. Cada uno de ellos con un 05% de tener un 1d3 rasgos caóticos.

**HABILIDADES CON ARMAS**

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Red	60%	54%	Especial o 1d4+1d4	5
Cimitarra	60%	30%	1d6+2+1d4	6
Daga	40%	15%	1d4+2+1d4	7

**COLMILLO DE KRARSHT TÍPICO**

FUE: 12; CON: 16; TAM: 10; ASP: 8; PER: 12; DES: 16; INT: 15;

PG: 13; PF: 28; PM: 12; ARMADURA: cuero blando (1). HABILIDADES: d. en silencio: 100%, Escondarse: 95%, Escuchar: 40% y Buscar 60%. MAGIA: Confusión 60%, Silencio: 50%.

**HABILIDADES CON ARMAS**

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Arco corto	100%	--	1d6+1	2/7
Gladius	95%	80%	1d6+1	8
Daga	60%	30%	1d4+2	8

Los guardias pueden ser ogros (val. medios) con armadura bezanteada (4) y casco (4).

En el caso de los sacerdotes aumentar el ataque con red hasta un 80% y la detención hasta un 75%. El resto de las habilidades como los Colmillos. MAGIA: Adorar a Krarsht, Sudor ácido 2, Miedo, Mordisco Venenoso 2, Dientes Asesinos (A:50% MR:7), Escudo y Relámpago. ESPIRITUAL: Gran Red 1 65%.

A diferencia de los guardias, todos los sacerdotes están en el templo. Son 10.

**JINETES DE LAS WYVERNAS**

Hay dos, especialmente peligrosos y controlados por el culto para reforzar las defensas del templo en tanto duren las ceremonias de sacrificio. Permanecen la mayor parte del tiempo en patrullas una de día y otra de noche. Ambos han sido sometidos a Corrupción. Son fieles de Pocharngo, el Corrupto. FUE: 20; CON: 19; DES: 21; ASP: 1; INT: 24; TAM: 21; PER: 23; PG: 20; PF: 39; PM: 23; MOV: 3; ARMADURA: Coraza en todo el cuerpo (8).

MAGIA: Mutilación 3, Disolver Magia 4 y Consumir. ESPIRITUAL: Disipar Magia 6 y Cuchilla Afilada 3.

AST. confuso: -20% a ataques contra él.

**HABILIDADES CON ARMAS:**

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Esp. de doble puño	98%	69%	2d8+2d6	3
Esp. Ancha	70%	40%	1d8+1+2d6	4
Esc. Hebilla	--	50%	P8: 8	

**WYVERNA**

FUE: 29; CON: 28; TAM: 34; DES: 13; PER: 10; INT: 7; PG: 36; PF: 57; PM: 10; MOV: 2/8; ARMADURA: piel(9).

**HABILIDADES CON ARMAS**

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Mordisco	48%	--	1d10+3d6	6
Aguijón	68%	--	1d6+3d6+veneno POT 21	6

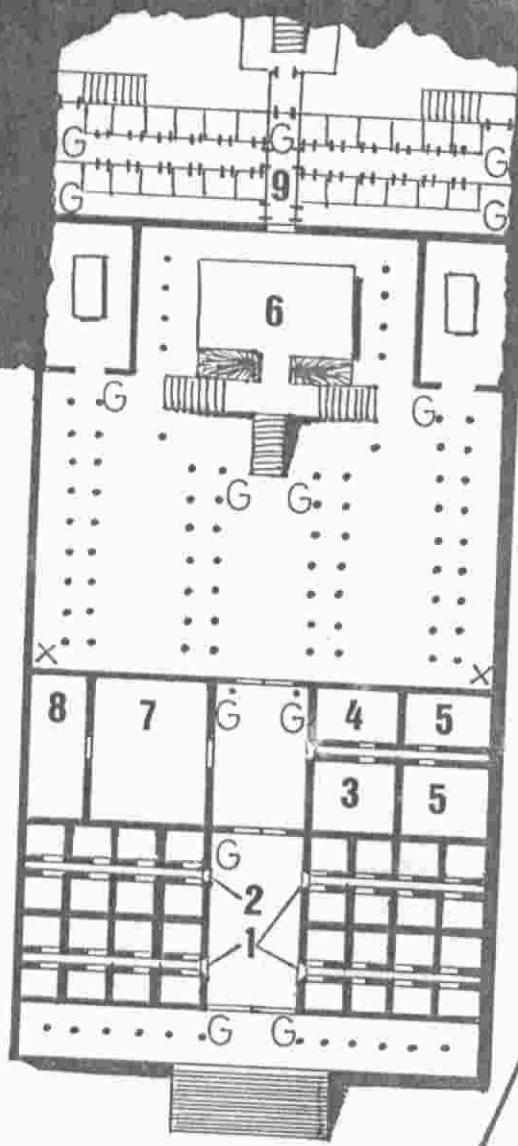
En el altar hay tres fantasmas de PER 15

**ESPECTROS DEL COFRE:**

CON: 40 INT: 15 PM: 30 MOV-PM Atacan a la FUE.



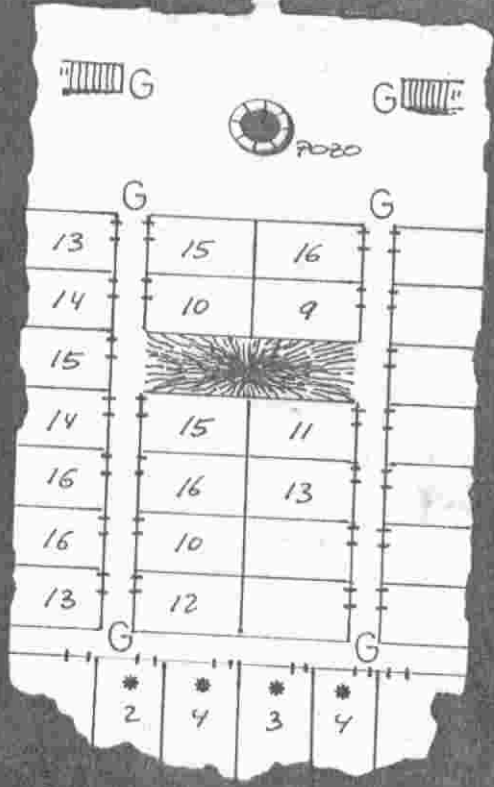
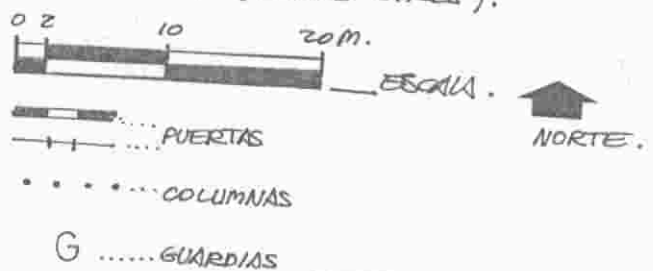
## TEMPLO DE KRARSHT: PLANTA:



- 1: APOSENTOS DE LA GUARDIA Y DE LOS ASESIOS DEL CULTO. CADA HABITACION DISPONE DE DOS CAMAS EN LITERA Y ARMARIOS PARA LOS OBJETOS PERSONALES.
- 2: APOSENTOS DE LOS SACERDOTES DEL CULTO.
- 3: ALMACÉN DE LOS OBJETOS DEL CULTO.
- 4: APOSENTOS DEL LÍDER DE LA CONGREGACIÓN.
- 5: APOSENTOS DE LOS JINETES DE LOS WYVERNAS.
- 6: ALTAR DE SACRIFICIOS. TRAS ÉL HAY UNA GRAN ESTATUA DE BRONCE DE KRARSHT, A LA QUE SE ACCEDIÉ POR UN PUENTE SOBRE UN ABISMO QUE COMUNICA CON LOS TÚNELES DE LOS HIJOS DE KRARSHT. LOS DOS ALTARES LATERALES PERTENECEN AL GAS PRIMORDIAL Y A POKHARNGO EL CORRUPTOR, Y HAY UN GORP EN CADA UNO.
- 7: BIBLIOTECA.
- 8: RELIQUIAS DEL TEMPLO. AQUÍ SE HALLA EL COFRE.
- 9: CELDAS. AQUÍ SE ENCUENTRAN LAS VÍCTIMAS QUE VAN A SER SACRIFICADAS EN BREVE.
- 10: ACCESOS A LOS TÚNELES DE LOS HIJOS DE KRARSHT.

## TEMPLO DE KRARSHT: SUBTERRÁNEOS:

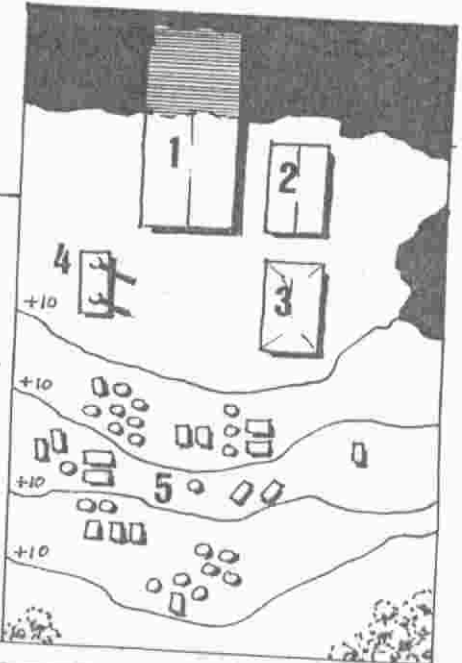
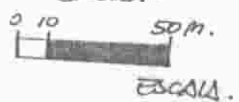
- \* EN CADA CELDA SE INDICA EL NÚMERO DE PRESOS QUE LA OCUPAN.
- \* EN ESTAS CELDAS SE RETIENE A LOS PRISIONEROS MÁS PELIGROSOS, COMO SACERDOTES DE ORANTH, SACERDOTISAS DE BABEESTER GOR Y DOS ESPADAS DE NUMAKT (ENTRE OTROS).

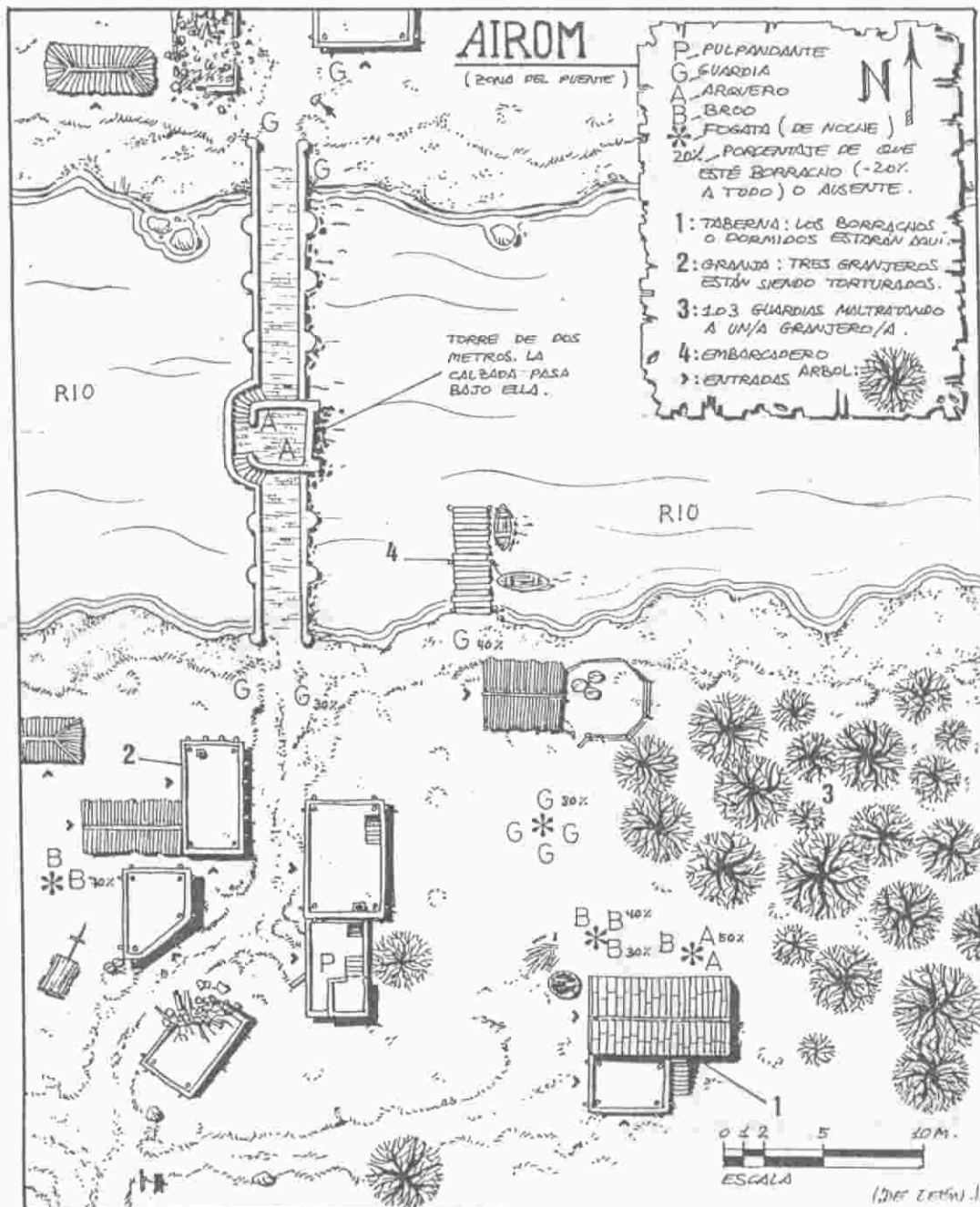
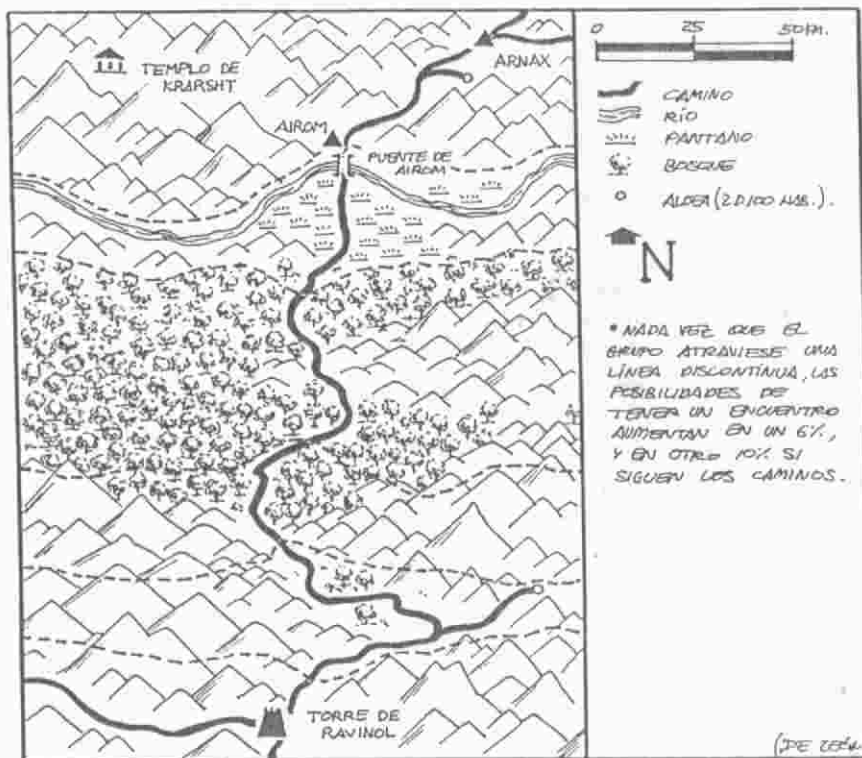


(LAS ÁREAS GRUESAS EN NEGRO INDICAN QUE LA ZONA ESTÁ BAJO TIERRA)

### PLANO GENERAL:

- 1: TEMPLO.
- 2: COMEDORES, COCINA, DESPESA.
- 3: ESTABLOS.
- 4: TORRES DE LOS WYVERNAS.
- 5: CAMPAMENTO DE BRUOS.





# SUMARIO

## CONTENIDO

## PAGINA

- EDITORIAL 2  
¿Quiénes somos, de dónde venimos y a dónde vamos? (O tratado de novedades y chorradas varias.)  
TEXTO: ALEJANDRO FRESNO
  - MAS REGLAS PARA LA LLAMADA DE CTHULHU 3  
Para que nunca más te encuentres a médicos con el básico en medicina.  
TEXTO: GABRIEL RODRIGUEZ.
  - DC HEROES 5  
Todo lo que necesitas saber para pelear junto a Batman o Superman (¿Cuál de ellos?).  
TEXTO E ILUSTRACIONES: MIGUEL ANGEL BANDERA.
  - CYBERPUNK 7  
Te acercamos un poquito más al futuro que nos espera...  
TEXTO: MARIO GRANDE.
  - VAMPIRO: RELATO 8  
Afilate los dientes con ésta escalofriante narración.  
TEXTO: OSCAR MURCIEGO.
  - WARHAMMER 40.000 10  
Preparate para conocer los oscuros secretos del Imperio.  
TEXTO: MARIO GRANDE.
  - VARIOS 14  
Películas, comics, música ...  
TEXTO: ALEJANDRO FRESNO Y MARIO GRANDE.
  - LIBROS 16  
Te comentamos: La espada rota, Raum, Sangre dorada y La estrella azul.  
TEXTO: ALEJANDRO FRESNO Y MARIO GRANDE.
- MODULOS**
- EL CETRO DE SKILORS (AD&D) 18  
Vacaciones idílicas: nieve, ventiscas, gigantes de hielo, y un puñetero cetro quebradizo.  
TEXTO: ALEJANDRO FRESNO.
  - ITALIAN'S BLUES (GURPS/CTHULHU) 27  
El mafioso. El asesino. La chica. El detective. El crimen.  
TEXTO: OSCAR MURCIEGO.
  - EL TEMPLO DE KRARSHT (RUNEQUEST) 34  
La bella historia de amor entre un hechicero, los adoradores de Krarr... (bueno, esa) y un maldito cofre.  
TEXTO: ALEX FERNANDEZ.

LAS ILUSTRACIONES, MENOS LAS DEL ARTICULO DE DC, SON DE ALEJANDRO FRESNO.

La mención de juegos o productos no significa que ésta revista posea los derechos.

La Llamada de Cthulhu y Runequest son (c) Chaosium, editados en español por Joc Internacional. DC HEROES es (c) Mayfair Games (derechos pertenecientes a DC Comics). Warhammer 40.000 es (c) Games Workshop (al igual que los mencionados en el artículo). Vampiro es (c) White Wolf. AD&D es (c) TSR, Inc. en español editado por Zinco. GURPS es (c) Steve Jackson Games.

Aquellos copyrights no mencionados serán provocados por error, ignorancia o hallarse implícitos.

Esta publicación no tiene afán lucrativo y ha sido creada y editada por la Asociación Cultural de Interpretación Lúdica de León, registrada en el Gobierno Civil de León con el N.º 700 y en la Junta de Castilla y León con el N.º 457.

Para informarnos, contactar con la asociación, ect...  
Escribid a c/ Serranos n.º 7, 1.ª Dcha, CP: 24003 (León), o llamad al (987) 21 26 78 (Preguntar por Sergio).

Colabora *Cooperativa de Juventud*

# JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol.

