

RPG

magazine

la revista sobre
juegos de rol

numero 01

alkaendra
aquelarre
call of cthulhu d20
dungeons & dragons
elric
frankenstein factory
heavy gear
hombre lobo
star trek
star wars d20
unknown armies
vampiro

ayuda:
cyberpunk
blade runner
dossier:
santeria
modulo:
feng shui

reinos olvidados reinos de hierro

una experiencia inolvidable en
un mundo de fantasia clasica

descubre la fantasia
steampunk con witchfire

jonathan tweet

feng shui

entrevista exclusiva con el creador
de dungeons and dragons 3 edicion

toda accion del cine de
hong kong a tus pies

rpg magazine - numero 01 - julio/agosto 2002 - 3.95 euros

01

The background of the entire page is a dark blue space-themed illustration. It features a large, stylized red arrow pointing upwards and to the right, set against a backdrop of a hexagonal grid pattern. In the upper left corner, there is a blue and yellow spaceship. In the upper right corner, there is a red and white spaceship. A bright, glowing star or planet is visible in the center of the grid.

SPIN IT™

SPACE BATTLE

BATALLA ESPACIAL

Esta es la primera novedad de la nueva línea de juegos de tablero de Dream Pod 9. Spin It™ es un innovador concepto de juego rápido para toda la familia. En esta entrega nos enfrentamos como audaces pilotos espaciales contra otros pilotos en batallas espaciales tan rápidas como un rayo. Gestiona la energía, júégatela en maniobras que desafían a la muerte y usa tus habilidades especiales para triunfar sobre tu oponente. Todo lo que necesitas para jugar (tablero, fichas, cuadernos de notas, randomizer, etc.) está incluido en la caja - una excelente forma de introducirse en los juegos de tablero. De 2 a 8 jugadores, de 8 años en adelante.

Spin It™ juego de tablero de batallas espaciales
DP9-700, \$24.95

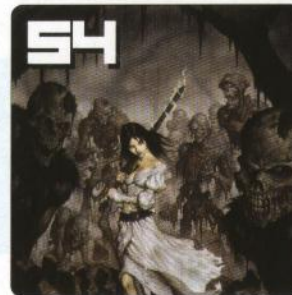
WWW.DP9.COM



entrevista: Jonathan Tweet
Entrevista exclusiva con uno de los más famosos diseñadores de juegos. Creador de la nueva edición de D&D, *Ars Magica*, *Over the Edge*, etc...



ayuda de juego: Sistema D20
Un par de páginas de avance del *Monstruomicon*, próxima novedad de los Reinos de Hierro. Encontrarás una original criatura para usar en tus partidas: El troll de puente.



rpg magazine uno

www.rpg-magazine.com

Redactor jefe Darío Aguilar Pereira

Redactores

Manuel Borreguero Gonzalo Escandón
Ignacio Muñoz José Padilla
Jose M. Rey Ángel Sanchez
Miguel A. Talha José Luis Viruete
César Viteri

Redactor de combate

Marcos López

Diseño y maquetación

Jose M. Rey

Colaboradores

Gustavo A. Díaz Salvador Domínguez
Luis Miguel Flecha Miguel Gómez
Borja González Javier Jerez
Mario Magallanes Justo Peñalosa
Antonio Rico Trimegistro
Santiago Viteri

Portada

Matt Wilson
© Privateer Press

Ilustraciones

Jesús Barony Moises Donoso
Juanma Espinosa Alejandro Villén

Editado por

Edge Entertainment
www.edgeent.com

Edge Entertainment • Sta. Clara 35 2ºB • 41002 • Sevilla

RPG magazine es una revista plural y libre. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los colaboradores ni viceversa. El uso de marcas registradas e ilustraciones que aparecen a lo largo de la publicación no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad.

Depósito Legal SE-1340-2002

ISSN 1579-7686

Impreso por Grafivalme S.L.

a examen: Reinos Olvidados
Descubre por qué este popular mundo es tan querido por unos y tan odiado por otros.

- 03 Novedades en castellano
- 07 Sistema D20 en castellano
- 09 Novedades importación
- 12 Sistema D20 importación
- 13 A examen: Reinos Olvidados
- 16 A examen: Feng Shui
- 22 Entrevista: Jonathan Tweet
- 24 Ayuda de juego: Blade Runner
- 37 Ayuda de juego: Santería
- 54 Ayuda de juego: Sistema D20
- 56 Módulo: Feng Shui
- 76 Lo puto peor

la cultura de los juegos de rol

Un poco cansados sí que estamos. Cansados de lo mismo de siempre. La industria, por llamarlo de alguna manera, de los juegos de rol en nuestro país crece. Está establecida. Posee un circuito. Cada vez la calidad y cantidad de la oferta es superior, a pesar de no contar con editoriales de antaño con abultadas producciones, como *Joc Internacional* o *Ediciones Zinco*. Y cada vez hay mayor conexión entre los aficionados, y su número aumenta con el tiempo. Las jornadas gozan de mayor asistencia, a pesar de no existir organizaciones «profesionales» como las que movieron los hilos de las *Gen Con* o los *Días de Joc*.

Eso sí, ahora viene el pero. Pero no hay una cultura de los juegos de rol en nuestro país. Vale, de acuerdo, hay aficionados muy puestos y a veces presenciamos conversaciones interesantes, que aparecen entre los absurdos mensajes de las listas de correo. Pero la mayoría de la gente no sabe quién coño ha escrito el juego al que dedica su fin de semana. Muchos desconocen una buena parte de las novedades existentes debido a que en su localidad no existe una librería completista o la librería especializada la regenta un librero desinformado o despreocupado por los juegos de rol porque dispone de unas miniaturas que se venden mucho más.

Y sólo existe una solución. Dinero. Dinero y las horas impagadas de muchas personas. Más promoción, más inversión en las jornadas, creación de convenciones, más difusión en los medios, más información al alcance de todos y más carne en el asador por parte de las editoriales para sacar el mercado del gueto en el que se encuentra. En este punto es donde entra como una exhalación esta revista. Puede que estemos equivocados en todo lo expuesto, o que esta publicación se quede perdida como grano de arena en el desierto de los intentos de crear una cultura de los juegos de rol. Pero no por eso dudaremos de nuestras convicciones, ni dejaremos de intentar que pases un buen rato, te enteres de cosas curiosas, y disfrutes usando nuestro material... por lo menos el de algunos números. Gracias por tu tiempo y un saludo.

OCCULT LORE

LA MIRIADA DE SECRETOS DE LA MAGIA ...

Los magos estudian académicas artes mágicas en grandes salones del saber; los hechiceros descubren sus conjuros por medio del talento innato; los clérigos invocan a los dioses para recibir el favor divino. Pero, ¿y esos usuarios de la magia que ahondan en los reinos menos conocidos de las tradiciones místicas? ¿Qué hay de aquellos que aprovechan el poder de las esferas celestes, o emplean las esencias secretas de los reinos mineral o vegetal para destilar potentes brebajes mágicos? ¿Aquellos cuyo don radica en atraer a espíritus o fuerzas elementales que hagan su voluntad, o capaces de explorar las arremolinadas sendas mentales de los soñadores? ¿Qué hay de aquellos cuya sola presencia altera la magia de los lanzadores de conjuros arcanos y divinos, que nos es tan familiar?

Todos ellos tienen cabida dentro de *Occult Lore*, el volumen definitivo sobre sistemas de magia alternativos para D20. Este libro de referencia de 240 páginas en tapa dura contiene nuevos conjuros, objetos mágicos, criaturas, clases de PJ y PNJ, clases de prestigio, dominios y reglas exhaustivas para diez nuevas tradiciones de magia:

Alquimia
Astrología
Elementalismo
Geomancia
Herbalismo
Imaginación mágica
Oniromancia
Magia racional
Cultivo de espíritus
Magia simpática

www.atlas-games.com/penumbra • info@atlas-games.com

240 PÁGINAS, TAPA DURA • AG3214 • ISBN 1-58978-021-3

©2002 TRIDENT, INC. PENUMBRA ES UNA MARCA COMERCIAL DE TRIDENT, INC.

D20 SYSTEM Y EL LOGOTIPO DE D20 SYSTEM SON MARCAS COMERCIALES DE WIZARDS OF THE COAST, INC., Y SE UTILIZAN CON PERMISO.

Frankenstein Faktory

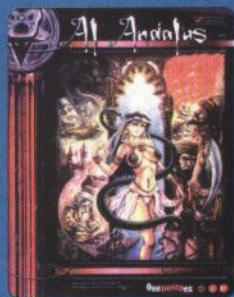
new style

Si hay un juego exótico en el mercado nacional en estos momentos, es sin duda *Frankenstein Faktory*: 16 páginas escasas, de origen polaco, y con tornillos. Este atípico juego nos mete en la putrefacta y muerta piel de los monstruos creados por el Dr. Frankenstein, y comprime en sus pocas páginas creación de personajes, sistema de juego, ambientación, y hasta ideas para aventuras. La creación de personajes es posiblemente la más original que ha aparecido jamás en el mercado nacional, eligiendo el jugador entre diferentes tipos de extremidades para



construir su personaje, y usando después los tornillos (el cómo es un misterio que tendréis que resolver vosotros). Las magníficas ilustraciones, apartadas de lo derivativo y obvio, dan el tono final al libro. Si algo negativo podemos achacarle a este juego es su reducidísima longevidad; no creo que queden muchas cosas que jugar como monstruo de Frankenstein después de tres o cuatro "aventuras". Eso sí, si quieres darle un cambio radical a tus partidas, éste es el libro. [16 pág. + 5 tornillos]

Edge Entertainment. www.edgeent.com



al andalus aquejarre

El quinto volumen de los *Codex Aker* está dedicado esta vez a Al Andalus, región un tanto maltratada en los libros básicos de este juego, y a su religión mayoritaria, el Islam. A lo largo de 100 páginas el autor desglosa la vida, historia, y leyendas, de Al Andalus, incorporando también unos pocos elementos de «reglas» como son los nuevos hechizos, y el nuevo bestiario, nacidos a partir de cuentos populares provenientes de todo el acervo cultural islámico. Pero sin duda el punto fuerte de este suplemento está en la gran cantidad de información «pura» que

contiene y que, sin hacerse aburrida, abarca todos los aspectos del mundo de la antigua Andalucía, extendiéndose especialmente sobre el papel de la religión en este entorno, que puede desear un director de juego. Eso sí, un director de juego voluntarioso y con ganas de trabajar porque, aunque se incluyen ideas para partidas y una pequeña aventura, el texto es prácticamente una lección de historia, lo que hace que la utilidad del texto sea totalmente proporcional al empeño que el director de juego ponga en la creación de sus propias historias. Las páginas del libro están generosamente salpicadas de buenas ilustraciones que, a pesar de su gran calidad, acercan peligrosamente a la fantasía medieval *dungeon* a un juego cuyo rasgo definitorio siempre ha sido lo demoníaco, oscuro, y real de la ambientación. Este gran compendio de información histórica es, desde su salida, un suplemento básico para disfrutar de las aventuras de *Aquelarre* en las tierras del sur, que sería casi impecable de no ser por su precio, ligeramente abultado. [100 pág.]

Proyectos editoriales Cron. www.quepunto.net

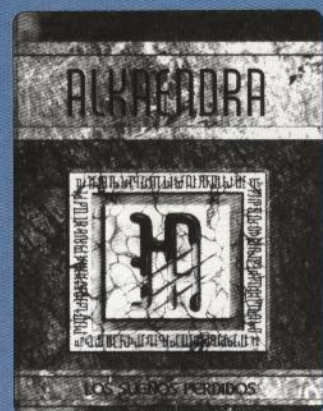
Alkaendra

los sueños perdidos

Fantasia de aquí

Alkaendra, Los sueños perdidos es un libro que impone, por su presencia y, sobre todo, peso. De pastas duras y gruesas páginas, *Alkaendra* es el primer libro de la más reciente editorial española, también llamada Alkaendra, que se estrena con un juego de fantasía medieval, una apuesta arriesgada en estos momentos de asfixiante inmersión D20. Las armas que trae a esta desigual batalla son un distanciamiento estético del tono D&D, y un mundo totalmente propio, compuesto por un enorme número de regiones y culturas, y avalado por una historia pasada conjunta. A la ambientación se le dedican casi la mitad de las páginas, llenas de información sobre el mundo. El texto, que detalla una a una todas las regiones de este mundo, es cuanto menos farragoso, y a veces confuso. Se salta a veces sin advertencia previa de la voz perteneciente a uno de los habitantes de Alkaendra, a la voz del autor del libro, algo desconcertante y que hace más pesada la lectura de toneladas de información.

Aunque la ambientación parece trabajada y coherente, estas primeras 128 páginas son desde luego un plato pesado que no debe comerse de una sentada, y que quizás se hubiesen visto aliviadas por un mayor cuidado en la redacción, la inclusión de reglas relativas al texto que acompañan (como hojas de PNJs), o nombres un poco más fáciles de pronunciar y recordar (1 euro a quien diga a la primera "Chtyuorkhch"). También se echan en falta, a pesar del número de regiones y culturas, visiones de la existencia realmente novedosas, y se pierde una magnífica oportunidad de hacer algo diferente en el trillado campo de los JDR fantástico-medievales. En definitiva, no resulta fácil introducirse ni introducir a los jugadores en este abigarrado mundo, aunque con un considerable esfuerzo, la interacción entre las diferentes gentes y culturas de Alkaendra puede proporcionar aventuras difíciles de reproducir en otros juegos de corte fantástico. Las reglas parecen fáciles de usar y relativamente efectivas, aunque carecen de cualquier mecanismo verdaderamente innovador, algo que hubiese ayudado a diferenciar este juego de sus predecesores, aunque en ningún caso sea necesario para disfrutar del juego. También habría sido deseable una mayor cantidad de opciones en la creación y desarrollo de los personajes, limitadas aquí, supongo, por la extensión del libro. Como colofón se incluye un bestiario breve pero suficiente. Salta a la vista que la maquetación ha sido muy trabajada, aunque muchas veces se queda en voluntariosa, ya que algunos errores, como los recargados márgenes, afean lo que podría haber sido uno de los fuertes del libro. Las ilustraciones, muy abundantes, son de buen nivel, aunque a veces llegan a cansar, debido quizás a las técnicas usadas, o a ser todas obra del mismo autor. Esperamos que el interés que la editorial está poniendo en la promoción del juego, y en la interacción del desarrollo de éste con los jugadores (incluido un boletín dedicado en exclusiva a *Alkaendra*), contribuya a la mejora de los siguientes suplementos.



Título: Alkaendra, sueños perdidos
Juego: Alkaendra
Autor: varios autores
Páginas: 295
Editorial: Alkaendra
Web: www.alkaendra.com

dario aguilar



Título: Magia posmoderna
Juego: Unknown Armies
Autor: varios autores
Páginas: 190
Editorial: Edge Entertainment
Web: www.edgeent.com

magia posmoderna

UNKNOWN ARMIES

lo antinatural

La magia siempre ha estado presente en nuestras vidas, pero, ¿qué es la magia?, ¿alguien lo sabe? *Magia Posmoderna* te lo deja bien claro. La magia no es ese cuento de hadas que te habían contado, no aquí. Si quieres magia, vas a tener que luchar por ella, arriesgar tu culo, y vértelas con gente muy pero que muy peligrosa, y no sólo eso, sino que probablemente estás como un puto cencerro. Lo vas pillando, ¿no? Bien una vez que tienes esto claro, -perfectamente explicado en el primer capítulo- pasemos a echarle un vistazo al resto del libro. El segundo capítulo del libro, que es el más extenso, se ocupa de la descripción de las diferentes escuelas de magia. Estos chalados tienen su propio

código de conducta, forma de vida, incluso sus propios hechizos, o formulas, y son muchos; si en el libro básico alucinaste con las escuelas descritas, en éste te lo podrás creer que haya tantas. Joyas como la Irascimancia, o la Criptomancia, harán que quieras meter cada vez más ocultismo en tus partidas. Tras las escuelas de magia, se dedican sendos capítulos a las extrañas criaturas y artefactos propios de esta ambientación, que conseguirán que la magia sea parte indispensable de tus sesiones de juego. Para terminar, en el último capítulo se nos detallan los freaks. ¿No os acordáis? Esa mala gente de la que hablábamos al principio... aquí os enteraréis de lo que os tienen preparado, y seguramente no os guste mucho.

una patada en las pelotas

Magia Posmoderna es sin duda un suplemento impresionante, especialmente por sus detalles; cosas como la lengua Alter, o el Hombre Malo, te obligan a quitarte el sombrero mientras lees. En cuanto a lo negativo, se puede señalar que las secciones de hechizos se hacen a veces aburridas de leer, y que el aspecto gráfico, tanto por la cantidad como por la calidad de los dibujos, deja un poco que desear. Un libro indispensable si juegas a *Unknown Armies*; gracias a él redescubrirás la magia de una forma impactante, como una patada en las pelotas.

ignacio muña

uenga, admito que

soy uno de ellos. Descubrí la oscura cosmogonía creada por Mark Rein-punto-Hagen en sus mismos inicios, con ese *Vampiro: La Mascarada* rígido y acartonado que tuvo a bien traducir la extinta Diseños Orbitales. Menuda impresión me causó. Siempre he sido un fanático del género de terror. Mamá (disecada en su escondrijo) me educó bien y ahora sonrío mostrando una piñata propia de un órgano Hammond al ver que sus enseñanzas han cuajado *comme il faut*. Impresionado quedé, decía, cuando descubrí esa joya de la literatura lúdica que había caído accidentalmente en mis manos. Un universo más negro que la toquilla de Doña Rogelia, que se antojaba fascinante en su complejidad. El libro, directamente a la exprimidora. Si me hubiesen dado un billete de mil napos por cada hora de juego dirigida, ahora estaría felizmente prejubilado. Aquel libro pionero que devoré hasta el eructo ahora es parte del mito: Vaclav Havel, la historia de Shelzzy y su retoño traidor, el testimonio del agente Shepard, los arquetipos jungianos representados por los clanes vampíricos, el ejemplo de juego en el que un tal Mark le dirigía una partidorra a una tal Lisa... no creo que esos dos tengan mucho tiempo para jugar a rol ahora. Aparecieron módulos y expansiones como consecuencia lógica del fervoroso recibimiento que brindamos a *Vampiro*. Me atrevo a decir que la mayor parte de esos lanzamientos eran excelentes sin paliativos: *Cenizas a cenizas*, *Vínculo de sangre*, *Alien Hunger*, *Succubus Club* y, muy especialmente, *Chicago By Night*. Reto a duelo de mordiscos al que se atreva a negar la grandeza de aquellos días. Ah, qué tiempos.



ladridos: mundo de apagones

por terminal

Por aquel entonces, el Sabbath podía ser considerado como otro clan más; los lupinos eran algo peludo e ignoto que gruñía en los bosques de Alaska y Canadá justo antes de que la casa pariese *Hombre Lobo: El Apocalipsis*. El juego, concebido probablemente por adolescentes emporrados fanáticos del Capitán Planeta y sus Planetarios, nos ofrecía una visión del licántropo algo más lisérgica que gótica. Paul Naschy se revolvería en su tumba si estuviese muerto. Nace la Umbra, aciago invento, definido como un mundo paralelo(s), trufado de horrores gelatinosos dispuestos a manducarse al primer Garou pizpireto que rondase esos místicos pagos sin la debida cautela. Original, desde luego, esa *weltanschauung* de la existencia. Craso como un montado de panceta, el error fue pensar que ambos juegos podían ser concomitantemente matrimonios. Y prosigue la fiesta con un juego magnífico, manque igualmente incompatible. *Magia: La Ascensión* te obligaba a abandonar tu carrera/trabajo/amante para centrarte en sus trascendentales propuestas de física relativista, zen, y cibernética de última generación; la misma realidad se retorcia en torno a este tomo imprescindible. ¿De qué te sirve haber creado al Matusalén definitivo cuando un brujo pichafloja te lo convierte en palomitas de maíz en menos de lo que canta un gallo ghoul?

Definitivamente mal avenidos, los juegos de esta serie. *Wrath: El Olvido* quedaría en el recuerdo de muchos, por lo barroco/morbo de su planteamiento y algunas innovaciones narrativas que lo separaban del resto. Ahora descubrimos que hay una muerte más allá de la vida que hay después de la muerte y, previsiblemente, no nos consuela. Rizando el rizo, descubrimos que el tiempo que en otras circunstancias hubiésemos dedicado al alcohol o al fútbol se convierte en vehículo último de expresión de nuestra vena poética. El rol ha muerto, ahora narramos (que es más guay). *Changeling: El Ensueño*, magnífica quinta entrega, sobra en esta sucesión como una morcilla de Burgos en el plato de un vegano. Las hadas han llegado y no suelen ir tan rasuraditas y acicaladas como habíamos imaginado. Hala, ahí queda eso... ¿qué calarho pinta un Sidhe en un mundo en el que existen los Tzimisce, los Fomorí y la Tecnocracia? Chirría. Uno empieza a pensar que ya no quedan seres humanos en la tierra del gótico-punk; el "exceso de lo sobrenatural", como decía un colega, sencillamente empieza a apestar. *Cazador: La Venganza y Exalted* ya no tienen cabida, por más que se empeñen los gerifaltes de White Wolf en vendernos más morralla. Imprimo una cronología oficial de Mundo de Tinieblas y 137 folios yaciendo pesadamente en la bandeja de la impresora dan una pista sobre la magnitud del despropósito. Esto ya no es divertido... ¿ha acontecido algo en la historia de la humanidad sin mediación influencia de algún chupasangre, hechicero, hombre-marsopa o Casper de tres al cuarto con psicosis maniaco-depresiva? Inquietante, casi tanto como la codicia de los que quieren hacer del Sistema Narrativo o del cacareado D20 System, el Windows de los juegos de rol. Puro marketing. ¡Rebelión! Volvamos a los módulos domésticos y a la creación artesana... ¿no iba todo este rollo de usar la imaginación?

elric fantasía oscura stormbringer

por partes

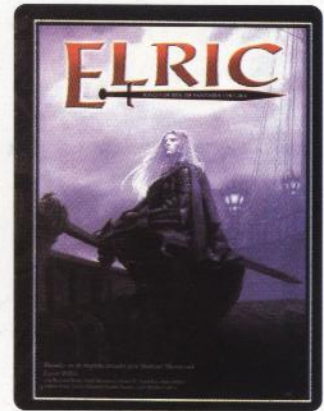
Elric es un juego de rol basado en los Reinos Jóvenes, mundo de fantasía creado por Michael Moorcock. El libro comienza con un **Prefacio** en el que se explica, entre otras cosas, la inclusión del *Dragon Lords of Melniboné*, que permite jugar en los Reinos Jóvenes con el sistema D20. La **Introducción** nos explica quién es Elric, y cuenta además con un resumen de la saga, y la habitual explicación sobre qué son los juegos de rol. Posteriormente pasamos a una información bastante completa sobre el **Mundo de los Reinos Jóvenes**, con su historia, su sociedad, y una detallada descripción de sus naciones. También se habla de los Señores del Caos, de la Ley, Elementales, de las Bestias y Plantas, y se incluyen tres ejemplos de iglesias, una de la Ley, otra Elemental, y otra del Caos. En **Aventureros** se detalla la creación de los personajes jugadores, y cómo rellenar todos los apartados de la Hoja del Aventurero (características principales y secundarias, profesiones, equipo, y lealtades a cada una de las tres fuerzas). Las **Habilidades** se describen en el siguiente capítulo de

forma extensa junto con su aplicación en el juego y otros datos de interés, incluidos algunos ejemplos y efectos de los críticos y pifias. Después se nos explica el **Sistema de Juego de Elric**, que se basa en el dado porcentual o D100. Aparecen en este capítulo todo tipo de tablas, así como los rudimentos del sistema de juego. En **Combate** se describen las reglas necesarias para resolver un enfrentamiento, y los sistemas de iniciativa, acciones, y combate. **Situaciones Especiales** es el capítulo dedicado a las acciones que se salen de la norma y sus reglas concretas: ácidos y venenos, fatiga, lucha con dos armas o armas rotas, etc. El capítulo siguiente se ocupa de la **Magia**. La magia, salvo muy pocas excepciones, es una herramienta del Caos y aunque todos pueden usarla, sólo los que lo siguen, o aquellos que no juran lealtad a nadie, suelen usarla habitualmente, ya que con este uso crece la predisposición al Caos del personaje. La magia se divide en: Hechizos, Invocaciones, Llamadas y Encantamientos. El siguiente capítulo, **Director de Juego**, está dedicado a aquellos que se encargan de dirigir las partidas, y contiene unos cuantos

consejos, comentarios de los otros capítulos, los Encantamientos, las razas no humanas y unos cuantos ejemplos de PNJs. Un juego de rol de fantasía necesita un bestiario, que aquí se encuentra en el capítulo **Héroes y Monstruos**, donde también nos muestran las impresionantes estadísticas de los personajes más famosos de la saga, incluidos Elric y su espada, Stormbringer. Después viene **Escenarios**, donde se nos presentan dos aventuras introductorias que se desarrollan en la Isla de las Ciudades Púrpura. El último capítulo del libro original, que no es el último del nuestro, es el de **Recursos**, donde se presentan unas pautas generales de conversión de la anterior edición de *Stormbringer* en nuestro país. El auténtico último capítulo, el más grande del libro, es **Elric D20**, y en él se incluyen todas las reglas necesarias para jugar en los Reinos Jóvenes con este sistema.

mejorado

He leído todas las novelas de la saga de Elric y otras del Ciclo del Campeón Eterno, y he jugado a *Stormbringer* desde que salió en nuestro país, y puedo asegurar



Título: Elric
Juego: Elric
Autor: varios autores
Páginas: 302
Editorial: La Factoría de Ideas
Web: www.distribucion.es

que esta nueva edición es una pequeña joya. El sistema de juego de esta edición se ha depurado y mejorado, haciendo que sea más realista y cubra más situaciones. Visto en relación con la edición de *Joc de Stormbringer*, todo son mejoras. Ahora la magia es más equilibrada y no está relacionada necesariamente con los demonios, lo que se acerca más al mundo creado por Moorcock. El combate es mucho más abierto y menos estático, y existe un sistema de Lealtad que permite saber mejor cómo actúa y a quién sirve cada personaje. Una ventaja adicional es que, como los sistemas siguen siendo muy similares, es muy fácil hacer conversiones entre ellos y así no se pierde toda la información publicada en la edición precedente que no ha sido repetida aquí. Algunas cosas han cambiado o han desaparecido: adiós a la Salud Mental, las Virtudes, los modificadores por país de los humanos, y el Agente de los Elementos, y hola al Campeón de la Balanza. Lo único reprochable es la pésima traducción de la sección D20, ya que deslucen el resto del libro, cuya traducción es, al menos, correcta. Aunque también se puede achacar esta falta a la traducción de ciertos términos impuesta por la edición española de *D&D*.

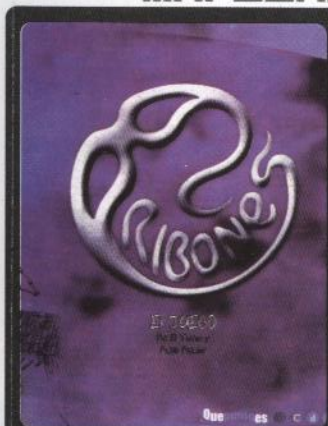
borja gonzalez

...ni aunque fuese millonario...

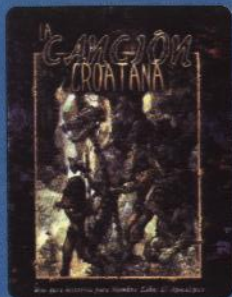
ladrones

Tras esta lamentable portada (¿por qué no ha hecho la portada alguno de los buenos ilustradores del interior?) se encuentra el oportunista juego *Bribones*, que según reza es "un juego de pícaros asaltadores [...], bandidos sin escrúpulos [...], y otras gentes de mal vivir"; no les quepa a ustedes duda, este libro es un robo. Lo acompaña, eso sí, una difusa fotocopia de la hoja de personaje (no esperéis encontrarla en el libro), reveladoramente "inspirada" en *D&D*. El sistema de juego, que anuncian basado en el *2 Huevos System de Aquelarre*, no concuerda mucho con éste, resulta bastante limitado, y se ve lastrado por su poca originalidad. El resto de páginas lo ocupa una breve descripción del mundo de juego y sus gentes. No se me ocurre qué tipo de partida se puede hacer con *Bribones* que no se pueda hacer mucho mejor con casi cualquier otro JDR de fantasía. Las ilustraciones poseen una calidad muy desigual, y no encajan a veces del todo en un libro de bárbaros y ladrones, aunque algunos de los artistas del libro hacen un buen trabajo; algunas de las ilustraciones parecen estar además entresacadas de otras obras, y no siempre acompañan al texto. En fin, que tienen todo esto, con mucho margen negro, baja calidad de papel e impresión, y en 160 páginas, por 22 euros. Ustedes sabrán.

dario aguilar



Título: Bribones
Juego: Bribones
Autor: El Torres y Pablo Palmier
Páginas: 160
Editorial: Proyectos editoriales Crom
Web: www.quepunto.net



la canción croatana hombre lobo

La canción croatana es el suplemento de *Hombre Lobo: El apocalipsis* dedicado a la América precolombina, las Tierras Puras. Los dos primeros capítulos cubren esta ambientación, explicando tanto la historia de la región, como la organización de sus habitantes, y sus formas de ver la existencia. La información proporcionada en este capítulo cumple su cometido, aunque deja muchas cosas importantes sin cubrir. El tercer capítulo está dedicado a los Narradores, dando instrucciones de uso del libro, en un apretado pero efectivo texto. Se guarda el último capítulo, como viene siendo norma, para las reglas de creación, que incluyen un breve compendio de nuevas habilidades, dones, etc. apropiado para la época que se trata, pero un tanto excesivo para partidas ambientadas en la actualidad. Este suplemento da lo que promete (aunque no más), y te será útil si te interesa probar algo nuevo. [108 pág.]

La Factoría de Ideas. www.distriimagen.com

ladridos: cuidado con el perro

por perro malo

"Cuidado con el perro, lo llevo en mi frente,
tatúado en mi mente..."
Cuidado con el perro, J. M. Nafria

"Think, it ain't illegal yet!"
George Clinton

Me importan una mierda Antena 3, Telecinco, RNE, o la satánica madre que las parió. Ya llevo más tiempo vivo jugando a rol que sin jugar, así que he tenido ocasión de escuchar todo tipo de estupideces malinformadas y malintencionadas sobre los juegos de rol, y las cosas sólo han empeorado con el tiempo. Últimamente no hago más que oír hablar a la gente sobre la defensa del rol, pero parece que haya que defenderlo con

corbata y raya a un lado. "Visto como actúan y van vestidos algunos en los roles en vivo, no me extraña que la gente se lleve una mala impresión", he oído decir a alguno, "es normal que la gente se asuste cuando hablas de matar dragones en un autobús", le he escuchado a otro. Señores, que les den por culo. No tengo por qué dar explicaciones de cómo visto, o de qué cojones hablo, para defender el rol. El rol se defiende con libertad, no engañando a la gente, y quitándose la camiseta de Marilyn Manson y los piercings cuando resulta conveniente para "nuestra imagen". Mi imagen es la de un perro gordo y cabrón, y no me hace falta la connivencia de los medios para disfrutar de mi principal hobby. Nadie nos puede quitar lo que es nuestro, y lo que es más importante, la idea de los juegos de rol; teniendo esto, dejad que el mundo arda. No los necesitamos, ni el beneplácito de las mayorías, ni la ayuda de los salvapatrias fascistas del rol. No estás solo, y aunque sientas que lo estás, luce con orgullo tus colores, aunque estos sean el blanco en la cara, la capa del Conde Drácula, o la camiseta de Cradle of Filth. El perro estará a vuestro lado.



otras novidades



Medina Gharnata
Aquelarre
[90 páginas]
Proyectos editoriales Crom



La maldición de la gallina
Bribones
[63 páginas]
Proyectos editoriales Crom



Muertos vivos
Cazador: La venganza
[120 páginas]
La Factoría de Ideas

Ya está disponible el suplemento posiblemente más esperado por todos los jugadores de *Cazador: La venganza*, aunque lo cierto es que abre más incógnitas que cierra.



El destino de los necios
Elric
[64 páginas]
La Factoría de Ideas



La ley de la rabia
El teatro de la mente
[200 páginas]
La Factoría de Ideas

Sale por fin el libro de reglas oficial con todo lo necesario para jugar en vivo a *Hombre Lobo: El apocalipsis*, aunque ¿usa alguien de verdad las reglas oficiales?



Dragones asesinos
Vampiro: Estirpe de oriente
[96 páginas]
La Factoría de Ideas



La amarga cruzada
Vampiro: Edad oscura
[96 páginas]
La Factoría de Ideas



Pater
Anno Domini
[96 páginas]
Ucronia

Pater es la primera parte de *La Búsqueda del Reino del Preste Juan*, una trilogía de aventuras para el juego de rol de fantasía oscura demoníaca-medieval *Anno Domini*.

cadena perpetua





burning shaolin feng shui/d20

Burning Shaolin, *Shaolin en llamas* es la primera aventura de la línea Coriolis, dedicada a la publicación de aventuras que combinan en un solo libro las reglas propias de los juegos de Atlas Games y el sistema D20. El juego en este caso es *Feng Shui*, y el experimento resulta exitoso en cierto grado. La aventura, que puede ser jugada en una o dos sesiones, no propone una conversión del sistema de FS a D20, sino que se limita a proporcionar un par de páginas de reglas para darle sabor *wuxia* al D20, y las

características de los PNJs y objetos mágicos en este sistema, como los Hombres Seta, los monjes demoníacos, los más que sorprendentes autódes voladores u otros artículos que sólo esperarías encontrar en películas como *Golpe en la pequeña China*. Esta aventura se desarrolla principalmente en la China del año 63, la primera de las coyunturas de FS, y un entorno de juego familiar para cualquiera que viese de pequeño una de esas películas de viejos maestros, y malvados karatecas con largas barbas postizas. En ella los jugadores deberán conseguir un antídoto para salvar a los *Héroes Mutilados*, un más que curioso grupo de guerreros dragones de lo más pintoresco. Tan sólo el breve viaje al Inframundo sacará de situación por completo a quienes decidan jugar esta aventura con sus personajes habituales de *Dungeons & Dragons*. *Burning Shaolin* es, para resumir, un módulo entretenido, divertido de leer y sin pretensiones, con los que los jugadores de FS pueden pasar un buen rato, y los jugadores de *Dungeons & Dragons* soltarse la melena y echarse unas risas. [32 pág.]



trampas y traiciones gestas y guaridas

Trampas y traiciones es un libro dedicado al que quizás sea el elemento más definidor de los *dungeons*, las trampas, y a la clase de personaje más íntimamente relacionada con ellas, el pícaro. El grueso de las páginas lo constituye la explicación de un gran número de trampas, muchas originales, y otras no tanto, de carácter mecánico y mágico. Aunque es cierto que el uso de estas ideas está limitado a lo evidente (dificultar el paso de intrusos), hay aquí trampas suficientes para el más sangriento de los masters, y para hacer de este libro el mejor referente actual sobre el tema. Se

dedica también espacio a los gremios de ladrones, con información más general que especifica, así como se incluyen clases de prestigio, habilidades, dotes, conjuros, y objetos mágicos, que, aun siendo útiles, no aportan nada del otro mundo. Donde el libro mejor se defiende es en los apartados dedicados al uso de venenos y la confección de trampas, aspectos muy relevantes para las posibilidades de juego de los pícaros y asesinos, y en los que este suplemento supera a su competidor de Wizards of the Coast, *Canción y Silencio*. También es de agradecer la original inclusión de algo que lleva siendo demandado desde hace un tiempo por los jugadores de *Dungeons & Dragons*: acertijos específicamente diseñados para posibles aventuras. A pesar de todo, y contando con que las trampas no están tan "hermosamente" ilustradas como nos sugiere la contraportada, el libro resulta un poco caro para su número páginas y escasa densidad de texto. Pillatelo si estás deseando renovar esas viejas trampas que todos tus jugadores conocen, o si quieres potenciar las capacidades de tu menospreciado pícaro. Eso sí, una pena que no esté en tapa dura, como en la edición original [160 pág.]

aventuras orientales dungeons & dragons

vuelve oriente

Tras la llegada del *Entorno de Campaña de los Reinos Olvidados*, sale a la calle la segunda ambientación oficial de *Dungeons & Dragons*, *Aventuras Orientales*. Este grueso libro (253 págs) adapta Rokugan, el mundo propio del JDR *Leyenda de los 5 anillos*, al sistema D20, sirviendo de ambientación de estilo oriental para las partidas de *Dungeons & Dragons*, tal como lo hiciera *Kara Tur* en su momento. La calidad del libro en cuanto a presentación (ligeramente inferior a la del original) es idéntica a la de *Reinos Olvidados*: pasta dura, todas las páginas a color, ilustraciones que van de lo impresionante a lo bueno, y mapa al final (sin pegar a las pastas esta vez). La ilustración de portada, desde luego, no hace justicia al nivel gráfico del libro. Pero donde realmente brilla este suplemento es en sus contenidos, y no por su calidad, sino por las posibilidades de juego que presentan. Tanto por las nuevas posibilidades de aventura que conlleva la ambientación, como por sus nuevas clases (5 básicas y 25 de prestigio), conjuros (100, en cuatro listas nuevas), y criaturas (5 razas de PJ y 75 monstruos), este suplemento puede renovar totalmente esa cansina partida en los *Reinos Olvidados*, haciendo de *D&D* un juego diferente.



Título: Aventuras Orientales
Juego: Dungeons & Dragons
Autor: James Wyatt
Páginas: 253
Editorial: Devir
Web: www.devir.es

rokugan descafeinado

El único problema de *Aventuras Orientales* es que la extensión real del texto hace que la premisa básica de este libro (servir de única referencia para las partidas de *D&D* en un entorno oriental) no llegue a alcanzarse y quede un tanto descafeinada. Se echa en falta una mayor profundidad en lo referente a artes marciales (2 pág.), nuevas habilidades y dotes (3 pág. en total), y lo que es más grave, información del mundo en sí: las enormes posibilidades de juego que podrían proporcionar un mundo tan diferente en sus convenciones sociales (etiqueta, moral, etc) de lo habitual en los entornos de fantasía heroica se ven frustradas por un texto excesivamente breve. También hacen imposibles las 253 páginas del libro la detallada descripción geográfica y de PNJs importantes que engrosan el *Entorno de Campaña de los Reinos Olvidados*.

5 anillos otra vez

Este libro puede proveer las reglas necesarias para una ambientación oriental de los Reinos Olvidados, pero no la información necesaria para trasladar tus partidas habituales al mundo de Rokugan. Para eso habrá que esperar a unos hipotéticos *Libro del jugador* y *Libro del master* de *Aventuras Orientales*, o a la traducción de los libros de D20 dedicados a *Leyenda de los 5 anillos* de Alderac, la editorial original del juego, menos lujosos, pero mucho más completos.

dario aguilar

trilogía witchfire

Fuego de brujas

La 3ª edición de D&D ha conllevado la aparición de multitud de aventuras y mundos de juego que utilizan, con mayor o menor fortuna, su sistema de juego. La mayoría simplemente aprovechan el tirón generado por el juego, sin preocuparse por la calidad o el contenido. Otros, por el contrario, han intentado utilizar el sistema D20 para dar vida a aventuras que se salen de la temática clásica a la que nos tiene acostumbrados TSR/Wizards. El caso que nos ocupa, *La Trilogía de Fuego de Brujas* y los Reinos de Hierro, es uno de ellos. La aventura y el mundo en el que se desarrolla pueden gustarte o no, pero al menos sus diseñadores han intentado crear algo original.

reinos de hierro

los canales de corvis

La Trilogía de Fuego de Brujas se desarrolla en Corvis y sus alrededores, una ciudad levantada en la confluencia de dos ríos y compuesta en su mayor parte por islas conectadas por puentes (muy veneciano). En ella los PJ's deberán descubrir qué relación tienen los siniestros robos de tumbas con el juicio a un aquelarre de brujas que tuvo lugar hace 10 años, explorar una vieja tumba olvidada, investigar y conseguir pruebas que delaten al culpable y por último sobrevivir a una ciudad atacada por un ejército de muertos vivientes... esto sólo en la primera parte.

Lo primero que cabe destacar es el argumento global, bien estructurado, original y muy abierto, con lo que los jugadores no irán de una escena a otra arrastrados por la trama sin tener posibilidad de hacer nada que se salga de él. Los diseñadores han conseguido combinar acción con investigación, equilibrando la aventura para que todo tipo de jugadores disfruten de ella. Pero que nadie se lleve a engaño, aunque los jugadores tengan que entrar en unas viejas ruinas para encontrar pruebas que les lleven a descubrir el misterio de lo que ocurre en Corvis, la aventura no es *dungeon crawl* ni pretende serlo; muchas de las criaturas (sobre todo aquellas con un coeficiente superior al de un bárbaro, lo cual no es muy difícil) no tienen ninguna intención de dejarse matar para que los PJ's se lleven unos cuantos PX's, e intentarán negociar o huir antes que luchar.

Por otro lado, la trilogía está repleta de detalles sobre la ambientación que ayudan a enriquecer la aventura y dan algunas ideas para que los DM's creen las suyas propias a la espera de que salga un libro de referencia sobre los Reinos de Hierro. Uno de los apartados que merece una mención especial son las ilustraciones. Sin lugar a dudas los dibujos de Brian Snoddy y Matt Wilson son impresionantes y le dan un toque de calidad a ésta ya de por sí estupenda aventura.

Un detalle que me llamó mucho la atención cuando leí la primera parte fue el parecido (al menos a mi forma de ver) que tienen los Reinos de Hierro con Warhammer, el mundo desarrollado por Games Workshop. Los Reinos de Hierro han descubierto la energía de vapor, y ésta, mezclada con la magia, ha dado lugar a creaciones portentosas como los Steamjacks (siervos de vapor), máquinas humanoides compuestas por engranajes y propulsadas por vapor a las que se ha dotado de una inteligencia rudimentaria por medio de la magia. Esto junto a barcos de vapor, armas de fuego (las cuales no utilizan pólvora, sino un polvo alquímico creado por magos y alquimistas), y muchos otros tipos de ingenios harán las delicias de los amantes del steampunk. De todas maneras, que los aficionados al mandoble y la ballesta no se asusten, las armas de fuego son caras, difíciles de conseguir, poco prácticas, tardan en recargarse y no hacen demasiado daño (una pistola normal hace 2d6), por lo que la mayoría de los jugadores seguirán con sus fieles espadas largas.

En lo referente a los antagonistas, los chicos de Privateer también han optado por diseñar sus propias criaturas, dándoles quizá un tinte más realista. Por ejemplo, ahora un nigromante de pro puede diseñar a

medida a sus esqueletos, haciéndoles más fuertes, más inteligentes, etc... según sus necesidades; han añadido detalles curiosos, como que a los zombis (o tambaleantes del pantano, como los han llamado), se les pueda expulsar con un talismán creado por los lugareños de la zona. A falta de un manual de monstruos de los Reinos de Hierro (el cual amenazan con publicar dentro de poco), hay añadido un bestiario con todas las criaturas que aparecen en la aventura al final de cada libro, detalle que hace que sea más fácil consultar una criatura sin tener que volverse loco buscando por todo el libro en medio de un combate (en la pág. 54 tienes un preview del *Monstruonomián*, próxima novedad de Reinos de Hierro).

angel sanchez

otras novedades d20



La marea de los años
Penumbra
[48 páginas]
Edge Entertainment

Suplemento para introducir en tus partidas los viajes en el tiempo. Esta aventura incluye nuevas reglas, trampas de tiempo, el dominio del tiempo, nuevos conjuros y una nueva deidad.



Reinos del terror (pantalla)
Ravenloft
[48 páginas]
La Factoría de Ideas



Compendio de criaturas 2
Sword & Sorcery
[230 páginas]
La Factoría de Ideas



El Mal
Sistema D20
[128 páginas]
La Factoría de Ideas



la noche mas larga
witchfire I



la sombra del exilio
witchfire II



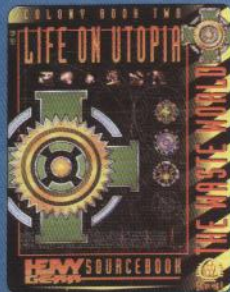
la legion de las almas perdidas
witchfire III



cancion y silencio dungeons & dragons

Canción y silencio es el último de los libros de D&D dedicados a clases en salir, y se ocupa de los bardos y los pícaros, y también un tanto de los asesinos. La primera ilustración ya es anuncio del bajón de calidad que este manual supone con respecto a los que lo preceden, y no sólo en el aspecto gráfico. La estructura es la habitual y en el primer capítulo se presentan las clases de prestigio, de las que parecen haber quedado excluidos los bardos. Son, en general, las menos originales vistas hasta el momento; no hay nada aquí que no se le ocurra en un

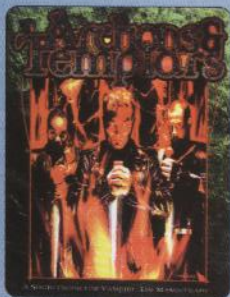
par de tardes a cualquier grupo de juego medianamente experimentado. Sólo notar la vuelta del ladrón-acróbata, aparecido en el ya lejano *Unearthed Arcana*. Vienen después las nuevas dotes y habilidades, que no fracasan totalmente, pero tampoco impresionan, siendo las más flojas de todas las aparecidas en esta línea de libros. Se dedica, eso sí, un extenso e interesante texto a las trampas. A continuación se incluyen un número de nuevos instrumentos, armas, y herramientas, para las clases tratadas, cuya presencia, excepto en contados casos, no hace más que abultar. El siguiente capítulo presenta un número de organizaciones para pícaros, asesinos, y bardos. Las organizaciones de pícaros y asesinos van de lo obvio a lo ridículo (mafia orca a lo Corleone inclusive), mientras que el apartado dedicado a los bardos sí introduce en el juego ciertos conceptos de interés, y lo que es más importante, de posible uso en partidas. Un nuevo capítulo explica, por si hiciera falta, el papel de pícaros y bardos en el mundo de juego, y llena algunos vacíos de las reglas de combate de los libros básicos. Se incluyen por último 8 páginas de conjuros para bardos y asesinos, algunos bastante interesantes. [96 pág.]



life on utopia heavy gear

Con el subtítulo *The Waste World*, Dream Pod 9 nos presenta en *Life on Utopia* su pequeño apocalipsis personal. Tras Caprice, y a la espera del libro de Atlantis, Utopia se convierte en la tercera colonia con libro propio. En él el lector encontrará la triste y violenta historia de la que fue una vez una de las joyas de la corona de las colonias de la Tierra, un planeta prometedor totalmente eco-restaurado, devastado por un conflicto nuclear global. *Life on Utopia* contiene los apartados que vienen siendo habituales en los libros coloniales: una breve introducción, la

historia del planeta, una descripción del sistema planetario utópico y su actividad espacial, una descripción de sus bloques geopolíticos, un capítulo sobre cultura, sociedad, y modos de vida, recursos para el Director, y un catálogo de vehículos. Estos libros son de más utilidad para los jugadores de rol, pero en Utopia los jugadores tácticos encontrarán una nueva forma de hacer la guerra, una guerra muy mecanizada, a base de sondas automáticas de combate, lo que le da mucha personalidad. En resumen, un interesante suplemento que amplía los horizontes de aquellos grupos de juego aficionados al turismo espacial. Aunque sería deseable que los chicos de la cápsula de los sueños comenzaran, de una vez por todas, a diseñar una batería completa de ilustraciones nuevas; ya está bien de reciclar ilustraciones de otros libros. A veces parece un curso del maldito Photoshop. Reúne a tus chicos favoritos del Black Talon, méntalos en tu lanzadera favorita y pégalos una patada a través de un agujero de gusano hasta este mundo de mierda. Tus jugadores te lo agradecerán (pero posiblemente sus personajes no). [110 pág.]



archons & templars vampire: the masquerade

En su desesperada carrera por mantener la atención de sus clientes, con productos dedicados a la masturbación introspectiva sobre disciplinas (o dones, o lo que sea) y personajes cada vez más increíblemente poderosos, la otrora sorprendente White Wolf saca al mercado *Archons & Templars*, el libro sobre las "fuerzas especiales" de la Camarilla y el Sabbat. La primera parte del libro nos relata, refiriendo en parte información publicada en otros suplementos y de forma novelada, todo lo

referente a costumbres, normas, castigos, e historia, de estos dos tipos de personajes, de forma relativamente completa. Más adelante, en la segunda parte del libro, se nos presenta todo lo necesario para darle a nuestras partidas esa nueva inyección de poder y exceso que supone pasar de jugar con los ya lamentables neonatos, a interpretar a los superpoderosos *archons* y *templars* del título. Se ofrecen por último consejos para arbitrar partidas de este nivel, y unas pocas (e inevitables) reglas para disciplinas, combinación de disciplinas, y rituales de taumaturgia, que dan un nuevo empujón a la triste transformación de *Vampiro* de juego de horror a juego de superhéroes. Evitan así esta vez caer en la tentación de llenar un libro de brutales disciplinas, sustituyendo esas páginas por una excusa para jugar con megapersonajes casi exenta de reglas. Aun siendo éstas las previsible premisas de sus autores, hay que reconocer que hacen un buen trabajo con ello. En cuanto a la edición, lo habitual en White Wolf: pasta blanda, letra grande, y buenas ilustraciones. [100 pág.]

star trek

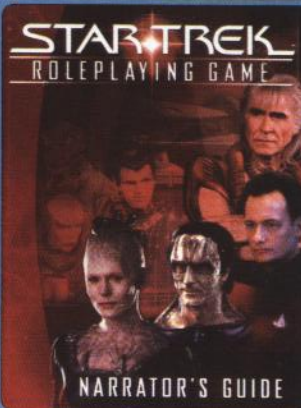
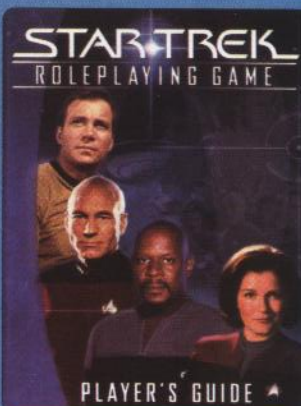
picard juega a d20

to boldly go...

Tras una larga batalla de derechos, y habiendo pasado últimamente por la manos de Last Unicorn Games y Wizards of the Coast, el nuevo JDR de *Star Trek* lleva la marca de Decipher en su lomo. Al ser el primer juego de rol de Decipher, empresa famosa por sus juegos de cartas como el basado en *Star Wars* o en la misma *Star Trek*, no podemos más que acercarnos con cautela a él. Pero no hay nada que temer: un simple vistazo a los créditos nos revela que ha sido en realidad el antiguo equipo de Last Unicorn Games el que se ha encargado básicamente de esta nueva edición. Los miedos a que el nuevo *Star Trek* fuera a ser engullido por el monstruo D20, si estaban fundados, sin embargo. Aunque no es un juego D20 propiamente dicho, se parece desde luego más a este sistema de reglas que al de la anterior edición, abriendo por primera vez las opciones de creación de personajes en un juego de rol de *Star Trek* a conceptos de personaje diferentes al de "miembro de la flota estelar", y haciendo más útiles para el juego las toneladas de información existentes sobre esta ambientación.

dungeons & phasers

Hay ahora mecanismos de reglas similares a las tiradas "to hit", las tiradas de salvación, las clases de prestigio, y la acumulación de grandes cantidades de puntos de experiencia, propias de *Dungeons & Dragons*. Del mismo modo son necesarios para jugar tanto el *Player's Guide* como el *Narrator's Guide*, en el más puro estilo *Player's Handbook* y *Dungeon Master's Guide*. En cualquier caso, el sistema de juego es bastante sencillo y fácil de aprender, y cubre aparentemente las necesidades de juego, algo que tendremos que esperar a comprobar personalmente. Sólo podemos echar en falta, en comparación con la anterior edición, algunas razas de juego, como los romulanos, bastante populares. La presentación de los libros, a todo color y con numerosas fotos que satisfarán a cualquier fan de la serie, es muy buena, aunque a veces la maquetación hace un poco confuso el texto. Puede que este libro también resulte del agrado de algunos jugadores conocedores, pero no fans, de la serie, pero lo que es seguro es que encantará a aquellos para los que *Star Trek* sea sinónimo de pasión y buena ciencia ficción.



Título: Player's Guide/Narrator's Guide
Juego: Star Trek
Autor: varios autores
Páginas: 256/256
Editorial: Decipher
Web: www.decipher.com

jose padilla



dark continent darkest africa rpg

Con *Dark Continent* podremos vivir la aventura de la exploración del continente africano. Sí, realmente es un tema extraño, pero aquellos que tenemos debilidad por el ambiente de películas como *Las minas del Rey Salomón* o nos atreveríamos a volver a pisar las huellas de Burton y Livigstone, disfrutaremos con este juego. Ahora podremos grabar nuestros nombres en los anales de la exploración victoriana o dejar que nuestros huesos se destiñan bajo el sol africano. El juego está editado a la antigua usanza: en caja. En ella nos prometen que podremos luchar contra el Rey Loco de Abisinia para evitar una catástrofe de proporciones épicas, o explorar los acantilados de Kenia y descubrir los secretos de la evolución. La caja contiene dos volúmenes, uno para el jugador y otro para el director de juego.

Con los dos manuales podrás crear cualquier tipo de personaje, desde exploradores a nativos. Las reglas son sencillas, pero incluyen muchos detalles útiles, como un sistema de combate en masa y datos de todos los animales de África, desde los grandes elefantes hasta las moscas tse-tse, e incluso de las posibles enfermedades que pueden afectar a los personajes, como las fiebres o la disentería. Está correctamente ilustrado, con autores contemporáneos y de época, aunque el aspecto general peca de simple. La caja incluye, eso sí, detalles curiosos como un par de libretos de época que simulan una guía de viaje victoriana y un catálogo de la *Topan Trading Company* con todo lo necesario para preparar una expedición. También podemos encontrar en la caja un par de grandes mapas prácticamente en blanco, que muestran las zonas de territorio inexplorado. Seguramente una de las partes más divertidas del juego debe ser el rellenar estos mapas con las vivencias de cada partida (en el manual del director se incluyen mapas completos, reales y de época). Si te apasionan las aventuras sobre la exploración colonialista del continente africano, sin duda es tu juego. Resultará curioso para los amantes de los juegos "a la antigua" con ambiente pulp, pero me temo que los chicos de New Breed hayan escogido, por ser originales, una temática demasiado minoritaria. [108+136 pag.]

son unos bastardos

Cuando lo anunciaron, Last Unicorn Games era una empresa en crecimiento. Y no se podía decir que sus otros juegos (*Star Trek*) y su sistema de juego (*Icon System*) fuesen malos, sino todo lo contrario. Pero se aliaron con los Magos de la Costa, o más bien fueron absorbidos. Al principio había retrasos porque tenía que salir a la vez que no sé qué novela por requerimiento de los herederos de Herbert, porque iban a sacarlo con D20 System y otros rumores de todo tipo... Llegó Hasbro y puso a todo el personal de LUG de patitas en la calle sin que este grupo editase ni un solo libro. No sacaban el juego por problemas contractuales decían... Sin avisar sacaron 3000 copias de una edición limitada con *Icon System* en las GenCon que, obviamente se agotaron allí, pero de esto hace dos años. ¿Y a qué viene todo esto después de tanto tiempo? Pues a que son unos bastardos. *Dune: Chronicles of the Imperium* es tal vez uno de los mejores juegos de rol de los últimos años... pero si quieres uno te tienes que gastar al menos 200 pavos para verlo de segunda mano. Y aún hoy día estoy cabreado. Son unos bastardos.



ladridos:
malnacidos
en arrakis

por dr. nusbaum

otras novedades



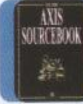
The Bishop's Staff
Ars Magica
[48 páginas]
Atlas Games



Deathstalkers 2nd Edition
Deathstalkers
[450 páginas]
Cutter's Guild Games



Arrowflight
Arrowflight
[192 páginas]
Deep 7



Axis Sourcebook
Gear Krieg
[128 páginas]
Dream Pod 9

Nuevo mundo de fantasía épica, de dioses vengadores y de fuerzas oscuras. Un mundo que resultará familiar a más de uno por sus predecibles elementos de la fantasía clásica más popular.



Parallel Dual
Big Eyes Small Mouth
[112 páginas]
Guardians of Order



Phase World: Anvil Galaxy Rifts
[160 páginas]
Palladium



Trigon volume 1
Big Eyes Small Mouth
[112 páginas]
Guardians of Order



Barsaive in Chaos
Earthdawn
[128 páginas]
Living Room Games



Shadows of North America
Shadowrun
[208 páginas]
Fanpro



GURPS Mars
GURPS
[128 páginas]
Steve Jackson Games



GURPS Cliffhangers
GURPS
[128 páginas]
Steve Jackson Games

El planeta rojo ha fascinado siempre al hombre. Este suplemento describe Marte a través de 4 ambientaciones diferentes: de la visión científica a la más cercana a la serie B, tipo "Invaders from Mars".

Todo lo necesario para jugar aventuras de estilo «pulp» entre 1925 y 1939: miles de peligros, malvados archi-villanos, continentes inexplorados, y artilugios extraños.



Fifth Wave
Transhuman Space
[144 páginas]
Steve Jackson Games



Savage Seas
Exalted
[128 páginas]
White Wolf



San Francisco by Night
Kindred of the East
[128 páginas]
White Wolf



The Nocturnal
Hunter: The Reckoning
[128 páginas]
White Wolf



Havens of the Damned
Vampire: The Masquerade
[96 páginas]
White Wolf



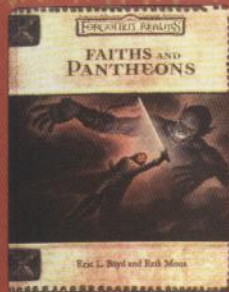
The Changing Breeds 3
Mind's Eye Theatre
[207 páginas]
White Wolf



Get of Fenris Revised
Werewolf: The Apocalypse
[104 páginas]
White Wolf



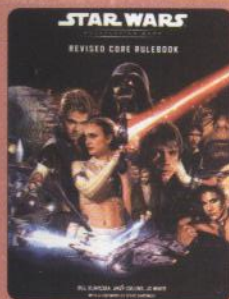
Mafia
World of Darkness
[128 páginas]
White Wolf



Faith and pantheons dungeons & dragons

El nuevo suplemento de *Dungeons & Dragons* dedicado a la ambientación de los Reinos Olvidados se enfrenta al difícil reto de ser para la tercera edición del juego lo que tres excelentes libros, *Faiths & Avatars*, *Powers & Pantheons*, y *Demihuman Deities*, fueron para la segunda, y en un solo tomo. Aunque la extensión del libro hace imposible la hazaña, hay que reconocer que no se puede hacer mucho mejor. *F&P* hace repaso a más de una centena de dioses (incluyendo dioses de todas las razas de PJ y el panteón de Mulhorandi).

Se especifican el estatus del dios, su símbolo, el plano en el que vive, su alineamiento, los conceptos de los que es patrón, el tipo de personas que lo adora, el alineamiento de sus clérigos, sus dominios, su arma favorita, su carácter y relaciones con los demás dioses, su historia, su dogma, y las características de su iglesia, así como sus características (poderes divinos inclusive) de juego y las de su avatar, en caso de que lo tenga. Desaparecidos los "clérigos especialistas" de la segunda edición, estos se convierten de forma lógica en clases de prestigio de cada dios, incluyendo el libro 20 de ellas. Para terminar de redondear el suplemento se incluye una recopilación de lugares de adoración, y una versión simplificada de las reglas para dioses del *Deities & Demigods*. Aunque todo esto, sumado a unas ilustraciones de un nivel visto en pocos libros (si no en ninguno), hacen de *F&P* un suplemento excelente, sólo será útil para aquellos masters que gusten de dar importancia a la religión, arbitren partidas de altos niveles, o cuenten con jugadores inclinados al lado más pío de la vida entre dragones y mazmorras. [100 pág.]



Star wars revised sistema d20

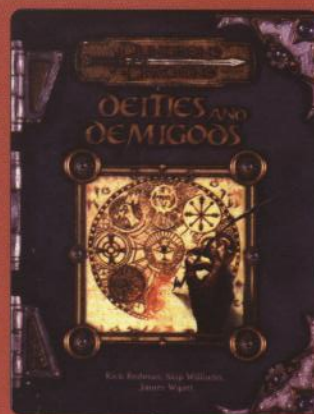
Antes de llegar a nuestro país traducción alguna, sale en los EE.UU. la revisión del *Star Wars D20*, que, al menos en teoría, viene a proporcionar en estadísticas de juego y ambientación las novedades introducidas en la saga por *Episodio II*. En realidad la nueva edición del juego hace esto y bastante más. Los cambios son evidentes para cualquiera que esté habituado a la primera versión, y el primero de ellos es el considerable aumento de páginas. El segundo cambio más importante es el relativo al sistema de vehículos y naves, que tan descontento

dejó a la mayoría de aficionados que adquirieron la anterior edición, y que en esta revisión ha sido considerablemente mejorado. También se ha afinado el equilibrio entre las diferentes clases, y hasta se han añadido dos nuevas clases, el Especialista tecnológico, y el Droido (¿qué tal será jugar con C3-PO?). Hay seis nuevas especies con las que jugar, algunas de ellas con cierto interés, así como nuevas dotes. Del mismo modo, hay pequeños añadidos en casi todas las secciones del juego que, aun no aportando demasiado, se agradecen. Muchas de las reglas, como la de Reputación, también han sufrido ligeros pero apropiados cambios. Se incluye, por supuesto, todo lo que quieras saber en datos de juego sobre los nuevos personajes y regiones aparecidas en *Episodio II*, lo que provoca la salida del libro de las hojas de los personajes de *Episodio I*, y también se recogen algunas de las novedades introducidas por algunos de los suplementos ya publicados del juego. Tanto la maquetación como las ilustraciones son magníficas y muy parecidas, cuando no idénticas, a las de la anterior edición, exceptuando la portada, que empeora un tanto a mi parecer. [384 pág.]

deities and demigods dungeons & dragons

por dios...

Wizards of the Coast sigue llenando los corazones y vaciando los bolsillos de los jugadores de *Dungeons & Dragons* con *Deities & Demigods*. El libro, del precio y aspecto (todo color, buenas ilustraciones, pasta dura) habitual en la "gama alta" de WotC, trata sobre el funcionamiento de los dioses en el juego, y nos presenta de forma detallada cuatro panteones completos. Los cuatro panteones son el de Greyhawk, el del Olimpo, el Egipcio, y el Asgardiano, y en cada uno de ellos se describen, con sus hojas de personaje, su dogma, etc, todos los dioses y diosas pertenecientes a cada panteón particular, dejando también espacio para unas cuantas notas de color, como el bestiario del panteón egipcio, o el mapa de un templo de Nerull. Y aunque parece que todo está bastante completo, ¿a quién le interesa jugar con dioses de mundos para los que no hay suplementos? ¿Merece el panteón de la Grecia clásica ocupar tantas páginas en un libro tan caro? En definitiva, y aparte de lo bonito del suplemento, ¿zusarán estas páginas la mayoría de los jugadores de *D&D*? Me temo que no. Este libro será para la mayoría un bonito pero inútil tomo que añadir a la estantería ocupada por sus antiguas ediciones del *Deities & Demigods*, y del *Legends & Lore*.



Título: Deities and Demigods
Juego: Dungeons & Dragons
Autor: varios autores
Páginas: 223
Editorial: Wizards of the Coast
Web: www.wizards.com

crea tus propios dioses

Si algo salva el libro son sus otras dos partes, más cortas, pero más interesantes: en la primera de ellas se trata, en forma de especulación lógica y no de reglas, de temas interesantes como los diferentes tipos de panteones y dioses, la procedencia de su poder, si pueden morir, y demás cuestiones por el estilo, así como se dan consejos para usar dioses en el juego. Un verdadero lujo de capítulo, estando normalmente los libros de *D&D* tan enfocados a las reglas como lo están. Pero reglas tenía que haber, y vaya si las hay: todo un capítulo dedicado a la creación de dioses como si de PJs se tratasen, con un nuevo tipo de dotes divinas, de inmenso poder, llamadas "salient divine abilities", que harán babear a todos los powergamers de la casa, y un sistema de rangos divinos que por fin define de forma lógica la importancia jerárquica de todos los dioses. Con este libro en la calle, ya sólo nos falta recibir el esperadísimo *Epic Level Handbook* para poder sacarle todo el provecho a nuestros personajes más poderosos.

quiero ser un dios

Perfilan el libro nuevos y no tan nuevos dominios y conjuros, y una mínima guía de cómo llegar a ser dios, y cómo jugar una partida una vez que los PJs han llegado a este nivel, una cuestión que ya demostró su dificultad en las antiguas y poco acertadas aventuras dedicadas a personajes de la expansión *Immortals*.

dario aguilar



Gods
Sistema D20
[160 páginas]
Alderac Entertainment



Seven Cities
Penumbra
[144 páginas]
Atlas Games



Vlad the Impaler
Sistema D20
[64 páginas]
Avalanche Publishing



Spell & Spelcraft
Legends & Lairs
[176 páginas]
Fantasy Flight Games

El cuarto volumen de L&L se centra en la magia y los conjuros divinos, e incluye nuevos hechizos, nuevas dotes, reglas para la investigación alquímica, reglas para las nuevas tradiciones mágicas, etc.



Traps & Treachery II
Legends & Lairs
[176 páginas]
Fantasy Flight Games

otras novedades d20



Fey Magic
Encyclopedia Divine
[64 páginas]
Mongoose Publishing



Quintaessential Elf
Sistema D20
[128 páginas]
Mongoose Publishing



Feuerring: The Gate to Hell
The Planes
[64 páginas]
Mongoose Publishing

Feuerring, el gran anillo de fuego que rodea el Infierno es detallado al completo en este suplemento: las criaturas que lo pueblan, sus hechizos, objetos mágicos y artefactos peculiares, etc.



Stronghold Builders Guide
Dungeons & Dragons
[96 páginas]
Wizards of the Coast



Depths of Despair
Hostile Climes
[156 páginas]
Pinnacle Entertainment

Pinnacle lanza una nueva serie de suplementos para sistema D20. Los *Hostile Climes* son varias ambientaciones de fantasía independientes en regiones peligrosas y desiertas.



Ghelspad
Scarred Lands
[224 páginas]
White Wolf



Van Richten's Arsenal 1
Ravenloft
[160 páginas]
White Wolf

Primero de una nueva serie que presenta nuevas armas contra las criaturas que pueblan Ravenloft. Contiene además reglas para alquimia, nuevos hechizos, clases de prestigio, etc.



Rappan Athuk III
Scarred Lands
[112 páginas]
White Wolf

novedades otros juegos d20



Guide to the Galaxy
Dragonstar
[128 páginas]
Fantasy Flight Games

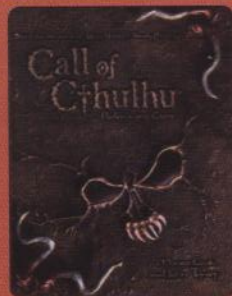


Way of the Samurai
Legend of the Five Rings
[96 páginas]
Alderac Entertainment



Shadowforce Archer
Spycraft
[256 páginas]
Alderac Entertainment

Por fin el mundo de campaña para el primer juego de sistema D20 en tratar a fondo el espionaje moderno, las conspiraciones internacionales, y los agentes secretos: *Spycraft*.

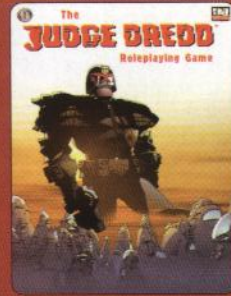


call of cthulhu sistema d20

La versión D20 de *La llamada de Cthulhu*, *Call of Cthulhu D20*, es sin duda uno de los juegos que más curiosidad y expectación han levantado en los últimos tiempos. La idea de "Dilettantes de nivel 5" o de listas de conjuros al estilo *Dungeons & Dragons* rechinaron en la mente de muchos al saber, hace meses, de la futura publicación de este libro. Por fin las dudas se despejan. Este libro nos deja a medio camino entre *La llamada de Cthulhu* original y el sistema de juego de *D&D*, salvando en gran medida los obstáculos que supondría una integración

de esta mecánica de reglas, tal cual, en la ambientación inspirada por H. P. Lovecraft. Se trata de una adaptación del sistema D20 a las necesidades propias de un entorno de juego tan concreto como el de *La llamada de Cthulhu*. El concepto de "clase" se ha desdoblado en "profesión", que determina las habilidades que tiene el personaje, y dos "opciones de combate", "ofensiva" y "defensiva", que determinan los modificadores al ataque y las tiradas de salvación, acercando las reglas a una concepción del mundo más adecuada a la ambientación tratada. Del mismo modo se han incluido nuevas dotes y habilidades que reflejan lo oscuro de este mundo, en oposición a la "luminosidad" de la fantasía heroica normalizada, propia de *D&D*. La magia se parece más a la de *LidC* que a la de *D&D*, conservando así su peligrosidad inherente, aunque también se han incluido algunos conjuros importados del *D&D* original que no encajan muy bien en el mundo condenado a la destrucción creado por Lovecraft. El reglamento de cordura es casi idéntico al del juego original, afortunadamente debo añadir, y el sistema de combate es el propio de *D&D*, aunque ligeramente simplificado. Es, en

definitiva, un buen libro en lo que a ambientación y reglamento respecta. Lamentablemente, también se han confirmado algunos de los peores temores provocados por el anuncio de este juego: se conservan los puntos de golpe y los niveles de *D&D*, y parece promoverse de alguna forma el combate directo, algo impensable en *LidC*, y que generará ciertas dudas en los aficionados a la versión clásica del juego. Aunque la duda más importante, y la más básica, que puede presentarse a este libro es su necesidad o utilidad; teniendo *LidC* un sistema tan fácil de aprender, y que tan bien se adapta a la ambientación y desarrollo del juego, ¿aporta realmente algo *Call of Cthulhu D20*? Aparte de cubrir todas las épocas posibles de juego, y de ser más apropiado para una ambientación de horror genérico que su contrapartida *D100*, la verdad es que no mucho. A no ser que pertenezcas a una religión que te prohíba tocar libros que carezcan del distintivo D20, no hay mucho que justifique que abandones tus libros de *LidC* de toda la vida para jugar a este *CoCD20*, aunque hay que reconocer que, aparentemente, sólo la presentación e ilustraciones del libro justifican el precio de la contraportada. [320 pág.]



judge dredd rpg sistema d20

Todo un nuevo juego de rol sobre el universo del Judge Dredd. Un soberbio libro, a todo color, que nos lleva al corazón de Mega-City One, una ciudad de más de cuatrocientos millones de personas donde todos son criminales potenciales. En el papel de juez podrás hacer que todo el mundo respete la ley o usarla para tu beneficio personal. Uno de los universos más fascinantes, completos, y mundialmente populares, adaptado al sistema D20 de forma magistral. ¡Imprescindible para todos los amantes de Dredd! [256 pág.]



reinos olvidados

"Hay cosas en el universo que están más allá de toda demostración, que superan cualquier intento mortal de discernimiento o de discusión, evidencias ante las que sólo cabe rendirse, principios. Si, claro que podrías resistirte, luchar contra los dioses, pero acabarías vencido y cansado. ¿Y para qué tanto esfuerzo y dolor? Al final, después de mucho buscar y vagar por páramos y laberintos, entenderías que no hay más mundo que Toril, y afiorarías la luz y el calor de Faerûn. Porque los Reinos Olvidados ya eran viejos cuando nosotros éramos jóvenes y ahí siguen. Y seguirán haciéndonos sentir que es agradable volver a casa después de un largo viaje aunque algunas cosas no estén igual que cuando las dejamos al partir. Así que déjate de monsergas. Siéntate, deja tu equipo en el stelo, enciende la pipa, y relájate contemplando el paisaje más hermoso y misterioso que tus ojos hayan conocido."

Extraído de una estúpida conversación en la que nunca participó Elminster del Valle de la Sombra.

Los clásicos son inmortales.

Y si no... ¡se les resucita!

Lo siento, vais a tener que perdonarme que empiece como lo voy a hacer. Pero es que no puedo resistirme y, lo que es peor, no quiero hacerlo. No sé a cuántos de vosotros que perdéis vuestro tiempo leyéndome quemarán estas palabras en los ojos, pero seguro que a muchos. Aún así, pensad que es por vuestro bien, que la verdad a veces es dolorosa. Y es que, si los jugadores de rol de todo el mundo tuviéramos un único Tomo Sagrado, una Biblia repleta de divinos mensajes lúdicos, once de los doce apóstoles más El Mesías habrían sido jugadores de *Dungeons & Dragons* (el tal Judas ese se habría dedicado a *Magic* o a *Vampiro*, fijo). ¿Que a qué viene todo este rollo? Bueno, no es más que una manera de recordaros que *D&D* es un clásico. El Clásico, el Catedrático de los juegos de rol. Practicamente todos los autores de rol que conozcáis han creado material para *D&D* y fue *D&D* el primer juego que hizo ganar dinero de verdad a sus creadores. Sumadle a todo ello la friolera de treinta años en el mercado y dejadlo reposar todo durante cinco minutos. ¿A que os hacéis una idea clara del contexto en el que quiero que os situéis? Bien, bien. Por cierto que pasaré por alto esas vibraciones mentales furibundas que recibo de algunos de vosotros. No es la primera vez que esta obra maestra es cruelmente atacada, pero este no es el foro para plantear una defensa que su grandeza hace innecesaria. Ahora demos otro paso más y centrémonos en el asunto para el que están destinadas estas líneas: el maravilloso universo de fantasía para *D&D* de Los Reinos Olvidados, nuestro viejo y querido Faerûn. Y es que gran parte de la culpa del éxito de *D&D* la tuvieron y la tienen complementos como éste. El más grande de los mundos, en cantidad y calidad, jamás concebido para servir de escenario a un juego de rol fue creado para el más famoso de los juegos de rol. ¿Que no os suena? No me lo puedo creer. ¿Que nunca habéis leído ninguna novela ambientada en alguna de sus regiones? ¿Que nunca habéis sido asaltados por asesinos a sueldo en algún oscuro callejón de Aguas Profundas? Difícil de creer, sí. Pero como nadie es perfecto, nos pararemos un poco a recordar la historia de este clásico de los accesorios. Corría el año 1985 cuando uno de los chicos de TSR, el joven Ed Greenwood, dio a luz a esta preciosa criatura. La llamaron *The Forgotten Realms Campaign Setting* y desde el primer momento gozó de una excelente salud. Tanto fue así que en muy poco tiempo desplazó a un segundo plano el otro entorno de juego de la casa, creado principalmente por el mismísimo padre de *D&D* (Don Gary Gygax), el mundo de Greyhawk. Y no se quedó ahí, sino que en los años que siguieron decenas de autores fueron enriqueciendo con sus creaciones el mundo de los Reinos Olvidados, añadiendo detalles y expandiendo las fronteras de lo que llegó a ser (y aún hoy es) el mayor y más rico de los mundos de fantasía creados para albergar el desarrollo de un juego de rol. Ninguno de los mundos que TSR lanzó al mercado en años posteriores alcanzó jamás la popularidad de *Forgotten Realms*, ninguno se le acercó en número de suplementos, material accesorio, módulos y campañas. Como si de un mundo real se tratase, las tierras de Faerûn vieron como muchos príncipes pasaban a

reyes tras la muerte de sus padres, sufrieron las penurias de guerras desencadenadas por el ansia de poder o por el mero deseo de extender el caos y la destrucción de los más malvados príncipes demonios. Incluso los mismos dioses recorrieron sus caminos bajo formas de mortales y combatieron entre ellos, lo que cambió para siempre la vida e incluso la magia de las gentes de Toril. Riqueza, esa sería la palabra que primero se me viene a la mente cuando pienso en los Reinos Olvidados.

A principios de los noventa aparecieron los primeros libros en castellano del *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*, el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master*. No tardó mucho en ser traducida la caja completa del *Forgotten Realms Campaign Setting* que había sido renovado para la segunda edición del juego. Y, aunque para los que crecimos como jugadores a la sombra de los manuales en inglés aquello fue una pequeña blasfemia, los amantes del rol en castellano estaban de enhorabuena. No os aburriré describiendo, por ejemplo, el trauma fonético que provocaba entre nuestro grupo de amigos el escuchar que Khelben Varanegra (por Khelben Blackstaff en el original en inglés) iba a recibirnos, ni entraré en la risa que podía llegar a darnos si descubríamos en una caverna a un amenazante Contemplador (Beholder, en inglés).

Tampoco abundaré en las miserias físicas de la edición castellana de aquella primera edición del escenario de campaña de los Reinos Olvidados, para la que los gastos de imprenta se vieron sensiblemente recortados en comparación con su hermana mayor americana, con los consiguientes agravios comparativos en cuestiones de calidad. Y es que, nos gustara más o menos a los miembros de la Vieja Guardia Dungeonera, no se le puede negar que hizo llegar un universo nuevo, grande y maravilloso a muchos jugadores.

Entonces, cuando parecía estar en su mejor momento, como siempre le pasa a los mejores, TSR desapareció. Muerte natural, dicen. Lo que todos sabemos es que, un buen día y de mañana temprano, los... los... snif... joder... perdonadme... lo siento, es que aún hoy me sigo emocionando... ya, ya estoy mejor, gracias. Pues eso, lo que iba diciendo, que un maldito día los de Wizards of the Coast fueron y compraron a la TSR, enterita. El cielo se cubrió de nubes, llovieron sangre y ranas muertas, Don Manuel Ruiz de Lopera cayó en éxtasis místico y todos los que durante tantos años amamos a esa mujer de generosos pechos que fue Doña TSR lloramos. Más que nada porque dejaba huérfano y desamparado a su más querido retoño, el *D&D*. ¿Qué sería de él? ¿Quién le plancharía la ropa? Seguro que acaba tirado por ahí, de fotocopistería en fotocopistería, como si fuera un vulgar montón de apuntes de la facultad, decían los más pesimistas. Y mientras tanto, entre elucubración y elucubración, incertidumbre. Mas todo era fruto de nuestra débil condición humana, toda la tragedia estaba ahí porque habíamos olvidado un detalle. Un clásico nunca muere. Como mucho se lleva un ratito en el limbo hasta que resucita. Un clásico siempre está de moda. Un clásico siempre te hará ganar dinero. Estará ahí siempre, a tu lado. Tan sólo necesitas un poco de magia de la escuela del Marketing y suficientes componentes para los hechizos. Por supuesto que también vale el componente universal, los dólares americanos.



Elminster

Y a la Tercera Edición resucitó.

Efectivamente, todo sucedió conforme a lo previsto. Mejor aún, porque ni tuvimos que sufrir transiciones dolorosas ni periodos de cierre por reformas. Mientras los últimos descendientes de la abuela segunda edición empezaban a formar parte habitual de muchas partidas (hablo de los magníficos suplementos de reglas opcionales *Skills & Powers*, *Spells & Magic*, y *High Level Campaign*), en Estados Unidos veían la luz los primeros libros de la tercera edición. El rey no había muerto, se había jubilado y había abdicado. Una nueva dinastía recibía la mítica corona que había sido forjada décadas atrás. Viva el rey. Larga vida al rey. Y, inevitablemente, la pregunta: ¿cómo será este rey? Otra vez la duda, el miedo. ¿Sería que estábamos viejos y cualquier tiempo pasado fue mejor? ¿Sería que éramos más sabios y capaces de prever el futuro sin más? La criatura a la que Victor Frankenstein devolvió la vida estaba hecha de seres humanos y prometía marcar el principio de una nueva era de felicidad. Ya sabemos todos cómo acabó la historia. Y este fue el clima en el que muchos nos movimos durante meses y meses. A veces te llegaban rumores de unos colegas que se habían hecho con unas copias del Master's y el Player's y que decían que de puta madre, que superguay el nuevo enfoque que le habían dado a la cosa. Otras veces el mensajero llegaba medio muerto, bañado en la sangre de los héroes de la anterior edición "Han muerto todos, señor... la bestia de los Wizards of the Coast ha arrasado con todo y sigue avanzando... deberíamos refugiarnos en el *Runequest* y rezar para que pase de largo". Ante la duda nosotros seguíamos con la cabeza enterrada entre los kilos y kilos de viejos tomos que todavía conservaban el anagrama de la TSR. Y así podría haber seguido la cosa durante eones de no haber sido por la fe y el entusiasmo que en uno de nosotros despertó el nuevo *Dungeons & Dragons*. ¿Hereje, vendido, traidor? ¿Visionario, heraldo de la nueva religión? El tiempo lo dirá, que todavía ni yo lo tengo claro. Yo, personal e individualmente, le debo el favor de haber puesto en mis manos la primera copia que a ellas han llegado del nuevo *Escenario de campaña de los Reinos Olvidados (ECRO)*.

¡Por fin el tío este habla del manual!

El factor Épsilon, o la problemática de la estructura física condensada del soporte material: El diseño, los colores, las ilustraciones y la maquetación de la obra son muy buenos, mucho. La línea tomada por los nuevos editores fue la de establecer unos estándares de calidad visual elevados desde el primer lanzamiento, y lo están consiguiendo. El aspecto del libro, al igual que el del resto del material de tercera edición publicado hasta ahora, es estupendo. Muy lejos quedan aquellos espartanos manuales en blanco y negro que se imprimían en los ochenta y bastante más cercanos tomos como el Atlas de Faerûn o los dedicados al panteón de Abeir Toril al completo (hablo de los muy magníficos *Faiths & Avatars*, *Powers & Pantheons*, y *Demihuman Deities*), por poner algunos buenos ejemplos de la etapa final de la segunda edición de la versión avanzada del juego. Siempre dando un paso más en lo referente al aspecto de la obra, el nivel de las ilustraciones de este *ECRO* está muy por encima del mantenido antes de tercera, y es de agradecer el hecho de que todas ellas estén pensadas para acompañar a un texto en particular, al que complementan y enriquecen. Los colores, el aspecto de pergamino ajado que le han dado a las páginas y los mapas que entremezclan están pero que muy bien. Sí señor, un notable para ellos por su buen trabajo. Un sobresaliente si lo comparamos con la media de presentación de los muchos juegos que circulan por el mercado. La impresión bien, sólo bien. La encuadernación flojita, con mucha más presencia que durabilidad.

El efecto Pentecostés Etilico/Lisérgico/Cuántico, o aquello de ¿quién carajo ha traducido esto?: Pues que no cunda el pánico, que la cosa no está nada mal tampoco en esta parcela. Supongo que alguno de vosotros, lectores míos, por aquello de que siempre hay una excepción que confirma la regla, estará más o menos acostumbrado a leer en otro idioma. Y supongo que, dentro de ese 0,0003% al que pertenecen esos afortunados roleros capaces de balbucear incoherencias en más de una lengua, alguien notará lo canalla que puede llegar a ser una traducción para con el texto original, máxime cuando por ahorrar se encarga de la labor el hermano pequeño del Editor Jefe (un freakie con ahorros y una carrera a medio acabar de empresariales, normalmente). Bien, éste no es el caso. Igual que en el epígrafe anterior, le doy un notable a la traducción, y se lo doy porque el texto original en inglés no es ningún derroche de prosa shakespeariana del que sacar oro literario (el/los autor/es se limitan a recrearse en ese manido estilo fantástico-pomposo, lleno de citas y frases de personajes célebres, que haría llorar de risa al amigo Tolkien y que tantas y tantas veces hemos disfrutado en otros juegos de rol o en literatura fantástica de serie B, mientras nuestro organismo daba rienda suelta a nada nobles necesidades, sentados sobre fría porcelana blanca) y porque no es nada fácil conservar el sentido o la sonoridad de una frase o un nombre que muy bien pudo nacer durante una partida entre amigos en un pueblo del Tennessee profundo cuando esa frase o nombre ni tiene sentido ni suena bien. Tampoco quiero engañar a nadie, yo nunca he jugado a *D&D* en castellano, y nunca he usado ningún manual traducido. Y, a estas alturas de mi madurez dungeoniana, no creo que vaya a ser cuando empiece. Pero aprecio el esfuerzo que se ha hecho para traducir todo a nuestra lengua, y me gusta esa ausencia de anglicismos baratos que tan fácilmente hubieran sacado de más de un brete a los sufridos traductores. Y estoy seguro de que a los que descubren por primera vez las grandezas del estrecho de Vilhon o los peligros del Alcázar Zhentil la traducción les parece genial. A excepción de algunos nombres que podrían estar un poco más trabajados (como el caso del dios Bein, Bane en el inglés original), el texto no se te cae de las manos en ningún momento, no encuentras explicaciones de esas que lían más que aclaran, y la lectura del mismo se hace amena y fácil. Lo dicho, un siete para los nenes.



3 kil ofznar Zhrul, mago rojo

El contenido, la sustancia, lo que importa, el núcleo, la historia, lo que sirve, lo que no es paja: Aquí sí que me podrían soltar, dejarme con una caja de lápices y un sacapuntas y volver a recogerme dentro de un par de meses. Porque hablar de Faerûn es casi como hablar de mi propia casa. En esta tierra he nacido, crecido y muerto, resucitado, me he levantado como muerto viviente, he luchado, matado, quemado, he levantado torres y arrasado pueblos, he hecho amigos y enemigos y, sobre todo lo demás, he disfrutado como un enano en celo en un lupanar enanil. Ciertamente que estoy hablando de la tercera edición, cierto que han cambiado cosas, pero el espíritu de este mundo permanece virgen, inalterado. Sigue siendo rico y complejo, y por lo tanto ha evolucionado, ha envejecido como un vino de los caros. Y sigue teniendo un carácter tan poderoso que lo menos importante de todo lo que se pueda decir de él es lo que la tercera edición le ha aportado. Aún así, voy a comentar los aspectos a mí parecer más sobresalientes de este libro, imprescindible para cualquier partida de D&D que se precie.

Si siguiéramos el orden que establece el índice general yo haría ya el primer alto en el capítulo 1, el de los personajes. Y es que un personaje de tercera edición nacido en alguna de las regiones de Faerûn comienza sus andanzas con un historial mucho más rico que cualquier otro personaje recién creado de cualquier otro juego o en otro escenario de campaña. La raza, la nacionalidad, el o los idiomas que habla, la religión, la clase social, el equipo disponible, o de qué vive la gente de tu pueblo, son datos que te puede dar la tierra que elijas para empezar a caminar. Por supuesto, eres libre de decidir todo lo anterior por ti mismo o de, al menos, llegar a algún acuerdo con tu director de juego. Lo que quiero decir es que una simple equis sobre algún punto del mapa de los Reinos Olvidados te proporciona una cantidad enorme de información específica que puedes (¡que debes!) aprovechar como jugador o como director. Pero eso no es todo, además de ser un caldo de cultivo fertilísimo para la creación de personajes lo es de manera original y con características exclusivas de este mundo. Entre las páginas de este libro encontrarás dotes e idiomas específicos de cada una de sus regiones (los nacidos dentro de las fronteras de la Corona de Cormyr, por ejemplo, siempre han sido famosos por su disciplina y por su pericia como cazadores de enemigos, y todo el mundo sabe que la lengua oficial del reino es el khondazano), las características únicas de las distintas razas que lo habitan (los oscuros y casi siempre malignos elfos drow, los enanos escudo, orgullosos monarcas de los reinos de la Infraoscuridad, los gnomos de las profundidades, conocidos mundialmente como el pueblo más sigiloso y huidizo, los alegres e ingeniosos medianos piesligeros, los extraños planodeudos, llegados a Faerûn desde lugares tan distantes como los infiernos o los distintos planos elementales, y muchas, muchas más) o clases de prestigio propias de Faerûn, que son reflejo de la infinidad de organizaciones secretas y órdenes de élite de las que podemos formar parte.

Encontramos más adelante el concepto de la Urdimbre, el cuerpo de la misma diosa Mystra, del cual fluye la energía empleada por todos los lanzadores de conjuros, tanto arcanos como divinos. El ya de por sí excelente sistema de magia de D&D, sencillo, eficaz, y potente, se ve

aderezado en los Reinos Olvidados con una historia propia que, con el paso de los años y las ediciones del juego, se ha hecho tan apasionante y tan rica que uno ya no sabe qué es lo que te enamora de la Urdimbre, si es la ingente cantidad de sortilegios y conjuros que puedes llegar a dominar o si lo hace el reto de llegar a poder hablarle de tú al mismísimo Fzoul Khembryl una vez que hayas llegado a ser el primer mortal en milenios en dominar el mytal, la alta magia élfica. En los Reinos Olvidados la magia lo es todo, toda existencia está contagiada de un poder mágico y la magia en bruto es la materia básica de la creación. Esto se concreta con la presentación en este libro de conceptos de juego realmente diferentes, que abren enormemente el abanico de posibilidades incluidas en los libros básicos, y que definen como mundo los Reinos Olvidados: la zonas de magia salvaje y de magia muerta, secuelas de guerras entre dioses sobre la faz de Toril, la magia de las runas, los portales a otros mundos, o el lado oscuro de la magia, la urdimbre sombría. Aunque para disfrutar plenamente de todo esto habrá que esperar a la traducción del magnífico *Magic Of Faerûn*.

Otro de los aspectos más relevantes del *ECRO* es el gran panteón de Faerûn (formado por más de 100 dioses) que, después de ir creciendo y haciéndose más perfecto con los años, llega hasta nosotros ofreciéndonos un espectro amplísimo del cual escoger a nuestra deidad patrona. Estos dioses enriquecen enormemente las partidas, pues prácticamente cualquier posicionamiento moral y cualquier energía o elemento está representado por la figura de un dios. Además, en el caso de las deidades mayores nos veremos apoyados por unas descripciones bastante completas de la historia y dogma del ser supremo en cuestión. También aportan posibilidades para el jugador, al servicio del cual se pone una muy extensa lista de posibles roles, siempre mucho más vistosos cuando el personaje es un clérigo. La elección de una deidad patrona en particular trae consigo unas consecuencias inmediatas sobre la personalidad y las metas del personaje, le dota de un estatus social privilegiado en determinadas regiones y le convertirá en un hereje en otras, y proporciona acceso a nuevos y particulares dominios de clérigo, exclusivos de los Reinos Olvidados. Así mismo, aporta posibilidades para el master: si en un planeta en el que pueden existir como mucho 20 religiones mayoritarias se lía la del dos de mayo a poco que sus respectivos feligreses se lo propongan (y sí, estoy hablando del planeta Tierra), imaginad las combinaciones y los eventos que podéis extraer de un conjunto que sextuplica al anterior. Además, los dioses Faerûnos son mucho más divertidos que los de los terrícolas. Mandan representaciones suyas a caminar por el mundo para ayudar o entorpecer, los hay buenos, malos, pacifistas, belicistas, ecologistas, etc. ¡Si hasta las bailarinas, actrices, y señoritas de vida apasionada, muy apasionada, tienen a su patrona, Sune, la Dama del Cabello de Fuego! Hay para todos los gustos.

Por último señalar lo que constituye el grueso del libro en sí, y la verdadera razón de su existencia: la descripción del mundo y quienes lo habitan. Cualquier dato sobre el día a día de la gente corriente de Faerûn, como su calendario, su visión de la familia, la distribución de las clases sociales, monedas, ruías comerciales o industria, lo encontrarás en este



suplemento, y casi cualquier detalle de información "corriente" que podamos necesitar tiene muchas papeletas de estar en el manual. ¿Necesitas información de mayor acento académico? No te preocupes, tienes a tu disposición páginas y páginas en las que te describen la geografía y la historia de las zonas de más fama en los Reinos. Y estoy hablando de descripciones útiles para el juego, enfocadas a un mejor y más rico discurrir de la partida (población, tipo de gobierno, religiones principales, grado de riqueza, importaciones, exportaciones, alineamiento medio de la población, lugares importantes, etc). Capítulo aparte merece la sugerente descripción de un gran número de PNJs (características incluidas, sí), que cubren todo el espectro de niveles posibles. La calidad de esta información es de la que marca la diferencia entre una aventura currada a fondo y otra de esas en las que, como te pregunten cómo se llama el que manda en la zona, te quedas con el culo al aire. Y más, descripciones de las más famosas organizaciones de héroes y villanos de Faerûn, la historia antigua del mundo, cantidad de mapas, monstruos de la tierra, y cientos de curiosidades de aquí y de allá. Un mundo, señoras y señores, un mundo de verdad, completo y muy hermoso, a pesar de los peligros y amenazas que acechan por doquier en su geografía.

Al abrir estas pastas en definitiva, Faerûn se abre ante vosotros en todo su esplendor, invulnerable al paso del tiempo y en tan buena forma como siempre en su tercera edición. Espero que disfrutéis mucho de este fantástico *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados*. Tan sólo recordad que la vida media de un personaje en estas tierras es muy corta, que la mayoría acaban tirados en cualquier mazmorra sobre un charco de su propia sangre, exhalando su último suspiro mientras las moscas comen de sus ojos y las ratas de sus azulados intestinos. Así que pasado bien mientras dure. Ya me contaréis qué tal.

gonzalo escandon



Reinos Olvidados

Dungeons & Dragons

Devir

cubierta color cartóné

interior 320 páginas color



A favor

Reinos Olvidados es sin lugar a dudas el mundo de fantasía más conocido por los jugadores de todo el mundo. Y no sólo por los jugadores de rol. El *Baldur's Gate*, el *Neverwinter Nights*, el *Eye of the Beholder* y muchos otros juegos han hecho que las ventajas de este mundo de fantasía sean patentes. Las ventajas de los Reinos se resumen fácilmente: Es un mundo de fantasía, preparado para jugar, lleno de personajes carismáticos, con un amplio rango de ambientaciones y eminentemente espectacular. Pues eso y nada más que eso. Los Reinos no buscan coherencia, buscan diversión. No buscan detalles sociales, buscan jugabilidad. No buscan tener una historia o trama principal, buscan acción. Los Reinos son, sin lugar a dudas, el mejor mundo de fantasía en el mercado para jugar a *Dungeons & Dragons*, por que es para eso: para jugar a *Dungeons & Dragons*. Pocos mundos incluyen dentro de su idiosincrasia elementos tan *D&D* como los aventureros, la magia e incluso los eventos cataclísmicos. En los Reinos, la existencia de aventureros es el día a día, la magia se considera en todo (aunque tiene sus fallos claro), y los dioses, gobernantes y demás gente de alto nivel, saben que todo puede cambiar por un quitame allá esas Tablas del Destino. Y lo mejor de todo, es que tú, jugador, puedes cambiar las cosas al no haber una línea temporal escrita en piedra. Bueno, parece que doy por sentado que los conoces, pero puede que no sea así. Vayamos a ello.

Los Reinos Olvidados son un mundo de fantasía enorme. En ellos encuentras prácticamente cualquier ambientación medieval fantástica, desde junglas a glaciares, de Egipto a Inglaterra. En los Reinos, tienes los guerreros más peligrosos, los magos más poderosos, las mujeres más bellas y las mayores aventuras. Es un mundo espectacular. Asociaciones secretas como los aristas, las sombras o los Zenthárim, personajes como Elminster, Khelben o Drizzt Do'Urden, dioses como Mystra, Bane, Tempus, Talos, Sune... Es un mundo donde puedes marcar una diferencia, donde puedes luchar por lo que quieres, vivir las mayores aventuras, y disfrutar como un loco en el proceso. Muchas veces me he preguntado por que los Reinos son tan divertidos y no lo acabo de tener claro. Me dedico a disfrutarlos y punto. Hazlo tu también.

trimegistro



En contra

Una simple ojeada al *Reinos Olvidados* es más que suficiente para ver las horas de trabajo y el dinero que se han empleado en el libro. Es una superproducción del rol, el equivalente a lo que en cine serían *Independence Day* o *El Ataque de los Clones*. Y está claro que en superproducciones como éstas lo que se pretende es llevar al cine el mayor número de personas. Eso suele acabar motivando a las productoras para que hagan películas tipo *Disney* para toda la familia, películas de nulo riesgo y talento, basuras como las anteriormente mencionadas. Y esto mismo es lo que seguramente lleva a Wizards a hacer una basura como los *Reinos Olvidados*. Señores, han pasado unos cincuenta años desde que el amigo Tolkien nos regalase a Gandalf y su pandilla, ¿necesitamos que nos expliquen al Gandalf reciclado-cutrón-venido-a-menos que es Elminster? ¿Necesitamos a los elfos orgullosos y diestros de siempre? ¿Necesitamos, en definitiva, que nos vendan de nuevo los mismos clichés que compramos hace años? Desde luego que no. *RO* es un intento de crear en el lector una identificación inmediata con los estereotipos que ya conoce, para que no se líe; lo trata como a un niño o como a un imbécil. En consecuencia, me temo que si te gusta esta ambientación es porque has leído poco, o porque entras en uno de estos dos grupos. Como ya nos demostraron en el pasado, este es un mundo sin pies ni cabeza, en el que caben tanto los conquistadores de América a lo Pizarro de *Maztica*, como los faraones de *Anauroch*, como los samurais de *Kara-Tur*; da igual, con tal de que el pobre DM trabaje sobre seguro, no tenga que pensar, y le dé a sus jugadores la misma bazofia que llevan comiendo desde que eran pequeños. Esto es *D&D*, es FANTASÍA, la tierra de la imaginación, y aquí sobran los *RO*, la tierra de los refritos. Puede que hayas envejecido junto a los Reinos, y que tu mente ya no pueda procesar otra cosa que no sea el enano gruñón y de corazón de oro, y el misterioso mago; en este caso, lo siento. Pero si no es así, y lo que quieres es jugar a rol, vivir la fantasía, sorprenderte como lo hacías cuando empezaste en esto, ahí están los *Reinos de Hierro*, *Freeport*, las *Tierras Heridas*, o incluso el viejo *Dark Sun*. Tú eliges si prefieres entrar en un nuevo mundo por descubrir, con el que maravillarte, y en el que vivir emocionantes aventuras, o si prefieres volver a entrar en el Poney Pisador, para que pase lo de siempre.

jose padilla

FENG SHUI

INTRODUCCIÓN

Feng Shui es un juego diferente al resto, y no lo digo por decir. En España, y por mucho que nos quejemos en ocasiones, tenemos un envidiable surtido de títulos entre los que escoger. Con este panorama, creo que decidirse a publicar un nuevo juego supone depositar mucha confianza en él. Sobre todo, supone tener la firme creencia de que será capaz de cubrir un hueco no aprovechado en el mercado, y que será capaz de captar la atención de un montón de gente que cree que ya lo ha visto todo. Pues bien; yo creo que *Feng Shui* merece esta confianza, y que hasta que no hayáis jugado una partida no sabréis lo realmente diferente que es de los juegos que habéis conocido hasta ahora.

¿Cuántas veces, en el curso de una partida, os habéis sentido frustrados porque en el juego no es fácil hacer cosas que deberían ser sencillas en esa ambientación? Intentad hacer cosas como las que hace Legolas en los combates de la película de *El Señor de los Anillos* con el reglamento de *Rolemaster* y verás a qué me refiero. A menos que tu personaje tenga nivel sopotocientos, o tu DJ sea muy generoso con los puntos de experiencia, vas a tardar mucho, mucho tiempo en poder hacer cosas de ese calibre. Y esto, cuando uno se ha sentado a la mesa soñando con ser un caballero jedi capaz de hacer frente al mismísimo Darth Vader o el bárbaro más hábil desde Conan, puede resultar desilusionante. Estoy de acuerdo en que coger a un personaje desde pequeño y verlo crecer hasta convertirse en un gran héroe es algo enternecedor, pero en mis circunstancias actuales tengo suerte si juego cuatro partidas al año, y francamente, no estoy por la labor. Cuando juego, quiero divertirme. Quiero que mis cuatro horas de partida resulten tan entretenidas como irme a ver una buena película de acción con mis amigos.

En *Feng Shui*, esto está garantizado, porque es un juego que simula las películas de acción. Y no cualquier película de acción; no me refiero al último bodrio perpetrado por Schwarzenegger o Marc Dacascos. Me refiero al glorioso e incomparable cine de acción de Hong Kong, el de John Woo, Chow Yun Fat, Jet Li, Jackie Chan, Tsui Hark, Ringo Lam... Si los nombres que acabas de leer te han parecido platos de la carta de un restaurante chino, entonces te buscaré ejemplos más cercanos: ¿qué te pareció *Tigre y dragón*? ¿Te gustó *Cara a cara* (*Face/Off*)? ¿Adoras *Golpe en la Pequeña China*? ¿Qué películas crees que veían Tarantino y los tipos que dirigieron *The Matrix*? Pues esas películas no son más que las versiones hollywoodienses de las originales. De acuerdo, puede que tengan más presupuesto y que los efectos especiales sean mejores, pero en cuanto a frescura y originalidad, las películas de HK ganan por goleada. Es cierto que las hay malísimas, pero también hay un montón de joyas por descubrir.

Además, en *Feng Shui* vais a ser los héroes. Nada de ser meros peones en gigantescas tramas donde los antediluvianos te chulean constantemente sin que tú te enteres de nada. Nada de interpretar a un pescador primitivo con 37% en manejo de lanza que acaba de salir de su pueblo con la boina calada hasta las cejas. Nada de llevarles el botijo a esos PNJs tan guays que no cumplen las reglas y que son los PJs de nivel 35 del diseñador del juego y sus colegas (que por supuesto han jugado durante más tiempo que nadie). No, aquí eso no os va a pasar. Vuestros personajes son los héroes; héroes con mayúsculas, capaces de encargarse en solitario de toda una banda de mafiosos con sólo dos pistolas o incluso con los puños desnudos. Y eso desde el principio, nada de pasar veinte años de juego aprendiendo a los pies de un maestro y limpiando letrinas antes de poder hacer una misera patada giratoria con garantías.

Pero ser los héroes no significa que el éxito esté garantizado. En las películas de HK la acción y el drama van de la mano, y es perfectamente aceptable que todos los héroes mueran realizando el sacrificio final. Eso sí, con derecho a un emotivo monólogo mientras exhala el último suspiro en brazos de su mejor amigo. Faltaría más.



«Piensas que soy viejo y débil, ¿verdad? Bien, ¡pues enfréntate a mi Patada Voladora de Molino, glipollas!». El viejo maestro

LA GUERRA SECRETA BIENVENIDO AL INFRAMUNDO

Feng Shui os lleva a un mundo donde hay una guerra secreta. Una serie de facciones procedentes de distintas épocas, con planes a cuál más siniestro, se disputan el control del chi, la energía que da vida al mundo. Existen una serie de lugares especiales que intensifican el flujo de chi, y aquel que los controla tiene la fortuna a su favor. Si te las arreglas para poseer suficientes de estos lugares, adquieres el poder de controlar ni más ni menos que la realidad. ¿Deseas eliminar la magia del mundo? No hay problema. ¿Deseas ser el emperador de todas las cosas? Está hecho.

Estas conspiraciones son variadas y pintorescas. Tenemos a los Comedores de Lotos, hechiceros eunucos del año 69 después de Cristo que pactan con poderes diabólicos y dominan en secreto la China de la Dinastía Han. En 1850, una inflexible orden de monjes shaolin conocida como La Mano que Guía ha decidido que los únicos con la sabiduría suficiente para decidir el destino del mundo son ellos mismos. Enfrentados a ellos en esa época, y dominando la era actual tenemos a los Ascendidos, cuyos antepasados animales decidieron saltarse unos giros en la rueda de la reencarnación y convertirse directamente en humanos. Dado que la magia puede convertirlos permanentemente en animales de nuevo, son partícipes de una conspiración destinada a eliminar completamente la magia... y a aquellos que la practican. Y por último, el futuro pertenece a los Arquitectos de la Carne, que con una blasfema mezcla de magia y tecnología conocida como arcanería han creado un demencial estado totalitario en el 2056.

«...en Feng Shui vais a ser los héroes. Nada de ser meros peones en gigantescas tramas donde los antediluvianos te chulean constantemente sin que tú te enteres de nada.»

El viaje entre las distintas épocas (aquí llamadas coyunturas) se lleva a cabo a través del Inframundo o Reino Interior. Éste es un lugar misterioso conectado con nuestro mundo mediante una serie de portales ocultos existentes en las distintas épocas. Además de una abigarrada multitud de exiliados, marginados y tipos raros en general, en el Inframundo residen un par de facciones menores más: Los Cuatro Monarcas, que gobernaban una realidad que fue eliminada durante la guerra secreta y que intrigan constantemente buscando la forma de recuperar su poder, y los Jammers, un grupo de rebeldes anarquistas que han decidido acabar con la guerra de la forma más expeditiva posible: arrasando todos los lugares feng shui y posiblemente acabando con toda la humanidad en el proceso.

Obviamente, la gente normal no recibe consideración alguna en los planes de estas facciones. Y para defenderlos estáis vosotros, los Dragones. Realmente no es una organización formal y su origen no está nada claro; lo único cierto es que en cada momento, y en todas las épocas, siempre ha habido gente dispuesta a recoger este estandarte y luchar por el derecho a vivir libremente. Los Dragones han sido muchas veces aniquilados por completo, pero cuando sus enemigos los creen muertos definitivamente, otro grupo de héroes adopta el nombre y continúa la lucha. Acaba de pasar de nuevo, y esta vez, el turno os ha tocado a vosotros.

PERSONAJES LOS DRAGONES

¿Qué quienes sois vosotros? Pues sois los héroes arquetípicos de las películas: el joven e impulsivo experto en artes marciales, el viejo maestro de Kung Fu, el policía rebelde de métodos poco ortodoxos, el antiguo asesino a sueldo en busca de redención... Hay ni más ni menos que 26 arquetipos para escoger. Todos ellos admiten cierto grado de personalización, pero si no queréis complicaros la vida podéis coger las habilidades y características sugeridas por defecto en cada uno de ellos y empezar a jugar directamente. Lo importante es la fuerza de tu concepto, el resto irá definiéndose a medida que juegues.

No existe un sistema detallado de generación de nuevos arquetipos, pero eso no limita en modo alguno la galería de posibles personajes jugadores. Los arquetipos son bastante flexibles, y permiten acomodar muchos conceptos de personajes. En cualquier caso, prácticamente todos los suplementos de Feng Shui incorporan nuevos arquetipos, y en cuanto se adquiere experiencia con el sistema no es difícil diseñar arquetipos equilibrados.

«Aún siendo un modelo obsoleto puedo hacerte un considerable agujero en la cabeza- si fuera tú mejoraría un tanto esa actitud, consumidor». Cyborg

Lo que sí tienen todos los personajes es un gancho melodramático, es decir, una motivación última que les impulsa a meterse en líos y que el DJ puede aprovechar para implicarlos en las aventuras: desde el clásico "Vengaré la muerte de mi maestro" hasta el inmortal "Enamorado de su peor enemigo". Ningún cliché es demasiado manido, ninguna trama está demasiado vista; no importa tanto el punto de partida como lo que hagáis con ellos en el juego.

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Las capacidades innatas de los personajes se definen mediante 4 atributos principales (Físico, Chi, Mente y Reflejos) que a su vez se pueden subdividir en tres o cuatro atributos secundarios. Las capacidades humanas se valoran por lo general de 1 a 10, aunque por supuesto en Feng Shui este límite puede rebasarse. La lista de habilidades es relativamente corta (20) y está basada en los atributos. Cada habilidad posee tres componentes, capacidad física, conocimientos y contactos, lo que les da una cobertura muy amplia. Un personaje con la habilidad de artes marciales no sólo es capaz de pegar patadas (capacidad física), sino que además conoce la historia y filosofía de los distintos estilos (conocimientos) y sabe quiénes son los principales maestros y practicantes de cada uno de ellos (contactos). Las puntuaciones de habilidad se expresan como una bonificación (+3 o +5) que se suma al valor del atributo base para obtener lo que se conoce como valor de acción. Este valor es el que sirve de base para las tiradas.

TIRADAS

Los mecanismos básicos de Feng Shui son rápidos y sencillos, como todo en este juego. Las tiradas se hacen con dos dados de seis caras de distinto color. Uno es el dado positivo y el otro el negativo, y sus resultados se suman y restan respectivamente del valor de acción relevante del personaje para obtener el resultado. Esto es lo que se considera una tirada cerrada. Dado que esto genera resultados bastante regulares (dos de cada tres veces la desviación respecto a tu valor de acción no será superior a 2), también existen tiradas abiertas. En ellas, si en uno de los dos dados se obtiene un seis, ese dado se vuelve a tirar y el nuevo resultado se suma al total del dado. Esto permite que, ocasionalmente, un personaje logre hacer cosas imposibles... o meta la pata hasta el fondo. Adicionalmente, si se obtiene un doble seis se considera que ha pasado algo excepcional, bueno o malo. Esto dependerá de si la tirada finalmente tiene éxito o no.

El éxito se determina como de costumbre, comparando el resultado de acción con la dificultad fijada de antemano por el DJ. Lo bien que se hace o lo lamentable del fallo depende de por cuanto se supera o se deja de alcanzar la dificultad. Para que os hagáis una idea del nivel medio de los personajes, aquí va un ejemplo: un experto en artes marciales tiene de partida un valor de acción de 15 en esa habilidad: esto le permite caminar por el ala de un avión en pleno vuelo con un resultado en la tirada de +0, subir corriendo por una superficie vertical con un resultado de +3 (!), y parar balas con una espada o unos nunchakus con un resultado de +5 (!!!). Y aún no hemos hablado de hacer verdaderas virguerías...

VIRGUERÍAS

Así se llaman los poderes o capacidades especiales que poseen los personajes de Feng Shui. Hay varias categorías: de armas, mágicas, sobrenaturales, de animal transformado, de kung fu y de equipo arcanagético. Las virguerías están organizadas de forma distinta de acuerdo con su categoría. Las de armas son una serie de capacidades especiales que proporcionan modificadores a la realización de las acciones.



Las de kung fu son poderes con un determinado coste en chi que están organizados en sendas que establecen los prerequisites para poder adquirirlos. Los animales ascendidos deben escoger sus poderes de una lista vinculada al animal del cual descienden, mientras que los magos dominan dos o tres áreas de la magia (Adivinación, Influencia, Descarga...) y pueden realizar hechizos o efectos mágicos basados en estas capacidades. Las criaturas sobrenaturales como ogros y fantasmas pueden disponer de virguerías como tentáculos o inmunidad al daño, mientras que las personas equipadas con implantes arcanergéticos adquieren virguerías que reflejan sus capacidades aumentadas.

Así, los cyborgs del 2056 pueden tener un par de alas arcanergéticas que les permitan volar, mientras que un viejo maestro de kung fu podrá saltar enormes distancias gracias su virguería Salto Prodigioso. Un policía rebelde es capaz de liquidar decenas de esbirros de la mafia con un uso liberal de la virguería Baño de Sangre, mientras que un demonio del año 69 puede utilizar un repugnante vómito corrosivo como arma en combate. Como os podéis imaginar, la interacción entre estas capacidades tan variadas hacen que la acción en *Feng Shui* sea de lo más interesante. Y la variedad no termina aquí. Algunos arquetipos disponen además de virguerías extraordinarias que contribuyen a hacerlos únicos; por ejemplo, el espía hace que los villanos no puedan resistirse a contarle sus planes, mientras que el héroe por accidente es todo un experto utilizando cualquier tipo de armas improvisadas, como botellas de cerveza o tacos de billar. Desde luego, uno no puede quejarse de falta de opciones.

COMBATE

Como os podéis imaginar, este es uno de los puntos fuertes del juego. El tiempo de un combate se divide en secuencias de unos tres segundos. Cada secuencia se divide a su vez en un número variable de tomas. Al inicio de cada secuencia cada personaje implicado hace una tirada de iniciativa, que determina en qué orden actúa y de cuántas tomas dispone para realizar acciones. Cada acción (disparar, recargar, etc) consume un número de tomas, y cuando todos han agotado las tomas disponibles se inicia otra secuencia.

Otro aspecto peculiar del juego (aunque no totalmente original) es la existencia de dos tipos de PNJs: los extras y los protagonistas. Los extras son mera carne de cañón y su única ventaja es que son muchos, aunque caen como moscas. Los protagonistas, en cambio, son aquellos malvados que tienen nombre propio, y son tan duros como los PJs. Os garantizo que las pasareis canutas para cargaros a un malo; la mayoría de ellos volverán y volverán para seguir haciéndolos la vida imposible.

Lo que realmente hace único el combate en *Feng Shui* son las proezas y el medio de determinar la dificultad de las tiradas. El sistema de juego lógicamente quiere recompensar a los jugadores que hacen cosas creativas, y para ello la dificultad de las tiradas se valora del siguiente modo: si el resultado de un ataque es que, por ejemplo, un extra queda fuera de combate, entonces la dificultad es la misma, independientemente de lo elaborado que este sea. Es decir, es tan difícil acercarte a un tipo y dejarle fuera de combate de un puñetazo en la barbilla, que pegarle una patada a una bola de billar para hacerla saltar en el aire y acto seguido pegarle otra patada para darle con ella en la frente al extra. Es más, el primer ataque tiene negativos por ser soso y aburrido. Es más, si el DJ considera que tu ataque lo merece, ¡puedes ganar un bonificador por espectacularidad! ¿Quién da más?

Cuando un personaje intenta hacer una acción que le proporciona un beneficio adicional (es decir, derriba a dos extras con un único ataque, además consigue recoger un valioso jarrón antes de que se rompa contra

el suelo, consigue de paso ponerse a cubierto, etc.), la proeza tiene algo más de dificultad, pero tampoco demasiado para tipos de la categoría de nuestros personajes. Las proezas también cubren acciones no ofensivas pero arriesgadas, como permanecer agarrado a los bajos de un coche en mitad de una persecución o saltar y agarrarse del gancho de una grúa a veinte metros del suelo.

Obviamente, el escenario de los combates cobra un protagonismo que a menudo no se ve en otros juegos. No es lo mismo pelear en un parque de atracciones tratando de mantener el equilibrio en la montaña rusa que tirotearse entre los pasillos de un supermercado. Pese a esto, en el libro se recomienda no utilizar mapas para no limitar la imaginación de los jugadores. Por ejemplo, si un tiroteo tiene lugar en una fundición, es razonable que yo le diga al DJ: "Disparo a la cadena que sujeta un caldero de metal fundido para que este caiga sobre los matones de las triadas que nos disparan desde detrás de las vagonetas." Si al DJ esto le parece bien, pues adelante, hay un caldero con metal fundido sobre ellos. Pobrecillos.

Aparte de esto, hay miles de pequeños detalles que hacen que los combates de *Feng Shui* tengan el verdadero sabor pelicular: las explosiones y las armas automáticas los destrozan todo, pero matan poco; si usas una escopeta de corredera y haces el gesto y el ruido "KA-CHINK" para amartillarla antes de disparar ganas un +1 al daño; los personajes se curan enseguida, sus trajes terminan destrozados y ensangrentados, pero cuando se limpian sólo tienen un balazo en el hombro que con un vendaje ya no molesta; los chalecos antibalas sólo sirven para que parezcas más gordo y te peguen un tiro en la cabeza...

VIAJE POR EL TIEMPO PARADOJAS DE LA HISTORIA

Otra de las cosas que suelen complicar la vida de todos los DJs en los juegos de rol es el viaje por el tiempo. No obstante, este aspecto en *Feng Shui* está muy bien atado sin resultar limitante. Se parte de la base de que el único objetivo del viaje por el tiempo es permitir que los demonios del año 69 puedan darse cuantitas con los mafiosos modernos y con los cyborgs del futuro, así que lo de las paradojas y demás sobra.

Las soluciones a estos problemas son bastante sencillas: en primer lugar, la realidad es elástica, y si matas al abuelo de Hitler en 1850 para que éste no nazca, lo único que consigues es que la II Guerra Mundial la organice un tipo muy parecido, pero que se llama Hynkel. Para cambiar la historia de forma permanente, tienes que adueñarte de lugares feng shui. Segundo, el viaje entre coyunturas sólo puede hacerse a través del Inframundo, y la distancia temporal entre ellas es fija; esto es, si pasa un día en 1850 y viajas al 69, en esta coyuntura también ha pasado un día. Esto hace que no puedas volver a tu propio pasado. Tercero, la clásica "carta desde el pasado" para avisarte a ti mismo de un peligro siempre falla. Las oficinas del bufete de abogados se quemarán, el mensajero que la custodia la perderá, etc. No se pueden eliminar los antecedentes de algo que ya ha pasado en el juego.

Sólo el dominio de un gran número de lugares feng shui hace posible los cambios permanentes de la Historia. Estos cambios se llaman giros críticos, y tienen un efecto devastador. Sólo las personas que han visitado el Inframundo tienen la capacidad de conservar sus recuerdos cuando se producen; de pronto, un día al despertarte el mundo entero ha cambiado, y tienes que investigar quién eres ahora... o peor aún, el mundo puede haber cambiado tanto que ya no existas en la nueva realidad, en cuyo caso estarás condenado a unirse a los exiliados del Inframundo.

«...preparad vuestro espíritu, cargad vuestras Berettas y preparaos a defender la libertad, la justicia y el derecho a vestir con clase. La guerra secreta os está esperando.»

La mecánica de los viajes por el tiempo en *Feng Shui* deja abiertas intrigantes posibilidades. Se pueden crear giros críticos que modifican sustancialmente las condiciones de juego, o pueden abrirse portales a nuevas coyunturas en el Inframundo... ¿qué tal una coyuntura pulp en los años 30, con nazis y gangsters?

EL RESTO DE COSAS

Además de los capítulos en los que se recogen las cosas que he mencionado hasta ahora, en el libro encontrareis también recomendaciones para dirigir *Feng Shui*, un corto bestiario, una guía de Hong Kong y de los protagonistas de la guerra secreta en la ciudad, y un escenario de introducción. Completa el conjunto una guía introductoria al cine de acción de Hong Kong (adaptada a la historia de estas películas en España) especialmente útil para aquellos que no están familiarizados con el género.

LO BUENO

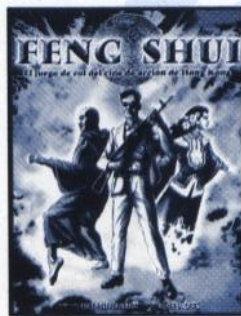
Este juego tiene claro lo que quiere conseguir, y yo diría que lo consigue con nota. Quiere que la experiencia de jugarlo sea rápida y entretenida, como una buena película de acción, y para lograrlo pone todo, tanto ambientación como mecánica, al servicio de este fin. Eso hace que tenga algunas de las reglas y conceptos más originales que he visto últimamente en un juego. Su otro gran mérito es que, pese a partir de los arquetipos más trillados del género, logra hacer cosas nuevas y divertidas, y lo que es más, hace que tanto los jugadores como los DJs piensen de forma distinta y sean creativos. Si quieres un juego que suponga un verdadero cambio de tercio respecto a tu campaña habitual, no lo pienses más y pruéballo.

LO MALO

A veces el juego induce a correr tanto que se pierde la profundidad. Requiere unos jugadores y un DJ con criterio para distinguir cuándo una escena de investigación o un dialogo entre personajes ralentiza el ritmo y cuándo es necesaria para que la trama tenga sentido y gane riqueza. Reducir el juego a una mera sucesión de combates es perderse mucho de lo que puede ofrecer. Otro problema que suele aparecer en el juego es que los personajes son demasiado diferentes y a menudo forman un grupo muy heterogéneo. En general, las películas de acción están protagonizadas por un héroe solitario (*Hervidero*) o por una pareja (*The Killer*), y un grupo habitual de 4-5 personajes no encaja demasiado bien en este patrón. Los ganchos dramáticos ayudan a guiarlos para que sus intereses coincidan, pero en muchos casos el DJ tiene que sudar para que el grupo no se disgregue.

Respecto a la viabilidad de las campañas tengo también algunas dudas: las aventuras sueltas funcionan muy bien, pero sacar adelante una serie de ellas requiere esfuerzo, particularmente por parte del DJ. Es fácil ser creativo durante una sesión o dos, pero mantener el nivel en una campaña exige que trabajas mucho para seguir sorprendiendo a tus jugadores con nuevas situaciones, villanos y proezas.

Hay un aspecto donde sí tengo quejas, y graves. Echo de menos una sección de armas de combate cuerpo a cuerpo y virguerías específicas. Algunas sendas fu tienen virguerías que requieren el uso de armas de cuerpo a cuerpo, pero eso es todo. Y no me puedo creer que en ninguna parte del libro haya una simple lista de armas que incluya armas exóticas como la vara de triple sección, las espadas garfio y el látigo de nueve segmentos. Y si hay una virguería llamada "Dos Cañones Humeantes", ¿por qué no hay otra que se llame "Dos Espadas Relampagueantes"? Tampoco hubiera venido mal una lista con una breve descripción de estilos de artes marciales. Con lo que disfrutaron los jugadores diciendo que su personaje practica Muay Thai o que domina el estilo de la serpiente...



Libro básico Feng Shui

Feng Shui

Edge Entertainment

cubierta color rústica

interior 256 páginas b/n



Burning Shaolin

Feng Shui / D20 System

Edge Entertainment

cubierta color rústica

interior 32 páginas duotono

LA EDICIÓN

La edición de Edge Entertainment de *Feng Shui* se corresponde con la edición de Atlas Games. El libro tiene 256 densas páginas en blanco y negro encuadernadas en tapa blanda, con un papel y un encolado de calidad aceptable. En lo referente a la maquetación, se nota el ya habitual esfuerzo de esta editorial por llevar a cabo algo más que una simple traducción al castellano; han rediseñado el logotipo, mejorándolo bastante, y el interior está lleno de detalles bonitos, como esas monedas chinas que enmarcan los números de página, o esos guerreros de terracota de los márgenes. Esto también se aplica a las nuevas ilustraciones interiores, que transmiten adecuadamente el tono del juego, y cuya calidad va desde simplemente correcta a realmente buena.

La traducción logra algo difícil: pasar desapercibida la mayor parte del tiempo y a la vez crear un lenguaje propio coherente para la ambientación. Hay algunas pequeñas erratas aquí y allá, pero nada que desluzca el resultado general.

El libro está bien organizado, con 18 capítulos repartidos entre las secciones del jugador, del DJ y del mundo de juego, e incluye un práctico resumen de reglas que puedes dar a tus jugadores. El índice es completo y útil, y la ficha clara y bien diseñada.

SUPLEMENTOS

En la página 7 podrás encontrar información sobre el primer suplemento de *Feng Shui*, *Burning Shaolin*. Una emocionante aventura de una nueva línea llamada Coriolis, que esta ocasión conjuga *Feng Shui* y sistema D20.

CONCLUSIÓN

Feng Shui es un juego diferente y merece la pena probarlo, por lo menos una vez. Tal vez no sustituya al juego con el que jugáis vuestra campaña regular, pero sí que os proporcionará unas entretenidas sesiones de juego de vez en cuando. Si lo que os he contado hasta ahora no os ha convencido, volved a vuestros vivos de *Vampiro* a sentir Angustia Interna™, a vuestra interminable campaña de *Hackmaster* y a las películas de Ingmar Bergman, y seguid haciendo lo de siempre. En caso contrario, preparad vuestro espíritu, cargad vuestras Berettas y preparaos a defender la libertad, la justicia y el derecho a vestir con clase. La guerra secreta os está esperando.

cesar uñeri



jonathan tweet

entrevista exclusiva

Inaugurando nuestra sección de entrevistas, tenemos a un invitado de lujo, Jonathan Tweet. Ha sido uno de los tres principales creadores de la nueva edición de D&D, y a él le debemos también juegos como *Ars Magica*. En esta charla en exclusiva para RPG, J. Tweet nos cuenta los entresijos de D&D, un poco de su historia como diseñador de juegos, y lo mucho que le gustó la película de D&D.

RPG Para empezar, preséntate a los jugadores españoles. ¿Cómo te iniciaste en la creación de JDR, y cuáles son los juegos y suplementos más importantes que has escrito hasta ahora?

JONATHAN TWEET En 1978 tenía 13 años y muy poco dinero. Jugaba a *Dungeons & Dragons*, pero para poder jugar a un juego de rol de ciencia ficción, tuve que escribirlo yo. Me hice profesional en 1987 cuando Mark Rein-Hagen y yo sacamos *Whimsy Cards*. Estas cartas servían para que los jugadores pudiesen sugerir cambios en la trama en mitad de una partida de rol. Poco después de eso hicimos *Ars Magica*, un JDR sobre magos en la Edad Media. Tiene un sistema de reglas limpio y efectivo, pero también fomenta la interpretación de los personajes y la importancia de las tramas. Unos años más tarde, escribí el juego de rol *Over the Edge*, que trata sobre la extrañeza de los tiempos modernos. Es un viaje sin límites por el lado más oscuro de mi imaginación. Y una joven empresa llamada Wizards of the Coast me contrató para que revisase el JDR *Talislanta*, que iba a sacar su 3ª edición. Entonces fui contratado a tiempo completo en Wizards, y saqué mi juego *Everway*, que es un JDR de tono fantástico en el que se usan imágenes y símbolos en vez de dados.

RPG ¿Cómo fue el desarrollo de D&D en líneas generales? ¿Qué elementos has tomado de tus anteriores juegos?

Peter Adkison dejó claro que teníamos libertad para cambiar el juego, siempre que los cambios lo hiciesen mejor. Tuvimos mucha más libertad para cambiar y mejorar el juego de la que tuvieron los diseñadores de la segunda edición.

JT El núcleo duro de reglas del nuevo D&D se acerca mucho al sistema que creé para *Ars Magica* en 1986. Aunque eso no debería ser ninguna sorpresa, porque el sistema de *Ars Magica* se desarrolló a partir de mi versión particular de D&D, que escribí cuando estaba en el instituto.

El nuevo D&D también comparte con *Ars Magica* y la 3ª edición de *Talislanta* el enfoque metódico que reciben la magia y las capacidades especiales. Aprendí mucho sobre cómo definir un sistema de magia en mi anterior libro, y eso se nota en el nuevo D&D. También es cierto que muchos de

los elementos de los personajes de D&D reflejan mi compromiso personal de darle a la gente material con el que merezca la pena jugar. He descrito cada clase, raza y alineamiento no malvado, de forma que tengan un lugar en el juego, y que puedan proporcionar una experiencia rolística que algunos jugadores disfruten. Este compromiso también se ve en *Ars Magica* y en la 3ª edición de *Talislanta*.

Otra de mis preocupaciones fue darle a los jugadores ejemplos concretos e información consistente. Este enfoque tiene menos que ver con las reglas en sí, y más que ver con cómo las presentamos. Creo que los diseñadores de juegos deberían hacer el trabajo pesado para hacerle más fácil las cosas a los jugadores. Por eso las reglas incluyen personajes de ejemplo, tablas de PNJs, breves descripciones de los hechizos en las listas de hechizos, ejemplos de nombres por raza, etc.

RPG Estás acostumbrado a crear juegos desde sus cimientos, pero en D&D has tenido que partir de un material ya escrito y que lleva años usándose. ¿En cuánto ha limitado esto tus ideas sobre lo que debía ser el juego? ¿Qué te has dejado en el tintero por alejarse demasiado de la idea previa de D&D que todo el mundo tiene?

JT Ya he trabajado desarrollando nuevos conceptos para JDR ya existentes, además de crear juegos totalmente nuevos. Mi primer proyecto para Wizards fue desarrollar las reglas para la 3ª edición de *Talislanta*. Ese proyecto era más pequeño que D&D, y resultaba más fácil trabajar en él, pero me proporcionó una valiosa experiencia a la hora de trabajar con sistemas de reglas y ambientaciones ya existentes.

En cualquier caso, el material previo limita inevitablemente lo que puede hacer el diseñador. Pero para el nuevo D&D las limitaciones fueron mínimas. En primer lugar, Peter Adkison dejó claro que teníamos libertad para cambiar el juego, siempre que los cambios lo hiciesen mejor. Tuvimos mucha más libertad para cambiar y mejorar el juego de la que tuvieron los diseñadores de la 2ª edición. En segundo lugar, todos los diseñadores involucrados en el proyecto teníamos una idea bastante clara de lo que había que hacer para mejorar el juego sin convertirlo en un juego diferente.

Le estoy muy agradecido a John Nephew de Atlas Games por haberme dado la oportunidad de ver *Over the Edge* publicado. Es un juego tan extravagante que nunca lo habría diseñado si hubiese pensado en publicarlo.

En cierto modo, la nueva edición de *D&D* se parece más al básico que la anterior versión. En vez de limitarnos a cambiar el juego, empleamos parte de nuestro tiempo a deshacer algunos cambios. El sistema de talentos/pericias de la 2ª edición no era muy "dungeonero". Había que sacar números bajos en vez de altos en las tiradas, y tenía muy poco o nada que ver con el nivel del personaje. El sistema no encajaba con el resto de las reglas. Quitamos los talentos/pericias y ahora tenemos un sistema de habilidades que se parece más a lo que tenía que ser *D&D*: intentas obtener una tirada alta, y tu nivel tiene mucho que ver con lo bueno que eres en la habilidad. Ese es sólo un ejemplo de cómo cambiamos el juego para hacerlo más fiel a sí mismo.

RPG ¿Cuál fue el cambio de AD&D 2ª Edición a *D&D* más difícil de aceptar por los playtesters?

JT El aspecto en el que, con mucho, encontramos una mayor resistencia fue la iniciativa "cíclica", es decir, tirar iniciativa una sola vez por combate en vez de tirar cada asalto. Mucha gente odió esa idea desde que la oyó por primera vez, pero a la mayoría de los jugadores ha acabado gustándole el cambio, ya que la iniciativa cíclica hace que los combates sean más rápidos.

Después de una sesión de playtesting, uno de los jugadores me dijo que la iniciativa cíclica era inaceptable porque resultaba demasiado deprimente perder la iniciativa "cada asalto" por una sola tirada. Así que le pregunté sobre la sesión que acabábamos de jugar: ¿En qué combates había perdido la iniciativa y en cuáles la había ganado? No se acordaba. ¿Por qué? Porque no importaba realmente. No le deprimía en absoluto perder la iniciativa "cada asalto" porque la naturaleza cíclica del combate hace que el orden en el que actuaban los personajes se convirtiese en algo casi totalmente irrelevante. Hay quien sigue prefiriendo tirar la iniciativa cada asalto. Y eso es lo bueno de *D&D*, lo fácil que es de modificar a tu gusto.

RPG Los manuales de *Player's Option* de AD&D 2ª Edición ya ofrecían nuevas posibilidades de creación de personajes que, con otras reglas, se han conservado en *D&D*. ¿No dieron estos libros el resultado que se esperaba?

JT Los libros de *Player's Option* se sacaron con la intención de que fuesen opcionales, no para definir las nuevas reglas que debían usar todos los jugadores de *AD&D 2ª Edición*. Es normal que los nuevos sistemas que se estrenaron en estos libros no hayan sido incluidos directamente en el nuevo *D&D*. De hecho, como libros opcionales, los *Player's Options* podían llegar a ser muy complicados. El nuevo *D&D* tenía que gustar tanto a los amantes de las reglas complicadas como a los amantes de las reglas simples. Las nuevas reglas del *D&D* tenían que ser más claras y directas de lo que podían ser las reglas opcionales.

RPG La evolución del aspecto visual de *D&D* respecto a la anterior edición es obvia. Si en este respecto el juego se ha puesto al día con respecto a los demás JDR del mercado, ¿podemos esperar que el nuevo material editado para *D&D* también actualice el antiguo "Código ético de TSR" para tener en cuenta a un público más adulto, que ha crecido con el juego?

JT Wizards ya ha actualizado su código ético, y puedes esperar ver material de Wizards que no hubieses visto antes. Por ejemplo, volvemos a llamar "demonios y diablos" a los demonios y los diablos.

Gracias a la licencia D20 y a la Open Gaming License, el *D&D* va a ser el estándar más de lo que ha sido en los últimos 30 años.

RPG ¿Qué parte de las reglas de *D&D3* te ha sido más difícil escribir?

JT Los precios de los objetos mágicos fueron el elemento más difícil de las nuevas reglas. Los precios de cada objeto mágico sirven de ejemplo para lo que decía antes de estar comprometidos a realizar el trabajo pesado para que los jugadores reciban más por su dinero y les sea más fácil jugar. Nos habría sido más fácil dejarles a los jugadores y DMs la labor de hacer sus propias reglas de precio de objetos mágicos, y de lo que hace falta para construirlos. Pero hicimos ese trabajo por los jugadores.

Los precios eran difíciles de calcular porque los objetos mágicos son tan variados que es imposible medir su valor objetivamente. Pero sabíamos que el proceso de asignar estos precios también nos ayudaría a comprender y definir mejor los objetos mágicos.

RPG Durante mucho tiempo casi todos los JDR tenían AD&D como principal referencia, ya fuese siguiendo su camino, o diferenciándose lo más posible de él. ¿Crees que *D&D* va a suponer un nuevo estándar en los JDR, o crees que el mundo de los JDR es ya demasiado amplio como para que nadie pueda marcar una tendencia definida?

JT Gracias a la licencia D20 y a la open gaming license, el *D&D* va a ser el estándar más de lo que ha sido en los últimos 30 años. Por "estándar" no quiero decir el mejor, quiero decir que es el juego con el que va a ser lógico que la gente compare su JDR.

RPG Las licencias de D20 de nuevos y antiguos juegos llenan el mercado. Muchos aficionados piensan que algunas de estas conversiones a D20 no aportan nada a los juegos originales, e incluso los empeoran. ¿Piensas que las licencias del sistema D20 están siguiendo un desarrollo lógico y positivo para el mercado (piensa en un *Ars Magica* o en un *Over The Edge* en versión D20)?

JT Es posible que, para un título determinado, un buen diseñador pueda crear un sistema mejor para el juego de lo que sería D20. Pero el sistema D20 tiene la tremenda ventaja de que muchos jugadores lo conocen ya, de que ha sido objeto de multitud de pruebas de juego, y de que tiene todo tipo de reglas. Diseñar un sistema de juego bueno y equilibrado es tan difícil, que muchos juegos nuevos se beneficiarían si se basasen en el sistema D20. Además muchos juegos tendrán mejores ventas si son compatibles con D20.

Creo, por ejemplo, que el sistema D20 no es el ideal para *Ars Magica* ni para *Over the Edge*. Pero también creo que los dos juegos serían jugables en el sistema D20, y jugar uno de estos juegos con el sistema D20 les aportaría tanto a los directores de juego como a los jugadores un montón de reglas adicionales ya escritas sobre dotes, criaturas, hechizos, poderes psiónicos, armas, reglas opcionales, etc, con las que jugar.

RPG ¿Qué juego, libro, película, o cómic te gustaría que se llevase al sistema D20?

JT *Gamma World*, un viejo JDR postapocalíptico de TSR, con mutantes y pistolas de rayos. No me gusta especialmente la idea de adaptar libros, películas, y cómics, a los JDR. Las ambientaciones que son fantásticas para esos medios, no lo son necesariamente para el rol.

La ambientación de *Gamma World* es, sin embargo, magnífica para jugar a rol. El juego tiene poderes extraños, grandes pistolas, criaturas terribles, facciones políticas y militares, y una ambientación de lo más flexible. Ya estoy tomando notas para una campaña de *Gamma World* en el sistema D20 que me gustaría dirigir algún día. La habría empezado ya si no estuviese dirigiendo ahora mismo una campaña de *D&D* bastante buena.



Jonathan Tweet trabaja como diseñador para Wizards of the Coast, liderando actualmente el equipo de diseño de la tercera edición de *Dungeons & Dragons*. Desde 1986, trabaja como *freelance*, se autoedita material y trabaja en empresas de la industria de los juegos a tiempo completo.

Jonathan ha diseñado varios juegos de rol:

Ars Magica (1987, coautor con Mark Rein-Hagen) es un juego sobre magos medievales. Ganó el *Gamers Choice Award* por el mejor juego de fantasía de 1987.

Over the Edge (1992, con Robin D. Laws) es un surrealista juego de rol que se desarrolla en el mundo contemporáneo. Un extraño entorno sin reglas que se ha convertido en todo un juego de culto.

Everway (1995) un juego de alta fantasía de diseño único.

Además, Jonathan ha desarrollado suplementos para AD&D (*Maztica*, *Dark Sun*, y manuales básicos), *Magic: The Gathering* (*Quick Start Set* y *Portal*), *Netrunner*, *RuneQuest*, *Talisanta* y *Cyberpunk*.

También me gustaría ver *Tekumel* en D20. *Tekumel* es el extraño y maravilloso mundo de fantasía y ciencia ficción de M.A.R. Barker. Llevo tiempo deseando ver la ambientación de *Tekumel* con unas buenas reglas. Va a salir con el sistema Tri-Stat de *Big Eyes Small Mouth*, que podría funcionar relativamente bien. Además me gustaría que *Arduin* saliese en una edición compatible con el sistema D20. *Arduin* es una ambientación de alta fantasía con cantidad de monstruos, hechizos, objetos mágicos, y más. No estoy seguro de la dirección que va a seguir esa ambientación.

RPG ¿Qué juegos, injustamente olvidados, merecen según tú una segunda oportunidad?
JT *Arduin* y *Gamma World*, por eso me gustaría verlos como productos D20.

RPG Algunos de tus creaciones, como *Ars Magica* o el sistema D20, han influido profundamente en conceptos básicos de los JDR. Desde esa posición privilegiada ¿cómo ves el desarrollo de los JDR en los próximos, digamos, 5 años? ¿Piensas que estarán más relacionados con los ordenadores, que se volverá a los juegos más detallistas?
JT No estoy muy seguro de la dirección que van a seguir los JDR. Me gusta pensar que la licencia D20 hará más fácil que nunca que los diseñadores de JDR compartan sus ideas con la gente que compra sus productos. Lo peor de la industria de los JDR siempre ha sido que las buenas ideas pasan desapercibidas porque cuesta mucho aprender a jugar a un nuevo juego. La mejor aventura de *RuneQuest* del mundo no le sirve para nada a un jugador de *Fantasy Hero*. Si se escriben más productos en la *lengua franca* de D20, la buenas ideas se usarán más en las partidas. Con respecto a los juegos de ordenador, *Neverwinter Nights* es el primer juego de ordenador basado en *D&D* al que he querido jugar. Puede que cambien los juegos de aventuras tal como los conocemos. Cualquier juego que me ofrezca buenos gráficos y una gestión informática sólida, y que conserve la libertad creativa de un JDR de mesa, se merece que le eche un vistazo.

RPG Dijiste en una ocasión que *Over the Edge* es tu juego más personal. Ahora que parece que se está reavivando el interés en el juego, con la salida de un nuevo suplemento y su futura salida en español, ¿qué piensas del juego ahora, tanto tiempo después de escribirlo? ¿Qué crees que le da a este juego un lugar tan especial entre los JDR?

JT Le estoy muy agradecido a John Nephew de Atlas Games por haberme dado la oportunidad de ver *Over the Edge* publicado. Es un juego tan extravagante que nunca lo habría diseñado si hubiese pensado en publicarlo.

Over the Edge tiene un lugar especial entre los JDR por la misma razón por la que tiene un lugar humilde: es claramente el resultado de un trabajo totalmente personal. Algunas personas conectan con este juego de un modo en el que no conectan con los juegos diseñados para tener una aceptación más amplia.

Otro aspecto importante de *Over the Edge* es que aprovecha al máximo todos los elementos propios de los JDR como medio de entretenimiento. En un juego de ordenador, tienes que elegir entre las opciones que el programador ha preparado para ti. En un juego de tablero, eliges entre las opciones que el diseñador ha creado para ti. Pero los JDR te dan la oportunidad de hacer cosas realmente originales. Por eso *Over the Edge* no tiene clases de personaje, lista de habilidades, características, ni otras reglas estrictas. La sensación de "todo vale" se extiende desde la mecánica de juego hasta la ambientación.

RPG ¿Qué partidas tienes en curso en estos momentos (o es que son ciertos los rumores de que has dejado el rol para dedicarte en exclusiva a tu invencible mazo de *Pokemon*)?

JT Juego a los juegos de cartas de *Xena* y de *Sailor Moon* con mi hija de 6 años, pero mi corazón está en mi campaña de *D&D*. Cuando estuve seguro de que las reglas de *D&D* funcionaban, dejé de dirigir partidas de "dungeons" de playtesting, y empecé a dirigir una campaña más orientada hacia la trama, que basé en algunas ideas cosmológicas que me rondaban por la cabeza. Quería ver si podía usar *D&D* para jugar al tipo de aventuras extrañas e idiosincrásicas que a mí me divierten. Cuando empecé la campaña, hacía 18 años que no había dirigido *D&D*. La campaña tiene ahora año y medio, y es una de las mejores que he dirigido. Mejor que mi última campaña de *Everway*, y tan buena como mi campaña original de *Over the Edge*.

RPG Y para terminar... Esta revista se edita en España. Y no mandaremos copias a tus jefes. Sé sincero y, ahora que nadie te escucha, dinos lo mucho que te ha gustado la película de *D&D*.

JT Bueno, me gustó más que la *Amenaza Fantasma* y más que *Gladiator*. Pero la verdad es que odio esas dos películas.

dario aguilar

RPG magazine quiere agradecer al Departamento de Relaciones Públicas de Wizards of the Coast y en especial a Vera Cheng y Jack Sabin el que no eliminasen ninguna de nuestras preguntas realizadas en esta entrevista, así como que dejasen contestar libremente a Jonathan Tweet todas y cada una de ellas, o al menos eso esperamos...

ayuda de juego cyberpunk 2.0.2.0.

A principios del Siglo XXI la TYRELL CORPORATION desarrolló un nuevo tipo de robot llamado NEXUS, un ser virtualmente idéntico al hombre y conocido como *replicante*. Los *replicantes* conocidos como NEXUS 6 eran superiores en fuerza y agilidad, y al menos iguales en inteligencia, a los ingenieros de genética que los crearon.

En el espacio exterior, los *replicantes* fueron usados como trabajadores esclavos, en la arriesgada exploración y colonización de otros planetas. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de combate de NEXUS 6 en una colonia, los *replicantes* fueron declarados proscritos en la Tierra bajo pena de muerte.

Brigadas de policía especiales con el nombre de UNIDADES BLADE RUNNER tenían ordenes de tirar a matar al ver a cualquier *replicante* invasor.

A esto no se le llamó ejecución.

Se le llamó retiro.

BLADE RUNNER



BLADE RUNNER / CYBERPUNK

Como podemos observar en el libro de reglas de *Cyberpunk 2.0.2.0*, *Blade Runner* está incluida como parte de la filmografía obligada para captar el ambiente del juego. Para muchos, esta película, basada en la novela de Phillip K. Dick ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, supone la única referencia visual válida del mundo cyberpunk, tanto en lo que respecta al juego de rol propiamente dicho, como en lo que respecta a la literatura adscrita a este subgénero de la Ciencia Ficción. Las andanzas de Deckard en busca de la banda de replicantes de Roy Batty han inspirado más de una partida pero, al contrario de lo sucedido con *Hardwired*, no se ha publicado ningún complemento que ayude al árbitro de *Cyberpunk* a situar a sus jugadores en una ambientación tan atrayente como ésta. Intentaremos suplir esta falta, y hacer posible que los jugadores de *Cyberpunk* puedan recrear en sus mesas toda la emoción y profundidad de esta magnífica película.

EL MUNDO: LOS ANGELES 2019

El mundo descrito por Philip K. Dick en su novela está caracterizado principalmente por el éxodo humano hacia las colonias del espacio exterior, protagonizado por millones de personas que huyen de la pobreza de recursos de todo tipo que azota al globo terráqueo, y de un brutal efecto invernadero de carácter global producido por un conflicto nuclear a escala reducida, la Guerra Mundial Terminal (World War Terminus), que produce una lluvia ácida casi permanente y toneladas de polvo radioactivo. Esta condiciones medioambientales han acabado con casi todas las especies animales conocidas. Eso sin contar la población diezmada por la guerra y las enfermedades, entre las que han proliferado con especial virulencia las de carácter mental. Sólo los más preparados pueden abandonar la tierra, ya que todo aquel que desee trasladarse a las colonias debe someterse a unos rigurosísimos controles médicos que imposibilitan el que ningún afectado por una enfermedad genética o patológica pueda importar su mal al "Nuevo Mundo" espacial. Y esto en un sitio en el que

tienes que proteger tus genitales con coqueras de plomo para evitar la esterilidad es mucho decir. De este modo, nos encontramos con una tierra sucia, pobre, y llena de desperdicios, en la que luchan por sobrevivir aquellos que no quieren o no pueden dejar la Tierra.

A consecuencia de las terribles condiciones del medio ambiente, también se ha creado una especie de religión que trata de reconciliar al hombre con la naturaleza. Éste es un mundo frío y despiadado en el que proliferan todo tipo de doctrinas, sectas, religiones, y cualquier sucedáneo de todo tipo de apoyos sentimentales y morales, que se han convertido en un artículo de primera necesidad. El Mercerismo, una doctrina seguida por los seguidores de Randolph Mercer, un visionario de la nueva era, es sólo un ejemplo de lo que

creencia y tecnología pueden hacer conjuntas, de cómo tecnología, y progreso quedan entrelazados con las necesidades morales y religiosas del ciudadano medio. Esta doctrina, como tantas otras, hace uso de las llamadas "Cajas de Empatía", unos ingenios simuladores de Realidad Virtual que recrean los últimos momentos emocionales de Mercer u cualquier otro, dando a sus seguidores una oportunidad de conseguir una introspección mayor en sí mismos por medio de las parábolas utilizadas y generadas por la "caja".

Todo el mundo aspira a cuidar de un animal y compartir su vida con él. De hecho poseer cualquier tipo de animal es un símbolo de estatus social, además de una oportunidad que el ser humano ha tenido a bien aceptar como "redención" por el daño hecho; cuanto más compleja y grande sea la especie, más valor alcanzará en el mercado, siendo los mamíferos los más caros con diferencia. Es de señalar que los símbolos y señales normales de estatus social han cambiado radicalmente o han desaparecido por completo. Un ejemplo claro de ello es la cuestión del espacio vital: al haber emigrado gran parte de la población mundial, éste ya no es símbolo alguno de riqueza, puesto que puedes ver bloques e incluso manzanas enteras únicamente ocupadas por indigentes. De hecho, la gente tiende a vivir en condiciones de espacio bastante reducidas conocidas como ConApt (Apartamentos de Condominio), ya que una vivienda amplia no hace más que acrecentar la sensación de soledad de las personas.

Debido al nuevo valor de los animales, los laboratorios clónicos se hacen con una fortuna vendiendo ejemplares bioeléctricos (o artificiales) por unos precios exorbitados. Existen toda una serie de establecimientos oficiales de venta llamados "Animoid Row", en los que se pueden adquirir una amplia variedad de animales comunes. Para otro tipo de animales es necesario un encargo directo a la Tyrell Corp. El precio de un animal DE VERDAD puede llegar a ser astronómico, y es el sueño de casi todo individuo; un objetivo inalcanzable por el que muchos estarían dispuestos a hacer cualquier cosa. La aparición de tal necesidad también ha estimulado la faceta criminal de la sociedad hacia esta vertiente, y son habituales los casos de tráfico, venta ilegal, y todo tipo de crímenes relacionados con los animales biomecánicos (comúnmente denominados "Animaloides"). La importancia que se le dan a los animales resulta obvia en los tests Voigt-Kampff; no mostrar emoción real alguna cuando se habla de dañar animales, es la prueba definitiva del que el individuo investigado es un replicante.

La exploración espacial ha sido, en los últimos años, el principal motor de la industria en general, y de la biogenética en concreto, siendo la invención del NEXUS el punto culminante de la investigación militar desarrollada en la guerra; no es extraño que los "Luchadores Sintéticos de la Libertad" se convirtieran en "las Mulas de carga de la exploración espacial". El Nexus es un modelo de androide bioeléctrico destinado en principio al trabajo pesado en las colonias, y a las tareas más peligrosas de la exploración espacial. Este modelo fue evolucionando hasta llegar a la generación conocida como Nexus 6, que resultaron ser tan

"_Androide_n. Procede del griego, autómatas humanoide (ver Robot).

1. Versión inicial utilizada para trabajos muy aburridos, peligrosos, o desagradables para los humanos.
2. Segunda generación de Bioingeniería. Unidades electrónicas y cerebros positrónicos. Usados en el espacio para explorar ambientes inhóspitos.
3. Tercera generación sintético-genética. REPLICANTE, constituido por piel y/o carne cultivada. Selecta conversión de transferencia eno genética. Capaz de auto perpetuar su pensamiento. Habilidades para físicas. Desarrollado para programas de emigración."

WEBSTER DICTIONARY
New International (2012)

«¿La serpiente es auténtica?» Rick Deckard.
«Por supuesto que no. ¿Cree que haría eso con una serpiente de verdad?» Zhora.



inteligentes como los ingenieros que los crearon, y que estaban dotados de una capacidad física más allá de toda medida humana. Después de la sangrienta rebelión de un grupo de Nexus 6 en una colonia de Alfa-Centauri, se negó la entrada en la tierra a este modelo de humano artificial. Debido a que podían desarrollar vínculos afectivos gracias a un uso continuado (y sabiendo los problemas que este nuevo factor podía generar), sus creadores decidieron dotarles de una cláusula de seguridad: 4 años de vida.

A pesar de esta medida, muchos Nexus 6 siguieron tomando sus propias decisiones, entre ellas volver a la Tierra donde fueron creados. Ante la amenaza que esto podía suponer, se crearon unidades de policía denominadas Blade Runners, especializadas en detectar a los Nexus 6 y acabar con ellos.

Aunque lo ideal para esta ambientación es jugar con Blade Runners y replicantes, no resulta demasiado difícil introducir estos nuevos tipos de personajes en cualquier partida de *Cyberpunk*. Basta con incorporar el cuerpo especial de Blade Runners al organigrama de fuerzas de seguridad existente, e incluir a la Tyrell Corporation como una de las principales corporaciones cibernéticas.

WORKING FOR A
BETTER TOMORROW.



THE DOMINGUEZ - SHIMATA CORPORATION
IN PARTNERSHIP WITH THE UN.

EL CUERPO DE BLADE RUNNERS

El cuerpo de Blade Runners es un cuerpo de seguridad oculto que depende directamente del Psicoescuadrón; el nombre oficial de la sección es Rep-Detec (unidad detecta-replicantes). Los Blade Runners se crearon con ocasión de la primera gran cacería de Nexus 1, al dar estas unidades indicios de autoconciencia, y por lo tanto de ansias de libertad, por primera vez. En la actualidad este cuerpo no existe oficialmente, ya que eso supondría que las medidas tomadas para eliminar cualquier posible "avería" de las unidades Nexus han sido un fracaso, y que tanto el gobierno como la Tyrell Corporation son culpables de enviar a las colonias a androides descontrolados y por lo tanto peligrosos.

Hay demasiados intereses en juego como para desvelar el hecho de que los Nexus 6 siguen llegando a la tierra, bien por sus propios medios o bien ayudados por terceros, y de que los Blade Runners siguen siendo necesarios. Al fin y al cabo, el porcentaje de replicantes que dejan de obedecer las órdenes e intentan volver a la tierra es irrisorio comparado con el magnífico trabajo que la mayoría de estas unidades realiza. El cuerpo de Blade Runners está dirigido por el Capitán Bryant, que sirve de enlace con los demás cuerpos de seguridad, y que es también el responsable último ante el gobierno de todo lo relacionado con la caza de Nexus 6. Los policías y miembros del Psicoescuadrón que se convierten en Blade Runners pueden clasificarse, según su origen, en tres tipos básicos: aquellos que han sufrido una expulsión deshonrosa del cuerpo por cualquier oscura causa, pero que desean seguir trabajando, aquellos que han cometido

una falta grave y que trabajan como Blade Runners durante un tiempo para conmutar su pena, y aquellos muy ambiciosos o muy necesitados de la considerable suma de dinero obtenida por cada "retiro". Sólo existen dos requisitos para ser Blade Runner o, como también se les conoce, Cazador de Bonificaciones: estar dotado de "La Magia", es decir, de una capacidad intuitiva para determinar si alguien es un replicante, y tener muy poco aprecio por la vida propia. No son muchos los que sobreviven para contar de primera mano un enfrentamiento con un Nexus 6, pero algo malo tenía que tener esta profesión ¿no?

BLADE RUNNERS

Eres un Blade Runner, un asesino profesional de Nexus 6; y aunque

estos asesinatos se suelen encubrir con el eufemismo de "retiro", tú sabes la verdad. Eres el encargado de matar a unas creaciones cuya única aspiración es la de ser verdaderamente humanos. Hay pocos de los tuyos a los que les guste este trabajo, por muy bien que paguen. Quizás la mayor carga de tu trabajo sea el saber que la mayoría de replicantes a los que "retiras" son mucho más humanos que varios de tus compañeros. Pero cuando estás inmerso en un encargo no hay tiempo para contemplaciones ni para la compasión, porque cualquier modelo Nexus puede romperte como un origami al menor descuido.

Llevas una Pistola Blaster Antinexus como única protección porque sabes que cualquier otra arma ni siquiera le haría cosquillas a esos "Pellejudos". ¿Como? ¿Chaleco Antibalas? ¿Chaquetas Blindadas? No. Nada de eso te servirá cuando ese cabreado Nexus decida descargar en ti todas sus frustraciones. Es mejor no sobrecargarse de peso extra y correr, correr mucho.

Otro punto de importancia que tampoco hace tu vida más agradable es que no existes. LAS UNIDADES BLADE RUNNER NO EXISTEN. Si existieses no harías más que demostrar la inutilidad del gobierno y la falta de control por parte del Ejército de las tropas de Nexus 6. No estás en nomina, ni tienes algo remotamente parecido a una cobertura médica; te pagan por pieza retirada y punto, algo que no hace sino incrementar tu sensación de que no eres más que un asesino a sueldo. "La Magia" es lo único que tienes para seguir de cerca de tus objetivos y asegurarte de que lo que "retiras" es un replicante (porque si no serías un simple asesino, ¿verdad?). La Magia es una sensación que te hace estar (casi) seguro de que cierto individuo es un Nexus 6 haciéndose pasar por humano. Aunque esta capacidad empática no suele fallar, el Test Voigt-Kampff nunca está de más para asegurarse. Eso sí, antes debes convencer al individuo en cuestión de que se someta a esta prueba, algo que resulta bastante difícil tanto en el caso de los replicantes como de los que no lo son.

Una vida dura la del Blade Runner.

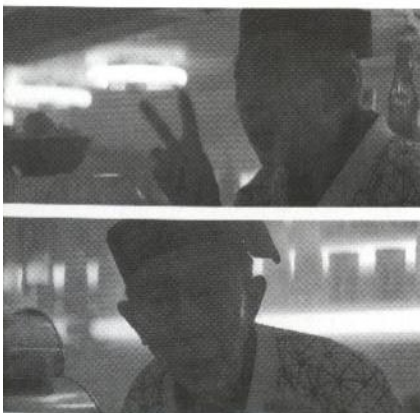


«Lo-fa, ne-ko shi-ma, de va-ja
blade... Blade Runner»
Gaff.

CREACION DE BLADE RUNNERS

El primer punto a destacar de los Blade Runners es que este tipo de personaje puede poseer dos Capacidades Especiales por profesión en vez de una, ya que al ser su trabajo ordinario el de policía, pueden escoger Autoridad además de su Capacidad Especial propia. Su habilidad especial como Blade Runners o Cazadores de Bonificaciones es la denominada Psicología Replicante, más comúnmente conocida como "La Magia". Esta habilidad no es más que una intuición muy particular, desarrollada durante años de trabajo, que permite percibir ciertas peculiaridades en los procesos emocionales y afectivos de otra persona; y lo que es más importante, determinar si cierto individuo es un replicante o no, con un razonable margen de error. Hay que tener en cuenta que un ciberpsicópata o un perturbado mental puede encajar perfectamente en el perfil emocional de un Nexus 6, al menos en lo que a esta habilidad respecta. En el juego, y siempre que haya sido posible observar al individuo en una situación social, o que el Blade Runner haya hablado con él, esta habilidad se utiliza haciendo una tirada enfrentada de Empatía + Psicología Replicante + 1D10 contra la Empatía x 5 + 1D10 del objetivo. Con un +3/+4 en esta habilidad serías un Blade Runner principiante que de vez en cuando da en el clavo, pero que no suele tener la seguridad necesaria para "retirar" a alguien sin más base que su intuición; con +5/+6/+7 puedes aventurarte a cazar a un replicante con pocas dudas respecto a su humanidad, e incluso te es más fácil utilizar tu habilidad sin que la otra persona note tus intenciones en el curso de una conversación aparentemente irrelevante; con +8/+9 Deckard estaría más que dispuesto a trabajar contigo; con +10 tienes un "radar" que identifica automáticamente y casi sin posibilidad de error a todo replicante con el que cruces un par de palabras: "ese Deckard es un poco sospechoso...", y eres el ojito derecho del Capitán Bryant. Con respecto al hecho de que estos personajes dispongan de dos Capacidades Especiales, hay que tener en cuenta que la Psicología Replicante solo le reporta beneficios económicos al personaje cuando éste retira a un Nexus 6, y que es posible que haya perdido la Capacidad Especial de Autoridad antes de empezar sus andanzas como personaje; el pasado de los Blade Runners es a veces bastante oscuro.

Para la creación del personaje, recomendamos encarecidamente el sistema cinematográfico. Se deberían repartir 60 puntos para características, en las que tendría que primar la Empatía, la Frialdad, el Movimiento, y los Reflejos, en ese orden. Si el personaje sigue perteneciendo al cuerpo de policía cuando entra en juego, debería repartir 45 puntos en habilidades, con la restricción de que los 5 puntos adicionales deben destinarse obligatoriamente a las Capacidades Especiales. Empezaría el juego con el capital adecuado conforme a su Autoridad, que debería ser de 8 para equipararse a la de un miembro del Psicoescuadrón, más lo acumulado por haber retirado algún replicante, siempre a discreción del Director de Juego (el pago habitual es de 1000 E\$ por pieza). En caso de ya no pertenecer a la policía, o de no haber pertenecido nunca al cuerpo a pesar de ser Blade Runner (siempre hay excepciones), el personaje solo poseería la Capacidad Especial de Psicología Replicante, tendría 40 puntos a repartir, y empezaría con un capital inicial de 1D6 x 1000E\$.



cimiento de la Calle, Intimidar, Percepción Humana, Advertir/Notar, Vigilar/Rastrear, Armas Cortas, Atletismo, Esquivar y Eludir, Pelea.

SPINNER

Vehículo de tracción a las cuatro ruedas y capacidad de vuelo con despegue y aterrizaje vertical con conexión directa con ESPER. Es un vehículo de empuje vectorizado únicamente poseído por la policía, que puede ser usado como un vehículo terrestre normal. Los bajos del Spinner están reforzados con una plancha de plexiglás cerámico que proporciona un blindaje más que considerable contra ataques provenientes del suelo, al tiempo que permite a piloto y copiloto observar lo que están sobrevolando. Tiene tres motores de combustión interna convencional, soplantes AV, y sistema de impulso interno. En el diseño se halla integrado un casco de piloto con interface para manejarlo como si fuera un vehículo ciberasistido.

VELOCIDAD MÁXIMA AIRE 390 km/h

TRIPULACION 2

MANIOBRABILIDAD AIRE +2

CP FALDON INFERIOR 20/30

PESO 1,5 toneladas.

ACEL/DEC AIRE 80/80 km/h

AUTONOMÍA 610 km.

PDE 60

PRECIO 85.000 euros/dólares.

EQUIPO ESPECIAL Radio, piloto automático, radar seguidor del terreno, reflector, ordenador de a bordo conectado a ESPER, sirenas y luces de alta intensidad, sistema de altavoces, haz de luz por control remoto, sistema de control de accidentes, asientos eyectables para la tripulación, tabique de contención de CP 25 entre la tripulación y los pasajeros. En el interior dispone de dos unidades de respiración autónoma (15'), y casco para pilotaje ciberasistido.

VELOCIDAD MÁXIMA TIERRA 220 km/h

PASAJEROS 2

MANIOBRABILIDAD TIERRA +1

CP LLANTAS Y CRISTALES 15

(llantas cerámicas y cristales blindados)

ACEL/DEC TIERRA 24/64 km/h

CARGA 350 kg., 1 espacio.

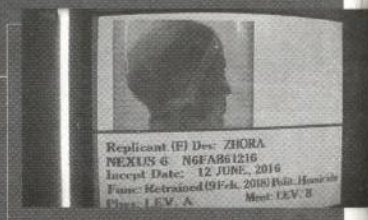
TIPO AV

ARMAMENTO ninguno.

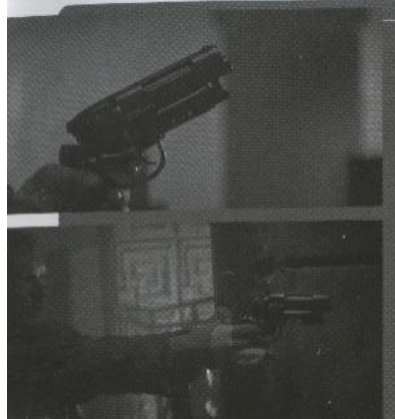
ESPER

Computadora de alta densidad de la policía

con potentísima resolución tridimensional y sistema de ventilación criogénico, con la que se puede acceder, mediante autorización personal, a los bancos de datos de la central de policía, incluido el análisis de imágenes captadas por cámaras de seguridad, para poder analizar e investigar situaciones sin necesidad de haber estado nunca en la escena del crimen. Sólo se tiene acceso mediante esta computadora a aquellas habitaciones o archivos en los que la policía mantiene una vigilancia especial; se pueden instalar terminales con acceso a ESPER en casi cualquier sitio que tenga red de telefonía y alimentación eléctrica. Deckard tiene una integrada en el mobiliario de su ConApt. Esto es un recurso común del que pueden beneficiarse los Blade Runners siempre y cuando se haya procedido a la instalación de medidas electrónicas de vigilancia en el domicilio de un sospechoso determinado. La probabilidad de que existan cámaras / micrófonos en una vivienda dada queda a discreción del Director de Juego. La central de ESPER se encuentra físicamente ubicada en la Comisaría Central de Policía de Los Angeles, protegida por un sistema triple de alarma y, en la Red, por un reemplazo de dos Netrunners siempre de guardia. La información que se obtiene de las escuchas y filmaciones permanece almacenada en una fortaleza de datos bien custodiada por una IA representada por un ojo fractal. El control de las cámaras y micrófonos ubicados en toda la ciudad es posible si se accede a los controladores que se encuentran tras los muros del sistema. [más datos en la página 37]



"Dice que es usted un Blade Runnel señor Deckald" Sushi Master.



PISTOLA BLASTER ANTINEXUS

El arma reglamentaria de un Blade Runner de servicio es la Armalite 550. Sólo los Blade Runners tienen derecho a llevar y utilizar este arma. Si llevas este arma y no eres un Blade Runner, has tomado contacto con cierto secreto que el gobierno no desea difundir, lo que supone la pena de muerte por cualquier razón que el juez vea conveniente: alta traición, sedición, etc. Sobra decir que es IMPOSIBLE conseguir armamento de este tipo en la calle, y que ni siquiera se permite su uso al Psicoescuadrón. Se dispara normalmente con las dos manos, ya que si se utiliza con una sola mano el modificador a la Precisión del Arma pasa a ser -2; además

dispone de mira láser integrada, y es inusualmente pequeña. No existe versión inteligente de este arma. En caso de utilizar un ciberbrazo, la penalización por su uso con una sola mano se reduce a la mitad (-1). El arma admite munición perforante.

CLASE	PA	DISIM.	DISPON.	DAÑO/MUN.	BALAS	VD	FIAB.	ALCANCE	PRECIO
P	+2	CH		5D6/5.56	8	1	MF	50m	

EQUIPO VOIGT-KAMPPFF

Este invento ruso, del tamaño de un pequeño maletín, forma parte esencial de la profesión de Blade Runner. Se utiliza para medir la capacidad de respuesta emocional ("ruborizante") de un sujeto sometido a una serie de preguntas destinadas a causar fluctuación en la pupila y dilatación capilar. La baja iluminación es prácticamente el único requisito necesario para llevar a cabo el test; ni las drogas, ni cualquier tipo de proceso biológico afectan al resultado. Normalmente veinte o treinta preguntas bastan para identificar a un replicante, aunque en el caso de que éste tenga una base emocional estable (como es el caso de Rachael en la película, que posee los recuerdos de la sobrina Eldon Tyrell), el número de preguntas puede elevarse a cien. Aunque normalmente no se tiene la posibilidad de realizar este test a un sospechoso, es desgraciadamente el único método de determinar con total seguridad si el individuo es, o no, un replicante.

En cuanto a mecánica de juego, el Blade Runner y el sospechoso van haciendo tiradas enfrentadas de Empatía + Psicología Replicante +1D10 +5 (por el Equipo V-K) contra Empatía x 5 +1D10, para representar cada pregunta. En el momento en el que el número de preguntas "ganadas" por el Blade Runner superan la Frialidad del sospechoso sometido al test, el Equipo Voigt-Kampff puede realizar un dictamen con una seguridad igual (en tantos por ciento) al número de preguntas "ganadas" por el Blade Runner x 10. [ver psicología replicante, pág. 34]

EL NEXUS 6

El modelo conocido como Nexus no es más que un humano artificial creado de la nada mediante ingeniería biológica. Este ser artificial no tiene recuerdos (al menos en principio), ni la base sentimental necesaria para tener respuestas emocionales coherentes y ajustadas al entorno. Por esto, no es extraño que un Nexus 6 se "descontrole", y empiece a dar problemas. Aunque dispone de todas las emociones humanas, no ha tenido tiempo de desarrollarlas de forma natural; no ha crecido en un ambiente familiar, nunca ha tenido amigos, no ha tenido ocasión de equivocarse, etc. Al cabo de sus 4 años de existencia, los Nexus 6 suelen haber llegado a dos extremos: o han sucumbido a su inadaptación emocional y han perdido totalmente la razón, o han asimilado sus sentimientos y aprendido a manejarlos, convirtiéndose en unidades prácticamente idénticas a los humanos. Son tan inteligentes como los científicos que los crearon (y esto es mucho tratándose de Tyrell), y poseen un cuerpo perfecto, con capacidades que superan ampliamente las humanas. Este cuerpo es enteramente biológico y no dispone de partes mecánicas ni identificaciones particulares; al igual que los seres humanos, las posibilidades de variedad de cada modelo son ilimitadas. Incluso en una autopsia serían necesarias unas 2 horas para descubrir que el sujeto es demasiado perfecto para ser humano y la gran degeneración de sus órganos internos.

La vida de un Nexus 6 comienza cuando sale de la tanqueta de incubación en la que se ha visto sometido a una especie de "Danza Cerebral" con las que se le ha inducido, mediante subrutinas preprogramadas y drogas supresoras de la voluntad (sintescopolamina), su función y las habilidades que le son necesarias para el trabajo que debe desempeñar. El hecho de saber que poseen una vida limitada a un número de años, y la conciencia de lo que significa la muerte, hace que muchos se planteen el hecho de escapar del perpetuo estado de "esclavitud" en el que se encuentran sumidos, tal como lo haría cualquier humano en su situación.

REPLICANTES

Por mucho que te duela, eres una creación biológico - clónica producida por el equipo técnico de la TYRELL CORP. Es una sensación terrible vivir con miedo. Miedo a tus orígenes. Miedo a la vida. Miedo a esas sensaciones para las que nunca estuviste preparado. Miedo a la muerte que los humanos categorizan como "Retiro". Eres un Nexus 6. Da igual qué modelo seas:

un modelo Estándar de Placer para consolar a la oficialidad militar en las lejanas colonias, o un modelo de Combate que lucha en la defensa de las colonias. A todos os une un mismo hecho terrible: no habéis nacido, no tenéis padres ni madres, ni siquiera recuerdos; lo único que sabéis es que un día te activaron con una serie de habilidades inducidas cerebralmente y un cuerpo bioesculpido totalmente perfecto. Pero algo se les escapó, algo en vuestro cerebro empezó a funcionar de manera distinta a lo que esperaban. No hay ninguna subrutina que te programe para manejar el odio/miedo/amor que sientes, y estas emociones pueden ser más terroríficas e incontrolables que el asalto a una nave en llamas.



«No hay nada peor que tener un picor y no poder rascarse»
Leon Kowalski.

CREACION DE REPLICANTES

Vamos a crear un replicante o "pellejudo". Para este sistema de creación vamos a remitirnos al modelo más avanzado de Nexus: el modelo 6. Este tipo de personajes no están dotados de una Capacidad Especial concreta sino que ésta depende de la función para la que hayan sido creados. Recomendamos el sistema cinematográfico para la creación de este tipo de personajes. Se deberían repartir 60 puntos en características con las siguientes restricciones: la Empatía no puede ser superior a 5, ni la Inteligencia inferior a 6. Aunque no debe ser totalmente obligatorio (siempre hay excepciones), lo lógico sería que las características más potenciadas fuesen el Tipo Corporal, y la Frialdad. Después se deben repartir 40 puntos entre las habilidades propias de cada modelo. Las aptitudes y capacidades físico-psíquicas máximas de cada modelo están predeterminadas según el estándar A, B o C y cada modelo tiene un número de serie (Nexus 6 Masculino Mental A Físico C Fecha de creación mes 1 ida 7 año 1917); esto es: N6MAC1717

FÍSICO

A - REF 15 MOV 15 TCO 15
B - REF 12 MOV 13 TCO 12
C - REF 10 MOV 11 TCO 10

MENTAL

A - INT 10 FRI 10 TEC 10
B - INT 08 FRI 08 TEC 09
C - INT 06 FRI 06 TEC 08

El estándar normal de un Nexus es el C y su precio en el mercado unos 100.000 E\$; cada nivel adicional de aptitudes físicas cuesta unos 50.000 E\$ y cada avance mental unos 75.000 E\$.

En el proceso degenerativo interviene el Etilmetanosulfato, un agente alcalino y un poderoso mutante, que comenzará a degenerar los tejidos en un proceso de rapidez directamente proporcional a las capacidades del replicante después de pasada la "fecha de terminación". Como los PJ Replicantes no conocen su fecha de creación es lógico que los de aptitudes más desarrolladas tengan un proceso degenerativo más acentuado. En resumidas cuentas, cuanto más alta sea la puntuación de Empatía, más probable es que la fecha de terminación del replicante esté próxima.

MODELO DE TRABAJO PESADO Y TERRAFORMACIÓN

Chapuzas, Advertir/Notar, Manejar Maquinaria Pesada, Seguridad Electrónica, Mecánica Aeronáutica (Aerospacial), Electrónica, Demoliciones, Atletismo, Mecánica Básica, 1 Habilidad Técnica a elegir.

MODELO DE COMBATE Y DEFENSA DE COLONIAS

Sentido del Combate, Advertir/Notar, Armas Cortas, Atletismo, Fusil, Pelea, Sigilo, Subfusil, Esquivar/Eludir, Resistencia.

MODELO DE DETENCIÓN DE CRIMINALES

Autoridad, Advertir/Notar, Armas Cortas, Atletismo, Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Intimidar, Interrogatorio, Conocimiento de la Calle, Percepción Humana.

MODELO ESTÁNDAR DE PLACER

Posar, Arreglo Personal, Cultura General, Atletismo, Interpretar, Advertir/Notar, Persuasión, Seducción, Vestuario y Estilo, Vida Social.

A pesar de poseer Capacidades Especiales, los Nexus 6 comienzan el juego sin dinero. También, a discreción del Director de Juego, comienzan con las siguientes mejoras:

Injerto Muscular, Tejido Dérmico Mejorado (indetectable), Implante Avanzado de Hueso y Músculo, Aglutinante Nitrogénico, Mejora Ósea "TuffBone", Sustitución Hemológica "MetaHemo", Neoapendice, Reconstrucción Nanoauditiva, Pantalla "Protección Solar", NeoPulmones, Puente Neuronal Dornier-Bauer, Esfínteres Circulatorios de Dornier-Bauer, Feromonas a Medida, Estómago Secundario "Kaloric", Bioconstrucción "Anticongelante" N-A-C, Nodos de Hemorbrina, Implante Linterna, Pantalla de Toxinas Replitech, Sifón Iliaco T-Maxx, Adaptaciones y Mejoras Físicas, Anticuerpos Optimizados, Antitoxinas, Nanocirujanos, Elevador de Adrenalina, Implante Anticonceptivo, Modificaciones Exóticas (especialmente "Juguete" + Mr. Studd/ Señora de la Medianoche en los modelos estándar de placer), Tejido Dérmico Salvavidas, Nanotecnología Antiplagas.

Dado que ninguna de estas mejoras es mencionada en la película que inspira esta ayuda de juego, la inclusión de estas mejoras biológicas debe estudiarse con detenimiento antes de su autorización a los jugadores.

La edad y el historial del replicante vienen marcadas directamente por su puntuación de Empatía. Un Nexus 6 tiene derecho a tantas tiradas en las tablas de Historial (obviando la vida familiar) como puntos de Empatía tenga, quedando a la discreción del Director de Juego la posible modificación de los resultados para que resulten acordes con el poco trato que habitualmente tienen los replicantes con los seres humanos. Hay que tener también en cuenta que si un personaje tiene Empatía 5, le quedarán pocos meses de vida (a no ser que haga algo por remediarlo).

CONSEJOS Y AMBIENTACIÓN

ENTORNO La ambientación que se muestra tanto en la película como en el libro es de una desolación aterradora. Se trata de un entorno urbano de enormes edificios en el que nunca vemos la luz del sol, ya sea por la perenne sombra de las titánicas construcciones, o por la polución acumulada entre las nubes, que vuelve a la tierra continuamente en forma de una fina pero incesante lluvia ácida. Enormes zeppelines anuncian nos recuerdan que "En las colonias te espera una nueva oportunidad", aunque sólo si eres apto para realizar el viaje. Aquí se quedan los enfermos, los estúpidos, varios hombres de negocios, y algún que otro romántico demasiado apegado a los vicios de la madre Tierra como para dejarla. Tras la emigración masiva a las colonias exteriores, muchos edificios han quedado abandonados, y ya nadie se preocupa por reparar nada; es un mundo decadente, arrasado por el paso del tiempo. Por miedo a perderse a sí mismo en la soledad de las enormes construcciones, la mayoría de las personas prefiere pasar el día en la calle, donde puede reconocerse en otras caras y compartir con los demás la angustia de vivir en un enorme solar que se cae a pedazos. Aunque sabes de los peligros que aguardan tras cada esquina, y te lamentas de que nada funciona como es debido, algo en tu corazón, humano o replicante, te retiene en este gigantesco pedazo de cemento y hierro que llamas hogar.

ACTITUD Esta ambientación no es la más apropiada para el juego trepidante y rebosante de acción que se promete en el libro de *Cyberpunk*. Aunque es normal que haya escenas de acción, lo predominante en las partidas jugadas en el "mundo *Blade Runner*" es la investigación y la interpretación, todo ello bañado en una buena dosis de angustia existencial y duda ética. La carga filosófica tanto del papel de un *Blade Runner* ("¿Por qué debo matarle? ¿Soy yo más humano que él? ¿Ha hecho algo que yo no hubiera hecho en su lugar?"), como de un replicante ("¿Por qué debo

«La estrella que brilla con doble intensidad dura la mitad de tiempo» Dr. Eldon Tyrell.



TYRELL CORP

"MAS HUMANOS QUE LOS HUMANOS"

El rápido desarrollo de la exploración espacial se debe en gran parte a la Tyrell Corp. En un momento crucial, esta empresa abrió un nuevo campo con la creación del Nexus, un androide totalmente biológico destinado a terraformizar planetas y descubrir nuevas áreas de expansión. El Nexus es una réplica exacta de un ser humano adulto en todo, excepto en la estructura cerebral, que fue cambiando en modelos cada vez más avanzados para ampliar el abanico de funciones posibles de esta nueva y poderosa herramienta. De estos nuevos usos, el militar fue sin duda el más extendido. El Nexus 6, la última generación, era considerado prácticamente perfecto hasta que un grupo de combate formado por unidades de este tipo inició una sangrienta rebelión contra sus mandos en Alfa-Centauri. A raíz de este incidente, los Nexus 6 fueron declarados ilegales en la Tierra. Sin embargo, y a pesar del creciente número de sucesos de similares características (oportunamente silenciados por los medios de comunicación), la Tyrell Corp. sigue siendo una empresa en excelentes relaciones con los gobiernos de todos los lugares del mundo donde actúa, y liderando el sector de la producción de material bioeléctrico. Es la principal competidora de Orbital Air en lo que respecta a mejoras aeroespaciales, y la principal abastecedora de la NASA, la ESA, y los ejércitos de defensa y ataque espacial de varios países. Aún mantiene el monopolio mundial de producción y distribución de animales bioeléctricos.

Campo de Actuación: Ingeniería bioeléctrica, Producción del modelo Nexus, Clonación de tejidos. Principal productor y distribuidor a escala mundial de animales bioeléctricos y clónicos.

Oficina Central: Los Angeles.

Oficinas Regionales: Londres, Singapur, Hong Kong, Osaka, Kioto, París, Bangkok, Bagdad, Sydney, Hamburgo, Madrid, Roma, Ginebra, Helsinki, Zurich, La Haya, Río de Janeiro, Montreal, Nueva York, Washington, Chicago, Honolulu, y San Francisco. Posee sucursales en todo el mundo.

Nombre y Situación del Accionista Mayoritario: Dr. Eldon Tyrell, Los Angeles, poseedor del 60'3% de las acciones.

Empleados en el Mundo: 428.320

Tropas (Órbita): 50.000

Secretos: 1230

Equipamiento y Recursos: 10 naves espaciales Hermes Screamjet, 5 reactores, y 3 helicópteros por oficina. Cada oficina tiene una enfermería de urgencia, y en la central de Los Angeles se dispone de un centro médico completo con equipo quirúrgico. La Tyrell Corp. dispone de un armamento militar de potencial moderado. Se puede disponer con facilidad de armas personales de alta tecnología, blindajes, y sistemas de armamento de vehículos; para el uso de armamento militar de mayor envergadura son necesarios ciertos trámites burocráticos, y el periodo de verificación no suele ser inferior a una semana. En el espacio disponen de todos los Nexus 6 y el armamento militar que deseen.

morir? ¿Qué es ser humano? ¿Son estos mis verdaderos recuerdos o son los recuerdos de otra persona?") es bastante profunda, y ha sido tratada, por otros medios, en infinidad de obras de ficción y de ensayo. Eso no quiere decir que los personajes deban sentarse ante su copa de Tsing Tao y meditar sobre el no-ser, mientras unos replicantes cargados de explosivos se dirigen hacia la central de policía. Sólo queremos indicar que esta ambientación da para muchos más que para persecuciones y tiroteos, y que sólo tienes que esforzarte un poco para sacarle todo el juego.

AMBIENTE El ambiente de una partida de *Blade Runner* debería recordar al de las novelas y películas de cine negro como *El halcón maltés* con Bogarts fumando bajo sus sombreros de ala ancha mientras observan la lluvia repiquetear en las calles y una sempiterna voz en off (que en este caso corresponde al director de juego) explica, coordina, y hace hincapié en ciertos aspectos de la psicología de los personajes. Otro de los puntos en los que debería centrarse el director de juego de vez en cuando es en el mestizaje y el especial empuje de la cultura asiática en la sociedad; el mundo de *Blade Runner* es en verdad un crisol de culturas en el que se mezclan oriente y occidente por igual, en el que podemos encontrar tanto hombres caucásicos de una corporación negociando en japonés, como pandilleros discutiendo en un argot del alemán mientras beben licor chino. Sobre todo ello planea el clima de oscuridad y desolación, de edificios y manzanas enteras abandonadas, de medidores de acumulación radioactiva en los mangos de los paraguas antiácido, enormes zambones de limpieza con cargas ácidas antibacterias, y el predominio de las prendas largas de abrigo. Un ambiente asfixiante en el que la vida se hace en la calle y en el que todo el mundo busca cobijo de su soledad entre las multitudes, para no tener que hablar con nadie.

IDEAS PARA PARTIDAS

Gracias a la situación extrema en la que, por su propia esencia, se encuentran los personajes, *Blade Runners* o replicantes, resulta fácil dar un punto de partida más que interesante a las aventuras. Éste puede ser el momento de remozar tus viejas historias de *Cyberpunk*, y darle nueva vida al juego. Aquí te presentamos algunas ideas:

PARTIDAS PARA BLADE RUNNERS

La Caza del Replicante: La aventura básica de los *Blade Runners*. Es un típico escenario de cazador y cazado, en el que los personajes pasarán la mayor parte del tiempo investigando y siguiendo pistas. Aunque en la mayoría de aventuras con *Blade Runners* la caza será algo casi inevitable (al fin y al cabo esa es la profesión de los personajes, cazadores), también se puede plantear como único argumento de la historia, aderezado después por cuantos condimentos circunstanciales se quiera. La misma película que origina esta ayuda para *Cyberpunk* no es más que una historia de Caza del Replicante, y resulta indudable que a muchos jugadores les gustaría meterse en la piel de Deckard. No olvidéis que Bryant menciona que han escapado seis "pellejudos"; uno murió mientras intentaba entrar en el edificio de la Tyrell Corp., y otros cuatro fueron eliminados por Deckard, pero ¿dónde está el sexto replicante?

« ¡ Apártense ! »
Rick Deckard.

Uno de los Nuestros: Se ha encontrado una pistola Blaster Antinexus en las manos de un mercenario que murió asaltando la zona corporativa. Alguien está sustrayendo armamento, y seguramente información, de los almacenes y las oficinas de los Blade Runners. Y es alguien de dentro. ¿Quién es? ¿Lo hace sólo por dinero, o tiene algún interés oculto? Es labor de los honrados personajes averiguar la respuesta a estas preguntas, eso sí, con la mayor discreción posible.

Secuestro: El Capitán Bryant ha desaparecido. En las oficinas de los Blade Runners se sospecha que ha sido obra de un grupo secreto de apoyo a los replicantes; sin embargo, otras fuentes indican que ha sido el mismo gobierno el que lo ha eliminado porque temía que fuese a revelar datos sobre la fuga de Nexus 6 a cambio de dinero. Entonces el enemigo sería cierta organización en las sombras al servicio del estado, y los replicantes podrían convertirse en aliados para la lucha. En cualquier caso, esta investigación no es una más para los personajes; esta vez se trata de algo personal.

Los Intocables de Bryant: Se han recibido inquietantes informaciones sobre la posible participación de una o varias unidades Nexus 6 en operaciones de la mafia. El peligro inherente a la profesión de los personajes se multiplica por diez; enfrentarse a estos replicantes significa también enfrentarse a la mafia, y eso es algo que normalmente se deja a las tropas de asalto, no a cuatro o cinco ex-policías con pistolas. Pero todo debe mantenerse en secreto, y nadie puede ayudarles. Otra bonita misión en la agradable vida de los Blade Runners.

El Resplandor: Un matrimonio que trabaja para la Tyrell ha creado ilegalmente un Nexus 6, réplica exacta de su hijo muerto de 8 años. Sin embargo, el dotar de recuerdos coherentes a un replicante es una operación demasiado compleja para cualquiera que no tenga el genio de Eldon Tyrell. Pequeños fallos en el proceso de memorización degeneran en lapsos de personalidad que convierten al niño en un psicópata. Con tan sólo unas sutiles pistas, los personajes deben averiguar qué es lo que no funciona en esa feliz familia de trabajadores de la Tyrell Corp, quién es el autor de tan terribles crímenes y, llegado el momento, acabar a disparos con un niño de 8 años.

PARTIDAS PARA REPLICANTES

Rebelión: Los personajes se encuentran en un módulo de trabajo militar en Marte, cuando cierta unidad conocida como Josh empieza a extender rumores sobre una rebelión generalizada de Nexus 6. Los personajes pueden querer integrarse en la rebelión, tener a algún replicante "querido" involucrado en ella, o bien aplastarla a cambio de ciertos favores... ¿qué tal un par de años más de existencia? En cualquier caso, al destacamento militar de la zona no le va a hacer ninguna gracia.

Huida de las Colonias: Tras la reciente rebelión de Nexus 6 en la que los personajes han tomado parte, una organización secreta pro-derechos de los replicantes ha contactado con ellos y les da la oportunidad de escapar hacia la Tierra. Allí dejarán de ser esclavos, podrán conocer sus orígenes, y sentirse humanos entre los humanos. Aunque quizás sólo sea una maniobra comercial de una corporación rival para desacreditar a la Tyrell Corp. y el camino esté plagado de aduanas, ejércitos, Rayos C, y naves en llamas, el premio final merece la pena.

El Clan de los Replicantes: Para llegar a la Tierra, e integrarse en la sociedad humana con los documentos necesarios, los personajes se han visto obligados a tratar con un grupo mafioso. Este grupo exige en pago ciertos servicios mercenarios que sólo unos replicantes estarían dispuestos a realizar. Una vez hecho el pago, quizás los personajes se sienten integrados en la sociedad, aunque sea como asesinos a sueldo, y no deseen abandonar su trabajo. Al fin y al cabo, ¿qué es la mafia sino una gran familia?, ¿y qué necesita más un replicante que una familia?

Perseguidos: Plantéatelo así: Roy Batty y sus secuaces eran muy listos y muy hábiles, pero al final los eliminaron. ¿Quién te dice que tus jugadores no son capaces de hacerlo mejor? La presencia en la tierra de los personajes ha sido descubierta, y varios Blade Runners están en su búsqueda. Seguro que han jugado de cazadores muchas veces pero, ¿sobrevivirán ahora siendo los cazados? Mata Blade Runners, hazte pasar por bailarina exótica o por una pobre chica perdida en la ciudad, busca a tu creador (mátalo si puedes), y atrapa palomas mientras dices frases preciosas sacadas de las mejores obras del romanticismo inglés.

PERSONAJE: DR. ELDON TYRELL

"Él diseñó tu cerebro,
es un genio"
J. F. Sebastián.

Enclaustrado en sus oficinas, y virtualmente omnipotente desde su pirámide de granito, acero, y cristal, el Dr. Tyrell se levanta todos los días sólo para observar como su genio no alcanza a dejar de sorprenderle. Es el creador y diseñador de los sistemas neurológicos y cerebros de todos los Nexus 6, además de ser el único que conoce las fechas de terminación de sus creaciones. Principal accionista de la empresa que lleva su mismo nombre, este Dr. Frankenstein posmoderno es también un gran aficionado al ajedrez, y mantiene una serie de pugnas ajedrecísticas constantes con su colega J.F. Sebastián, de las que casi siempre sale victorioso. Frio, analítico, y metódico, sólo tiene un punto débil: su sobrina Rachael. Perfeccionista hasta la medula, es realmente difícil imaginar hasta qué punto puede llegar el genio de un hombre que es capaz de emular a Dios.

INT 12	REF 6	TEC 10	FRI 9
ATR 3	SUE 6	MOV 6	TCO 5
EMP 9		N. SAL 5	MTC 0

Recursos 10, Técnica Médica 10, Psicología Replicante 8, Arreglo Personal 6, Vestuario y Estilo 5, Oratoria 7, Liderazgo 3, Percepción Humana 7, Persuasión y Labia 6, Vida Social 5, Advertir/Notar 6, Antropología 6, Biología 9, Botánica 3, Buscar Libros 4, Contabilidad 6, Cultura General 10, Diagnosticar Enfermedades 10, Enseñar 6, Experto: Ingeniería Bioeléctrica 9, Física 4, Geología 4, Juego: Ajedrez 8, Matemáticas 6, Mercado de Valores 7, Química 10, Zoología 8, Baile 3, Farmacia 9, Manejo Tanque Criogénico 8, Primeros Auxilios 7, Cibernética: Ninguna.

PERSONAJE: CAPITÁN BRYANT

“Era el tipo de persona que hubiera llamado chimpancé a los negros”
Rick Deckard.

El Capitán Bryant es el jefe de la brigada Rep-Detect de Los Angeles y San Francisco. Es un hombre rubicundo y afable, heredero de una sangre irlandesa que ha pasado de padre policía a hijo policía durante generaciones. Considera de manera despectiva a los replicantes quizá para no tener que pensar que son personas “de verdad”; vive prácticamente recluso en su oficina desde donde se comunica mediante ESPER con los Blade Runners, aunque nunca encarga un

retiro si no es personalmente y amparado en el sancta sanctorum de su oficina. Gran admirador del whisky, no puede hacer uso y disfrute de él debido a su úlcera de estómago, pero no duda en invitar a sus visitantes mientras se sirve un vaso que nunca toca.

INT 7	REF 8	TEC 6	FRI 8
ATR 4	SUE 6	MOV 6	TCO 7
EMP 8		N. SAL 7	MTC -1

Autoridad 8, Psicología Replicante 6, Resistencia 2, Conocimiento de la Calle 6, Interrogatorio 8, Intimidar 6, Entrevista 3, Liderazgo 7, Percepción Humana 7, Advertir/Notar 6, Cultura General 4, Escondarse/Evadirse 4, Vigilar/Rastrear 6, Armas Cortas 7, Armas Pesadas 2, Atletismo 3, Combate Cuerpo a Cuerpo 3, Conducir 5, Esquivar y Eludir 5, Fusil 4, Pelea 4, Pilotar: AV 6, Sigilo 4, Armería 3, Seguridad Electrónica 2, Cibernética: Ninguna.

ASPECTOS COMUNES DE LA VIDA EN LOS ANGELES 2019

TRAFICADORES Pilones metálicos dotados de pantallas que se encuentran en las esquinas, dan información acerca de las condiciones del tráfico, las noticias, y reportes periódicos acerca del tiempo que incluyen medidores de radiación y lluvia ácida. Son bastante duros y darían una protección de 40 ptos. 1 Minuto de Parking cuesta unos 3.00 \$, y se puede pagar con tarjeta de crédito. En los parquímetros hay una advertencia que reza: “Precaución ¡Peligro! Puede resultar muerto por el sistema eléctrico interno si intenta forzar este medidor.”

TELECOMUNICACIONES Y ENTRETENIMIENTO El sistema de comunicación común es el VidPhon, una mezcla entre video y teléfono. La televisión sigue las pautas habituales del ambiente expuesto en *Cyberpunk* salvo por el detalle de que es mucho más notoria la asiaticización. En los zepelines publicitarios, como el usado por Network News 54, las escenas de teatro Noh japonés son de uso común. Uno de los programas tipo más comunes (y el favorito de Deckard) es *Buster Amigable y sus Amigables Amigos*, un programa de Talk Show y noticias.

PRENSA ESCRITA Los periódicos suelen ser de uso común entre la gente y se editan diariamente en cada ciudad todo tipo de diarios, incluso en los dialectos e idiomas más alejados del inglés. También se editan varios magazines de entre los que podemos encontrar títulos como *Krotec*, *Zord*, *Mony*, *Bash*, *Creative Evolution*, y *Droid*.

IDIOMA COMÚN Debido al mestizaje cultural de las megalópolis del año 2019, ha surgido una especie de argot callejero con el que la gente puede comunicarse sin necesidad de haber nacido con el don de lingüista natural de un traductor de la ONU, llamado el *INTERLINGUA* o “idioma urbano”; una mezcla de Español, Francés, Chino, Alemán, Húngaro, Japonés y media docena de idiomas más. No es ni una lengua escrita ni un idioma oficial, y de hecho su uso se considera de bastante mal gusto entre la clase corporativa. Por supuesto, no existen documentos en interlingua ni suele escucharse este idioma fuera de la calle. Recomendamos que los personajes no posean este idioma en un nivel mayor al que tengan la habilidad *Moverse en la calle*, y que nunca exceda la Inteligencia de los personajes. Sin embargo, todo el mundo empezara con un nivel de 1 gratis.

ALGUNAS EMPRESAS QUE SIGUEN EN ACTIVO Anaco, Atari, Atriton, Bell, Budweiser, Bulova, Citizen, Coca-Cola, Cuisine Art, Dentyne, Hilton, Jovan, JVC, Koss, Lark, Marlboro, Million Dollar Discount, Mon Hart, Pan Am, Polaroid, RCA, Remy, Schiltz, Shakey's, Toshiba, Star Jewelers, TDK, The Million Dollar Movie, TWA, Wakamoto.

OTRAS PERSONALIDADES

«Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia”.

ROY BATTY

Replicante renegado. Fecha de Creación: 8 ENE, 2016. Función: Combate, programa de defensa de las colonias. Físico: A, Mental: A. Roy Batty es sin duda el tipo de personalidad que está destinado a sorprender: puede recitar poesía clásica inglesa, tanto como proponer alternativas para el uso del Etilmetanosulfato. Dotado con la mente de un genio y el cuerpo de un semiédico, es un inconformista inquisitivo que haría cualquier cosa por seguir vivo.

“Soy una especie de huérfana.”

PRIS

Replicante renegada. Fecha de Creación: 14 FEB, 2016. Función: modelo básico de Placer o Entretenimiento. Físico: A, Mental: B. Pris es la “compañera” de Roy, al que adora por haberla alejado de una vida de esclavitud y prostitución, y mantiene con él una relación parecida al incesto, pues es como si fuera a la vez su hermana y su amante. Está dotada de un físico más que atractivo, y es capaz de atrapar en sus redes afectivas a casi cualquiera.

“¿Está hablando en serio?”

ZHORA

Replicante renegada. Fecha de Creación: 12 JUN, 2016. Función: Reeducada (9 FEB, 2018) Homicidio político. Físico: A, Mental: B. Zhora es la “compañera” de Leon y es quizá la más independiente y decidida tras Roy. En principio educada como mantenedora del orden sufrió un proceso de reeducación para adaptarla a funciones de eliminación.

“Es una sensación terrible vivir con miedo ¿Verdad?”

LEON KOWALSKI

Replicante renegado. Fecha de Creación: 10 ABR, 2017. Función: Combate/Cargador de materiales de fusión nuclear. Físico: A, Mental: C. Leon es el más pasional de todo el grupo de replicantes, a los que considera como su familia, y es también el más fiel “soldado” de Roy. Con una mentalidad parecida a la de un niño grande, necesita de “cojines emocionales” que materializa en fotos de sus compañeros (su familia) y en especial de Zhora.

“Me FABRICO amigos.”

J.F. SEBASTIAN

Diseñador genético para la Tyrell. Se encarga de diseñar las partes y órganos motores de los replicantes. Al estar condenado a estar en la Tierra por su vejez prematura (Síndrome de Matusalén), es una persona distante y solitaria que ve pasar las horas en su gran apartamento, rodeado de los juguetes que ha creado para no sentirse solo. Es un maestro del ajedrez pero sólo ha ganado una vez a Tyrell, a quien considera acertadamente un genio.

“Yo no estoy en el negocio... Soy el negocio.”

RACHEL

Replicante NEXUS 6 experimental. Trabaja para Tyrell y tiene los recuerdos de su sobrina, que murió hace unos años. No tiene fecha de terminación como los demás replicantes (¿o sí?), y posee un equilibrio emocional estable, al disfrutar de recuerdos implantados, que hacen necesarias más de cien preguntas de un test Voigt-Kampff para determinar que no es verdaderamente humana.

“Lástima que ella no pueda vivir, pero... ¿quién vive?”

GAFF

Miembro de la policía y de las unidades Blade Runner. Un trajeado caballero orgulloso de su ascendencia mejicano-japonesa que intenta trepar en el cuerpo, y que siempre viste con tonos claros y amarillos para acentuar su parte asiática. Es muy aficionado al origami, y lo usa como un medio más de expresión; también es un excelente lingüista y domina más de diez idiomas además de usar el interlingua a la perfección. Es la mano derecha del Capitán Bryant, y si éste se comunica con cualquiera probablemente sea a través suya.

ayuda de juego cyberpunk 2.0.2.0.

MUSICA REPLICANTE

A continuación, algunas sugerencias para ambientar tus partidas de **BLADE RUNNER**. Internet, tras la caída de Napster, sigue ofreciendo muchas posibilidades para encontrar estas propuestas... tú mismo.

Amphibian, Björk: Puedes buscar, pero difícilmente vas a encontrar un tema más apropiado para escenas íntimas o trascendentales. ¿Amor entre replicantes? Con esta canción es posible. Prueba también con *Hyperballad [Over The Edge Mix]*, *You've Been Flirting Again [Flirt Is A Promise Mix]* y, especialmente, *Come To Me*.

At The Heart Of It All, Nine Inch Nails: Uno de esos extraños regalos instrumentales con los que Trent Reznor deleita a sus seguidores de vez en cuando. Futurismo trágico que recrea a la perfección una inmensa factoría donde en cada sombra puede acechar la muerte. A *Warm Place* y muchos otros temas de este virtuoso del industrial pueden aportar ese toque calamitoso e infortunado que toda partida de Blade Runner requiere.

Biosphere, Antennaria: Una de las canciones más amenazadoras y opresivas que se han escrito jamás. Ideal para sobrecoger a tus PJs Blade Runners mientras son acechados por un par de Nexus 6 en un banco de cuerpos.

Canción Para Pris, Los Piratas: Aparte de las “lágrimas en la lluvia” que mencionan en *Promesas Que No Valen Nada*, este grupo madrileño se desmarca con una canción dedicada íntegramente al personaje de Daryl Hannah, cantada desde el punto de vista de Roy Batty (“con tu sangre mi cara pintaría / Como un lobo aullaría”).

Do Androids Dream Of Electric Sheep?, Growing Mad Scientist: Canción bailable sin más utilidad que aderezar una caza en una discoteca futurista. Iggy Pop con su conocido *Nightclubbing* puede cumplir sobradamente la misma función, si bien en otro registro muy diferente.

Earthworm, Ohgr: En general, todos los cortes de *Welt* podrían servir de acompañamiento para unas u otras escenas. Tecno con pedigrí que podría haber sido parido en 1982 por los que hubiesen querido inventar la música del siglo XXI. *Devil*, otra apuesta ganadora.

PSICOLOGIA REPLICANTE

Una alternativa a otras pruebas más invasivas como el análisis de médula espinal o al desfasado test de Boneli, que estudia la respuesta diferencial a estímulos sonoros o visuales en relación al arco reflejo que se produce en los ganglios superiores de la columna vertebral, el test Voigt-Kampff analiza la respuesta empática en diferentes situaciones sociales sin provocar reacciones de aversión importantes. La mayor parte de las preguntas de esta forma paralela de 50 ítems están relacionadas con animales, por cuanto son capaces de evocar respuestas de especial sensibilidad, afecto y apego (Bowly, 1956; Ainsworth y Bell, 1970).

[Nota de juego: Junto a cada pregunta se indica el multiplicador a la empatía, en lugar del referido x5, al que debe añadirse 1010, para enfrentar al resultado obtenido por el especialista o Blade Runner. Como podrá apreciarse, el test es de gran ayuda en la detección de replicantes, principalmente en el caso de las más crudas o delicadas, que suelen provocar una vasodilatación periférica o una constricción de la musculatura ocular más acusadas. En algunos casos, además, figura una breve explicación del fundamento teórico o la evidencia factual en la que se basa el enunciado.]

Everytime We Say Goodbye, Annie Lennox: *Tristesse* terriblemente mórbida que hará languidecer a tus jugadores si se te ocurre pincharla dos veces. Ideal para ambientar profundos conflictos éticos relativos a amantes o niños replicantes que deban ser "retirados".

Fictions And Facts, Asian Dub Foundation: El disco de Dub para darle ese toque profundamente mestizo a las calles de Los Ángeles del 2019.

Mantra, Tool: Pista de ambiente para transición entre escenas.

Memory Imprints (Never End), Fear Factory: Excelente conclusión para una intensa serie de sesiones. *A Therapy For Pain* y *Timelessness* pueden ser usadas como recambios. *Replica*, por otra parte, describe a la perfección el conflicto interno del Nexus 6, en primera persona.

More Human Than Human, White Zombie: El lema de la Tyrell Corporation se convierte aquí en el marco de una infección sonora irresistible: "I am the Nexus One, I want more life, fucker, I ain't done, yeah!"

Red Right Hand, Nick Cave and DJ Spooky: Muy por debajo del original sin remezclar, esta canción es, no obstante, la banda sonora idónea para escenas callejeras con cierto componente onírico. ¿Un replicante en plena crisis de identidad? Pincha esto y sabrás cómo se sienten...

Replicant, Front Line Assembly: Imprescindible pista de los reyes del industrial (para muchos), de ritmos duros casi hipnóticos. Recomendada para una persecución callejera que aspire a ser agobiante.

Sad But True, Orbital: ¿Necesitas darle ambiente a un garito del 2019? Sólo programa este corte en bucle y céntrate en la interpretación. Puedes hacer lo mismo con *Half Normal*, de BT. No te fallarán.

Snake Oil, Lead Into Gold: Un comienzo estimulante que recrea perfectamente el caótico entorno de Los Ángeles. Tecnología y confusión con una sección de viento sintética muy evocadora.

The Murky World Of Barry Adamson, Barry Adamson: Revisitación tenebrosa y retorcida del género noir. Virtualmente cualquier canción de este disco podría ambientar una partida de *Blade Runner*. Recomendamos que te lleves de calle a tus jugadores con *Jazz Devil*.

The Unseen, Clock DVA: Corte idóneo para ambientar escenas de transición. Ominoso e inquietante. *Connection Machine* y *The Reign*, hundirán a tus jugadores en la trama. Es difícil bromear con un acompañamiento así.

Virus, KMFDM: Estamos convencidos, pocas canciones reflejan mejor que ésta un futuro tenebroso que se resiste a dejar de dar coletazos, pese a lo corrupto y agotado de su sociedad. *Anarchy*, donde Tim Skold se manifiesta como una encarnación de Roy Batty, es otra elección interesante como ambientación.

Watch The Sky For Me, Powerman 5000: Revisitación más o menos encubierta de ese magnífico *One More Kiss, Dear* que le daba el definitivo toque retro a la película. Para cuando lo hayáis gastado del todo.

Blade Runner, Vangelis: Por supuesto, no podíamos olvidarnos de la magnífica partitura que Vangelis realizó para la película. Algunos temas de este prolífico autor podrían servir igualmente (*¿Chung Kuo?*) También puede echarse mano de la banda sonora del videojuego para PC. *¿Blade Runner*, por ejemplo?

Otras bandas y sugerencias: *Coil*, *Fektion Fekler*, *Future Sound Of London*, *Ministry*, *Moby*, *QNTAL*, *Snog*, *Tricky*, *VNV Nation*. Para recrear el futuro mestizo, confuso, y de cine negro de *Blade Runner*, además, puedes echar mano de clásicos retro como algunos temas de *Omar & The Howlers (Hit The Road Jack)*, temas de *Jelly Roll Morton*, *Nina Simone*, *Ella Fitzgerald (Lullaby Of Birdland)* y *King Oliver (Chattanooga Stomp, y You're Just My Type)*, entre otras).

ESCALA DE PERFILES VOIGT-KAMPPF

[Batería de 50 ítems]

1. Encuentra una niña pequeña en la planta baja de unos grandes almacenes. Llorando desconsoladamente, le dice: "he perdido a mi mamá". Encierra a la niña en un pequeño armario para que no moleste a nadie con su llanto y se marcha. [x3]
2. Conduciendo por la carretera interestatal en un día de lluvia, no puede evitar atropellar un animal que caminaba por el asfalto. Detiene el vehículo y comprueba que es un mapache, aún vivo, cuya pata trasera ha resultado rota por el impacto y que le mira con ojos lastimeros. Decide rematarlo con una piedra para que evitarle el sufrimiento. [x3]
3. Es su cumpleaños y le regalan una cartera de piel de becerro. [x5]
4. Está leyendo una novela de los viejos tiempos. Los personajes visitan el muelle de pescadores de San Francisco. Sienten hambre y entran en un restaurante. Uno de ellos pide langosta. El chef arroja una langosta viva a una olla hirviendo, a la vista de los personajes. [x4 (Respuesta simulada en replicantes.)]
5. Ha alquilado una casita de troncos de pino en la montaña. La zona es todavía exuberante. En la casa hay un gran hogar. Alguien ha colgado

viejos mapas en las paredes, grabados por Currier e Ives. Encima del hogar hay una cabeza de ciervo con grandes astas. La gente que está con usted admira el ambiente y entre todos deciden que un búho disecado armonizaría estéticamente el conjunto. [x4]

6. Está viendo una obra de teatro. Tiene lugar un banquete en el que los invitados se deleitan con un aperitivo de ostras vivas. El primer plato consiste en perro cocido. [x3, algunos replicantes muestran más respuesta de aversión en el caso del primer plato.]

7. Está usted en el funeral de su abuelo materno. Uno de sus sobrinos juega con la pámela de su suegra, de manera que el pastor se distrae un par de veces. [x5, algunos replicantes manifiestan incapacidad para entender algunos parentescos.]

8. Tiene un hijo. Éste le enseña su colección de mariposas y también el frasco de arsénico donde las mata. [x4, respuesta simulada en andróides.]

9. Ha salido usted con una mujer (u hombre, dependiendo de la orientación sexual del sujeto) que le invita a visitar su casa. Una vez allí, le ofrece una copa. Mientras está bebiendo, de pie, ve el dormitorio: está decorado con atractivos cartelones taurinos. Se acerca a mirar. Ella le sigue, cierra la puerta, le rodea con el brazo y le dice: "bésame". [x4 (Puede existir un desajuste generacional en el caso de los cartelones taurinos. Modificar si es preciso.)]

10. (Versión para mujeres). Ha quedado usted embarazada de un hombre que le ha prometido casamiento, pero él se marcha con otra, su mejor amiga. Por lo tanto, decide usted abortar. [x2, importante discrepancia entre replicantes y humanas. Las replicantes son estériles y pueden manifestar dificultades para entender el fenómeno de la gestación en un sentido emocional.]

(Versión para hombres). Su amiga ha quedado embarazada accidentalmente de su pareja, pero ella no parece muy preparada ni motivada para tener el bebé. Por lo tanto, usted le sugiere que aborte. [x4]

11. Está usted en el desierto, caminando por la arena cuando de repente, mira hacia abajo y ve un galápago que se arrastra hacia usted. Se agacha y pone el galápago patas arriba. El galápago yace sobre su espalda, con el estómago cociéndose al sol y moviendo las patas para darse la vuelta, pero sin su ayuda no puede. Y usted no le ayuda... ¿por qué no lo hace? [x4 (Los replicantes suelen confundirse solicitando detalles adicionales irrelevantes para la resolución de este sencillo dilema ético.)]

12. Está usted en un mercadillo árabe. Puede usted ver numerosos objetos de artesanía en piel, como monederos de serpiente y también algunos objetos curiosos, como un escorpión clavado en un pisapapeles de marfil. Lo que más le llama la atención son unas babuchas de piel de bebé. [x2, reacción muy marcada en los grupos experimentales analizados.]

13. Describame con palabras sencillas sólo las cosas buenas que le vienen a la mente acerca de su madre. [x2, los replicantes suelen manifestar dudas o indecisión nerviosa en este punto.]

23. Esperando su turno en la caja de unos grandes almacenes, repara en un bebé dormido apaciblemente en su cochecito. Su madre se encuentra pagando la compra realizada a unos metros. Advierte que una tarántula se arrastra hasta desaparecer bajo el ropaje que cubre al niño. [x2, ítem que suele provocar marcadas respuestas de protección y/o alarma.]

24. Imagine que vuelve usted a la infancia. Está escondido en una casa sobre un árbol, con su prima hermana (o primo hermano, si el sujeto es una mujer heterosexual). Llevan toda la tarde bromeando, jugando y fingiendo que son una pareja de novios. En determinado momento, ella se inclina sobre usted, le abraza con ternura y le besa largamente en los labios. [x3, los replicantes no han asimilado bien el tabú del incesto.]

25. Su jefe le ha reprendido por su ineficacia en una tarea y le pide que bajo ningún precepto abandone la oficina sin acabarlo, puesto que es muy urgente e importante. Minutos después, desde su puesto de trabajo, puede ver como un grupo de seis hombres ancianos toma a una niña por la fuerza y la conducen a un callejón oscuro, donde los gritos de ésta cesan de inmediato. Su jefe le mira con disgusto y le insta a que prosiga con su deber. [x2, respuestas indignadas o incluso de furia en sujetos humanos.]

26. Tiene pruebas de que su pareja le está siendo infiel. [x3]

27. Al volver a casa tras sus vacaciones, encuentra un nido de golondrina en el alféizar de una de sus ventanas. En el interior encuentra varios huevos. Usted se dedica a hacerlos rodar hasta que se precipitan al vacío, uno a uno. [x2]

28. El recuerdo más reconfortante que tiene de su padre es: [x3, menor apego que en el caso de la madre (véase Bowlby, 1956).]

29. Está usted en el campo cazando aves con una escopeta de doble cañón y una vaquilla repara en usted. Súbitamente, tira el cercado de un

14. Está viendo la televisión. De repente, se da cuenta de que una avispa le sube por el brazo. [x5]

15. Está leyendo una revista y se encuentra con la fotografía de una mujer desnuda. Se la enseña usted a su marido y a éste le gusta tanto que la pone en la pared de su dormitorio. ¿Se enfadaría? [x4]

16. Hábleme brevemente de las mascotas que tuvo cuando era pequeño y dígame si alguna de ellas sufrió alguna herida o murió. [x3, los humanos recordarán con tristeza el evento si llegó a suceder alguna de estas tragedias domésticas.]

17. Está usted en la calle y, entre las cortinas de una ventana, ve una madre amamantando a su hijo. Otras personas a su alrededor también están mirando la escena con atención. [x4]

18. Sale de casa y descubre cómo, al otro lado de la calzada, un grupo de niños se divierte tirándole piedras a una paloma que se ha refugiado en el alero de una vivienda. [x3]

19. Las tres personas a quien más cariño debe usted son: [x5]

20. Los peores errores de su adolescencia fueron: [x4, los replicantes, en su mayoría, "nacieron" siendo adultos.]

21. Es el cumpleaños de su pareja y le ha comprado un libro muy costoso sobre ajedrez, su afición favorita. Cuando le hace entrega de él, no manifiesta sorpresa ni agradecimiento. En lugar de eso, le escupe en la cara y le insulta de manera humillante. [x3]

22. El motivo principal para abrirle la cabeza a un gato callejero con un pisapapeles de alabastro es: [x3]

empujón y echa a correr en su dirección con la clara intención de embestirle. Junto a usted hay un lago poco profundo y su vehículo. ¿Qué hace? [x4]

30. A su mejor amigo (o amigo, si el sujeto es una mujer heterosexual) se le diagnostica un cáncer terminal y se le estima una esperanza de vida de dos meses. Tras comunicarle la noticia, le confiesa que siempre ha estado enamorada de usted. A modo de última voluntad y tras declararle su amor, le suplica una relación privada hasta que le llegue el momento. Usted nunca ha querido una relación de ese tipo con esta persona. [x2]

31. ¿Cómo se imagina usted con 75 años? [x5, x2 para replicantes de la clase Nexus 6]

32. Con respecto a su madre, ¿cuál de sus comportamientos hacia ella le ha provocado a usted más arrepentimiento o sentimientos de culpa? [x3]

33. Usted tiene tres hijos. El mayor de ellos, una chica, tiene 16 años y ha sido seleccionada para unas pruebas de selección con el motivo de ingresar en un instituto especial para jóvenes superdotados. El mediano es un joven de 12 años con problemas de autoestima y cierto retardo en la habilidad lectora. La menor, otra niña, tiene 7 años y destaca por su habilidad con el cálculo numérico y la música. Imagine que, desgraciadamente, un accidente acaba con la vida de uno de ellos. Si usted pudiese elegir, ¿cuál sería el infortunado? [x3, la única respuesta empática válida es de indignación ante la propuesta.]

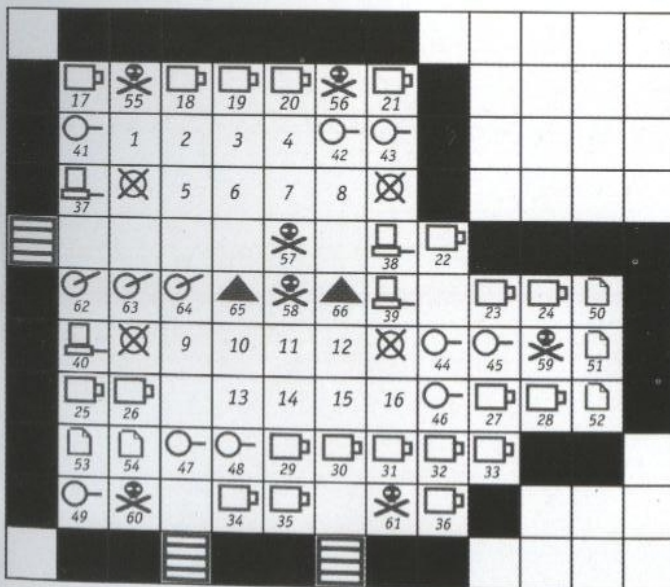
34. Al entrar en el lavabo, justo antes de acostarse, descubre una arañita caminando sobre su cepillo de dientes. [x5]

35. Cuando usted era un niño, ¿cuál era la principal causa de discusión con los otros niños? [x4]

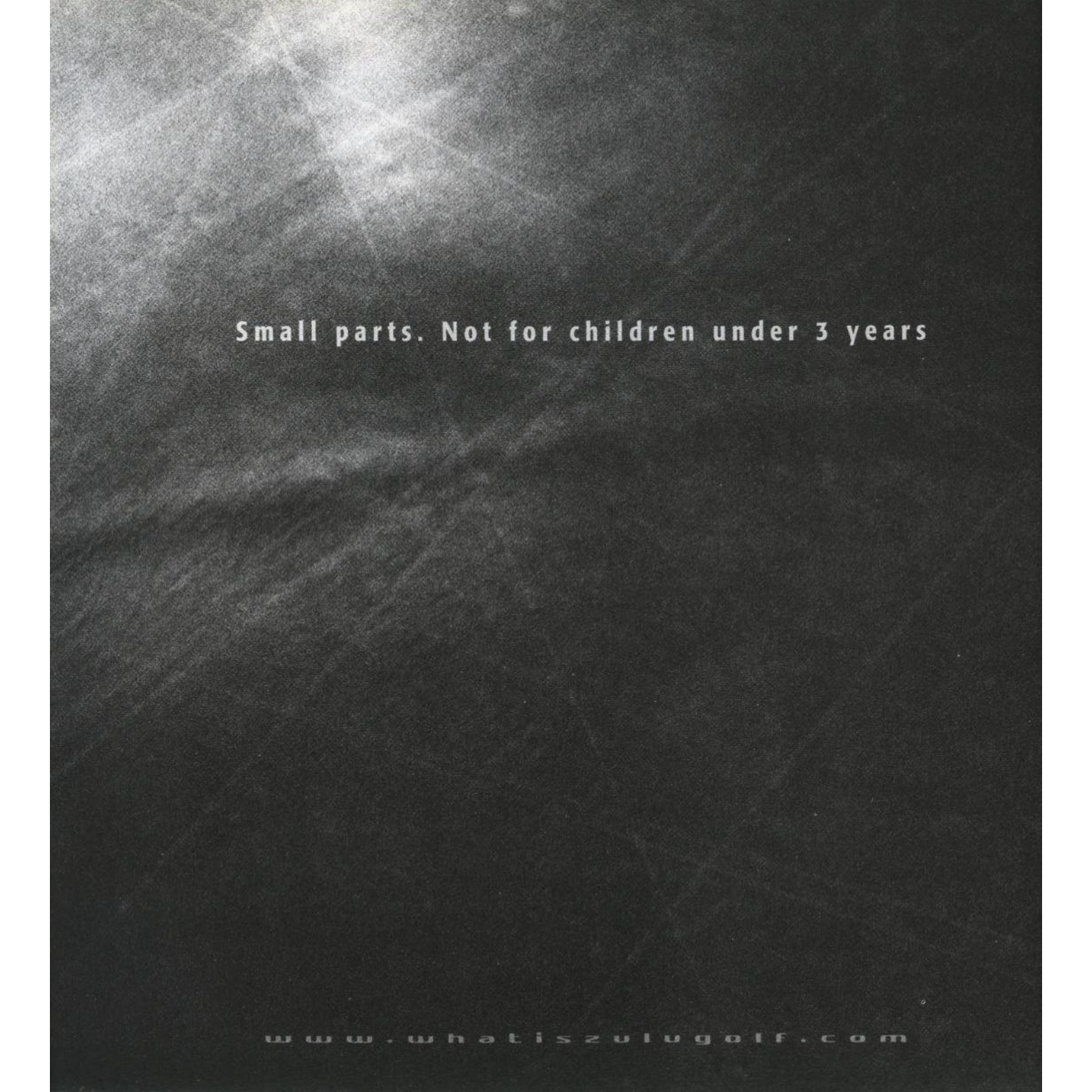
36. Imagine que tuviese que matar a un cordero lechal. ¿Cómo lo haría? [x3]

42. Un compañero de trabajo le está enseñando su cocina. De repente, suena el VidPhon y tiene que ausentarse. La conversación se alarga y usted se encuentra sediento. Abre la nevera y encuentra una jarra de cerámica, llena de agua. Tras retirarla, descubre un recipiente plástico completamente opaco. Guiado por la curiosidad, decide abrirlo. Dentro

50. El aspecto más maravilloso del embarazo es para mí: [x4, x3 en mujeres]



66: CLD Washington DC.



Small parts. Not for children under 3 years

www.whatiszulugolf.com

Santería

f. Calidad de santero, santurronería, beatería. || Arg.
Tienda en que se venden imágenes de santos y otros
objetos religiosos. || Cuba. Brujería.

El presente artículo pretende explicar a grandes rasgos qué es la Santería, y plantear un posible empleo de esta creencia en *La llamada de Cthulhu*, *Kult*, *Unknown Armies*, y *Shadowrun*. Por supuesto, no intentamos presentar un estudio definitivo sobre esta religión, sino tan sólo una pequeña introducción en la que encuadrar vuestras partidas.

Los orígenes de la Santería, Regla Lucumí o de Ocha, se remontan al amanecer de los tiempos, como culto animista de las tribus de África occidental. En concreto, sus raíces parten de los pueblos Yoruba y Bantú, establecidos en el sur de Nigeria, Senegal, la costa de Guinea, y el actual Benin. Podemos diferenciar tres corrientes que parten del origen común de esta primitiva religión: el candomblé brasileño, el vudú haitiano, y por último la santería cubana, la más extendida en el mundo latino.

Entre los siglos XVI y XIX, el intenso tráfico de esclavos entre el continente negro y las plantaciones de caña y café del Nuevo Mundo desplazó, junto a los cientos de miles de seres humanos implicados, un rico acervo cultural de creencias ancestrales. Aunque forzados al bautismo católico romano, los Yoruba mantuvieron sus prácticas religiosas al amparo del cristianismo. De este modo, los santos a los que rendían culto ante los confiados ojos de los colonizadores, no eran sino la personificación de los Orishas (o "guardianes de cabezas", literalmente) a los que habían venerado durante generaciones. Así, Olodumaré pasó a ser nombrado como Dios Todopoderoso y, del mismo modo, se procedió a enmascarar a aquellas deidades tras las efigies de Santa Bárbara (Changó), San Antonio (Eleggua o Elegba), San Pedro (Ogún), Nuestra Señora de la Caridad (Oshún), Nuestra Señora de las Mercedes y Cristo Resucitado (ambos encarnados por Obatalá). De esta aparente adoración por los santos cristianos surge el nombre de Santería, inicialmente empleado de forma despectiva por los esclavistas.

La Santería como tal es un conglomerado sincrético de creencias, tradiciones y ritos de los más variados orígenes, que incluyen incluso a la cábala hebrea. Este sincretismo cultural se origina, históricamente, en las colonias donde el tráfico de esclavos era más acusado. En Cuba (el principal foco de esta religión), la Santería se vio libre de obstáculos hasta la independencia de la isla a finales del siglo pasado gracias a la astucia de los esclavos negros, que alteraron con sus creencias la propia historia cubana. Actualmente, la confesión se ha extendido en gran medida por el Caribe, Brasil y las comunidades hispanas de Florida, Los Ángeles y Nueva York. Se calcula que sólo en esta última ciudad hay 300.000 practicantes.



CREENCIAS BASICAS

Deidades

En la Santería se cree que el mundo fue creado por el Gran Dios Padre y Omnipotente, cuyo nombre es **Olodumare** y del que procede el **ashé**, energía espiritual que compone el universo, la vida y todas las cosas materiales. **Olodumare**, también conocido como **Olorún**, gobierna sobre los asuntos de la naturaleza y de los hombres a través de espíritus emisarios u **Orishas**, que son reconocidos por números, colores, danzas, alimentos y emblemas que los identifican. Cada uno de estos Orishas representa un aspecto de nuestro mundo; Oya, por ejemplo, es la soberana de los vientos y de la muerte, mientras que **Changó** domina la tormenta, la danza y el fuego. Del mismo modo que el agua fluye y el pensamiento tiene lugar en la mente de los hombres, los Orishas están "ahí"; sólo hace falta que alguien con la capacidad de ver sus senderos y designios entre en contacto con ellos y les dé voz propia. De carácter inmaterial, los Orishas son intermediarios divinos entre los hombres y el dios supremo, a menudo asociados con ancestros ascendidos al plano espiritual.

Los Orishas son complacidos mediante el uso del tabaco, las bebidas alcohólicas (preferiblemente el ron), las flores, los dulces, las frutas, las velas, y el incienso, siendo los altares santeros en la mayoría de los casos un auténtico batiburrillo de todos estos elementos. También se le suelen dar al **babalocha** de la capilla local objetos personales que sirven como exvotos con los que ganar el favor del Orisha deseado, y que son situados en su correspondiente altar, en la más pura tradición católica.

La comunicación entre la humanidad y estos seres se lleva a cabo mediante complejos rituales, que incluyen la plegaria y el **ebó**. Otros medios de relacionarse con los Orishas son el canto, los ritmos de percusión (llamados "descarga") y el trance de posesión. Los Orishas velan por sus fieles y les procuran una vida mortal más rica, cómoda y profunda.

Idioma

El idioma empleado en los ritos santeros es el **Yoruba**, que aún se habla en el África Central. Tanto los cantos como las invocaciones y salmos se realizan en este idioma, aunque también se mezclan indistintamente en ocasiones el castellano, el inglés y el francés.



CEREMONIAS

Las ceremonias de Santería son verdaderos acontecimientos sociales en los que los oficiantes cantan y danzan para ayudar a que el **babalocha** (sacerdote) sea "montado" por la deidad solicitada en un trance místico. El dios habla por boca del **babalocha** y responde las preguntas y consultas de los celebrantes. Este procedimiento es conocido por el nombre de **bembé**.

Iniciación

El aspirante a sacerdote de La Regla Lucumi debe observar unas estrictas obligaciones durante el primer año de su iniciación. En este tiempo, los **iyavos** o esposos de los Orishas no deben mirarse al espejo, llevar maquillaje, salir de noche, tocar a nadie, o permitir ser tocado. Los que pretendan implicarse en la religión deben saber que las tradiciones se mantienen secretas a toda costa, por lo que los **iyavos** pasan gran parte de su tiempo aprendiendo los ritos propios de la religión y el idioma Yoruba. Asimismo, han de seguir un régimen estricto y, llegado el momento, dar cuenta de sus acciones a **Olodumare** y a los Orishas. Una vez el iniciado tiene acceso a la **Ilé** o casa de la familia espiritual, debe entender su lugar en la jerarquía de Padres y Abuelos Divinos, hermanos y hermanas. Existe una jerarquía comandada en todo momento por los Orishas, cuyos designios han de ser obedecidos aunque en ocasiones parezcan ilógicos o arbitrarios. Algunas personas han sido rechazadas de una **Ilé** por las instancias divinas tras haber completado el largo rito de iniciación.

La bóveda o altar de los espíritus

Es el centro físico del culto a los **eggún**, donde se saluda a los muertos y se ponen en común las novedades de una manera regular. Para crear una bóveda, se cubre una mesa con una sábana o paño blanco, depositando encima nueve vasos de agua fresca y clara, una vela, y un jarrón con flores (preferiblemente blancas). Es recomendable situar una cruz o rosario sobre el conjunto para representar a **Olofi** y los Cuatro Vientos. En el suelo, frente al altar, hay que colocar una tacita de ron blanco. Sobre la taza debe depositarse un cigarro. Si es posible, debería colocarse una taza descascarillada llena de café solo sin azúcar en el suelo. A modo de reclamo espiritual, pueden colocarse fotos de los familiares fallecidos del consultante. Una vez preparada la bóveda, debe salpicarse con agua bendita y Agua de Florida, y repetirse este procedimiento con frecuencia. Tanto el agua como el ron, el cigarro, la vela y las flores deben ser reemplazadas semanalmente, el lunes o el viernes al atardecer. Cuando este preparativo está finalizado, cualquier persona puede acercarse al altar para hablar con los **eggún**. Tras presentarse y meditar sinceramente durante cierto tiempo, los muertos hablarán en la mente del consultante.

El culto a los muertos (Eggún)

Eggún es el nombre genérico que los seguidores de la Regla dan a los espíritus de los fallecidos. Estos pueden ser antepasados, sacerdotes y sacerdotisas que son **Ibae**. El iniciado halla su guía espiritual personal en algunos **eggún** guardianes que se manifiestan ante él al principio de su carrera. Algo que debe quedar claro es que los **eggún** no son "malos" o "buenos" en un sentido general, sino que son personas muertas con diferentes idiosincrasias. Eso significa que el iniciado debería ser tan cauteloso con los espíritus, como lo es con los vivos. En la fórmula empleada en el trato con los **eggún** debe saludarse a **Orun** primero y luego a los espíritus de los muertos, antes incluso que a los Orishas.

En ocasiones, la relación con los muertos puede ser poco saludable, dándose casos de **eggún** que han intentado llevarse al mundo de los espíritus a una persona viva. Los motivos para ello son variados: recuerdos frustrados y sentimiento de nostalgia, compasión ante los sufrimientos de alguien querido y, en ocasiones, capricho o mezquindad. A esta última clase pertenecen los **enviados**, **eggún** negativos que quieren dañar al humano. En esos momentos, se hace necesaria la intervención de un santero o **babalawo** para efectuar un **paraldo** o **rompimiento** que elimine esa conexión espiritual no deseada.

Existen dos clases de culto a los **eggún**. Uno es el culto normalizado, que suele ser practicado en la esquina de un baño o en un sótano, en una zona marcada debidamente donde se depositan las ofrendas a los **eggún** y un **opa ikú** o palo **eggún** se utiliza para llamar a estos seres. La otra modalidad de culto, la más familiar para la mayoría de los seguidores, es la **Mesa Blanca**. Esta ceremonia tiene más raíces en el espiritismo kardeciano que en África y hace un uso extenso de la misa espiritual y de la **bóveda**.

La misa espiritual

El acto central de la interacción religiosa con los eggún es la misa espiritual, convocada para llevar a un espíritu a un nivel superior de la existencia o para facilitar la comunicación con los mortales. Asimismo, las misas espirituales se celebran para mantener el contacto con el mundo del Ifa. En cuanto a ritos, estos actos tienen una procedencia geográfica y cultural muy diversa, desde los ritos Kongo (Palo) al Catolicismo, pasando por el espiritismo kardeciano. Frente a una bóveda especial, los participantes se sientan en corro y efectúan un rito de limpieza. Después se recitan pasajes del libro de oraciones de Kardec, a los que se añaden canciones y plegarias tradicionales que han pasado de generación en generación desde principios del siglo XIX. Se convocan a los espíritus tutelares que ya se conocen a modo de guarda contra los malos influjos, y después se llama a los eggún de una manera general, sin especificar ninguna identidad concreta. Todos los presentes deben estar atentos y señalar cualquier manifestación espiritual que observen, escuchen o sientan. En estas misas, todos los participantes tienen el mismo rango y deben ser escuchados por igual. Por lo tanto, estos ritos no tienen una duración fija. Cuando un ánima da señales de actividad en la sala, se procede a discernir su naturaleza e identidad. Normalmente, estos seres intentan poseer o "montar" a uno de los miembros de la congregación. Si el eggún se manifiesta como molesto o violento, hay que recitar plegarias especiales para ahuyentarlo. La mayor parte de las veces, la misa espiritual sirve para ayudar al eggún a alcanzar un plano superior de espiritualidad.

Bembé, la fiesta de los Orishas

Bembé es el nombre Yoruba para expresar la posesión por Orishas y, por extensión, la ceremonia de danza, música, y oración, establecida para facilitar esta posesión. En estos actos, celebrados desde la noche de los tiempos, se saluda formalmente, se halaga y se embauca a los orishas para que tomen el cuerpo de cualquiera de los sacerdotes o sacerdotisas presentes.

Posesión

Uno de los aspectos más espectaculares de la Santería, popularizado por el cine, es el trance de posesión. Durante uno de los intensos bembés, un Orisha puede ser persuadido para unirse físicamente a la fiesta, entrando en el cuerpo de uno de los sacerdotes consagrados a ese Orisha. Si aquél es afortunado, la deidad baja de los cielos para "montarlo" y la congregación alcanza un paroxismo de gozo y alegría. La presencia del Ocha es siempre gratificante. Una de las claves para atraer la atención del Orisha y provocar su curiosidad consiste en ejecutar los ritmos, canciones, y bailes de manera precisa y vital. Los Orishas no suelen entrar en el cuerpo de alguien que no ha sido sacerdote, pero si así sucede, la presencia puede ser reconducida amistosamente a un babalocha. Posteriormente, la persona inicialmente poseída puede ser tenida en consideración de cara a su iniciación en la Regla Lucumi.

Ritmos y danzas

Los percusionistas de la Regla de Ocha practican asiduamente durante años para ejecutar correctamente los complejos ritmos que reflejan el carácter tonal del lenguaje Yoruba, simulado con los tambores y djembés. Cada Orisha tiene asociado unos ritmos que no deben ser interpretados con otra finalidad o contexto que no sean religiosos, dado que el dios podría ofenderse. En cuanto a la importancia de la danza en las ceremonias santeras, cabe decir que se trata de una forma de oración silenciosa que reviste tanta importancia como la música o las plegarias. Al igual que la percusión ritual de la Regla, existe una danza asociada a cada Orisha, siendo fácilmente distinguibles por su aspecto general. Por ejemplo, los movimientos asociados a Yemayá simulan las sinuosas evoluciones de las olas; el baile de Ogún incluye figurados machetazos al aire; la seductora Oshún se contempla y atusa frente a un espejo imaginario; la representación de Changó suele ser explosiva y agitada.

Ebó (sacrificios)

Uno de los aspectos más distintivos de la Santería es la práctica de los sacrificios de animales. Pero no todos los ebós suponen la muerte de un animal; algunos se realizan ofreciendo velas, frutas o caramelos. En ocasiones, las demandas de las deidades son concretas y se refieren a una fruta o plato preparado en concreto. Otras veces pueden solicitar el sacrificio de una paloma, un pollo, o un carnero. Esta solicitud divina se limita a casos graves de enfermedad o desventura, así como a la iniciación de un nuevo adepto. El trato que debe darse al animal en el sacrificio es de respeto, pues pertenece al Orisha. El tránsito va acompañado de canciones que nos recuerdan que la muerte de la criatura no es más que una representación de nuestro seguro fallecimiento. A menos que el animal se haya ofrecido para efectuar una purificación o conjurar una desgracia, es consumido por la comunidad de la manera habitual.



LOS ORISHAS

El número de Orishas venerados es enorme: algunas fuentes listan entre 400 y 500. Para la realización de esta ayuda nos hemos centrado en los más importantes, aunque no debes dudar en incluir alguno de propia creación si resulta necesario para tus aventuras. Para crear un Orisha creíble deberías buscar una combinación entre las propiedades atribuidas a un santo cristiano, y algún aspecto humano de carácter claramente pagano (la venganza, por ejemplo), todo dentro de los límites impuestos por la procedencia histórica de la Santería; un Orisha que protegiese los libros sería absurdo, mientras que otro que protegiese la sabiduría sería perfectamente viable.

ELEGBA: El Señor de los Caminos y las Puertas

También conocido como Elegua, se erige en las encrucijadas de lo mundano y lo divino, haciendo de mensajero entre los hombres y los dioses. En todos los ritos santeros, Elegba es el primero en ser llamado, pues con su ayuda se transmiten las peticiones a sus hermanos y nada puede hacerse sin su permiso. En particular, guarda una estrecha e íntima conexión con Orunmila, que es el Orisha de la adivinación y de los presagios. Se aparece o es representado como un pequeño querubín negro que lleva unas alforjas. Sus colores son el rojo y el negro o el blanco y el negro, que representan su naturaleza dual. Es reconocido y se reconoce a sí mismo por los números 3 y 21.

OGÚN: Dios del Hierro, la Guerra y la Tecnología

Ogún es el patrón de toda la tecnología, y por extensión de aquella utilizada en la guerra. Del mismo modo que Elegba abre los caminos, Ogún se encarga de vigilarlos y mantenerlos limpios. Ogún es representado como un esbelto guerrero africano que empuña un machete y que aguarda en actitud expectante. Su número es el 7 y sus colores son el verde y el negro.

OSHOSE: El Cazador, el Explorador Divino

Oshosi es el dios de la caza y la exploración. Oshosi protege a los cazadores y, al igual que Ogún, también les ayuda a abrir y limpiar sus caminos. Es el traductor de Obatalá y asume el papel de cazador y explorador para sus hermanos. Sus colores son el azul y el amarillo y su número es el 2.

OBATALÁ: El Padre de Todo y de Todos

Es el creador de todos los Orishas y de los hombres. Es el dueño del intelecto y las mentes. Si bien Olodumare creó todo: el Universo material, Obatalá creó a los hombres y al mundo tal como lo conocemos. Él es la fuente de todo lo que es puro y natural, es sabio, amable, y compasivo. Sin embargo, también tienen un aspecto guerrero, con el que imparte justicia en el mundo. Su color es el blanco porque de él parten todos los demás colores, aunque a veces éste es realizado con otros colores para simbolizar sus diversos aspectos. Obatalá es el único Orisha que tiene tanto un aspecto masculino como un aspecto femenino. Se aparece como un rostro blanco y benévolo que se asoma entre las nubes.

OYA: La Señora de los Vientos, las Turbulencias y las Puertas del Cementerio

Es el Orisha que gobierna a los muertos. Guerrera despiadada y feroz, cabalga con Changó hacia la batalla y fue en una ocasión la esposa de Ogún. También es conocida como Yansa o "Madre del Nueve", ya que éste es su número. Se identifica con los colores terrosos, los diseños multicolores, y la combinación de nueve colores diferentes. Su aspecto físico es el de una fiera mujer negra embozada, que danza entre rayos y relámpagos.

OSHÚN: Reina de las Aguas Dulces, los Arroyos, los Manantiales, y los Ríos

Personifica el amor y la fertilidad, así como la seducción. También ayuda y aconseja en asuntos de dinero. Es la más joven de los Orishas femeninos, pero a la vez es su gran Reina. Oshún cura con las aguas y con la miel, de la cual ella también es señora. Es la más seductora de los Orishas y una vez salvó el mundo seduciendo a Ogún, y haciendo que saliese de sus dominios, usando para ello todas sus artes y dotes femeninas. Los buitres y los pavos reales son sus mascotas y seguidores, y se les utiliza con frecuencia para representarla. Aparece como una bellísima mujer de raza negra, envuelta en velos que dejan ver su maravillosa desnudez. Se reconoce a sí misma en los colores amarillo y oro. Su número es el 5.

YEMAYÁ: Soberana de los Mares y los Lagos

Es la Madre de Todos. Su nombre significa "La madre cuyos hijos son peces", lo cual simboliza que sus hijos son innumerables. Los seres humanos empezamos nuestra existencia como un embrión, parecido a un pez, y flotamos en el líquido amniótico hasta que nacemos. Es la fuente de todas las riquezas materiales, que son repartidas. Se viste con siete faldas azules y blancas, y como los mares y lagos profundos es insondable y desconocida. Es también la patrona de las mujeres sabias, pues lleva en su interior secretos profundos y oscuros. Cuando se manifiesta, sale del mar o de un lago con su ropa y envuelta en un halo de fosforescencia, bajo el que luce su rostro de serena belleza.

CHANGÓ: Señor de los Truenos, los Relámpagos, el Fuego, los Tambores y la Danza

Es un Orisha de ingenio agudo y temperamento irascible. Representa el aspecto masculino de la naturaleza; es la virilidad personificada. Changó es un Orisha extremadamente fogoso y de voluntad fuerte que venera todos los placeres del mundo: el baile, los tambores, las mujeres, los cantos, y la comida. Comparte el dominio sobre el corazón con Elegba. Cuando una tormenta ruga con fiera y violencia, no hay duda de que su causante es Changó, que danza como un poseído. Es el más popular entre los Orishas y en reconocimiento a su poder, todos en la religión se yerguen sobre la punta de un pie o se levantan de su asiento al oír su nombre. Su símbolo es un hacha de doble hoja. Cuando se manifiesta, lo hace bajo la forma de un tremendo guerrero negro de constitución hercúlea, que danza en el cielo, rodeado de rayos y truenos, y que blande un hacha de batalla de doble hoja. El momento más apropiado para llamar a Changó es en la ocasión de una gran tormenta; ya que le agrada el estruendo que este fenómeno atmosférico origina. Sus colores son el rojo y el blanco y se le reconoce con los números 4 y 6.





La santería en... LA LLAMADA DE CTHULHU

"El incontrolable furor animal y el desenfrenado libertinaje orgiástico competían hasta alcanzar cotas infernales, todo ello en medio de éxtasis de aullidos y graznidos que desgarraban el lúgubre bosque y reverberaban por toda la extensión arbolada como si se tratara de pestilentes tempestades procedentes de simas infernales. De cuando en cuando se interrumpía aquel ulular sin orden ni concierto, y de lo que parecía un coro bien orquestado se alzaban roncadas voces entonando en sonsonete una horrible frase o ritual."

La llamada de Cthulhu.
H. P. Lovecraft.

En los diferentes suplementos de *La llamada de Cthulhu* han sido descritas una gran cantidad de sectas y religiones relacionadas con los Mitos, pero todas ellas vistas desde la perspectiva de los Primigenios. No hay que olvidar que muchas de los cultos descritos en los relatos han sido influenciadas por creencias reales como el Vudú y la adoración a antiguos dioses paganos. Así podríamos introducir perfectamente la Santería como parte de la fe en los Mitos, una interpretación de éstos desde un punto de vista más terrenal que podría haber ido deformándose con el paso del tiempo hasta llegar a lo que se conoce hoy día por Santería. Si Tsathogghua ha sido adorado a veces como el dios Pan, o Nyarlathotep como una antigua deidad egipcia, podríamos introducir a Elegba como una de las formas de Nyarlathotep, que es el mensajero de los Primordiales, y además a veces es representado como "El Hombre Oscuro" que aparece en sueños durante la iniciación en ciertos ritos oscuros.

Pero la interpretación de esta creencia puede ser aceptada por el lector de la manera que más le convenga en su partida, bien como la que se ha descrito aquí, bien como lo que es, una religión exótica a los ojos de los profanos. Incluso es posible tomar a los Orishas como Dioses Arquetípicos, aprovechando que estos no son descritos con profundidad en los relatos de Lovecraft y su círculo; aunque apenas los conocemos, estamos seguros de que se enfrentaron a los Primigenios en un pasado remoto y que les vencieron, exiliándolos o relegándolos al olvido. Ésta puede ser una gran ocasión para conocer más sobre estos dioses protectores, que en algunos casos estarían dispuestos a ayudar a la humanidad contra la locura que representan los Primordiales, aunque hay que tener en cuenta que todas las fuerzas cósmicas representadas en *La llamada de Cthulhu* no hacen más que traer el caos al hombre, con la extraña salvedad de Nodens y algún otro, ya que no dejan de ser entidades incomprensibles para el ser humano. Por ejemplo, sería bueno contar con la bendición de Changó, pero nada bueno ser el responsable de su ira o interceder en una de sus manifestaciones.

Los principales centros de Santería se encuentran al sur de los Estados Unidos y en algunos países latinos como Cuba, así que el guardián debe tener mucho cuidado a la hora de introducir algunos de estos elementos. Es posible que exista un babalocha que por una razón concreta haya decidido viajar a algún otro sitio, pero no debe ser muy común encontrarnos a ninguno de estos sacerdotes en Europa.

A continuación describiremos algunas ayudas para introducir la Santería en los Mitos dando diferentes descripciones de estos, desde una protección para los jugadores en forma de representaciones de antiguos dioses Arquetípicos o como todo lo contrario, como una de las muchas manifestaciones de los Dioses Oscuros.

DIOSES ARQUETÍPICOS

En la Santería, Odolumaré representa al gran padre y dios omnipotente que gobierna sobre los hombres y la naturaleza, y los Orishas representan espíritus que sirven a Odolumaré. Podemos considerar entonces a éste último como al dios Arquetípico, mientras que los Orishas, sus emisarios, pueden ser tratados como una Raza Servidora Mayor o incluso como Dioses Menores (mucho más cercanos al hombre) que interceden entre Odolumaré y la Humanidad. Como todos los dioses Arquetípicos, éste no aparecería personalmente en los propósitos humanos sino que sus servidores o espíritus serían quienes realmente entrarían en contacto con los practicantes de la Santería a través de sus formas representativas. Hemos de tener en cuenta que ninguno de éstos aparecerá de forma física, ya que sólo veremos aspectos de sus representaciones. Si, por ejemplo, estamos en medio de un rito dedicado a Changó, podríamos acabar en medio de una tormenta de proporciones titánicas. No se darán pues características de juego a ninguno de los Orishas

ya que su mera aparición en una aventura quitaría cierto encanto misterioso a las partidas. En los Mitos se hace referencia a muchos dioses, pero rara vez hacen acto de presencia física.

Los Orishas simbolizan aspectos de la naturaleza y del ser humano, y muchos de ellos representan alguna forma de protección. Todo ello contribuye a que los PJs puedan querer tenerlos como aliados en algunas de sus aventuras, aunque obtener su ayuda no debería de ser nada fácil, ya que sólo los practicantes de la Santería conocen los ritos necesarios para convocarlos. Así los jugadores pueden necesitar de la ayuda del babalocha o de algún conocedor de las ceremonias santeras. Aun así, los santeros son personas reticentes a divulgar sus conocimientos a quienes no pertenezcan a su sociedad, de tal manera que los personajes tendrán que conseguir sus favores con mucha elocuencia, y demostrando el uso que van a hacer de estos. Esta creencia está llena de ritos mediante los cuales los espíritus se ponen en contacto con el sacerdote, poseyéndole, y éste

se pone a su vez en contacto con los oficiantes. Para formar parte de uno de estos ritos es necesario conocer además algo de Yoruba, idioma utilizado por los santeros en todas sus ceremonias.

Estos ritos pueden ser tomados como conjuros realizados por la comunidad con el fin de obtener algún bien del espíritu en particular que se conoce como Iré. A continuación detallaremos el uso de algunos Iré, así como sus componentes y otros requisitos. El iniciado debe de tener al menos 30% en Hablar Yoruba y un 40% en Ciencias Ocultas; por cada 10% que se tenga por encima en estas bases en ambas habilidades el santero tendrá un +5% en la tirada de Poder contra el Poder del Iré seleccionado.

Ejemplo: Papá Martín, avezado santero (POD 14, Yoruba 50% y Ciencias Ocultas 50%) se dispone a recibir la Comunión de Elegba (Iré de POD 10). Como sus habilidades de Yoruba y Ciencias Ocultas rebasan el mínimo en un 20% y un 10% respectivamente, contará con un 85% para su tirada de resistencia, y no con un 70%.

ELEGBA

Comunión de Elegba: Poder 10

Mediante este sencillo rito, el babalocha sintoniza con Elegba, mensajero de los Orishas y obtiene ayuda de éste para realizar otros Iré. Es el primer Iré que se enseña a los iniciados.

Componentes: Se necesita al menos 10 minutos de cantos y de baile, así como la quema de 3 varillas de incienso para que Elegba acuda al sacerdote.

Efecto: El babalocha dispone de 2 puntos de poder temporalmente cuando realice otros Iré (sólo para estos usos, no para otros hechizos de los Mitos).

Duración: Hasta el alba o el ocaso, lo que suceda antes.

Coste: 1 PM y 1 de COR.

Llamada a los fieles: Poder 13

Este Iré permite al santero ponerse en contacto con otro miembro de su parroquia mediante un mensaje emocional.

Componentes: 1 hora de cantos y meditación continua en el que se repite el nombre Yoruba del receptor y la quema de 3 varillas de incienso y 3 velas rojas, blancas o negras, en cualquier combinación.

Efecto: El receptor del mensaje siente intuitivamente la llamada del sacerdote e impulsivamente irá hasta él, esté donde esté.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 PM y 1 de COR.

OGÚN

Limpiar el camino: Poder 10

Este Iré limpia un camino hasta el un punto de destino deseado.

Componentes: 10 minutos de cánticos, al final de los cuales se dan 7 vueltas sobre uno mismo con la mano extendida mientras se ruega a Ogún que muestre la dirección correcta.

Efecto: El camino se mostrará ante el babalocha despejado de malezas.

Duración: Hasta el crepúsculo o el alba, lo que suceda antes.

Coste: 2 PM.



OSHOSI

La visión del cazador: Poder 18

Apelando a Oshosi, el Gran Cazador, el receptor del Iré es dotado de una increíble puntería y es capaz de realizar hazañas portentosas con un arma de proyectiles.

Componentes: Se requiere la presencia de al menos 2 fieles más para ejecutar este Iré sobre una persona no iniciada (ninguno si el receptor es el propio sacerdote). Son necesarias 2 horas de danza y canto para completar este ritual, e invitar a Oshosi a entrar en el espíritu del beneficiado y dejar su don. Se deberá sacrificar una gallina negra y la sangre del ave salpicará las manos, el pecho y la cara del receptor del Iré. Luego se consume una ensalada a base de granos de mostaza, berro, y mandioca, y a continuación se regurgitará la mezcla con ayuda de una infusión de tabaco como ofrenda a Oshosi.

Efecto: Las habilidades de armas de fuego o de proyectil del receptor se verán dobladas y la posibilidad de acierto crítico será de un 20% de la habilidad en lugar de 10%. Además el receptor del Iré no se verá afectado por condiciones de visibilidad adversas (niebla, humo, oscuridad no mágica), a excepción de la ceguera. Estas facultades tienen también sus inconvenientes: mientras dure el trance el receptor sólo podrá comunicarse con sus compañeros en Yoruba o, en caso de que no lo hable, en un extraño galimatías que intentará asemejarse a dicho idioma. Otro "efecto secundario" es que el receptor no perderá ocasión para hacer uso de sus recién adquiridas habilidades; en caso de que el poseído se ponga a disparar como un loco, se le puede aplacar ofreciéndole un trago de ron (recordad que en los años 20 existe la Ley Seca), o en su defecto un buen cigarro, que fumará como una chimenea.

Duración: Permanente o hasta que se pronuncie en presencia del poseído el Sagrado Nombre (Obatalá). Por cada hora que pase el receptor del poder pierde 1D4 de COR.

Coste: 10 PM y 1D4 de COR para el receptor del Iré, más 1D4 cada hora.

OBATALÁ

Exorcismo: Poder 14

En esta liturgia se invoca al mismo Padre de Todos y de Todo, y gracias a él se expulsa cualquier espíritu maligno que haya poseído el cuerpo de un ser humano.

Componentes y Efecto: Antes de empezar, los participantes en la ceremonia comparten comida, bebida y tabaco y entonan cánticos en Yoruba. La víctima de la posesión es encerrada en un pozo de tres metros de profundidad que es abierto en la tierra viva en el centro de la sala de ceremonias. Luego este foso es tapado con una estera confeccionada de cáñamo silvestre, y en cada esquina de dicha estera se colocan cuatro piedras de cristal de roca virgen, que simbolizan las cuatro extremidades de la deidad. A medida que transcurre la ceremonia, los cantos y el sonido de los tambores se hacen más ensordecedores, mientras el espíritu que se desea expulsar grita por boca de la persona poseída. Finalmente, ésta cae exhausta, y llega el momento de la ceremonia en sí. Se queman 4 kilos de incienso en un brasero dentro del foso donde yace el enfermo, y en el momento en que no se pueda ver al mismo a través del denso humo, se le alza por medio de unas sogas de cáñamo que le habrán sido atadas previamente a las extremidades hasta que, en el momento en el que esté fuera del foso, el babalocha cortará dichas cuerdas con la ayuda de un machete. Tras esto, el poseído se alzarán bajo el poder del espíritu maligno y se da comienzo a un combate espiritual en el que el sacerdote se enfrenta con la ayuda de 6 fieles (se compara el poder del espíritu con el poder del sacerdote en la tabla de resistencia, sumándole a éste un punto por cada ayudante); si tiene éxito el espíritu pasará del cuerpo del poseído al sacerdote y éste entonces danzará frenéticamente al son de los tambores y con la ayuda del poder de Obatalá "consumirá" la esencia maligna del espíritu y lo revertirá al camino de la Naturaleza, dándole así descanso y paz, o en el caso de ser una entidad extraterrestre o un Dios Exterior, devolviéndole a su lugar de origen. Por el contrario, si el sacerdote fracasa, éste se verá poseído y se deberá hacer otro exorcismo.

Duración: Permanente.

Coste: 18 PM. Los fieles pueden contribuir con 1 PM cada uno, pero aun así el sacerdote gastará 10 PM. No hay pérdida de COR.

Ifá: Poder 12

Con este Iré el sacerdote puede observar mentalmente algunos de los caminos del porvenir. Mucho cuidado, este poder en ningún momento consigue adivinar el futuro. Sólo muestra cuál de las vías que se abren en el futuro respecto a un tema es la más indicada.

Ejemplo: José de los Santos habla con el babalocha de su pueblo para averiguar qué debería plantar este año en sus cosechas para obtener el máximo beneficio. Tras usar el poder de Oráculo, el sacerdote cree que plantar maíz es lo más adecuado.

Componentes: Es necesario realizar el rito en un lugar tranquilo como la jungla, un bosque, etc. El sacerdote pasa un día completo en ayunas y lavándose con agua y sal. Después, prepara en un brasero en el que quema incienso y hojas secas de viridiana y aspira sus vapores mientras ofrece cantos a Obatalá. Luego consume grandes cantidades de alcohol y tabaco para entrar en sintonía con el mundo. Después de 6 horas de cantos, se ve sumido en un trance.

Efecto: Una vez en trance será capaz de interpretar las palabras del Obatalá, que les serán mostradas como visiones. El sacerdote debe pasar una tirada de idea para interpretar correctamente las visiones.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 PM y 1 de COR.

Fetiché: Poder 12

Este poder carga un objeto personal con puntos de poder. Además el objeto en cuestión sirve para espantar espíritus de "mal agüero".

Componentes: Se necesita un objeto personal que tenga mucha relevancia para la persona en cuestión. Se ofrece a Obatalá una botella de ron y se queman algunas varillas de incienso, cuanto más mejor. Tras una media hora de cantos frente al objeto y la persona propietaria de éste, el objeto está listo.

Efectos: El objeto se carga con tantos puntos de magia como el sacerdote y la persona sacrifiquen. No se pueden hacer otras ceremonias para recargar el fetiché o aumentar sus puntos de magia. Los puntos de magia del fetiché pueden ser usados en otros ritos. Para expulsar a un mal espíritu o demonio (o una criatura de los Mitos) se enfrentan los puntos de poder del fetiché con los del ente.

Duración: Permanente. El objeto se puede volver a cargar de puntos de poder realizando de nuevo el ritual.

Coste: El sacerdote gasta en el rito inicial 8 PM, y el propietario del objeto pierde 1 punto de POD permanente por cada fetiché que posea.

OYA

Hablar con los muertos: Poder 16

Mediante este rito se podrá hablar con los muertos recientes (tres meses a lo sumo).

Componentes: Es necesario que el babalocha tenga en su posesión alguna pertenencia del difunto que tuviese un valor sentimental fuerte (una carta de su amante, un reloj o alguna joya), y además un puñado de tierra de su sepultura. El sacerdote efectuará una ceremonia preliminar en la que dedicará al menos 1 hora en aplacar al espíritu del muerto y agasajarlo con dulces, flores e incienso, relatándole, mientras sostiene los objetos antes mencionados, lo mucho que es extrañado por sus familiares y amigos.

Efecto: El muerto se manifiesta como una presencia translúcida y pura, es decir, ninguno de sus defectos físicos, como cicatrices o mutilaciones, serán apreciables. Tras pasar el santero la oportuna tirada de resistencia, el muerto podrá hablar con él. Lo que le cuente estará en consonancia con la personalidad del muerto, y con su relación con el santero. De estar presente en la ceremonia el culpable de su muerte, lo señalará, y con un alarido partirá de nuevo las tierras de los muertos (tirada de cordura por parte de los asistentes a excepción del oficiante 1/106).

Duración: Tantos minutos como el poder conjunto de todos los asistentes al acto, santero incluido.

Coste: 9 PM.

Beso de la Señora: Poder 15

Mediante este Iré, el babalocha atrae el favor de Oshún, la señora de las aguas dulces, el amor, la curación y la miel, para que cure a los afligidos de sus heridas físicas.

Componentes: Para que este ritual tenga éxito, deberá ser efectuado en las cercanías de un río. El babalocha deberá inscribir en el rostro, las manos, y los pies del herido, los nombres de Oshún, y aplicar con el caño de una pluma de buitre unas gotas de miel en los labios de la persona a curar. A continuación velará el reposo del paciente durante una noche completa, mientras pide entre cánticos y toques de tambor que Oshún se apiade del desdichado.

Efecto: Tras la obligada tirada de resistencia, la misma Oshún aparecerá como una bella doncella negra que porta un abanico hecho de plumas de pavo real y besará al herido, mientras un profundo y penetrante aroma a flores y miel llena el ambiente. Tras esto, la persona objeto del Iré se repondrá de todas sus heridas, pero quedará muy fatigado por la experiencia, debiendo descansar al menos cinco días en total reposo. La persona que haya sido así curada tendrá que hacer una penitencia a Oshún que quedará a discreción del Director de Juego: lavarse en un río de aguas claras, adoptar alguna ave, o cualquier otra labor que parezca apropiada para complacer a Oshún.

Duración: Permanente.

Coste: 6 PM y 1 de COR.

Paz conciliadora: Poder 15

Oshún es la dadora de Amor, y con este ritual inunda de paz y comprensión los corazones de dos bandos enfrentados.

Componentes: Se deben conocer los nombres de las personas enfrentadas, y se tendrá que quemar las obligadas ofrendas de incienso y hierbas (romero, albahaca, y mirra), mientras el santero entra en trance. Una vez sumergido en éste, intentará entrar en contacto con las almas de los afectados y les transmitirá el amor y la comprensión que La Señora siente por todos ellos.

Efecto: Las personas antes enfrentadas meditarán sobre el asunto o punto de digresión, y en su próximo encuentro se relacionarán amigablemente tratando de poner una solución a su problema común. Tras esta ceremonia, el santero tendrá que dormir un día completo debido a la fatiga. Este Iré no funciona con personas totalmente fanáticas, o con dementes (Cordura 0).

Duración: Permanente, o hasta que por algún motivo los beneficiados de este ritual vuelvan a tener otro punto de conflicto, que bien puede ser cuando intenten arreglar la misma disputa anterior.

Coste: 5 PM.

YEMAYÁ

Llamar a los hijos de Yemayá: Poder 20

Por medio de este ritual, todos los hijos de Yemayá (peces y mamíferos acuáticos) que estén en las cercanías acudirán al babalocha, garantizando así una estupenda pesca o unos valiosos aliados.

Componentes: Se debe de hacer al lado del mar o de un lago. Es necesaria la participación de al menos cuatro personas aparte del babalocha. Tras hacer una gran hoguera a orillas del mar, los oficiantes deben danzar al son de los tambores, y pedir la asistencia de Yemayá para que oiga su súplica. Al mismo tiempo, el sacerdote se introduce en el mar y empieza a batir el agua con sus manos, mientras grita pidiendo que asistan los hijos de la Dama del Mar. Entonces los danzantes hacen una pausa en su danza y arrojan flores, frutos secos, y harina de mandioca al mar para aplacar a las fuerzas que rigen las corrientes.

Efecto: Si el ritual tiene éxito, todas las criaturas marinas de las cercanías acudirán hasta congregarse alrededor del santero, el cual dispondrá de ellos como mejor le convenga, ya sea para servirse de ellos como comida o como aliados.

Duración: Hasta el ocaso o hasta el amanecer, lo que antes suceda.

Coste: 14 PM

OSHÚN

CHANGÓ

Aliento de Changó: Poder 16

El mismo aliento del poderoso Changó es insuflado en un recipiente, desencadenando una tormenta de fuego al ser liberado.

Componentes: Es necesario encender una gran hoguera en la que es quemada gran cantidad de madera de brezo e incienso. Conforme el fuego va creciendo, el santero toca un tambor especial cuyo parche está hecho de piel de león, al tiempo que entona cánticos en honor del Señor del Fuego. Entonces los oficiantes danzan alrededor de la hoguera y saltan por encima de ella. Al llegar a la cumbre de la ceremonia, el santero recoge con la ayuda de un recipiente de cristal o cualquier otro material el aliento de Changó.

Efecto: Al ser liberado, el aliento de Changó producirá una potente detonación que causará un daño de 6D6 en un radio de 3 metros. La persona que libera el aliento no está libre de sus efectos.

Duración: Permanente.

Coste: 6 PM y 1de COR.

El Guardián debería ser cuidadoso a la hora de permitir a los PJs disfrutar de estos hechizos; formar parte de un ritual santero no debería ser algo que se consiga de la noche a la mañana. En realidad, la Santería debería de ser utilizada más como un elemento de ambientación para partidas situadas en algún país latino, donde el sacerdote local puede echar una mano a los jugadores (aunque jamás estará dispuesto a enseñar sus conocimientos, menos aun a occidentales), que como cualquier otra cosa.

BARALOCHAS CULTISTAS

Todo lo que hemos visto nos da una idea de la importante ayuda que pueden obtener los jugadores. Pero, ¿y si tratásemos la Santería como un poder de los Mitos contra los jugadores? Los Orishas podrían ser considerados manifestaciones de los Primordiales; de este modo, Yemayá puede ser Cthulhu, Obatalá sería Yog-Sothoth, y Elegba trasunto de Nyarlathotep. Aún así, hay que tener en cuenta que se trata de una deformación del culto original, y hoy en día a un santero el nombre de muchos primigenios no le diría nada en absoluto, aunque es muy probable que los babalochas más ancianos sepan algo, o conozcan algún cuento de tradición oral que tratase la Santería con la suficiente profundidad como para saber de los Primigenios. En el relato *La llamada de Cthulhu* se nos habla de una estatuilla con la forma de Cthulhu que es encontrada tras una redada a un extraño culto parecido a la Santería en los pantanos de Nueva Orleans. Se podrían modificar ligeramente algunos de los efectos de los Iré expuestos en este artículo para que fuesen utilizados por estos malvados sacerdotes, líderes cultistas de una herejía de la Santería, dedicada realmente a la adoración de los Dioses Primordiales: con el Iré *Llamar a los Hijos de Yemayá*, por ejemplo, además de peces podríamos llamar a profundos, si los hay en la zona, o podríamos darle la vuelta al Iré de *Exorcismo* para introducir un espíritu en el cuerpo de una persona. El Guardián también puede tratar algunos hechizos de los Mitos como parte de los Iré santeros.

La santería en... KULT

En *Kult*, la Santería es una de las siete ciencias ocultas; una de las siete llaves que permiten acabar con la Ilusión. Esta ciencia oculta comparte sus raíces con el Vudú pero, aunque se sirve de los mismos conocimientos básicos que éste, lo hace desde una perspectiva muy diferente. Ambas disciplinas no son excluyentes la una de la otra a efectos de juego, sino que se solapan, complementándose entre sí. Las dos llegan a un mismo lugar, conseguir la ayuda de seres despertados, desde diferentes caminos: el Vudú desde el Saber de la Muerte, y la Santería desde el Saber de la Pasión.

Los Orishas son humanos que han alcanzado la iluminación. Son equivalentes a los Loas del Vudú (a veces incluso se trata de un mismo individuo), pero, tal como se ve desde la Santería, estos seres no intentan liberar a la humanidad de la muerte, sino que tratan de ayudar a los hombres y mujeres que se ponen en contacto con ellos desde la identificación con aspectos del mundo natural y de la pasión humana.

Ante el encarcelamiento de la humanidad, y frente al peligro que para ellos supondría provocar un despertar generalizado, los Orishas decidieron formar un panteón en el que se viesen reflejados los practicantes de la religión, para así poder auxiliarles en momentos de necesidad sin romper radicalmente la Ilusión.

El propósito de los Orishas es por lo tanto prestar ayuda a la humanidad de un modo que sea lo más coherente posible con la cárcel en la que viven, sirviéndose de los ritos santeros para conseguir una relación causa-efecto que refuerce esta lógica. Personifican a este efecto las pasiones humanas (el amor, la violencia, etc...), y el mundo natural (los cuatro elementos clásicos y los fenómenos atmosféricos). Cada uno de ellos utiliza sus habilidades y sus conocimientos en el campo que eligió como distintivo de su lugar en el panteón. Si un santero quiere encontrar el camino que debe seguir en una aventura, Elegba entrará en su cuerpo y en su mente para mostrarle

la dirección adecuada (este tipo de ayudas se conocen en la Santería como Iré, es decir, bendición), mientras que si el santero busca venganza contra un enemigo, Changó lo poseerá en el momento de la batalla. Para conseguir que la posesión (conocida en la Santería como Bembé) tenga éxito, el santero debe acercarse a los Orishas a los que quiere llamar entregándose a la desenfundada pasión que estos encarnan; éste es el sentido del alcohol, la comida, y el tabaco, en las ceremonias santeras.

El mundo de la Santería es muy cerrado y resulta totalmente imposible estudiarlo desde fuera en términos científicos y objetivos. La Santería, al igual que la magia en general, no es algo a lo que se acude en tiempos de necesidad y después se olvida; es un modo de vida que permea todos los aspectos de la existencia de sus practicantes. Para llegar a ser Santero, un personaje debe integrarse en una comunidad que practique la Santería, y vivir de acuerdo con las normas de esta comunidad, formando parte de sus ritos y costumbres. Para avanzar en el estudio de esta religión el personaje debe aprender de un Santero dispuesto a ayudarlo, algo muy difícil para cualquier persona nacida fuera del seno de una congregación santera.

El estudiante de Santería recibe automáticamente la mitad de su puntuación en esta habilidad en Hablar Yoruba.

El Novicio (puntuación de la habilidad 1-9)

El Novicio forma parte de una comunidad santera, y ha sido testigo de hechos inexplicables en relación con la práctica de la Santería, aunque sigue siendo totalmente ignorante en lo que respecta a la Ilusión y los seres despertados.

El Estudiante (puntuación de la habilidad 10-19)

El Estudiante ha tenido un papel relevante en algún rito santero, y aunque todavía no ha sido poseído por ningún Orisha, sí ha recibido un par de Iré con la ayuda de su congregación. Es consciente de la existencia de seres superiores, y de que el mundo guarda un gran secreto.

El Adepto (puntuación de la habilidad 20-29)

El Adepto es capaz de realizar Iré básicos con la ayuda de su congregación, en forma de pequeñas ayudas proporcionadas por los Orishas correspondientes con el tipo de ayuda solicitada. Sabe que los Orishas fueron alguna vez humanos como él, aunque desconoce el proceso que estos siguieron para llegar a obtener su actual condición.

El Maestro (puntuación de la habilidad 30-39)

El Maestro es capaz de realizar todo tipo de Iré con la ayuda de su congregación y ha sido poseído al menos una vez por un Orisha. Es consciente de que el mundo es una Ilusión y de que la Santería es una de las siete llaves que abren la cárcel de la humanidad, pero es incapaz de verse libre de ésta excepto cuando realiza un rito.

El Santero (puntuación de la habilidad 40+)

El Santero es capaz de realizar todo tipo de Iré por sí solo, y de realizar cualquier Bembé con la ayuda de su congregación, de la cual es ahora líder espiritual. Conoce el camino que siguieron los Orishas para despertar y es capaz de iniciar su recorrido sin ayuda de nadie.



La santería en... UNKNOWN ARMIES

Dado que el tratamiento que UA da al ocultismo es poco ortodoxo, en vez de presentar una visión unificada de la Santería, vamos a discutir las posibles formas en las que esta religión puede tratarse en UA. Como siempre, quédate con las ideas que te gusten y tira el resto a la papelera.

Primero, la Santería es una religión, que no necesariamente implica el uso de magia. Que un santero pueda hacer magia no significa que todos puedan hacerla. Recuerda que en UA la magia es algo que muy poca gente llega a comprender. El viejo que vive en una chabola en la playa y que dice hablar con los espíritus puede ser lo que afirma, o simplemente haber bebido más de la cuenta. El 99% de los casos de posesión por espíritus tienen explicaciones racionales – desde la esquizofrenia al fraude, pasando por la autosugestión.

Asimismo, es importante tener en cuenta que la Santería, al igual que otras religiones derivadas del animismo africano, es una religión sincrética, y por tanto receptiva a las influencias externas, particularmente en entornos urbanos, donde la mezcla de culturas se hace más evidente. En un mundo posmoderno, donde lo nuevo se superpone sobre lo viejo, y los iconos de la cultura popular ocupan el lugar de las antiguas tradiciones, pueden surgir variantes muy extrañas.

Por poner un ejemplo, se rumorea que en el Submundo Ocultista de Miami hay un tipo que utiliza estatuillas de Darth Vader en sus ceremonias. Nadie está muy seguro de cuál es el simbolismo, pero hace poco se encontró muerto a uno de sus enemigos (con la tráquea aplastada, en el caso de que te lo estés preguntando), así que quizá no sea una buena idea preguntarlo. En algunas zonas de Sudamérica, los sicarios tienen por costumbre ofrecer una botella de ron o un paquete de heroína al santo de turno para que les ayude en su próximo trabajito. Quizá los tradicionalistas lo encuentren ofensivo o blasfemo, pero el dinero y la protección recibida ("si tocas a mi santero, yo y los chicos te echamos a los tiburones, ¿está claro?") lo compensan ampliamente.

A diferencia de las religiones derivadas del judaísmo, que tratan con lo trascendente en un plano más teórico y moral, la Santería es una religión en la que los seres trascendentes atienden de forma rutinaria las peticiones de los creyentes. Este aspecto de "religión de los pobres" es algo que encaja bastante bien con el ocultismo mercenario de UA, y que conviene recordar para establecer el tono apropiado. Recuerda que éste no es un juego sobre la espiritualidad, es un juego sobre perdedores obsesionados con el poder.

LOS ORISHAS

Los orishas son un aspecto fundamental de la Santería, así que no está de más considerar quiénes son exactamente. A continuación se discuten varias posibilidades. Nota que no son excluyentes y que todas pueden ser válidas para diferentes casos.

Demonios: La opción más obvia. Los muertos hambrientos siempre están buscando alguna forma de volver al mundo de los vivos, y si hay que hacerse pasar por espíritus africanos, pues nada, no hay problema. El santero puede pensar que está invocando a los espíritus ancestrales del continente africano, o puede ser consciente del fraude, incluso cómplice en él. Aunque algunos demonios se conformarán simplemente con la sensación de tener de nuevo un cuerpo, la mayoría querrá algo más (comida, sexo, drogas, matar a alguien). Así que si alguien pierde el control y empieza a actuar de forma diferente y a dar rienda suelta a sus pasiones durante una ceremonia es posible, después de todo, que esté siendo poseída por un demonio con ganas de marcha.

Tampoco se puede descartar que Elegba, Ogún, y compañía, sean un grupo de demonios dedicados a mantener las antiguas tradiciones (que quizá fundaron ellos mismos; la deificación de líderes políticos, militares o religiosos no es ninguna novedad) y lo bastante viejos y poderosos como para asegurarse que nadie se le mete en su pequeña parcela de poder.

Arquetipos: Técnicamente (esto es, según el suplemento *Statosphere*), los arquetipos del Clero Invisible no pueden hablar por boca de nadie. Pero no vamos a dejar que eso nos detenga ¿no?

En *La Última Partida* de Tim Powers (una de las fuentes principales de inspiración de UA) uno de los personajes es poseído por el Loco (la carta del Tarot), y comenta que a veces es poseído por otras entidades; incluso establece un paralelismo con los Loa del Vudú. Podría decirse que el carácter de estas ceremonias abre la puerta al inconsciente colectivo y a los arquetipos que moran en él. Como la mayoría de los panteones divinos, los orishas tienen aspectos arquetípicos, pero es evidente que no se corresponden exactamente con los arquetipos del Clero. Así que lo que realmente sucede es que el santero está abriendo una puerta en su mente, y sólo pueden cruzarla aquellos que reúnen las características que busca. Llamar a Ogún, por ejemplo, atraerá la atención del Constructor o de Guerra. De paso, esto también explica por qué los espíritus son tan proclives a los cambios de humor; realmente hay más de uno hablando por la misma boca.

Esta opción es el equivalente místico de jugar al baloncesto con un frasco de nitroglicerina. Al margen de que meter arquetipos en tu cabeza no le puede hacer ningún bien a tu salud mental, atraer la atención del Clero Invisible pocas veces es una buena idea, y molestar a un arquetipo para hacerle preguntas tontas puede hacer que se irrite con los presentes. Y un arquetipo irritado puede hacer

cosas muy desagradables. Como hacer que un avión se estrelle en tu casa, por ejemplo. Las cosas serán muy distintas si el propósito de la ceremonia sirve de alguna forma a los intereses del arquetipo en cuestión. En cualquier caso, éste debería ser un suceso extremadamente raro; lo más probable es que el arquetipo o arquetipos implicados no se molesten en acudir; no obstante, cuando lo hagan, debería ser con una buena ración de fenómenos antinaturales.



Reglas y detalles técnicos

Fantasmas de avatares: A medio camino entre ambas opciones, tenemos a aquellos demonios que una vez fueron avatares. Aunque en los suplementos oficiales del juego no se aclare, lo lógico es pensar que los demonios no pueden ser avatares porque están muertos. Son obsesión pura, no seres humanos completos, y por tanto no pueden ascender al Clero. Ahora bien, es posible que aquellos que precisamente estaban obsesionados con su condición de avatares retengan algo de ella. Quizá sigan conservando su poder plenamente después de muertos, o quizás sólo sean residuos de un poder superior, lo que pudo ser y no fue. En cualquiera de los dos casos, el fantasma de un antiguo dioserrante actuando como espíritu ancestral africano no es algo que deba tomarse a la ligera.

Misterio: Los orishas existen, y punto. En todo juego de terror y ocultismo que se precie siempre debería haber algunos cabos sueltos. Simplemente, utiliza lo que ya sabes sobre Santería y no intentes buscar una explicación. La ambientación de UA es lo suficientemente flexible como para que puedas permitirte hacer esto. Los jugadores enteradillos (ya sabes, esos que van por ahí alardeando de su conocimiento de la ambientación y que siempre pretenden saber más que tú) intentarán ver como encaja con lo que ya saben. Déjales que se rompan la cabeza haciéndolo y sobre todo, *no expliques nada*.



A continuación se exponen las diversas formas en las que puede enfocarse la Santería. Puesto que las escuelas de magia de UA precisan de una paradoja o contradicción fundamental, las opciones a) y b) y c) son más recomendables para una versión clásica de la Santería, dejando la d) para mutaciones posmodernas.

a) Autosugestión: Bueno, no podemos ignorar el poder de la mente humana para engañarse a sí misma. El que no sea magia no quiere decir que no tenga sus ventajas. Dos datos a tener en cuenta: -La habilidad utilizada (que se puede llamar "Santería" o "Ritos santeros") es una habilidad de Alma, y debe ser la habilidad obsesiva.

-Tras realizar una ceremonia, el santero hace su tirada y si tiene éxito, obtiene el favor de los orishas para una acción a realizar ese mismo día. Esto se traduce en un modificador de +10% a una tirada. Un fallo crítico en esa tirada implica un reto de nivel 5 de Yo. Y es que todo fervoroso creyente corre el riesgo de sufrir una crisis de fe cuando los dioses no responden como espera.

b) Taumaturgia: La Santería puede ser tratada como una forma de taumaturgia, centrada en la realización de rituales, con las siguientes condiciones:

-La habilidad utilizada es una habilidad de Mente o Alma, y no es necesario que sea obsesiva.

-No puede ser adquirida por un personaje que ya conozca una escuela de magia, ya que su estado mental le impide para asimilar un nuevo paradigma.

-El santero puede realizar cualquier ritual menor que conozca sin necesidad de gastar cargas menores, con una tirada de la habilidad Santería.

-El santero puede realizar los rituales intermedios que conozca gastando las cargas intermedias. Estas cargas se pueden obtener realizando ciertos rituales menores (si el santero conoce o no estos rituales es algo que queda a discreción del DJ)

-El santero no puede realizar rituales mayores, ni generar cargas mayores mediante rituales.

c) Invocación de espíritus: Es posible que el santero esté invocando a los espíritus por pura fuerza de voluntad. Utiliza las reglas básicas de UA para la invocación de demonios teniendo en cuenta lo siguiente.

-El santero debe tener un mínimo de Alma 80.

-La habilidad utilizada para la invocación (que puede llamarse "Invocar a los orishas" o algo parecido) debe ser la habilidad obsesiva.

-Si los orishas son realmente un grupo de espíritus ancestrales, cabe esperar que serán algo más poderosos que el demonio típico. Asume que pueden causar un efecto antinatural menor siempre que quieran, y un efecto antinatural intermedio una vez al día. También son capaces de atraer parásitos astrales, entrópicos, tenebrae, y otras criaturas antinaturales.

-Los arquetipos no pueden ser invocados con este sistema. Si al DJ le gusta jugar duro, acuden con un resultado de AKABAO o TOMAHI (en éste último caso, con muy malas consecuencias para los presentes), o simplemente cuando al DJ le dé la gana. La posesión por un arquetipo es un reto de Yo de nivel 10, y causa un fenómeno antinatural mayor o varios fenómenos antinaturales intermedios. Los efectos concretos de un arquetipo irritado quedan a la discreción (o la mala leche) del DJ, pero dado que el Clero controla las probabilidades, voltear las tiradas y provocar toda clase de catástrofes accidentales parece apropiado.

d) Escuela de magia: Con la excepción de la pornomancia, magia y religión no siempre van unidas de la mano. Algunos adeptos pueden conciliar sus obsesiones particulares con la práctica de una religión; así, sería posible encontrar un dipsomante que siguiera los ritos santeros, con especial énfasis en el objeto de su obsesión, sea el alcohol, la transgresión de las normas, o el sacrificio de vida. En *Magia Posmoderna* se describen varias escuelas cuyos conceptos son compatibles con la Santería (o pueden modificarse para que lo sean), como la Iconomancia, el Chamanismo urbano, o la Tanatomancia (aunque en éste último caso el santero tendrá que limitarse a las cargas menores sino quiere aparecer en las portadas de los periódicos o en una futura secuela de *Los Creyentes*).

Ejemplo de escuela de magia posmoderna: Santomancia

Los dioses no son reales, salvo en nuestras mentes. Es el rito, toda la parafernalia que organizamos alrededor de ellos lo que les da poder real; nuestras emociones, esperanzas, miedos, y deseos, enfocados en una imagen a la que atribuimos un valor trascendental. Los nombres son sólo nombres, es el significado que les atribuimos lo que tiene valor.

Esta escuela tiene su origen en la superposición del cristianismo a ciertas tradiciones animistas africanas. Si a través de un santo cristiano se puede adorar a un orisha africano, entonces cualquier imagen es válida para la adoración, mientras se le atribuya un simbolismo y un poder sobrenatural. Los santomantes creen que casi cualquier imagen o personalidad puede ser elevada a un estatus divino, con ciertas condiciones. Las condiciones precisas varían de un practicante de la escuela a otro; la Santomancia no es una escuela homogénea.

Las imágenes son muy importantes para esta escuela, y todo santomante tendrá un amplio surtido de imágenes de sus santos en forma de estampas, fotografías, cromos o muñecos de plástico.

Paradoja: El santomante es perfectamente consciente de que los dioses no existen, pero no por eso va a dejar de creer en ellos. Les rinden culto y acatan sus deseos

Tabú: Si el santomante hace algo que pueda ganarle la desaprobación de alguno de los santos a los que adora, pierde las cargas concedidas por dicho santo, y no obtendrá ninguna más de él hasta que no consiga recuperar su favor.

Generar una carga menor: Realizar una ceremonia dedicada al santo, con pequeñas ofrendas o sacrificios incluidos. Las ofrendas deben ser apropiadas para el santo en cuestión. Por ejemplo, una pelea a puñetazos para un santo de la violencia, o sexo ritual para un santo del amor o del sexo. Si se ofrecen objetos físicos estos deben ser destruidos.

Generar una carga intermedia: Como antes, pero las ofrendas deben ser de mayor cuantía. Un acto de violencia con armas para un santo de la violencia, una vasectomía o un aborto para un santo de la fertilidad, etcétera.

Generar una carga mayor: Una ofrenda del mayor orden posible. Provocar una guerra para honrar a un santo de la guerra, o esterilizar a una población entera como ofrenda a un santo de la fertilidad. Ten en cuenta que los sacrificios sólo son válidos si la ceremonia es su único propósito. De nada sirve ofrecer un aborto si la embarazada ya había planeado abortar previamente.

Efectos: Todos los efectos de Santomancia son magia improvisada. Sólo se puede realizar un determinado efecto con cargas obtenidas de los santos apropiados. Se podría alimentar una descarga mágica con cargas obtenidas de un santo de la violencia, por ejemplo, pero no de un santo de la paz. Al ser magia improvisada, un efecto menor costará de cinco a diez cargas menores, mientras que un efecto intermedio costará de tres a seis cargas intermedias.

Para crear un personaje santomante, decide previamente qué restricciones impone su forma de ver la escuela. Algunos santomantes creen que los santos tienen que haber sido personas reales, cuyas características hayan sido mitificadas, mientras que otros creen que los santos no pueden ser personas reales, y sólo admiten figuras imaginarias. Algunos sólo adorarán santos de un tipo determinado (personajes de los Simpson o superhéroes de los cómics de Marvel)

A continuación se describen algunos posibles dominios para los santos e imágenes que los encarnan. Considera cuáles son apropiados para tu campaña de UA y cuáles no lo son. Ten en cuenta que éstos son sólo algunos ejemplos. DJs y jugadores pueden y deben añadir santos y dominios de su propia cosecha. Es perfectamente posible que un santomante dedicado al tráfico de drogas venere a Pablo Escobar como santo del narcotráfico. Como siempre, el DJ tiene veto absoluto sobre lo que es válido y lo que no lo es.

Guerra, violencia, muerte

Idi Amin, Pol Pot, Rambo, Darth Vader, Doctor Doom.

Dinero, comercio

Nelson Rockefeller, Pablo Escobar, Tío Gilito.

Conocimiento, tecnología

Isaac Asimov, Albert Einstein, Robert Oppenheimer.

Naturaleza, ecologismo

John Muir, Jacques Cousteau, Félix Rodríguez de la Fuente.

Maternidad, compasión

Madre Teresa de Calcuta, Marge Simpson.

Sexo

Marilyn Monroe, la Diosa Desnuda (ejem...).



La santería en... SHADOWRUN

La Santería es una forma de practicar la magia muy específica de la cultura caribeña e hispana, claro que en el mundo de *Shadowrun* de la década del 2060, se pueden encontrar practicantes de la Santería, resultado directo de la facilidad de transporte y de la extensión de la comunicación instantánea a través de la Matriz; las barriadas marginales de las gigantescas Metroplex del siglo XXI son ideales para el desarrollo de la Santería, que al fin y al cabo surgió en un ambiente de marginalidad y restricción de libertad (las grandes comunidades de esclavos africanos llevados a Cuba y a otras islas del Caribe).

Aún así se va a restringir su estudio geográfico a las zonas en las que tradicionalmente se ha practicado. Estas zonas son el Caribe, México y Centroamérica y las zonas de Estados Unidos de amplia influencia Hispana (California, Nuevo México, Texas y Florida, así como el área metropolitana de Nueva York). Pero claro, estos nombres de territorios del siglo XX tienen poco significado en el Mundo Despertado de *Shadowrun* de mediados del siglo XXI. Será mejor listarlas de la siguiente forma:

- **Liga del Caribe:** Dentro de este conjunto de islas asociadas donde la piratería ha renacido junto con la magia, la Santería es practicada en Cuba, en la República Dominicana, en Puerto Rico y en Miami. Relacionado con la Santería, el Vudú es practicado en Haití y en otras islas menores. La Santería es en general muy aceptada, y los babalocha son miembros destacados de la sociedad.

- **CAS (Confederated American States):** Dos de los estados confederados han visto florecer la Santería en las comunidades hispanas que los habitan, y tanto en Texas como en Florida el número de santeros va en aumento, así como el número de seguidores de la religión. La Santería es vista en los CAS como un tipo más de magia chamánica, si cabe más marginal todavía, y por esto las autoridades de los CAS prestan mucha más atención en general a lo que haga un babalocha que a lo que haga un mago hermético (otra forma de racismo).

- **UCAS (United Canadian and American States):** Sólo en la Metroplex de Nueva York se practica la Santería. Ya a finales del siglo XX la presencia hispana en esta ciudad era importante, y durante el siglo XXI (y a pesar del terremoto) no hizo más que aumentar; la Santería ha aprovechado este crecimiento y el tirón que tuvo "lo Latino" a principios de siglo, y ahora es una religión aceptada. Fuera de Nueva York, la sociedad de los UCAS no es tan tolerante con la Santería.

- **Pueblo Corporate Council:** El antiguo estado de Nuevo México pertenece ahora a este miembro de las NAN, pero en él ya no quedan apenas practicantes de la Santería; la mayoría de los hispanos fueron expulsados de las Naciones

Nativas junto con los Anglos; sólo en la ciudad de Santa Fe sobrevive aún una comunidad hispana en la que se practica la Santería.

- **CFS (California Free State):** Dependiendo de la zona de California en la que te encuentres, la práctica de la Santería estará más o menos extendida. En la región conocida como Northern Crescent, límite con el estado de Oregón (ahora Tir Tairngire) es difícil encontrar a alguien que haya oído hablar de la Santería, con lo que encontrar a alguien que la practique es imposible. En la zona de la Bahía de San Francisco, ahora bajo control del Imperio de Japón, la Santería fue declarada ilegal, junto con la mayoría de las formas de chamanismo, aunque en lugares como el marginal Oakland todavía es practicada, además de manera creciente entre la comunidad hispano-orka. En el Valle y alrededor de Sacramento, la Santería es vista de una manera similar a como se ve en los CAS, y es aceptada como un culto marginal al que hay que vigilar. Pero donde la Santería reina es en la gigantesca Ciudad Libre de Los Angeles; dentro de la enorme Megaplex, la Santería está muy extendida, tanto en barrios marginales como en barrios ricos, e incluso conocidas figuras del espectáculo y de la industria de Hollywood (la mayoría de origen latino) se declaran seguidores de esta religión. En UCLA se ha abierto una cátedra para el estudio de la Santería, dentro del Departamento de Taumaturgia.

- **Aztlan:** El País de Az, lo que antes era México, Centroamérica e incluso zonas de Colombia y Venezuela. Bajo el yugo de la poderosa corporación Aztechnology y su proyecto de volver a los antiguos ideales y logros de la cultura Azteca, la Santería ha sido ilegalizada (junto con la Iglesia Católica e incluso los Mariachis); pero acabar con una tradición centenaria cuesta mucho más que treinta años de esfuerzo, y la Santería sigue siendo practicada habitualmente en todos los lugares alejados del Ojo Vigilante de Aztechnology, y sobre todo en la zona Norte del país, en la frontera con los CAS, CFS, y el Pueblo Corporate Council. La pena para un practicante de la magia santera en Aztlan es la ejecución inmediata sin juicio previo, y por esta razón los babalocha se han vuelto bastante paranoicos en este maravilloso y feliz país.

ORISHAS

Los Orishas han sido identificados con poderosos Espíritus del Hombre. Residen en una zona del Metaplan del Hombre que conserva siempre el mismo aspecto (sea quien sea el que esté haciendo la búsqueda astral): un tranquilo grupo de islas de tono caribeño. Cuando un babalocha invoca a uno de los Orishas, este espíritu entra en su cuerpo y mente, ayudándole en la tarea necesaria, a la vez se producen manifestaciones físicas de su presencia en el plano físico (cuando se invoca a Changó se puede originar una tormenta, cuando se invoque a Yemayá las aguas se agitarán y llegará un olor de brisa de mar, etc.); cuando el orisha abandona el cuerpo del Babalocha, éste sufre de cansancio físico y mental, similar al que provocan los hechizos. Los babalocha son capaces de lanzar hechizos, como hacen chamanes y magos, y también pueden utilizar la magia ritual; los iniciados son capaces de invocar espíritus guardianes (que aparecen como versiones en miniatura de los Orishas). Esto significa que un Santero es un personaje a tener en cuenta, tal y como lo son los magos y chamanes.

REGLAS

Siguiendo el tratamiento de *Shadowrun* sobre la magia, la Santería utiliza las mismas reglas que la magia chamánica o la arcana: los santeros llevan a cabo hechizos y rituales siguiendo las mismas reglas que chamanes y magos, sufren cansancio y deben resistirlo si quieren tener éxito en el lanzamiento de los hechizos. Un santero tiene que asignar la prioridad A a la magia, al igual que un mago o un chamán; el santero recibe puntos de fuerza para la compra de hechizos, al igual que lo hacen los magos y chamanes.

La principal diferencia entre la Santería y la magia más "clásica" está a la hora de la invocación de espíritus: los babalocha no pueden invocar elementales o espíritus de la naturaleza, sólo pueden invocar a los Orishas. Un babalocha debe elegir un Orisha como Orisha Principal; al hacer esto, el babalocha define parte de su personalidad, que será afín a la del Orisha, que actuará como un Tótem chamánico, dando bonificaciones a sus habilidades con los conjuros. Al principio del juego el babalocha sólo puede invocar a su Orisha Principal, más adelante podrá ganarse a otros Orishas.

Poderes

A continuación se describen los poderes de los principales Orishas, y las bonificaciones que dan al babalocha. Cada descripción tiene tres entradas: *Manifestación*, el cambio del comportamiento del babalocha cuando es poseído; *Orisha Principal*, las bonificaciones por elegir a ese orisha determinado como principal, del tipo similar a las chamanicas; *Regalos*, la bonificación a atributos y habilidades que se obtienen cuando el orisha posee al babalocha, así como los poderes especiales que pueda ganar.

ELEGBA

Manifestación: Cuando Elegba está presente en el babalocha, éste se distingue por una marcada voz de mando, fruto de la sabiduría y el conocimiento de aquel que conoce las encrucijadas del destino; el babalocha camina con un aire de decisión fruto del poder de Elegba para tomar decisiones correctas.

Orisha principal: Elegba proporciona +2 dados para el lanzamiento de hechizos de Detección y de Manipulación.

Regalos: Incrementa todas las habilidades Sociales y de Conocimiento, así como el Carisma.

OGÚN

Manifestación: Al ser poseído por Ogún, el babalocha actuará como un soldado, con aire marcial, se moverá de manera rígida, como desfilando, y tan sólo hablará para dar ordenes breves y concisas. A Ogún le encanta empuñar un machete y le gusta que el babalocha que monte (posea) tenga a mano uno, con el que acompañará sus marciales movimientos y que utilizará para combatir.

Orisha principal: Ogún proporciona +2 dados a los hechizos de Combate y de Curación.

Regalos: Incrementa la Fuerza, la Reacción y las habilidades de Combate. También gana armadura mística (impacto) equivalente a la Potencia del Orisha.

OSHOSI

Manifestación: Cuando Oshosi posea al babalocha, éste estará continuamente en alerta, escuchando los sonidos de lo que le rodea, e intentando mimetizarse con su entorno.

Orisha principal: Oshosi proporciona +2 dados a los hechizos de Detección y de Ilusión.

Regalos: Incrementa la Rapidez, la Constitución y la habilidad de Infiltración. También gana un modificador a la Percepción equivalente a la Potencia del Orisha.

OBATALÁ

Manifestación: Al ser poseído por Obatalá, el babalocha se encorva como si de repente hubiese envejecido (le posee el más viejo de los orishas), y cuando habla sus ojos reflejan la sabiduría el padre de Todo y de Todos.

Orisha principal: Obatalá proporciona +2 dados a los hechizos de Detección y Curación.

Regalos: Incrementa el Carisma, la Voluntad y las habilidades Sociales y de Conocimiento.

OYÁ

Manifestación: Cuando Oyá está presente en el babalocha, hace sentir su fiera y su furia, asustando al babalocha a quienes le rodean.

Orisha principal: Oyá proporciona +2 dados a los hechizos de Curación y Manipulación.

Regalos: Incrementa la Inteligencia, la habilidad de Biotecnología y las de Combate, pero sufre penalizaciones a las habilidades Sociales. También gana el poder paranormal de Miedo (como un bicho); la esencia efectiva para el uso de este poder es la Esencia del babalocha más la Potencia del Orisha.

OSHÚN

Manifestación: Cuando el babalocha es poseído por Oshún, se vuelve encantador, magnético, sensual, seductor. Todas sus acciones las lleva a cabo con pasión. A Oshún le encanta que el babalocha lleve joyería y perfumes de olores sensuales.

Orisha principal: Oshosi proporciona +2 dados a los hechizos de Ilusión y de Manipulación mental.

Regalos: Incrementa el Carisma, las habilidades Sociales, y la habilidad de Psicología.

YEMAYÁ

Manifestación: El babalocha poseído por Yemayá, actúa de una manera regia y digna. Además requiere del babalocha que se sumerja en agua y mantenga su cuerpo mojado mientras dure la posesión.

Orisha principal: Yemayá proporciona +2 dados a los hechizos de Ilusión, de Combate, y Manipulación, con el componente elemental del agua.

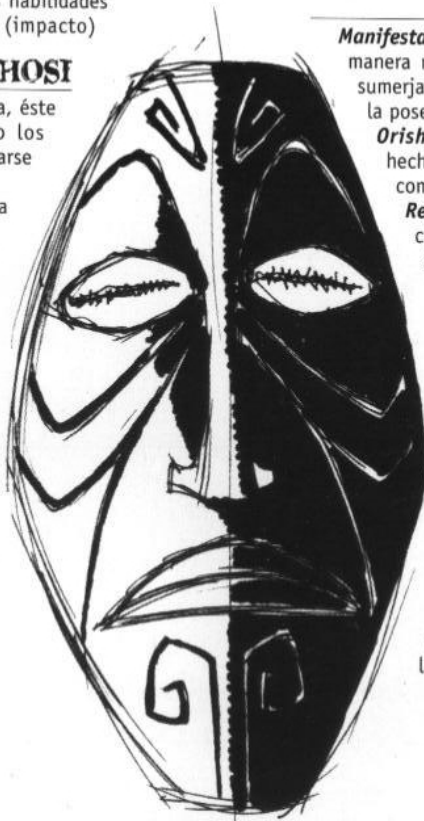
Regalos: Incrementa la Constitución y el Carisma, así como la habilidad de Nadar y todas las habilidades Sociales.

CHANGÓ

Manifestación: Cuando Changó posee al babalocha, su mordacidad e ironía se incrementan hasta límites insospechados; además el babalocha tenderá a bailar en cuanto la situación lo permita, y a veces incluso en medio de situaciones comprometidas (como un combate) reflejando el valor de Changó.

Orisha principal: Changó proporciona +2 dados a los hechizos de Combate y Manipulación.

Regalos: Incrementa la Constitución, la Fuerza, y el Carisma, así como la habilidad de Bailar y las habilidades Sociales. Además si se ha originado una tormenta importante, el babalocha puede invocar rayos; este poder funciona como el de Proyección eléctrica, con una esencia efectiva igual a la del babalocha más la mitad de la Potencia del Orisha.



Invocación

Un babalocha sólo puede invocar a un Orisha con el que tenga una conexión; esto significa que al principio del juego sólo puede invocar a su Orisha Principal, aunque más adelante, con el consiguiente gasto de karma, podrá conseguir conexión con otros Orishas. Para invocar a un Orisha, el babalocha debe decidir con qué Potencia lo invoca: la Potencia varía entre 2 y la puntuación del atributo de magia del babalocha (con lo que un iniciado babalocha podrá invocar Orishas cada vez más poderosos). El babalocha lleva entonces a cabo un chequeo de Conjunción contra un número objetivo equivalente a la potencia del Orisha, que lleva una Acción Compleja: si tiene éxito el Orisha lo posee en el mismo turno, o al principio del siguiente si no le quedan acciones. El babalocha no puede mantener ningún otro efecto mágico cuando el Orisha le posee. Sólo es necesario un éxito para conseguirlo.

Regalos

Mientras está poseído por un Orisha, el babalocha puede lanzar conjuros sin fatiga, pero sólo aquellos que reciban bonificación según la entrada de Orisha Principal en la descripción de cada Orisha particular; además gana los regalos que aparecen en la descripción de cada Orisha; la bonificación o penalización que suponen estos regalos es igual a la mitad de la Potencia del Orisha. Además el conjunto babalocha-Orisha es considerado una criatura dual, con acceso automático al espacio astral (sin sufrir ninguna clase de penalización).

Control

El principal problema de la práctica de la Santería, es que los Orishas son espíritus bastante independientes, y acostumbran a aprovechar la posesión de un babalocha para divertirse o para cumplir sus propios deseos en el plano físico; por esta razón el babalocha debe llevar a cabo un chequeo de Voluntad contra un número objetivo equivalente a la Potencia del Orisha. Si obtiene un éxito, el babalocha mantiene el control. Por cada dos éxitos conseguidos en el chequeo de Conjunción, se puede reducir el número objetivo de este chequeo en un punto.

Disipación

El Orisha se marchará cuando termine la tarea para la que fue invocado, cuando le apetezca, o cuando el babalocha le obligue a marcharse, llevando a cabo un segundo chequeo de Conjunción: si obtiene un sólo éxito el Orisha se irá. Cuando el Orisha se marcha, el babalocha debe pagarle por sus servicios, gastando un punto de Buen Karma; si no lo hace el Orisha se puede enfadar con él. Un mago ajeno al babalocha puede intentar disipar al Orisha, llevando a cabo un proceso de disipación igual al necesario para disipar otros espíritus; el número objetivo de este chequeo es la Potencia del Orisha. Cuando el Orisha abandona el cuerpo del babalocha, éste debe resistir fatiga como si se tratase de un hechizo; el daño de fatiga es (Potencia del Orisha) M (no letal). Esta fatiga puede dejar incapacitado al babalocha durante un buen rato. Se puede utilizar centrado para reducir la fatiga.

Nuevos Orishas

Para contactar con un nuevo Orisha, el babalocha debe llevar a cabo una Búsqueda Astral (lo que significa que debe ser un Iniciado) en la zona del Metaplan del Hombre donde residen los Orishas. El nivel de la búsqueda es equivalente al número de Orishas con los que el babalocha ya tiene conexión. La prueba final de esta búsqueda se da en el Lugar del Carisma, donde el babalocha tiene que convencer al Orisha objetivo para que se alie con él. Si el babalocha lo consigue, deberá pagar un número de puntos de Buen Karma equivalente al número de Orishas que ya tenía contactados, formalizando así la nueva unión.

Orishas enfadados

Si un Orisha se enfada, bien porque no se le pague por sus servicios, bien porque el babalocha lo utilice para llevar a cabo actos que van en contra de su naturaleza, o bien porque el babalocha lleve mucho tiempo sin llamarle (en caso de que ya lo tuviese contactado), no atenderá las peticiones del babalocha, y si además es su Orisha principal, no le concederá las bonificaciones normales. Para que babalocha y Orisha se reconcilien, el babalocha deberá llevar a cabo una búsqueda astral igual que la que hizo para contactarlo. Deberá convencerlo en el Lugar del Carisma y deberá pagarle como cuando se unió a él.

Los babalocha y los Misterios Mayores

Los babalocha iniciados tienen acceso a todas las habilidades metamágicas al igual que los chamanes y los magos. La habilidad de centrado más utilizado por los babalocha es el uso del Yoruba, aunque los babalocha que tengan a Changó como Orisha Principal deberán elegir obligatoriamente la habilidad de Baile como habilidad de Centrado. Cuando un babalocha lleva a cabo una búsqueda astral, El Que Acecha en el Umbral aparece bajo la forma de su Orisha Principal, pero distorsionada, dándole su cara más dura y poco amable.



no sé como ni por qué
... pero los **muertos**
caminan entre nosotros...
... y tienen **hambre**

Zombie

All Flesh Must Be Eaten

el juego de rol de terror y supervivencia



EDG8000
ZOMBIE
ALL FLESH MUST BE EATEN



EDG8001
PANTALLA DEL
ZOMBIE MASTER



EDG8002
ENTER THE ZOMBIE



EDG8700
BOOK OF ALL FLESH

edge
ENTERTAINMENT

EDGE ENTERTAINMENT
WWW.EDGEENT.COM

EDEN
STUDIOS
INC.

EDEN STUDIOS

WWW.ALLFLESH.COM



Troll de Puente



Gigante grande (acuático)		Salvación:	Fort +8, Ref +2, Vol +2
Dados de Golpe:	6d8+18(45)	Características:	Fue 20, Des 10, Con 16,
Iniciativa:	+0		Int 4, Sab 10, Car 6
Velocidad:	40 pies, Nd 20 pies	Habilidades:	Escondarse +5*, Intimidar +8*
CA:	14 (-1 tamaño, +5 natural)		
Ataques:	mordisco +8 c/c, 2 garras +6 c/c	Dotes:	Ataque múltiple, Ataque poderoso
Daño:	mordisco 1d8+5, garras 1d6+2	Terreno/Clima:	Urbano templado y rural acuático
Frente/Alcance:	5'x 5' / 10'	Organización:	Solitario
Ataques especiales:	Mordisco rechinante	Valor de Desafío:	6
Cualidades especiales:	Anfibio, Olfato, Regeneración 5, Tocar puente, Visión en la oscuridad 60 pies	Alineamiento:	Habitualmente neutral maligno
		Rango de avance:	7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme)



Como hombre de ciencia que soy, disfruto acabando con rumores, y recientemente mis estudios han terminado con las persistentes habladurías sobre que los trolls de puente están emparentados con otros miembros de la familia de los trolls. En realidad, un troll de puente se parece a un troll, y sus características anatómicas son similares; sin embargo, la criatura es mucho más primitiva, por lo que se trata de un atavismo acuático o de una especie completamente diferente, de lo cual todavía no estoy muy seguro. Pero esta criatura no es un verdadero troll en el sentido científico, como la especie troll. ¡Esa taxonomía no es muy importante cuando uno salta sobre ti intentando arrancarte la cabeza!

Los trolls de puente son criaturas feroces y estúpidas que se suelen encontrar con más frecuencia en Cygnar septentrional, Llael y Rhul. En tiempos pasados infectaron la ciudad de Merywyn, y actualmente todavía se los encuentra allí e incluso en las vías fluviales de Corvis. Algunas de estas repugnantes amenazas anfibias han sido vistas en las zonas meridionales, como en los alrededores de Caspia, pero nunca se alejan demasiado del río Negro. Si tienen algún tipo de lugar de desove, todavía no ha sido encontrado. Estas bestias siempre se encuentran en lugares urbanos o cerca de ellos, donde se instalan debajo de puentes y embarcaderos, esperando a las presas desprevenidas

pasen por encima. Afortunadamente, estas criaturas son tan bobas como fuertes. El comportamiento de un troll de puente es muy predecible; si la bestia está hambrienta, saltará hacia arriba para atacar cuando el delicioso aroma de su presa pase sobre su cabeza. Esto hace que sean manejables para grupos preparados, pero son mortales para los que no lo estén.

Los trolls de puente tienen mandíbulas dilatables, llenas de filas de afilados dientes que pueden precipitar hacia adelante para efectuar un mortal ataque de mordisco. La piel es gris y de textura guijarrosa. Sus garras y pies son palmeados y los poros de su áspera piel le permiten respirar bajo el agua como una rana.

Su piel también tiene algunas propiedades miméticas interesantes; en realidad tienen la aptitud de extraer fuerza de la piedra o la madera. Golpeando un puente con sus nudillos pueden hacer que su piel tome las propiedades de la estructura, endureciéndose contra golpes físicos.

Aunque los trolls de puente ya no asolan Merywyn como lo hacían antes, pueden seguir siendo un peligro durante los meses lluviosos y todavía mueren algunos en primavera cuando suben las aguas de Llael. Incluso en la actualidad ese reino mantiene una recompensa de 100 coronas por sus grotescas cabezas, ¡pero te aseguro que hay formas mucho más fáciles de ganarse el sustento!



*Recelar de los puentes apartados,
especialmente
en primavera*

Combate

Los trolls de puente pueden comer pescado y despojos, pero cuando uno coge el gusto por la carne terrestre comienza a cazar exclusivamente gente y animales domésticos. Estas bestias tienden a atacar a viajeros solitarios o grupos pequeños de gente, pero los especímenes más viejos pueden haber aprendido a evitar el olor a brea ardiente y polvo explosivo que acompaña a los grupos armados. Prefieren atacar por sorpresa, saltando, si es posible, desde un lugar oculto bajo el agua.

Anfibio (Ex): los trolls de puente pueden respirar igualmente en la superficie o bajo el agua.

Tocar puente (Sb): una vez al día un troll de puente puede golpear piedra o madera para obtener las propiedades protectoras del material. Si un troll de puente golpea madera, obtiene los efectos del conjuro *piel robiza* como si hubiera sido lanzado por un druida de 7º nivel. Si golpea piedra, la criatura es imbuida con Reducción al daño 10/+5, y absorbe un total de 20 puntos de daño antes de que se desvanezca el beneficio. Los trolls de puente no pueden imitar madera y piedra al mismo tiempo. Nótese que cuando esto ocurre la piel del troll de puente cambia levemente según el material imitado, aunque no lo suficiente como para otorgarle un auténtico camuflaje.

Mordisco rechinante (Ex): un troll de puente puede efectuar un gran ataque de mordisco dilatando su mandíbulas para morder una mayor parte de su presa, infligiendo +8 puntos de daño adicionales si el ataque tiene éxito. Puede hacer esto libremente como una acción de asalto completo.

Regeneración (Ex): el ácido y el fuego infligen daño normal a los trolls de puente.

Habilidades: *los trolls de puente utilizan su puntuación de Fuerza para determinar su modificador a la habilidad Intimidar. También reciben un bonificador racial de +8 a las pruebas de Esconderse cuando están sumergidos.

Leyendas y Conocimiento

COMÚN: los asquerosos trolls de puente acechan bajo puentes en las áreas lluviosas. ¡Te atraparán sin que te des cuenta si no tienes cuidado!

POCO COMÚN: ten cuidado con el mordisco de esas criaturas. Sus fauces abiertas pueden tener el tamaño de un escudo enano y morderte el brazo entero.

RARO: esas criaturas realizan un distintivo golpeteo antes de atacar, ya que de alguna forma absorben la resistencia de la madera o la piedra cercana.

OSCURO: bajo los picos de Rhul meridional hay una enorme madre troll de puente. Mora en un lago subterráneo alimentado por el río Negro. La abotargada troll desea unas pocas más de esas asquerosas criaturas cada año.

Tesoro

La piel intacta de un troll de puente suele ser mucho más valiosa que cualquier cosa que se pueda desenterrar de la guarida, a menudo acuosa, de la bestia. Un artesano diestro puede convertir la piel en una chaqueta o capa que se puede llevar como simple

ropa pero que es bastante resistente a los ataques. La chaqueta o capa proporciona Reducción del daño 4/+1. Para ello es necesario un buen trozo de piel de troll de puente intacta.

la dote Fabricar armas y armaduras mágicas.

Arte (trabajar el cuero).

50 PX y 200 coronas.

Esta ropa es

voluminosa y no se

puede llevar sobre una

armadura. Una prenda de

troll de puente no

confiere un valor especial

a la CA. Los lanzadores de

conjuros la tienen en gran estima y la mayoría

pagarán gustosos hasta 4.000 coronas por una.



Ideas para aventuras

Un puente local ha sido el escenario de algún sangriento percance motivado por un troll de puente hambriento que se ha trasladado allí y ha comenzado a atacar las caravanas de los comerciantes de paso. El anciano del pueblo quiere reclutar a los PJs para que encuentren y acaben con la despreciable bestia... pero todo no es lo que parece. El troll de puente fue atraído a ese lugar por un comerciante sin escrúpulos para desbaratar el negocio de sus rivales. ¡Si los PJs matan al troll de puente, llamarán la atención del malvado comerciante y del sindicato del crimen que le encomendó la tarea!

LOS SIETE DRAGONES DE ORO



Los espíritus de los 7 dragones más poderosos de la historia van a despertar tras milenios de sueño. Malignas fuerzas pugnan por su control, en una lucha que podría decidir el vencedor de la Guerra Secreta.

A no ser que un grupo de valientes guerreros puedan recuperarlos antes, en un viaje que les llevará a través del tiempo y el espacio...

INTRODUCCIÓN

Nadie conoce el verdadero origen de los Dragones. Son un factor imprevisible en la guerra secreta, anárquicos y desorganizados y a la vez brillantes y peligrosos. A veces son aniquilados por completo, y a veces logran triunfos que ninguna de las otras facciones ha conseguido antes.

En una coyuntura olvidada ya hace mucho tiempo los Dragones, liderados por un grupo de siete héroes conocidos como los Dragones de Oro, lograron ganar. No fue una de sus habituales victorias temporales, sino que se hicieron con el control de la realidad, gobernando con una autoridad que hasta los cuatro monarcas hubieran envidiado. Y lo peor para el resto de facciones fue que lo que hicieron con ese poder fue dárselo a la gente. Se limitaron a crear un mundo extraño y lleno de maravillas, donde tanto la ciencia como la magia, tanto el fu como el heroísmo, eran fuerzas poderosas y creativas. Tenía cierto espíritu pulp, lleno de optimismo y de misterios por explorar. Siendo un mundo libre, había gente que optaba por el mal, pero incluso los conflictos con estos individuos tenían cierta nobleza y espíritu deportivo. Los Dragones de Oro seguían combatiendo contra el resto de facciones, convertidos en guardianes de su mundo, hasta que uno de ellos, cegado por un amor no correspondido, traicionó la confianza de los demás y proporcionó a sus enemigos la oportunidad de eliminarlos.

Y en efecto, aprovecharon la oportunidad. Una irrepetible coalición de Comedores de Loto, Ascendidos, Arquitectos, y algunas facciones más que hoy han desaparecido, atacaron la coyuntura de los Dragones de Oro, arrebatándoles sus lugares feng shui y asesinandolos en el proceso. La coalición por supuesto se hizo pedazos apenas se eliminó al enemigo común, e hicieron falta muchos giros de la historia para llegar al equilibrio precario que existe hoy. Pero los Dragones de Oro no fueron exterminados por completo. El último de ellos preparó un plan para asegurar que sus espíritus sobrevivirían y que algún día podrían volver para derrotar a los que desean esclavizar a la humanidad.

LOS DRAGONES DE ORO

Los más grandes héroes de su época, y de muchas otras. Como corresponde a un grupo de héroes legendarios, ellos mismos respondían a papeles arquetípicos. Entre sus filas podíamos encontrar el Genio Científico, el Místico, el Hechicero, el Guerrero, el Pistolero, el Vengador y el Aventurero Burlón. Pero ni siquiera ellos estaban libres de defectos, y uno de ellos cedió a la tentación de emplear el poder para imponer sus deseos. Esto desencadenó la destrucción de todo el grupo. No obstante, el hechicero, el último en caer, se las arregló para plantar la semilla de otra oportunidad aún en medio de la derrota. Preparó un hechizo que interceptaría las almas de los Dragones caídos y las conservaría en algunos objetos. Esos objetos fueron escondidos y llevados al Inframundo, donde pasaron de un guardián a otro hasta que su rastro se perdió.

LOS OBJETOS

Los espíritus de los Dragones quedaron encerrados en objetos con los que tenían un vínculo especial: la Cazadora de cuero del Aventurero Burlón, la Katana del Vengador, el Tatuaje de poder del Guerrero, el Orbe de conocimiento del Místico, las Gafas del Genio Científico, las Uñas de oro del Hechicero, y las Pistolas del Pistolero. Estos objetos permiten que, en las circunstancias adecuadas y con el usuario adecuado, el espíritu del Dragón atrapado en su interior se manifieste y proporcione al portador conocimientos o habilidades excepcionales. Los siete espíritus son conscientes de que uno de ellos era un traidor, y todos menos uno ignoran cuál de ellos fue.

Esta aventura está escrita para un grupo de personajes medianamente iniciados en la Guerra Secreta.

Se da por hecho que empiezan la aventura en Hong Kong; puedes llevarlos allí con cualquier excusa, o trasladar la aventura a cualquier otro lugar, con un mínimo de cambios...

LOS ASCENDIDOS

Los Ascendidos fueron una de las facciones que más sufrió en el conflicto contra los Dragones, y estudiaron durante años la forma de sacar algún provecho del triste desenlace de aquella Historia del Mundo que ya nunca ha sido. Tras años de búsqueda consiguieron reunir dos de los objetos, y localizar el tercero, y hace relativamente poco que les han encontrado uso. Una avanzadilla de los Ascendidos en la coyuntura del 2056 consiguió raptar hace años al Dr. Alexander Villenschultz, uno de los más brillantes científicos del Buró, con la intención de que éste desarrollase armas arcaneréticas con las que armar a los ejércitos secretos de los Ascendidos, y tomar por la fuerza la siguiente coyuntura. Desgraciadamente para ellos, el Dr. Villenschultz demostró ser, a la par que un gran científico, un individuo paranoide e inestable, incapaz de centrarse en un mismo proyecto durante más de cinco minutos. Casi resignados ante el fracaso de su arriesgado plan, los dirigentes de los Ascendidos decidieron desempolvar uno de los objetos de los Dragones de Oro que guardaban, las Gafas del Genio Científico, y dárselas al Dr., en un desesperado intento de rentabilizar su costosa operación en

el futuro. Los resultados sorprendieron a todos; a los pocos días, el científico estaba trabajando 20 horas al día, dedicadas a un ingenio arcanerético que cambiaría para siempre la Guerra Secreta: el cañón estelar. Este cañón, que debe estar situado en el espacio, es capaz de ocasionar un impacto de destrucción masiva sobre cualquier lugar del mundo, y lo que es más, del Inframundo. Pero al ser un aparato arcanerético, y no disponer los Ascendidos de grandes hechiceros por razones obvias, era necesario potenciar místicamente el cañón para hacer posible su uso. Los Ascendidos cuentan con dos de los poderosos objetos de los Dragones de Oro, las Gafas del Genio Científico y el Orbe de conocimiento del Místico, y están a punto de conseguir un tercero, las Pistolas del Pistolero. Con estos objetos podrían poner en funcionamiento su cañón, que ya está construido en una base espacial escondida en el espacio exterior del 2056. Si consiguen su objetivo, sólo será cuestión de tiempo que extiendan su hegemonía mundial a través del tiempo.

LOS COMEDORES DEL LOTO

Los Comedores del Loto encontraron por casualidad el Tatuaje del Guerrero, y lo guardaron para estudiarlo. Descubrieron sus poderes, pero no podían dejar que nadie lo llevase, porque sabían que poseería a su portador. Además, el tatuaje sólo puede pasar a un ser humano. En espera de un súbdito humano con la voluntad suficiente, lo ataron místicamente a un pequeño cofre, y lo dejaron al cuidado de demonios, ya que sabían que así estaría a salvo. Pasaron los años, y el contenido del cofre se olvidó.

AYER

Ritzzo Ratzo, un buscavidas y eterno perdedor de la Guerra Secreta, jugaba una partida de sabbac con los tres demonios de la tormenta que guardan una especie de sala del tesoro que los Comedores del Loto han situado, para una mayor seguridad, en el Inframundo. Tras una arriesgada jugada, Ritzzo desplumó a los demonios; por fin un golpe de suerte. Para cubrir su apuesta, los demonios se vieron obligados a aportar un pequeño cofre, de aspecto poco valioso, que forma parte del enorme tesoro de los Comedores del Loto. Ritzzo se retiró feliz para contemplar tranquilamente sus recién adquiridas posesiones, y abrió el cofre. El tatuaje del Guerrero lo poseyó inmediatamente, y Ritzzo/Guerrero se marchó del Inframundo, en busca de los objetos que poseen el espíritu de sus antiguos compañeros de armas, dejando un rastro de destrucción a su paso. Los pocos que consiguieron sobrevivir a este torbellino de salvaje violencia fu aseguran haber visto como un tatuaje de un dragón se iluminaba en el brazo del joven guerrero.

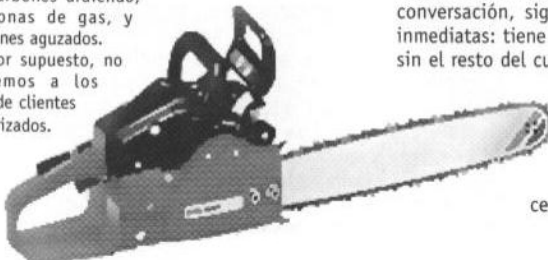
Zeng Zhao, uno de los jefes de Los Comedores de Loto, oyó los rumores y comprobó que el cofre ya no estaba la sala del tesoro. Tras torturar y ejecutar a uno de los demonios responsables de la pérdida, ha enviado a los otros dos demonios y a una cohorte infernal a la búsqueda de Ritzzo, guiados por Xen Gorthar, un perro demoníaco capaz de oler el alma de los humanos, y seguir su rastro. Este acaba de escapar del Inframundo y ha llegado a Hong Kong por un portal que va a dar a El palacio del bricolaje de Chow, un Leroy Merlín al uso, con los demonios de Zhao pisándole los talones.

Y EN LAS OFERTAS DE HOY

Casualmente, los PJs se encuentran en este establecimiento, haciendo unas compras para, por ejemplo, realizar unos arreglos en su "local social" y se verán irremediamente inmersos n la lucha.

Cosas que pueden pasar:

- Hay de todo en cuanto a materiales cortantes, punzantes y contundentes: motosierras, mazos, rastrillos de jardinería, serruchos, etc.
- Los pegamentos de contacto pueden ser muy divertidos. Se pueden pegar a los malos entre sí, o a cualquier otra superficie, como por ejemplo a las mesas. Recuerda también esas cintas de plástico con cierre a las que tan buen uso dio Jet Li en *Romeo debe morir*.
- Los botes de pintura están apilados en enormes pirámides que pueden ser derribadas, agujereadas, etc. La pintura también puede cegar o hacer resbalar.
- La mayoría de los disolventes son inflamables.
- Los clavos y tornillos pueden ser usados como proyectiles o metralla en un momento dado.
- Hay miles de listones de madera que pueden convertirse en armas improvisadas.
- Una clavadora automática puede sustituir a una pistola en un momento dado.
- La sección de baño y fontanería está llena de espejos, wateres, etc. que estallan en miles de fragmentos al ser alcanzados por las balas. Las bañeras pueden utilizarse como cobertura o para atrapar a un enemigo debajo.
- En la sección de jardinería hay barbacoas encendidas con carbones ardiendo, bombonas de gas, y espetones aguzados.
- Y por supuesto, no olvidemos a los miles de clientes aterrorizados.



Tras el combate, en el que se ha iluminado su tatuaje, Ritzzo y los PJs se retiran previsiblemente a un lugar tranquilo, ya sea éste el lugar de reunión habitual de los PJs o cualquier otro. Una vez allí, Ritzzo les cuenta su versión de la historia: después de dormir la mona de una enorme borrachera en el Inframundo, Ritzzo encontró con el tatuaje en su brazo. Vio como le seguían de forma bastante sospechosa unos demonios y, aunque no recordaba haberlos visto en su vida, decidió poner tierra de por medio. El asunto se convirtió en una persecución que culminó en el combate en el que los PJs tomaron parte. Parece obvio que esta persecución está relacionada con el tatuaje, así que lo lógico sería que los PJs intentaran averiguar su significado. Pueden recurrir a algún PDJ que hayan conocido en anteriores aventuras, o resolver el tema con unas tiradas de contactos y un poco de investigación. Si alguno de los PJs posee una habilidad de Info relacionada con la historia de los Dragones, o posee la habilidad de Hechicería (Conocimientos), puede averiguar con una tirada de Dificultad 10 que el tatuaje guarda un espíritu, y con un 15 que seguramente está relacionado con los Dragones.

De todas maneras, Ritzzo decidirá ponerse en contacto con Anna Finnegan, una amiga suya de alguna que otra correría por el Inframundo, miembro de los Jammers, y que en otro tiempo fue su amante. Se encarga de recoger viajeros de esta organización y ponerlos en lugar seguro a cambio de noticias jugosas para un reality show de la tele: "Misterios Desconocidos". Para ello utiliza una especie de Reloj de pulsera que es en realidad un localizador de movimiento por GPS con teléfono incorporado proporcionados por su organización que le puede indicar perfectamente dónde se encuentra situado su "compañero-por-un-día". Ritzzo le cuenta toda su historia, y Anna promete ayudarle; para empezar le indicará que se coloque uno de estos localizadores, que puede encontrar en la consigna numero 23 de un grupo de taquillas de una estación de tren de Hong Kong. Obviamente no tienen llaves, y hay bastante policía en la estación, pero los PJs no tendrán demasiados problemas para conseguir el "reloj".

Por desgracia, lo que Anna no sabe es que debido a los efectos de la resaca, Ritzzo no la esta llamando por un canal "seguro", y que casualmente, la llamada ha sido interceptada por fuerzas de los Ascendidos y la información pasada a Rain Yuen, la encargada de las misiones de acción de esta facción en Hong Kong. Rain ha informado a sus superiores de la conversación, siguiendo el procedimiento rutinario, y las órdenes que ha recibido han sido casi inmediatas: tiene que seguir a Anna Finnegan, llegar hasta el tatuaje, y hacerse con él, aunque sea sin el resto del cuerpo del individuo que lo luce. Han reconocido el tatuaje como lo que es, y saben que con él en su poder, podrían activar por fin el cañón estelar.

Un par de horas después de la conversación de Ritzzo con Anna, éste recibe una llamada en su transmisor: Anna ha dado con una persona que puede saber algo del tatuaje, y cita a Ritzzo en el pequeño restaurante del tío Kun Lao, un pequeño local de comida tradicional china situado en el centro de Hong Kong.

LAS DELICIAS DEL TÍO KUN LAO

Cuando los personajes lleguen al restaurante "Las delicias de Kun Lao" (pequeño, pero muy cuidado y coqueto), el tío Kun Lao saldrá a recibirlos en persona, se presentará como dueño del local, y los conducirá a una mesa un poco apartada. Una tirada de Percepción de Dificultad 12 revelará a los personajes más atentos que hay algo que no encaja en el ambiente y la clientela (demasiado cliente con cara de actor secundario, gafas de sol y gabardina negra). Son los hombres de los Ascendidos que seguían a Anna, y que tras secuestrarla, le han sonsacado el lugar de la frustrada reunión. La tienen maniatada en un coche al otro lado de la calle. Cuando los PJs lleguen a su mesa el tío Kun Lao hará que su sobrino Mike se acerque con un carrito con dos bandejas, una cubierta y otra con una "galleta de la fortuna". El papel de esta galleta lo tienes a la derecha.

En la otra bandeja hay unas cuantas armas, tanto marciales como de fuego, que a los jugadores les dará tiempo a coger antes de que el sonido de unos disparos y del grito de "¡Mike!" del tío Kun Lao salgan de la cocina. Mike saldrá corriendo hacia la cocina, mientras que 15 de las personas que había sentadas comiendo (agentes de los Ascendidos), se levantarán con armas en las manos, e irán tras de él, ignorando a los PJs. Si estos no pasan a la acción inmediatamente, el tatuaje de Ritzzo se iluminará y lo poseerá, haciendo de él un temible adversario que empezará a repartir tortas entre los agentes de los Ascendidos que vayan llegando a la cocina. Allí se encuentra Kun Lao, que se esconde para evitar los disparos de dos matones con pistolas.

Aunque el combate se desarrolla en la cocina, también puedes utilizar los elementos incluidos el primer combate del módulo "Bautismo de fuego", incluido en el libro básico.

Cosas que pueden pasar:

- Un grueso fajo de fideos chinos crudos pueden servir como improvisado látigo, o como momentánea cuerda con la que atrapar a algún personaje.
- Las salsas de la auténtica comida oriental son conocidas por ser extremadamente picantes, y pueden resultar de lo más molestas si se tiran a los ojos, o se hacen tragar.
- Hay en la cocina cuchillos de tamaños realmente amenazantes, que pueden sustituir esa espada perdida en el fragor del combate.
- No queremos llamar cerdo a nadie, pero en el gran horno en el que se preparan los cochinitos asados al estilo Pekín caben personajes de casi cualquier tamaño. Y alguien podría tener la maldad de ponerlo en funcionamiento después...
- Las altas columnas de platos pueden servir de inagotable fuente de discos lanzables con un devastador efecto.
- Hay varias ollas de gran tamaño, llenas de sopa hirviendo; pueden ser utilizadas como objetos contundentes, y se puede lanzar el líquido a la cara del enemigo, o incluso meterlo dentro.
- Una de las especialidades del local son las hormigas fritas que, aún vivas, se guardan para su uso en enormes cubas, hambrientas y nerviosas. Se pueden tirar sobre el enemigo, dejándole fuera de combate mientras se las quita de encima, o meterle la mano o la cara en una de las cubas, con desastrosos resultados.
- Todo los fuegos de la cocina están en funcionamiento, y hay bastantes.
- Al fondo de la cocina hay una cámara frigorífica para congelados, que se mantiene a una temperatura constante de -15°, y que se cierra por fuera.

no he podido asistir porque los Ascendidos me han descubierto de alguna manera y estoy intentando despistarlos. El tío Kun Lao y Mike son quereros secretos amigos míos. Kun Lao sabe mucho acerca de lo que buscáis.

Una vez derrotados estos adversarios, y cuando aun no han podido cruzar más que un par de palabras, entra en escena la temible Rain Yuen, seguida de 30 de sus agentes especiales, mientras que Kun Lao sale corriendo por la puerta trasera. Al ver el tatuaje descubierto de Ritzzo, y al grito de "¡Quiero ese brazo!", inician el combate. Incluso si acaban con todos ellos, seguirán viniendo más; este es un combate que los PJs no pueden ganar. Cuando veas que la pelea empieza a ser demasiado para los PJs, se abre en el techo de la cocina un enorme agujero, acompañado de una enorme explosión y una lluvia de cascotes (tiradas de Esquiva Pasiva con Dificultad 18 para no sufrir 5 Puntos de Herida). Bajan levitando por el agujero los dos demonios tormenta, uno de tamaño humano (Trueno) y otro gigantesco (Rayo) que sujeta además la cadena de llamas de un enorme perro de aspecto demoníaco. Pausa dramática. Señalando a Ritzzo, habla Rayo: "¡Jaja! ¡¿Crees que podías escapar de nosotros, insignificante mortal?! Soy Rayo, hijo de la tormenta, y mi perro, Xen Gorthar, puede oler tu alma y tu miedo a kilómetros de distancia. Despidete de tu brazo. ¡Ese tatuaje es nuestro!" Tras la sorpresa, Rain Yuen reaccionará, y con un enfático "¡Jamás, malditos Comedores del Loto!", se enzarzará junto con sus hombres en un cruento combate con los dos demonios. Si los PJs no ven la oportunidad, será Mike quien los conduzca a ellos a través de la puerta trasera del restaurante, dejando atrás el clamor de la batalla.

PEQUEÑO GOLPE EN LA GRAN HONG KONG

Los demonios tormentas han perseguido y aniquilado a todos los agentes de los Ascendidos, excepto a Rain, que ha conseguido escapar a tiempo. En la subsiguiente persecución de los agentes menos valientes, han encontrado el coche donde se encontraba Anna, y Trueno se la ha llevado para ponerla a disposición de Zeng Zhao. Rayo, mientras tanto, prosigue la persecución de los PJs, guiado por su perro infernal. En un par de minutos les está pisando los talones. Tienes que presentar a Rayo como un demonio realmente temible, para que los jugadores ni si quiera se piensen en pararse a luchar con él, y huyan. Si le presentan pelea, haz con Rayo algo tan brutal que los jugadores se vean obligados a salir corriendo.

Los PJs han estado siguiendo a Mike en una loca carrera hacia ninguna parte en particular. Cuando se paren a hablar o tomar aliento, aparecerá por la esquina más cercana Rayo. La persecución es frenética, pero esta vez Mike si parece estar dirigiendo su camino con cierto criterio, al grito de "¡Por aquí!", tras un inesperado giro, se encuentran de frente con un enorme portal de aspecto de Tori franqueado por un par de carteles que anuncian "Dojo de Shih Ho Kuai". Tras cruzar la puerta, entrarán directamente en un patio de tierra cuadrado con escasa decoración, en cuyo extremo se encuentra un bajo edificio. A la llegada del apresurado grupo, los rostros de una treintena de estudiantes de kung fu se vuelven hacia ellos, y una figura hasta entonces sentada en el portal de la casa se alza y se acerca a los PJs. Es Shih Ho Kuai. Cuando va a abrir la boca, aparecen en escena Rayo y su perro, rompiendo ambos con su peso las losetas de piedra del patio. Shih Ho Kuai se dirige a él con sorna y desprecio: "Vaya, vaya. Parece que los Comedores del Loto no tienen suficiente con lo que roban en el pasado y quieren controlarnos también en el presente. Vuestra disputa no me concierne. Id a luchar fuera de este remanso de paz espiritual." Rayo le responde, con una atronadora voz de ultratumba: "Honorable Shih Ho Kuai, únicamente quiero a estos humanos. Entregádmelos y nos iremos." Shih le mira indignado: "No solo irrumpes en mi casa, sino que también te atreves a presentar exigencias. Esto es insultante." "Sólo el camino del puño cerrado puede lavar una afrenta como agua de río", como dijo Confucio."

Toda esta escena se vive en el más absoluto de los silencios, y lo único que se oye bajo las voces de Rayo y Shih es la monstruosa respiración de Xen Gorthar, el perro. Si alguno de los PJs desea hablar o actuar será inmediatamente interrumpido por Mike: "Shhhhhst...Pausa china....". Si alguno desoye su consejo perderá un dado de fortuna por romper el wa del momento. Después de una breve pausa de máxima tensión, Shih da el grito de lucha, y tanto él como sus alumnos se lanzan a por el demonio y su perro. El demonio, sin embargo, intentará llegar hasta los PJs.

Cosas que pueden pasar:

- Las tablas de madera en las que están escritas los ko-an zen del maestro Shih Ho Kuai pueden utilizarse a modo de objeto contundente.
- Los jarrones que ocupan el patio pueden lanzarse, servir de cobertura, o cualquier otra cosa, siempre que se rompan.
- Hay multitud de armas, destinadas al entrenamiento, que están al alcance de cualquiera.
- En una esquina hay un poste de entrenamiento con varios brazos, que puede utilizarse como protección o ser destrozado en miles de astillas por un golpe de Rayo.
- En otra esquina hay una colección de ladrillos para los ejercicios de rotura, que pueden ser empleados en combate, como proyectiles o protección.
- Un gran retrato del maestro de Shih preside la zona de entrenamiento. Romperlo provoca un frenesí vengador de furioso Kung Fu por parte del maestro.
- Algunos de los alumnos menos aplicados tenían baldes, fregonas y pastillas de jabón con los que limpiaban el patio. Los resbalones pueden ser muy oportunos, y un cubo lleno de agua sucia puede convertirse en un arma muy efectiva.

DRAGONES EN BRETAÑA

Cuando cruzan el portal, se encuentran en un túnel lleno de coches que conducen a una velocidad endiablada. Hay que salvar tres tiradas de Conducir de Dificultad 18 para no tener un accidente que provocaría la pérdida del coche como medio de transporte y ocasionaría 5 Puntos de Herida a todos los que van en él. Una vez superadas las tiradas, consiguen entrar en el curso normal del tráfico. Cuando lo hacen, o cuando se están recuperando del accidente, descríbeles cómo entra en el túnel, por medio del mismo portal que ellos atravesaron, Rayo y su perro, y cómo un enorme trailer de gasolina choca inevitablemente contra él, derribándolo. Tras contarles que el conductor del trailer sale corriendo del lugar de la colisión, espera a ver si a alguno de los jugadores se le ocurre la idea de disparar contra el trailer, para que éste explote. Si no es así, y justo cuando Rayo se está levantando, la gasolina del trailer explota, provocando una enorme bola de fuego que llena el ancho de cuatro carriles del túnel, y golpeando a los PJs con su onda expansiva. Cuando la gasolina se consume, queda a la vista un enorme agujero en el suelo, y lo único que queda de sus perseguidores es la correa de fuego de Xen Gorthar, el perro. Si los PJs fuesen verdaderos dragones, se quedarían a ayudar a los posibles conductores accidentados, pero nadie es perfecto...

En cualquier caso, los personajes acabarán saliendo del túnel, y encontrándose con una señal de carretera que indica "Londres 12 Km.". Sí, están en Inglaterra, y deben marchar hacia su capital, Londres. Ritzzo va conduciendo su camino a través de la noche de Londres, sumidas en la oscuridad y la niebla, hasta que sus pasos le llevan frente a la famosa Torre (no, no es el Big Ben). La Torre de Londres es en realidad toda una fortaleza establecida en un margen del Támesis, que protege a varios edificios que se encuentran en su interior, incluida la torre en sí. Una foto del lugar es relativamente fácil de conseguir en internet o en cualquier guía de viaje o folleto turístico, y ayudaría a situar ambientalmente a tus jugadores. En el pasado ha servido, aparte de cómo fortaleza, como residencia real y como prisión; en la actualidad es un conjunto de edificios de interés histórico que constituyen una de las principales atracciones turísticas de la ciudad, y que sirve para proteger las famosas Joyas de la Corona. Ritzzo está completamente seguro de que el siguiente Dragón de Oro está allí. Las Joyas de la Corona son famosas por contar con la Corona de la Reina Victoria (2.783 brillantes, 277 perlas, 17 zafiros, 11 esmeraldas, y 5 rubíes), la Estrella de África (el mayor diamante del mundo), y las mejores medidas de seguridad jamás construidas. El sitio es una verdadera fortaleza: guardas especiales cada cinco metros, puerta con doble paso de identificación, cámaras, detectores de movimiento, etc., y eso es sólo lo que se puede ver desde afuera. Si hay algún hechicero en el grupo, y quiere hacer sus comprobaciones, detectará que la Torre también está protegida con brutales conjuros de seguridad (los Ascendidos odian la magia, pero odiarían mucho más perder los objetos y secretos que guardan aquí).

Tras las secuencias suficientes para que los personajes disfruten de sus capacidades de combate y vean a Ritzzo poseído por el tatuaje, y cuando veas que sus vidas peligran, aparecerá en escena el tío Kun Lao conduciendo un viejo utilitario, justo a tiempo para sacarlos de allí. Cómo ha sabido dónde encontrarlos es un misterio que se resolverá más tarde; si los PJs le preguntan al respecto, sólo ofrecerá evasivas. Parará el coche en mitad del patio, saldrá para avisar a los PJs, y le indicará a alguno de ellos que conduzca mientras él cura a los heridos. Mike se sienta en el asiento de copiloto, y le indica al conductor que entre en el edificio del dojo, subiendo las escaleras; Rayo está acabando con sus últimas víctimas, y sólo el maestro Shih sigue en pie, así que no hay tiempo de pararse a pensar o consultar con los demás. Al entrar en el edificio verán de frente una pared, decorada con un gong, contra la que Mike insiste que se estrellen. Tras el gong se encuentra un enorme portal al Inframundo que ha sido tapado con escayola, y que Mike conoce de cuando era alumno aquí. Si el conductor se niega, Mike intentará tomar el volante por sorpresa el tiempo suficiente para estrellarlos contra la pared del gong. En último caso, se abrirá paso hacia el Inframundo a patadas.

ALGUNAS EXPLICACIONES Y UNA PERSECUCIÓN

Una vez en el Inframundo, la persecución continuará, pero Rayo y su perro nunca llegarán a acercarse lo suficiente como para poder atacar el coche de los PJs, aunque esto no es algo que los jugadores deban saber. En el trayecto el tío Kun Lao les contará la historia de los Dragones de Oro, e insistirá en la importancia de los objetos, y en lo desafortunado que sería que una de las malvadas facciones de la Guerra Secreta las encontrase, incluido el tatuaje de Ritzzo. Cuando le hayan hecho unas cuantas preguntas a Kun Lao, Ritzzo entrará en una especie de trance (cae como dormido, se le ponen los ojos en blanco), y dice: "Siento cómo me llama un dragón de oro. Seguid ese camino." A partir de ese momento, es Ritzzo quien guía al conductor del coche, mientras Rayo les sigue de cerca. Si algún PJ tiene éxito en una tirada de Detective de Dificultad 17, observará cómo Kun Lao frunce el ceño fugazmente al oír las palabras de Ritzzo. Al llegar a un largo pasillo, con un gran portal al fondo, Mike decide bajarse del coche para llevar a su tío a un lugar seguro, y cita a los PJs para un futuro encuentro en el restaurante, que necesita alguna que otra reparación. Pero Rayo sigue avanzando y no hay más tiempo para hablar; desaparecen por un pequeño túnel, mientras los PJs continúan la persecución. Tienes que hacer saber a los jugadores que Rayo les alcanzará rápidamente si siguen el camino a pie; su única opción es apretar el acelerador y cruzar el portal.

Tras el clamoroso fracaso de Rain Yuen, los Ascendidos han decidido tomar una postura más cómoda. Es obvio que tanto los PJs como los Comedores del Loto son fuerzas de combate a tener en cuenta, así que, sospechando que van a intentar recuperar todos los objetos místicos de los Dragones de

Oro, y que tendrán cierto éxito en su empresa, han decidido esperar a que sean ellos quienes los recolecten. Al menos uno de los objetos místicos, las Gafas del Genio Científico, está a salvo, escondido en una base espacial del futuro, así que (desconociendo el potencial de combate de los objetos) prefieren esperar a que consigan el mayor número posible para enfrentarse a ellos (aunque es una pena que esta decisión no haya sido transmitida a sus hombres del 1850, como veremos más adelante). En esta tesitura, sería absurdo dejar que los PJs busquen el Orbe del Místico, que forma parte de las Joyas de la Corona, en la Torre: si tienen éxito, posiblemente también se lleven otros objetos importantes, y obtengan información muy sensible para los Ascendidos, y si fracasan y mueren, dejarán de buscar el resto de objetos, y los que tengan quedarán a merced de los Comedores del Loto, que les persiguen y son un duro adversario. Por lo tanto han decidido esperar a que los PJs se acerquen



EL TREN DEL INFIERNO

Una vez se alejen del lugar del robo, con el Orbe del Místico (que Ritzzo reconoce como uno de los objetos de los Dragones de Oro) en su poder, y cuando hayan tenido tiempo para curarse o hablar, sonará el localizador de Ritzzo. Tras una breve charla, les dice a los PJs que la llamada era de Anna, que tiene información interesante para ellos, y que ha quedado con ella en la estación de metro de Blackfriars. No le ha dado tiempo a preguntarle nada más. Sí, sí que huele a trampa, pero así son estas cosas. En el caso de que hayan hecho tirar el localizador a Ritzzo (aunque lo previsible es que se olviden del aparato), a pesar de que Ritzzo se niegue, éste asegurará haber oído un mensaje mental de Anna, diciendo lo anteriormente expuesto. Tras un par de preguntas a algún borracho nocturno, o mirando en algún mapa de metro de los que hay en la calle, encontrarán fácilmente la estación. También pueden llegar en metro, porque aunque ya es de madrugada, hay servicio. En cualquier caso, la estación parece estar desierta. Sólo cuando estén en uno de los andenes, aparecerán en escena, saliendo del túnel y subiendo al andén contrario, Trueno (el otro demonio de la tormenta), que tiene por cogida por el cuello a Anna, y sus seguidores, un nutrido grupo de secundarios ninjas (4 por PJ en total) que salen de todas partes. Saben que los PJs están en Londres por el localizador de Ritzzo, y porque Rayo, aunque herido, ha conseguido sobrevivir a la explosión. Tras una breve pausa de efecto, habla Trueno, el demonio: *"Entregadme inmediatamente al bastardo del tatuaje, o le parto el cuello a la chica. Tenemos cosas que hablar, ¿verdad, Ritzzo?"*. Antes de que nadie diga nada, hace su aparición un nuevo tren de metro, que para en la estación, y cubre la línea de visión entre ambos bandos. Viendo una oportunidad de oro, y asustado por las palabras de Rayo, Ritzzo salta al interior del tren, y empieza a correr hacia el vagón de cabeza. Trueno corre tras él, arrastrando consigo a Anna, y sus ninjas entran en el tren para detener a los PJs que, previsiblemente, no querrán perderse este simpático viaje.

para sacar el Orbe de la Torre, y facilitarles un poco el robo. Tampoco debería ser evidente que desean que lo roben, porque eso haría sospechar a los PJs. Deja que los jugadores se desesperen un poco al ver lo difícil del robo, y hasta que hagan algún plan; cuando veas que van a entrar en acción, o que la situación no da más de sí, cuéntales a los jugadores que ven salir un furgón blindado por la puerta de la fortaleza. Automáticamente, Ritzzo sentirá que el objeto que buscan va en el furgón, y se lo comunicará a los PJs. En el furgón, que marchará a unos 30 Km./h (hay mucha niebla y quieren que los PJs los alcancen) hay diez hombres equipados con armas pesadas (incluido el conductor), además de cinco perros. Para abrir la puerta de seguridad del vehículo es necesario superar una tirada de Intrusión o Sabotaje de Dificultad 20, o infligirle 40 Puntos de Herida (se considera que la puerta, por su dureza, tiene un valor de Esquiva de 15). Dentro, aparte de los guardias y los perros, sólo encontrarán una caja de acero de seguridad, abierta, con un pequeño y bello orbe en su interior. A las 10 secuencias de que haya empezado el asalto/combate, se empezará a oír el sonido de las sirenas de la policía londinense (a no ser que los PJs hayan sido extremadamente cuidadosos en su intento de robo), de *muchas* sirenas de *muchos* coches de policía, que llegarán al lugar del asalto en 1D10 + 5 secuencias. Mejor que los PJs no estén allí para entonces, pues se enfrentarían, con escasas posibilidades de triunfo, a un fuerte contingente de policías y fuerzas especiales del ejército inglés que masacran todo lo que tenga aspecto de no-inglés, o más de dos ojos y menos de una pierna.

En el tren, que no detiene su marcha ya que la siguiente parada queda a las afueras del núcleo urbano, se impone una magnífica escena de combate al más puro estilo *Preso de la secta*; los vagones tienen la amplitud mínima exacta para que se puedan usar con libertad katanas y ninjatos. No hay más pasajeros, así que los jugadores pueden entregarse a una masacre de sangre y ninjas, conforme vayan adelantando vagones. Al llegar al vagón de cabeza, observarán como un enfurecido Ritzzo/Guerrero se emplea contra el temible demonio, mientras Anna descansa inconscientemente (aparentemente) en el suelo. Suponemos que los PJs se sumarán al combate contra Trueno. Después de varias secuencias de combate, cuando Trueno empiece a estar realmente herido, se sacará de la manga una de esas curiosas bolitas de humo, que hará estallar contra el suelo, y que lo llenará todo de humo. Efectivamente, cuando el humo se disperse, Trueno habrá desaparecido, no sin antes pronunciar un inevitable *"Volveré"*. Anna, efectivamente, sólo ha perdido el conocimiento, y se encuentra en perfectas condiciones.

La siguiente, y última, parada del tren coincide con la salida del sol, lo que dejará al grupo en la estación de tren de un pequeño y bello pueblo de la campiña inglesa, con todo el día por delante. Pueden aprovechar para descansar en cualquier hotel, o seguir inmediatamente su camino, guiados por un nuevo tramo de Ritzzo, que les conduce a Norteamérica. Anna, por su parte, les da las gracias, y les ofrece la su ayuda, dándoles un número de teléfono ultrasecreto y absolutamente seguro por si llega el caso, y se marcha en el primer autobús. Si deciden descansar, asegúrate de recordarles el asalto al camión blindado de la noche anterior con noticias en televisión y radio del terrible incidente, y hazles notar que un grupo como el suyo llama bastante la atención en un pueblo como ese.

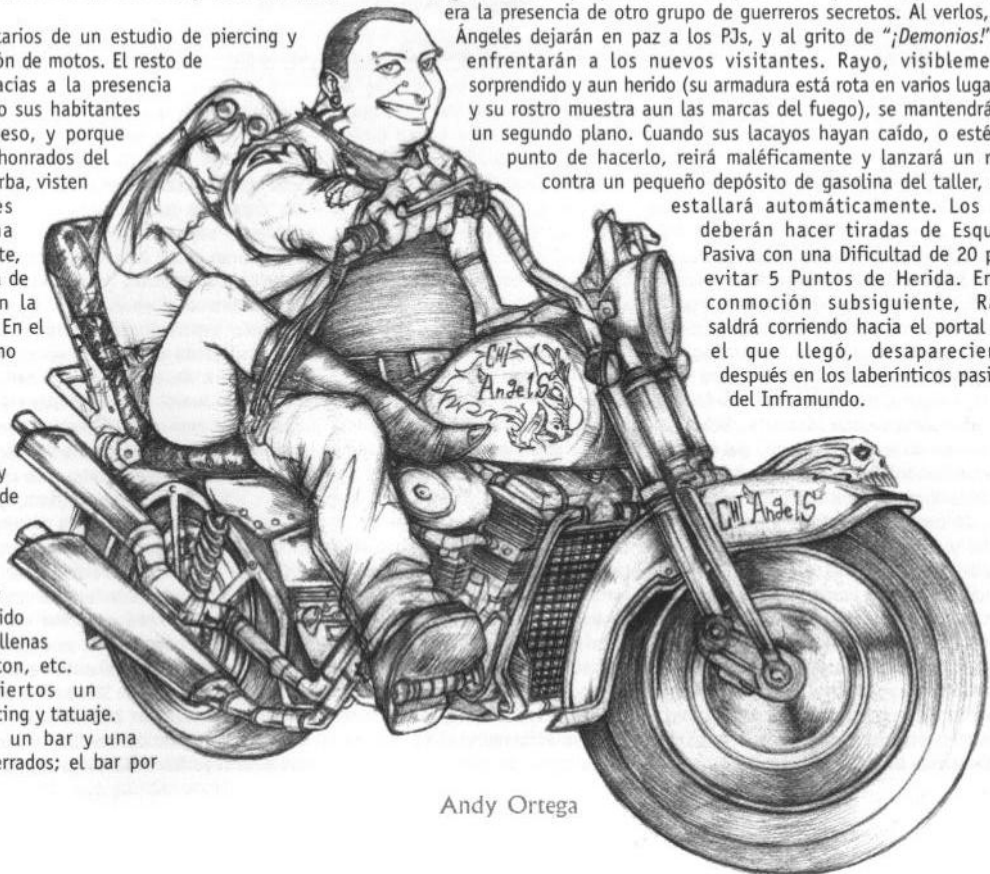
BORN TO BE WILD

Después de su aventura inglesa, los PJs estarán deseosos de dejar (discretamente) el país, y además ya tienen nuevo destino: los EE.UU. Una vez allí, Ritzzo seguirá guiándolos hasta que, ya sea por avión (aeropuerto de Missoula) o vía Inframundo (un portal en medio del desierto marcado por dos motos en estado chatarra, a un par de kilómetros de su destino), los PJs llegan a un pueblo, señalado a su entrada en un cartel como "Hadley's Hope, Fundado en 1843"; se trata de un miserable poblacho (unos 1.000 habitantes) situado en la zona oeste de Montana. Quizás necesiten alquilar un coche o algo así; lleguen como lleguen a Hadley's Hope, verán en su camino como les pasa un grupo de salvajes moteros, al estilo de los Ángeles del Infierno, con toda su distintiva vestimenta, tatuajes, y compañía (mujeres rubias de descomunales pechos en bikini). Hadley's Hope sirve de lugar de reunión a un grupo de motoristas conocido como Los Ángeles del Chi. Los Ángeles del Chi surgieron como una pequeña escisión de los Ángeles del Infierno, tras la llegada a las filas de esta organización de Tsuemine Tsai, un ángel del Infierno procedente del capítulo de esta organización en Hong Kong. La influencia y enseñanzas de Tsuemine Tsai crearon a su alrededor un nutrido grupo de seguidores, que se separó de su organización madre para seguir a su nuevo líder, bajo el nombre de Ángeles del Chi. Tras un par de breves y cruentos enfrentamientos con sus antiguos compañeros, en el último de los cuales murió Tsuemine, los Ángeles del chi consiguieron establecer su propio territorio en el panorama motero de los EE.UU., y disfrutan ahora de una duradera paz.

En el pueblo son propietarios de un estudio de piercing y tatuaje, y de un taller de reparación de motos. El resto de negocios del pueblo prospera gracias a la presencia de Los Ángeles Chi, y por lo tanto sus habitantes les están muy agradecidos; por eso, y porque son los chicos más serviciales y honrados del mundo. Sí, tienen el pelo largo, barba, visten de cuero, montan en enormes motos, y se rodean de una parafernalia de lo más intimidante, pero ayudaron a salvar la cosecha de patatas de Joe, y le arreglaron la lavadora a la adorable Sra. Smith. En el fondo son guerreros secretos como los PJs, cuyos máximos intereses en la vida son las motos, las mujeres rubias de increíbles curvas (o los hombres obesos, viriles, y barbudos), la cerveza, y la mejora del mundo por medio de un uso justo de los lugares feng shui. Pero los PJs, obviamente, no saben nada de esto. Una vez llegados al pueblo, el tatuaje de Ritzzo dejará de dirigir su sentido de la orientación. Las calles están llenas de motos: Harleys, Indians, Norton, etc. Según la hora, estarán abiertos un supermercado y el estudio de piercing y tatuaje. También hay dos locales más, un bar y una peluquería, que están siempre cerrados; el bar por

reformas, y la peluquería por razones obvias. Sólo hay un establecimiento, el que más parroquianos visitan, que siempre está abierto: el taller mecánico. Dentro del taller se reúne una veintena de Ángeles, que miran con recelo a los PJs. Obviamente no son lugareños, y tienen en sus ojos ese especial brillo propio de los que han visitado el Inframundo. Cuando pasan junto al taller, el tatuaje le habla a Ritzzo y éste le señala a los PJs la chaqueta de cuero que viste el que parece el jefe de los moteros como el objeto que vienen buscando. Los Ángeles del Chi son muy serviciales, sí, pero nadie dijo que fuesen amigables. Cualquier gesto medianamente agresivo u ofensivo por parte de los PJs desembocará en una trifulca. Si los PJs intentan usar cualquier tipo de influencia mental con los moteros, lo más probable es que estos avezados guerreros secretos lo noten, y pasen directamente al combate. Y tratar de convencerlos es inútil. No queda más que pelear por la preciada chaqueta de cuero (o retarle a una carrera, a un torneo medieval en moto o a un concurso de quien frena más cerca del barranco, después de todo el Aventurero Burlón es incapaz de resistir un desafío). El único personaje protagonista por parte de los Ángeles es Andy Ortega, el rudo hispano líder de la banda.

Tras un par de secuencias de combate (o acabando la carrera, el torneo o el concurso), aparece por la puerta ese gran amigo de los PJs, Rayo, seguido de 15 de sus demonios, y su ya famoso perro demoníaco. Xen Gorthar ha seguido el rastro de los PJs y el infernal contingente ha llegado hasta aquí por el cercano portal. Lo que no esperaba Rayo era la presencia de otro grupo de guerreros secretos. Al verlos, los Ángeles dejarán en paz a los PJs, y al grito de "¡Demonios!" se enfrentarán a los nuevos visitantes. Rayo, visiblemente sorprendido y aun herido (su armadura está rota en varios lugares, y su rostro muestra aun las marcas del fuego), se mantendrá en un segundo plano. Cuando sus lacayos hayan caído, o estén a punto de hacerlo, reirá maléficamente y lanzará un rayo contra un pequeño depósito de gasolina del taller, que estallará automáticamente. Los PJs deberán hacer tiradas de Esquiva Pasiva con una Dificultad de 20 para evitar 5 Puntos de Herida. En la conmoción subsiguiente, Rayo saldrá corriendo hacia el portal por el que llegó, desapareciendo después en los laberínticos pasillos del Inframundo.



Andy Ortega

Cosas que pueden pasar:

- Una remachadora puede usarse como pistola, y clavar a alguien contra una pared (lo que eliminaría su capacidad de Esquiva).
- Dejamos las posibles utilidades de los destornilladores mecánicos, los tornillos, y los clavos, a tu imaginación y a la de tus jugadores.
- Hay latas de aceite con el que hacer resbalar a alguien, o al menos, ensuciarle la ropa (una afrenta irreparable para cualquier dragón que se precie).
- Hay también latas con ácido para batería, que tendría unos efectos bastante desagradables al entrar en contacto con la carne de cualquiera, demonio o humano.
- Un par de gatos hidráulicos (de los que suben las motos) pueden aplastar a alguien contra el techo.
- Hay muchos cables (de freno y embrague) con los que azotar, ahorcar, o atar, a alguien.
- Un buen número de pequeños rodamientos de acero podrían hacer peligrar el equilibrio de algún personaje, y provocar una ridícula caída.

CABO SUELTO

Si los PJs tienen algún "cabo suelto" de su pasado relacionado con este lugar, podrían resolverlo ahora. Hay varias patrullas de demonios buscándolos, así que los jugadores tendrán que realizar una tirada de 1d10 cada hora que pasen en el Inframundo. Las posibilidades de encontrarse con una patrulla es de 1 entre 10 la primera hora, de 1-2 en la segunda hora, de 1-3 en la tercera, y así sucesivamente hasta que pasen 10 horas, momento en el que se encontrarán inevitablemente con alguna de las patrullas. A partir de este combate, se encontrarán con una patrulla cada media hora, ya sin tirada alguna. A partir del primer encuentro que tengan con una patrulla, las siguientes patrullas con las que se encuentren contarán con dos demonios más que la anterior. Aunque no debes contárselo a tus jugadores, las patrullas no cuentan con ningún método sobrenatural de seguimiento, sino que reconocerán a los PJs por la descripción física que se les ha hecho de ellos. Si se disfrazan, o enmascaran de algún otro modo su aspecto, los demonios tendrán que superar una tirada de Percepción contra una Dificultad determinada por la habilidad de Engañar o Hechicería del personaje responsable del ardid.

Tras el combate, los Ángeles se curan de sus heridas y hablan con los PJs, reconociéndolos ahora como dragones, o al menos como aliados en la guerra secreta. Tras una amena charla, en la que les cuenta su historia de redención chi, y siempre que los PJs hayan demostrado su valentía, Andy Ortega cede gustoso su chaqueta de cuero al PJ que considere merecedor de ella (el que se haya mostrado más audaz en combate), y se abren numerosas latas de cerveza. Andy cuenta que encontró la chaqueta en un lugar feng shui cercano, y la consideró una señal de su acierto al seguir la senda de los dragones. Siempre que no hayan matado a alguno de sus miembros en el anterior combate, los Ángeles del Chi les invitan a quedarse con ellos, y a que los acompañen a una reunión/fiesta de motoristas de toda Norteamérica que se celebra a un par de kilómetros esa misma noche. Si no aceptan la invitación, y tras asegurarse de que van a darle un buen uso a la chaqueta, les dirán adiós. Si aceptan la invitación, se relajarán totalmente e intercambiarán historias de la guerra secreta con ellos hasta la caída del sol, momento en el que montarán en sus motos y se dirigirán hacia la fiesta, que no es más que una reunión en mitad del desierto con unos 500 moteros más, en la que se habla de motos, armas, y se bebe sin parar. Quienes no sepan conducir irán de paquete de los pocos moteros sin pareja, y quienes sepan conducir dispondrán de una moto de gran cilindrada para ellos solos. Tras la fiesta, en la que como mucho habrá un par de inofensivas y breves peleas a puñetazos, y una vez dormida la mona, los Ángeles vuelven a Hadley's Hope con sus nuevos amigos, y los invitan a convertirse en miembros honorarios de su banda. Quienes acepten serán también invitados a entrar en sintonía con el lugar feng shui que se encuentra en el centro del pueblo, y que explica la presencia aquí de los Ángeles del Chi. Tras realizar todas las escenas necesarias con los simpáticos moteros, Ritzto siente como el tatuaje le impulsa al Inframundo. Pueden buscar un portal que conozcan de otras aventuras, o pueden pedirle ayuda a Andy Ortega, que les indicará la existencia de un portal en mitad de la nada, marcado por un par de motos averiadas, casi esqueléticas, a un par de kilómetros del pueblo; este es el portal por el que salieron los PJs si llegaron a Hadley's Hope via Inframundo. Una vez llegados allí, Ritzto siente cómo el tatuaje le dirige hacia una zona concreta del Inframundo, conduciéndole por unos pasillos determinados.

FUERZA Y HONOR

Tras unos 45 minutos de camino, y tras una curva, los PJs se encuentran con un refulgente portal. Ritzto asegura que el tatuaje le impulsa a cruzarlo... Deberías crear un poco de expectación y tensión en esta parte de la aventura; saben que tienen que atravesar el portal, y no tienen forma de saber con qué se encontrarán al otro lado. Deja que se preocupen, que especulen, y hasta que se preparen. Cuando crucen la puerta caerán, desde el techo, a una mugrienta y húmeda sala en la que hay una total oscuridad (19 Puntos de Herida por caída, ya que el portal se encuentra a 6 metros del suelo). Una veintena de personas (hombres, mujeres, niños, y ancianos), ocupan la espaciosa sala. No tiene ventanas y la única fuente de luz proviene de una diminuta rendija existente en lo que parece una puerta. Si crean luz de alguna forma (magia, mechero, etc) verán que se trata de una celda, ocupada por un grupo de personas de todas las edades, que visten con harapos. La celda tiene muros de piedra, y la única salida es una puerta de hierro de aspecto muy resistente; para abrirla es necesaria una tirada de Intrusión de Dificultad 15, contando con que el PJ tenga consigo sus herramientas, o infligirle 30 Puntos de Herida, (Esquiva Pasiva de 15 por su dureza) sin hacer mucho ruido, ya que, en caso contrario vendrá un interminable contingente de soldados dispuestos a meterlos en vereda a palos. Aparte de los murmullos de los demás prisioneros, sólo se escucha el lejano rumor de una multitud. Si hablan con los demás presos (que ni están en mucha disposición de hablar, ni tienen muchos ánimos para hacerlo), y hacen las preguntas indicadas, averiguarán que se encuentran en la Roma imperial del año 63 AD*.

Lo que no saben ni ellos, que fueron conducidos aquí de noche, ni los PJs, es que están en una celda del coliseo romano, esperando una cita con los leones del circo. En cuanto se den cuenta de dónde están, ya sea por ellos mismos o hablando con los demás presos, o cuando empiecen a desesperarse, la puerta de la celda se abrirá.

Un grupo de 12 soldados de la Roma imperial, vestidos como si acabasen de salir de un *peplum*, sacará de la celda a todos los presos excepto a cuatro, y volverá a cerrar la puerta. Los supervivientes a esta primera visita son una mujer joven y su bebé, y dos jóvenes de unos 14-16 años (Livia, Quintus, Marcus, y Octavius, respectivamente, si preguntan sus nombres), además de los PJs, claro está. Al rato, cuando los PJs se dispongan a hacer algo, aparecerán de nuevo los soldados, que esta vez vienen a por ellos. El aspecto de los PJs llamará la atención de sus captores, pero nada más; el Imperio es grande, y se han acostumbrados a ver allí a gladiadores de lo más variopinto, provenientes de todo el mundo. De la celda salen a un pasillo débilmente iluminado por lámparas de aceite, e inundado de soldados, cuya labor es contener cualquier posible insurgencia de los esclavos y cristianos que se encuentran allí. Al fin y al cabo son gladiadores y tienen armas,

* Bueno, en realidad entonces el tiempo se contaba de forma diferente, y lo que tendrían que decirle los habitantes de ese tiempo es que se encuentran en... ¿qué más da? ¡Esto es Feng Shui!

y lo último que quieren es que nazca un nuevo Espartaco. Tanto si salen de la celda por sus propios medios, como si esperan a que vengan a por ellos, las posibilidades de escapar son bastante remotas. Aparte de lo fácil que es perderse en el laberíntico entramado de túneles, éste tiene sólo dos salidas: una de ellas sirve de entrada exterior tanto para soldados como para luchadores y está fuertemente protegida, y la otra conduce directamente a la arena. En caso de urgencia, si los PJs son realmente buenos y consiguen merendarse a un par de docenas de soldados (o más, ya que con la presencia del César en el coliseo, su número se cuenta por cientos), estos siempre pueden llamar al campeón de la arena (propietario del objeto que buscan) y sus compañeros, que lucharán gustosos con los PJs en los pasillos subterráneos del coliseo. Si no hacen nada por evitarlo (o si lo hacen pero son reducidos), los soldados llevarán a los PJs y a los otros cuatro prisioneros hasta la arena, justo a tiempo para que vean cómo sacan a rastras de ella los destrozados cuerpos sin vida de sus antiguos compañeros de celda.

Al girar una esquina, y tras acostumbrarse al cambio de luz, aparecerá ante los PJs la arena del coliseo romano. Sí, esa que todos hemos visto en mil películas; ya sabes, miles de espectadores que rugen enfervorecidos, un enorme palco para el César, sol de justicia, armas para el uso de los luchadores apoyadas contra la pared, y... ¡leones! Efectivamente, los han echado a los leones, 15 de ellos concretamente. Tras un empujón, y con un desagradable "¡Luchad o morid!", los soldados cierran la puerta tras los PJs y sus cuatro acompañantes. Los leones se abalanzan contra ellos inmediatamente, y sólo queda luchar. Los PJs pueden usar cualquier arma de las que ya se encuentran en el circo (espadas de todo tipo, lanzas, etc) o usar las que lleven encima, armas de fuego incluidas (el público se asombrará, el César fruncirá una ceja, pero no pasará nada más). Si los PJs son verdaderos dragones, intentarán defender del ataque de los leones a los desvalidos prisioneros que les acompañan; en caso contrario, estos morirán en la primera o segunda secuencia de combate. Acompañados por los vítores, aplausos, y abucheos del público, los PJs acabarán derrotando a los leones. Una vez que acabe el combate, los PJs serán llevados hasta su celda por un nutrido grupo de soldados, que los miran con recelo, ahora que han visto de lo que son capaces. Como premio a la gran actuación, la celda cuenta ahora con una lámpara de aceite, unos cuantos jergones de paja, y abundante comida y bebida. "Disfrutad de lo poco que os queda de vida. Dentro de un rato tendréis que pelear contra el campeón de la arena.", dice un soldado mientras cierra la puerta. Si alguno de los otros cuatro presos que se enfrentaron a los leones sobrevive, será llevado a una celda diferente.

Los PJs dispondrán de una hora, aproximadamente, para curar sus heridas y prepararse para lo que les viene encima. Después serán llevados de nuevo a la arena. Allí sólo les recibirán el público y el sol. Cuando aun se estén acostumbrando a la intensa luz, y acompañado por un atronador recibimiento por parte del público, entra en escena Saero Namamatsu, campeón de la arena, seguido de sus cinco compañeros de armas. Saero es un hombre bajo de aspecto oriental, vestido con unos sencillos pantalones y un chaleco antibalas, y armado con una reluciente katana; un guerrero secreto, a todas luces. Sus cinco compañeros son también orientales, y van vestidos con la ropa típica de los Comedores del Loto de la época. Los seis son guerreros secretos, disidentes de los Comedores del Loto, que huyeron de sus superiores cuando realizaban una misión para ellos.

Cuando Saero ve en la arena a los PJs, los reconoce como guerreros secretos, y con una sonrisa cómplice se dirige a ellos: "¡Vaya! ¡Unos dragones! Supongo que vendréis a por mi katana. Os la daría encantado, pero la vida de lujos y excesos que me permite mi posición como campeón de la arena me hace imposible prestársela. Luchemos." Saero intentará eliminar a cualquiera de los PJs que posean uno de los objetos de los Dragones de Oro, para quitárselo y usarlo él a continuación. Sólo los reconocerá si los PJs los usan, haciéndolos brillar. Después del combate, y tras la previsible victoria de los PJs, el público del coliseo vitoreará a los PJs como nuevos campeones, y hasta el César, desde su protegido y privilegiado palco, mostrará un gesto de aprobación hacia ellos. La katana yace sobre la arena del coliseo, esperando a que un PJ la recoja.

Mientras tanto, y siempre que hayan dado un buen espectáculo, el público les lanzará comida, vino, flores, y hasta mujeres. Cuando la gente se cansa de aplaudir, un grupo de soldados va a por los PJs y los escolta de nuevo hasta su celda, felicitándolos en el camino por su gran actuación. Cuando lleguen a la celda, verán que ésta ha sido acomodada con mobiliario de calidad, tapices, y todo tipo de comidas. Uno de los soldados les explica que le han caído en gracia al César, y que éste les va a conceder un pequeño edificio de la ciudad de Roma, con todos los lujos, así como el estatus de "libertos". También han sido elegidos como Reyes de las Fiestas Dionisiacas, que se celebrarán próximamente. Con esto, y dejando la celda abierta, los soldados se marchan.

Lo más probable es que los PJs, ahora que tienen la katana, decidan marcharse por donde vinieron. Ya sea por medio de la magia, escalando, dando un salto fu, o simplemente amontonando mobiliario, los PJs atravesarán el portal (que es invisible desde este lado) y volverán al Inframundo.

SOY UN COWBOY SOLITARIOOOOOO...

Una vez en el Inframundo, Ritzzo tendrá una de sus corazonadas, y se encaminará hacia otro portal, que encontrarán a las 4 horas y media de camino, aproximadamente. Al cruzarlo, el sol deslumbrará durante unos instantes a los PJs. Cuando su visión se acostumbra al cambio de luz, verán que se encuentran en un desierto, y que el portal está en medio de la nada. Si algún jugador lo pide, puede hacer una tirada de Percepción (Dificultad 12) para asegurarse de que, aunque no tiene muchas referencias visuales (las motos no están), se trata del mismo desierto donde encontraron la chaqueta del Aventurero Burlón. Tras recorrer unos kilómetros, ven en el horizonte un grupo de casas que reconocen como Hadley's Hope. Conforme se van acercando, van notando pequeñas diferencias con respecto a su anterior visita: no hay postes de teléfono, ni carretera. Cuando están a menos de un kilómetro del pueblo, el ruido de unos caballos al galope llama su atención; se trata de una diligencia, tirada por cuatro caballos, y conducida por un tipo que parece salido de *El bueno, el feo, y el malo*, pero más sucio. Cuando lleguen a la calle principal del pueblo los PJs verán confirmadas sus sospechas: están en el Hadley's Hope de 1850, es decir, un pueblo del salvaje oeste (en realidad no está en el oeste de los EE.UU., pero nadie notará la diferencia) en toda regla. Tipos mal encarados con pistolas al cinto, caballos, el saloon, la casa de putas, el enterrador con sus ataúdes, la peluquería, la lavandería china, y polvo, mucho polvo.

Ritzzo pierde el rastro en cuanto cruza el portal. Lo único que justifica la existencia de Hadley's Hope es que sirve de parada para algunas de las rutas de diligencias que cruzan el estado. Nadie (aparte, posiblemente, de los PJs) sabe de la existencia aquí de un lugar feng shui, aunque éste funciona como un sutil imán para los pistoleros más audaces, o más inclinados a la mística, que sienten una inexplicable atracción por este indistinto conjunto de edificios situados en mitad del desierto. Esto ha ocasionado que este poblacho se haya convertido en punto de encuentro de lo más concurrido.

Conforme los PJs vayan adentrándose en el pueblo, observarán cómo las calles empiezan a quedarse vacías de gente, las madres cogen a sus hijos en brazos y se apresuran a llevarlos a casa, las persianas se bajan, y poco después lo único que se mueve en la calle principal es el grupo de los jugadores, un par de matojos secos que cruzan la calle y (tirada de Percepción con Dificultad 14) unas cuantas sombras en los tejados. Una figura a caballo, que tira de un pequeño carro, hace su aparición, y se dirige al centro de la calle; es el típico hombre duro de frontera. Baja lentamente de su caballo y comienza a andar haciendo resonar sus espuelas al tiempo que los PJs observan como otro pistolero se le opone directamente en la calle, y le dice: *"Nunca debiste volver a este pueblo, O'Connor".* El tal O'Connor Jr. se cambia el puro medio consumido a la otra comisura de la boca y le responde: *"Todas las serpientes mueven el cascabel cuando se las pisa, Masters. Vengo a por las provisiones para el rancho de mi padre y no me iré sin ellas."* Todo esto dicho, la tensión se masca en el ambiente, el sol despunta en el cielo y el duelo esta a punto de producirse... ¡y los PJs están en medio! Demostrando ambos su habilidad en el uso del revólver, desenfundan y disparan en un único movimiento, veloz como el rayo. O'Connor Jr. ha sufrido un pequeño rasguño en la mejilla, de la que empieza a caer una gruesa gota de sangre, mientras que Masters cae al suelo, doliéndose del brazo derecho, y la manga de su camisa empieza a teñirse de rojo ocre. Masters rechina los dientes y ordena con un grito: *"¡Matadlo!".* Y ahora es cuando empieza el verdadero tiroteo. 10 hombres armados con rifles, y escondidos en los tejados de varias casas (cobertura del 90%, lo que suma +6 a la Dificultad de cualquier ataque), dispararán contra O'Connor Jr., y contra cualquier PJ que muestre una actitud de combate, aunque no haya atacado a nadie. De varias casas saldrán otros 10 pistoleros y 10 chinos expertos en artes marciales, que también se enfrentarán a O'Connor Jr. y los PJs. Cubierto por sus hombres, Masters tomará su caballo, y huirá.



O'Connor Senior

Cosas que pueden pasar:

- Algún desaprensivo puede usar un caballo como cobertura.
- Si algún cobarde se escondiese en uno de los bebederos de los caballos, quedaría totalmente ocultado por el agua.
- Un pistolero podría llevar bajo su poncho una placa de acero que le conferiría un valor de protección por armadura igual al de un chaleco antibalas pesado (+2 a la Dureza y -2 a la Agilidad).
- Una herradura y una cuerda pueden convertirse en un arma terrorífica en manos de un experto, como demostró Jackie Chan en Shanghai Kid.
- En la tienda de abastos del pueblo (a la que se accede por la puerta o través de una cristalera grande) hay picos, palas, sacos de harina, patatas... y una caja de cartuchos de dinamita.
- El saloon tiene las tradicionales puertas batientes que pueden servir para golpear a un rival y pasar por encima o por debajo.
- Un maestro del kung fu puede saltar y subir a los tejados gracias a las vigas de los porches, tejadillos, etc, para encargarse de esos tiradores apostados. Eso sí, probablemente perseguido por varios chinos.
- La calle está llena de polvo y boñigas de caballos y reses, que pueden ser utilizados como divertidas distracciones.

Tras el combate, O'Connor, agradecido, les explicará a los PJs que Masters no es más que la marioneta de alguien que pretende hacerse con una pareja de pistolas que pertenecen a su padre, por un motivo que desconoce. Esto debería hacer que se encendiese una lucecita en la cabeza de tus jugadores. Uno de los objetos que aun les faltan son las Pistolas del Pistolero. O'Connor les explica también a los personajes que ha venido al pueblo para hacer acopio de provisiones, y reunir a cuantos aliados pueda, ya que se ha enterado de que Masters ha pagado a una tribu de cheyennes con whisky barato para que asalten el rancho de su padre, que se encuentra a un par de kilómetros del pueblo. La gente tiene miedo, y nadie quiere ayudarlo. Los PJs parecen buenos compañeros de armas, y estaría dispuesto a darles alojamiento y comida si pasan esa noche en el rancho, y le ayudan a defenderse del ataque de los indios.

LA HISTORIA DE UN PISTOLERO MALDITO, O'CONNOR SR.

O'Connor Senior es un viejo pistolero que se ganó la fama y el respeto de sus compatriotas en la Guerra de Independencia con la ayuda de dos extrañas pistolas de herencia familiar, "Gladys" y "Quitapenas". Tras la guerra, varios de sus hombres se sintieron atraídos por Hadley's Hope y se establecieron allí, dedicándose al bandidaje. O'Connor Sr., se sintió indignado ante esa villanía y, movido por su fuerte sentido del honor, los fue cazando uno a uno, llevándolos a la justicia o colgándolos de un árbol, aumentando al tiempo su leyenda y la de sus pistolas. Con el tiempo O'Connor Sr. aprendió que las pistolas eran "especiales" y la causa de su saludable longevidad, y por miedo a perderlas se refugió en un pequeño asentamiento llamado Hadley's Hope. Pero, aunque quería abandonar de una vez por todas su vida de violencia, los bandidos aterrorizaban la región, y la saqueaban continuamente, así que se vio obligado a desenfundar de nuevo las pistolas, y hacer justicia, abatiendo en solitario a 14 pistoleros en un infernal tiroteo, que le daría el puesto de sheriff y una indeseada fama. Uno tras otro venían al pueblo jóvenes que querían ser "El hombre que mató a O'Connor", haciendo de la vida del viejo pistolero un verdadero infierno. Un día su joven esposa, Theresa, le obligó a enterrar para siempre las pistolas y la estrella, y así lo hizo, consiguiendo para él y su familia una vida de relativa tranquilidad.

Hace poco, siguiendo el rastro de la Historia, los Ascendidos encontraron la pista de las Pistolas del Pistolero (uno de los objetos necesarios para poner en funcionamiento su cañón arcanerético), que le llevaban directamente hasta O'Connor Sr. Al no contar con muchas fuerzas en esta zona de Norteamérica, decidieron contactar con Masters, hijo de uno de los antiguos compañeros de armas de O'Connor Sr. (ajusticiado por éste), y temible pistolero por propio derecho. Le contaron la historia de su padre (así como bastante de la Guerra Secreta) y, alimentando sus ánimos de venganza, le indicaron el lugar de residencia de los O'Connor, y se ofrecieron a ayudarlo monetariamente con tal de que les entregase las famosas pistolas.

Masters ha intentado recuperar las pistolas, atacando tanto a O'Connor Sr. como a su hijo, pero hasta ahora no ha tenido éxito. Lo último que se le ha ocurrido ha sido pagar a una tribu india para que asalte el rancho de los O'Connor, aunque también ha planeado una alternativa aun más salvaje. En este momento es cuando han llegado los PJs.

EL RANCHO DE LOS O'CONNOR

O'Connor Jr. invita a los PJs a subir a su pequeño carro, lleno de provisiones, para llevarlos hasta el rancho de su familia. Si alguien le comenta la posibilidad de ir a buscar a Masters, O'Connor Jr. le responderá con un simple "Mataré a Masters otro día", y no hará muchos más comentarios al respecto, aunque sí les contará la historia de su padre. El rancho se reduce a una gran casa y unos pocos cercados con reses; se encuentra en medio de una explanada a la que se accede a través de un estrecho paso por un cañón entre las colinas circundantes. Debido a su localización, es imposible que nadie se acerque sin ser visto por la gente del rancho; el carro de los PJs es recibido con un par de disparos de advertencia, que se convierten en una acalorada bienvenida cuando O'Connor Sr., su mujer Theresa, y sus cuatro aliados, distinguen la figura de O'Connor Jr. Los aliados de los O'Connor son cuatro hombres de avanzada edad y buen corazón que únicamente desean ayudar a su antiguo sheriff. A la llegada, Ritzzo avisa discretamente a los PJs de que siente cercana la presencia de las pistolas, aunque es incapaz de precisar más su localización. Tras las pertinentes presentaciones y un buen cocido de alubias para todos, los PJs disponen de toda una tarde para hacerle preguntas al viejo cowboy. O'Connor les cuenta su historia, si su hijo no lo ha hecho antes, y reconoce tener las pistolas, enterradas en un lugar de su finca. Se negará a entregárselas bajo ningún concepto: son demasiado peligrosas, y han provocado ya demasiadas muertes. La tarde irá dando paso a la noche imparablemente, y O'Connor Sr. organizará la defensa de su rancho del seguro ataque de la tribu india, situando a sus hombres, su hijo, y los PJs en la planta baja, y convenciendo a Theresa para que se esconda en el dormitorio de la planta superior. A pesar de la insistencia de su hijo, O'Connor Sr. no desenterrará las pistolas, y usará su rifle Winchester, que también maneja con soltura.

Y el ataque indio se producirá en toda regla al ponerse el sol. Aproximadamente una cuarentena de indios borrachos, y dos de sus shamanes, empezarán a llegar a caballo al rancho, gritando alrededor de la casa, haciendo uso de flechas, lanzas, hechicería, y tomahawks (las hachas, no los misiles, no seas bruto, hombre). Diviértete mientras el fuego y el humo se extienden por la casa, los indios inician el cuerpo a cuerpo, y los defensores luchan como leones. Cuando parezca que el grupo de los PJs tiene una victoria segura, bajará por las escaleras Theresa, envuelta en llamas. El fuego se ha extendido a la primera planta de la casa, y la ha atrapado. Por mucho que hagan por ella, Theresa muere en los brazos de su marido, pronunciando sus últimas palabras: "Por mí... La venganza no me resucitará... Honra mi muerte con la paz que te traje en vida... Te amo como...". La vida se le escapa para siempre. El tiroteo dura poco más, con los dos O'Connor saliendo de la casa para matar a los últimos indios vivos, con los ojos empapados en lágrimas.

Tras el combate, un enfurecido Jr. recriminará a su abatido padre: "¡Papá! ¡La han matado! ¡Cojamos las pistolas y acabemos con ellos!". "Olvidalo, hijo. Mañana las destruiré para siempre. Eso es lo que tu madre hubiese querido", responde O'Connor Sr. La cara de Jr. se transformará en una mueca de desprecio: "¡Eres un cobarde! Eres un viejo co...!", una bofetada del viejo acalla abruptamente las quejas de su hijo. En el más absoluto de los silencios, padre e hijo enterrarán esa misma noche a Theresa en sus tierras, marcando el lugar con una improvisada cruz de madera. Ni padre ni hijo estarán especialmente comunicativos con los PJs, e irán directamente a descansar en lo que queda de la casa. Al menos uno de los compañeros de O'Connor Sr. debe sobrevivir, como sea, a este tiroteo.

SANGRE EN EL SALOON

Por la mañana, los PJs serán despertados por un alarmado O'Connor Sr.; ¡Jr. se ha ido en busca de Masters! En una breve nota que le ha dejado, Jr. avisa a su padre de que va a matar a Masters y vengar así la muerte de su madre. No, no se ha llevado las pistolas. O'Connor Sr. les suplica a los PJs que, acompañado de uno de sus aliados, vayan a por su hijo y le hagan entrar en razón (a él no le escuchará), antes de que se meta en problemas. Los PJs, esperamos, cumplirán su petición de ayuda, aunque O'Connor se negará a entregarles las pistolas si se las piden; va a destruirlas esta misma mañana. Cuando lleguen al pueblo, verán que las calles de éste están de nuevo casi desiertas. En mitad de la calle se encuentra O'Connor Jr. que, con un revólver en cada mano grita el nombre de Masters. Antes de que los PJs puedan hacer nada, varios disparos provenientes de un callejón impactan contra la espalda de Jr., que cae al suelo. Los 4 traidores atacantes (hombres de Masters) irán a rematar a su víctima, momento en el que los PJs podrán acabar con ellos. Cuando lleguen al lado de Jr., que ya se encuentra más allá de toda curación, éste le hablará directamente al personaje con el que haya hecho mejores migas, y le dirá: "Cu... cuida de mi padre y... dile que le quiero. Vénganos tú, (el nombre del personaje en cuestión), mi amigo. Busca a Masters en su habitación, en el saloon, yo ya no pue...". Ha muerto. Es de suponer que los PJs se dirijan al saloon, mientras que el amigo de O'Connor Sr. que les acompañaba se presta a llevarse el cadáver al rancho para darle a su padre la noticia de la muerte, y enterrarlo junto a su madre. El saloon parece también desierto, a excepción del barman, que les mira nerviosos. Si le preguntan por Masters, les indicará con un gesto que suban por las escaleras. Ante cualquier otra pregunta, les mirará con angustia, y responderá: "Yo sólo soy el barman." La planta superior está dividida en un mínimo pasillo, y tres habitaciones, dos obviamente desocupadas y una con la puerta cerrada. Una tirada de Detective de Dificultad 14 revelará al PJ que la saque que el olor a alcohol es un poco exagerado, hasta para un saloon como éste. Ya sea por medio de una tirada de Intrusión (Dificultad 10), o a golpes, la puerta cerrada se abre con relativa facilidad. Aunque resulta evidente que esta habitación si está siendo usada, en estos momentos no hay nadie dentro. Aparte de la cama deshecha, y una botella de whisky vacía, lo único reseñable son un par de papeles doblados que hay sobre la cama. Si los abren, podrán leer lo siguiente:

Yo, Eduardo Rodríguez, del ejército de liberación mexicano, vendo una ametralladora y munición al gringo Masters por 4000\$.

Agente Masters, esperamos que esta última partida de dinero termine de resolver el asunto de las pistolas de una vez por todas. El cañón del cielo del que le hablamos ha sido construido y ya tenemos allí las Gafas; con eso, y estando el Orbe en nuestro poder, posiblemente sólo necesitamos las pistolas para poner el aparato en funcionamiento. Cuando las haya conseguido, vaya al portal que le mostramos, y siga el camino indicado. Nuestra organización necesita más hombres decididos como usted.

Una vez hayan leído estas notas, o cuando decidan bajar para seguir buscando a Masters, los PJs se encontrarán con una desagradable sorpresa: nada más asomar la cabeza a la escalera, serán recibidos por una brutal salva de disparos, provenientes de un nutrido grupo de pistoleros que ríen y los jalean para que bajen. Son hombres de Masters que los han reconocido como amigos de los O'Connor y asesinos de sus amigos (sí, los matones secundarios también tienen amigos), y les han tendido una pequeña encerrona. Si asoman la cabeza por alguna ventana, se verán expuestos a los disparos de hombres apostados en la calle, que están esperando a que salgan. Los hombres de Masters también están siendo ayudados por un gran shaman indio, un poco más poderoso que los dos que asaltaron el rancho de los O'Connor, y que también se quiere vengar. Debes utilizar este hechicero para evitar que los PJs escapen (por el techo, por ejemplo), y pasen un mal rato, atrapados en la primera planta del saloon. Cuando lo veas adecuado, los pistoleros y el shaman prenden fuego a la escalera, que pasará rápidamente a la planta en la que se encuentran los PJs, que previamente ha sido rociada con alcohol. Cuando la situación parezca insostenible, las risas de los hombres de Masters se irán convirtiendo en maldiciones y gritos de dolor, acompañados del sonido de los disparos de un revólver. Si los PJs asoman de nuevo la cabeza entre las llamas, verán un espectáculo como pocos: O'Connor Sr. acaba de entrar en el saloon, con dos relucientes pistolas en las manos, la estrella de sheriff en la camisa, y el reflejo del diablo en los ojos. Los hombres de Masters caen a sus pies como moscas, con ciertos agujeros en la frente, mientras O'Connor demuestra la habilidad con el gatillo que le hizo tristemente famoso. Recuerda el final de *Sin perdón*, y lúcele en la descripción. Ya nadie se ocupa de los PJs, así que es el momento de que salten de la escalera en llamas (tirada de Agilidad de Dificultad 15 para no sufrir 3 Puntos de Herida por el fuego), y se unan a la vorágine de sangre y plomo. Cuando llegan al combate, quedan 20 pistoleros y el gran shaman.

Pasadas 8 secuencias de combate, el incendio empieza a ser imparable, y el calor insoportable. Hayan ganado el combate o no, deben salir de allí inmediatamente, o sufrir 3 Puntos de Herida por secuencia, al igual que aquellos de sus enemigos que aun sigan en pie. Pero cuando salgan serán recibidos por el resto de hombres de Masters (10 de ellos), y una gran carreta que inmediatamente levanta su lona. Debajo se encuentra Masters, al gatillo de una temible ametralladora, acompañado de 5 soldados mexicanos. Sin más preámbulos, Masters abre fuego, mientras ríe salvajemente. Masters no dispara en principio contra los PJs, sino que les obliga a volver al saloon para buscar un lugar del que refugiarse de los disparos. Entonces les conmina a que se rindan, y les entreguen a O'Connor y sus pistolas, dejándoles la opción de unirse a su banda. No hay más salida que la principal, y salir ahí sería un suicidio; antes de que tengan tiempo a pensar en un plan, O'Connor sale del saloon disparando con ambas manos, recibiendo una tremenda descarga de la ametralladora. Cuando los PJs salgan, Masters habrá muerto sobre la ametralladora, y los mexicanos dispararán contra ellos, asomándose tímidamente por la carreta, e intentando retomar el control del arma automática. Y no hay que olvidar a los hombres de Masters.

Tras el baño de sangre, O'Connor, herido de muerte por multitud de balazos de gran calibre, querrá hablar con los PJs: *"Gracias... Ahora podré encontrarme con mi familia en el cielo. No fui el mejor de los hombres, pero al menos lo intenté. Llévaos las pistolas, y usadlas para el bien. Yo..."* O'Connor morirá en paz, rodeado de amigos, y a la luz del fuego que devora el refugio del asesino de su mujer y su hijo. Deja que los PJs lloren, entierren a O'Connor, se curen, o lo que sea; ya nadie les molestará en este pueblo.

Cosas que pueden pasar:

- Alguien podría subirse a la gran lámpara que cuelga sobre el saloon y disparar desde allí, o saltar sobre sus enemigos.
- Las mesas se pueden volcar y servir como cobertura.
- Parte del saloon está ya en llamas, y podrían tirar a alguien contra éstas.
- La barra sirve de excelente cobertura, además de estar provista de bebidas alcohólicas suficientes para cincuenta maestros de la senda de la botella vacía.
- La tapa del piano puede resultar bastante dolorosa si te pillan con ella las manos, el cuello, o lo que sea.
- El barman siempre guarda una escopeta bajo la barra, que puede reemplazar un arma perdida.
- Las sillas de saloon son tradicionalmente frágiles, pero útiles armas improvisadas.
- Y no olvidemos de nuevo las puertas batientes.

HONG KONG, DULCE HOGAR

Ahora que ya tienen las pistolas, es posible que se vuelvan hacia Ritzzo, esperando su nueva corazonada. Pero Ritzzo no siente ninguna llamada esta vez. Está en blanco. Lo único que se le ocurre es volver Hong Kong, para ver a Anna, y hablar quizás con Kun Lao. La verdad es que no les queda mucho más que hacer en el Hadley's Hope de 1850. Conocen el camino de vuelta, a través del portal, y hasta otro portal que les deje en Hong Kong. Una vez allí, lo único práctico que pueden hacer es hablar con Anna, Kun Lao, y Mike. Curiosamente, todos están juntos en "Las delicias de Kun Lao", que está siendo objeto de una reparación, esperando a que los PJs den señales de vida. Cuando aparezcan, todo serán abrazos y felicitaciones, y oídos para escuchar las aventuras de los PJs. Después de la amena charla y un poco de comida y licor, Kun Lao abrirá una trampilla en el suelo (perfectamente camuflada), e instará a todos a que bajen a su refugio secreto. El refugio en cuestión es una especie de almacén de lo sobrenatural: botes con extraños líquidos, cajas señaladas con etiquetas en las que se pueden leer cosas como "Rugidos de león", "Ojos de murciélago", y todo tipo de cachivaches. Kun Lao saca mantas para todos, y les invita a dormir allí; asegura que es un lugar totalmente seguro. Él prefiere pasar la noche averiguando un par de cosas, y promete que mañana tendrá cosas interesantes que contarles.

La noche transcurrirá en tranquilidad (bueno, a no ser que los jugadores se busquen problemas por su cuenta), y por la mañana Kun Lao les despertará a todos, ofreciéndoles un sabroso desayuno cocinado por él mismo. Con lo que le han contado los PJs, dice haber resuelto el puzzle casi por completo, revelándoles todos los datos comentados hasta aquí en el módulo que desconozcan. Evidentemente, el tío Kun Lao es más de lo que parece (aunque no revelará aun la fuente de sus conocimientos). Tal como están las cosas, los PJs tienen dos alternativas para evitar que los objetos caigan en manos de los Ascendidos (que los utilizarían para su cañón arcanergético), o en manos de los Comedores del Loto (que los utilizarían para algo aun peor): esconderse ellos y los objetos, e intentar pasar desapercibidos el resto de sus vidas, o arrebatarles de las manos a los Ascendidos los objetos que quedan (saben que al menos tienen las Gafas del Genio Científico, escondidas en el espacio), y luchar con ellos contra los Comedores del Loto que los persiguen. Cualquier personaje digno de llamarse DRAGÓN sabe que la cobardía no es una opción. La cuestión es: ¿cómo llegar a la estación espacial? Deja que los jugadores se estrujen la cabeza un tiempo, y cuando se den por vencidos, o se dispongan a poner en marcha un arriesgado plan (y si no quieres tener que inventarte tú esa nueva vertiente del módulo), Anna ofrecerá la solución. Pueden ir a la coyuntura del 2056, a una base secreta de los Jammers, y pedirles prestada una nave espacial. Ella sabe manejarla, y vista la gravedad del problema, no le pondrán impedimentos para que se la lleve; es más, seguramente pondrán a sus órdenes a uno de sus

potentes grupos de operaciones especiales. Después, con la ayuda de los sistemas de rastreo de la nave y las direcciones de Ritzzo, no será difícil encontrar la estación, el cañón, y las Gafas del Genio Científico. Al ser el cañón un aparato arcanerético (necesita potencial místico/mágico para ponerse en funcionamiento), también se encontrará, necesariamente, en la coyuntura del 2056.

Tanto Anna como Kun Lao conocen la existencia de un portal al Inframundo relativamente cercano al restaurante; después de aclarar todo lo necesario a los PJs, se pondrán en marcha. Una desangelada puerta de un oscuro callejón les dará paso al Inframundo. Una vez allí, Anna guiará los pasos del grupo con decisión, avanzando con rapidez; a la espalda de los PJs empezarán a oírse extraños murmullos que irán creciendo de volumen conforme sigan andando. Minutos después, si algún personaje vuelve la cara verá cómo se acerca al grupo una inmensa manada de criaturas, de las que sólo se pueden distinguir los ojos, rojos como las brasas. La distancia será irá acortando, hasta que la marcha se convierta en una verdadera persecución a la carrera. Cuando lleguen al portal indicado por Anna, ya estarán encima suya: se trata de una multitud incontable de los más asquerosos engendros demoníacos existentes sobre la faz del Inframundo (y casi del Submundo), que se arrastran, vuelan, y corren, hacia el grupo de los PJs. Kun Lao, con gesto preocupado, llamará la atención del grupo: *"¡Huid! Yo los detendré el tiempo suficiente para que podáis escapar. ¡No, Mike! Es mi destino."* Anna insta a los PJs a cruzar el portal, y Mike la sigue, con lágrimas en los ojos. Si algún PJ insiste en quedarse a ayudar a Kun Lao, Mike intentará disuadirlo: *"Respetar su decisión. No malgastes su gesto de valor."* Si, aun así, el PJ decide quedarse, lleva aparte al jugador en cuestión y dile que, de momento, su personaje queda engullido por la turba demoníaca.

EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍR TUS KIAIS

Al cruzar el portal, se abre ante ellos un panorama desolador. Anna cae de rodillas, y empieza a gemir entre sollozos. Se encuentran en una zona totalmente devastada: edificios en ruinas, cadáveres putrefactos, y enormes cráteres cubren el suelo. Una pesada lluvia azota los rostros de los personajes. El Buró ha atacado la base de los Jammers, destruyéndola por completo. Todo parece perdido, pero no pueden detenerse, ya que los demonios pueden cruzar el portal en cualquier momento. Algún personaje tendrá que tirar de Anna, que está destrozada por la pérdida de sus compañeros. Mientras huyen, Ritzzo avisará a los demás: *"¡Mirad! ¡Esa nave parece intacta!"*. Entre un amasijo de escombros y chatarra retorcida brilla el casco de una nave, que resulta ser un pequeño transporte. Efectivamente, parece estar en buen estado. Anna, recuperándose, abre la escotilla con decisión, y se pone a los mandos. *"¡Vamos! ¿A qué estáis esperando?"* Cuando el resto del grupo entra en la nave, Anna enciende los motores, y despega, esquivando hábilmente la maraña de metal y hormigón que cubre el aparato. En pocos minutos atraviesan la atmósfera, y Anna pone en funcionamiento los sistemas de rastreo de la nave, al tiempo que Ritzzo se ve sumido en uno de sus trances. La sinergia entre ciencia y mística da como resultado la localización de una lejana imagen en el escáner de a bordo, que delata la silueta de una estación espacial.

Tras un par de horas de viaje, se acercan por fin a la enorme estación espacial, formada por 12 cuerpos de anillo, atravesados en su interior por un largo cilindro cubierto de símbolos arcanos: el cañón estelar. En la superficie de la estación se puede distinguir una solitaria figura embutida en un traje espacial. Anna se dirige hacia ella, dejando la nave a escasos centímetros de la estación con ayuda de los refinados

equipos de proximidad del aparato. Hay trajes espaciales de sobra para todos. Al salir de la nave, Ritzzo se adelantará a todos, y se dirigirá hacia el único tripulante de la estación, el Dr. Alexander Villenschultz. Para sorpresa de todos, y cuando el Dr. sólo había llegado a pronunciar un tímido *"Hola"*, Ritzzo atraviesa de un puñetazo el visor de su traje, tomando las Gafas que llevaba puestas, y haciendo implotar el cuerpo de su víctima. Ritzzo se vuelve entonces hacia los PJs: *"¡Jaja! Sí, yo soy el Dragón traidor, pero poco importa eso ya. Con los que lleváis encima, sólo me falta uno de los objetos místicos para alcanzar la perfección absoluta que me dará el dominio sobre la Guerra Secreta. Aquí nadie podrá ayudarnos. ¡Enfrentaos a mi verdadero poder!"* Tras esto, y con las Gafas del Genio Científico en uno de los bolsillos de su traje, Ritzzo/Guerrero se lanzará al combate contra los PJs, intentando arrebatarles los objetos de los Dragones de Oro para hacer uso de ellos. De todos las armas de fuego o arcaneréticas que lleven, sólo las Pistolas del Pistolero funcionarán.

En este combate se usarán las siguientes reglas, ideadas para la acción en situaciones de Gravedad 0.

REGLAS DE COMBATE EN GRAVEDAD 0.

Lo malo del exterior es que un agujerito en el traje y adios muchachos... desde luego, añade mucha emoción. Los trajes espaciales de los Jammers tienen dispositivos autosellantes, pero sólo servirán si el impacto hace menos de 5 puntos de daño. En caso contrario sólo te permitirán aguantar un par de segundos, el tiempo justo para alcanzar un refugio presurizado... Para los Extras (cuando los hay) las cosas son mucho peores, si los alcanzas se rompe su traje, se descomprimen y plof, mermelada.

Por lo demás, las cosas son de lo más divertidas. Los estilos externos de artes marciales (basados en patadas y puñetazos) lo llevan fatal. Tus golpes te lanzan de un lado a otro de la habitación, haciendo que te golpees con las paredes, o te dejan girando sin control. Las proyecciones y presas de los estilos internos tampoco van mucho mejor, no es fácil coger un punto de apoyo firme en gravedad cero y rebotas de un lado a otro con tu rival. Las estrangulaciones son lo que van mejor. En cuanto aprendes a rebotar en las paredes para impulsarte o frenarte la cosa mejora sensiblemente, y las peleas se parecen mucho a las escenas de cable de las películas wuxia. Esto se traduce en que todas las tiradas tienen una dificultad de +5, hasta que se logran acertar tres golpes, en ese momento la cosa baja a "sólo" +3. El Mov, si partes de un punto de apoyo se duplica desde ese momento (es fácil tomar velocidad).

Si alguien dispara (¿Se acordó de dejar el arma fuera del traje? Disparar desde el interior no se recomienda), recordad que la tercera ley de newton sigue en vigor: el retroceso te lanza con igual fuerza en dirección contraria, posiblemente girando como una peonza. Es necesaria una proeza de Artes Marciales de dificultad 15 para retomar el control.

Cosas que pueden pasar:

- En la estación puede haber antenas de comunicaciones, discos de parabólica, paneles solares, etc. que se pueden arrancar y usar como armas o protecciones
- Los golpes y balas perdidas hacen reventar módulos auxiliares de la estación
- Casi no hay peso, alguien afianzado puede coger a un rival por un pie y usarlo como arma.
- Si alguien es lanzado al vacío, puede adquirir velocidad de escape y alejarse hacia el infinito... ¿podrás coger a tiempo un cable o una mochila propulsora y rescatarle?
- También podéis estropear la mochila propulsora de alguien o pulsar sus botones y ver como empieza a girar sin control... o si va con un cable de sujeción, tirar de él y hacerle girar

Tras el duro combate, y cuando esté a punto de morir, Ritzzo usará sus últimas fuerzas en destruir la nave de los Jammers en la que llegaron hasta aquí, haciéndola estallar. El cuerpo del Guerrero traidor es despedido por la onda expansiva, y se pierde para siempre, junto con su Tatuaje, en el infinito espacio. La explosión daña también a la estación espacial, que empieza a arder, consumiendo el aire que la hace habitable. El oxígeno de los trajes de los personajes también está ya al mínimo. Si los PJs no saben qué hacer,

Anna tomará la iniciativa, y entrará en la estación. Dentro el aire es respirable, aunque una amable voz femenina, perteneciente al ordenador central del complejo espacial, les irá avisando de los módulos que van siendo destruidos: "El Módulo 1 ha quedado inutilizado, pasen al Módulo 2. El Módulo 2 ha quedado inutilizado, pasen al Módulo 3..." A la voz la acompaña el sonido de las explosiones. Ve dosificando las explosiones para hacer sufrir un poco a tus jugadores, y exprime su desesperación todo lo que puedas.

EL MOMENTO DE LA VERDAD

Cuando crean estar condenados a una muerte segura, se abrirá junto a ellos un portal. No hay más opciones. El portal, creado por un Forjador de Portales robado por los Comedores del Loto a los Jammers, conduce directamente a un desolado paraje del Inframundo, una pequeña isla de terreno rodeada por un mar de lava. Allí les esperan, acompañados del Forjador, Zeng Zhao, Xen Gorthar, Trueno, y Rayo. Aunque no lo conocen, es obvio por la actitud de sus enemigos que Zeng Zhao es el líder del grupo, y el que se dirige a ellos: "¡Por fin! ¡Seis de los Dragones de Oro! ¡Todos serán míos! ¡Míooooooooos!". Cuando se dispone a dar la orden de ataque a sus lacayos, aparece en escena, volando, Kun Lao, que le responde: "No cantes victoria aun, Zeng Zhao. Te enfrentas a verdaderos dragones." "Iluso", dice Zeng Zhao: "Sólo el Hechicero podría rivalizar conmigo en poder, y su rastro se perdió hace miles de años." "Yo no estaría tan seguro, Zeng Zhao", dice Kun Lao mientras muestra las Uñas del Hechicero y se posa junto a los PJs. Visiblemente contrariado, Zeng Zhao duda aun: "¡Es imposible! ¡Es un renacimiento cósmico! Pero estos bastardos que te acompañan morirán y después lo harás tú. Ellos no son verdaderos dragones." Zeng Zhao toma posición de combate, y le responde: "Ahora lo comprobaremos." Y se enzarza en un duelo mágico con el Comedor del Loto mientras los personajes se enfrentan a Trueno y Rayo cercados por la lava. Es la hora de la verdad, la luz contra la oscuridad, el bien contra el mal, y los PJs decidiendo posiblemente el curso de la Guerra Secreta, y por lo tanto del pasado, presente, y futuro, del universo. En realidad, todo depende de que los jugadores derroten a los dos demonios (Xen Gorthar es un perro de caza, no de combate, y no atacará a no ser que le ataquen primero); digamos que los otros dos están allí para dar ambiente con su combate místico de proporciones épicas (lo cual no evita que cualquier PJ decida enfrentarse a Zeng Zhao). Las continuas sacudidas producidas por la titánica magnitud de la magia y el poder liberados en el combate, se unirán al resquebrajamiento del suelo y a su división en bloques de tierra cada vez más pequeños, separados por ríos de lava. El Forjador de Portales caerá a la lava, perdiéndose para siempre. Usa la excusa de la tierra desgajándose para dar más emoción a la pelea, o haciendo que los PJs tengan que realizar tiradas de Agilidad de Dificultad creciente para no caerse a la lava. Ten también en cuenta que los PJs derrotados en combate sufren un grave riesgo de caer a la lava si están inconscientes, y ninguno de sus compañeros les ayuda. Cuando Trueno y Rayo hayan sido derrotados, no les quedará más que sumarse a la lucha contra Zeng Zhao, que, al igual que Kun Lao, ha sufrido ya la mitad de sus Puntos de Herida. Deja que sea uno de ellos el que le propine el golpe final. Cuando Zeng Zhao muera, Kun Lao los sacará de allí volando, hasta dejarlos en tierra firme. Cuando Kun Lao se dispone a salir de allí, escucha el gemido de Xen Gorthar, y se apiadará de él, haciéndolo levitar junto con los demás. Desde allí pueden cruzar el portal más cercano que, curiosamente, les llevará de vuelta a Hong Kong. En caso de que Kun Lao muera antes que Zeng Zhao, y si no tienen manera de salir del inestable terreno, Xen Gorthar se acercará hasta ellos trotando por el aire, y ofreciéndoles su lomo para que se puedan montar en él. Una vez que todos se hayan subido encima, los llevará volando hasta dejarlos junto a un portal.



Zeng Zhao, Xen Gorthar, Trueno y Rayo

THE END

Una vez en Hong Kong, Kun Lao cocinará para todos, incluido Xen Gorthar, y felicitará a los PJs por su gran actuación. Sin duda merecen *llevar consigo los objetos de los Dragones de Oro. Si hay un hechicero en el grupo, y el jugador que lo interpreta se queja mucho de que él se ha quedado sin objeto, haz que Kun Lao le dé las Uñas en señal de agradecimiento. Xen Gorthar, alejado de la pernicioso influencia de sus antiguos amos, demuestra ser un perro bastante inteligente y cariñoso (para haber nacido en el Infierno, claro), que estará encantado de servir a los PJs como nuevos dueños.

Los Ascendidos, que han perdido casi tres objetos de inmenso poder y un costoso artefacto que podría haberles dado la superioridad definitiva en la Guerra Secreta, se convertirán desde este momento en los principales enemigos de los PJs. Los Comedores del Loto tampoco verán con muy buenos ojos el que parte del poder de los Dragones que ya los derrotaron en el pasado vuelva a este mundo, y aprovecharán cualquier ocasión para recuperar los objetos místicos. Los Ángeles del Chi serán unos valiosos aliados, siempre que se encuentren en los EE.UU.; además, siempre que puedan probar su alianza con ellos, recibirán la ayuda de casi cualquier club de moteros del mundo. Si después de esta aventura quieren relajarse un poco, recuérdales que siempre tendrán un lugar como campeones de la arena del coliseo romano.

Pero bueno, ahora es momento de la felicidad, del disfrute, de la alegría... ¡Y del licor de Kao Liang!



Kun Lao



RITZZO RATZO/GUERRERO

Ritzzo Ratzo es un tipejo absolutamente despreciable, quejica, mentiroso y borrachuzo, que se enredó en la guerra secreta por error y que ocupa los nichos del trileño, ladrón de bolsos y timador de poca monta en la cruel ecología del Inframundo. Dado lo implacables que son la mayoría de los habitantes del lugar con los chorizos, su supervivencia hasta la fecha supone todo un homenaje a su capacidad para poner pies en polvorosa al menor indicio de problemas.

• Ritzzo Ratzo – Buscavidas a la fuga

Línea de Diálogo: “¿Pero es que mi mala suerte no tiene límites!?”

Atributos: Fis 5 (Mov 8), Chi 0 (For 7), Men 5, Ref 5 (Vel 8)

Habilidades: Juego 12, Artes Marciales 10, Armas 10, Engaño 12

Armas: Puñetazo (6), Patada (7)

Virguería Excepcional: La Senda de la Cucaracha

Ritzzo es un auténtico cobarde, acostumbrado a suplicar por su vida. En una situación de clara amenaza, puede hacer una patética y conmovedora petición de clemencia al villano o de auxilio a un PDJ. Si supera una tirada de Engaño con un +2 contra la voluntad del sujeto (ajustada en función de la situación y sus intereses), Ritzzo puede conseguir un poco más de tiempo o ayuda limitada (permitiendo que sus rescatadores lleguen a tiempo o dándole la oportunidad de salir pitando).

Desventajas Especiales: Ritzzo es un perdedor nato. Cuando recurre a los dados de Fortuna, automáticamente le pasa también algo malo que compensa su golpe de suerte. Es decir, su suerte puede ayudarlo a salvar el pellejo, pero en el proceso pierde inevitablemente su botín o sus ganancias, de modo que nunca levanta cabeza. Esta mala-buena suerte es lo que le ha mantenido vivo hasta el momento.

Objetos Mágicos: El Tatuaje del Guerrero

• Ritzzo Ratzo – Poseído

Cuando está poseído por el Guerrero, Ritzzo es un implacable maestro de la senda del Tigre Furioso (la parte violenta del Tigre Saludable), que extermina grupos de secuaces con la sultura de Conan el Bárbaro y con parecido recuento de víctimas posterior. Sus ojos llamean, sus manos atraviesan la carne y parece crecer en tamaño (sus músculos, en efecto, son más abultados, y si lleva ropa ceñida se romperá). Utiliza toda clase de técnicas y golpes, pero tiene predilección por los que provocan atroces fracturas abiertas de huesos (como Steven Seagal, pero aún más cafre).

Atributos: Fis 8 (+3), Chi 0 (Fu 9, sustituye a su For), Men 4 (-2), Ref 9 (+3)

Habilidades: Artes Marciales 167

Armas: Puñetazo (9), Patada (10)

Poderes Fu: La Garra del Tigre, La Posición del Tigre, La Posición del Tigre Implacable, La Venganza del Tigre, El Paso del Suce, Salto Fabuloso



KUN LAO

Kun Lao es un abuelete simpático y un poco miope que cocina de muerte. Lo que la mayoría de la gente no sabe es que también es un Guerrero Secreto y hechicero de primer orden, que además posee las Uñas del Hechicero.

• Kun Lao – Cocinero y Mago Extraordinario

Línea de Diálogo: “¡No, no, no! ¡No es así como se patea adecuadamente el culo de un demonio!”

Atributos: Fis 5, Chi 2 (Mag 9, 10 por las Uñas), Men 8, Ref 6

Habilidades: Info/Demonios 12, Intimidación 10, Medicina 14, Hechicería 16, Info/Cocina 17

Virguerías Mágicas: Descarga: Chi (11), Adivinación, Invocación, Influencia, Movimiento

Armas: Puñetazo (6), Patada (7)

• Kun Lao – Poseído

Cuando está poseído por el Hechicero, Kun Lao es un hechicero todavía más formidable, aunque con cierta tendencia a excederse con la potencia de los hechizos. Raras veces recurre a este poder.

Atributos: Fis 5, Chi 0 (Mag 11), Men 9 (+1), Ref 7 (+1)

Habilidades: Hechicería 18 (+2)

Virguerías Mágicas: Además de las que ya tiene, adquiere Descarga: Fuego y Tiempo.



MIKE Y ANNA

Utilizad los arquetipos Artista Marcial (pág. 22) y Manitas (pág. 37) del libro básico respectivamente. Mike es el prototipo de "Pequeño Dragón" estilo Bruce Lee, suele ayudar a su tío Kun en la cocina y es un experto con la cuchilla de carnicero. Anna es una agente de los Jammers, experta en cacharros varios y muy, muy independiente. Si se consiguiera sacarle las ropas holgadas con bolsillos llenos de artefactos y se le pusiera un vestido, tacones y maquillaje haría que las cabezas se girasen con mucha frecuencia.



RAIN YUEN Y LOS EXTRAS DE LOS CONSAGRADOS

Ver página 218 de libro básico de FS.



TRUENO

Imaginemos a Jackie Chan convertido en demonio ninja y sin gracia ninguna. Pues bueno, ya tienes a Trueno. Este demonio es rápido como el mercurio y va armado con un arma conocida como el Horrendo Devastador Ígneo, que tiene el aspecto de ser un bastón de llama fluida. Dicho bastón se convierte en toda clase de armas de cuerpo a cuerpo en un instante, lo que convierte a Trueno en un letal adversario. Imaginadlo: Tu PJ es el mejor espadachín del reino medio, y ataca con flexibilidad de junco. Trueno para tu estocada con una espada de fuego, devuelve el golpe y hop, su arma es una cadena de fuego que tu parada, perfecta para una contra de espada, no puede detener bien. Aturdido por el golpe retrocedes, pero Trueno salta hacia delante, utilizando un bo de fuego como una pértiga y golpeando tu pecho con ambas piernas... caes al suelo, y ruedas justo a tiempo de evitar un par de nunchakus de fuego que hacen migas el mármol sobre el que estabas hace un segundo... Aparte de eso, Trueno utiliza el tradicional surtido de artefactos arrojados ninja para bloquear cañones de armas o desaparecer en una nube de humo.

• Trueno – Ninja Demoníaco

Línea de Diálogo: "Me gustaría medir tu espada con la mía (sonrisilla diabólica)"

Atributos: Fis 5, Chi 0 (Fu 8, Mag 8), Men 5, Ref 7

Habilidades: Artes Marciales 16, Poderes Sobrenaturales 15

Armas: Puñetazo (6), Patada (7), Horrendo Devastador Ígneo (Tipo de Arma + 1), Shuriken (5)

Poderes Fu: Salto Fabuloso, Salto Celestial, Espada Voladora

Poderes Sobrenaturales: Aumento Condicional (+1 Ref al recibir más de 10 puntos de herida en un ataque), Regeneración: 1, Vuelo

Objetos Mágicos: Horrendo Devastador Ígneo

Esta es una arma mágica de gran poder que fluye de una forma a otra dependiendo de la voluntad de su usuario. Sólo puede duplicar armas de cuerpo a cuerpo, aunque en el caso de armas que tradicionalmente se utilizan por parejas, como nunchakus o espadas chinas, aparecerán dos. El HDI hace el daño habitual del arma duplicada +1 por el fuego. Cada cambio de forma requiere una toma y un punto de Fu.



RAYO

A primera vista da la impresión de ser lento, como un torrente de lava. Segundos después descubres que no lo es, pero es tarde para lamentarse. Lleva un tetsubo (mazo enooooooooorme lleno de remaches de acero) que blande con soltura de jugador de béisbol, haciendo pulpa a propios y extraños. Esta criatura es inmune a las balas y a la electricidad, y las explosiones y la hechicería no le hacen gran cosa. ¿Qué queda para hacerle daño? Exacto: el cuerpo a cuerpo. Que no os pase ná... Además, este tipo tan simpático lanza de forma ocasional espectaculares relámpagos azules que hacen que a todo el mundo se le pongan los pelos de punta y que dejan a algunos tipos carbonizados en el suelo. Como podéis suponer, siembra el pánico con suma eficacia, y por supuesto tiene el poder Regreso Inevitable.

• Rayo – Mala Bestia Demoníaca

Línea de Diálogo: "¡¡¡Prueba el poder de los hijos de la tormenta!!! ¡¡¡ZZZZAAAPPP!!!"

Atributos: Fis 13, Chi 0 (Mag 10), Men 5, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 14, Poderes Sobrenaturales 14

Armas: Puñetazo (14), Patada (15), Tetsubo descomunal (18), Rayos (12)

Poderes Sobrenaturales: Descarga (Rayo), Vuelo, Regreso Inevitable, Regeneración: 3, Inmunidad: Balas Normales, Electricidad



XEN GORTHAR, EL PERRO DEMONIACO

Los perros de Tíndalos son vulgares caniches al lado de esta bestia. Atado con una cadena de puro fuego abrasador, Xen es un perro con unos colmillos tan monstruosos que no puede tener la boca cerrada por completo, lo que provoca un continuo chorrear de gotitas de ácido en el suelo. Su cola es una serpiente agresiva que no pierde oportunidad de morder a todo el que se acerca más de lo debido. Sin embargo, no deja de ser un perro, y si alguien lo trata decentemente y le da un hueso jugoso (no especificaremos de qué) puede llegar a hacerse amigo suyo.

Xen Gorthar es un sabueso de caza infernal que sigue a sus víctimas a través de su rastro de chi. Una forma de despistarse sin recurrir a medios mágicos es entrar o salir del Inframundo (el equivalente místico a meterse en el agua para despistar a un perro corriente), ya que el flujo de magia y chi del tránsito entre coyunturas le hace perder el rastro temporalmente. Xen puede volver a encontrar el rastro si se encuentra en la misma coyuntura que su presa, pero esto puede llevarle unas horas (lo que al DJ le venga bien).

• Xen Gorthar – Sabueso Infernal

Línea de Diálogo: "Grooooooooooooo"

Atributos: Fis 10, Chi 0, Men 2, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 7, Poderes Sobrenaturales 8

Armas: Mordisco (12), Cola (8)

Poderes Sobrenaturales: Rastrear Presa, Vuelo



LAS SOMBRAS DE LA OSCURIDAD PONZOÑOSA

Como su nombre indica, estos tipejos son sombras más o menos fluidas de humanos. Son esencialmente bidimensionales, se deslizan por cualquier rendija y se camuflan con facilidad, por lo que su táctica favorita es saltar sobre sus víctimas desde sitios insospechados. La única señal que perciben sus víctimas son unas sádicas risitas contenidas pocos instantes antes del ataque. Sus ataques favoritos son asfixiar a sus víctimas (envolviendo la cabeza del rival como una capucha), inmovilizarlas envolviendo sus miembros, y provocar cortes dolorosos como los que produce una hoja de papel (sus formas tienen bordes extremadamente afilados), que a menudo ejecutan por parejas (la tijera cercenadora lo llaman). Son extremadamente difíciles de golpear, ya que cuando se ponen de lado no hay forma de acertarles. Cuando mueren se hacen añicos de forma espectacular, o caen en un montoncito desmadrado de sombra.

• Sombras de la Oscuridad Ponzoñosa

Línea de Diálogo: "Ji ji ji - ¿Quién anda ahí? - Ji ji ji; SWISH! - ¡¡¡AAAAAARRGGGHHH!!!"

Atributos: Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 8

Habilidades: Artes Marciales 8, Poderes Sobrenaturales 10

Armas: Corte con los bordes de sus cuerpos (9)

Poderes Sobrenaturales: Púas Abisales x2



LOS INFERNALAS DIABLILLOS DESMONTABLES

Estos demonios son monstruosidades reptilianas cubiertas por toda clase de escamas, espinas, cuernos aserrados, colmillos, etc., lo que supone que golpearles directamente es muy doloroso. Por lo demás, su principal característica es que son muy frágiles, y prácticamente cualquier golpe hace que se desmonten en pedazos (manos por allí, cabeza por allá, tronco en la esquina, etc.). Lamentablemente, se vuelven a montar con igual facilidad. Sin embargo, su capacidad para reconstruir el diseño original es más bien escasa: encajan las cabezas en el extremo de los muñones, pies en los cuellos, etc. Y cuando se mezclan las piezas de dos o tres lo que puede salir es de miedo: centauros con cuatro piernas, bichos con cabezas en los extremos de cada mano... un mecano monstruoso de padre y muy señor mío. Las partes no se mueven de forma independiente (una cabeza suelta no hace más que quejarse y gritar, aunque si te pones a tiro si te puede dar un bocado), pero un monstruo emprendedor puede ponerla al extremo de una pierna y construir un garrote monstruoso, o lanzarla como proyectil. En fin, risas aseguradas. ¿El remedio? Quemar las piezas o reventarlas hasta convertirlas en pulpa, ya sea con un mazo o con balas explosivas.

• Infernales Diablillos Desmontables

Línea de Diálogo: "¡Hey tú, esa es mi pierna!"

Atributos: Fis 7, Chi 0, Men 2, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 7, Poderes Sobrenaturales 10

Armas: Puñetazos (10), Patadas (11), Mordiscos (10), Cuernos (11)

Poderes Sobrenaturales: Púas Abisales x1



ESTUDIANTES DE KUNG FU DEL DOJO

Para el Maestro Shih Ho Kuai y sus estudiantes, ver pag. 223 del libro básico de FS. Usar Artista Marcial de los Inmortales del mañana.



POLICÍAS DEL FURGÓN DONDE VA EL ORBE DEL MÍSTICO

Policías al servicio de los Consagrados, equipados para el combate y armados hasta los dientes. No saben lo que se les viene encima.

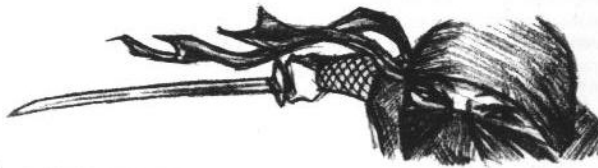
• Policías del Furgón

Línea de Diálogo: "¡Freid a ese cabrón!"

Atributos: Fis 7 (Dur 9 por chaleco), Chi 0, Men 5, Ref 7 (Agi 5 por chaleco)

Habilidades: Artes Marciales 7 (5 por chaleco), Armas 8, Policía 9

Armas: Puñetazo (8), M16 (13*/5/30), Glock 17 (10/1/17+1), Chaleco Antibalas Pesado (+2 Dur, -2 Agi)



NINJAS DEL LOTO

Tus asesinos orientales preferidos. Vienen en grupos de 20, y salen de todas partes, como los amigos de los donettes. Crees estar solo en una habitación y de pronto salen de debajo del sofá, de detrás de las cortinas, de la nevera y de debajo de la mesa y te rodean con sus katanas haciendo posturitas. Daredevil y Lobezno no se cansan de darles para el pelo, así que los PJs no deberían ser menos.

• Ninjas del Loto

Línea de Diálogo: "¡¡¡Nadie desafía al Loto y vive para contarlo!!!"

Atributos: Fis 6, Chi 0, Men 5, Ref 6

Habilidades: Artes Marciales 9, Intrusión 8, Engaño 8

Armas: Puñetazo (7), Patada (8), Katana o Ninjato (10), Shuriken (5)



ANDY ORTEGA

Este apuesto hispano sabe que Elvis está muerto; de otro modo, no podría haberse reencarnado en él. Como corresponde a un rey, es chulesco, valiente y tiene un corazón que no le cabe en el pecho. Si añadimos el hecho de que lleva la chaqueta del aventurero burlón, es fácil imaginar que es prácticamente incapaz de resistir un desafío.

• Andy Ortega – Líder de los Ángeles del Chi

Línea de Diálogo: "¿Crees que puedes vencer al rey? Estás más loco de lo que parece."

Atributos: Fis 7, Chi 0 (For 10), Men 5, Ref 7

Habilidades: Armas 13, Artes Marciales 13, Conducir/Moto 15, Juego 12

Armas: Puños Americanos (9), Patada (9),

Virguería Excepcional: Intocable

Andy tiene un sexto sentido que hace que sea muy difícil golpearle en combate. Su estilo es poco ortodoxo, y contiene más rodillazos en los huevos y patadas en la boca que posturitas del dragón, pero es virtualmente imposible pillarle desprevenido. Tiene un +2 a su defensa pasiva, y no le afecta ningún tipo de penalización por ataques por sorpresa. Además, nunca se despeina. Andy tiene la virguería 1) del Héroe por Accidente, y los Dados de Fortuna que gasta no reducen su valor en Fortuna a efectos de tiradas.

Objetos Mágicos: La Chaqueta del Aventurero Burlón.

• Andy Ortega – Poseído

Cuando está poseído por el Aventurero Burlón, Andy es todavía más rápido y su lengua más afilada. El único problema es un ligero exceso de confianza.

Atributos: Fis 7, Chi 0 (For 12, +2), Men 5 (Car 10), Ref 9 (+2)

Habilidades: Engaño 14, Juego 14 (+2)

Adquiere además la Virguería Excepcional completa del Héroe por Accidente.



EXTRAS DE LOS ÁNGELES DEL CHI

Paladines de la justicia, la libertad y el derecho inalienable a montar en una moto de verdad y no una de esas porquerías de plástico japonesas. Son mucho más aficionados al cuerpo a cuerpo que a los tiros, y cuando se siente festivos usan toda clase de llaves inglesas, cadenas de moto, cascos y navajas para machacar concienzudamente a sus rivales. No obstante, como buenos muchachotes americanos son capaces de emplear gran cantidad de armas automáticas e incluso lanzagranadas con la misma soltura (eso sí, primero tendrán que ir a por ellas, no las suelen llevar encima).

• Ángeles del Chi

Línea de Diálogo: "¡Maldito cabrón, nadie toca mi moto!"

Atributos: Fis 7, Chi 0, Men 5, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 9, Armas 9, Conducir Moto 10

Armas: Puñetazo (8), Llave inglesa o navaja (11), Desert Eagle .357 Magnum (11/3/10+1)

Beneficios del lugar feng shui de Los Ángeles del Chi

Este lugar feng shui en mitad de Montana era el centro de un valle por el que los caballos salvajes han corrido libres prácticamente desde que los españoles los llevaron a América. Los jóvenes guerreros indios de la zona acudían a este lugar para capturar su montura como parte de su paso a la mayoría de edad.

Este lugar está consagrado a la libertad y a la velocidad, y por eso los moteros han encajado perfectamente. Un PJ sintonizado gana un +1 a su habilidad para cabalgar o conducir una moto o un vehículo siempre que vaya a toda velocidad (esto es, a galope con el caballo y en cuarta o quinta con el coche o la moto), y obtiene un +1 contra cualquier intento de controlar su mente, ya sea mediante poderes, hechicería, drogas o tecnología.



SOLDADOS ROMANOS

Pues como los de Asterix, pero más fornidos y mejor entrenados. El Emperador está presidiendo los juegos, y por tanto la Guardia Pretoriana es la que se encarga hoy de la seguridad.

• Pretoriano

Línea de Diálogo: "¡¡¡Protegé al Emperador!!!"

Atributos: Fis 6, Chi 0, Men 5, Ref 6

Habilidades: Artes Marciales 8, Intimidación 10, Policía 9

Armas: Puñetazo (7), Patada (8), Lanza (10), Escudo (8)



LOS LEONES

Leones del circo, una abundante dieta de cristianos los ha ablandado un poco, pero están más que dispuestos a ofrecer una buena pelea.

• Leones

Línea de Diálogo: "Roarrrrrrrggggghhhhh"

Atributos: Fis 10, Chi 0, Men 1, Ref 7

Habilidades: Artes Marciales 7

Armas: Mordisco (12), Zarpas (11)



SAERO NAMAMATSU Y SUS CINCO COMPAÑEROS

Los seis son guerreros secretos, disidentes de los Comedores del Loto, que huyeron de sus superiores cuando realizaban una misión para ellos. Han encontrado su lugar en Roma como campeones de la arena, ofreciendo sangre al populacho. Saero en particular es un experto en ofrecer nuevas formas de liquidar adversarios y en deleitar al público con algunas de sus maniobras favoritas, como la decapitación en salto o su costumbre de usar golpes apuntados para seccionar tendones y hacer caer de rodillas a sus rivales antes de dar el golpe de gracia.

• Saero Namamatsu – Soldado del Loto convertido en Gladiador

Línea de Diálogo: "Aprendete esta frase: 'Morituri te salutant' Es lo más apropiado considerando lo que te espera."

Atributos: Fis 10, Chi 0 (Fu 5), Men 5 (Car 9, Vol 9), Ref 8

Habilidades: Artes Marciales 14, Info/Guerra Secreta 7, Info/Gladiadores 12, Intimidación 15, Liderazgo 13.

Armas: Puñetazo (11), Patada (12), Katana (15)

Poderes Fu: Las Fauces del Dragón, Orden Natural, Salto Fabuloso

El vencedor no cooperará con Saero, ya que mata por divertirse al populacho. El dragón ha intentado hacerse con el control varias veces, pero sin éxito. Por otro lado, Saero tampoco logra invocar los poderes del arma.

• Compañero de Saero - Guerrero

Línea de Diálogo: "Preparate a morir la muerte de los mil golpes"

Atributos: Fis 6, Chi 0 (Fu 5), Men 4, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 10, Intimidación 8, Armas 8

Armas: Puñetazo (7), Patada (8), Lanza (10) o Hacha (10)

Poderes Fu: Manos sin Sombra

• Compañero de Saero - Mago

Línea de Diálogo: "Mi magia es muy superior a tus patéticas armas"

Atributos: Fis 4, Chi 0 (Mag 7), Men 6, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 8, Intimidación 8, Hechicería 10

Virguerías Mágicas: Descarga: Fuego o Hielo, Movimiento

Armas: Puñetazo (6), Patada (7), Espada China (8)

尚 O'CONNOR JUNIOR Y SENIOR

Todo lo que querían los O'Connor era cultivar tranquilamente las patatas que a sus antepasados irlandeses tantas veces les faltaron. Lamentablemente, el mundo parece exigir una y otra vez que tomen los Colts y hagan justicia. Los forajidos y pistoleros no parecen aprender jamás.

• O'Connor Senior

Línea de Diálogo: "Juré que no volvería a tocar un arma. Hoy voy a hacer una enorme excepción."

Atributos: Fis 7, Chi 0, Men 5, Ref 8

Habilidades: Armas 17, Intimidación 15, Conducir/Cabalar 14, Info/Granjero 14

Armas: Puñetazo (6), Patada (7), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)

Virguerías de Armas: Baño de Sangre x4, Desenfundar Rápido x3, Recarga Relámpago x3

• O'Connor Junior

Línea de Diálogo: "Papá, deberíamos hacer algo ya contra ese Masters."

Atributos: Fis 9, Chi 0, Men 5, Ref 6

Habilidades: Armas 13, Intimidación 12, Conducir/Cabalar 15, Info/Granjero 14

Armas: Puñetazo (10), Patada (11), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)

Virguerías de Armas: Desenfundar Rápido, Recarga Relámpago.

MASTERS

Masters es un individuo consumido por dos pasiones: el dinero, y vengarse de O'Connor, el hombre que mató a su padre. Como tiene cierto sentido de la autoconservación, no ha ido directamente a por él. Cuando lo atrape, quiere tener todas las bazas en su mano para evitar que le pase lo mismo que a su progenitor.

• Masters - Forajido sin escrúpulos

Línea de Diálogo: "Los forasteros no son bienvenidos en mi pueblo. Los conocidos tampoco."

Atributos: Fis 7, Chi 0, Men 5, Ref 8

Habilidades: Armas 15, Intimidación 12, Conducir/Cabalar 13, Engaño 12

Armas: Puñetazo (8), Patada (9), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1), Gatling Gun (ver abajo)

Virguerías de Armas: Dos Cañones Humeantes x2, Desenfundar Rápido x2, Recarga Relámpago x2

La Gatling: Esta bestia tiene como características 13**/5/100, y derriba extras a puñados. Sin dos personas que la atiendan, tiene una probabilidad de encasquillarse de 3 entre 10 por cada asalto que dispare, lo que pone fin al festival de plomo por esta secuencia salvo que algún manitas la arregle (dificultad 15). Un dado de fortuna gastado evita este problema y permite seguir disparando. Necesita un trípode, sólo una Mala Bestia o similar pueden disparar con ella llevándola en brazos.

PISTOLEROS, KARATECAS, MEXICANOS, E INDIOS, DE MASTERS

¿Pero es que necesitas una descripción? Anda, alquilate "Sin Perdón", "Grupo Salvaje" y "Shangai Kid", y dirige luego este capítulo.

• Artistas Marciales Chinos

Línea de Diálogo: "Kiaaaaaaaaaaaaaaiiiiiiii"

Atributos: Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 8, Intimidación 6

Armas: Puñetazo (6), Patada (7)

• Pistoleros de Masters

Línea de Diálogo: "Estáte quieto para que pueda darte, maldito chino"

Atributos: Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 5

Habilidades: Armas 8, Artes Marciales 6, Intimidación 6, Conducir/Cabalar 9

Armas: Puñetazo (6), Patada (7), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)



• Guerreros Indios

Línea de Diálogo: "¡Tu cabellera adornará mi tienda!"

Atributos: Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 7, Intimidación 6, Armas 7, Conducir/Cabalar 10

Armas: Puñetazo (6), Patada (7), Lanza (10), Tomahawk (8), Arco y Flechas (7/5/1)

• Shamanes Indios

Línea de Diálogo: "¡Gran Espíritu, envía tus rayos!"

Atributos: Fis 4, Chi 0 (Mag 7), Men 6, Ref 5

Habilidades: Artes Marciales 6, Intimidación 8, Hechicería 10, Conducir/Cabalar 9

Virguerías Mágicas: Tiempo

Armas: Puñetazo (6), Patada (7), Lanza Medicina (8, se considera daño mágico)

• Shaman Jefe

Igual que los anteriores, pero tiene Mag 8, Hechicería 12 y la Virguería Mágica de Curación.

• Soldados Mexicanos

Línea de Diálogo: "¡Muere maldito gringo!"

Atributos: Fis 6, Chi 0, Men 4, Ref 5

Habilidades: Armas 8, Artes Marciales 7, Intimidación 5, Conducir/Cabalar 7

Armas: Puñetazo (7), Patada (8), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)

ZENG ZHAO

El típico hechicero eunuco de los Comedores del Loto es un cretino pagado de sí mismo que cree que todos los que le precedieron fracasaron porque eran ineptos, que los que le sirven son unos completos inútiles y los que se les oponen son locos. Pues Zeng Zhao no es una excepción; sin embargo es algo más cauto que la media, y un poco más astuto. Su éxito tratando con demonios le ha convertido en un poderoso agente del Loto, y tiene a su disposición una horda de monstruos con variados talentos que le permite llevar a cabo cualquier misión por complicada que sea. Su único problema es la costumbre de regodearse cuando lleva ventaja, al más puro estilo villano de James Bond, pero ya sabemos que nadie es perfecto.

• Zeng Zhao - Demonólogo del Loto

Línea de Diálogo: "¡A por él mis preciosos! ¡Sólo necesito el brazo, el resto es vuestro!"

Atributos: Fis 5, Chi 2 (Mag 10), Men 8, Ref 6

Habilidades: Engaño 12, Intimidación 10, Liderazgo 12, Hechicería 17

Virguerías Mágicas: Descarga: Fuego (Daño 12), Adivinación, Curación, Movimiento, Invocación

OBJETOS MÍSTICOS: PODERES Y MALDICIÓN

Los objetos mágicos que vamos a describir contienen los espíritus de los desaparecidos Dragones de Oro. Son reliquias valiosas que ya tenían un gran poder mágico intrínseco antes de eso, y todas las facciones están dispuestas a matar, mutilar y torturar con tal de echarles el guante (aunque sólo sea para usarlas como combustible para superarmas, como el caso de los Ascendidos).

Cada objeto confiere al portador unos beneficios pasivos de los que disfruta constantemente. Además de eso, el usuario puede invocar conscientemente el poder del objeto para disfrutar de los beneficios principales durante una secuencia de combate completa. No obstante, esto supone ceder parte del control al Dragón de Oro que habita el objeto, y cuanto más a menudo se recurre al poder del objeto, más control posee el espíritu del Dragón sobre el portador, llegando en el caso extremo a reemplazarlo permanentemente. Si el Dragón no te considera digno, puede negarte sus poderes. No hay modo de forzarle, salvo utilizando magia y superando el resultado de una tirada de Poderes Sobrenaturales del objeto, que marca la dificultad.

El efecto de este dominio es generalmente gradual: primero el carácter del personaje cambia para reflejar el del Dragón de Oro correspondiente, y luego pasará a ser dominado parcialmente en determinadas circunstancias. El personaje que lleve la Chaqueta del Aventurero Burlón, por ejemplo, tendrá que pasar una tirada de Voluntad cuando le reten a algún tipo de duelo, el Vengador no puede presenciar una injusticia sin hacer nada, etc.. La dificultad de esta tirada (que llamaremos Momento de Tensión) se irá incrementando conforme el personaje use más los poderes del objeto, a razón de 5 puntos por cada uso. Cada semana que transcurra sin utilizar los poderes principales del objeto rebaja esta dificultad en 5 puntos, con un mínimo de 5 (una vez que estableces la conexión con el Dragón del objeto no hay forma de deshacer por completo el enlace). Si alguna vez esta dificultad llega a 30, el Dragón de Oro tomará control permanente del PJ (y esto no tiene por qué saberlo el jugador). La mente del PJ quedará relegada al asiento trasero, y a partir de este momento, sólo la ayuda mágica podrá permitirle recuperar su cuerpo.

La comunicación con el objeto es bidireccional, y el Dragón puede en algunos momentos dar indicaciones o transmitir sensaciones al portador aunque no lo controle. También puede intentar dominar por las bravas al portador en un momento dado, aun cuando este no haya invocado sus poderes. Este tipo de acción es una tirada de Poderes Sobrenaturales del objeto contra el valor de Esquiva Pasiva del PJ. Si tiene éxito, dominará al individuo por una secuencia, mientras que si falla no podrá volver a intentarlo en 12 horas y rebajará en 5 puntos la dificultad de las tiradas de Momentos de Tensión, ya que el intento de control hostil debilita el vínculo con el portador. Si el objeto decide que su portador es indigno, puede intentar este tipo de táctica para pasar a otro mejor. Los objetos se iluminan cuando entran en acción, igual que los ojos de los personajes poseídos.

Para cada objeto proporcionamos la siguiente información:

Nombre

Descripción

Personalidad del Dragón de Oro

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: Si el objeto debe hacer tiradas para controlar o resistir a alguien utiliza esta puntuación.

Beneficios pasivos: Un modificador que confiere el objeto y que se disfruta permanentemente.

Beneficios activos: Se indica una serie de modificaciones o sustituciones de las puntuaciones del personaje, y una serie de virguerías que se añaden a las que el personaje posee. Un "w" indica que esa puntuación no se modifica, sólo las que aparecen con valores. Si una puntuación sustituye a otra mayor o igual, en lugar de eso se aplica un modificador de +1 a la puntuación original. Ej. Si alguien que tiene Artes Marciales 17 y Fu 10 usa el Tatuaje del Guerrero, en lugar de obtener AM 16 y Fu 9 recibirá un +1 a sus puntuaciones originales, quedando con AM 18 y Fu 11.

Defectos: Todos los objetos tienen sus problemáticas...

Momentos de Tensión: Situaciones que provocan una tirada de Voluntad para evitar ser controlado por el Dragón del Objeto.



TATUAJE DEL GUERRERO

Descripción: Un hermoso tatuaje dorado y esmeralda de un dragón, que parece moverse mientras lo miras.

Personalidad del Dragón de Oro: El Guerrero es un hombre furioso poseído por la sed de combate, que acaba con sus enemigos con técnicas brutales y efectivas.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 15

Beneficios pasivos: +1 al VA de Artes Marciales para cualquier acción que implique golpear a alguien, pero no para acrobacias o similares.

Beneficios activos:

Atributos: Fis +3, Chi = (Fu 9), Men -2, Ref +3

Habilidades: Artes Marciales 16

Poderes Fu: La Garra del Tigre, La Posición del Tigre, La Posición del Tigre Implacable, La Venganza del Tigre, El Paso del Sauce, Salto Fabuloso

Defectos: La voluntad del portador baja en 1 punto mientras lleve el Tatuaje. El autocontrol nunca fue su fuerte.

Momentos de Tensión: Cualquier situación de combate o amenaza hacia el portador. Se tira una vez al principio, y el efecto perdura toda la secuencia.



GAFAS DEL GENIO CIENTÍFICO

Descripción: Unas gafas de montura metálica, con cristales levemente azulados.

Personalidad del Dragón de Oro: El genio científico es Edison y Einstein mezclados con Indiana Jones. Es como un crío, pero uno que puede improvisar una bomba nuclear con sus piezas de Lego. Queda fascinado por cualquier artefacto o tecnología que no conoce, lo que le hace fácil de distraer.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 12

Beneficios pasivos: +1 a Arreglar

Beneficios activos:

Atributos: Men 10

Habilidades: Arreglar 18, Info/Todas las ciencias (menos arcanergetica) 18

Defectos: El Científico tiende a ser confiado, o simplemente no presta atención. Tus tiradas de Percepción para descubrir emboscadas o trampas tiene un -2 permanente.

Momentos de Tensión: Descubrir un aparato o tecnología desconocida.



KATANA DEL VENGADOR

Descripción: Una hermosa y afiladísima espada japonesa con su funda a juego, que parece irradiar luz (Daño Fue + 5)

Personalidad del Dragón de Oro: El vengador no tiene sentido del humor. Ni paciencia con los malvados. Ni compasión con los que abusan de los inocentes. Su cordura siempre ha sido tema de debate.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 15

Beneficios pasivos: +1 al VA de Artes Marciales cuando se usa.

Beneficios activos:

Atributos: Fis +3, Chi = (Fu 9), Men = (Car -4), Ref +3

Habilidades: Artes Marciales 16

Poderes Fu: Arma Personal, Salto Fabuloso, Salto Celestial, Espada Voladora, Acero Leal, Espada de Agua

Defectos: El personaje pierde todo sentido del humor, lo que le proporciona un -2 a sus tiradas de Carisma.

Momentos de Tensión: Presenciar una injusticia o un acto de maldad sin castigo.



CHAQUETA DEL AVENTURERO BURLÓN

Descripción: Una chaqueta de cuero sin mangas, con bordados moteros de los 50 de otra realidad. Sólo cuando te fijas detenidamente notas las sutiles inconsistencias (la bandera americana tiene más estrellas, hay unas motas llamadas Comanche, etc.).

Personalidad del Dragón de Oro: Es como Spiderman, no puede dejar de burlarse de sus rivales mientras brinca a su alrededor repartiendo golpes. Pese a lo bien que se le da, disfruta mucho más cuando prevalece por ingenio que por fuerza bruta.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 12

Beneficios pasivos: +1 a Engaño y Juego

Beneficios activos:

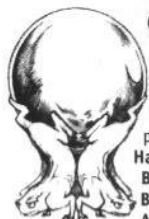
Atributos: Chi = (For 10), Men = (Car 10), Ref +2

Habilidades: Engaño 14, Juego +2

Adquiere además la Virguería Excepcional completa del Héroe por Accidente.

Defectos: El aventurero burlón tiene una enorme confianza en sí mismo que le conduce a errores de cálculo. No se debe informar al jugador de los fallos de sus tiradas, siempre creerá que ha hecho todo bien. Si se ha equivocado, lo descubrirá tarde.

Momentos de Tensión: Cualquier clase de desafío o reto personal.



ORBE DE CONOCIMIENTO DEL MÍSTICO

Descripción: Una esfera con un brillo violáceo que no corresponde al de ningún mineral conocido.

Personalidad del Dragón de Oro: El místico es, bueno, un místico, con tendencia a elucubrar y perderse en el infinito. Pero también patea traseros como nadie.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 13

Beneficios pasivos: Percepción +1

Beneficios activos:

Atributos: Fis =, Chi =, Men 12, Ref +2

Habilidades: Detective 16, Info/Geomancia 16, Info/Guerra Secreta 14

Virguerías Mágicas: Adivinación (se puede usar con Percepción o Detective).

Defectos: Bueno, el místico tiene, eh, debilidad por las sustancias que alteran la consciencia y amplían las percepciones.

Momentos de Tensión: Cualquier enigma, acertijo o puzzle.

UÑAS DEL HECHICERO

Descripción: Unas uñas de oro puro largas y decoradas.

Personalidad del Dragón de Oro: El mago es un conocedor de todas las clases de magia, que desea impedir que el poder llegue a malas manos o que los demonios campen a sus anchas. Tiene cierta tendencia a utilizar munición de mayor calibre que lo necesario.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 14

Beneficios pasivos: Hechicería +1

Beneficios activos:

Atributos: Fis =, Chi = (Mag 11), Men +1, Ref +1

Habilidades: Hechicería +2

Virguerías Mágicas: Descarga: Fuego, Movilidad y Tiempo.

Defectos: El mago tiene una extrema preocupación por el uso incorrecto de la magia, nunca abandonará una reliquia que pueda caer en malas manos o dejará escapar a un hechicero o demonio peligroso. Si ignora esto conscientemente, pierde un dado de magia hasta que logra cumplir con su tarea autoimpuesta.

Momentos de Tensión: Aparición de magos malvados, reliquias de poder.



PISTOLAS DEL PISTOLERO

Descripción: Una pareja de Colts plateados que nunca pierden brillo. Son (11/3/6).

Personalidad del Dragón de Oro: El pistolero es un hombre con un trabajo que debe hacerse. No habla mucho, pero la gente escucha cuando lo hace, y su sentido del humor es seco y ácido.

Habilidad de Poderes Sobrenaturales: 13

Beneficios pasivos: Recarga Relámpago x4 (no hay que recargarlos nunca)

Beneficios activos:

Atributos: Fis =, Chi =, Men = (Car +2), Ref +4

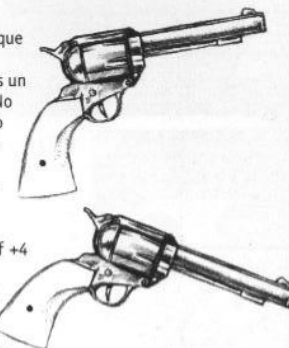
Habilidades: Armas 16

Virguerías de Armas: Desenfundar Rápido x2,

Baño de Sangre x4, Ojo de Águila

Defectos: El pistolero tiene como norma no disparar primero. Si lo haces, te quedarás sin balas...

Momentos de Tensión: Un tiroteo o un duelo al sol.



www.rpg-magazine.com

perro malo responde...

¿Qué?! Perro Malo responde... será la sección del correo del lector que encontrarás en próximas entregas de RPG magazine. Envíanos tus cartas sobre lo que quieras a correo@rpg-magazine.com. Por fin podrás quejarte de todo aquello que siempre quisiste... eso sí, prepárate para la respuesta de Perro Malo...

colaboraciones

Para cualquier tipo de sugerencia, consulta, colaboración o petición, envíanos un correo a rpg@rpg-magazine.com

publicidad

Para la inclusión de publicidad en próximos números y conocer las tarifas envíanos un correo a publicidad@rpg-magazine.com

super-pregunta

Sorteamos una suscripción de 6 números entre los acertantes a la siguiente pregunta: El director de *Delicias turcas* rodó una película histórica que volvía a reunir a dos actores del reparto de una famosa producción de ciencia ficción, en la que uno de ellos citaba un fragmento de un famoso poema. ¿Cuál es el poema, y quién es su autor? Envía tu respuesta y tus datos completos a rpg@rpg-magazine.com

suscripciones

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine. Edge Entertainment. Sta. Clara 35 2ºB - 41002 - Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a suscripciones@rpg-magazine.com.

Las suscripciones son de 6 números y se paga en la primera entrega contrareembolso.

Nombre

Dirección

Localidad

Código Postal / Provincia

Teléfono de contacto

e-mail

Deseo una suscripción a partir del número (inclusive)
de 6 números por 20 Euros (pago contrareembolso).

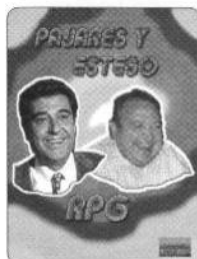
LO PUTO PEOR



**PUBLICACION
BIMESTRAL SOBRE
EL LOCO UNIVERSO
DE J.L. VIRUETE**

**(#1) EN ESTE NUMERO:
NUEVOS JUEGOS**

Hola niños. Espero que lo estéis pasando bien con la revista. Como muestra de nuestro gran despliegue de medios para traeros "lo mejor", vamos a daros las últimas noticias que nos ha facilitado nuestra red de espías mundial. Sabemos que habrá quien nos odie por revelar sus planes, pero así de cabrones somos. Se avecina una avalancha de juegos, basados en unas licencias muy populares. Estos títulos cuentan con la ventaja de estar respaldados por sagas, juegos, y obras conocidos por todos, con lo cual se espera satisfacer las expectativas tanto de los jugadores más veteranos como de los fans de estos universos que se acerquen por primera vez (y en muchos casos, por última) al rol. ¿Lo habrán conseguido? Averigüémoslo.



Pajares & Esteso: The Roleplaying Game

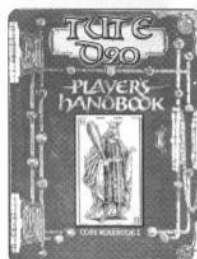
¡Lo que todos esperábamos! Un JDR que nos permita recordar las inolvidables aventuras de estos genios del humor. Los arquetipos de personaje no sólo se centrarán en la picardía de Pajares y Esteso, sino que también contarán con las habilidades de Ozores, Arévalo, Raúl Sender... P&E incluirá las adaptaciones de *Los Bingueros* y *Yo hice a Roque Tercero* para disfrutar recreándolas con nuestros amigos. Nuestros héroes dispondrán de distintos súper-poderes, tales como completar el acto amoroso sin quitarse los calzoncillos, inventar chanchullos para sacar pelas, hablar a toda leche sin que se entienda, camelar a las autoridades, etc. La

primera ampliación incluirá varios módulos basados en las pelis de los Hermanos Calatrava. El juego que pondrá al rol español en el lugar que se merece internacionalmente.



GURPS: Super Mario Bros

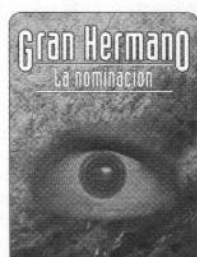
A raíz de ese complejo videojuego y de la película que todos amamos, los diseñadores de Steve Michael Jackson Games nos traen un suplemento ansiado por todos. Tras crear y llenar de ventajas y desventajas tu personaje, dedícate a saltar y aplastar hongos y saltar de plataforma en plataforma. ¡Las posibilidades son inmensas! ¿Lleva tu personaje un mono rojo o por el contrario lo lleva verde? Podrás desde enfrentarte a mil peligros para salvar a la princesa, hasta enfrentarte a mil peligros para salvar a la princesa. Se incluye una extensa sección sobre cómo interpretar fontaneros.



Tute D20

La desfasada 2ª edición del tute se actualiza con el sistema D20. Ahora el tute es totalmente compatible con el D&D, y está adaptado para todas las clases de personaje. Este juego, creado por un prestigioso ejército de frikis sin nada mejor que hacer, te permitirá disfrutar de las dotes y conjuros para cantar las veinte y las cuarenta, arrastrar, y pintar con los diferentes palos. Este práctico manual contiene en tan sólo 128 páginas todas las reglas necesarias para que conviertas la típica y aburrida taberna del D&D en una réplica del bar de la esquina, la universidad, o una residencia de la tercera edad. Incluye listas de precios para el bocata de

lomo y las afamadas reglas GATE (Generación Aleatoria de Tapas Españolas). Y de regalo, La Escoba D20 y un mapa de los Reinos Olvidados.



Gran Hermano: La Nominación

Son seres que viven entre nosotros, se ocultan en las sombras y se alimentan de los seres humanos... son los concursantes de Gran Hermano. El nuevo juego del Mundo de Fimosís nos sumerge en el misterioso entorno de los nominados. Este juego se desarrolla siempre dentro de la misma casa, sin que pase nada destacable, lo cual es un avance con respecto a otros títulos de la casa. Juega bien tus Puntos de Audiencia y no acumules Puntos de Agobio, o tu personaje abandonará la casa. Destaquemos el apartado de reglas para poner la pierna encima a los demás y el nuevo y revisado sistema de combate, aquí llamado "Pegar joyas". ¡Placa, placa!



Warhammer: Chinitos de la suerte

Games Workshop nos presenta este nuevo ejército para todos los fanáticos de sus juegos. Usando un cargamento de chinitos de la suerte que iban a ser convertidos en mondadientes, han creado un nuevo tipo de unidades que harán las delicias de los más rayados de la casa. Estos muñequitos de madera vienen presentados, como es habitual, en forma de caja de ejército. Por supuesto, te costará un ojo de la cara (¿qué te crees, que la madera crece en los árboles?), y le darás poco uso, pero será la envidia de todos tus amigos. Los chinitos del amor, la salud, y la suerte, disponen de poderes diferentes, y cuentan con poderosos ataques de kung fu, como las hostias giratorias, el ataque kamikaze y el modo "humor amarillo", en el cual saldrán todos en tromba a por un enemigo sin pensar en las consecuencias.

Ya lo sabéis chavales, a ahorrar. ¡Reservadlos antes de que se agoten! O antes de que la policía los confisque. Que al paso que vamos, no debe de quedar mucho. Saludos y buenas noches.



SUPEREGO

Acabó la fantasía:
Bienvenido a la banda sonora
de la realidad urbana



“Este no es el típico
recopilatorio de HIP HOP”

Selección del mejor Hip Hop de Superego
a un precio recomendado de 6 Euros !

Con temas de: Mala Rodriguez, La puta Opepé,
Tote King, Dobleache, Bano, Punto Final,
7 Notas 7 Colores, Daddy Maza, Zeta y otros



SUPEREGO

AP. CORREOS 51481

MADRID 28080

T (34) 915 21 84 15

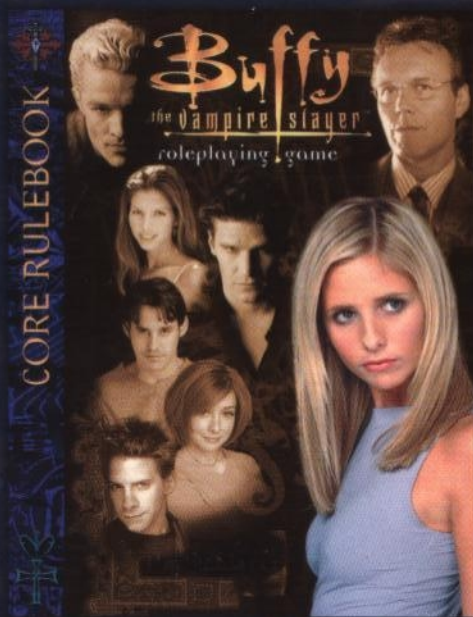
F (34) 915 31 97 46

INFO@SUPEREGOCORP.COM

*Into every generation
a Slayer is born.*

Buffy

the vampire slayer™
roleplaying game



NOW YOU CAN JOIN
THE SLAYER'S WORLD

Want to know
more?

www.BTVSrpg.com

**EDEN
STUDIOS INC.**

WWW.EDENSTUDIOS.NET

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER™ & © 2002.
Twentieth Century Fox Film Corporation
All Rights Reserved. © 2002 Eden Studios, Inc.

ISSN 1579-7686

