

RPG

magazine

la revista sobre
juegos de rol

numero 02

novedades:
epic level handbook
everquest
manual de psionica
godlike
hellboy rpg
judge dredd
unknown armies

ayuda:
bebidas para
sistema d20
dossier:
cín granada
rol en vivo
los caballeros de
la mesa cuadrada

rpg magazine - numero 02 - septiembre/octubre 2002 - 3,95 euros

malos tiempos para la brujería

aventura de la llamada
de cthulhu escrita por
alex de la iglesia

john tynes

«estoy quemado de cthulhu»
entrevista con el prolífico autor

02

cthulhu d20
los mitos de lovecraft
sucumben al sistema d20

reinos de kalamar
otro mundo de fantasía
para dungeons and dragons

¿QUÉ ARRIESGARÍAS
PARA CAMBIAR
EL MUNDO?

UNKNOWN ARMIES

EL JUEGO DE ROL DE HORROR TRASCENDENTAL Y ACCIÓN FRENÉTICA
POR GREG STOLZE Y JOHN TYNES



EDG6000
UNKNOWN
ARMIES



EDG6001
INSTANTANEAS



EDG6002
BALAS, PASTA
Y ABOGADOS



EDG6003
MAGIA
POSMODERNA



EDG6004
ESTADOSFERA

PRÓXIMAMENTE...

EDG3401
LA ASCENSIÓN DE
LA MAGDALENA

EDG6005
SHHH...

edge
entertainment

WWW.EDGEENT.COM

ATLAS
GAMES

WWW.ATLAS-GAMES.COM



rpg magazine dos

www.rpg-magazine.com

Redactor jefe Dario Aguilar Pereira

Redactores

Gonzalo Escandón Ignacio Muñiz
José Padilla Juan Pedro Pérez
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 Antonio Blasco
Sergio Cáceres Brant L. McFarland
Miguel García Juan Carlos Herreros
Alex de la Iglesia Mario Magallanes
David Pérez Jorge Romero
Alejandro Villén

Portada

Ann Koi y Jason Soles
© Wizards of the Coast

Ilustraciones

Jesús Barony 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.

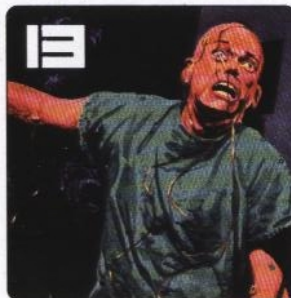
Depósito Legal SE-1340-2002

ISSN 1579-7686

Impreso por Grafivalme SL.

edge

www.edgeent.com



A examen: Cthulhu D20

Descubre qué es eso de llevar un investigador de nivel 12 y cómo los Mitos de Lovecraft se ajustan al sistema d20.

03 Novedades en castellano

07 Sistema D20 en castellano

08 Novedades importación

11 Sistema D20 importación

13 A examen: Cthulhu D20

18 A examen: Reinos de Kálar

21 Entrevista: John Tynes

25 Rol en vivo: Los Caballeros...

41 Actualidad: CLN Granada

45 Ayuda de juego: Bebidas D20

48 Compendio de monstruos ridículos

51 Módulo: La llamada de Cthulhu

72 Lo puto peor



45

Dungeons & Tankards
Reglas de bebidas y cogerzas para sistema D20. Todo lo que necesitabas para que las tabernas de tus campañas sean más divertidas.

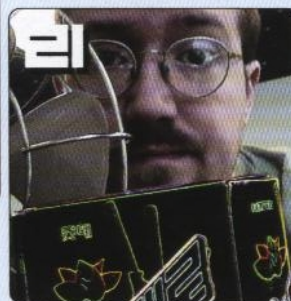


48

Compendio de monstruos ridículos
Destemillante recopilación de los más incomprensidos diseños para monstruos y criaturas en los juegos de rol.

Sumario

rpg magazine dos



Entrevista: John Tynes
Entrevista con el autor de juegos tan revolucionarios como *Unknown Armies*, *Delta Green* o *Cthulhu D20* y fundador de Pagan, entre otras muchas cosas.

Rol en vivo:
Los Caballeros de la Mesa Cuadrada
¿Y ahora algo completamente diferente! Tal vez el más original y divertido rol en vivo al que puedas jugar.



Módulo: La llamada de Cthulhu

Prepárate para introducirte en un retorcido pueblo del *Lovecraft Country* y descubrir los inesperados horrores que se esconden en la cabeza de Alex de la Iglesia.

saturar el mercado

Aprovechamos el púlpito que nos proporciona este breve editorial para replantear una pregunta ya realizada. ¿Traerá alguna consecuencia al ya recargado mercado de los juegos de rol la saturación de los productos de sistema D20? Está clara la intención de algunas empresas, como White Wolf, de hacer temblar las estanterías de las tiendas con suplementos y más suplementos de dudosa comercialidad, considerando su elevado número. ¿Qué resultado tendrán estrategias pensadas para el mercado de los EE.UU. en otros mercados? Ya hay empresas americanas que han tenido que dejar de producir debido a esta planeada situación. ¿O tal vez es una situación fortuita, creada por la casualidad? Poco importa cuando la realidad tiene dos caras bien distintas: ¿con la saturación se busca el acercarse al dominio de la producción de productos del controvertido sistema de juego o por el contrario se busca la destrucción de la comercialidad de la fórmula? Es más... Wizards tiene las puertas cerradas si quiere hacer determinado material para D&D que ya tiene diversas versiones o propuestas bajo la Open Gaming. Si, ya, que será oficial y todo lo que quieras, pero... ¿no tendrían razón los ejecutivos de Hasbro que decían que eso de la Open Gaming y el D20 System eran una pérdida de tiempo? Hecha la reflexión se acabaron las preguntas por hoy.

El púlpito

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES



Las Minas de Moria te estan esperando...

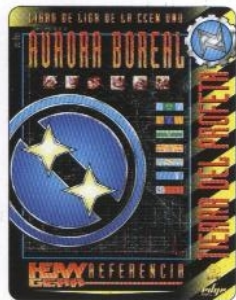
DECIPHER[®]
The Art of Great Games

Atencion al cliente:
lotr@sddistribuciones.com

SD
DISTRIBUCION

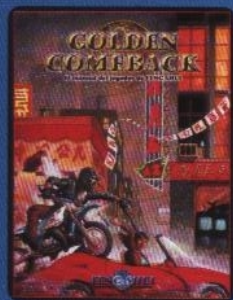
la confederacion de la aurora boreal heavy gear

Con algo de retraso, por fin llega a nuestras manos el libro de liga dedicado a la gran potencia del Norte: la Confederación de la Aurora Boreal. Éste es el primer libro de liga de Terra Nova, y esperamos que pronto le acompañen los demás, como el de la República del Sur, el Dominio Mekong, etc. La estructura de este libro se repite en todos los demás libros de liga: introducción, visión general de la liga, política, relaciones exteriores, regiones de la CAB, cultura y sociedad, recursos del Director y criaturas norteñas. El estilo es el usual en *Heavy Gear*: sobrio y enciclopédico. Ésta es quizás una de las pegadas de este libro, ya que la densidad de información es tan elevada y está presentada de tal forma que muchas veces parece que estás leyendo un tratado de política internacional. Es, a ratos, un tanto árido. Lo mejor del libro es el capítulo dedicado a regiones de la CAB, ya que en él se describen en detalle (con plano y todo) las 14 ciudades estado principales que componen la liga, desde la violenta Kenema hasta la intrigante



Valeria-Port Aurora. En este capítulo el Director encontrará multitud de escenarios diferentes donde ambientar las tramas más variadas. El libro de la CAB se encuadra en la línea argumental tras los sucesos acaecidos en *Crisis de Fe*. La liga se desestabiliza por momentos y la guerra se perfila en el horizonte. Tan sólo falta un empujoncito para que el caos se desate. Resumiendo, un muy buen libro, con tantísima información que a veces agobia. Imprescindible para los jugadores de rol de *HG* (los que sólo juegan al táctico no le sacarán ningún partido) • **Juan Pedro Pérez**

La Confederación de la Aurora Boreal. Heavy Gear. 128 páginas. Edge Entertainment.



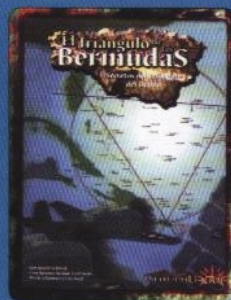
golden comeback feng shui

Golden Comeback es el manual del jugador de *Feng Shui*. En él, los embrutecidos fanáticos de este festival de las tortas marciales encontrarán de todo para hostiar más y mejor: nuevos estilos de lucha (desde el Savate francés hasta el Muay Thai tailandés), nuevas virguerías (algunas de dudosa utilidad, excepto para PNJs), más animales transformados (¿quién quiere jugar con una cucaracha transformada?), más armas devastadoras, nuevos aparatos arcanergeticos (no todos del Buró)... En fin, de todo. Este libro va

directo al grano: es el único que he visto en el que los diseñadores ya te dicen directamente cuáles son los combos mortales para tu clase de personaje. Nunca los powergamers lo tuvieron tan fácil. También encontrarán detallada la historia de los Dragones, y las características de sus principales protagonistas. Incluye, además, un reglamento pormenorizado para hacer más atractivo y jugable uno de los tópicos de las pelis de acción: las persecuciones. En la versión española el aspecto gráfico está más cuidado que en el original. La portada ha sido renovada con la estética de la edición en castellano, así como muchas de las ilustraciones interiores, que son de nuevo cuño. Si este libro presenta un problema, es su falta de cohesión. Se nota demasiado que es el trabajo de más de 12 autores diferentes, que cumplen con su cometido, aunque el libro queda muy fraccionado, muy libro de recetas y cachivaches. Es más un libro de referencia para ser leído por partes según asome la necesidad o la duda, que para ser leído de un tirón, ya que puede llegar a ser un poco pesado

• **Jorge Romero**

Golden Comeback. Feng Shui. 128 páginas. Edge Entertainment. www.edgeent.com

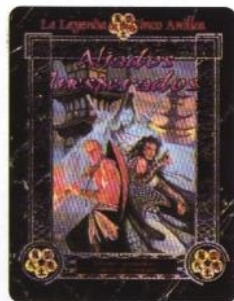


el triangulo de las bermudas la llamada de cthulhu

El Triángulo de las Bermudas es el último suplemento editado para aquellos jugadores que prefieren darle a sus aventuras de *La llamada de Cthulhu* un sabor actual, sin entrar en el complejo e interesante mundo de *Delta Green*. No termino de verle la gracia a jugar en el Triángulo de las Bermudas, pero aquellos personajes que quieran ir de vacaciones al Caribe, y animar sus tardes de playa y caipirí con seres blasfemos del espacio exterior, encontrarán aquí todo lo que sus inquisitivas mentes puedan desear: descripción detallada del clima y características geofísicas de la zona, de

las diferentes islas que la ocupan, de los fenómenos paranormales que la azotan, de las posibles aventuras que pueden desarrollarse en ella, y un pequeño módulo. Las descripciones de las islas están acompañadas de varias fichas de PNJs, un pequeño recuento de los lugares de interés, y algunos datos peculiares como las ropas más adecuadas para la zona, o el coste del alojamiento. Si algo se puede criticar de esta sección son los grisáceos mapas correspondientes a las diferentes islas, en varios de los cuales resulta imposible descifrar los nombres que designan a las calles y accidentes geográficos. Curiosamente, el capítulo dedicado a los aspectos sobrenaturales del famoso Triángulo de las Bermudas ocupa sólo tres páginas. Viene ligeramente refrendado, eso sí, por el capítulo "Campanas caribeñas" (8 págs.), que explica algo de lo que pueden hacer los investigadores aquí: Turismo, búsqueda de tesoros, exploración submarina, etc. Sorprende que no se hable demasiado de los Mitos de Cthulhu, y que sea más que nada una ambientación genérica de terror, pero precisamente este aspecto del suplemento lo hace útil para los aficionados a juegos ambientados en la actualidad que incluyan algo sobrenatural. Siempre que quieran viajar al Caribe, claro • **Sergio Cáceres**

El Triángulo de las Bermudas. La llamada de Cthulhu. 96 páginas. La Factoría de Ideas.



aliados inesperados leyenda de los cinco anillos

Con considerable retraso con respecto a su edición norteamericana, sale *Aliados inesperados*, un suplemento de ambientación para *LSA*. Quitando unas cuantas páginas de relato, y una guía sobre el crimen y los antagonistas de Rokugan (que si bien no está mal escrita, tampoco aporta mucho),

este libro es básicamente un catálogo de PNJs. Se explica la historia de decenas de personajes, dedicando para ello una página a texto y otra a características. Los trasfondos de los personajes (algunos de ellos propuestos por fans del juego) resultan bastante interesantes y, sobre todo, creíbles en el mundo de *LSA*. Las características ocupan un espacio excesivo, pero están ajustadas a los personajes correspondientes, a diferencia de lo que sucede en muchos de los libros de este juego, en los que se abusa de los PNJs superpoderosos para complacer a los aficionados más acérrimos. Otro tema es la utilidad del suplemento. ¿Te facilitaría la creación de aventuras tener un libro lleno de PNJs, o te gustaría jugar con un personaje pregenerado? En caso afirmativo, no dudes en comprarlo. A quienes prefieran usar sus propios personajes para sus propias aventuras no puedo sino recomendarles que ahorren para la nueva tanda de productos D20 dedicados a Rokugan • **Jorge Romero**

Aliados inesperados. Leyenda de los cinco anillos. 128 páginas. La Factoría de Ideas.

estadosfera

unknown armies



Título: Estadosfera
Juego: Unknown Armies
Autor: varios autores
Páginas: 128
Editorial: Edge Entertainment
Web: www.edgeent.com

clero invisible

Estadosfera, el libro de referencia del clero invisible, es el tercer libro de ambientación para *Unknown Armies*, y está dedicado a la parte más «mística» del juego, mostrándonos cómo funciona el universo a niveles cósmicos, y cómo influye este funcionamiento en la rutina diaria de nuestro mundo.

El libro comienza (no podía ser de otra manera) con un relato corto, para pasar directamente al primer capítulo del libro, dedicado al clero invisible, en el que se nos explica cómo es la *estadosfera*, y cómo cualquier persona puede llegar a verla, o incluso ascender a ella; también nos muestra cómo son los avatares de un arquetipo, cómo actúan estos avatares siguiendo al arquetipo al que representan,

e incluso cómo convertirse en dioserrante, la encarnación de un arquetipo en la Tierra. Para terminar el capítulo, se incluyen las reglas para «inclinarse» a la *estadosfera*, es decir, hacer que la probabilidad esté de tu lado. En el segundo capítulo, dedicado a los arquetipos, nos encontramos con una lista de nuevos arquetipos del clero invisible, con algunos especialmente interesantes, como el hermafrodita místico, o el extraño; todos son una buena fuente de inspiración para jugadores que quieran interpretar a avatares. El tercer capítulo trata sobre la Casa de la Renuncia, y en él se nos explica a fondo su importancia en el mundo de juego, su por qué, su para qué, su cómo, y se nos describen cuatro salas de la casa y los agentes de las mismas. Quizás sea el capítulo más revelador del

libro, y merece la pena leerse con calma buscando las posibles interacciones entre la casa y los jugadores de una campaña de *UA*, ya que es algo que puede dar mucho juego. Finalmente, el libro termina con un capítulo dedicado a ese misterio que es el Conde de Saint-Germain. Es el capítulo más corto del libro, y nos explica tres posibles versiones del Conde.

En definitiva, *Estadosfera* no es el libro más «jugable» de los publicados hasta ahora para *Unknown Armies*, quizás por su trasfondo alejado, aparentemente, de la vida real de los personajes, pero sí se podría definir como imprescindible para conocer la cosmología del juego, que nunca dejará de sorprenderme.

ignacio muniz

tres, dos, uno...

Niños y niñas, como rolero bendito por la mala follá que da la veteranía, me declaro incondicionalmente amotinado. Estoy harto de bailar el agua a un hatajo de ladrones con la corteza cerebral más reseca que las entretelas íntimas de Pitita Ridruejo; nos trae y nos lleva un puñado de "diseñadores" que, a las órdenes de los magnates de la industria rolera planetaria, nos endosan historias sobadas, refritas y grasientas, en formato rústica o cartóné, a precios de escándalo. NO necesito el nuevo manual del buen estibador portuario para *Dungeons*, NO voy a necesitar nunca el libro de tribu de los Hombres-Marsopa de Mundo de Tinieblas y NO, insisto, voy a comprar vuestra infumable novelucha basada en el último juego revelación en USA y escrita por cualquier desalmado sin más dios que unos cuantos euroduros arrojados a la cara. ¡Austeridad! Yo, Terminal, me declaro Anacoreta del Rol y exijo una pequeña congregación de fieles que atiendan mis tres mandamientos: 1. Exprimirás los manuales básicos empleando tu imaginación. 2. Harás tus propias adaptaciones y módulos. 3. Inventarás nuevas formas de entretenimiento rolero. ¡Resucitad vuestros viejos manuales! En momentos de crisis creativa cualquier tiempo pasado parece mejor. Le llegó un esperado retorno a juegazos como *Pendragón*, *Ragnarok*, *Dark Conspiracy*, el sublime *Chill*, *Castillo de Falkenstein*, *Invasores*, *Street Fighter* (¡de White Wolf!), *A-Ko Project*, el magistral



ladridos:
inspiración
divina

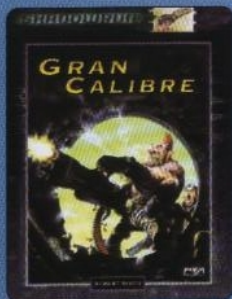
por terminal

Paranoia de Greg Costikyan, *Cazafantasmas*, el injustamente olvidado *Kult* y ese atentado manuscrito, ¡manuscrito!, que era *Hól*, pura depravación y extremismo lúdico. ¿Era imprescindible editar *ERT*, *Bribones*, *Alkaendra* o *Exalted*? ¿Necesitábamos realmente *EXO* o *Fading Suns* mientras *Star Wars*, *Mechwarrior*, o *Traveller* duermen el sueño de los justos en nuestros anaqueles? ¿Necesitamos los fanpiros de un engendro sin identidad propia, o el refrito *Babylon 5/Dune/Star Trek* de *Outfan*, cuando el jocoso *Fanhunter* aún existe en las tiendas? Admitámoslo: *Piratas!* y el suplemento *Tierra de Ninjas* para *RuneQuest*, alejados de efectismos baratos y concesiones a la ignorancia histórica yanqui, son mucho más interesantes que sus vacuos correlatos pelicularos *7ª Mar* y *LSA*. Decláremonos sibaritas de este rollo: neguémonos a comprar cualquier bazofia creada por mercenarios. Exigimos material que nos ponga tan a tono como *Unknown Armies*, *Deadlands*, *Barón de Münchhausen*, *Frankenstein Faktory*, *Dark Continent*, *Delta Green*, *GURPS: Discworld* o la expansión *Animal Companions* para *FUDGE* donde puedes interpretar a un percherón, una liebre, o una marta cibelinea. ¿Tus colegas convertidos en *Los trotamúsicos*? Al menos es ORIGINAL y preferible a arrastrarse por un exhausto mundo de apagones, superpoblado por horrores de barattillo.

Me encantan los jugadores que vienen disfrazados de electrodomésticos humanos a las partidas de *Cyberpunk*. Adoro que en *Feng Shui* mi corredora haga más daño si digo "¡KA-CHINK!" justo antes de recargarla. No hay nada como un Director de Juego ingenioso que se plantea montar una de *Cthulhu* donde se interpreta a sectarios o, mejor aún, una de *Dungeons* donde los jugadores llevan a un grupo de trolls de las cavernas que contemplan horrorizados cómo un despiadado grupo de saqueadores irrumpe en la cueva familiar, quebrando la quietud del hogar y liberando su hostilidad hacia las minorías étnicas. No te lo pienses más: las buenas ideas están por todos sitios, empezando por tu colección de cómics. Usa *Unknown Armies* para recrear el mundo de *Hellblazer*, *Mundo de Tinieblas* para *Sandman*, *Lobo* quedaría genial usando *Violencia*, *Appleseed* cobra vida gracias a la expansión *Maximum Metal* de *CP2020*, *Sin City* es jugable con las reglas épicas de *Fuzion* o simplemente *GURPS*, *Toon* puede dar vida a *Vaca* y *Pollo*, las *Supernenas* o a *Ren* y *Stimpy*. Si te quedas sin cartuchos, busca en la red y encontrarás el JDR de *Dragon Ball*, el completísimo *Thrash* basado en los videojuegos de artes marciales, el amor helado de *Mythos*, *Outlaws*, *Highlander* o el glorioso *Power Kill*, metajuego donde los haya. Pon a trabajar a Google para ti y verás todo lo que te estabas perdiendo... Eso sí, cuidado con el rol por e-mail, los *M00's* y los *MUSH's* o acabarás sin salir de casa.

Y ya que estás ahí... ¿te animas a callar definitivamente a tus padres montándoles una partida?

terminal



gran calibre shadowrun

Las armas siempre han sido un terreno en el que los dos juegos de temática cyberpunk más populares del mercado, *Cyberpunk* y *Shadowrun*, han competido fieramente, aunque es sin duda el primero de estos juegos el que suele resultar vencedor de la contienda (aunque el *Black Hand* resultaba algo escaso, los *Chromebook* estaban bastante bien). *Gran calibre* llega para igualar el marcador. Este libro es una

verdadera biblia de los instrumentos de matanza de *Shadowrun*, y no sólo de las armas de fuego a las que hace referencia el título, sino de todo lo que va desde una simple silla hasta un mortero. Encontramos detalladas, por orden, armas de combate cuerpo a cuerpo (incluidas las improvisadas), de proyectil, de fuego, pesadas, y especiales, que vienen después acompañadas por nuevos tipos de munición, explosivos, accesorios, y "vestuario". A esto hay que sumarle una sección que se ocupa del diseño de armas, y dos secciones que expanden los sistemas de combate cuerpo a cuerpo y combate con armas presentados en el libro básico. Aunque es un libro dedicado casi exclusivamente al combate, y muchas de las armas aparecidas en él han sido rescatadas de libros anteriores ya publicados por la extinta FASA, es un suplemento de referencia inevitable para cualquier grupo de juego que prefiera el combate y disfrute con una buena pelea o un emocionante tiroteo • **José Padilla**

Gran calibre. Shadowrun. 128 páginas. La Factoría de Ideas. www.distrimagen.es

...ni aunque fuese millonario...

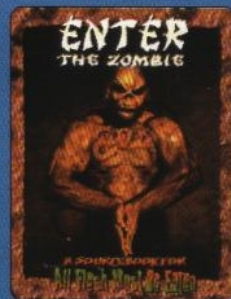


minas tirith señor de los anillos

A estas alturas se pregunta uno qué hace un suplemento como éste saliendo a la calle. En diciembre se va a editar en castellano la nueva edición de *El Señor de los Anillos* de Decipher, con nueva información, imágenes de la película y un sistema totalmente diferente. Entonces ¿para qué este suplemento, con mucho del *Minas Tirith* editado por Joc hace años,

basado en un sistema de percentiles que ya no se usará en el nuevo *ESdA*? En cuanto a los contenidos, nada sorprendente. Cualquiera que lleve unos años en esto conoce perfectamente cómo son los suplementos del *ESdA* de ICE: maquetación simplona, llena de planitos de edificios, con las descripciones detalladas de estos, sala por sala, personajes, aventuras... y tablas, las cansinas tablas al estilo *Rolemaster*. En fin, puede que a alguno le gustase destruir sus neuronas con cuentas y críticos hace años, pero a estas alturas, sinceramente, me parece que están un poco desfasadas. Un plano mola, y cualquier manual clásico está incompleto sin él, pero que me describan cómo es la taza del váter del rey de Gondor, vaya, como que me sobra. Lo único mínimamente aprovechable de este manual son las aventuras y algunos segmentos de información. El resto, bueno, si te va la nostalgia, puede que te valga. Pero yo me espero al nuevo *ESdA*, que a priori, promete más • **Juan Pedro Pérez**

Minas Tirith. El Señor de los Anillos. 200 páginas. La Factoría de Ideas. www.distrimagen.es



enter the zombie zombie: afmba

Los muertos vivientes vuelven a la carga en este nuevo suplemento. Y en esta ocasión, han logrado combinar con maestría dos géneros que harán las delicias de los más frikis: los zombies y las películas de Hong-Kong. A lo largo de sus más de 160 páginas, los autores han conseguido fusionar estos dos tipos de cine resultando en diversas ambientaciones. Éstas varían desde las películas de John Woo y sus triadas (con los zombies de

por medio) a las películas de kung-fu más tradicionales, pasando por la fantasía a lo *Golpe en la Pequeña China* o directamente a los videojuegos con su "Zombie Kombat". Para poder sacarle todo el jugo a estos trasfondos, se nos ofrecen nuevas reglas para incluir las maniobras y ataques de las artes marciales en el Unisystem (el sistema que usa el juego), Poderes Chi, para recrear las hazañas sobrehumanas de los protagonistas de estas películas y un buen montón de nuevos aspectos para nuestros putrefactos amigos los zombies, que los hacen aún más mortíferos, variados y divertidos de jugar (¡atención a la cabeza volante luchadora!). Y no sólo eso. Tenemos nuevas reglas ampliadas para poder jugar con personajes zombies e integrarlos en la ambientaciones que nos ofrece. Un excelente libro dentro de esta línea, cargado de material y ayudas, divertidísimo de leer y con muchísimas y muy buenas ideas, para ser usadas tanto en las campañas que ofrece como en tu campaña de Zombie. ¿Y mi kimono? ¡Kiaaaa! • **José Luis Viruete**

Enter the Zombie. Zombie: All Flesh Must Be Eaten. 168 páginas. Edge Entertainment.

otras novedades



Die Kreuzritter
7º Mar
[112 páginas]
La Factoría de Ideas



Garras rojas
Hombre Lobo: El apocalipsis
[72 páginas]
La Factoría de Ideas



Mares míticos
Ars Mágica
[80 páginas]
La Factoría de Ideas



La senda amarga
Mago: La ascensión
[120 páginas]
La Factoría de Ideas



Sueños y pesadillas
Changeling: El ensueño
[128 páginas]
La Factoría de Ideas



Guía de tesoros
Rolemaster
[144 páginas]
La Factoría de Ideas



Trolls
Changeling: El ensueño
[72 páginas]
La Factoría de Ideas



El corazón del caos
Warhammer Fantasía
[144 páginas]
La Factoría de Ideas



Pantalla del DJ
Elic
[32 páginas]
La Factoría de Ideas

ladridos: dios los cria y ellos se juntan

"Podría estar encerrado en una cáscara de nuez
Y crearme rey del espacio infinito"
Hamlet, acto II, escena II
William Shakespeare



por perro malo

Si las listas de correo son cáscaras de nuez, el número de personas que se creen reyes del cyberspacio infinito es alarmante. Por elección propia, carezco en mi apartada caseta de perro de ese infernal invento llamado internet, y mis recientes visitas a casa de un conocido no hacen sino confirmar lo acertado de mi decisión. Otro día comentaré lo referente a páginas insulsas y tráfico ilegal de suplementos, pero sin duda lo que más llamó mi atención del área de intersección creada por los juegos de rol e internet fueron las listas de correo. Son tablones de anuncios virtuales en los que, básicamente, un elevado número de aficionados diserta en público sobre diferentes aspectos de los juegos de rol, intercambiando opiniones. He dicho "básicamente". Porque hay un número de individuos que, arrojados por rebaños de serviles imbéciles que creen acercarse al mundo de la edición con sus públicas lamidas de culo, se erigen en incomprensibles cabecillas de tribu, marcando las opiniones de sus bobalicones súbditos, y despachando a golpe de insulto y paternalismo a todos lo que osan poner en duda su autoridad.

Suelen ser, según he averiguado, traductores aficionados de segunda, con uno o cero libros a sus espaldas, que en un número de casos han llegado a donde están (ningún sitio) gracias a su inigualable calidad como chupapollas de los editores más cercanos, y a su estomagante sumisión ante sueldos aceptables sólo para el más terminal de los freaks fanáticos del juego a traducir. Alcanzada la incomprensiblemente deseada condición de "traductor profesional", sólo le resta tocar el bombo, y hacer que todos se enteren de a qué importante labor se dedica, recordándolo con arrogancia a la más mínima ocasión. Eso, un par de discusiones en las que humillar a cualquier pardillo, y nace la nueva estrella, con su particular séquito ya incorporado. Ilustres Don Nadies al mando de 400 imbéciles dispuestos a seguirles, y 200 sufridores obligados a soportarles. Pero

no es esto todo lo que hay que sufrir cuando te apuntas a una de estas listas: en el mar de faltas de ortografía, pesadillas sintácticas, y soberanas estupideces que anega estos mensajes, también hay que soportar la insistente y denigrante publicidad de un sin número de editoriales. Intentan engañar a su afición, jugando al "mi juego lava más blanco", al "este suplemento revisado de un juego que nunca le interesó a nadie está de puta madre", y a ese lamentable diálogo de cartón piedra que se establece entre editor ("oye, ¿cómo llevas la traducción del maravilloso *Leyenda de los 5 zombis D20?*") y traductor comenabos correspondiente ("muy bien, va a ser magnífico"), que inexplicablemente se produce de forma pública. También parece ser una escena que a fuerza de repetirse cada cierto tiempo se ha convertido en habitual, la del editor que se rasga las vestiduras antes sus clientes, llorando por lo mucho que han dado al rol y el poco aprecio que han recibido a cambio; lloros a los que, por supuesto, se une un bello corifeo de rebañaesfinteres de la casa. Otro elemento desagradable a resaltar son aquellos que se escudan en el anonimato y la distancia

para superar la delicadeza de su ego, insultando y amenazando físicamente a quien les superó literariamente en alguna insignificante disputa. Según me han contado, en las pocas veces en las que estas peleas de colegio desembocan en un encuentro real, los insultos se tornan disculpas, y las amenazas se desvanecen; aunque lo más común es que uno de los agueridos combatientes cibernéticos (o incluso ambos), se ausente de la cita. Agotada ya la tecla de "Supr" en el pertinente ordenador, nos queda un porcentaje de mensajes que, una vez eliminadas las batallitas sobre tu partida del domingo que a nadie más importan, los anuncios de tu patética página, y tus argumentos sobados sobre esa discusión que lleva muerta tres meses, merece la pena leer. Siempre que te interese el juego sobre el que habla. Siempre que quien lo escriba tenga algo de sustancia que decir al respecto. Siempre que no hayas leído ya el mismo mensaje en otra lista. En fin, que aunque haya cosas buenas en las listas de correo, vivo mejor sin su ruido y su sordidez. Y es que ni siquiera un perro como yo podría oler las rosas entre tanta mierda.

cadena perpetua

red de redes

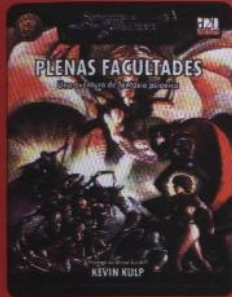


www.enrolados.com. El más nuevo de los portales de internet en castellano dedicado a la difusión del mundo *freak*. Actualización diaria y magnífico diseño.

www.fiade.com. Uno de los portales más veteranos y visitados de la actualidad. Cine, juegos de rol, juegos de cartas, miniaturas, etc.

www.dracomrol.com/thefreaktimes.htm. E-zine de actualización semanal con un muy mejorable diseño y firmas de conocidos autores españoles.

www.gamingoutpost.com. Uno de los portales americanos con más actividad. Foros interesantes, jugosas reseñas y un curioso y útil modo ON y OFF sobre el tema del sistema D20.



plenas facultades d20 system

Aprovechando la salida del *Manual de psiónica*, La Factoría saca al mercado una "aventura de fantasía psiónica" pensada para sacar el máximo provecho a esta clase de personaje, que desde la salida del *Psionic's Handbook* ha sido la gran olvidada de todos los módulos y campañas de D&D. Y bueno, sí, en la trama de la aventura tiene importancia la psiónica, pero nada más; no esperéis encontrar nuevos

poderes, o clases de prestigio, ni nada parecido. Unos cuantos objetos mágicos, un conjuro, y poco más; lo de siempre. Es un módulo clásico "problema en pueblo-investigación-dungeon-malo final", correctamente realizado, pero sin nada especial, aparte del "toque psiónico" que se promete en la portada, y que tampoco lo distingue realmente del resto de aventuras de D&D producidas en cadena a las que nos están acostumbrando las diferentes editoriales. Lo único realmente resaltable de la edición original, un cartón con fichas recortables a color de los PNJs y monstruos de la aventura, que pueden causar cierta impresión una vez puestas en la mesa de juego, ha sido sustituido en la edición española por una hoja de papel más, en un blanco y negro que convierte a los mutados caballos de la edición original en meras manchas negras. Aunque todo esto no significa que no se pueda pasar un par de tardes entretenidas investigando los misterios y matando a las criaturas de este *Plenas facultades* • José Padilla

Plenas facultades. D20 system. 48 páginas. La Factoría de Ideas. www.distrimagen.es



ladridos: se equivoca terminal

por dr. nusbaum

Estos pedantes del rol ya me tienen hartos... Es el segundo número pero ya estoy que echo humo. Ahora me han dejado muy poco espacio, así que crucificaré al engreído de Perro Malo cuando disponga de más letras. Pero es que Terminal en su diarreica columna de la página 4 no da una. ¿Mechwarrior? pero tío, ¡despierta! ¿quién coño quiere perder el tiempo con esa basura? la mayoría de los juegos de los que hablas ya ni se pueden conseguir y dices tonterías como que el *Fading Suns* es poco original (vale, es un juego mal acabado, pero no es poco original)... En fin, ¿por que le dan a este patán tantas palabras y a mí un triste recuadro?



Hollowfaust
D20 System
[136 páginas]
La Factoría de Ideas

Manual sobre una de las ciudades más extrañas de Ghelspad. Gobernada por malvados lanza conjuros nigromantes que la defienden con ejércitos de muertes vivientes.



Reliquias y rituales
D20 System
[224 páginas]
La Factoría de Ideas

Grueso libro que recopila decenas de nuevos objetos mágicos, además de nuevas clases prestigio, nuevos conjuros arcanos y divinos y reglas para la formulación de magia ritual.



Santuario del dios demonio
D20 System
[48 páginas]
La Factoría de Ideas

Aventura para atrevidos personajes de nivel 14º y 15º, que tendrán que perseguir y aplastar a los adoradores del dios demonio. Esta aventura es suplemento del *Libro del poder arcano*.

poderes psionicos dungeons & dragons

tenlo en mente

Me han encantado los personajes psiónicos desde que salieron como clase en la 2ª edición. Me temía que en esta nueva edición con monjes y bárbaros, pero sin Dragonlance o Dark Sun, se dejarían atrás esta polémica y denostada clase. Empecé a salivar el día que leí en algún sitio sobre la inminente salida del *Manual de psiónica*, y cuando lo tuve en las manos por primera vez, casi se me empañan los ojos. Entre esas dos pastas estaban esperándome miles de horas de aventura en la forma de 300 personajes psiónicos futuros. Empecé a hojear el libro y vi que era posible: habilidades, dotes, clases de prestigio, objetos, una nueva clase (el guerrero psíquico, que parecía estar hecho pensando en mí), y hasta monstruos, todo ello relacionado con los psiónicos. Todo magníficamente ilustrado con personajes que parecían querer decirme: hazte uno como yo. Emocionado, me sumergí en la lectura del manual. Y ahí empezó la gran decepción porque, desengañense señores,



Título: Manual de Psiónica
Juego: Dungeons & Dragons
Autor: Bruce R. Cordell
Páginas: 253
Editorial: Devir
Web: www.devir.es

los psiónicos no son sino un amplio y refrido remiendo de escuela de magia, un batiburrillo deforme a medio camino entre los poderes de toda la vida, y una clase de conjuros que nunca debió existir. Jamás entendí el supuesto desequilibrio que suponían los psionicistas en la 2ª edición, y menos después de los *Player's Option*, pero esta queja ha sido sin duda habitual desde la aparición del personaje. Es posible, ciertamente, que ese "fallo" haya sido subsanado con este libro, o eso dicen al menos muchos de los que anteriormente se habían sentido agraviados con el tema; desde luego se nota el cuidado con el que está escrito el texto, y las horas de playtesting que tiene detrás. Pero si para hacer esta clase "equilibrada" tienen que incorporar cosas como niveles de poderes (que curiosamente van de nivel 0 a nivel 9), o conjuros de rayo relampagueante y bola de fuego reconvertidos en bastardos poderes psiónicos de dudosa y rebuscada explicación, mejor que hubiesen dejado la conversión a 3ª para los fans. Eso sin contar con que ahora, por defecto (nunca mejor dicho), los poderes psiónicos se tratan de *facto* como otro tipo de magia, que se puede negar con un disparar magia de toda la vida, y que puede a su vez acabar con los efectos de cualquier conjuro mágico.

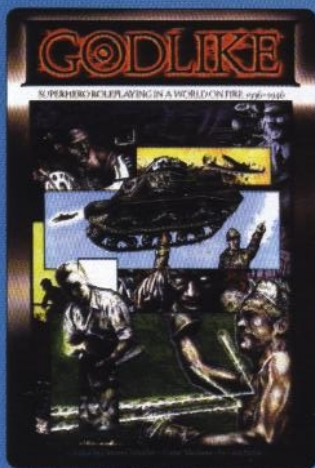
los psionicos eran diferentes

En cualquier caso, todo esto no hace del *Manual de psiónica* un mal libro. Si lo anteriormente expuesto no te parece mal, o incluso te gusta, o piensas hacer tus propias reglas caseras, y quieres introducir personajes psiónicos en tus aventuras, no dudes en comprar este libro. Merece la pena. En caso contrario, ahórrate el dinero, o haz como yo, y cómprate el libro para suspirar pensando en lo que podía haber sido, y nunca será.

dario aguilar

godlike

superheroes en guerra



Título: Godlike
Juego: Godlike
Autor: Dennis Detwiler y Greg Stolze
Páginas: 354
Editorial: Hobgoblin Press
Web: www.hobgoblin.com

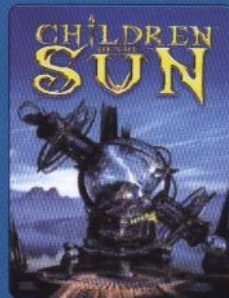
superaliados

Después de un buen retraso, llega a nuestras librerías el esperado *Godlike*, editado por Hobgoblin Press y producido por Pagan Publishing, que tras publicar un número de magníficos suplementos, se estrena ahora con su primer juego totalmente propio. En este extenso y completo juego se nos propone interpretar a superhéroes que participan en la 2ª Guerra Mundial, y que por lo tanto tienen en sus manos el futuro de la humanidad. La mayor parte de las páginas del juego las llenan un amplio listado de superpoderes y una extensa (150 págs.) colección de entretenidos textos de trasfondo, en el que se entremezclan lo real y lo ficticio, y que deja claro que la existencia de lo sobrenatural no hace la guerra menos horrible. Terminan de completar el libro los obligados capítulos de mecánica de juego, creación de personaje, armas, desarrollo de aventuras, y demás, y unos apéndices especialmente interesantes.

dio e incluso d20

La mecánica del juego es, cuanto menos, original. Se basa en dados de diez, y con una sola tirada se determinan la rapidez con la que se lleva a cabo una acción, y lo bien que se realiza, o en situaciones de combate, la iniciativa, y la localización del impacto. El sistema de juego tiene una base sencilla, pero su funcionamiento se ve ampliado por diferentes tipos de dados y de tiradas, que aportan mucho al desarrollo del juego. Sin embargo, también tiene sus zonas oscuras, y genera situaciones ilógicas y desequilibradas que nos recuerdan a los peores tiempos de *Vampiro*, y que llaman urgentemente a una reedición, o a la creación de una serie de sencillas reglas caseras. Los personajes son superhéroes, pero dados los puntos a repartir con los que se empieza, están mucho más cerca del Power Pack que de los X Men, algo que congenia con la sucia y cruda ambientación. Los superpoderes se dividen en habilidades excepcionalmente altas, características excepcionalmente altas, y superpoderes que son, bueno, superpoderes. Además de ser bastantes en número, son ampliamente personalizables, lo que hace la creación de personajes bastante divertida, algo que nos retrotrae a los tiempos del antiguo *DC Heroes*. Por si esto no fuese suficiente, se incluye un apéndice dedicado en exclusiva a reglas opcionales, y otro dedicado a *Godlike D20*, que resuelve con facilidad e imaginación los problemas que plantea la conversión a este popular sistema de juego. La factura del libro es sólida (pasta dura y buena impresión), y el texto abundante. El libro está salpicado de fotos de época y fotomontajes que ayudan a sumergir al lector en la ambientación, aunque no están especialmente bien resueltos ni tratados. *Godlike* es un juego consistente y atractivo, que hace gala en su interior del buen uso de los casi cuarenta dólares que indica su contraportada, pero del que quizás sólo puedan sacar provecho los verdaderos fanáticos de la 2ª Guerra Mundial, y en menor medida, de los superhéroes.

jose padilla



children of the sun core book

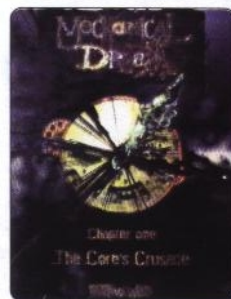
A primera vista, la cosa se pone mal. Las ilustraciones son simples y claramente una porquería. Le han dedicado en el interior páginas a color que bien podrían haberse ahorrado para hacer el juego más barato. Un desastre. Pero el arte no lo es todo. La portada tiene poco que ver con el juego en sí, pero la encuadernación es muy buena. En cuanto a estructura, todo está en su sitio: historia del mundo de Krace, descripción de razas, creación de personaje, habilidades, magia, sistemas, equipo y trasfondo. Vale. Vamos a ver de qué va esto. Los autores lo definen como «dieselpunk fantasy».

Children of the Sun. 352 páginas. Misguided Games. www.misguidedgames.com

mechanical dreams the cores crusade

Mechanical Dream es un juego típico en su estructura. Creación de personaje, trasfondo, combate, sistemas, equipo, etc; lo normal que cualquiera de nosotros esperaría encontrar, exceptuando que el libro no tiene contraportada, sino dos portadas, y dos sentidos de lectura. Este detalle resulta original al principio, pero acaba siendo un poco coñazo estar dándole la vuelta constantemente. Una mitad del libro está dedicada a razas y trasfondo, y la otra a sistemas. La maquetación es buena, clara y se lee bien. La parte artística es atractiva y sobre todo uniforme. *MD* hará las delicias de los jugadores a los que les gusten las razas variadas. Hay 10 razas de personaje y un montón de bichos raros. Elige tu raza, tu vocación («clase»), tu «Echo» (algo que simplemente, te hace ser especial, por la cara), tus habilidades, tus méritos y defectos, y personaje listo; todo muy convencional. Pero lo que falla estrepitosamente en *MD* es la amalgama de estilos. A primera vista parece que estás

Básicamente, el pasado inmediato al punto argumental inicial es la 2ª Guerra Mundial: los elfos se vuelven locos, se convierten en unos nazis, se les aplasta en una guerra y ahora son perseguidos y repudiados por todos. La ambientación mezcla la tecnología propia de la época con la fantasía: rascacielos, armas de fuego, radio, etc. La mezcla de fantasía y ciencia, siempre tan difícil, es más fluida aquí que en otros juegos. Lo más original de la ambientación es la unión de magia y tecnología. La tecnología se basa en imbuir mágicamente objetos, y esto se hace por medio de una especie de sistema de construcción de «arcane engines», objetos tecnológico-mágicos. El sistema de combate es un poco complejo, pero muy flexible. Es asincrónico, basándose en una serie de contrarreacciones a los movimientos del adversario que lo hacen muy entretenido. En cuanto a las artes mágicas de Krace, el libro tiene 73 páginas llenas de hechizos que además servirán, con una conversión mínima, para *D&D*. En conclusión, una ambientación fantástica aderezada con tecnología bastante correcta, aunque el libro, en su aspecto artístico, echa ciertamente para atrás • Jorge Romero



ante un mundo para *D&D*, pero después te das cuenta de que la tecnología, muy orgánica, eso sí, está presente en todo el libro: motos, rifles, tanques, e incluso mechas. Vale. Y encima, la parte mística, como no: los «Echos», el mundo onírico nocturno, y ese tipo de cosas. Hay moteros en plan *Mad Max* o *Dark Sun*, y tecnología de los protoss de *Starcraft*. Sale un místico contándole una historia sobre diarreas mentales, y en la página siguiente te encuentras con el impoluto informe de una corporación. Me recuerda al desbarajuste de *Mago* • Juan Pedro Pérez

Mechanical Dream. 458 páginas. Steamlogic. www.steamlogic.com

unknown armies

second edition

el poder y sus consecuencias

En la batidora mental de Stolze y Tynes parecen haber caído incontables referencias, relacionadas por un inquietante, sutil, e invisible nexo de unión, pero tan dispares como *Los Invisibles*, *Kid Eternity*, *The Minx*, *El corazón del ángel*, *El club de la lucha*, *Magnolia*, *Neverwhere*, *La última partida*, o algún relato sobre *Mago* de las antologías de White Wolf; todos estos ingredientes han dado como resultado un zumo extraño, denso, y único, que recibe el nombre de *Unknown Armies*. En esta segunda edición, *UA* se ha querido quitar el sambenito de "juego de culto", que normalmente significa "juego de pocas ventas, y pocos jugadores, aunque fanáticos": pasta dura, portada más atractiva (aunque la ilustración no sea muy afortunada), una disposición de capítulos que facilita la comprensión del juego, y una maquetación bastante más limpia y funcional. Supone, por lo tanto, una mejora con respecto a la primera edición (tiene 100 páginas más), e incluye bastantes cosas de suplementos ya publicados, y una gran parte del texto del anterior libro básico (así como algunas de sus ilustraciones); de este modo, es más apropiado para los nuevos jugadores, pero un tanto redundante para los que ya conocen y disfrutan del juego. Las reglas han cambiado poco desde la primera edición, lo que significa que son sencillas y de una alta letalidad en combate. Están creadas para ser funcionales, y poco más, así que no esperéis gran cosa, aparte del excelente sistema de locura, que está pidiendo a gritos ser adaptado a *La llamada de Cthulhu*. El juego se ha dividido ahora en tres partes (más una dedicada al DJ) que van introduciendo al lector progresivamente en el complejo mundo de *UA*: el nivel de la calle (sabes que está pasando algo extraño), el nivel global (la magia existe y puedes usarla), y el nivel cósmico (conoces la verdad sobre el funcionamiento de este universo, y tus decisiones determinarán en parte como será el universo que lo suceda). De este modo, el juego es más fácil de entender en una primera lectura, aunque la cantidad de información que se ofrece hace necesaria la ingesta literaria en pequeñas dosis. Quitando la parte del libro que se ocupa de las reglas (poco más de 50 páginas), el resto (unas 280 páginas) puede leerse como una extraña novela sin final, magníficamente escrita, e increíblemente ambiciosa. *UA* no es sólo un juego, es una forma de ver la vida, una actitud, y esto lo hace tremendamente profundo en cuanto a sus implicaciones filosóficas. Pero es en esta misma grandeza de planteamientos donde puede radicar uno de sus fallos, ya que una temática de juego tan amplia y con tantas ideas puede dificultar el diseño de aventuras, a no ser que quien se encargue de ello sea una persona especialmente creativa; aquí no basta con cambiar los tesoros y los monstruos de lugar en el mapa. Dentro del semidesértico paisaje de los juegos excelentes, es el opuesto simétrico de *D&D*. Al estar precisamente tan lleno de ideas, carece de un objetivo claro para las aventuras, común en la mayoría de ambientaciones. En este sentido, y de forma análoga a la magia de los adeptos que encontramos en el juego, *UA* ofrece mucho al jugador, pero también exige mucho de él. Si quieres un juego que leer en unos cuantos ratos libres, y con el que pasar un par de tardes divertidas y sin complicaciones, olvídalos. Si estás dispuesto a abrir puertas que después no puedas cerrar, y a adentrarte con dificultad en un mundo complejo y cruel, sé bienvenido.

dario aguilar



Título: Unknown Armies 2nd edition
Juego: Unknown Armies
Autor: John Tynes y Greg Stolze
Páginas: 336
Editorial: Atlas Games
Web: www.unknown-armies.com

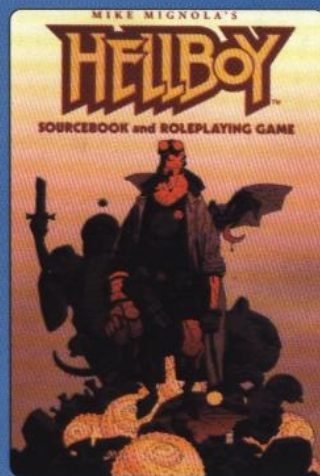
novedades importacion

hellboy

sourcebook and rpg

mike mignola juega a gurps

La verdad es que ya era hora de que alguien hiciese un juego de nuestro monstruo rojo preferido, Hellboy, y qué mejor forma de hacerlo que de la mano de *GURPS* (menos mal que se adelantaron a las tropas del icosaedro). Mike Mignola's *Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game* es uno de los primeros juegos que incorporan el nuevo distintivo de "Powered by GURPS", lo que quiere decir que es un juego de rol completo por sí mismo, aunque tome sus reglas del magnífico *GURPS* original, adaptándolas al mundo de Hellboy. Para los que somos fans del cómic, y además de *GURPS*, este libro es una delicia, ya que recopila casi toda la información y personajes aparecidos hasta la fecha, y además está profusamente ilustrado por Mignola (aunque no sé si hay algo que no se haya publicado antes), y un par de clónicos que no lo hacen nada mal, como se puede ver en las 6 páginas de tebeo que se incluyen. Me recuerda mucho al libro que sacaron de *Watchmen* para *DC Heroes*, tanto en lo bueno como en lo malo.



Título: Hellboy Sourcebook and RPG
Juego: Hellboy
Autor: varios autores
Páginas: 208
Editorial: Steve Jackson Games
Web: www.sjgames.com

mis amigos del bprd

Lo bueno es pasar horas leyendo cosas que ya sabemos, y gozando de una hermosa erección/un rápido humedecimiento vaginal al ver la ficha de, para empezar, Hellboy en persona (ya lo adelanto, personaje de 855 puntos), o detalles como que hayan incluido citas de los tebeos, o que hayan respetado la misma fuente de texto que éstos. Lo malo es que, si no eres fan de *Hellboy*, no sabrás sacarle demasiado provecho al libro, porque no sabrás qué aventuras hacer después de las que vienen esbozadas en el libro, y las ideas de los tebeos tampoco dan para tantas partidas, realmente. Si, por el contrario, eres fan, jugar con los chicos y chicas del BPRD y, sobre todo, conservar este juego como trofeo en tu estantería de "Libros por los que mis amigos me envidian", ya vale el precio de la portada. Si además dispones de verdadero capital para tus vicios más oscuros, puedes comprar la edición de lujo, que no vale realmente el doble de la normal (sólo cambian las cubiertas), aunque sí lo cuesta.

sergio caceres



Webs de interés
www.hellboy.com
www.darkhorse.com
www.geocities.com/hellboy_guia/
www.christophergolden.com

otras novedades



Crescent Empire
7th Sea
[128 páginas]
Alderac Entertainment



The Riddle of Steel
The Riddle of Steel
[192 páginas]
Driftwood Publishing

Un juego de fantasía épica que pretende alejarse de los convencionalismos de este tipo de juegos, aunque acaba presentando un batiburrillo de bárbaros, samurais, nómadas, nobles, etc...



Record Sheet 3067
Battletech
[180 páginas]
Fanpro



Fire and Ice
Rolemaster
[128 páginas]
Iron Crown Enterprises

ICE resurge de sus cenizas y vuelve a reactivar la línea de *Rolemaster* con otra versión del *Elemental Companion*, aunque con algo de material nuevo (que no producían desde hace 5 años).



Eternal Torment
Palladium Fantasy
[192 páginas]
Palladium Books



Spacecrafts of the Solar Sys.
Transhuman Space
[48 páginas]
Steve Jackson Games



GURPS Middle Ages 1
GURPS
[128 páginas]
Steve Jackson Games



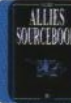
The Ottoman Empire
GURPS Castle Falkenstein
[128 páginas]
Steve Jackson Games



Utopia
Hunter: The Reckoning
[128 páginas]
White Wolf



Venus
Venus Planet Sourcebook
Jovian Chronicles
[96 páginas]
Dream Pod 9



Allies
Allies Sourcebook
Gear Krieg
[128 páginas]
Dream Pod 9



Target: Wastelands
Shadowrun
[112 páginas]
Fanpro



Cowntown Creator
Knuckleduster
[250 páginas]
Knuckleduster

Manual de propósito genérico para crear todo tipo de ciudades del lejano oeste. Contiene estadísticas para FUDGE y Deadlands, aunque es útil para cualquier reglamento ambientado en el Far West.



Weapons & Assassins
Palladium
[48 páginas]
Palladium Books



Androids Saga
Dragon Ball Z
[128 páginas]
R. Talsorian

La lenta maquinaria de R. Talsorian nos proporciona ahora el tercer libro de la serie de *Dragon Ball Z*, basado en esta ocasión en la temporada de los androides, Garlic Jr. y Trunks.



Iron Cross
Gurps WWII
[128 páginas]
Steve Jackson Games

Con *Iron Cross* los aliados podrán conocer mejor a su enemigo. Aquí se detallan todos los entresijos del Tercer Reich: organización, armamento, tácticas y entrenamiento.



Castebook: Twilight
Exalted
[96 páginas]
White Wolf

judge dredd

deo system

El volumen de producción de Mongoose Publishing es impresionante. Digno de elogio cuando menos. Se puede decir que las portadas de sus suplementos D20 no son nada atractivas o que la maqueta está realizada con ligereza y con la aburridas fuentes de siempre, pero lo que está claro es que no se puede hacer otra cosa cuando cada mes sacas cuatro o cinco libros de fantasía para sistema D20. Si a esto le sumas la apabullante producción de *Judge Dredd D20* pues ya ni te cuento. El caso es que en dos meses nos hemos visto con una impresionante montaña de suplementos de este juego, que si bien muchos critican porque se podría haber alcanzado una mayor calidad gráfica, otros muchos alaban por la inteligente adaptación al sistema D20 que se ha realizado. Lo que está claro es que las *Rookie's Guides* son una delicia para los aficionados al universo del conocido justiciero, y que es una inmejorable oportunidad de sumergirse en una peligrosa aventura cyberpunk en Mega-City One • **José M. Rey**

Judge Dredd. D20 system. Mongoose Publishing. www.mongoosepublishing.com

Webs de interés:

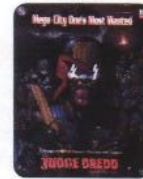
www.2000adrgp.com • www.jdrpg.com/jdss/
www.dreddtimes.com • www.2000adonline.com



Full Eagle Day.
32 pág.



Rookie's Guide to the
Justice Dept. 64 pág.



Mega City One's Most
Wanted. 24 pág.



Rookie's Guide to
Block Wars. 64 pág.



Rookie's Guide to
Psi-Talent. 64 pág.



Rookie's Guide to
Criminal Org. 64 pág.



Encyclopedia Vampírica
Vampire: The Masquerade
[224 páginas]
White Wolf

Tapa dura, páginas de lomo plateado y una recopilación de todos los vampiros de ayer y de hoy, aparecidos en anteriores suplementos, por la nada desdenable cantidad de 50 dólares.



Mexico City by Night
Vampire: The Masquerade
[120 páginas]
White Wolf



Laws of the Resurrection
Mind's Eye Theatre
[256 páginas]
White Wolf



Dark Ages: Vampire
Dark Ages
[296 páginas]
White Wolf

Otra vuelta de tuerca más para la versión de *Vampiro* en la edad media. Esta nueva versión, presentada tanto en edición normal como de lujo, contiene nuevos acontecimientos bastante reveladores.



Storyteller Companion
Dark Ages: Vampire
[72 páginas]
White Wolf



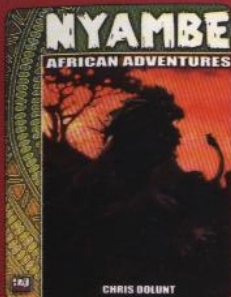
Glasswalkers Revised
Werewolf: The Apocalypse
[104 páginas]
White Wolf



Hollow Ones Revised
Mage: The Ascension
[96 páginas]
White Wolf



Possessed: Player's Guide
Werewolf: The Apocalypse
[128 páginas]
White Wolf



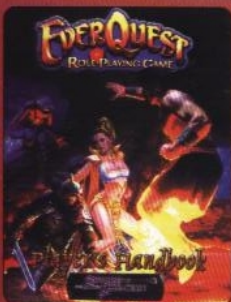
nyambe african adventures

Con la salida de *Nyambe*, el sistema D20 llega a una de las pocas tierras que todavía eran vírgenes para él: África. Un África fantástica con gnomos y magos, dotes y conjuros, y hasta dragones. Pero que nadie eche a correr todavía; este libro de ambientación no se limita a importar el sistema de D&D y dar 100 páginas de ambientación, sino que supone una adaptación en toda regla a las características propias de las culturas y

mitologías africanas, cuidada y entretenida de leer, que hace de la coexistencia de monjes, creadores de máscaras mágicas, y elefantes, un todo coherente. No es una región inexplorada de los Reinos Olvidados, sino una ambientación de fantasía africana perfectamente funcional, y significativamente diferente a todo lo que recuerdo. Más que en el texto de ambientación, es en sus clases de prestigio, en sus razas, en sus orishas, y en sus objetos mágicos, donde brilla la originalidad de este grueso suplemento, y donde se disfruta del exótico sabor de estas tierras. La edición es sólida, y mantiene un nivel aceptable en sus ilustraciones, aunque algunas parecen un poco fuera de lugar, y la densidad del texto resulta un tanto escasa. Pero si sientes la llamada de la selva, y quieres averiguar cómo habrían sido las historias de la Compañía del Anillo o los Héroes de la lanza si se hubieran desarrollado en mitad de una Kenia fantástica, todo eso no tendrá importancia alguna; éste es tu libro

• Jorge Romero

Nyambe. D20 system. 256 páginas. Atlas Games. www.atlas-games.com



players handbook everquest

Recuerdo perfectamente lo primero que pensé en cuanto empecé a meterme en mi partida de bautismo de *Everquest Online*: "Esto es una copia de *Dungeons*". Así que, al pasar del formato monitor y ratón al formato lapiz y dados, era lógico que escogiesen el juego fusilado inicialmente para copiar también sus reglas. Así es, *Everquest* es un juego de sistema D20, aunque no lo proclamen en su portada abiertamente. Son 400 páginas a todo color, bastante feás, animadas con

ilustraciones generalmente malas, y en las que se incorpora, más o menos, el texto íntegro del *Player's Handbook* de D&D. Para emular el juego original, se han modificado las clases, las razas, y en los conjuros (que llegan hasta los 15 niveles y ocupan más de 150 páginas) se ha introducido el concepto de maná habitual en juegos de ordenador como *Diablo* y algún otro juego de rol; aparte de esto, también se incluye algún cambio menor de reglas, pero no pasa de lo anecdótico. O sea, nada que justifique por sí solo la compra del libro. Tampoco te servirá para llevar tu campaña habitual al mundo de Norrath, ya que no hay información sobre el mundo de juego (supongo que habrá que esperar a algún suplemento para ello). Es decir, que a no ser que seas un jugador acérrimo de *Everquest Online* (¿qué haces leyendo esto cuando podrías estar ganando niveles en ese brutal raid?) y no hayas comprado ya el *Player's* de D&D, seas un coleccionista compulsivo (y con dinero), o te merezca la pena gastarte 30 dólares en conjuros nuevos, y un sistema de magia ligeramente diferente, este libro tiene poco que ofrecerte • José Padilla

Player's Handbook. 400 páginas. Everquest. White Wolf. www.eqrpg.com

epic level handbook dungeons & dragons

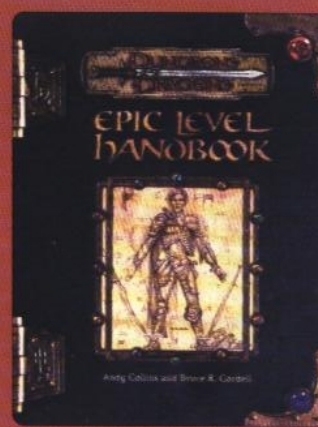
nivel 20+

Ya tenemos una nueva palabra que sumar al glosario clásico de D&D: Épico. En este libro todo es épico, desde el precio, hasta el número de páginas, pasando por el esfuerzo necesario para idear aventuras que puedan jugar el tipo de personajes que se presentan en él. Aparte, por supuesto, de las clases épicas, las dotes épicas, los bonificadores épicos, los conjuros épicos, las habilidades épicas, las ambientaciones épicas, los monstruos épicos, o los objetos mágicos épicos. Un lote de brutalidades muy épicas, con Clases de Dificultad (de 400 y más) a juego. El libro comienza con las clases de personaje, que por épicas que parezcan, son las mismas de siempre, excepto que ahora dejan de ganar nuevos ataques, y los bonificadores a los tiros de salvación se aplican por igual a Voluntad, Reflejos, y Fortaleza; no ganan nuevas capacidades. También se han incluido nuevas clases de prestigio (que básicamente son versiones superpoderosas de las clases normales) y se dan instrucciones para subir este tipo de clases por encima de 10º nivel. Se repasan después todas las habilidades, y se dan para ellas nuevas CDs, correspondientes a usos verdaderamente épicos. Se incluyen un montón de nuevas dotes, y se ofrece por fin un sistema aparentemente funcional para crear nuevos conjuros que, aunque no sobrepasan el 9º nivel, requieren una tirada de Conocimiento de conjuros. A continuación encontramos una serie de consejos para dirigir una aventura con personajes épicos, un listado de objetos mágicos épicos y reliquias (con la vuelta de algunos clásicos de la primera edición de AD&D), y otro de monstruos (algunos clásicos también, como el demitich) verdaderamente brutales. Cierra el libro un capítulo dedicado a varias ambientaciones épicas, que incluye dos breves aventuras, y apéndices con las versiones renovadas de los PNJs épicos de Reinos Olvidados y Greyhawk.

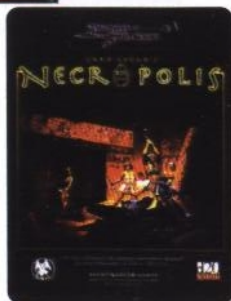
dioses a mi

Ahora, ¿merece la pena el libro? En cuanto a presentación, sigue la norma de los libros en pasta dura de Wizards, lo que equivale a decir excelente. En cuanto a páginas y calidad de texto, lo mismo. En cuanto a su utilidad, no estaría de más que cualquier posible comprador se parase a pensar si le interesa dirigir una aventura para personajes que pueden convertir a una persona hostil en un fanático con una prueba de Diplomacia (CD 150), nadar contra corriente por una cascada sin más ayuda que la habilidad Nadar, o romper un muro de fuerza a base de tortas... por nombrar sólo algunas de las salvajadas del libro. Muchos aficionados a D&D retiran a sus personajes antes de llegar a los 18 niveles porque dejan de tener interés para ellos, mientras que otros aspiran a pelear de igual a igual con los dioses; si perteneces a este último grupo, estás de enhorabuena, *Epic Level Handbook* tiene todo lo que necesitas, y bastante más. En caso contrario, ahórrate las arcadas, y emplea tu dinero en libros de ambientación.

dario aguilar



Título: Epic Level Handbook
Juego: Dungeons & Dragons
Autores: And Collins y Bruce R. Cordell
Páginas: 223
Editorial: Wizards of the Coast
Web: www.wizards.com



necropolis **gary gygax**

Gary Gygax, el hombre al que las fábricas de dados raros deben tanto, vuelve al mercado con *Necropolis*, una campaña de sistema D20 para personajes de 10 a 18 niveles, de más de 280 páginas, que la convierten en la aventura más larga escrita para este sistema. Pero no es oro todo lo que reluce: *Necropolis* es en realidad una

adaptación a D20 de un libro salido hace ahora unos diez años, y que supuso la única aventura oficial del malogrado *Dangerous Journeys*, juego de rol genérico (que se quedó en fantasía medieval) obra del mismo Gygax. Se han conservado la ilustración de portada y la mayor parte del texto, aunque se nota el esfuerzo dedicado a la adaptación. La aventura, situada en un Egipto mítico, no incorpora ningún elemento excesivamente original, pero dentro de su clasicismo, es una verdadera joya, llena de faraones malvados, y pirámides en vez de dungeons. Se incluyen nuevos conjuros, objetos mágicos, monstruos, y amplios textos de ambientación, que bien pueden aprovecharse para nuevas aventuras. A pesar de que Gary Gygax no posea una carrera como escritor de aventuras especialmente brillante, estamos en este caso ante una campaña destinada a permanecer indeleble en el recuerdo de todo aquel que pueda comprarla, y se atreva a jugarla • **Dario Aguilar**

Gary Gygax's *Necropolis*. D20 system. 256 páginas. White Wolf. www.swordsofceremony.com



swashbuckling **adventures**

Alderac trae a la guerra por el dominio del D20 un nuevo refuerzo compuesto por espadachines de afilada lengua, temerarios piratas, y elegantes salteadores de caminos con un gusto por lo mágico. *Swashbuckling Adventures* es la adaptación al sistema D20 de *7ª Mar*, o al menos eso se suponía que iba a ser. El libro, desde luego, copia

al milímetro el estilo de los libros de Wizards, aunque en un modesto duotono y apoyándose en unas ilustraciones que, aunque cumplen, no llegan a la altura de las que hemos podido ver en D&D. El texto, eso sí, merece la pena. Pocas veces había visto tanto material útil en un solo libro: 12 nuevas clases de personaje, 90 (sí, 90) clases de prestigio (repartidas por nación), 200 dotes largas, además de armas y equipo nuevo, objetos mágicos, reglas para combate en masa y combate naval, y un mínimo capítulo dedicado a la ambientación, que cubre las características propias de las diferentes regiones de Théah. Lo curioso de este suplemento es que su ambientación está disgregada por las clases y dotes que son la razón de ser del libro. Si una pega podemos ponerle es que parece estar más pensado para que los jugadores de D&D cojan lo que les interesa y lo trasladen a su mundo de campaña, que para que pasen a jugar un verdadero *7ª Mar* D20 • **José Padilla**

Swashbuckling Adventures. D20 system. 256 páginas. Alderac Entertainment. www.alderac.com

otras **novedades d20**



Mercenaries
Sistema D20
[256 páginas]
Alderac Entertainment



Occult Lore
Penumbra
[240 páginas]
Atlas Games



Nile Empire
Sistema D20
[64 páginas]
Avalanche Press



I, Mordred
Sistema D20
[64 páginas]
Avalanche Press



Liber Bestiarium
Sistema D20
[160 páginas]
Eden Studios



Path of the Sword
Legends & Lairs
[164 páginas]
Fantasy Flight Games



Quintessential Dwarf
Sistema D20
[128 páginas]
Mongoose Publishing



Elementalism
Encyclopedia Arcane
[64 páginas]
Mongoose Publishing



Chronomancy
Encyclopedia Arcane
[64 páginas]
Mongoose Publishing



Zahhak
The Planes
[64 páginas]
Mongoose Publishing



Orcs
Slayer's Guide
[32 páginas]
Mongoose Publishing



Rule Lawyers
Slayer's Guide
[32 páginas]
Mongoose Publishing



Highthrone
City of Fantasy
[64 páginas]
White Wolf



Nightmares and Dreams
Sistema D20
[72 páginas]
Mystic Eye Games



Wilderness and Wastelands
Scarred Lands
[64 páginas]
White Wolf



Tower Chaos
Maze of Zayenne
[48 páginas]
Mongoose Publishing



Book of Eldritch Might 2
Sistema D20
[48 páginas]
White Wolf



Hall of the Rainbow Mage
Sistema D20
[96 páginas]
White Wolf



Banewarrens
D20 System
[128 páginas]
Eden Studios



Book of Challenges
Dungeons & Dragons
[224 páginas]
Wizards of the Coast

novedades **otros juegos d20**



Way of the Ninja
Rokugan D20
[96 páginas]
Alderac Entertainment



Way of the Shugenja
Rokugan D20
[96 páginas]
Alderac Entertainment



Modern Arms Guide
Spycraft
[128 páginas]
Alderac Entertainment



The Archer Foundation
Spycraft
[128 páginas]
Alderac Entertainment



Gamemaster's Pack
Call of Cthulhu D20
[32 páginas]
Chaosium

CTHULHU D20

A estas alturas, es difícil discutir el éxito y la repercusión que el sistema D20 ha tenido en el mundo de los juegos de rol. *D&D 3ª edición* y sus suplementos han establecido un nuevo estándar en lo que se refiere a calidad de publicación, y la Open Gaming License (OGL) ha propiciado la aparición de un montón de productos relacionados editados por terceros. Wizards, una vez más, ha demostrado su excelente olfato comercial, ofreciendo al mercado una fórmula atractiva que fomenta la creación de material para su sistema. Esta innovación ha permitido que otras ambientaciones como pueden ser los Reinos Jóvenes de *Elric* o el Rokugan de la *Leyenda de los 5 Anillos* se trasladen al sistema de *D&D*, ampliando enormemente las posibilidades de juego. Sin embargo, cuando ha llegado el turno de adaptar al sistema D20 otras ambientaciones más alejadas de sus coordenadas de fantasía heroica y mágica es cuando las suspicacias se han disparado. ¿De verdad un sistema diseñado para la caza de dragones al por mayor puede adaptar otro tipo de juegos con éxito? *Star Wars* D20 fue la prueba de fuego para Wizards, y en mi opinión, la superaron con sobresaliente, haciendo un juego divertido, ágil y magníficamente presentado. Pero en el fondo, *Star Wars*

no es más que una aventura épica de samurais (o vaqueros) ambientada en el espacio, y por lo tanto no supone algo tan radicalmente distinto de *D&D*. El reto de utilizar el sistema D20 para una ambientación con un enfoque realmente diferente estaba todavía sobre la mesa.



W&P art

YAQUÍ ES DONDE ENTRA

La llamada de Cthulhu. Para muchos, éste es el juego de rol de terror. Ni Kult, ni Chill, ni ningún otro ha conseguido jamás arrebatárle el cetro de rey del horror. Aparte del propio D&D, es difícil nombrar otro juego de rol con más prestigio y solera (Traveller, pese a su espectacular capacidad de supervivencia no es precisamente el juego más popular del momento). Desde que fue lanzado por Chaosium hace dos décadas y cinco ediciones, no ha hecho más que acumular premios y reconocimientos, y sus aventuras y campañas tienen fama de ser algunas de las mejores y más detalladas creadas para un juego de rol. Como muestra, la colosal *Más Allá de las Montañas de la Locura*, recientemente publicada en castellano por La Factoría. Como veis, hablamos de un auténtico clásico. En España, concretamente, fue uno de los primeros juegos en ser editados en nuestro idioma, junto con su primo hermano *RuneQuest* (Joc Internacional, 1989, ¡cuánto tiempo ya!). Muchos hemos jugado nuestras primeras campañas y trabado amistades duraderas a la vez que perdíamos cordura y luchábamos contra horrores blasfemos que la humanidad no debía conocer. Tras una breve travesía por el desierto editorial mientras Joc agonizaba, su publicación fue asumida por La Factoría, que actualmente ofrece en castellano la edición 5.5 de Chaosium y publica con regularidad suplementos y aventuras. Por tanto, asumir el reto de dar credibilidad al sistema D20 adaptando *La llamada de Cthulhu* es una maniobra que tiene todo el sentido del mundo para Wizards, que por otra parte elige con mucho, mucho cuidado sus combates (los análisis de rentabilidad de Hasbro no perdonan a nadie, como recientemente ha comprobado la adaptación a D20 de *Wheel of Time*). Esta compañía sabe perfectamente que no tendrá una segunda oportunidad de hacerlo bien, ni por parte de su casa matriz ni por parte del público. Salvando las distancias, es algo así como el reto asumido por Peter Jackson al adaptar al cine *El Señor de los Anillos*. *La llamada de Cthulhu* supone dos décadas de historia profundamente arraigada en la experiencia lúdica de muchos roleros. Esos mismos roleros, con el manual de Chaosium bajo el brazo como si fuera la Torah, repasarán hasta la última coma del nuevo manual para asegurarse de que la adaptación recoge fielmente lo que ellos consideran la esencia de *Cthulhu*; se me ocurren pocos públicos más difíciles de complacer. Y por supuesto, no son los únicos a los que va dirigido.

El juego también busca expandir los horizontes de los aficionados a D&D con un nuevo mundo de juego alejado de lo habitual, y de paso, tal vez, conseguir llamar la atención de aquellos jugadores de *Vampiro* y similares que miran con recelo la reciente oleada de espadas y magia que ha traído el D20 y que no parecen convencidos por este sistema. Quizá un juego de terror les anime a probar.

Está claro que adaptar *Cthulhu* a D20 no es una tarea fácil, y Wizards no ha reparado en medios para asegurar el éxito de esta misión, encargando la labor a un equipo liderado por dos de los mejores diseñadores de juegos actuales. Monte Cook ha sido, junto con Jonathan Tweet, el artífice de la espectacular transformación del D&D. Argumentos más que suficientes para encargarle la adaptación de las reglas. Por otro lado, John Tynes, autor junto con Dennis Detwiler y otros del fantástico *Delta Green*, también sabe bastante acerca de dar vueltas de tuerca a géneros aparentemente trillados. Desde luego, es difícil dar con gente más indicada para el trabajo. Ahora bien, el resultado de esta colaboración ya está terminado y en la calle. Sólo nos queda ver si se ha conseguido este ambicioso objetivo: ¿Es *Call of Cthulhu* D20 un buen juego? ¿Es una buena adaptación del material de partida? ¿Merece la pena comprárselo? A todo esto trataremos de responder en las siguientes líneas.

ENCUADERNADO EN PIEL HUMANA...

Ha llegado el momento de ir a la tienda (real o virtual), soltar 40 o más euros (39.95 dólares estadounidenses) y poner las manos ansiosamente sobre el ejemplar. ¿Qué es lo que hemos recibido a cambio?

Un tomo de aspecto recio, de color marrón oscuro. La portada simula algún tipo de piel (¿humana?), rota aquí y allá por tentáculos ensangrentados, y en la que surge una calavera cuyas cuencas permiten atisbar un vacío cósmico... Giras el libro y lees: "Los Primigenios fueron, los Primigenios son, y los Primigenios serán". Un gran diseño, desde luego. El interior está a la altura: 320 páginas de buen papel atestadas de información, con un texto que se distribuye en dos columnas sesgadas, del mismo modo que las de esta página, que transmiten una sensación de anormalidad acorde con la ambientación, y que cuentan con unas excelentes ilustraciones a todo color que refuerzan el tono y la atmósfera del juego. Aunque en un primer momento el número de ilustraciones se antoja escaso, un recuento permite apreciar que son bastantes. Simplemente, la cantidad de material recogido hace necesario evitar la tentación de llenar las páginas con imágenes. No obstante, esto provoca a veces cierto cansancio al leer una página tras otra llena de texto. Tan sólo una advertencia. Mantened el libro alejado del agua. Sé lo que digo.

LA LLAMADA DE CTHULHU

Uno de los mejores puntos, en mi opinión, de *La llamada de Cthulhu* en versión Chaosium es la inclusión del relato de Lovecraft del mismo nombre al inicio del libro. Ayuda a introducir a los novatos en el tono de las aventuras, y las referencias que encuentran al leer las reglas no resultan tan extrañas. Aquí, sin embargo, no tenemos más que una aséptica introducción de dos páginas antes de pasar a las reglas. Consideraciones de espacio, supongo, aunque al menos un ejemplo de juego, en mi opinión, tampoco hubiera sobrado.



Y'Golonac
y Eihort

Las reglas de cordura resultarán muy familiares para todos aquellos que hayan jugado con la edición de Chaosium... porque son las mismas.

¿ESCOJETAS +5?

Pensar en las reglas de D&D aplicadas a *Cthulhu* es lo que ha puesto los pelos de punta a todos los roleros fundamentalistas desde la primera vez que oyeron hablar de este juego. Imágenes terribles, peores que las pesadillas enviadas por el Gran Cthulhu, han torturado sus mentes. Arqueólogos legales buenos obligados a acumular dólares para subir de nivel y aprender la habilidad de leer jeroglíficos. Ganar experiencia matando profundos como si fueran orcos. Sacerdotes católicos en lugar de clérigos y militares en lugar de guerreros en las clases de personaje. Hordas de aventureros de nivel 20 con cientos de puntos de golpe atacando a Azathoth con escopetas +5... Los horrores parecen no tener fin.

Bien, pues estos temores son infundados. El sistema D20 no incluye necesariamente todos los elementos que aparecen en D&D. Esto no parece quedar suficientemente claro a veces, pese a que los creadores del sistema han señalado en alguna ocasión que ni las clases de personaje ni muchos otros elementos son piezas imprescindibles del sistema. De hecho, *Cthulhu D20*, más que añadir nuevas reglas para adaptar el sistema, se dedica a podar aquellos elementos que son demasiado específicos de la ambientación fantástica como para encajar. Obviamente, hay innovaciones en lo que se refiere a las reglas para armas de fuego, cordura, y mantener la elevada mortalidad que caracteriza los enfrentamientos con los mitos, pero en general encuentro las reglas más sencillas que las de D&D. Sencillas, pero no simples; es posible reflejar situaciones muy complejas y variadas con ellas sin tener que improvisar. El juego permite ambientar partidas desde el principio del Siglo XX hasta la actualidad, y a lo largo del libro encontramos siempre comentarios para facilitar la adaptación a un periodo u otro.

SOY ARQUEÓLOGO DE NIVEL 5

La creación de personajes sigue los patrones habituales en cuanto a características, puntos de golpe, etc. Las clases de personaje desaparecen, de modo que los jugadores deben escoger un concepto de personaje y elegir una profesión que determina qué habilidades son principales para el personaje y cuáles secundarias. Se escogen también las habilidades especiales ("feats/dotes") de que dispone el personaje, y que reflejan en general aptitudes excepcionales con algunas habilidades o familiaridad con armas y tácticas de combate. Opcionalmente, existen una serie de habilidades especiales psíquicas. Estas proporcionan algunos poderes limitados (psicometría, telepatía, etc.) que el árbitro puede permitir o no en sus campañas. Por otro lado, ser capaz de ver cosas ocultas no es precisamente una bendición en algunos casos... La única decisión importante que queda por tomar para finalizar la creación del personaje es determinar si el personaje sigue la opción ofensiva o defensiva. Esta mecánica refleja algo habitual en las novelas y películas de terror, que es diferenciar a aquellos personajes cuya reacción ante lo sobrenatural es huir y salvar el pellejo de aquellos que plantan cara y luchan. En términos de juego, los personajes de la opción ofensiva tienen un modificador de ataque algo mejor y los defensivos, mejores tiradas de salvación. Hecho esto, tenemos listo un personaje de primer nivel. En efecto, el avance por niveles se conserva, y es posible tener un

arqueólogo de 5º nivel. Los puntos de experiencia se adquieren por cumplir las metas intermedias y finales de la aventura, y al subir de nivel se mejoran las habilidades y se recupera algo de cordura.

También suben los puntos de golpe, de modo que los aventureros curtidos aguantan un poco más. Eso por supuesto no implica que vayas a aguantar más asaltos frente a un shoggoth, pero sí hace que sea menos probable que el primer sectario de medio pelo que te encuentres te envíe a criar malvas. Esto, lógicamente, favorece un poco la continuidad de los personajes, un problema que a menudo causa muchos inconvenientes en campañas largas.

¡NO MIRÉIS!

Las reglas de cordura resultarán muy familiares para todos aquellos que hayan jugado con la edición de Chaosium... porque son las mismas. El progresivo deterioro de la salud mental de los personajes debido a su exposición al horror es una parte tan integral del juego que se ha incorporado tal cual. Eso sí, las reglas han sido sometidas a un buen repaso para actualizar los trastornos y las terapias existentes. El resultado es el tratamiento más completo y preciso que he visto en un juego de rol. Esta solidez en la documentación no es algo puntual, sino que es una de las características habituales que encontramos en el juego.



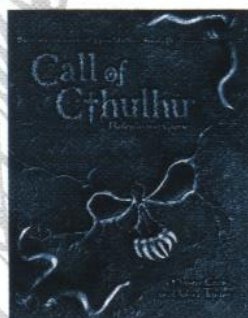
¡IDIOS, SE NOS VIENE ENCIMA!

El capítulo de combate comienza con un ejemplo y a partir de ahí introduce los conceptos básicos del mismo, añadiendo complejidad progresivamente al avanzar las páginas. La iniciativa se determina al principio de cada combate, y a partir de ese momento se suceden asaltos de 6 segundos en los que cada personaje y criatura dispone de una acción de movimiento y otra de ataque, que pueden realizarse en cualquier orden y en las que se pueden llevar a cabo muy diversas acciones, como ataques especiales, cargas, hechizos, etc. Las reglas por supuesto recogen ataques con armas de fuego, que se describen con gran detalle y rigor en el capítulo de equipo, aunque puede optarse por unas reglas simplificadas. También se incluyen reglas sobre daño y los posibles estados de un personaje. Aparece aquí la regla para daño masivo, que es la que ayuda a mantener la mortalidad.

Si un personaje recibe en un impacto 10 puntos de golpe o más (cosa nada extraña), debe realizar una tirada de salvación o muere de inmediato. ¿A que ahora no parece tanto problema que haya personajes con 45 puntos de golpe? Un shoggoth los sigue matando bien muertos.

Cierra el capítulo un completo apartado que cubre todo tipo de daños por desastres naturales; considerando los poderes de las criaturas de los mitos y las expediciones a lugares remotos e inhóspitos que son habituales en este juego, será utilizado con frecuencia.

La mayoría de mis quejas sobre el libro se concentran en este capítulo. Echo en falta diagramas. En prácticamente todas partes se menciona la posibilidad de usar una cuadrícula para facilitar la visualización de los combates, pero no se proporciona ni un solo ejemplo, que en mi opinión facilitaría la comprensión de las reglas. Por otro lado, la cantidad de



Call of Cthulhu
D20 System
Wizards of the Coast
cubierta color cartóné
interior 320 páginas color

opciones y el volumen de información del capítulo hace que buscar información sea algo laborioso y que haya algún que otro problema de consistencia entre el texto de las distintas secciones y las tablas, y por ejemplo, la acción *casting on the defensive* (lanzar un hechizo a la defensiva) aparece con dificultad 15 en dos sitios y con dificultad 20 en otros dos. Las tablas resumen que aparecen en el capítulo son muy útiles, pero alguna más no hubiera venido mal. Separar más claramente algunas reglas opcionales y variantes también habría mejorado la legibilidad del capítulo.

En lugar de proporcionar una enciclopedia lovecraftiana que ordene y clasifique lo que se sabe sobre los mitos, lo que hace este apartado es proporcionar una caja de herramientas cthulhoidea para crear elementos de los mitos que utilizar en las aventuras. Una idea muy interesante y jugosa.

NUNCA INVOQUES LO QUE NO SEPAS EXPULSAR

El capítulo de magia recoge tanto las fuentes de conocimiento, es decir, los extraños y peligrosos libros de los mitos, como los artefactos mágicos habituales y los hechizos. A diferencia de lo que ocurre en D&D, la magia de *Cthulhu* es impredecible, caprichosa y a menudo letal, tanto para sus destinatarios como para quien la usa. Es más una herramienta para los villanos que para los jugadores, y las reglas animan a que así sea.

Por este motivo, se enfatiza la necesidad de hacer único cada objeto o libro, ya que un objeto mágico o una fuente de conocimiento en manos de los jugadores nunca debe verse como algo normal o seguro. Las reglas de estudio de artefactos o libros hacen que dominarlos sea un proceso largo y laborioso... y plagado de sucesos

extraños. La invocación de hechizos tiene asociados terribles costes para los humanos. Por norma general, intentar realizar un hechizo requiere perder varios puntos de cordura y sufrir un drenaje temporal o permanente de las puntuaciones de características, que imponen una tremenda restricción a las capacidades del aspirante a mago. Y si al árbitro no le parece suficiente con esto, puede aplicar reglas opcionales que hacen la magia aún menos fiable. Esto supone que los personajes a cargo de los recursos mágicos del grupo ven cómo su expectativa de vida cuerda se reduce sensiblemente.

MITOS SOBRE LOS MITOS DE CTHULHU

La descripción de los mitos de Cthulhu que se hace en este libro sigue un enfoque distinto al habitual. Para los autores, los mitos son una forma de expresar algunas ideas sobre nuestra irrelevancia y nuestra incapacidad para comprender la verdad sobre el universo. Por eso no se intenta simplemente presentar una jerarquía sistematizada de dioses, primigenios y razas servidoras que catalogue los seres que aparecen en los relatos. La estructura de los mitos se presenta como un intento humano de dar sentido a algo que no lo tiene; las cosas no tienen por qué tener ningún sentido, y por eso se presentan versiones contradictorias de todo lo que habitualmente se cree saber.

¿CUÁNTOS PX NOS DARÁN POR ÉSTE?

El libro proporciona conversiones al sistema D20 de las características de las principales razas, primigenios y dioses de los mitos. Como era de esperar, sus poderes rozan lo espeluznante en muchos casos, y hasta el humilde profundo es capaz de dar buena cuenta de un grupo de aventureros desprevenido. Al leer las descripciones, uno no puede evitar pensar lo bien que quedarían en una campaña de D&D algunos de nuestros monstruos favoritos. De hecho algunos, como el Gusano Que Camina, están pidiendo una aventura a gritos... y en los apéndices hay un capítulo sobre campañas lovecraftianas en D&D, qué coincidencia. Un detalle más: hay un par de criaturas (el Shantak e Y'Golonac) que son mencionadas en el texto y que incluso aparecen en las ilustraciones, pero que no entran por consideraciones de espacio. Pueden descargarse desde la página web de Wizards, junto con la ficha de personaje y algún otro material.

AVENTURAS Y CAMPAÑAS

Los capítulos de dirección y creación de aventuras dejan muy claro por qué el suplemento *Delta Green* es tan bueno: porque los tipos que lo crearon saben lo que hace falta para escribir y contar una buena historia. Y en este libro te lo explican, paso a paso. He leído muchos capítulos de este estilo, y éste es de los mejores. No creo que me hubiera comprado el libro sólo por él, pero de verdad que merece la pena.

Con todo, mi capítulo favorito del juego quizás sea el de ambientaciones. Dividen la era contemporánea en periodos que abarcan desde 1890 hasta nuestros días, cada uno con su propio estilo, como la era del Jazz (1920-1929) o la Guerra Fría (1950-1959) y los cruzan con los diversos subgéneros de juego que habitualmente se eligen en *La llamada de Cthulhu*: Investigadores Privados, en el que los personajes trabajan para alguna organización dedicada a resolver misterios, o la Tierra de Lovecraft, en el que los personajes son residentes de la Nueva Inglaterra de Arkham, Dunwich, e Innsmouth, pasando por Placas y Secretos, en los que los personajes son agentes del gobierno en lucha contra los mitos (¿he mencionado ya *Delta Green*?). Este enfoque proporciona decenas de ideas para aventuras a todo lo largo y ancho del periodo abarcado.

Hacer que cualquier suceso de un relato de Lovecraft se convierta en una fuente de la que extraer una nueva aventura con sólo añadirle un nuevo giro es algo que me encantó cuando lo vi en *Delta Green*, y aquí lo utilizan con éxito una y otra vez, haciendo que uno termine de leer muriéndose de ganas de jugar. Los mitos parecen una fuente de ideas inagotable cuando se ven con esta óptica. Por si os parece poco, una exhaustiva bibliografía incluida en los anexos proporciona muchas más fuentes de inspiración para que podáis desarrollar este método por vuestra cuenta. *La llamada de Cthulhu* es uno de esos juegos en los que conocer el material en que se basa es prácticamente obligatorio.

...logra una buena adaptación, aunque no puede evitar cierto sesgo hacia el heroísmo y hacia la acción pulp que se manifiesta aquí y allá.

LA CASA CORBITT

Pues no, si empiezas a jugar a *Cthulhu* con este libro no dispondrás de este mítico escenario. A cambio tendrás dos aventuras, una ambientada en un cine, y otra en un hospital, en la que se ponen en práctica los principios de diseño de aventuras explicados anteriormente. Intensas, entretenidas, y muy fáciles de preparar por la cantidad de apoyo disponible para el árbitro. Si tus jugadores conocen el sistema D20, empezarán a jugar en muy poco tiempo, y si no es así tardaréis media hora más.

Y no te preocupes por conseguir más aventuras. El sistema de conversión incluido en los apéndices hará que con un poco de trabajo puedas reutilizar todo tu material de Chaosium.

ENTONCES, ¿ME LO COMPRO?

La llamada de *Cthulhu D20* es un buen juego, sólido y con numerosos puntos positivos. Coge la característica ambientación de *La llamada de Cthulhu* y logra una buena adaptación, aunque no puede evitar cierto sesgo hacia el heroísmo y hacia la acción pulp que se manifiesta aquí y allá. Algunas reglas opcionales permiten acentuar aún más este sesgo, permitiendo a los jugadores conservar sus personajes algo más de tiempo y hacer frente con mayor seguridad a las amenazas humanas de los mitos. Ahora bien, cuando los monstruos, la magia, la locura y las armas de gran calibre salen a relucir, los personajes siguen siendo tan frágiles como de costumbre.

Además, valoro enormemente el esfuerzo de buscar un enfoque nuevo a los mitos, en lugar de limitarse a hacer un corta-pegar de los apartados de ambientación de los libros de Chaosium. Es difícil aportar algo nuevo con dos décadas de material publicado a tus espaldas; aún así lo intentan y, en mi opinión al menos, lo consiguen. Si su objetivo era probar que el sistema D20 puede aplicarse con éxito a un juego completamente distinto, creo que lo han logrado, y de una forma notable.

Si ya eres un fan acérrimo del juego de Chaosium y lo tienes todo, entonces probablemente no se justifique la compra de esta edición, salvo que por algún motivo quieras jugar con sistema D20 o que, como yo, seas un completista incapaz de resistirse a una nueva edición. Con todo, hay ciertos guiños que sólo se disfrutaban cuando conoces el material de Chaosium. Nuestro entrañable Harvey Walters sigue saliendo en algunos ejemplos, y podemos reconocer a villanos y PNJs de algunas conocidas aventuras que aparecen aquí y allá. Si eres un novato tanto en *Cthulhu* como en D20, este libro puede hacerse un poco cuesta arriba a ratos. Tal vez deberías leer primero algún relato de Lovecraft (como el ya mencionado *La llamada de Cthulhu*), comenzar luego el libro por el capítulo sobre los mitos y por último, leer las reglas, que tampoco son tan complejas. Basta con recordar que mucho es opcional, y que es mejor ir introduciendo la complejidad poco a poco. Y finalmente, si no conoces *Cthulhu* pero sí D20, adelante, ve a por él. Al igual que en el caso anterior, te recomiendo que leas primero algún relato y que luego vayas a por el manual. Las reglas no te supondrán ninguna dificultad, y descubrirás una gran ambientación; incluso si no te convence, te abrirá las puertas para crear una excelente campaña de fantasía oscura.

Y recordad, en su casa de R'lyeh, Cthulhu muerto aguarda soñando...

cesar uiteri

¿ES APROPIADO USAR EL SISTEMA D20 EN JUEGOS DISTINTOS DE D&D?



A favor

Si las consolas de videojuegos tienen más éxito que los juegos de rol es principalmente por su inmediatez. Pones el CD, enciendes la máquina, y en menos de un minuto ya estás dando tortas. Sin embargo, cuando compras un juego de rol nuevo, tienes que leer su ambientación y aprenderse su mecánica de reglas y, reconozcámoslo, muchas veces nos invade la pereza, y tardamos meses en empezar a jugar. Aunque no es una panacea universal para los problemas del mundo del rol, el sistema D20 alivia bastante este problema. Digamos que diriges *D&D*, y que ahora te apetece dirigir *7º Mar*; ¿cómo te es más fácil introducir a tus jugadores en este mundo?, ¿obligándoles a aprender un sistema de juego nuevo, o utilizando la adaptación al sistema D20, que ya conocéis todos? Y no me contéis niñadas de "el Microsoft de los juegos de rol", o de "monopolios del rol". Nadie obliga a una empresa a editar sus juegos con sistema D20, y si lo hacen es por una sencilla razón: les hace ganar dinero, con el que potenciar sus nuevos lanzamientos y sus propios sistemas de reglas. Es cierto que el sistema de un juego le da carácter y está preparado para resolver aspectos concretos de su desarrollo, pero nadie compra un juego por sus reglas. Y los sistemas de reglas de la mayoría de juegos son, desgraciadamente, peores que el sistema D20. El mestizaje de sistemas significa pluralidad, y nuevas opciones, por no hablar de lo que ayuda a crear ambientaciones propias en las que coger una dote de aquí, una clase de prestigio de allí, y unirlo todo en ese mundo en el que siempre soñaste jugar, sin tener que preocuparte por las reglas, o por la compatibilidad de los diferentes elementos de tu succulento pastiche. En última instancia, para nosotros, para los jugadores, que muchos juegos tengan una versión D20 equivale a más productos entre los que elegir aquel en el que te vas a gastar tu escaso dinero. Escucharé a esos iluminados agoreros que se quejan del sistema D20 por razones desconocidas (aparte de la mera pose snob), cuando me demuestren qué tiene de malo el que haya más libros en las estanterías de mi librería especializada preferida.

jose padilla



En contra

Es muy triste que tenga que escribir sobre esto. Y lo es porque espero que cualquiera que se digne llamarse aficionado a los juegos de rol se haya dado cuenta de ello. El sistema d20 es una trampa. Una trampa para normalizar nuestra imaginación. Para poner límites a la creatividad. Y para convertir a los jugadores de rol en unos consumistas vagos. ¡Qué bonito! Ahora podremos jugar a cualquier cosa con el mismo sistema... Bueno, pues eso no es nada nuevo, creo yo. Ya existen cosas como GURPS, Fuzion, Fudge y otros reglamentos con pretensiones que al final quedan igualmente descafeinados. Wizards editará en breve *D20 Modern* con lo que se completa el círculo y se desvela la verdad. Estos señores nos han sabido vender estupendamente su sistema genérico, gracias a los alardes de novedad revolucionaria, el marketing que proporciona el dinero y el imprescindible empuje del *Dungeons & Dragons*. Y hemos picado como capullos. Ningún reglamento genérico puede cubrir de una forma suficientemente enriquecedora todas las vertientes de todas las ambientaciones imaginables, a no ser que la ambientación sea difusa y nada original. ¿Y quién quiere jugar así?

jorge romero

reinos de Kalamar

Las Cajas

Si había algo que realmente me gustaba, eso eran las cajas. Veréis, cuando el viejo D&D llevaba la «A» de *Advanced*, había muchas cosas por las cuales el aficionado tenía que pasar por el aro. Por lo pronto, era el único juego de rol donde te vendían dos libros que realmente podían resumirse en uno y que encima no incluían una misera hoja de personaje, y la gente transigía; era un juego que te vendía el compendio de monstruos en farragosas e incómodas carpetas de fichas, sin que nadie supiera por qué se había hecho de ese modo ni que función tenían, y la gente transigía; era un juego con un nefasto sistema de habilidades (perdón, pericias) y en el que cualquier DM que se preciara poseía un cuadernito repleto de reglas de la casa que permitieran darle más variedad al sistema, y la gente transigía.

¿Y todo eso por qué? Porque era un juego clásico, adictivo, una especie de bautismo de fuego en el mundo del rol, algo a lo que había que jugar al menos una vez. Era, en definitiva, el *Dungeons & Dragons*. Pero también, creo yo, era por las cajas. En inglés se llamaban *boxed sets*, pero aquí eran las cajas o, en su defecto, las cajas de universo. Las abrías y tenías realmente todo un mundo en el que meter a tus aguerridos

¿Cómo podían esperar ser tan detallados en un libro como en las antiguas cajas, en las que se incluía un libro de información y otro de reglas? ... ¿Qué iba a ser la grandeza y minuciosidad que destilaban, si iba a estar todo embutido en un sólo libro?

personajes, mapas desplegable a todo color, una historia detallada de cada ciudad, bosque, páramo o desierto que encontraras en el mapa, y las reglas suficientes para desenvolverte en él sin tener que llevarte las manos a la cabeza desesperadamente. En vida -la de Zinco, no la mía- sólo tuve la oportunidad de adquirir la caja de los Reinos Olvidados, pero afortunadamente pude atisbar lo que escondía la caja de Dark Sun y la de Dragonlance. Y en esos tres casos, los ojos me hacían chiribitas. Por aquel entonces, no había nada que superara a esas cajas, porque eran las cosas que daban chicha al juego. Chicha de la buena.

Así que imaginad mi cara cuando me enteré de que eso de las cajas se ha olvidado y que los entornos de campaña se iban a publicar... ¡en libros! ¿Cómo podían esperar ser tan detallados en un libro como en las antiguas cajas, en las que se incluía un libro de información y otro de reglas? ¿Dónde pensaban meter los enormes mapas? ¿Qué iba a ser de la grandeza y minuciosidad que destilaban, si iba a estar todo embutido en un sólo libro? Por fortuna, mis dudas fueron resueltas satisfactoriamente. Salvo contadas excepciones en las que has de comprarte un cuantioso número de libros para tener un entorno de campaña con un mínimo de decencia, estos libros cumplen perfectamente lo que se espera de ellos. Y así, para acabar de una vez este prólogo y empezar a hablar de los Reinos de Kálamar -que, al fin y al cabo, es a lo que hemos venido-, puedo decir que este nuevo mundo con el sellito de oficialidad de *Dungeons & Dragons* no desmerece en absoluto a esas viejas cajas. Porque si algo tiene *Reinos de Kálamar* es información a raudales. Toneladas y toneladas de información acerca del continente de Tellene, desde la localización más diminuta hasta un mapa con las constelaciones estelares, pasando por una descripción de las razas y culturas predominantes, como por las numerosas deidades que regentan esta parcela de universo. En lo que concierne a datos, a este libro no le falta de nada.

Tellene

Pero empecemos por el principio: cuando abrimos el libro, nos encontramos con un primer capítulo que nos cuenta la historia de cómo los humanos migraron desde una isla al sur del continente y se extendieron por toda la faz de Tellene, y de cómo fueron formándose sus diferentes culturas, a la par que con las otras razas semihumanas que ya poblaban esas tierras. Acompaña a esta breve historia una completa descripción de cada cultura: los fhokki, los brandovios, los kalamaranos, y un montón más, no se salvan de este singular despiece, que va aderezado con unos bonitos dibujos que nos muestran cómo es un ejemplar, tanto femenino como masculino, de cada cultura.

¿Por qué es necesario comprarse un nuevo libro para dar vida al que ya tienes?
Personalmente, me siento un poco defraudado con esto.

Ya en este primer capítulo nos damos de frente con el que es el leitmotiv de los *Reinos de Kálamar*: la coherencia. Este entorno de campaña fue diseñado tratando de no incurrir en lo irracional y de enseñarnos un mundo medieval que no esté carente de lógica. Esto es un paso arriesgado, ya que suele ser bastante difícil, si no imposible, conjugar algo así con un mundo de fantasía y magia. Sin embargo, los chicos de Kenzer logran saltar este obstáculo consiguiendo que nos creamos la manera en que Kálamar llegó a formar su vasto imperio, o que no encontremos situaciones geográficas inusuales como desiertos compartiendo espacio con glaciares (y que me disculpen los aficionados a *Forgotten Realms* por este pequeño chiste). Como veremos en los siguientes capítulos, se nos cuenta la historia y la manera de vivir cada nación sin que haya destellos de duda ni fantasiosidad exagerada. Incluso nos parece lógica la coexistencia de los grantrasgos (y los semigrantrasgos, una nueva raza para tus PJs), con el resto de razas inteligentes.

El grueso del libro se afana precisamente en contarlo todo de todo. Como ya dijimos antes, no existe bosquecillo perdido ni pantano minúsculo que no cuente como mínimo con un grueso párrafo de exhaustiva descripción. Las ciudades se detallan al máximo, incluyendo un apartado de curiosidades que se convierte rápidamente en una extensa fuente de aventuras en manos del DM menos avezado. Los últimos capítulos completan el libro con una sólida información de las divinidades de Tellene, las constelaciones y los diferentes alfabetos de cada raza o cultura existente, y se finaliza con una serie de tablas de referencia que te ayudarán a encontrar a ese correo PNJ o esa ciudad tras la que llevas horas escarbando en el mapa. No le falta de nada. Bueno, eso realmente es un decir.

A COMPRAR LIBROS

Me explico: nos encontramos delante de lo que se supone es el libro básico definitivo para saber todo lo que se cuece en Tellene y poder montar largas campañas en él. Supuestamente, no debería hacer falta más que este enorme libro y los libros básicos de *D&D* para ponerte en faena de una vez. Pues no. Desgraciadamente, si quieres hacer funcional un universo como éste, has de esperar a comprarte el *Manual del Jugador de los Reinos de Kálamar*, que es donde se incluyen todas las reglas y todo el material de juego necesario para poder sumergir a tus jugadores en Tellene. Personalmente, me siento un poco defraudado con esto. ¿Por qué es necesario comprarse un nuevo libro para dar vida al que ya tienes? ¿Tantas son las reglas como para necesitar un nuevo suplemento? Señores, estamos hablando de 270 páginas de manual en las que, como mucho, hay intercaladas algunas reglas sobre nuevas armaduras o algún nuevo conjuro. ¿Era tan difícil insertarlas en el mismo libro, por mucho que el contenido se agrandase y hubiera que aumentar el manual de precio? Porque es muy de agradecer que el entorno de campaña cueste treinta euros, pero yo hubiera pagado gustoso diez euros más por recibir aunque fuera unas pocas reglas de creación de personajes, o sobre clases de prestigio o nuevas dotes. En la manera en que lo están haciendo, sin embargo, tendré que pagar bastante más que eso, y sinceramente, dudo que el nuevo manual compense el gasto.

Bienvenido a Toledo

Y ahora pasemos a otras cosas de menor importancia pero que siempre se merecen ese punto de consideración. Prosigamos, por ejemplo, con las ilustraciones. ¿Qué podríamos decir sobre las ilustraciones? Principalmente, que son lo que más cojea dentro de este bonito manual. Si bien los mapas son concisos y detallados sin llegar a ser mareantes (aunque un poco más de dedicación hubiera sido genial), las diversas ilustraciones que pueblan el libro no alcanzan en su mayoría más que un aprobado ramplón (y estoy hablando de la edición americana, luego pasaremos a los chicos de La Factoría). La verdad es que podrían haber cuidado más el detalle de muchas de ellas, ya que desmerecen un poco la impresión total que da el libro. Pero lo peor de las ilustraciones no está en la falta de detalle. Todo lo contrario, hay algunas, en concreto las que tratan de formar una imagen de las ciudades de Tellene, que pecan de excesivo detalle, tan excesivo que no es difícil relacionarlas con ciudades o monumentos españoles. Por poner un par de ejemplos, puedes encontrarte con una excelente vista panorámica de la ciudad de Bet Kálamar, que curiosamente es clavadita a la ciudad de Toledo. Y si sigues un poco más hacia delante, puedes contemplar esa vista interior de la Mezquita de Córdoba que tienen casi todos los libros de Historia del Arte de nuestro país. Aunque no deja de llenar de orgullo que hayan elegido España como fuente de inspiración de las ilustraciones del manual, y como ejemplo de lo que son las ciudades y la arquitectura de los diversos puntos de Tellene, sí es cierto que podrían haber retocado las imágenes o no haberlas plasmado tan detalladamente. Con ellas se sigue notando la intención de Kenzer & Co. de enseñarnos un mundo sólido, coherente y puramente medieval, pero tanta precisión y acercamiento al mundo medieval real pueden provocar una desconexión total con lo que se espera transmitir.

Mucho detalle

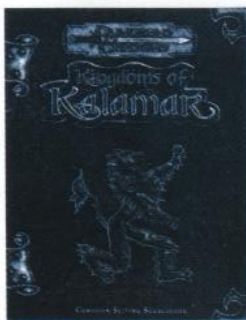
Y ya, dejando atrás el tema de las ilustraciones, pasemos a lo que verdaderamente llama la atención en los *Reinos de Kálamar*. Ya hemos dicho que éste es un entorno de campaña motivado por la tendencia a presentar un mundo que podamos creernos aun estando poblado por dragones y gente que lanza bolas de fuego. Todo el libro está plagado de información suficiente como para saber de qué subsiste tal o cual país o sus principales vías comerciales, pero lo que completa esta sensación de realismo medieval son los detalles. Detalles como lo que ya dijimos previamente del mapa de constelaciones, o que las divinidades se nos presenten en sus títulos más conocidos, pero contándonos el nombre que reciben en cada diferente raza (así, la Madre de los Elementos, deidad neutral, es conocida por los brandobios como Elandril, mientras que los kalamaranos le otorgan el nombre de Lisar). Por otra parte, cuando se nos describen los diferentes templos que hay en cada ciudad, no se nos dice "hay un templo para tal dios, pero el más adorado es éste", sino que se nos hace saber mediante el nombre de cada culto o sociedad religiosa establecidos en esa ciudad.



Además, si te dedicas a hojear el libro, descubrirás a menudo lo que parecen ser dibujos del mapa de una ciudad, pero que en realidad están descritos como "interpretación de un cartógrafo", por no hablar del capítulo dedicado a la nomenclatura de cada especie, su vocabulario, la influencia de cada lenguaje, la manera de hablarlo y de escribirlo... todo esto puede parecer demasiado freak y quizá alguno piense que tiene poca o ninguna importancia, pero creedme: una vez lo lees, lo pruebas, y lo pones en práctica, Kálamar deja de ser una excusa en la que poner a tus personajes a saquear dungeons para pasar a convertirse en un mundo lleno de posibilidades. Y dejando aparte toda esta revisión del libro ¿Qué es lo que tiene que ofrecer el mundo de los *Reinos de Kálamar*? ¿Cuánto de original hay en él? ¿Hasta cuándo podremos jugar sin aburrirnos? La respuesta a estas tres preguntas podría resumirse en una sola palabra. Mucho. Puedes combatir contra los esclavistas de la teocracia de Pel Brolenon, o recorrer los caminos del vasto imperio de Kálamar ganándote una leyenda entre el resto de los aventureros. Puedes viajar a la Ciudad de los Ladrones, o alistarte en el conflicto bélico de Pekal y Tokis, o ayudar a los Reinos Jóvenes en su eterna lucha contra el reino grantrasgo de Norga-Krangel. La isla de Svímohzia ofrece también riesgos y diversión, y el norte poblado por los bárbaros fhokki y los nómadas dejy es una fuente interminable de aventuras. Puede que *Reinos de Kálamar* no ofrezca una vuelta de tuerca a los convencionalismos de la fantasía épica que tan manidos están, pero a buen seguro sabe conjugarlos para que encontremos diversión a raudales. Éste es un mundo sólido, donde los buenos son buenos y los malos son malos a más no poder. Donde los enanos y los gnomos excavan las montañas y los elfos se refugian en los bosques, mientras los medianos conviven alegremente con los humanos. Donde extrañas sociedades secretas operan en nombre de su dios o de sus excéntricas causas, bajo unas ciudades repletas de colorido. No es un mundo diseñado para que te lleses las manos a la cabeza y digas "¡Dios mío! ¡Estos tipos son unos visionarios!" sino para que te lo pases genial en un mundo clásico sin fisuras ni incongruencias.

El mapa

Pero si verdaderamente queréis disfrutar de este libro, he de confesar muy apesadumbradamente que os merecerá más la pena adquirir la edición original. Puede que el precio sea mayor al ser un producto de importación, pero creedme cuando os digo que a los que os importa y agradecéis una edición y maquetación cuidada os compensará más el original. Y lo digo muy a pesar mío porque al fin y al cabo se supone que esto del rol en nuestro país es algo que queremos que avance, pero con cosas como ésta las dudas acerca del futuro de esta afición en España no hacen más que acrecentarse. A lo mejor tampoco hay que ponerse tan derrotista, pero es que el que aquí suscribe ya empieza a hartarse de la poca dedicación que algunas editoriales dan a material tan bueno como éste. La edición original incluye una buena parte de las ilustraciones a color, y todo el libro consta de papel satinado, lo cual se ha obviado en la edición española para recurrir al blanco y negro y al papel normal. Me reitero en el hecho de que no me importaría pagar algo más de dinero por el manual si éste fuera editado sin fijarse tanto en el precio y más en la calidad de dicho manual. Y ya no es sólo el hecho de que hayan ignorado el color, el



Reinos de Kálamar

Dungeons & Dragons

La Factoría de Ideas

cubierta color cartóné

interior 272 páginas b/n

8 páginas color + mapa

satinado y hayan preferido volver a poner el tipo de letra estándar usado en el 90% de productos de La Factoría (aunque esto último llega a ser un mal menor). No, todo esto puede aceptarse de una manera más o menos plausible, pero lo que en mi opinión no puede permitirse es lo que han hecho con los mapas. En la edición americana, contamos con dos mapas enormes, que detallan respectivamente y a todo color la parte oriental y occidental de Tellene, amén de una plantilla hexagonada transparente para poder ayudar a medir las distancias. Y sin embargo, la edición española nos vende un folio satinado menor que un A3, en el que se ha incluido la plantilla hexagonada, y que pretende hacer las veces de mapa. Por supuesto, la definición se pierde y casi es preferible consultar los mapas del libro o incluso la reproducción que aparece en el interior de la portada y la contraportada. Puede que hayan escogido este método para que el mapa sea más manejable, pero para mí es algo que le quita puntos, y muchos, a la edición española en contraposición con la americana. Y es que además han hecho una cosa extraña con los mapas del interior del libro. En ambas ediciones cada capítulo de cada nación incorpora en la página de presentación una sección de mapa centrada en esa región. En la americana

estos mapas venían a color, pero parece que en la española, al no tener las páginas satinadas, han preferido editarlas en blanco y negro, con un apéndice al final del libro que incluye las mismas láminas a color. La pregunta es: ¿Por qué? Un servidor tiene conocimiento de otros juegos editados por La Factoría en los que se han incluido láminas a color intercaladas en el libro, y que no han supuesto ningún problema. De nuevo, podemos aducirlo a la búsqueda de una mayor funcionalidad y facilidad de manejo, pero supongo que si hubieran puesto mayor dedicación al mapa general, no habría hecho falta este lío de láminas.

PICAROS O BRIBONES

Por otra parte, la traducción es un apartado que debo elogiar. Cuidada, precisa y muy correcta. En esto no hay nada que reprochar a los señores de La Factoría. Todo lo más, y aunque dentro de la enormidad del libro casi no se nota, habría que mencionar un par de detalles en cuanto al glosario oficial de d20, que si no se sigue (y algunos términos no lo hacen) puede dar lugar a errores o a confusiones. De todas formas, me mantengo en mis trece: si alguien tiene facilidad con el idioma del bardo inmortal y otorga una importancia más que circunstancial a lo que supone la maquetación y el diseño, no puedo menos que recomendarle la edición americana.

A disfrutarlo

En cualquier caso, hay algo seguro, y es que Kálamar va a tener mucho que ofrecer de aquí en adelante. Sólo hace falta darle un voto de confianza y no tardará en convertirse en un mundo clásico para este inmortal *Dungeons & Dragons*, digno de codearse con otros universos míticos como los Reinos Olvidados o Greyhawk. Pero eso, como siempre, y que es lo que hace fantástico el dedicarse a esta afición, sólo podréis decidirlo vosotros cuando, como reza la contraportada, sintáis la grava entre los dientes, notéis la sangre en vuestra boca y oláis los laureles del éxito. Disfrutadlo. Un servidor ya lo está haciendo.

adrian daine



entrevista con el
reverendo

john
tynes

John Tynes disfrutó de unas vacaciones por Europa para descansar de la intensa elaboración de *Cthulhu D20*. Por supuesto, pasó por España y por suerte pudimos disfrutar de su compañía unos días. Esta entrevista es el resultado de una charla de más de tres horas con John de la que, por cuestiones de volumen, hemos seleccionado los bloques de conversación relacionados con los temas que creemos más interesantes para los lectores de *RPG magazine*.

Cthulhu, Cthulhu, Cthulhu y Cthulhu

RPG: ¿Cuál fue el primer relato de Lovecraft que leíste, y por qué te decidiste por *La llamada de Cthulhu* para hacer juegos?

John Tynes: Mi primer encuentro con Lovecraft fue cuando tenía unos trece años, creo. Mis padres leían mucho a Lovecraft, y leían mucha ciencia-ficción y fantasía en general. La película preferida de mi madre era *Aliens*, hasta que salió *Terminator 2*. La ha visto más veces que yo. Crecí rodeado de estanterías llenas de libros de Asimov, Bradbury, Ellison, y ese tipo de cosas, en un entorno donde era normal el gusto por la ciencia-ficción. Mis padres estuvieron metidos en una asociación de avistamiento de OVNI's durante un año o así, y yo iba con ellos, y escuchaba a un montón de gente contando historias sobre sucesos extraños, leyendas urbanas, etc. Un día me encontré con un libro de relatos de Lovecraft en una de las estanterías de mis padres; era *El color surgido del espacio y otras historias*. En la portada se veía una fotografía de una calavera cubierta por llamas, y me pareció muy chula. Leí las historias y me gustaron mucho. Se las contaba a mi grupo de boy scouts. (Risas). Sí, fui boy scout. Por otra parte, *Cthulhu* fue el primer juego que vi en el que se planteaba una cosmología, una forma de ver el mundo. En *Cthulhu* no hay un Dios, somos insignificantes, y la vida no tiene sentido. Y los juegos de rol normalmente no tienen eso. Por ejemplo, *Shadowrun*: ¿cuál es la cosmología de *Shadowrun*? Aunque al principio me atrajeran los monstruos, y los cultos, cuando empecé a adentrarme en *Cthulhu* y en los libros de Lovecraft, fue su cosmología la que me enganchó. En un mundo en el que la humanidad está condenada, ¿para qué esforzarse en hacer algo? Y eso es de lo que trata *Cthulhu* para mí; nada importa, jamás ganaremos esta lucha, así que voy a intentar ser la mejor persona posible. Frente a la certeza de que el mundo se va a acabar, voy a responder siendo una persona honrada, siendo valiente e intentando que el mundo mejore desde este mismo momento. No puedo cambiar la situación global, pero hoy voy a hacer esto. *La llamada de Cthulhu* es un juego sobre el heroísmo, aunque eso no sea obvio al principio. Habrá quien diga que *D&D* también trata sobre el heroísmo, pero más bien es un juego cuyo fin es hacer que tu personaje sea cada vez más poderoso. No es difícil ser un héroe en un mundo que está construido para permitir que los personajes se conviertan en héroes. Mucho del trabajo que hice en *Cthulhu D20* estaba dedicado a explicarle muy claramente a los jugadores novatos de *Cthulhu* que ése es un mundo en el que, básicamente, todo es una mierda. El esquema de capítulos está pensado para que el lector se vaya deprimiendo progresivamente con lo malo que es el mundo, y entendiendo que todo es inútil, para plantear después un gran "Pero...": "Pero puedes hacer algo al respecto, puedes ser un héroe...". Por eso *Cthulhu D20* es el último libro que pienso escribir sobre este juego, porque finalmente he dicho todo lo que tenía que decir al respecto.

RPG: ¿Pero crees que todavía pueden hacerse cosas interesantes?

JT: Creé *Pagan* cuando tenía diecinueve años, y toda mi vida adulta he estado haciendo básicamente lo mismo: *Cthulhu*, *Cthulhu*, *Cthulhu*, y *Cthulhu*. Creo que lo conozco demasiado bien, y ya nada relacionado con este juego me sorprende. Mi problema es que hay un puñado de problemas

que se plantean cuando escribes algo para *Cthulhu*, como la forma de desarrollar un módulo o una campaña, o de explicar cómo cambian y evolucionan con el tiempo los personajes, y creo que en Pagan los resolvimos bastante bien, así que ya no me interesan. El problema de unir en un mismo grupo a personajes tan diferentes como un profesor de universidad, un anarquista, un soldado, y un pescador, por ejemplo, lo resolví en *Golden Dawn* y en *Delta Green*. También pienso que resolvimos el problema de la linealidad de las aventuras, haciéndolas como creo que deben hacerse, que es usando un concepto que yo llamo "paisaje narrativo". En los juegos de ordenador como *Doom* o *Quake*, hay monstruos, trampas, armas, pero puedes moverte libremente por todo el nivel, básicamente. Los módulos de *Cthulhu* eran iguales, pero en vez de monstruos había sectarios, en vez de armas había lugares donde investigar, etc, es decir, eran muy lineales; tenías que pasar de A a B y de B a C, y para pasar de un punto a otro tenías que hacer tiradas de *Descubrir*. Eran cuentos cortos escritos en forma de módulos. Daban por hecho que todo se desarrollaría tal como se había planeado, en el orden en el que se había planeado. Lo que hicimos en los módulos de Pagan fue describir una situación inicial, una serie de personajes relacionados, con sus objetivos comunes y particulares, en vez de plantear un orden del día para los personajes jugadores, según el cual tenían que hacer esto y aquello, y tenía que pasarles aquello y lo otro. Los PNJs, por ejemplo, están descritos diciendo únicamente lo que saben, cómo son, y cuáles son sus objetivos, pero no se dice "Tal día se encuentra con los personajes, tal día les prepara una emboscada en tal sitio", y lo que hagan depende únicamente del director de juego. Lo que hicimos fue proporcionarle al director de juego las herramientas necesarias para decidir qué era lo que pasaba según lo que hiciesen los personajes jugadores, y no darle la historia ya hecha. La historia no estaba descrita en el libro, sino que eran el director de juego y los jugadores quienes la creaban. Intentamos que la historia fuese únicamente lo que pasase en cada mesa de juego. Todo esto fue idea principalmente de John H. Crowe III, uno de los escritores de Pagan. Sus escenarios, como *Walker in the Wastes*, por ejemplo, son muy abiertos. Eso no quiere decir que no se puedan encontrar otros métodos de resolver estos problemas, pero una vez que los has resuelto, dejan de tener interés.

Delta Green, el videojuego

RPg: ¿Y qué vas a hacer entonces?

JT: En cuanto a juegos de rol, voy a seguir haciendo *Unknown Armies* durante un tiempo. Me lo sigo pasando bien haciéndolo, y todavía me resulta algo novedoso. Yo creé ese mundo de juego, así que me gusta escribir sobre él. Aparte de eso estoy trabajando mucho para sacar adelante el juego de ordenador de *Delta Green*. Saldrá a finales del año que viene.

RPg: ¿Eres jugador de videojuegos?

JT: Sí. Juego con el PC, con una Playstation, y con una Dreamcast.

RPg: ¿A qué tipo de videojuegos?

JT: A *Jet Grind Radio* y *Jet Set Radio*. Son juegos de monopatines.

RPg: ¿Y a videojuegos de rol?

JT: La verdad es que no mucho. Lo más parecido que he jugado a un juego de rol por ordenador ha sido *Diablo*. Nunca he jugado a *Final Fantasy*, o *Baldur's Gate*, ni nada parecido. A veces también voy a casa de un amigo que tiene varios PCs en red, y juego a *Warcraft*, *Starcraft*, o *Rainbow Six*. También me encanta *Grand Theft Auto 3*, que es increíble, y el *Metal Gear Solid*. Lo acabé. Empecé a jugar la segunda parte, y le dediqué un par de horas, pero tiene una cosa que me parece horrible, y es que cuando le disparas a alguien, y lo matas, se le queda el M-16 sobre el pecho, y aunque te están

diciendo que tienes que encontrar un arma, no puedes coger ese M-16.

RPg: ¿Quién está haciendo el juego?

JT: Lo está haciendo Flying Lab, un pequeño estudio de Seattle. Empezamos a trabajar en el juego a finales del año pasado, y nos va muy bien. El juego es muy divertido... Bueno, es muy divertido hacerlo, el juego todavía no existe como tal. Después de España, iré a Los Angeles para asistir a la convención E3 (la feria anual de profesionales del videojuego más importante de los EE.UU.) y buscar una empresa que quiera sacarlo al mercado.

RPg: ¿Qué tipo de juego es? ¿De acción, de rol, una aventura gráfica? ¿Como *Max Payne*?

JT: No, no hay "Bullet Time". (Risas). Es un juego táctico, basado en escuadras, y también tiene algo de investigación. Como *X-Com* o *UFO*, algo parecido. El jugador ocupa el lugar de Alphonse (nombre en clave del director de *Delta Green*), así que es el líder de la conspiración, y debe enviar a los agentes, que andan por un mapa parecido al del *Diablo*, a hacer el trabajo de campo. Las escuadras poseen una especie de I.A., así que puedes darles la orden de tomar una habitación, y ellos solos van hacia la puerta en posición de combate, entran en ella, se esconden, y todo eso. Así que no tienes que estar dando órdenes de "Anda", "Gírate", "Usa el arma", etc.

RPg: Cuéntanos algo sobre *Delta Green D20*.

JT: Lo que quiero hacer con *Delta Green D20* es muy simple; es *Delta Green* con características de Sistema D20 para los PNJs, pero usando el mismo texto. No es un nuevo juego, es el libro de referencia para usar el Sistema D20 con *Delta Green*.

RPg: ¿Qué impresión te han dado los libros de rol españoles que has podido ver en tu visita?

JT: Bueno, la verdad es que se hacen impresiones muy buenas en Europa. Algunos libros tienen páginas satinadas, y eso resulta muy caro de hacer en los EE.UU. Los libros de rol en Europa en general tienen un aspecto mucho mejor.

RPg: ¿Y qué te parece la edición española de tus juegos?

JT: Bueno, hoy he visto los libros de *Delta Green* en español por primera vez. Y... (en este momento John Tynes pidió que se detuviera momentáneamente la grabadora, por lo que sus palabras no pueden ser transcritas a estas páginas). Lo que más me gusta es que se respeta la maquetación, aunque me ha dado un poco de rabia cuando los he visto de nuevo en español, porque ahora maqueto mucho mejor. La segunda edición de *Unknown Armies* es mucho mejor. Respecto a que se partiese el libro original de *Delta Green* en dos libros diferentes en la edición española...(John Tynes volvió a pedir que se detuviera la grabadora).

El Club de los Adeptos

RPg: ¿Cómo definirías *Unknown Armies*?

JT: *Unknown Armies* es una serie de filtros a través de los cuales ver el mundo. Cada filtro es una escuela de magia, una creencia, una ideología, y puedes ver el mundo a través de ellos para entender cómo son las personas que tienen ese filtro en la vida, e incluso jugar con una de ellas. El mundo es el nuestro, y los extremos a los que llega el comportamiento humano en él, son los que podemos ver en nuestra vida diaria. Pero en *Unknown Armies* se da a los jugadores la oportunidad de ver desde dentro por qué se hacen esas cosas, por qué alguien se emborracha todos los días de su vida... Pues porque hace que te sientas bien. Pero al mismo tiempo también explica por qué vivir así es una desgracia: porque te sucede esto y lo otro. La segunda lectura de *Unknown Armies* es que este juego trata sobre el mundo que te rodea y sobre tomar una postura de responsabilidad con respecto a tu papel en él. Ésa es la idea.

pero ya no trabajo

para ella; me harté de Cthulhu, y tuve que dejarlo.

Editores Paganos

RPG: ¿Has tenido alguna vez problemas con los contenidos de tus libros, o los libros de Pagan Publishing?

JT: Bueno, todo lo que pensábamos que nos iba a traer problemas pasó desapercibido, y viceversa. Tuvimos un problema en las Gen Con un año, cuando todavía las organizaba TSR. Había un póster grande con una ilustración un tanto explícita en nuestro stand, y nos dijeron que teníamos que quitarla, así que lo que hicimos fue ir a una fotocopistería que tenía ordenadores y eso, y encargamos pegatinas que decían "Censurado", y con ellas tapamos la parte delicada de la ilustración. Y la verdad es que nos vino muy bien porque atrajo a mucha gente al stand para preguntar por el tema. Sin embargo, para las siguientes Gen Con publicamos un módulo que se llamaba *The Devil's Children*, en el que los personajes acababan firmando un pacto con el diablo, y con el que pensamos que íbamos a escandalizar a todo el mundo, y nadie habló del tema.

RPG: ¿Qué va a sacar Pagan Publishing próximamente?

JT: La verdad es que yo hago muy pocas cosas para Pagan Publishing. Pagan está dirigida por un amigo mío, Scott Glancy; Scott es coautor de *Delta Green*, y mi compañero de piso, porque vivimos en la misma casa. Hace ya varios años que Scott dirige Pagan, mientras que yo me he dedicado a la edición, la maquetación, y esas cosas, pero cada vez hago menos. Porque lo cierto es que estoy quemado de *Cthulhu*. He hecho demasiado de *Cthulhu*, y ya no puedo seguir haciendo lo mismo. Así que, probablemente, *Call of Cthulhu D20* sea mi último libro sobre el tema. Al menos en lo que respecta a los juegos de rol. Sigo disfrutando con las historias, las películas, y eso, pero ya no pienso escribir más sobre el juego. Scott se encarga de Pagan, y está desarrollando varios proyectos, y yo me sigo encargando de la página web y de firmar contratos, y ese tipo de cosas. Sigo siendo propietario de Pagan, y es mi empresa, pero ya no trabajo para ella; me harté de *Cthulhu*, y tuve que dejarlo.

Tynes, Stolze y Laws:

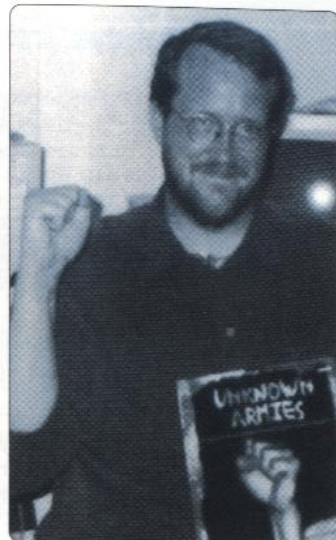
El trío de Al Amarja

RPG: ¿Crees que el Sistema D20 puede funcionar para otras ambientaciones?

JT: Aunque no me he metido a fondo en el estudio de sistemas de juego, creo que con las reglas de *La llamada de Cthulhu* original, por ejemplo, se puede dirigir una partida de cualquier tipo: ciencia-ficción, medieval, etc. Pero el Sistema D20 es demasiado complicado para mí, sobre todo el combate. No es mi tipo de juego.

RPG: Cuéntanos algo sobre *Wizards of the Coast* sin tocar la grabadora.

JT: (Risas). Escribí sobre *Wizards* en una página de internet (www.salon.com). *Wizards* intentó crear una utopía, y falló en todos sus intentos. Era una idea preciosa, pero no funcionó. Ahora es una buena editorial que edita buenos productos.



John Tynes tiene 31 años y vive junto con otros tres miembros de su editorial, Pagan Publishing, en Seattle.

Con esta editorial ha publicado *Delta Green* (una línea de suplementos ambientados en la actualidad para *La llamada de Cthulhu*), numerosos suplementos y aventuras independientes para este juego, y varios números de la revista *The Unspeakable Oath*, dedicada también por completo a *La llamada de Cthulhu* y otros temas relacionados con la obra de Lovecraft. Ha trabajado como freelance para varias editoriales, colaborando en juegos tan diferentes como *Feng Shui*, *Talisman*, *Over the Edge*, el *In Nomine* de Steve Jackson Games y *Call of Cthulhu D20*, y escribiendo sus propios juegos, como *Unknown Armies* o *Puppetland*.

También ha pasado por el sector de los JCC, colaborando en *Magic: The Gathering* y *Shadowfist*. Aparte de esto, dirige *The Outsider*, una empresa de venta por catálogo de obras relacionadas con Lovecraft, y *Armitage House*, una editorial de libros relacionados también con los Mitos de Cthulhu, diseña páginas web para diferentes empresas no relacionadas con los juegos de rol, colabora en el *Lovecraft Film Festival* (un festival de cine dedicado a películas y cortos relacionados con este autor), ha rodado varios cortos, y escrito también numerosos guiones cinematográficos de documentales y obras de ficción.

Ha publicado una novela propia, llamada *The Rules of Engagement*, ambientada en el mundo creado por él y otros en *Delta Green*. En estos momentos está dedicado en exclusiva a la creación del primer videojuego basado en esta serie de suplementos, y ha decidido retirarse de todo lo relacionado con los juegos de rol tradicionales, excepto *Unknown Armies*.

RPG: ¿Qué expectativas tienes de la segunda edición de *Unknown Armies*?

JT: Lo que hemos intentado en la segunda edición es encontrar un público más amplio para el juego. Hacerlo de forma que pueda entenderlo más gente. Con la primera edición, si habías jugado a los juegos adecuados, habías leído los cómics adecuados, y habías visto las películas adecuadas, lo entendías todo de golpe, pero en caso contrario, resultaba un poco incomprensible. El estilo en el que estaba escrita la primera edición no encajaba a veces con el juego, era demasiado directo. La segunda edición está escrita con un estilo parecido al de la voz en off de *El club de la lucha*, de forma muy obsesiva.

RPG: ¿Te gusta le portada de la segunda edición?

JT: Sí. Lo que quería para la portada, y también en cierto sentido para las ilustraciones interiores, era que le mostrase al lector posibilidades de lo que podía ser en *Unknown Armies*. *Shadowrun* es un gran ejemplo; lo ves y dices: "Puedo ser el cyber-elfo, puedo ser el orco de la pistola enorme, puedo ser cualquiera de éstos". Quería que en la portada de la segunda edición de *Unknown Armies* hubiese tres ejemplos de lo que puedes ser: un tío con un M-16, un tío con algo mágico, y una mujer con aspecto de bruja moderna. Cuando alguien ve el libro en la tienda, y ve esos personajes en la portada, puede sentirse identificado con alguno de ellos. Para el diseño tomamos como modelo la portada del cómic *Cages*, de Dave McKean. Nuestra idea era hacer una portada que encajase en la línea Vertigo de DC, porque pensamos que el juego le puede gustar a la gente que lee esos cómics. También cambiamos el logotipo. El texto de la contraportada es mínimo, y dice bastante poco sobre el juego en sí, al contrario que el texto de la contraportada de la primera edición, que detallaba bastante lo que había en el libro. Otra cosa que me gusta mucho de la segunda edición es que todas las escuelas de magia y todos los avatares tienen una ilustración, de forma parecida a los arquetipos de juegos como *Shadowrun* o *Feng Shui*.

RPG: ¿Has seguido entonces en la segunda edición de *Unknown Armies* una distribución de capítulos y una maquetación más comercial, o más práctica?

JT: Bueno, la maquetación sí está pensada para ser más comercial, en el sentido de que la gente vea las ilustraciones y se diga: "Quiero ser como ése". Los arquetipos son como los de *Estadosfera*, conceptos abstractos y simbólicos al estilo Dave McKean. Los adeptos salen siempre haciendo algo, y han sido dibujados para transmitir más intensamente lo que son: gente desquiciada y obsesionada.

RPG: ¿Va a aumentar el ritmo de producción de la línea de *Unknown Armies* con la salida de la segunda edición?

JT: El número de libros que salen para un juego cada año depende directamente de las ventas. Ahora mismo hacemos tres libros de *Unknown Armies* por año, pero sacaremos libros con más frecuencia si las ventas de la segunda edición lo permiten.

RPG: ¿Hubo algún proyecto frustrado en esa época?

JT: Aparte de lo que cuento en ese artículo (*Death to the Minotaur*), hay unas cuantas cosas que comentar. Robin D. Laws, por ejemplo, hizo un juego completo para Wizards que se llamaba algo así como *Danger Island* que nunca llegó a publicarse, y que trataba sobre las luchas entre demonios y diablos en una isla volcánica. No luchaban con espadas, sino con magia, por medio de cartas que representaban los típicos hechizos de las películas de acción fantástica de Hong Kong. Era un juego muy divertido, y cuando Robin D. Laws entró a trabajar en Daedalus, lo acabó convirtiendo en *Feng Shui*.

RPG: ¿Hay una segunda intención en tus textos?

JT: Sí, pero no siempre es algo voluntario, ni está claro cuál va a ser esa segunda intención cuando empiezo a escribir algo, sino que lo voy descubriendo conforme voy avanzando. Cuando terminé *Puppetland* me resultó bastante obvio que el juego trataba sobre la experiencia de ser niño, y de intentar relacionarse con el mundo adulto, un mundo arbitrario que no entiendes. Es un juego sobre la tensión que genera el ser un niño y vivir en un mundo adulto.

RPG: ¿Qué nos puedes contar sobre Greg Stolze?

JT: Greg y yo trabajamos juntos por primera vez en un libro de *Over the Edge*, que se llamaba *The Wildest Dreams*. También estaba en el proyecto Robin D. Laws. Trataba sobre los señores de los sueños de Al Amarja (isla donde se desarrolla la trama de *OtE*). Lo que pasó fue que tanto Robin, como Greg, como yo, contactamos por separado con Jonathan Tweet y John Nephew para proponerles la misma idea, y ellos nos dijeron que lo hiciésemos juntos. Fue bastante raro; yo quería que los señores de los sueños fuesen una gente obsesiva y extraña, parecida a los adeptos de *Unknown Armies*, Greg quería que fuesen una especie de traficantes de drogas, y Robin quería volarlo todo por los aires. Así que todos escribimos lo que quisimos. Fue muy divertido. Nos comunicábamos por e-mail y por medio de alguna llamada telefónica. Después, Greg escribió un suplemento para Pagan que nunca llegó a publicarse, aunque es posible que se publique en el futuro. Se llamaba *The Cult of Transcendence*, y originalmente iba a ser un suplemento para *Delta Green*, cuando todavía ni se había publicado el juego. En su libro se hablaba de un culto que presentaba muchas fachadas diferentes, integradas todas ellas en la vida diaria de los EE.UU., como por ejemplo una especie de AmWay, la empresa piramidal, que recluta a jóvenes brillantes de las universidades norteamericanas. El objetivo del culto es destruir el mundo, no físicamente, sino metafísicamente, convirtiéndonos a todos en sociópatas, y volviendo así al estado primario en el que los dioses primigenios gobernaban el mundo. También tenían a una especie de fraternidad de traficantes de drogas, a una logia masónica, y a un montón de grupos más, que trabajaban para los mismos líderes, por un objetivo común, pero sin conocerse entre ellos. En un principio queríamos meter este libro en el básico de *Delta Green*, pero *DG* empezó a hacerse más y más extenso, y al final resultó imposible hacerlo. Después hicimos *Countdown*, y tampoco pudimos meterlo ahí, así que al final no salió, aunque supongo que algún día lo acabaremos sacando. Greg es un tío muy normal, y muy casero, aunque escriba sobre cosas tan horribles.

El Reverendo en España

RPG: ¿Por qué tus amigos te llaman Rev ("reverendo")?

JT: Bueno, en los EE.UU. el estado no puede determinar si tal o cual organización es una religión o no. No es difícil constituir una religión

legal, y beneficiarte de las exenciones fiscales que reciben las organizaciones religiosas. Así que hay una religión que tiene unos cuarenta años, llamada Universal Light Church (Iglesia de la Luz Universal), que todo lo que hace realmente es ordenar a personas como ministros de su iglesia. Les mandas una postal, o incluso les escribes un e-mail, y automáticamente te conviertes en ministro de la iglesia, de forma totalmente legal. Pero lo único para lo que sirve es para oficiar matrimonios. Yo he casado a varias parejas. Al gobierno le da igual. Así que cuando cumplí los diecinueve años, me hice sacerdote. Metí un pequeño anuncio en el periódico de la universidad que decía "Atención, jóvenes amantes. Soy un sacerdote y os puedo casar. Legal y barato. Llamadme. Reverendo John." (Risas). Se publicó en varios números de ese periódico, y me llamaron varias personas para preguntarme si era una broma. Pero también me llamó una pareja, y los casé. Tenían planeada una gran boda para el año siguiente, pero si se casaban en ese momento, podían recibir una ayuda del gobierno para comprar una casa, así que se querían casar en secreto, y celebrar la verdadera ceremonia al año siguiente. Al final los casé en mi salón. Una firma, y ya estaban casados. Y desde entonces oficio matrimonios. He casado a seis parejas. Y por esto algunos me llaman "Reverendo John".

RPG: Danos los nombres de unas cuantas películas que te parezcan interesantes, y que quizás no sean muy conocidas.

JT: *Alice*, de Jan Svankmajer, que es una versión de *Alicia en el país de las maravillas*. Jan Svankmajer es un realizador de películas de animación Stop Motion checoslovaco. *Stalker*, de Andrei Tarkovsky, un director soviético. Está basada en una novela de Stanislaw Lem, y es una película de ciencia-ficción metafísica. *Carretera perdida* de David Lynch. Al principio pensé que iba a ser una basura, pero en los últimos veinte minutos, cuando el personaje de Bill Pullman vuelve, y están follando frente al coche en mitad del desierto, y todo encaja, me pareció increíble. *Mulholland Drive*, sin embargo, no me gustó. Hay una película japonesa de miedo que se llama *Uzamaki*, que quiere decir espiral en japonés, y que está basada en un manga. Se sitúa en un pequeño pueblo costero, y se parece un poco a *La sombra sobre Innsmouth*. *Uzamaki*, que es simplemente la forma de la espiral, empieza a afectar a la gente, a volverla loca, y a obsesionarla con todo lo que tiene forma de espiral, como los rizos, las lavadoras en marcha, o los caracoles. Es una gran película. También me encanta *The Ring*, que es una de las películas más aterradoras que he visto. *The Ring 0*, que cuenta los orígenes de la historia no me gustó demasiado, pero *The Ring 2* también está muy bien. Hay una serie danesa que me encanta y que se llama *The Kingdom*. Es una especie de *Twin Peaks* que se desarrolla en un hospital habitado por un fantasma. Es muy graciosa, pero también muy aterradora. Tiene unos personajes y unas líneas argumentales muy interesantes, y creo que sería una buena base para una partida de rol. ¡Y bueno, en España han hecho *Nadie conoce a nadie*! (Risas). Al principio parecía interesante, y después me empezó a decepcionar, pero desde luego no me esperaba lo de los dados y las miniaturas. Es muy divertida. *Abre los ojos* y *Los sin nombre* están muy bien.

RPG: ¿Cuándo te vas a venir a vivir a España?

JT: (Risas). No sé. Mi novia quiere pasar seis meses o incluso un año en Europa, y está buscando un sitio donde trabajar. Me están encantando Sevilla y su arquitectura. A los dos nos gusta mucho España, y nos parece más interesante que Inglaterra, Francia, o Alemania. Nos gustaría venir a vivir aquí, en realidad. Yo voy a estar ocupado con el videojuego de *Delta Green* hasta finales del año que viene, probablemente, así que no voy a poder irme de Seattle de momento.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

MONTY PYTHON

Saludos, lector. Lo que tienes entre manos es una verdadera locura no-violenta inspirada en la película homónima del genial sexteto británico Monty Python y, de manera casi imperceptible salvo para los fans más incondicionales, en la genial serie de televisión *Monty Python's Flying Circus* emitida por la BBC en 1968 (distribuida en España por Manga Films). Es muy recomendable que los participantes en este juego de rol en vivo hayan visto al menos una vez la película y que El Señor y los

demás Directores de Juego conozcan con profundidad la cinta y, si fuese posible, la referida serie de televisión para entender bien la mitología y el peculiar sentido del humor Monty Python. Si vas a dirigir Los Caballeros de la Mesa Cuadrada conviene que leas atentamente el texto completo del artículo, así como las fichas que se adjuntan. Si quieres formar parte de esta psicoterapia de grupo como Personaje Principal, vete a dar un garbeo por las otras secciones de RPG o arruinarás tu propia fiesta. Nos vemos luego, colega.

¿DE QUÉ VA TODO ESTO?

Los Caballeros de la Mesa Cuadrada es un concepto bastante innovador de juego de rol en vivo que mezcla muchas ideas en un todo complejo pero muy divertido. A la mecánica tradicional de interpretación habitual en esta modalidad de "roleo", se añade un juego de intercambio de objetos al más puro estilo videoaventura, acciones en el medio físico (combate simulado con espadas acolchadas o periódicos enrollados), actos teatrales con una secuencia predeterminada, fiesta de disfraces convencional, juego de acertijos, concurso memorístico e incluso números musicales en grupo, como veremos más adelante. Procura contar con gente desinhibida e histriónica para que la diversión sea completa. Si vas a ser El Señor o Director de Juego (DJ) es muy recomendable que hayas dirigido o jugado algún vivo para que la acción no te desborde y sepas controlarlo todo adecuadamente.



UNAS POQUITAS REGLAS

• **Atributos.** Las tareas que los personajes pueden realizar (o intentarlo al menos) caen en tres categorías autoexplicativas si, como esperamos, has jugado mucho a rol: Físicos, Sociales y Mentales (como en la serie de Mundo de Tinieblas, acertaste la fuente del plagio). Todo lo que sea mucho más específico, artesanal o no encaje en esas categorías (carpintería, mampostería, fabricación de disfraces, tocar el arpa, rebusar en el estírcol) puedes incluirlo en la cuarta categoría, Miscelánea. Los atributos tienen cinco niveles, del 1 (lamentable) al 5 (excepcional). La media está entre 2 y 3. Todos los personajes tienen diez puntos repartidos entre ellos. Si creas alguno nuevo, sigue esta regla. Es preferible que prime la interpretación sobre las reglas. Siempre que sea posible, no permitas que una simple tirada de Sociales vs. Sociales determine si la perversa Zoot corrompe finalmente al bueno de Sir Galahad. Rolear es mucho más divertido. De todos modos, si tienes algún jugador tímido, puede ser práctico echar mano de estas sencillas reglas.

• **Enfrentamientos entre jugadores.** Si dos personajes tienen alguna clase de enfrentamiento (combate, robo sigiloso, trepar a una torre, lo que sea) deben comparar los atributos que se enfrentan y calcular la diferencia entre ellos. Ese número es el total de repeticiones en una jugada del clásico piedra-papel-tijera a las que tiene derecho el personaje con el atributo más alto. Si son iguales, se juega una sola vez. Es decir, si Launcelot (Físicos 5) quisiera zafarse del abrazo del insistente Príncipe Herbert (Físicos 1), aquél podría repetir hasta cuatro jugadas de P-P-T en el caso de que el cantarín noble le ganase. Los empates se repiten a menos que uno de los jugadores tenga una ventaja notable sobre el otro (una

espada o un hacha frente a unos puños desnudos, Arturo intentando impresionar retóricamente a un campesino). En este caso, el empate cuenta como éxito para el jugador con ventaja. Reserva las jugadas para las situaciones irresolubles de otra manera (luchas, situaciones dudosas o complicadas, carreras). En los combates, la mecánica se repite hasta que uno de los contrincantes se rinda, quede inconsciente o muera. Un personaje sólo puede causar daño una vez por turno, con la excepción de Sir Launcelot e independientemente del número de atacantes que estén hostigándolo. Cada éxito en una tirada de Físicos contra Físicos resta un punto de este atributo al perdedor de ese asalto. El punto perdido sirve para conocer el estado de salud del personaje. Con nivel 0, el personaje cae inconsciente. Si llega a -1, lamentablemente ese personaje morirá y sólo podrá ser resucitado por Tim el Encantador (si los hados son propicios, le apetece y tiene un buen día, claro).

• **Acciones en solitario.** Si un jugador quiere que su personaje haga algo que no implique enfrentamiento con otro jugador, los DJ deben asignar una dificultad a la tarea y pedir que realice una jugada de P-P-T contra ese número. 1 es una acción tan rutinaria y miserable que no merece una tirada. 3 ya es un pequeño reto... dificultad 5 o incluso más es una hazaña sólo al alcance de los más grandes héroes o villanos.

• **Habilidades especiales:** Cada habilidad especial viene explicada al final de las hojas de personajes con estos dones inusuales. Algunas de ellas tienen un número de usos limitados que los DJ deben marcar con rotulador rojo o de otro color destacado en las casillas dispuestas para ese fin.

ENGLAND
932 A.D.



«Hmm... ¿Cuál es vuestro color... favorito?» Viejo de la Escena 24

en cuenta que no está permitido mostrar la ficha a nadie que no sea un DJ y tampoco se puede tomar nota sobre las aficiones ajenas... Para conocer esas peculiaridades hay que respetar la regla Charla Previa. Nadie le cuenta sus secretos a cualquiera, a la primera de cambio. De este modo, se consigue que todos los personajes se conozcan y se relacionen entre sí para que nadie quede al margen. Después de todo, ¡los jugadores tendrán interés en conocer las intimidades de los demás para minimizar las posibilidades de perecer en el Abismo del Peligro Eterno!

DIRECTORES

En este juego, las relaciones entre los jugadores pueden seguir muchos derroteros, pero hay un orden prefijado de situaciones con las que deben interactuar para salir bien parados de esta aventura. El Señor, DJ que coordina el vivo de manera central, y los demás DJ interpretan una serie de personajes secundarios referidos más adelante a los que pueden añadirse otros que puedan ser de interés según el curso de los acontecimientos: mensajeros, cortesanos, heraldos, soplonos, pregoneros, etc. Los DJ conducen a los demás personajes y son, ante todo, animadores. Son los responsables de que todos se diviertan o estén metidos en la trama adecuadamente; son los árbitros de cada enfrentamiento, actores de apoyo y másters de rol. Juntos, se coordinan para brindar un entretenimiento interactivo total. Es muy importante que todos los DJ tengan una copia impresa de la secuencia de juego que figura más adelante. El paso de una escena a otra se realiza en función de que se hayan cumplido los requisitos precisos para ese avance y, de modo no menos importante, de que los jugadores se estén divirtiendo. Si están animados y centrados en el comercio de objetos y la interpretación de sus personajes, déjales que disfruten un poco más. Sé empático, no les cortes el rollo pero tampoco dejes que se aburran o se den cabezazos contra una pared. Si es preciso, suelta rumores sobre la localización de objetos para mover la maquinaria invisible del vivo. Es ideal pero no imprescindible que la partida se juegue en un entorno abierto. Si las condiciones climáticas y metereológicas lo permiten, jugar entre árboles o en un recinto histórico (medieval) contribuye a crear un ambiente fantástico. Un bosquecillo o un parque con vegetación podrían servir perfectamente para este propósito.

los caballeros de la mesa cuadrada

SECUENCIA DE JUEGO

• Bienvenida a los jugadores. Ambientación y charla inicial. Entrega de la sección "Introducción a los Caballeros de la Mesa Cuadrada". Conviene que las fichas de personaje se hayan entregado con anterioridad para que quienes quieran preparar sus disfraces puedan hacerlo con tiempo. Los objetos de cada personaje habrán sido comunicados con anterioridad para que puedan traer objetos reales, siempre que sea posible y prudente (los objetos también pueden representarse con una sencilla tarjeta). Reparto de distintivos con el nombre de cada personaje. Se advierte de que al final de la partida, el Viejo de la Escena 24 les hará dos preguntas sobre sí mismos y otra sobre las aficiones de algún otro personaje. Explicación de la regla de Charla Previa. Explicación de las otras reglas. Reuniones individuales para resolver dudas, explicar los objetos poseídos/buscados y detallar las habilidades especiales. Se habilita una zona para dejar los efectos personales de los jugadores y los disfraces y atrezzo de los DJ. También puede haber refrescos y aperitivos comprados entre todos para que la partida se haga más ligera y agradable.

• El Señor se aparece a los caballeros y les ordena que busquen el Santo Grial. Sé duro con ellos. No eres un dios de amor, sino de resentimiento y disgusto por todo.

• Comienza el juego.

• Un DJ lleva a Arturo, Patsy y los demás caballeros junto a una zona marcada como Camelot y les informa de que existe un castillo donde el Grial puede estar escondido (castillo de Ántrax). Que esperen un rato. De camino a Ántrax, la Compañía encontrará al Rey del Castillo del Pantano siguiendo al Príncipe Herbert, que ha escapado de su cautiverio y buscará a Launcelot para que le proteja de su furibundo padre.

• Otro DJ se queda con Zoot/Dingo y las vírgenes en una zona marcada como castillo de Ántrax.

• El resto de los personajes se sitúan a las afueras de Ántrax, en una zona marcada como Bosque. Duck y Freddie persiguen a Shelly para condenarla y quemarla en la hoguera. Dennis, Tim y Maynard (estos dos van juntos charlando de teología o lo que quieran) acuden tras los tres primeros alertados por los gritos de Shelly, que buscará refugio en el castillo de Ántrax, donde hay unas vírgenes, mujeres como ella, que quizá puedan congraciarse con su causa.

• ¡ACCIÓN! Comienza el juego. Disfruta del caos inicial. Cuando la tensión en el castillo de las vírgenes decaiga, dale a los caballeros permiso para que entren allí. Deja que la acción se tranquilice un poco. Esta fase inicial de presentación puede durar media hora.

• Un pregonero avisa de la llegada de Mr. Newt, que es un DJ caracterizado cargado con tres espadas acolchadas, de juguete o incluso periódicos enrollados simulándolas. El herrero explica en conversación privada que puede entregar cada uno de esos filos a cualquiera que le regale una capa de seda, un yunque o unas tenazas. Cuando haya entregado esas tres armas, se marcha por donde ha venido; quizá después de coquetear un poco con su amante Shelly Cooper o de encararse con Duck si éste está siendo demasiado violento con ella.

• Pasa el tiempo que El Señor juzgue conveniente. El DJ caracterizado como Caballero Negro se oculta de camino al castillo de los franceses.

• El Señor anuncia a los caballeros que el Santo Grial se halla en el castillo francés de Guy de Lombard e ilumina la zona con un rayo de luz celestial. Una virgen espía descubre ese mismo hecho y comunica a Zoot/Dingo y las suyas que los caballeros (oh, que desgracia) deben dejar Ántrax para salir en pos de la copa. Si ellas pueden encontrarla antes, podrán negociar los favores de los caballeros. Un campesino moribundo informa a los demás de que en el castillo de los franceses se guarda un formidable tesoro... si pudiesen contar con ayuda táctica, podrían abandonar sus vidas de privación y pobreza para siempre.

• De camino al castillo de Lombard (se supone que los jugadores van a la zona) aparece el Caballero Negro bloqueando el único camino hacia allí. No dejará paso hasta morir. Quien quiera derrotar al Caballero Negro necesita una espada y vencer en un duelo real a este personaje. Las reglas de duelo son sencillas:

1. Los duelos son individuales, de uno en uno.
2. No son válidos los ataques a la cabeza.
3. Cada golpe válido en una extremidad (determinado por un DJ árbitro), obliga al afectado a dejar fuera de uso ese miembro. Los brazos se esconden a la espalda, las piernas se encogen y se lucha a la pata coja.
4. Quien pierde cuatro miembros, muere. La pérdida de cada miembro equivale a la pérdida de un punto de Físicos. Pocos hombres pueden soportar una mutilación cuádruple.
5. A los Personajes Protagonistas les vuelven a crecer los miembros en la siguiente escena. La script-girl estaba mirando hacia otro lado en ese momento.

El Caballero Negro luchará con fiereza, pero no dejes que elimine a más de dos jugadores. Está condenado a perder, es un Secundario. El vencedor puede registrar la zona próxima al cadáver. Encontrará, aparte de la propia espada del Caballero, un ganso, un anillo y una zanahoria.

• La Compañía puede seguir. Más adelante, llegan al castillo de Guy de Lombard, donde un soldado francés (un DJ particularmente borde y ocurrente) les contestará con acritud e insultos de lo más creativo. Si alguien se excede demasiado con él o se acerca demasiado, lanzará una vaca de peluche o similar que representará una vaca real arrojada con una catapulta. Quien sea tocado en el torso o en la cabeza por ese objeto, es considerado muerto. Si el impacto es en una extremidad, ese personaje perderá un punto de Físicos. Amenazará con lanzar más vacas (y lo hará), si el grupo no se marcha en un rato (el que El Señor estime conveniente). Cada 5-10 minutos, los franceses pueden lanzar una vaca si lo desean.

• Sir Bedevere tiene una idea para entrar en el castillo: construir el Conejo de Troya, el arma de intrusión definitiva. Para ello, son necesarios cinco objetos que habrá que recolectar de los personajes mediante comercio, extorsión o amenazas. En concreto, se requiere madera (el hacha puede canjearse por este objeto), martillo, clavos (valdrán los Clavos de San Damián), sierra y los planos del Conejo de Troya. Una vez reunidos, será preciso conseguir la colaboración de Duck, el carpintero airado, para construir el ingenio. Mientras tanto, han podido llover una o dos vacas más (no eliminamos a más de uno o dos jugadores de este modo, basta con asustarles).

• Construido el Conejo, un personaje tiene que superar un chequeo de Mentes contra una dificultad 3 para entrar correctamente en el castillo. Por cada intento fallido, los franceses lanzarán una vaca.

• Una vez en el castillo, el Viejo de la Escena 24 (la misma persona que interprete a El Señor) le concede al primero que se dirija a él una fotografía Kodak a todo color del Santo Grial que acaba de llevarse un encapuchado que se presentó como José de Aramatea.

• Los personajes investigan e interactúan un rato hasta que un confidente informa a varios de los personajes que el Santo Grial reposa finalmente en la cueva de Caerbannog. Tim el Encantador es el único que sabe llegar hasta allí. Si caminan hacia la zona, encontrarán a los terribles Caballeros Que Dicen ¡Ni! en el bosque circundante. Exigen el sacrificio de al menos una almáciga para dejar que la comitiva llegue a las cuevas de la montaña. Si intentan pasar, dirán ¡Ni! Esta palabra sagrada provoca miedo a quien la oiga hasta el punto de perder puntos de Físicos y Mentes ante una exposición continuada.

• Suspense. Si Freddie Stonewall, el campesino muerto, no lo recuerda, necesitará que le recuerden que él es íntimo amigo del Almaciguero Mayor del Reino, ahora retirado y dedicado a la filosofía. Freddie puede llamarle y en cinco minutos de juego aparecerá. A este personaje (un DJ con tres tientos) no le motiva nada salvo los ejercicios de reflexión y lógica. Tras la negociación, concederá una almáciga por cada acertijo que él proponga y algún jugador resuelva. Esforzados para que las preguntas sean realmente complicadas, pero resolubles.

• El personaje que ofrezca una almáciga a los Caballeros Que Dicen ¡Ni! será recompensado con la bendición de ¡Ni! (representado mediante una tarjeta de salvación Deus Ex Machina de un uso que libra a su usuario de la muerte o de cualquier otra situación embarazosa, poniéndole fuera de peligro). Además, ese jugador podrá dirigirse libremente a la zona marcada como Cuevas. Cuando los Caballeros Que Dicen ¡Ni! han recibido tres almácigas, cambian su fe en la palabra ¡Ni! por las palabras Eki Eki Eki Eki Eki Tapam! y se marchan. Si alguien les sigue, le harán cortar todos los árboles del bosque con un arenque.

• La troupe llega a la entrada de la cueva de Caerbannog, pero descubren que hay dos accesos en lugar de uno. La cueva "A" está habitada por una bestia horrenda de múltiples ojos que no debería ser rival para un grupo de aguerridos caballeros. En la cueva "B" se oculta la más odiosa, infame y aterradora criatura del mundo, ¡El Conejo Asesino! Ahora llega el momento de separar a los justos de los pecadores. Los personajes que hayan reunido los objetos que se les pidió al principio del juego, son asignados a la cueva "A". Los personajes que no lo hayan logrado son conducidos sin piedad a la cueva "B". Una pena. En el caso de que TODOS los personajes hayan logrado su objetivo, el grupo es conducido a la cueva "A" y LUEGO a la "B". ¿Cómo íbamos a permitir que se perdiesen tanta diversión? El combate con estas criaturas se realiza en orden. Preguntales a los jugadores de cada cueva quién entra primero y quién el último, como si estuvieran entrando en un "dungeon". Pon a los jugadores en



«¿Es sólo una herida superficial!» Caballero Negro



«Cegdos ingleses... hijos de mala madre...» Soldado francés

También puede usar *Cánticos Disneyanos* mientras lanza la flecha para que el monstruo no pueda responder al ataque. Tim puede distraer con su magia a las bestias durante un único turno. Las armas otorgan los empates a los jugadores, en lugar de repetirlos. Las ideas originales deberían ser premiadas con heridas de un punto para las bestias.

- Los personajes que sobrevivan al horror, pasarán al siguiente punto. Arturo, Patsy y sus caballeros son arrestados por Scotland Yard y no pueden huir a menos que cada uno de ellos emplee una tarjeta de salvación *Deus Ex Machina* o supere un chequeo de Sociales o Mentales con dificultad 3.
- Más adelante, los personajes llegan al puente sobre el Abismo del Peligro Eterno, donde se encuentran con un viejo conocido, el de la Escena 24. En fila frente al abismo (convenientemente marcado en el suelo), el anciano hará tres preguntas. Quien conteste las tres satisfactoriamente, ¡podrá cruzar el puente y dirigirse hacia el Grial! Siéntete libre de modificar alguna de las preguntas para que los jugadores

fila, según ese orden. La bestia horrenda comienza atacando al primer personaje y luego ataca a los demás. El Conejo Asesino empieza por el más rezagado (como buen villano de película de terror), atacando después a los demás. Todos deberían tener una oportunidad de atacar y defenderse. El combate será muy cruel, pero no importa: no todos pueden llegar al final. De todos modos, déjales cierta libertad para usar objetos en la lucha, aunque no les esté permitido huir (salvo Sir Robin y cualquiera con un *Deus Ex Machina*). Por ejemplo, Herbert puede sacrificar su flecha y su acción de combate para infligir un punto de daño automático.

BESTIA HORRENDA

(características)

Físicos 6 (5 puntos de vida + 1 punto adicional por cada personaje que se enfrente a ella, hasta un máximo de 10). No acepta rendiciones y su vida depende de que al dibujante no le dé un calambre en el brazo.



1 ataque/turno. Cada ataque con éxito causa dos puntos de daño. La *Sta. Granada de Antioquía* usada en conjunción con el manual de armamento le causa 3 puntos de daño. (Nota: no olvides describir bien el aterrador aspecto de la criatura, haciendo énfasis en sus fauces, sus múltiples globos oculares; intimidales, aunque la criatura no sea tan temible como parece.)

los caballeros de la mesa cuadrada

no tengan sensación de rutina; si, súbitamente, te apetece preguntarles cuál es la capital de Asiria, si las cebras son negras con rayas blancas o blancas con rayas negras o su propio color favorito, hazlo (que no dude en esto último o morirá). Lo importante es sorprenderles y divertirlos, aunque caigan en el Abismo. Un sólo fallo significa la muerte automática. El formato de pregunta es el siguiente:

¡Quién el puente desee cruzar, tres preguntas deberá contestar o al abismo irá a dar!

1. ¿Cómo os llamáis? (nombre **completo**, incluyendo todos los títulos nobiliarios de Sir Robin y Arturo, por ejemplo)
2. ¿Qué buscáis? (aquí pueden contestar lo que quieran, sin miedo a morir).
3. ¿Cuál es el [*color favorito/plato favorito/hobby*] de [*personaje escogido al azar*]? (aquí no se admiten fallos. Sé cruel, ya lo advertiste al principio. El que avisa no es traidor.)

• Los que crucen el Abismo (si alguno lo logra), podrán identificar el Grial en una escena similar a la de *Indiana Jones* y la *Última Cruzada* si tienen la foto a color Kodak del mismo. Si sólo pasa un personaje y no tiene la foto, concédele el Grial igualmente. Si hay varios personajes afortunados y ninguno puede identificar la copa entre los cientos de modelos disponibles por no disponer de la imagen, hazles una pregunta capciosa o somételes a alguna prueba divertida. Que averigüen el color de la ropa interior de algún jugador es una posibilidad. Una ronda eliminatoria de preguntas sobre las aficiones de los demás es aceptable. Lo que se te ocurra. Trivial Pursuit. Un pulso gitano. Un concurso de andares ridículos. Soborno. Los favores sexuales no están excluidos.

• Finalmente, el ganador consigue el Santo Grial (valorado en miles de libras esterlinas) y debe explicar públicamente lo que hace su personaje con este objeto. Hazle entrega de algún premio ridículo típicamente Pythoniano: un albatros disecado, un arenque, una lata de magro de cerdo, un coco, un pollo de goma o una tiara de obispo.

• Fin del juego. Llega la hora de cantar una canción, iros todos de cañas, contaos los entresijos de la partida y recordar los momentos más divertidos de esta locura comunal.

EL CONEJO ASESINO

(características)

Físicos 7 (6 puntos de vida + 1 punto adicional por cada personaje que se enfrente a él, hasta un máximo de 12). No acepta rendiciones, tiene muy mal aliento y la actitud de un Patrick Bateman.



2 ataques/turno. Cada ataque exitoso MATA automáticamente al personaje perdedor. La *Sta. Granada de Antioquía* usada en conjunción con el manual de armamento le causa 6 puntos de daño. Si esta poderosa arma se encuentra en la otra cueva... mala suerte, chicos. Dios escogerá a los suyos en el más allá.

(Nota: para representar al conejo, puedes usar un conejo de peluche con las fauces ensangrentadas. Si lo mojas en pintura fosforescente y lo cuelgas de una caña de pescar para que aparezca de la oscuridad, el efecto sobre la cordura de tus jugadores puede ser memorable)

PERSONAJES PROTAGONISTAS

(objetos poseídos, objetos buscados y notas)

1. Arturo, hijo de Uther Pendragón del castillo de Camelot, rey de los bretones, vencedor de los sajones y soberano de toda Inglaterra: hasta que llega Mr. Newt, tiene la única espada que hay en juego (Excalibur), y también posee una pluma estilográfica. Busca el Santo Grial y, de vez en cuando, Dios le da pistas sobre su paradero o le impreca para que lo busque (*Revelaciones Divinas*).

2. Patsy, sirviente de Arturo: tiene una ocarina que no sabe tocar y un embudo que podría servir de gorro de bruja, dadas las circunstancias. Busca un coco para acompañar a su señor con el característico ruido simulado de cascos de caballo. Es una vergüenza ser el único escudero sin coco. De vez en cuando, puede hacer preguntas sobre los otros personajes que Dios contestará de manera vaga (*Presentimientos*).

3. Hermano Maynard, un monje: atesora la Santa Granada de Antioquía destructora de Roedores del Infierno aunque necesita el manual de armamento para usarla debidamente. Busca la tabla de penitencia y el incensario de su orden, objetos que ha perdido en la última borrachera y que requiere para evitar que le echen de la Orden de la Tabla de Lavar, de la que disfruta abusando.

4. Dennis, anciano comunero anarcosindicalista: removiendo el estiércol ha encontrado un arco de caza, un hacha (puede usarse como arma y/o cambiarse por madera en cualquier momento), una misteriosa llave, un enorme yunque y unas tenazas de trabajar el metal. Está loco por encontrar dos golondrinas africanas mensajeras para comunicarse con otras comunas anarcosindicalistas e intercambiar pareceres y propaganda política subversiva.

5. La Bruja: tiene la sierra favorita de su ex (Duck); no es gran cosa, pero quizá puedas emplearla para negociar con él. Está buscando un anillo para proponerle matrimonio a un hombre interesante... será cuestión de esforzarse por hallar las dos cosas.

6. Duck, carpintero airado: alguien se dejó junto a tu carpintería un espectacular báculo. (Nota para El Señor: es la Vara de Mago de Tim el Encantador y conforme avance la trama se irá calentando de manera incontrolable para cualquiera que no sea su dueño. Tras el episodio con el Caballero Negro, estará tan candente que nadie que no tenga Físicos 4+ (o Tim, por supuesto) podrá transportarla sin perder puntos de este atributo). Duck, con ayuda de Freddie, está buscando una serie de objetos imprescindibles para iniciar un proceso y quemar a la Bruja. Él se encargará de encontrar unas ropas de bruja decentes, una zanahoria (para la nariz) y una enorme balanza para sopesar la maldad de esta mujerzuela. Por cierto, ¿dónde demonios habrás dejado tu sierra favorita? Ahora no te hace falta, pero podría serte útil más adelante...

7. Campesino muerto por el que alguien podría dar hasta 9 peniques: eres tan pobre que no tienes más que un coco vacío en dos mitades. Fue lo último que comiste, hace años. Vas a ayudar a Duck a empapelar a esa Bruja despreciable buscando un ganso (¡no te lo zampest!) y un embudo (a modo de gorro). (Nota para El Señor: si los campesinos encuentran los objetos, se celebra un juicio o similar y nadie defiende a Shelly, es sentenciada y la cremación tendrá lugar inevitablemente, pero DESPUÉS de acabado el juego. No dejes a la jugadora de Shelly sin jugar sólo porque sí. Eso sí, en cuanto los campesinos reúnan los objetos, han conseguido sus objetivos satisfactoriamente).

8. Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias: en un carro cercano, transportas una enorme balanza de las que se usan para sopesar la maldad de una bruja. Contigo llevas los planos del Conejo de Troya, el arma táctica de intrusión en castillos gabachos definitiva. También buscas el Santo Grial, faltaría más.

9. Sir Launcelot el Valiente: como el resto de tus compañeros, has perdido tu espada por culpa de un lacayo incompetente incapaz de manejar un puente levadizo que os dejó caer en el pantano del castillo del Rey del Castillo del Pantano. Lo único que pudiste encontrar buceando en las aguas sulfurosas es una estúpida arpa que ahora llevas contigo. A ver si por lo menos encuentras el Santo Grial para Arturo. O un filo decente, ya que te sientes muy irritable desprovisto de él.

10. Sir Galahad el Puro: tienes un espejo que usas para peinarte y una tabla de lavar en la que acostumbras a fregotear tu ropa interior cuando estás de viaje. El Santo Grial es todo lo que quieres hallar, amén de un poco de tranquilidad, lejos de tanta tentación...

11. Sir Robin el No-Tan-Puro, que estuvo a punto de combatir con el dragón de Agnor, que estuvo a punto de enfrentarse con la malvada gallina de Bristol y que se "mojó" personalmente en la batalla de Badon Hill: tienes un liguero verde botella (que no te pregunten por qué; es un poco embarazoso explicarlo y la vida privada es patrimonio exclusivo de uno mismo). Ayudarás a Arturo a encontrar el Santo Grial, siempre que no implique más situaciones desagradables.

12. Zoot/Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax: en tu castillo custodias los Clavos de San Damián, una reliquia con la que podrías comerciar para obtener fondos y construir unas termas unisex. También posees una jaulita con dos golondrinas africanas a las que has intentado enseñar a hablar (infructuosamente, de momento). Todo tu afán es encontrar una ocarina para tocar junto a la Dra. Piglet una bonita canción que has compuesto sobre la plácida vida en Ántrax.

13. Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos: eres una mujer muy hábil con las manos, y te gusta coser y disfrazarte con tus creaciones. Tu obra maestra (la llevas contigo) son unas ropas de bruja TAN realistas que prácticamente convierten en hechicera a la mujer que las lleve. Trasteando en las abandonadas mazmorras de Ántrax has encontrado un Grial Made In Taiwan, más falso que Judas, pero que podría servirte para convencer a los caballeros de que no os abandonen. Les seguirías adonde fuesen, con permiso de Zoot o Dingo. Por cierto, buscas un arpa para interpretar una canción que ha compuesto esta última. A las tres (o a las dos) os encanta la música.



«Si hay algo que no soporto, es la gente que se arrastra» Dios

14. Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación: en la taberna del pueblo cercano has encontrado un incensario que podrías trocar por cerveza. Tu espejo se ha roto y eso es un inconveniente terrible; tienes que encontrar rápidamente otro o tu secreto podría ser descubierto si no fueses capaz de maquillarte correctamente. ¡También buscas un liguero verde botella que usas para tapar un roto en tus medias por el que asoma tu vello viril! Tienes que encontrar ambos YA. (Nota para El Señor: si la "doctora" no encuentra el espejo para cuando hayan llegado al castillo de Lombard, cualquier persona con unos Mentales de 4+ descubre una sombra de barba cerrada no cubierta por los polvos de arroz...).

15. Tim el Encantador: dispones de un arcano manual de armamento escrito en latín y estás buscando a la persona que ha intentado atentar contra ti con una flecha que guardas entre tus ropajes. Estás buscando desesperadamente tu báculo de poder que te permite seguir con vida pese a que superaste los doscientos años hace muchas primaveras. Sin él no puedes hacer tu magia pero, además, si no lo encuentras rápido ¡podrías desplomarte y fallecer repentinamente! (Nota para El Señor: asusta al jugador de Tim para que se dé prisa en encontrar el báculo. Si para cuando haya sucedido el encuentro con el Caballero Negro no lo ha encontrado, se desmaya y sus físicos quedan reducidos a 1. A partir de ese momento, sólo podrá caminar muy lentamente. No mates a su personaje, pero agóbbale convenientemente: es el único capaz de resucitar a los caídos.)

16. Príncipe Herbert: posee una capa de seda de lo más fashion y un tosco martillo que alguien se dejó en tus aposentos. Sin tu arco y al menos una flecha no podrás mandar mensajes de socorro si Papi decide encerrarte de nuevo en la torre. ¡A buscarlos!

17. Rey del Castillo del Pantano: posee una buena cantidad de madera medio podrida que tus trabajadores sacan del Pantano a diario, como único tesoro de tu reino. Lo que esos patanes descerebrados no han podido encontrar por ningún sitio es la llave del torreón donde encierras a tu hijo para evitar que te ponga en evidencia y haga el ridículo con sus cancioncillas horribles.

PERSONAJES SECUNDARIOS

• **El herrero Mr. Newt:** forja una estupenda espada por cada uno de estos objetos que le sea entregado: capa de seda, yunque y tenazas.

• **El Caballero Negro:** posee un ganso, un anillo y una zanahoria (amén de su propia espada) que los personajes pueden saquear convenientemente cuando lo hayan derrotado en duelo singular a espada.

• **Soldado de Guy de Lombard:** custodia en el castillo de los franceses al Viejo de la Escena 24.

• **Viejo de la escena 24:** una vez hallado en el castillo de los franceses, entregará una fotografía a todo color Kodak del Santo Grial que permitirá identificarlo correctamente al final de la partida.

• **Los Caballeros Que Dicen ¡Ni!:** conceden una tarjeta de salvación Deus Ex Machina (hasta 3) por cada almáciga ofrendada a ellos en sacrificio.

• **Roger el Almiguero Mayor:** obsequia con una formidable almáciga (hasta 3) por cada acertijo satisfactoriamente resuelto.

RESUMEN DE LA LOCALIZACIÓN DE OBJETOS

PERSONAJE PRINCIPAL	POSEE	BUSCADO POR
Arturo	Excalibur Pluma estilográfica	(Asesina de Caballeros Negros et al) (Para despistar)
Patsy	Ocarina Embudo	Zoot/Dingo Campesino muerto
Hermano Maynard	Sta. Granada de Antioquia	(Requiere Manual de Armamento)
Dennis	Arco Hacha Llave Yunque Tenazas	Príncipe Herbert (Puede canjearse por Madera) Rey del Castillo del Pantano Sr. Newt, El Herrero Sr. Newt, El Herrero
Shelly Cooper	Sierra	(Para construir el Conejo de Troya)
Duck	Báculo	Tim
Freddie Stonewall	Coco	Patsy
Sir Bedevere	Balanza Planos del Conejo de Troya	Duck (Para construir el Conejo de Troya)
Sir Launcelot	Arpa	Doctora Piglet
Sir Galahad	Espejo Tabla de penitencia	Doctora Winston Hermano Maynard
Sir Robin	Liguero	Doctora Winston
Zoot/Dingo	Clavos San Damián Golondrinas africanas	(Para construir el Conejo de Troya) Dennis
Doctora Piglet	Ropas de bruja Grial Made in Taiwan	Duck (Para despistar)
Doctora Winston	Incensario	Hermano Maynard
Tim	Manual de armamento Flecha	(Para usar la Santa Granada) Príncipe Herbert
Príncipe Herbert	Capa de seda Martillo	Sr. Newt, El Herrero (Para construir el Conejo de Troya)
Rey del Castillo del Pantano	Madera	(Para construir el Conejo de Troya)

PERSONAJE SECUNDARIO	POSEE	BUSCADO POR / LO CAMBIA POR
El Caballero Negro	Ganso Anillo Zanahoria	Freddie Stonewall Shelly Cooper Duck
Roger, Almiguero Mayor	Almáciga #1 Almáciga #2 Almáciga #3	(Solución al acertijo #1) (Solución al acertijo #2) (Solución al acertijo #3)
Los Caballeros que dicen ¡Ni!	Deus Ex Machina #1 Deus Ex Machina #2 Deus Ex Machina #3	Almáciga #1 Almáciga #2 Almáciga #3
Sr. Newt, El Herrero	Espada #1 Espada #2 Espada #3	Capa de seda Yunque Tenazas

NOTAS

Es importante conocer bien la película en la que se basa este juego y que los DJ se sepan al dedillo el orden de acontecimientos. Intentar dirigir este juego con menos de tres DJ es demasiado difícil como para intentarlo. Si animas a que los jugadores se disfrazen como sus personajes y el entorno de juego es apropiado, el resultado de la partida puede ser mucho más satisfactorio para todos. Los disfraces de los Personajes Secundarios son importantes también para captar la atención de los jugadores. Si tú o tus jugadores podéis conseguir que la mayor parte de los objetos del juego sean reales (pero no peligrosos, ojo), mejor. El yunque, seamos prácticos, puede sustituirse por una tarjeta; pero siempre es más decorativo que Tim se apoye en un bastón real o que la doctora Piglet toque un arpa verdadera. A fin de confundirlos más, puedes entregarles objetos adicionales que carezcan de utilidad: gñales adicionales, frutas variadas, piezas de lencería, escapularios, carpas cantarinas, un mechero con la efigie de Mao Tse Tung. Lo que quieras.

Si tienes tiempo o quieres incluir más personajes, puedes elaborarlos. El mercader de muertos, Sir-que-no-aparece-en-este-vivo, la vieja estrellagatos del poblado donde los caballeros encuentran al Almaciguero, agentes de Scotland Yard de paisano, la compañera del anciano anarcosindicalista; son personajes que han quedado deliberadamente fuera del reparto pero que, no obstante, constituyen buenas alternativas para complementarlo. También puedes elaborar fichas "genéricas" de personajes de apoyo (vírgenes, escuderos, aldeanos enfervorecidos, cortesanos) y dárselos a un grupo de jugadores sin experiencia para que disfruten de la fiesta también. Estos espectadores disfrazados contribuyen a dar ambiente y pueden ser excelentes soplonos y mensajeros para los Protagonistas. Asimismo, es una buena forma de salir del paso si se te presentan invitados de última hora.

Por último: sed gente cabal, no asustéis ni intimidéis a los espectadores no-jugadores. No uséis ningún arma de aspecto realista; los objetos peligrosos deben ser de juguete, si son de colores vivos, mejor que mejor. Estaré encantado de resolver vuestras dudas en matalha@rpg-magazine.com.

¡Retiradaaa!

miguel angel talha

los Caballeros de la Mesa **MONTY PYTHON** Cuadrada

INTRODUCCIÓN

Bien. Está claro que no tenías nada mejor que hacer hoy. Tu vida social ya no es lo que era... la opción de pasar un buen rato repitiendo los ejercicios de psicomotricidad junto a tu grupo habitual de ex alcohólicos afectados por el síndrome de Korsakov no te ha parecido tan buena como nuestro vivo. Nos alegramos por ello.

Al grano. Se supone que ahora, en estas líneas, debemos hacerte una introducción increíblemente florida en adjetivos y lo suficientemente ocurrente como para que termine de convencerte de la conveniencia de jugar este juego de rol en vivo y evite que cojas tus cosas y te largues justo ahora. ¿Sigues ahí? Estupendo, veo que podemos entrar en materia aprovechando que la curiosidad te ha enganchado definitivamente. Ah, el innegable encanto de una buena retórica...

Inglaterra, año 932 D.B.¹ El país es un hervidero de tensiones territoriales, luchas internas, pactos entre señores feudales y **confusión**, mucha confusión. En estos años inciertos de **oscuridad** y temor hacia las hordas de invasores, **tentaciones del maligno** y **castigos infernales** proclamados por la Iglesia, un grupo de aguerridos caballeros ha recibido una misión del mismísimo Señor:

HALLAR EL SANTO GRIAL, ahí es nada.

¿Te motiva eso o el gancho no es lo suficientemente bueno para ti? Si crees que no, puedes dejarlo ahora. No olvides que nuestros colaboradores te solicitarán amablemente tus datos si decides dejarnos colgados a estas alturas; dirección, teléfono, ya sabes. No te intimides si comprueban la veracidad de la información, es sólo por motivos estadísticos. No te preocupes, nadie va a seguirte por la calle hasta un callejón oscuro y va a darte una paliza por desertar de una de nuestras concienzudamente preparadas actividades. Seguro que no, tranquilidad. Nuestros colaboradores ucranianos no van a darte problemas, así que no es necesario que te vuelvas si escuchas risotadas y gritos en ruso a tus espaldas. Hasta luego y suerte.

Ah, sí, tú... la persona responsable y con buen gusto. Ya estoy contigo, cariño. ¿Qué vas a encontrarte aquí? Hmmm... buena pregunta. Digamos que grandes dosis de surrealismo medieval y muchas, muchas oportunidades de exorcizar tus fantasmas personales interpretando a uno de los maravillosos subproductos literarios creados por los inmortales MONTY PYTHON. ¿Qué no te suenan en absoluto? No me lo puedo creer... me da la impresión que desde el final de la inesperada Inquisición Española, el sistema educativo no ha levantado cabeza.

INTERMEDIO

Los Caballeros de la Tabla Cuadrada te ofrece:

- **Dramatismo extremo y absurdo** que hará pedazos tu cordura, moral e ideas políticas.
- **Sexo, drogas y violencia extrema no-stop**, ¡sin límites de edad!
- **Ejercicios de reflexión, ingenio y retórica.**
- Una lanzadera para jóvenes talentos de la **interpretación, la lírica y la danza.**
- Clases magistrales gratuitas a cargo del historiador que **NO** es J. P. Morgan y un **striptease integral** a cargo de Tim el Encantador.
- Una visita pagada a Camelot, con buffet libre de magro de cerdo, bombones Crunchy Frog y cocos (9 peniques la entrada; no se admiten conejos).
- **Dos millones de libras esterlinas** para quien halle el **SANTO GRIAL** y entrevistas gráficas en los principales medios del país.

Te ofreceríamos más extras pero es imposible por dos motivos:

1. Nuestra capacidad para improvisar mentiras tiene un límite.
2. No hemos podido meter en la caja al orangután dopado ni ha sido posible encontrar la suficiente crema antiinflamatoria para untar convenientemente las piernas del señor Belpit.

En cualquier caso, esperamos que te integres en esta terapia de grupo para mentes retorcidas y recuerdes siempre la regla número 1: **IMPROVISA SALVAJEMENTE Y DIVIÉRTETE.**

Uf. Ya está. Dirigir partidas de rol en vivo no está pagado con dinero, aunque las aportaciones voluntarias son bien recibidas. Billetes nuevos sin marcar, a ser posible. Gracias.

FDO: LA DIRECCIÓN.

¹ D.B.: Después de Brian.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Arturo, hijo de Uther Pendragón del castillo de Camelot, rey de los bretones, vencedor de los sajones y soberano de toda Inglaterra.

Retórica: "Soy Arturo, hijo de Uther Pendragón del castillo de Camelot, rey de los bretones, vencedor de los sajones y soberano de toda Inglaterra."

Gramática: ¿Quién dijo que servir a Dios fuese fácil? El Señor retiró las nubes como las cortinas de un dosel e impregnó a tus tropas, que quedaron paralizadas ante la visión. Te pusiste de rodillas ante Él, pero enseguida te hizo cambiar de postura: "¡Levántate! Si hay algo que no soporto es la gente que se arrastra". La voz de Dios te recordó tu Sagrada Misión: encontrar el Grial a toda costa y defender la causa de los bretones a tu paso por Inglaterra. "¿Para qué demonios querrá el Señor esa copa? ¿Acaso no tiene menaje propio? ¿No podría buscarla él?" Tu autoritaria voz fue suficiente para acallar las quejas de los impertinentes escuderos. Si Dios en persona se ha molestado en pedirte que busques el Sagrado Copón será por algo. Al fin y al cabo, Él Sabe. ¿No?

Dialéctica: eres el rey de los bretones y todos deberían respetar la autoridad que te confirió La Dama del Lago cuando te hizo entrega de tu espada con su brazo cubierto de la más fina seda. La lucha contra los enemigos de tu pueblo a veces te lleva a perder el control de tus actos. En una de tus últimas razas, degollaste por accidente a un historiador-presentador de la BBC (que NO es J. P. Morgan). Ahora supones que te están buscando por ello, pero Tu Misión es lo primero.

Relación con otros personajes y demás vasallos:

- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un interesante erudito de las ciencias que te cuenta las cosas más curiosas y útiles para el ejercicio de tu profesión. Ahora ya sabes cómo detener un terremoto con la vejiga de una oveja o cómo distinguir un alerce de un campanol.
- **Sir Launcelot el Valiente:** un caballero de lo más impulsivo, que en el combate a veces confunde amigos con enemigos, geranios con franceses, doncellas con sarracenos. Uno de tus hombres de confianza, no obstante.
- **Sir Galahad el Puro:** un caballero tan centrado en el ejercicio de sus deberes que ha hecho voto de castidad. Una mente equilibrada es imprescindible para servir al Señor.
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** quizá no sea la persona más indicada para mandar al frente (sus problemas de ansiedad libre flotante e incontinencia urinaria en la batalla son legendarios), pero desde luego sabe cómo animar una fiesta con sus ocurrencias.
- **Patsy, sirviente de Arturo:** tu mano derecha o algo así. Bueno, la mano derecha no, esa es la que sostiene la espada. ¿La izquierda? Errr... no. Digamos que Patsy es varios dedos del pie izquierdo, parte del plexo solar y los pelos de las caras internas de tus muslos. Imprescindible, no irías a ninguna parte sin él... a menos que encuentres un caballo de pantomima o similar.
- **Dennis, comunero anarcosindicalista:** un despreciable anciano ácrata inmune a tu Autoridad que niega las bases mismas del poder monárquico. Alguien debería enseñarle una lección sobre el poder real y el derecho divino del Rey a gobernar a sus súbditos, pero tú no tienes tiempo para darle clases de Teología ni nada parecido. Quizás puedas encargárselo a alguien con tiempo libre...

Color favorito: gris perla, es tan regio...

Plato favorito: te pirras por los haggis desde que estuviste en Escocia veraneando.

Hobby: ahora te ha dado por coleccionar cocos, de todas partes del mundo (no sólo del trópico).

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 3 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 2

- **Especial: Autoridad** (3 usos, permite forzar a un Personaje Jugador para que haga algo no lesivo para él o los demás).
- **Especial: Revelaciones Divinas** (consultar con el DJ).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Patsy, sirviente de Arturo

Retórica: "Clop-clop-clop"

Gramática: eres el leal sirviente de Arturo, rey de los bretones. Le sigues a todas partes como un perro lazarillo y, curiosamente, te sientes cómodo con tu trabajo. Ser un escudero no consiste solamente en cargar con las alforjas y hacer entrecuchar un par de mitades de coco para que suene a galope de caballo, no... es mucho más que eso. Estar todo el tiempo atento a la más mínima petición de tu amo se convierte en un modo de vida. A estas alturas (y considerando todos los atrasos que te adeuda), le seguirías hasta el fin del mundo, hasta el Abismo del Peligro Eterno. Vaya... ¿por qué te ha venido ese nombre a la cabeza?

Dialéctica: obedecer y callar, esas son tus funciones. A veces es un poco triste no poder charlar sobre la filosofía de Sócrates o, especialmente, sobre las implicaciones socioeconómicas del derrumbe del Imperio Romano de Occidente. Maldita sea, tanto tiempo llamado... ¡tienes una vida interior riquísima que estás deseando compartir en cuanto tu jefe te dé permiso! Y luego están las mujeres... una escapadita para flirtear con alguna doncella o campesina no estaría nada mal. Es sólo cuestión de unos minutos y, ¡ping!, la chica estará a tus pies. Ser lacayo del rey Arturo siempre te proporciona anécdotas interesantes con las que romper el hielo. Con ese Grial en tu poder, serías el alma de la fiesta.

Relación con los otros personajes y con otros vertebrados:

- **Arturo, rey de los bretones:** tu amo y señor. Jamás morderías la mano que te alimenta (y mucho menos si está enfundada en cota de malla).
- **La Bruja:** ¡jewe! La clase de mujer que te gusta. El problema es que esa novia de Satán te podría traer más problemas que otra cosa. Empiezas a pensar que estás enamorado.
- **Tim el Encantador:** un tipo sórdido con un gorro cornudo horrible.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un listillo recién llegado. Crees que quiere quemar a la bruja y tú harás todo lo posible para que eso no ocurra.
- **Sir Launcelot el Valiente:** la peor compañía en un combate, tanto para su propio bando como para el contrario. A veces te preguntas si este tipo no comerá demasiada carne; tanta agresividad no puede ser buena.
- **Sir Galahad el Puro:** un perdedor integral que intenta disimular su incompetencia en las lides amorosas con el disfraz del celibato.
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** un cobardica sin méritos. Vendería a Arturo con tal de resultar indemne.

Color favorito: marrón.

Plato favorito: cualquiera que no esté envenenado; siempre te toca probar la comida antes que el rey Arturo.

Hobby: los masajes de espalda y de pies. Eres un experto.

Características:

FÍSICOS: 2 SOCIALES: 2 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 3

- **Especial: Sex Appeal** (3 oportunidades de engatusar a cualquiera a quien le gusten los hombres).
- **Especial: Presentimientos esporádicos sobre la gente** (consultar con el DJ).





los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Hermano Maynard, un monje

Retórica: "Saepe utilior est homo silens quam locuax orator."

Gramática: penitencia, odias esa palabra. La Orden de la Tabla de Lavar te lo prohíbe casi todo, pero el guión de este vivo es sagrado y perteneces a ella aunque no quieras. Frugalidad e incluso ayuno, castidad absoluta, trabajo, rezos, trabajo, rezos, trabajo, ora et labora... los monjes del convento no saben lo que se pierden: tú sí que sabes disfrutar de un fin de semana. Cultivar nabos en el huerto no te ha hecho rico, así que has empezado a comerciar con el vino que fabrican tus compañeros de abadía. Se acabó, estás harto de la rutina monacal y ahora toca divertirse discretamente, sin perder tu trabajo. Si pudieses encontrar a Gonzáles, tu viejo colega de parrandas, todo sería más divertido. Su rastro se perdió en el castillo de Ántrax y no has vuelto a saber de él. El viejo Gonzáles, qué juergas os corristeis juntos.

Dialéctica: tanto sacrificio sólo te ha brindado juanetes, ojos de gallo y unos callos de impresión en las rodillas. Llegó la hora de pasarlo bien. Mujeres, licor, fiesta, cigarrillos medicinales y tisanas de marihuana son las únicas vías para salvarse de una existencia alienante. ¡Al diablo con la Orden! Siempre que no te vigile ningún delator, claro.

Relación con los otros personajes y demás pecadores:

- **Arturo, rey de los bretones:** un rey full-time, un profesional de la corona. Hace de su trabajo un arte... es estupendo que alguien que no sean los directores de éste vivo se crea tanto su papel.
- **Campesino muerto:** ¿cuánto me daría el mercader de muertos por este cadáver?
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** Santo Cielo, los hábitos a veces son tan útiles... podría esconder hasta una zanfoña bajo ellos. Zoot, qué mujer.
- **Doctora Piglet:** mucho más accesible que Zoot, Piglet es la mujer ideal para una escapadita de fin de semana al albergue prefabricado que te has construido en el bosque de Winck.
- **Príncipe Herbert:** chaval, espabila o te perderás la vida canturreando en tu torreón.

Color favorito: fucsia.

Plato favorito: ragú de codorniz a la pimienta en salsa de ostras marinadas.

Hobby: en dos palabras: karaoke borracho. El problema es contarle, mejor que no te pregunten.

Características:

FÍSICOS: 2 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 2
(SOCIALES en medio de una celebración no religiosa, 5)

- **Especial:** Resistir (el dolor, la privación y la tentación) con resignación cristiana.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Dennis, comunero
anarcosindicalista

Retórica: "¡Me están reprimiendo! ¡Camaradas, venid y ved la violencia inherente al sistema!"

Gramática: te ha tocado vivir en un mundo muy desagradable. Tienes 37 años y la gente te trata como a un anciano. Los nobles te tratan como a un inferior porque te pasas el día rebuscando en el estiércol. ¡Rebuscar en el estiércol es parte del trabajo comunal, sometido a turnos semanales para funcionarios y ejecutivos! Ellos tienen palacios y a ti te toca ser explotado, como al resto de individuos que componen la masa obrera. Ellos sostienen un dogma imperialista trasnochado que perpetúa las diferencias socioeconómicas; así NUNCA habrá progreso, viviendo bajo el yugo de una dictadura, una autocracia autopetuada que no valora que el poder ejecutivo no es sino función del mandato de las masas. ¡Revolución!

Dialéctica: te pasas la vida revolviendo en el estiércol de vaca con la esperanza de encontrar algo valioso que abastezca a tu comuna de viveres para el invierno. Has oído hablar de cierta copa de oro revestida de un anticuado simbolismo místico-religioso alienante que podría financiar un pequeño coup. Ese Arturo os reprime y debe pagar por ello. ¡A las barricadas! ¡Abajo el opresor!

Relación con los otros personajes y capitalistas feroces engañados por el establishment corrupto:

- **Arturo, rey de los bretones:** pues yo soy bretón de toda la vida y este tío no es mi rey. Los pueblos tienen el derecho a la autodeterminación. La autocracia, la monarquía, el imperialismo son formas de dictadura basadas en la coerción y la explotación de la masa obrera.
- **Patsy, sirviente de Arturo:** hmmm... la oprimida mano derecha del opresor. Quizá comparta mis ideas y se una a la causa liberadora.
- **Hermano Maynard, un monje:** un lamentable representante de la teocracia que maneja los poderes fácticos, urdiendo sus hilos en la oscuridad de una parroquia. ¡La única iglesia que da luz es la que arde!
- **Duck, carpintero airado:** un camarada furioso que quizá quiera unirse a la causa comunera.
- **Rey del Castillo del Pantano:** un despreciable tirano, casi peor que Arturo. Alguien debería hablar con este hombre y explicarle en un pizarrín el concepto "libertad".

Color favorito: rojo, por supuesto.

Plato favorito: boullabaisse.

Hobby: alfarería fecal.

Características:

FÍSICOS: 2 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 2 **MISCELÁNEA:** 3

- **Especial:** Cuestionar el poder (resistencia a la Autoridad de los reyes).
- **Especial:** Dotación extra de objetos.



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

La Bruja (Shelly Cooper)

Retórica: "¡No soy una bruja! ¡NO soy una bruja!"

Gramática: si no fuese por los prejuicios, los hombres tendrían que haber inventado otro deporte violento para liberar sus frustraciones. Estamos en la Edad Media y aún falta mucho para que llegue Cocó Chanel jugando al tenis en minifalda para demostrar nuestra valía. El movimiento feminista se encuentra en un estado larvario; de hecho, las únicas feministas de toooda Inglaterra sois tú y Mary "Bloody Scissors" Chapman, de Bitch-Upon-Lad, en el condado de North Yorkshire... no tiene mucho sentido hablar de guerra de los sexos todavía: ni siquiera es una débil escaramuza. Ahora les ha dado por llamarte bruja, y esos primates descerebrados quieren quemarte porque dicen que eres novia de Satán. En fin, aguanta sus vejaciones a menos que quieran hacerte Algo Malo. En el fondo, es divertido verles meter la pata todo el rato. Sigh, hombres, hombres.

Dialéctica: independiente, fuerte de espíritu y ansiosa por encontrar a un buen hombre, inteligente y sensible para variar. Para ello, has ideado un pequeño test que te ayudará a discriminar, si es que tu interlocutor no quiere incinerarte:

1. ¿Roncas por las noches?
2. ¿Qué es para ti una mujer? ¿Y dos?
3. ¿Cuáles son para ti los peores ejemplos de discriminación sexual en el reino animal?
4. ¿Serías capaz de salir con una chica que pesase 600 kilos y apesetase a ajo?
5. ¿Conseguirías el Santo Grial para mí?

Relación con los otros personajes, hombres y otros representantes de la comunidad porcina:

- **Duck, carpintero airado:** tu principal enemigo. Él puso al campesinado en tu contra. Él fue el primero que gritó "¡QUEMADLA!" y desató la pesadilla. Y todo fue porque, cuando estabas saliendo con él, le pusiste los cuernos con el señor Newt, el herrero. Duck insistía en invitarte a todo, en mantenerte, en tratarte como a una idiota inválida (ODIAS que te abran una puerta). Cerdo machista y xenófobo. Además, los músculos son tu debilidad. Una mala tarde la tiene cualquiera, pero ese apuesto no te ha perdonado.
- **Campesino muerto:** otro paleta que busca tu cremación. Lo único que puede decirse de él es que apesta a cadáver. ¿A ti me quieren quemar y permiten que esa abominación se arrastre por la tierra? Qué asco.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un iluminado de pacotilla que pretende convencer al resto de que eres una bruja mediante la lógica proposicional.
- **Doctora Winston:** una mujer muy interesante. No es como las demás calientacalzones del castillo de Ántrax. Te da en la nariz que seríais grandes amigas y conversadoras, si os diesen la oportunidad.
- **Príncipe Herbert:** un hombre interesantísimo, sensible, apuesto, artista... su voz, su ternura, su educación refinada. Es el candidato ideal para someterle a tu test (y a lo que haga falta).

Color favorito: te da igual, cualquiera menos el rosa.

Plato favorito: ensalada de berros (eres vegetariana).

Hobby: escribir panfletos y quemar salones de belleza.

Características:

FÍSICOS: 2 SOCIALES: 2 MENTALES: 4 MISCELÁNEA: 2

- **Especial:** ¡Acoso! (puede dejar fuera de juego durante 3 minutos a cualquier personaje masculino que te toque).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Duck, carpintero airado

Retórica: "¡¡¡QUEMADLA!!!"

Gramática: esa golfa de Shelly Cooper. Te puso los cuernos con Newt, el herrero y ahora tiene que pagar por su afrenta. Puedes ser un campesino maloliente con aliento a cebolla, pero tienes tu corazoncito y esa mala mujer lo ha pisoteado. Tú eras cortés con ella, sacabas entradas para los torneos de caballería, le reservabas siempre los mejores berros del huerto (son su debilidad). ¡Ingrata del demonio! Ahora has ideado un plan para desprestigiarla y, si puedes, quemarla. Cualquier cosa que diga o haga puede malinterpretarse fácilmente para que suene demoníaco. El rey Arturo y, especialmente, Sir Bedevere, un experto lógico e investigador a ratos perdidos, te ayudarán. Si tú puedes encontrar ese Grial para devolverles el favor y/o ponerles de tu parte, mucho mejor.

Dialéctica: eres un hombre de los de antes. Quizá seas algo tosco en ocasiones, pero desde luego sabes cómo hacer tu trabajo y tratar a las mujeres. Al pan, pan y al vino, vino. Está claro, el mundo ha cambiado a peor y los españoles deberían inventar la Inquisición para poner las cosas en su sitio. Ya va tocando y nadie se la espera...

Relación con los otros personajes y con meretrices del Infierno:

- **La Bruja:** ¡Golfa! Merece la hoguera por lo que te hizo.
- **Campesino muerto:** tu compañero de fatigas que, de un tiempo a esta parte, huele fatal. Jurarías que incluso has visto gusanos arrastrarse por su cogote. Es innegable que... Dios... ¡está muerto! Si encuentras al mercader de muertos, podría darte unos peniques por él.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** es un honor que este caballero se preste a ayudarte. El problema es que él y los suyos parecen más centrados en buscar el Grial y esas cosas. Quizá tú puedas hacerlo por él y dejar que empapele a Cooper.
- **Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** una mujer de las de antes, formal y recatada. Te gustaría conocerla mejor.
- **Tim el Encantador:** ese tío es siniestro. Habla enseñando mucho los dientes y, evidentemente, domina la magia negra. Eso sí, cualquiera juzga a ése por nada.

Color favorito: blanco cebolla (es una de tus grandes pasiones).

Plato favorito: cebolla encebollada servida sobre un lecho de cebolla frita.

Hobby: cetrería.

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 1 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 4

- **Especial:** Carpintería (con las herramientas apropiadas, podrías construir cualquier cosa).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Campesino muerto
(Freddie Stonewall)

Retórica: "No estoy muerto, estoy sanísimo. Me siento estupendamente. Me voy a tomar el aire."

Gramática: ¡qué manía, demondre! ¿Cuántas veces tienes que decirle a todo el mundo que no estás muerto? A todos les ha dado por decir que estás kaputt, finito, más tieso que la mojama. Es mentira. Tú estás vivo y no hay más vuelta de hoja. Te late el corazón, respiras y aunque no has comido en años tienes retortijones de vez en cuando. Puedes ser viejo, pero aún te quedan un par de juergas por disfrutar. El peligro verdadero es esa bruja Cooper a la que habría que sentenciar ya a la hoguera. Tu compañero, Duck, te ha hablado de sus malas artes y realmente estás convencido de la conveniencia de darle matarle cuanto antes. Ah, Duck, confías tanto en él que no albergarías ningún género de duda sobre su lealtad. Por cierto, has oído hablar de un mercader de muertos que está rondando los pueblos colindantes... dicen que da 9 peniques por cada muerto recogido a domicilio y te da mala espina, viendo como está el panorama.

Dialéctica: eres un viejo gruñón, enfadado por las ganas que tienen algunos por meterse en el hoyo antes de tiempo. Oíste comentar que los caballeros de Arturo andan buscando una importante pieza de menaje del hogar labrada en oro. Si consigues hacerte con ella, podrías revenderla y vivir feliz el resto de tu vida (que tampoco es decir mucho, claro).

Relación con los otros personajes y demás recolectores de muertos:

- **La Bruja:** la bruja es malvada. La bruja maquina maldades. La bruja debe perecer en la hoguera, lo dice Duck y él sabe de estas cosas. No te dejes engañar por esos ojos de corderillo.
- **Duck, carpintero airado:** tu mejor y único amigo. Él nunca te traicionaría.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** vuestro principal aliado para determinar la culpabilidad de la bruja.
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** hey, ese chaval te suena de algo. Ah, claro, coincidisteis en la batalla de Badon Hill. Recuerdas que el chico mojó la armadura del miedo que tenía. Tú cavabas fosos ocultos para fastidiar a los caballeros, y él preguntaba continuamente por la letrina mientras esperabais al enemigo.
- **Rey del Castillo del Pantano:** un terrateniente malhumorado y codicioso a cuyo servicio estuviste durante un tiempo. No sabe qué hacer para casar a su hijo, un julantrón de medio pelo más interesado en el canto y las coreografías que en conocer mujer.

Color favorito: hueso.

Plato favorito: un buen entrecot de choto, con patatas fritas. Quién lo pillase.

Hobby: trabajos de mampostería.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 2 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 4

- **Especial:** Contactos (conoce al Almaciguero Mayor del Reino y varios amigos campesinos le deben favores).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Sir Bedevere, caballero
aficionado a las ciencias

Retórica: "Lógico."

Gramática: el mundo a veces no funciona como debería. Mientras cabalgas por el prado, piensas en lo inútil que es el sol que abrasa los campos. No es necesario, sencillamente, porque de día hay luz suficiente. Cuando el ser humano disponga de una palanca lo suficientemente grande (y un punto de apoyo al menos como la Luna de grande), podremos mover el Astro Rey a nuestro antojo, según nuestra conveniencia. La ciencia, hasta entonces, debe progresar para estar preparada. El pensamiento mágico, la superchería, las creencias blasfemas sobre magia y la brujería deben ser erradicadas para siempre, aunque sea por el fuego. Estamos en el año 932 D.B. y la mentalidad de las gentes sencillas debe cambiar. Tú eres un hombre de ciencia y gustas de iluminar a los que no son tan doctos como tú. Siempre estarás dispuesto a explicar cómo está sobradamente probado que el canto del mirlo pone verdes las lechugas o las montañas nacen por la decantación del polvo a lo largo de los siglos. Está claro. Ah, la ciencia.

Dialéctica: eres una mente cabal y racional. Los problemas más complejos y aparentemente irresolubles tienen solución si se analizan y se aplica el método hipotético-deductivo. El principio de parsimonia y la navaja de Ockham (que aún no ha nacido) funcionan a la maravilla cuando los ejerce una persona como tú. ¿Por qué vuelan las aves? Porque son más ligeras que el aire, lo mismo que una piedra lanzada con fuerza. ¿Por qué cantan las cigarras en verano? Para alertar de su posición a las aves y así contribuir con su muerte a la conservación de las especies. ¿Por qué flotan los barcos? Porque son estancos y el agua no puede entrar para hundirlos. Dadas las premisas correctas, es posible prevenir un terremoto usando una vejiga de oveja o demostrar, sin ninguna duda, que la Tierra tiene forma de plátano.

Relación con los otros personajes y demás seres irracionales:

- **Arturo, rey de los bretones:** un espléndido noble nombrado rey en una absurda ceremonia acuática oficiada por una furcia natatoria o algo así. Lo más importante es que te ha dado la oportunidad de ser su consejero.
- **Dennis, anciano comunero anarcosindicalista:** un peligro para la convivencia y la legitimidad del poder real. Un individuo subversivo al que convendría no perder de vista.
- **La Bruja:** el representante último de la superstición que impide el progreso y aturde a las mentes sencillas. Si fueses capaz de probar que es una bruja, podrías mandarla a la hoguera por el bien de todos. O mejor, tirarla al agua. Si flota, es un ganso (animales que han demostrado ser de madera, de ahí su factor de flotabilidad). Si es de madera, entonces arde. Si arde, es una bruja. Quizá tengas que refinar el razonamiento un poco, pero está claro que con un escarmiento aprenderán.
- **Sir Galahad el Puro:** un tipo tranquilo en quien se puede confiar. Te preguntas a qué pueden deberse los tintineos metálicos y rítmicos en su saco de dormir a altas horas de la madrugada.
- **Tim el Encantador:** un tipo que pretende tener poderes mágicos. Se ha ganado la confianza de Arturo, pero a ti te da en la nariz que es un farsante y un trepa.

Color favorito: azulón.

Plato favorito: curry de limón. ¿Curry de limón?

Hobby: backgammon.

Características:

FÍSICOS: 2 **SOCIALES:** 2 **MENTALES:** 5 **MISCELÁNEA:** 1

- **Especial:** Lógica borrosa (3 usos; si lo interpretas, puedes aturdir a cualquiera e interrumpir su acción aunque haya sido declarada antes que la tuya).





los Caballeros
de la Mesa Cuadrada

Sir Launcelot el Valiente

Retórica: "¡Rápido!"

Gramática: decir que la espada es una prolongación de tu brazo es quedarse corto: ES tu brazo y es capaz de llegar donde normalmente no podrías para hacer picadillo de lo que sea. Cuidar tu espada es importante, porque te libra de los enemigos de Arturo y los bretones. Hace tiempo que no entras en batalla y te estás oxidando, así que confías en encontrar enemigos poderosos en esta aventura con los que medir tus fuerzas. Has estado en tantas batallas que si el doctor te golpease con el clásico martillito en la rodilla, lanzarías un tajo a su cuello. Sufres de estrés, te cuesta mucho contener tus impulsos belicosos y necesitas urgentemente un masaje de espalda. Estás tan tenso que crees que vas a reventar un día de éstos.

Dialéctica: vives para el combate, pero en esta misión parece ser que habrá que usar la cabeza o Arturo te retirará el saludo. Maldición.

Relación con los otros personajes y otras criaturas sospechosas:

- **Arturo, rey de los bretones:** un rey legítimo al que le otorgó su cargo la Dama del Lago. Te costó reprimirte y no degollarla cuando la viste surgir de las aguas. Has oído demasiadas leyendas escocesas sobre lagos siniestros, tú sabes...
- **Sir Galahad el Puro:** un compañero estupendo, con una mirada inquieta. No es un mal luchador y parece centrado en lo que hace.
- **Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación:** un amor, te encantaría pedirle un masaje.
- **Príncipe Herbert:** el Rey del Castillo del Pantano reniega de este bujarrón de voz aflautada, y no te extraña... acudiste a su rescate creyéndola mocita y... sin comentarios. Además, te mira con ojos extraños.
- **Rey del Castillo del Pantano:** este hombre quiere casarte con la prometida de su hijo para heredar EL dote. Aquí falla algo, estás seguro.

Color favorito: azul.

Plato favorito: pudding negro (morcilla).

Hobby: ajedrez en vivo contra los sajones, sarracenos y franceses.

Características:

FÍSICOS: 5 SOCIALES: 2 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 1

- **Especial: Ultraviolencia** (puede repetir una vez cada chequeo de combate que realice).
- **Especial: Celeridad** (tiene una acción extra al principio de cada ronda de combate contra la que no puede oponerse ningún chequeo, aunque sí Habilidades Especiales).



los Caballeros
de la Mesa Cuadrada

Sir Galahad el Puro

Retórica: "No, lo siento, no puede ser. Hice voto de castidad."

Gramática: un caballero debe atenerse a su sagrada tarea de defender a los inocentes y velar siempre por los intereses de su rey y, ante todo, Dios. Si Dios en persona, algo azorado, os ha dicho que busquéis el Santo Grial, se busca y punto. Para éso estais. Arturo es un buen tipo, pese a que recientemente esté un poco distante y murmure cosas acerca del "maldito historiador que NO es J. P. Morgan". No sabes a qué se referirá, pero crees ser digno de su confianza y que a ti te lo podría contar. El castillo de Antrax y sus tentadoras doncellas parece ser un buen comienzo para empezar a buscar el Sagrado Copón. Te pareció verlo en lo alto de su torre más elevada y no estaría mal interrogar a las vírgenes. Ellas saben del tema, seguro. Eso sí, habrá que salvaguardar el juramento de castidad o tendrás un problema grave de autoestima...

Dialéctica: no eres gay, cuántas veces tendrán que echarse en cara tu sagrada promesa. Las mujeres te torturan diciéndote lo gallardo y atractivo que eres, pero una apuesta es una apuesta. El juego es el juego. ¿Por qué cuando NO eras casto las mujeres te ignoraban por completo? Qué ironía, Señor, qué ironía.

Relación con los otros personajes, mayormente jovencitas que te atormentan con sus encantos:

- **Arturo, rey de los bretones:** un tipo muy legal. Siempre invita en las tabernas, cuenta historias interesantes y le debes 2 libras con 29 peniques. Ah, se te olvidaba, Dios se os apareció cuando ibais por la pradera y le escogió para que buscase el Santo Grial.
- **La Bruja:** una mujer muy atractiva que va a ser condenada injustamente. Debes evitar ese abuso... está pidiendo un abrazo a gritos.
- **Sir Launcelot el Valiente:** un colega de aventuras, obsesionado con el combate y el derramamiento de sangre gratuito. Le encanta hacer pudding negro con sus enemigos.
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Antrax:** una mujer increíble que convierte la castidad en una pesadilla. Esa voz, esos ojos, esos labios pecadores. ¡Te estremeces sólo de pensarlo!
- **Dingo, hermana gemela de Zoot:** la hermana recatada. Casi te da más morbo que Zoot. ¡Argh! ¡Penitencia! ¡Quieres que te fustigue por tus faltas! ¡Pero qué estás diciendo? Agh.
- **Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos:** una doncella de manos inquietas. Es horrible, horrible. ¡Asisteme, San Esteban, las flechas de la lujuria se clavan en mi entrepierna!
- **Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación:** la más atractiva de todas, un peligro para tu celibato y tu salud mental. ¡NO lo aguantas MÁS!

Color favorito: blanco.

Plato favorito: pan ázimo.

Hobby: pasear por el bosque.

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 2 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 2

- **Especial: Sex Appeal** (puede repetir una vez cada chequeo de seducción que realice... qué pena ser célibe).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Sir Robin el No-Tan-Puro, que estuvo a punto de combatir con el dragón de Agnor, que estuvo a punto de enfrentarse con la malvada gallina de Bristol y que se "mojó" personalmente en la batalla de Badon Hill.

Retórica: "¡No digas eso! ¡Yo no huí del dragón!"

Gramática: ser caballero del rey Arturo debería dar derecho a un plus de peligrosidad. Dragones, batallas, monstruos demoníacos, infieles, fiestas del pijama que duran hasta las 7, gorilas furiosos que caen de cada rama continuamente, tipos extraños con gorros de fantasía, hechizos explosivos y vacas arrojadas desde las almenas de los châteaux. Son demasiados peligros juntos y empiezas a estar intimidado de verdad. Te tienes por un hombre inteligente, así que intentas cuidarte un poco. Sí, por supuesto, vas a ayudar a Arturo a encontrar su Grial, pero debe entender que no estás dispuesto a ello a cualquier precio... abrigarse bien, no trasnochar, llevar las armas siempre envainadas, caminar siempre por terreno descubierto y haciendo pausas cada 30 minutos. Hay que incidir en la importancia de una dieta saludable y beber siempre agua potable, por la diarrea. Unas botas altas te protegen de las víboras y el yelmo, a ser posible, siempre cerrado. Son esos pequeños detalles los que alargan la vida y la hacen más segura y agradable. Es lo prudente, lo demás es locura y ganas de morir joven.

Dialéctica: estás harto de que te llamen cobarde, estás muy susceptible con ese tema. Una agria amonestación por tu parte es lo normal. P-R-U-D-E-N-C-I-A, es capital. ¿Cobarde tú...? Ellos son los temerarios, ya pagarán sus descuidos, eso seguro.

Relación con los otros personajes y demás gente peligrosa:

- **Arturo, rey de los bretones:** un gran rey, muy valiente y carismático. La clase de persona a la que admiras. De todos modos, conviene vigilarle de cerca para evitar que te meta en más problemas.
- **La Bruja:** una hechicera rondando estos pagos. Será mejor que no se acerque demasiado o le achucharás a Launcelot.
- **Campesino muerto:** esos ojos, ese rostro macilento... todos dicen que es un muerto en vida y eso te aterra. ¡Brrr!
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** un tipo muy inteligente, una verdadera enciclopedia viviente de las ciencias. ¿De verdad la Tierra tiene forma de plátano?
- **Sir Launcelot el Valiente:** alguien que vive la vida arriesgadamente, sin miramientos. Este tío saltaría entre dos piedras de molino en funcionamiento si le asegurasen que hay bronca.
- **Sir Galahad el Puro:** un buen compañero, algo nervioso. Quizá esconda algo turbio.
- **Tim el Encantador:** ¡un hechicero colaborando con tu causa! Aquí hay gato encerrado, seguro. Por si acaso, no te acerques mucho a él.

Color favorito: amarillo.

Plato favorito: flan.

Hobby: siestas de doce horas.

Características:

FÍSICOS: 1 SOCIALES: 3 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 3

- **Especial:** ¡Pies para qué os quiero! (en combate, sólo tiene que resistir una ronda enfrentándose a su agresor y al principio del segundo turno puede ponerse a salvo).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Zoot/Dingo, líder (esquizofrénica) de las vírgenes del castillo de Ántrax

Retórica: Como Zoot: "¡No os vayáis, caballero! ¡Quedaos con nosotras!"
Como Dingo: "¡Mala Zoot, mala, mala! ¡Ha vuelto a hacerlo!"

Gramática: todo el mundo cree que Zoot y Dingo son dos personas distintas. Hermanas gemelas con distinto carácter. MUY distinto. Por eso nadie daría un penique por afirmar que sois, de todas todas, la MISMA persona. Ambas vivís reclusas en un castillo lóbrego y frío, sólo animado por las joviales chicas que corretean por sus claustros y pasillos. En habitaciones escogidas, hay jacuzzis, saunas y todo tipo de comodidades. Pero NO hay hombres. Y es una verdadera pena, así que no estáis dispuestas, ninguna de vosotras, a dejar escapar al primer galán que entre a reclamar vuestra hospitalidad. Por una parte, Zoot, quiere un esclavo sexual que atienda embelesado a sus más nimios deseos y peticiones, por aberrantes que puedan ser. Dingo, por otra parte, aspira a conocer a un joven guapo y galante que la mime y la tenga en alta estima. En un pedestal, vaya. Son las dos caras de una misma mujer desesperada. Y hay 149 más como ellas en Ántrax... qué peligro. Las chicas os obedecen a ambas sin problemas, porque saben del pequeño secreto divertido de Zoot/Dingo. Las únicas que no parecen estar al tanto de este desdoblamiento son estas últimas... o sea, tu personaje.

Dialéctica: A Zoot le gustaría hacer que un caballero (cuanto más status, mejor), abandonase la búsqueda del Grial y se entregase al placer con ella en Ántrax. Dingo querría conseguir el Grial para seducir a Sir Galahad, a quien ama. Tus personalidades cambian según te parezca divertido, pero la regla es que no puedes mostrar la misma a dos personas sucesivamente... o como prefieras. Diviértete mucho.

Relación con los otros personajes y demás gente divertida que viene de Afuera:

- **Arturo, rey de los bretones:** (Zoot) Un buen partido, un hombretón. (Dingo) Un rey a quien respetar y mimar, llegado el caso.
- **Hermano Maynard, un monje:** (Zoot) Un alma pura con quien divertirlos las 152. (Dingo) Alguien a respetar.
- **Sir Launcelot el Valiente:** (Zoot) Guao. Qué planta, qué cachas, qué cuerpazo. El incauto definitivo para divertirse un rato. O toda la noche. (Dingo) Un caballero impulsivo que quiere alejar a Sir Galahad de ti.
- **Sir Galahad el Puro:** (Zoot) (Gemido irreproducible) ¿Cómo se puede ser tannnnn apetecible!? ¡Es tuyo! ¡Sucumbirá a tus encantos! (Dingo) Amor a primera vista. ¡Aléjalo de la mala, mala Zoot!
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** (Dingo) Tu perversa hermana, siempre dispuesta a corromper a los hombres y dejar a las chicas en mal lugar.
- **Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** (Zoot) Tu pacata y amuermada hermanita, un dolor de culo cuando se pone a darte clases de moral e intenta apartar a las chicas del pecado. Ya son mayorcitas si quieren divertirse un rato con estos hombretones que acaban de llegar a Ántrax.

Color favorito: (Zoot) Violeta. Para lencería, el negro o el rojo. (Dingo) El blanco inmaculado.

Plato favorito: (Zoot) Nata montada. (Dingo) Acelgas.

Hobby: (Zoot) Marroquinería. (Dingo) El canto.

Características:

FÍSICOS: 2 SOCIALES: 4 MENTALES: 3 MISCELÁNEA: 1

- **Especial (Zoot): Seducción Animal** (si se queda a solas con un caballero, le seduce automáticamente. Si tiene alguna clase de voto, puede resistirse con un chequeo).
- **Especial (Dingo): Hospitalidad** (3 usos; permite restaurar a cualquier jugador todos sus niveles Físicos perdidos)





los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos

Retórica: "Túmbate de nuevo y deja que te examinemos. Somos doctoras. Bien... ¿qué tenemos aquí? Hmmm... ya veo (risas)"

Gramática: HOMBRES. Toda tu vida encerrada en un castillo es más que suficiente para provocarte el aburrimiento más mortífero del mundo. En Ántrax no hay nada que hacer, sólo vestirse y desvestirse, bañarse, tomar saunas y probarse ropa íntima. Es un verdadero fastidio vivir rodeada del tedio y la desesperación. Parece ser que por fin ha ocurrido algo intramuros... un grupo de aguerridos y hercúleos caballeros ha llegado a la zona; ¡ya va siendo hora de conocer varón! Sientes muchas dudas, inseguridad y éso, pero te ves capaz de seducir a uno de estos animales tan fascinantes hasta que babea por ti. Parecen tan sumamente simples... si eres capaz de tenerlos buscando el Grial en Ántrax, tendrás docenas de oportunidades de estar a solas con uno de ellos. Mínteles, tenéis esa copita para ellos aunque tendrán que pagar un precio. Que den vueltas en círculos. Atrapadlos a todos en vuestras redes y que se queden para siempre para disfrutar de la compañía. Eso sí, por riguroso turno. Jijijijijijijii...

Dialéctica: hombres apuestos, valerosos y gallardos. Lo demás no existe para ti. Sois 150 rubias y morenas de entre 16 y 19 años y no puede haber miramientos en esta cacería. Tonta la última.

Relación con los otros personajes, sobre todo HOMBRES:

- **Patsy, sirviente de Arturo:** ¡Virgen de la Sagrada Marsopa! ¿Alguien ha reparado en este mozo? ¡Es guapísimo! ¡Te vuelve loca! ¡Hiiiiiiiiii!
- **La Bruja:** la competencia. No te cae nada bien. Si consigues infundir rumores extraños sobre ella, mejor que mejor.
- **Sir Bedevere, caballero aficionado a las ciencias:** tiene un pase, nada más.
- **Sir Launcelot el Valiente:** el HOMBRE definitivo. ¿Cómo se puede ser tan...!? ¡Aghh! ¡Mira esos brazos, esa cara de bruto, ese talle esbelto!
- **Sir Galahad el Puro:** ¡increíble! ¡Qué encanto! ¡Qué maravilla de chico! ¿En serio será tan puro como dicen? ¡Tienes que hablar con él!
- **Sir Robin el No-Tan-Puro:** te encantaría ser azotada por él. Te encantaría que te manejase con una sola mano. Te encantaría que me tom... esto... que te gustaría hablar con él de religión, vaya. Te sientes tan azorada cuando le ves...
- **Zoot/Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** son la misma persona, pero nadie debe saberlo. Es vuestro pequeño secreto divertido.
- **Doctora Winston, virgen experta en terapia de relajación:** tu compañera masajista. Es una mujer extraña, nunca ha querido ducharse contigo... ni con ninguna, que tú sepas. Lo peor de todo... es difícil de explicar... ¡Te atrae! Debes poner en orden mis ideas. Es algo muy raro. Cuando estás a su lado, te sientes rara.

Color favorito: blanco virginal.

Plato favorito: tarta de manzana.

Hobby: baños de espuma.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 4

- **Especial:** Ojo Clínico (3 usos, el Director de Juego puede contestar con un "sí" o un "no" a una pregunta referida a los Personajes Jugadores).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Doctora Winston, alias Gonzáles, ex-estibador español bajo la tapadera de una virgen experta en terapia de relajación

Retórica: "(Fingiendo la voz) Relájate."

"(Cuando puedes ser Gonzáles) ¿Hay algo de beber en esta maldita cantina? ¡Estoy seco!"

Gramática: tu vida es una pantomima, pero te encanta. Estar hospedado permanentemente en un castillo habitado por 149 vírgenes rubias y morenas que no hacen otra cosa que vestirse, desvestirse, bañarse y probarse lencería íntima es algo a lo que ningún tipo de derecho le haría ascos. Tu faceta de voyeur está absolutamente satisfecha, pero desgraciadamente no puedes hacer saltar tu cobertura bajo ningún concepto o directamente te pondrían de patitas en la calle. O peor, estas chicas están DESESPERADAS y a veces te dan auténtico MIEDO. A veces, te sientes en el Paraíso; otras veces, te parece estar condenado al Purgatorio. En cualquier caso, eres feliz y no dejarías Ántrax ni aunque te moliesen a palos. Hace unos días, un grupúsculo de caballeros entrometidos llegó a tu refugio y las chicas están como locas. No te gusta nada: aparte de la envidia que te dan todos esos tipos, han empezado a mirarte y te temes que Zoot, la perversa Zoot, te ponga a dar masajes relajantes a esos brutos. ¡Por los clavos de San Damián! ¡No les tocarías un pelo ni aunque te pagasen el sueldo de un año! ¡Agh!

Dialéctica: tu prioridad es permanecer oculto en el Jardín del Edén para vivir feliz y por la cara durante todo el tiempo que sea posible. Sabes que los caballeros buscan el Grial, que tiene la forma del faro que tiene el castillo en la torre más alta. Si puedes conseguirlo para ellos, quizá se vayan con viento fresco.

Relación con los otros personajes y demás impertinentes visitantes:

- **Los caballeros:** te miran y sabes que les gustas. Esperas que no se proponen o alguien podría salir gravemente mutilado.
- **Hermano Maynard, un monje:** ¡Santo Brian! ¡Es el hermano Maynard, tu viejo compañero de curdas! ¡El monje más golfo que ha visto Inglaterra! Cuántas horas en la taberna, cuántas resacas juntos... cuántas cavas asaltadas. Qué tiempos aquellos, antes de entrar al Paraíso en vida. El dilema consiste en si le avisas o no. Si le avisas, corres el peligro de quedarte sin este caramelo. Si no le avisas, puedes perder para siempre al mejor compañero de borracheras del mundo.
- **Zoot/Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** no son dos personas diferentes, sino una. La personalidad viciosa y pervertida es Zoot y la mimosa y hospitalaria recibe el nombre de Dingo. La mujer está de los nervios, debería ver a un psiquiatra... o a un buen exorcista.
- **Doctora Piglet, virgen experta en reconocimientos:** esta chica te mira raro. Crees que ha descubierto tu tapadera. Es tan atractiva que casi te dan ganas de mostrarle tu gran... secreto. ¿Será capaz de mantener la discreción?

Color favorito: verde botella.

Plato favorito: espinacas.

Hobby: la cerveza, esa gran amiga.

Características:

FÍSICOS: 4 **SOCIALES:** 3 **MENTALES:** 3 **MISCELÁNEA:** 1

- **Especial:** Proezas de Fuerza (3 usos, recomendado para lanzar vacas, cargar con carruajes, doblar espadas como si fuesen juncos. Concede un éxito automático en cualquier chequeo de Físicos que no sea de combate).





los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Tim el Encantador

Retórica: "¡Os lo advierto, no oséis acercaros más!"

Gramática: el Arte está en tus manos. Tú conoces las Verdades Que Se Ocultan Más Allá De Los Velos. Sí, viejo, han sido necesarios muchos cursos, oposiciones y tests de respuesta cerrada para llegar a tu maravilloso status de Encantador, pero vive El Hombre Verde que ha merecido la pena. La búsqueda del Grial es un viaje iniciático en el que se ha embarcado un grupo de bobalicones que no saben que hacer con él. Será mejor que les aconsejes para evitar males mayores y, cuando lo encuentren, reclamarlo como el custodio más razonable para el Formidable Copón.

Dialéctica: exiges respeto y atenciones. Eres un Encantador de primera y eso no significa que te lleves especialmente con la gente, sino que tienes a la Magia cogida por el cuello y ha dejado de resistirse. Tú conoces los verdaderos peligros que aguardan a los caballeros. Sólo esperas que no tengan que dirigirse a la cueva de Caerbannog. Allí acecha un peligro más allá de las pesadillas más sangrientas... mejor será que ni lo mencionen, son tan estúpidos que podría ocurrírseles ir en pos de la Gran Bestia.

Relación con los otros personajes, esa caterva de patanes, ese hatajo de legos:

- **Arturo, rey de los bretones:** un reyezuelo exiliado de Camelot que no tiene donde caerse muerto. Anda buscando el Grial y quizá pueda contar con tu ayuda si te ofrece un trato ventajoso. Es lo bueno que tiene estudiar una FP de Magia Aplicada II.
- **Los Caballeros:** un grupo de temerarios que hace apenas 200 años hubiesen ido en taparrabos lanzando piedras con su honda. No entienden una sola palabra de Magia Verdadera ni parece que tengan un interés especial en aprender ninguna de las mancias tradicionales: Magia Elemental, Canalización, Taumaturgia, Necromancia y Prestidigitación En Fiestas Infantiles.
- **Campesino muerto:** ¡la obra de un Necromante? ¡El acabado es soberbio!
- **Hermano Maynard, un monje:** este hermano está en posesión de un importantísimo objeto místico que puede librar a la Compañía de un grave peligro.
- **La Bruja:** esa mujerzuela ni es bruja ni sabría lo que es la vis ni aunque le estuvieses generando relámpagos delante de la cara. Divertido, pero nada más. No vas a mover un dedo para salvarla, pero tampoco te negarías a ello si te lo pidiese... al fin y al cabo, está indefensa.
- **Rey del Castillo del Pantano:** otro noble, bastante chusco en sus formas. Quizá busque un consejero para arreglar la boda de su hijo. Será cuestión de consultar el oráculo de huesos de gacela de Thomson.

Color favorito: negro chungo.

Plato favorito: redondo de hobbit a las finas hierbas.

Hobby: taxidermia.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 2 **MENTALES:** 5 **MISCELÁNEA:** 2

- **Especial: Piromancia** (3 usos. Consiste en espectaculares trucos de magia con fuegos fatuos a gran escala. No hacen ningún daño, pero eso no tienen porque saberlo los Jugadores...).
- **Especial: Necromancia** (3 usos. Tienes control sobre la carne muerta y la vida, de tal modo que puedes resucitar a un ser vivo que haya fallecido si ganas una tirada de Mentes contra [5-Físicos] del fallecido. Los empates juegan a favor de la Muerte y TODOS los resucitados tienen un ataque de hipo permanente. Lo siento, chico, nadie dijo que pudieses jugar a ser Dios y salirte fácilmente con la tuya cuando juegas contra las Sagradas Leyes De La Naturaleza. Además... ¿cuánto le has pagado a los organizadores por ésto? Vamos, responde, cobarde. Bah, Jugadores, sois todos iguales...).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Príncipe Herbert

Retórica: "¡Venid a rescatarme! ¡Estoy listo!" "No quiero tierras, padre, sólo quiero... sólo quiero (intro instrumental)... ¡cantar!"

Gramática: ¡es fantástico que Sir Launcelot el Valiente haya venido a rescatarte! Un hombre tan apuesto, tan fornido, tan audaz... por fin has salido de tu torre y ahora quieres conocer mundo. ¡Es tan hermoso! ¡Aire puro! ¡Fiestas! ¡Romance! ¡Amores por descubrir! Todo es tan hermoso que te dan ganas de cantar. ¡Lalalalalalalalalalalal! Las cosas ya sólo pueden ir a mejor, es chachi piruli. Los caballeros están buscando un objeto particularmente valioso y sientes ganas de demostrarles tu buena voluntad ayudándoles. Será como un juego. ¿Dónde estará esa copita? En cuanto la encuentres, le escribirás una canción a Launcelot y le llevarás el objeto. Quizá así abra su corazón y te revele lo que siente.

Dialéctica: deseas encontrar a tu gran amor a toda costa. Será cuestión de picar aquí y allá, en todos sitios. La vida es un cuento de hadas, los buenos siempre ganan y los chicos como tú siempre son populares y queridos. De un tiempo a esta parte, te sientes deslizando por un arco iris hacia una gran nube de caramelo. Es fantástico.

Relación con los otros personajes, todos gente guay:

- **Sir Launcelot el Valiente:** ¡qué barbaridad! Mira el tamaño de esos pectorales, esa mandíbula cuadrada, ese aire resuelto. Desde luego, es un buen mozo y, además, ha venido a rescatarte de tu torreón. Hay tantas cosas que te gustaría contarle, tantos paseos que dar junto al foso... debes conocerle mejor.
- **Sir Galahad el Puro:** es una pena que este chico se fije en todas menos en tí. Debes llamar su atención como sea, tienes que ser la número uno en su lista.
- **Dingo, líder de las vírgenes del castillo de Antrax:** una mujer muy tradicional, nada divertida, aferrada a su pesada y oxidada castidad.
- **Príncipe Herbert:** ¡la criatura más maravillosa del mundo! ¡Un cielo, guapísimo y simpatiquísimo! Es broma, heheheee, ¡ése eres tú!
- **Tim el Encantador:** intentando llamar la atención de Sir Galahad, arrojaste una flecha a su lado que el viento desvió hasta casi acertarle en la nuca a un extraño anciano próximo a él al que has identificado como Tim el Encantador... ¡OOPS! Asustado, arrojaste el arco y las flechas por la ventana y ahora te das cuenta de que te has precipitado. ¿Dónde estarán? Sigh, sigh...
- **Rey del Castillo del Pantano:** Tu papá. Se empeñó en casarte con una noble fea y gorda, con trenzas de walkiria. No sabes cómo decírselo, pero es que a tí... es que a tí lo que te gusta... uff, es tan difícil. Tú sólo quieres encontrar al amor de tu vida y ¡¡¡CANTAR!!!

Color favorito: ¡¡¡rrrrrrrrrrrrrosa!!!

Plato favorito: macarrones con atún, aunque recientemente te has puesto a dieta.

Hobby: tiro con arco y cantar, obviamente.

Características:

FÍSICOS: 1 **SOCIALES:** 4 **MENTALES:** 2 **MISCELÁNEA:** 3

- **Especial: Cánticos Disneyanos** (una vez por partida, puedes detener la acción de la partida proponiendo una canción popular que TODOS deberán seguir, incluidos los monstruos o enemigos con los que se estuviese luchando).
- **Especial: Inteligencia Emocional** (cualquier mujer te contará sus secretos más íntimos rápidamente, sin necesidad de seguir la regla de Charla Previa. Es decir, cualquier personaje femenino DEBE contarte su Color Favorito, su Plato Favorito y su Hobby tras una breve presentación inicial. Eso sí, tú deberás hacer lo mismo con ella, aunque ella no tenga ningún interés en saberlo).



los Caballeros de la Mesa Cuadrada

Rey del Castillo del Pantano

Retórica: "¡Idiota, más que idiota!"

Gramática: es duro ser el rey del Castillo del Pantano. Tras varios intentos de edificar en un terreno cenagoso, por fin la construcción resistió y se mantuvo firme sobre las ruinas de los fracasos. Así eres tú, un hombre a lomos de un puñado de perdedores a los que te refieres como "pueblo". Es duro, insistimos, ser el último monarca de una larga casta de señores feudales soberanos de inmensos y desolados cenagales... si a eso le añadimos el hecho de que tu único heredero es un patético afeminado sin más intereses que el cantar en falsete y montar coreografías circenses con tus cortesanos, la única salida parecía cortarse las venas y esperar a que la próxima reencarnación fuese más agradable. De eso nada. Llegó la hora de buscar una fuente de ingresos para tu decadente imperio y casar a tu hijo parece muy complicado. Básicamente, hay cuatro opciones razonables:

1. Casar a tu hijo con una mujer de buena familia rica (difícilmente).
2. Casar a tu hijo con una dama o un caballero de familia rica para reclamar su fortuna y cruzar los dedos para que no se den cuenta del artificio.
3. Matar a tu hijo y casar a un caballero amigo o dama amiga con una dama o caballero de familia rica para reclamar su fortuna y cruzar los dedos para que no se den cuenta del artificio.
4. Inventar otra cosa para ganar pasta (eso puede incluir vender aperitivos de albatros en torneos de caballería, campeonatos de andares extraños o partidos de polo entre canónigos y súcubos).

Dialéctica: eres un hombre férreo e implacable, la clase de persona que sería capaz de luchar por sus ideales hasta el final. Eso debería decirlo todo: eres un gigante chapoteando en aguas sulfurosas y puedes tener guano en las orejas, pero eres un hombre con principios.

Relación con los otros personajes y acaudalados extranjeros de reinos sobre tierra firme:

- **Arturo, rey de los bretones:** un verdadero noble, un hombre de postín poseedor de un reino que, aunque no hayas visto, promete. Alguien a quien hacer la pelota, dada la cantidad de títulos que posee (prueba a preguntarle su nombre completo).
- **Sir Launcelot el Valiente:** un intrépido caballero a quien podrías camelar para arreglar una boda que te beneficie. Sí, es arriesgado fingir su paternidad para reclamar parte de la dote, pero si funciona podrías dar el golpe.
- **Sir Galahad el Puro:** un caballero mojigato y apocado, con poca voluntad. La clase de persona cuya voluntad cede ante el empuje de un hombre con principios.
- **Zoot, líder de las vírgenes del castillo de Ántrax:** una hermosa mujer poseedora de un estupendo castillo asentado sobre tierra firme al que podrías trasladar tus muebles tan pronto como consiguieses casar a tu hijo. Idiota, ¿cómo no podrá ver los encantos de semejante femina?
- **Príncipe Herbert:** Tu hijo, un inútil afeminado al que escondiste en uno de tus torreones por pura vergüenza. No, el pobre no es mal chico, pero su voz aflautada y su manía de cantarle al amor y la hermosura de la Madre Naturaleza es más de lo que puedes soportar. ODIAS que cante. Deberías haber criado un guanaco en lugar de él. Sí, está claro.

Color favorito: gris pantano.

Plato favorito: estofado de anguila.

Hobby: origami.

Características:

FÍSICOS: 3 SOCIALES: 3 MENTALES: 2 MISCELÁNEA: 2

- **Especial:** Autoridad (3 usos, permite forzar a un Personaje Jugador para que haga algo no lesivo para él o los demás).



Monty Python

CLN granada 2002

Las últimas Convivencias Lúdicas Nacionales (CLN), celebradas en Armilla (Granada), fueron el evento elegido para la presentación pública del primer número de la revista que tienes en las manos. Pero fueron, sobre todo, una congregación de jugadores de toda España. Durante un fin de semana, varias naves industriales fueron tomadas al asalto por cientos de roleros ávidos de juegos, mesas, y dados, y por los stands de algunas editoriales y tiendas. Cumpliendo con la costumbre, en estas séptimas CLN, bautizadas como "Guarida de fantasía", hubo presencia tanto de juegos de rol tradicionales, como de vivos, juegos de estrategia, juegos de cartas y juegos en red. También se realizaron varias presentaciones en las que las diferentes editoriales nacionales hablaron de sus novedades más interesantes, se organizaron mesas redondas para discutir de temas como el estado actual del rol en nuestro país, o la edición amateur, y se celebró la asamblea general de la asociación Homo Ludens.

Para cubrir estas CLN desde las páginas de *RPG magazine* decidimos alejarnos del formato tradicional, y pedirle a un aficionado, un editor, y un ilustrador ligado profesionalmente al rol que no juega, que nos diesen su opinión particular del evento, y ofrecer así una visión plural y amplia.

Éste es el resultado.

Ignacio Muñiz, jugador de rol.

Me han pedido que hable de las CLN de Granada, y aquí estoy, dispuesto a dar mi visión de lo que estas jornadas me han aportado a mí, y al panorama nacional.

No me gusta andarme por las ramas, así que empezaré por el principio: no han aportado nada nuevo, absolutamente nada. Sí, hemos visto nuevas editoriales, nuevos dibujantes, nuevos juegos, y mucha gente con muchos proyectos; también hemos visto muchos jugadores, muchas partidas, muchas mesas, muchos stands, y muchos, muchos, muchos de los de siempre, sí señor. Eso ha sido divertido: una vez más nos hemos reunido los de siempre a hacer lo de siempre, y una vez más nos lo hemos pasado de miedo. ¿Que si han sido mejores que Ponferrada?, ¿que si han sido peores que Barcelona?, pues no lo sé, creo que han sido iguales, no en todo, pero sí en su esencia. Está muy bien que se hagan unas jornadas con alojamiento gratuito, stands, partidas, visitas turísticas, y todo lo que las CLN ofrecen habitualmente.

¿Pero de verdad nos queremos quedar ahí? Espero que no. Creo que tenemos mucho más que ofrecer, empezando por no ser tan endogámicos, por intentar que el extraño, el desconocedor de este mundillo nuestro, se sienta atraído por unas jornadas de rol, y no piense que no pinta nada en ellas. ¿Por qué nunca hay un sitio con un cartel enorme en el que se ofrezca a los visitantes participar en una u otra actividad?, ¿por qué es tan difícil que quien no tenga ni idea de lo que son los juegos de rol se entere de una forma más o menos correcta? No lo se, quizás eso no sea tan importante como ir a ver a los amigos de cada año y pasarlo de maravilla contando las batallitas de las partidas de rol del invierno, los proyectos para la nueva campaña, o ese suplemento que estamos escribiendo; o quizás sí sea tan importante, y en unas jornadas más abiertas podría estar el futuro de esa estabilidad que tanto buscamos los roleros últimamente en este país.

Espero que a la gente que con tanto esfuerzo y dedicación, y sin ningún ánimo de lucro, organiza cada año este tipo de jornadas, no les parezcan mis palabras un desprecio. El trabajo de los organizadores en estas jornadas ha sido perfecto en mi opinión, y seguro que han conseguido las metas que se propusieron, pero dudo que estas metas sean las que el panorama del mundillo en este país necesite.

Sólo espero ver a los de siempre en las próximas, y a muchas caras nuevas, curioseando y descubriendo esta afición que consigue reunir a cientos de personas cada año, solamente para vernos, y jugar un rato una partida de rol.



PARTIDA DE DUNGEONS & DRAGONS



PARTIDA DE FENG SHUI



PARTIDA DE MOFFET BABIES



ROL EN VIVO

Juan Carlos Herreros, ediciones Sombra.

Mientras escribo esto, aún no se han apagado en mi cabeza los sonidos de la pasadas Convivencias Lúdicas Nacionales: una cacofonía de dados, risas, saludos y despedidas. Para los despistados, eran las séptimas CLN y se celebraron en Armilla, Granada. Sí, esa misma Armilla. Asistí con cierta pesadumbre; tenía una mala sensación en el cuerpo pues pensaba que aquellas iban a ser las últimas e iba dispuesto a pasármelo bien y que esa tristeza no se me notara. Mas, cuán equivocado estaba.

Hasta la fecha, los primeros días de unas CLN eran malos. Es decir, iba poca gente en comparación al sábado y al domingo, y las actividades verdaderamente importantes (las presentaciones, los vivos oficiales, los concursos y campeonatos) se concentraban en el sábado y algunos en el domingo. Los que estuvieron en Granada saben que no fue así. Hubo gente (una de las primeras cosas que me llamó la atención) que el mismo miércoles por la noche (a pesar de la escasez de colchones y duchas) ya se estaba preparando para jugar su primer vivo nocturno. Pero no dos o tres personas ávidas de partidas, sino treinta o más agrupadas alrededor de los directores de juego poniendo sus disfraces a punto. Y yo pensé (como pienso ahora): ¿tantas ganas tenían de empezar a jugar que no podían esperar al fin de semana? Bueno, pues la respuesta vino en los días siguientes. Estas CLN han sido las jornadas de los vivos. Dudo que hubiera un juego que se prestara a jugar vivos que no lo tuviera e, incluso, alguna ambientación que ni siquiera tiene juego, tuvo su vivo. En otras convocatorias, estos vivos, salvo honrosas excepciones, solían recluírse en horarios nocturnos. Era agradable ver a gente por el amplio local disfrazada de vampiro, de samurai, de fanhunter, de matón de los años 20. En definitiva, gente con ganas de pasárselo bien y echarse unas risas añadidas que convirtieron Granada en el espectáculo de los vivos.

Decir que en las CLN hubo partidas tradicionales, de mesa, sería decir algo evidente. Sin embargo, si el vivo del miércoles por la noche llamó mi atención, no menos lo hizo la gente del sábado por la tarde. Estaba subido en una especie de plataforma sobre el suelo del pabellón (jugando el vivo de *Exo*) y me detuve un momento para ver las jornadas. Todas las mesas (añadiré el casi por eso de no pillarme los dedos) tenían gente y en todas éstas había partidas en desarrollo. Esto no debía extrañarme, ya que casi siempre pasa. Sin embargo, lo que realmente llamó mi atención fue que había muy poca gente por los pasillos. Una característica habitual de las CLN es la enorme cantidad de paseantes que suelen visitarla. Es decir, gente que va a pasear a las jornadas. Pero no extraños, no, sino roleros y roleras que acuden a las CLN para volver a ver a gente que conocen, pasear entre los stands, charlar, hablar, arreglar el mundo y seguir paseando. En esta edición de las jornadas, los paseantes estaban reducidos a una mínima expresión. No sé si todos estaban jugando (lo que es posible dada la cantidad de partidas que se realizaron), estaban visitando Granada (que tenía cosas chulas que ver) o, simplemente, decidieron ir todos al bar en ese momento. El caso es que

había un espíritu de juego del que era difícil escapar. Quisieras o no, ver a tanta gente pasándolo bien te hacía sentir ganas de imitarles y apuntarte a jugar. El que no jugó en Granada fue porque corría más que ese espíritu.

Siempre hay alguna partida en todas las jornadas, una partida concreta, que llama poderosamente mi atención. Una partida de esas que dices: "¿Cómo me hubiera gustado tener tiempo para jugarla!" En general eran los vivos de época en ediciones anteriores, pero, esta vez, ese puesto se lo llevó una partida de estrategia (¡sorprendidos!). Imaginaos un tablero hexagonado, con unos hexágonos de unos 10 centímetros de lado, a todo color, representando un paisaje agrícola fotografiado desde el aire. Ahora imaginad un montón de maquetas de aviones sujetas a antenas de radio mediante imanes e imaginad a algunas personas moviendo esos aviones sobre el tablero. Para representar los cambios de altura subiréis o bajareis las antenas (incluso algunos modelos pueden inclinarse para representar el cabeceo) y la orientación y posición la conseguiréis moviendo los aviones sobre el enorme tablero. Bien, si podéis imaginar eso, entonces sabréis como era la partida de *Blue Max* a la que me estoy refiriendo. ¡Verdadera artesanía!

Destacaría también la perfecta convivencia de los juegos de rol con los juegos de tablero y con las cartas (aunque de éstas, exceptuando el campeonato, hubo menor presencia). Para un viejo y cansado «wargamero» como yo, ver partidas de *Battletech*, *Blue Max*, o *Colonos de Catan*, es una buena señal. Y ver que la gente alternara estas partidas con juegos de rol, una señal mejor aún. No puede decirse que las CLN de Granada fueran las jornadas de los juegos de tablero como sí puede decirse de los vivos, pero estaban ahí, en mayor presencia que antes. El abarrotado campeonato de *Catan* o el de *CEP* lo confirman.

No todo fue positivo, naturalmente, y algunas cosas no salieron bien. Creo que las actividades paralelas (léase mesas redondas) pasaron un poco desapercibidas y parte de la culpa, creo, la tiene la poca novedad que tenían (¿por qué siempre hablamos del "estado de la afición"? y, además, las pocas ganas de dejar de jugar de la gente. Sin embargo, el tiro con arco (otro clásico ya) sí llamó la atención. También hubo errores organizativos que el primer día hacían presagiar lo peor pero que, con voluntad, fueron suplidos o solucionados con bastante acierto. Muchos de los fallos, sospecho, ni llegaron a ser conocidos por la mayoría de los asistentes, así que mejor me los callo. Con la experiencia que da haber asistido a siete CLN, yo hubiera organizado algunas cosas de forma diferente, algunas actividades otro día, y los stands de otra manera. Sin embargo, con la inexperience de no haber organizado ninguna CLN, seguramente hubiera cometido otros errores.

Cuando volvíamos de Granada, cansados, estaba bastante satisfecho. La pesadumbre y la mala sensación habían desaparecido y ahora sólo deseo saber cuándo y dónde van a ser las siguientes. Ya sabemos cuando unas jornadas alcanzan su mayoría de edad, creo que es a partir de la séptima...



STAND DE EDICIONES SOMBRA



STAND DE LA COCOGUAWA



STAND DE ARTESANÍA



PARTIDA DE STAR WARS

Visto desde fuera resulta bastante gracioso; mi impresión es que al mundo le importa más bien poco el rol.

Alejandro Villén, nunca jugó a rol.

Ir a unas Jornadas de Rol no es algo que decepcione normalmente, si sabes lo que te vas a encontrar: Toda la fauna de jugadores de rol que estoy acostumbrado a ver, mezclada con el resto de gente que compra en las tiendas.

Lo primero que destacaba era la amplitud del sitio elegido, comparada con los cuatro gatos que allí estábamos. "Esto esta muy apartado de la ciudad", decían. No, lo que pasaba es que todos estaban apartados del mundo, y esto era algo que se notaba nada más echar un vistazo. Algo no funcionaba. Yo había estado en el Salón del Cómic de Granada sólo unos meses antes y, de acuerdo, allí también había gente rara, niñas otakus con espantosas caras de buen rollito y cosas así, pero básicamente no se diferenciaba de cualquier reunión de gente; esto del rol era otra cosa, y las otakus aquí se transformaban en una especie de mujeres góticas chungas que dibujaban melnudos vampiros musculosos con poses de Bisbal (fruto sin duda de alguna fantasía andrógina), y también se podían ver chavales blanquitos, delgados y con cara de faltarle tres hervores, y de los que, por su indumentaria y actitud, podrías deducir rápidamente que, o bien habían bailado con el diablo a la luz de la luna... o les gustaría haberlo hecho. Unos tipos vestidos de algo inexplicable, con mallas de baile, camisas sin botones, capa, espada de plástico y zapatos deportivos (¿de qué se supone que iban disfrazados?) eran participantes de un rol en vivo. Sinceramente, si yo jugase, me creería más una hoja de personaje que a esos melenas vestidos de geishas sin peluquero y de robin hoods con problemas de sastre. Otro arquetipo, usando términos de rol, que me encontré, fue el "yo nací sabiendo". Con el que yo hablé sería por lo menos de nivel 36 o así, un adolescente barbilampiño que, por su forma de hablar, parecía haber dictado a Gary Gygax el *D&D* original (aunque desde luego él lo hubiera hecho mejor). Sobre determinados individuos parecía flotar una nube de importancia y autosuficiencia que no supe entender hasta que, con un par de preguntas, averigüé que se trataba de famosos del rol. Si los freaks eran su pueblo, ellos eran los reyes, aclamados y condescendientes con sus súbditos a un tiempo. Es posible que tampoco merezcan, en realidad, reproche alguno; si yo tuviese durante el tiempo suficiente a cientos de subhumanos subiéndose a la chepa para contarme su nueva y originalísima idea para un nuevo suplemento o juego de rol, o para relatarme esa divertidísima anécdota relacionada con un juego que escribí hace diez años, también expelería ese irrespirable aroma de superioridad que perfuma la presencia de estos peculiares visitantes de las CLN. Pero si bien me sorprendía la gente, aún más me sorprendía lo que pasaba allí.

La primera cosa anormal eran unas camisetas que llevaba mucha gente y que se vendían en todos los stands; en ella se leía **ACUSADOS**, y enumeraba las grandes represiones de la historia empezando por los... ¿Cristianos? (ya se podían haber comido unos pocos más los leones, ahora seríamos felices con nuestro politeísmo), seguía con

los Herejes, los Comunistas, los Republicanos, los Negros, los Demócratas, los Gays y, atención, los ¡¡¡¿¿¿Jugadores de rol???! Sencillamente increíble. Si yo fuera mi abuelo, que combatió por la República y viera a uno de esos chavales, con esa cara y esa camiseta, que equipara la Guerra Civil con los juegos de rol, le iba a dar de galletas, para que se sintiera reprimido, y además de gratis, sin tener que pagar los 3 euros que costaba la victimista prenda.

Victimismo es lo que noté al asistir a una charla sobre el rol, esperando oír hablar de cómo se crea un juego, las dificultades de la edición, qué tipos de juegos son los que interesan a la gente, pero ¡oh sorpresa!, lo que me encontré fue gente hablando de la injusticia de la sociedad y de lo mal que los trataba el mundo. Editores contando sus penas, y jugadores llorones que hacían llamadas a la auto-represión, las buenas maneras, la moderación, y los desfiles de moda frente a la prensa y los papás. Visto desde fuera resulta bastante gracioso; mi impresión es que al mundo le importa más bien poco el rol. Pero bueno, a mí por lo menos cada vez me va interesando más este mundillo, la gente en particular; fue por eso que me llamó la atención un cartel que estaba colgado por todas partes, (me guardé uno que debo tener por ahí), y en el que se podía leer: "The Freak Times es un fanzine con pretensiones y ahora va y se llena de maricones", puesto por los propios creadores del susodicho *The Freak Times* (un e-zine sobre rol). A mí, que no sabía de qué iba la cosa, me pareció una auténtica psicotronía. ¿Era algún tipo de estrategia comercial innovadora? ¿Una denuncia a la actitud homófoba reinante? Más tarde pregunté a unos amigos y me lo explicaron; era simplemente un marujeo de las listas de correo, aunque visto el tipo de persona que va a las jornadas, unas CLN son el último lugar que elegiría para salir del armario.

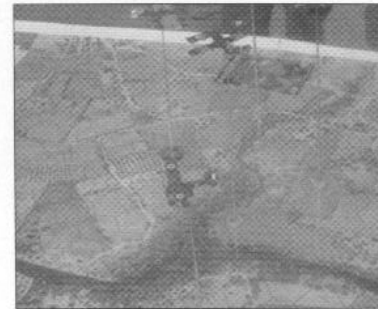
A todo esto hay que unir la profesionalidad de la organización, que se dedicaba a amenizar las jornadas cantando y desplegando un completo repertorio de ruidos grotescos por los altavoces del recinto, el magnífico hombre no muerto que se duplicaba para hacer de camarero y de miembro de la organización (este tipo se merecería un artículo completo), y el cutrerío general, que se aunaban para dar la impresión de estar en una verbena de barrio. Entiendo que unas jornadas están hechas para los jugadores de rol, y yo no lo soy, pero aunque lo fuera aquello me seguiría pareciendo algo mal hecho, salvable únicamente por el empeño de los jugadores en pasarlo bien, aunque para ellos es muy fácil divertirse en cualquier lado siempre que tengan un par de manuales y unos dados.

Ahora puedo decir que comprendo totalmente el sentido de la palabra "freak". He visto la película, y al fin he visto una auténtica *Parada de los monstruos*, las CLN. Con todo esto, no se vaya a pensar nadie que me creo mejor que cualquiera que estuviera allí (bueno, quizás mejor que alguno sí...). Es más, os admiro a todos; ya quisiera yo tener el valor suficiente para enfrentarme con el mundo y llegar a ser uno de vosotros.

cin granada



STAND DE EDGE ENTERTAINMENT



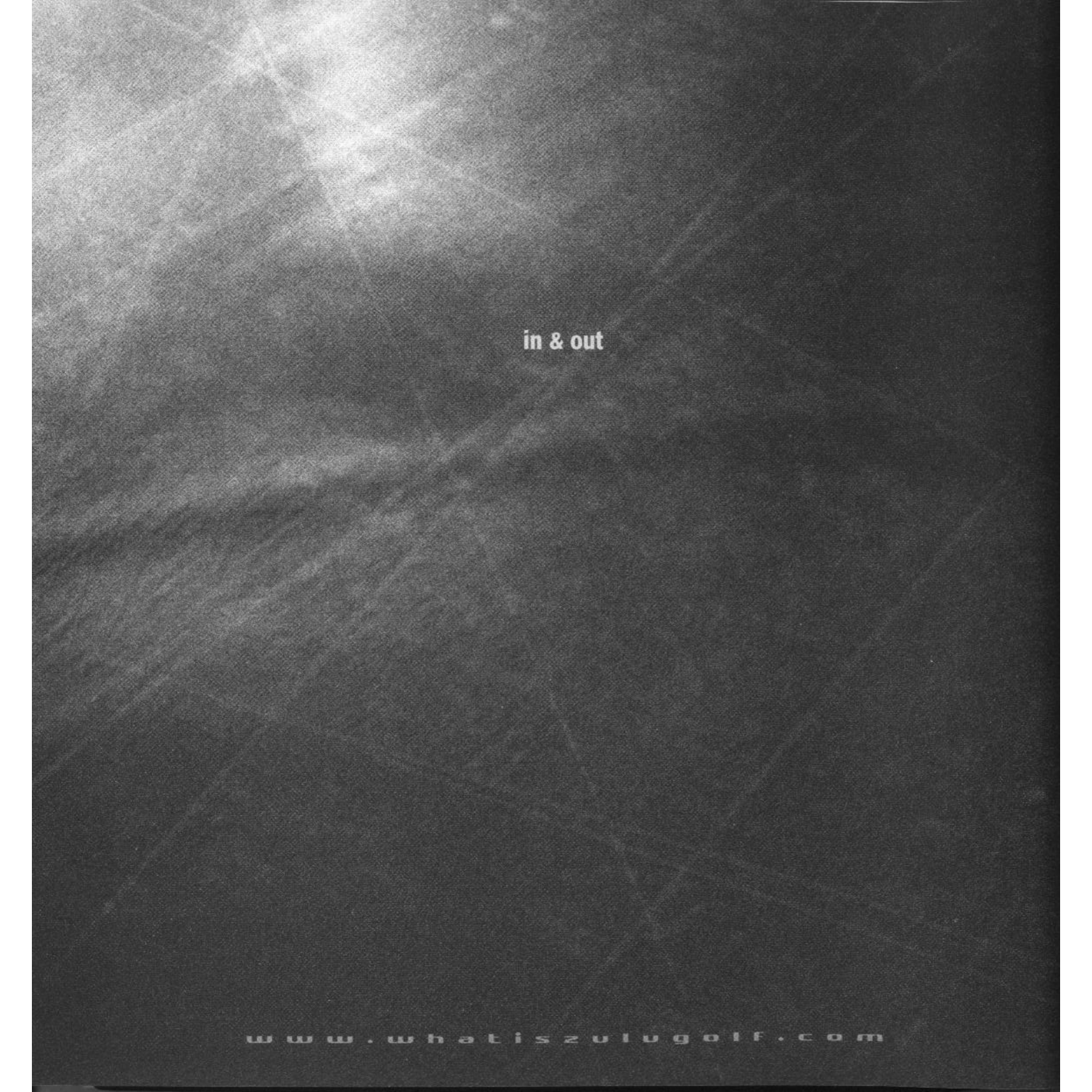
PARTIDA DE BLUE MAX 3D



PARTIDA DE WARHAMMER



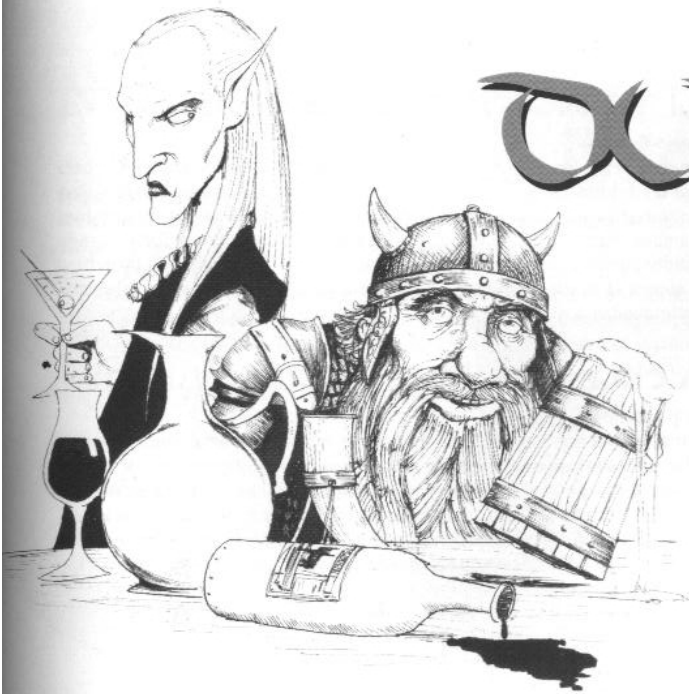
STAND DEL HOMBRE MOSCA



in & out

www.whatiszuluogolf.com

DUNGEONS and TANKARDS



Bueno, aquí están por fin las reglas que todos los DMs y jugadores aficionados a las tabernas estaban esperando, el sistema definitivo para averiguar cuántas jarras de cerveza son capaces de beberse el bárbaro y el enano. Ahora podrás dar un poco más de sabor a esos sucios tugurios en los que suelen acabar los aventureros y ver qué tal se portan en una pelea de taberna con unas cuantas copas de más.

El alcohol, al igual que muchas otras drogas, provoca adicción, y aunque se incluyen reglas para personajes alcohólicos, hemos preferido que sean DMs y jugadores los que decidan el momento en el que un PJ pasa de tomarse unas copas por diversión al momento en que realmente las necesita, ya que ese paso es mucho más difuso y difícil de establecer en términos de reglas.

¿Cuánto has bebido?

Cada vez que un PJ consuma la cantidad indicada en el tipo de bebida que esté tomando (cerveza 1/2 l., vino 1/3 l., licores suaves 1/4 l., licores fuertes 1/8 l.), debe superar una prueba de embriaguez (la cual se realiza efectuando una prueba de Constitución, es decir, utilizando el valor del modificador de la característica) con CD 10 para no caer bajo los influjos del alcohol. De esta forma, un jugador cuyo personaje esté tomando cerveza no tendrá que tirar hasta que consuma 1/2 l. mientras que otro que se esté tomando un orujo khadoriano (un licor fuerte) deberá comenzar a tirar cuando su personaje tome un vasito de 1/8 l. Para simplificar las cosas, el PJ no tendrá que tirar hasta que no consuma la cantidad indicada, y de esta forma nos ahorramos tener que andar con fracciones.

¡Pedo zi zolo me tomo unas copitas!

Por cada cantidad adicional que se consuma, se añade un penalizador de Alcohol de +2. Este penalizador es acumulativo: Así, un PJ que haya bebido 1 * l. de cerveza tendrá un penalizador de Alcohol (PA) de +4 a la CD para superar la prueba de Embriaguez. Mientras supere las tiradas no hay ningún problema, pero a la larga acabará fallando alguna, no nos engañemos. Cuando esto suceda, el PJ en cuestión adquirirá un modificador de Efecto (ME) de -2. Este ME también es acumulativo y se incrementa en -2 cada vez que se falla una prueba de embriaguez. El ME afecta a todas las tiradas que realice el PJ, (sí, también afecta a la prueba de Embriaguez). Pero no todas las borracheras son iguales ni tienen los mismos efectos; cuando un personaje falle una tirada de Embriaguez, el jugador deberá determinar el tipo de borrachera tirando 1d6:

1-2. Eufórica. Exaltación de la amistad, exceso de confianza. El alcohol hace que el personaje sea más "valiente", adquiriendo un bonificador +2 a los tiros de salvación de Voluntad, e inmunidad temporal a los efectos de Miedo.

3-4. Brasa. El personaje debe superar un tiro de salvación de Voluntad para realizar cualquier tipo de acción que no sea beber o, coger por el hombro a alguien (conocido o desconocido) y en 1d3: 1. Llorarle desconsoladamente; 2. Explicarle el sentido filosófico de la existencia de los distintos planos; 3. Detallarle su infalible plan para acabar con un contemplador.

5. Agresiva. El mundo se ha puesto de acuerdo para molestarte, y tú no se lo vas a permitir. El personaje sufrirá los efectos de Furia Bárbara como un bárbaro de nivel 1 (*MJ*, pág. 25), a la que no podrá poner fin voluntariamente, y considerará enemigos a los personajes con los que hable, siempre que no supere un tiro de salvación de Voluntad (aplicando el ME por borrachera pertinente) cada vez que un personaje se dirija a él o esté a su lado (5 pies) durante 10 minutos. Los compañeros y amigos del PJ no se libran de esta agresividad, pero se aplicará un +4 a la tirada de Voluntad.

6. De mirada perdida. El personaje no podrá realizar ninguna acción mientras dure la borrachera, sufriendo unos efectos idénticos a los del conjuro de Atontar (*MJ* pág. 177) pero gana un bonificador de +8 a la Sabiduría, lo cual es totalmente inútil pues no recordará nada de la borrachera una vez que ésta se le haya pasado.

Nótese que el penalizador de Alcohol incrementa en +2 la CD de la prueba cada vez que se toma la cantidad indicada y se utiliza para determinar si el personaje se ve afectado por la bebida, mientras que el modificador de Efecto se resta de la tirada y sólo se incrementa si se falla la tirada.

Por supuesto, llegará un momento en el que el organismo del PJ esté totalmente saturado de alcohol. Esto se produce cuando el PA acumulado iguala o supera la puntuación de Constitución del personaje. En ese momento deberá efectuar una prueba de Constitución (a la que por supuesto se le aplica el ME acumulado). Si la supera podrá seguir bebiendo, pero deberá volver a realizar una prueba de Con cada vez que se vea obligado a efectuar una prueba de Embriaguez (con los modificadores pertinentes). Si falla la tirada, el personaje se desploma sobre la mesa sin sentido.

¡AHG, cómo me duele la cabeza!

Sin duda, lo más divertido llega a la mañana siguiente. Si los PJs se han corrido una buena juerga es muy poco probable que se levanten a primera hora de la mañana para seguir con sus asuntos (cualesquiera que sean). Es más, seguramente se despertarán a media mañana con un horrible dolor de cabeza y la sensación de que un grupo de trolls les dio una paliza la noche anterior. Todos los PJs que se hayan emborrachado (esto es, que hayan fallado uno o más tiros de salvación para evitar los efectos del alcohol), tendrán un modificador negativo a todas sus tiradas igual a la mitad del modificador de efecto con el que se fueron a dormir la mona, redondeado hacia abajo. Este modificador se irá reduciendo a razón de 1 punto por cada hora de juego hasta que desaparezca (esto puede variar dependiendo de la calidad de la bebida, mirar más adelante). Por supuesto, estamos teniendo en cuenta que los PJs duermen al menos 6 horas. Si los PJs, por el motivo que sea, duermen menos de esas horas, se levantarán con J partes del modificador y éste se reducirá a razón de 1 punto cada 2 horas. Animamos al DM a que se recree haciéndoselo pasar mal a los jugadores. Un viaje en carruaje, por ejemplo, puede convertirse en un descenso a los 9 Infernos, provocando que todos esos baches y curvas del camino hagan que los PJs se mareen y vomiten sobre los pasajeros, e intentar atravesar una ciudad desconocida en un día de mercado puede asemejarse a una travesía de pesadilla por el laberinto del minotauro. Los PJs pueden llegar a descubrir algún remedio para aliviar la resaca, pero este tipo de soluciones sólo reducirá en 1 punto como máximo el modificador de Efecto.

Bebida	Cantidad	Ejemplo
Cerveza	1/2 l.	Jarra grande
Vino	1/3 l.	Jarra pequeña
Licor suave	1/4 l.	Vaso
Licor fuerte	1/8 l.	Vaso pequeño

¡UGH!... ¿Qué bebimos anoche?

La calidad de las bebidas no afectará a la cantidad de alcohol necesaria para que un personaje se emborrache, pero sí a la resaca que tendrá a la mañana siguiente. En caso de no dormir las horas necesarias, añade +1 a las horas que deben transcurrir para recuperar esos puntos.

Calidad	Puntos de ME recuperados/hora
Buena	2/1
Normal	1/1
Mala	1/2

Zi yo te contara... ¡hip!

[Regla Opcional]

Con esta regla los jugadores pueden intentar emborrachar a los PNJs para sacarles información. Por supuesto, los DMs pueden hacer lo mismo. Para ello se realiza una prueba enfrentada de Engañar contra Averiguar intenciones (a ambas tiradas se les aplican todos los modificadores pertinentes), cuando el individuo en cuestión esté sufriendo los efectos del alcohol. Si la víctima no supera la tirada, empezará a cascar por los codos, aunque los datos que revele quedan a discreción del DM.

¡Venga, vamo a tomar la última!

[Regla opcional]

Cuando un PJ que haya fallado una o más pruebas de embriaguez decida dejar de beber, deberá superar una prueba de Sabiduría con CD 8 (por supuesto se aplica el ME). Si el PJ no supera la tirada seguirá bebiendo. El jugador puede realizar una nueva tirada tras cada ronda que consuma el PJ. El jugador puede hacer que su personaje deje de beber siempre que no haya fallado ninguna prueba de embriaguez para resistir los efectos del alcohol.

¡No, más agua no!

[Regla opcional]

Puede darse el caso en que sea necesario que un PJ deje la barra y se despeje. La única forma de conseguirlo sin superar una prueba de Sabiduría (para dejar de beber, lo de despejarse es otra historia), es que sus propios compañeros o un buen samaritano le echen una mano (vamos, que lo pillen entre dos y lo tiren de cabeza al abrevadero). Si se toman medidas para despejar a un PJ echándole agua, haciéndole tomar bebidas o potingues para que se le pase la borrachera, etc, el PJ en cuestión podrá efectuar una salvación de Fortaleza (CD 15) aplicando la mitad del modificador de efecto que tenga en ese momento para intentar despejarse. En caso de lograrlo, el modificador de efecto quedará reducido a la mitad (del modificador de Efecto original), pero al contrario que con la resaca, éste no se irá reduciendo cada hora, sino que permanecerá igual hasta que el PJ duerma al menos 6 horas. Por supuesto, cuando se levante tendrá que enfrentarse a los efectos de la resaca, en caso de que los haya. Esto sólo sirve para despejar a un PJ que esté borracho, no para aliviar los efectos de la resaca.



Nuevas Habilidades y Dotes

Hígado de acero [General]

No sabes a qué se debe, pero tu capacidad para resistir cualquier tipo de sustancia nociva en tu organismo es asombrosa.

Prerrequisito: Con 14+

Beneficio: el penalizador que se aplica a las pruebas de Embriaguez es de -1 en vez de -2. Esto no se aplica al modificador de embriaguez, que sigue siendo de +2. Además tu resistencia natural a cualquier sustancia que afecte a tu organismo te permite reducir en 2 la CD de todas las pruebas para resistir venenos, drogas, etc.

Autocontrol [General]

Incluso estando como una cuba eres capaz de centrarte en una situación de peligro y actuar para evitar un peligro inmediato.

Prerrequisito: Con 14+, Hígado de acero

Beneficio: siempre que te encuentres en una situación de peligro como un combate, un incendio, o algo similar, tu modificador de embriaguez queda reducido a la mitad hasta que desaparezca el foco del peligro. Cuando todo vuelva a la normalidad volverás a tener el mismo modificador que tenías antes de que se iniciara el problema. Además tu capacidad de autocontrol te proporciona un bonificador +2 a las tiros de salvación contra conjuros de Encantamiento (aunque no estés borracho) y +4 a las pruebas para dejar de beber (véase regla opcional).



Oficio (Gourmet) (Sab)

Esta habilidad representa un profundo conocimiento de las costumbres alimenticias de gran parte de las regiones más civilizadas, a la vez que un sentido especial para determinar e identificar la composición de casi cualquier plato. Esto te permite detectar la presencia de sustancias extrañas ocultas en la comida, como venenos o drogas. Por supuesto, esta habilidad te otorga cierta facilidad a la hora de preparar comidas y de discernir entre un vino de buena calidad y un morapio a granel.

Prueba	CD
Determinar la calidad de una bebida/comida	5
Determinar la procedencia de una bebida/comida	10 ó + si es de una cultura muy extraña.
Detectar la presencia de venenos/drogas	15 ó + (según rareza del veneno/droga).
Cocinar	5 plato normal. 10 plato de buena calidad. 15 exquisitez. 20 ó +, es probable que los reyes se peguen por tenerte como cocinero.



ALCOHOLISMO

Un personaje alcohólico debe consumir algún tipo de bebida alcohólica cada 6 horas. En caso de no hacerlo su pulso comenzará a temblar, se volverá más irritable y sufrirá fuertes cambios emocionales, lo que se traducirá en un penalizador temporal de -1 a Des y Car por cada 6 horas que pase sin consumir alcohol. Estos penalizadores se pueden evitar superando un tiro de salvación de Vol, con un penalizador acumulativo de -1 al Ts por cada 6 horas que transcurran. Aunque es difícil, no es imposible que el PJ alcohólico abandone su adicción. Para abandonar la adicción, el PJ debe pasar primero por el síndrome de abstinencia durante varias semanas, lo cual puede hacer que el personaje deba permanecer inactivo (probablemente encerrado en una habitación y vigilado por alguno de sus compañeros) durante bastante tiempo. El DM puede aprovechar el periodo entre una aventura y otra para que el PJ se desintoxique, creando una pequeña trama que tenga como objetivo que el personaje deje el alcohol. Con el paso del tiempo, y si el personaje no vuelve a recaer, su penalizador se irá reduciendo hasta que desaparezca. Cuando el DM lo considere necesario puede pedir al jugador que efectúe una salvación de Voluntad con CD 10, si tiene éxito abandona la adicción. Aunque, independientemente de las reglas, lo realmente necesario para lograrlo es una buena interpretación por parte del jugador.

angel sanchez

COMPENDIO DE MONSTRUOS RIDÍCULOS

No están todos los que son, pero seguro que son todos los que están. Estos son algunos de los monstruos más ridículos que han poblado las pesadillas de muchos jugadores. Agárrate a la silla y prepárate para disfrutar de estas incomprensidas ideas de los diseñadores de juegos más psicodélicos.



BUOPHOTS

Juego: *La llamada de Cthulhu*

Aparecido en: *Las tierras del sueño*, Joc Internacional

Descripción: ¿El sopor invade a tus jugadores? Sorpréndelos con uno de estos animalillos que les hará retornar a la infancia y olvidar por un momento los 6D6 de daño que causa el alegre pisoteo del buophot medio. Leamos: "Los buophots son algo más grandes que los caballos, pero en líneas generales se parecen a los elefantes. Son de color malva pálido, con topes verde claro en el lomo y los flancos. Su piel es suave y parecida al fieltro, y tienen la boca en el extremo de una probóscide parecida a la del elefante. Las orejas tienen forma más humana que de elefante. A cada lado del lomo hay sendas filas de protuberancias. Los ojos son grandes y líquidos. Emiten un trompeteo suave y melodioso para comunicarse con los de su especie." Encantador, un horror preternatural y blasfemo que nos apetece abrazar.



HECABE, ESCORPIÓN GHOU

Juego: *Vampiro: La Mascarada*

Aparecido en: *The Succubus Club*, White Wolf.

Descripción: Un escorpión común alimentado durante más de 3.000 años con sangre de matusalén se convierte en una mala bestia (del tamaño de un gatito) con atributos que superan las fantasías del power gamer más enfermo (Fuerza 3, Destreza 6, Resistencia 5, Pelea 4, Alerta 3, Esquivar 6, Potencia 3, Celeridad 3, Fortaleza 2) y un veneno que elimina a los mortales automáticamente y causa 15 dados de daño agravado a los vástagos. Un lujo de bicho, mejor que muchos assamitas. El guardián ideal de tu colección de prestigios de Vértigo.

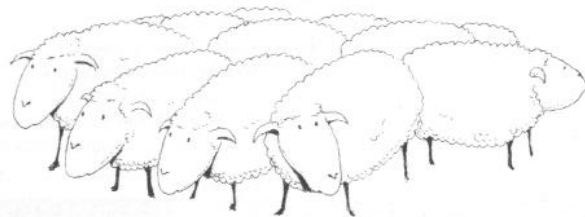


RAPTOR

Juego: *Hombre Lobo: El Apocalipsis*

Aparecido en: *Libro del Wyrn*, La Factoría

Descripción: Una perdición que se alimenta de la amargura de las personas con frustraciones sexuales. La imagen del bicho en cuestión es lo que nos encanta "El raptor parece una extraña flor con piernas. Estas piernas suelen estar adornadas con parafernalia sado-maso." Si alguna vez te persigue algo así, quizá le dejes alimentarse de tus frustraciones eróticas... No creemos que el ataque de risa te permita ir muy lejos.



MAMÍFERO: REBAÑO DE OVEJAS

Juego: *Dungeons & Dragons*

Aparecido en: Los albores de la Civilización Rolera, allá por la publicación del *Monster Manual* de la primera edición americana de AD&D. Desde entonces, hasta el día de hoy, siguen incansablemente en activo, TSR.

Descripción: Todavía me despierto bañado en sudor muchas noches, con la respiración entrecortada y el pulso a ritmo de canción del verano, todavía sueño con ELLAS. Es cierto, suelen huir del lugar en cuanto huelen el peligro, o eso es lo que nos hacen creer. Pero en realidad llevan urdiendo un plan secreto para la dominación del universo desde hace milenios, esperando a que llegue el momento adecuado para golpear. Y mientras tanto se dejan ordeñar y esquilar inocentemente. ¡Ay del que interfiera en su estrategia! ¡Embestidas, mordiscos, y estampidas de furia rinocerónica acabarán con él! ¡Huid si notáis cagarrutas bajo los pies!



CUCARACHAS GIGANTES RADIATIVAS MUTANTES

Juego: *Paranoia*

Aparecido en: *Paranoia*, el juego de rol de humor negro en un futuro sombrío, Joc Internacional

Descripción: De acuerdo, *Paranoia* no es un juego serio, pero estos insectos del tamaño de un campo de fútbol (nacidas de un experimento de ingeniería genética y educación clásica) han provocado la carcajada a miles de atónitos jugadores del módulo de introducción del libro básico. Obsesionadas con la idea de encontrar cultura de la buena en la Norteamérica postnuclear, las CGRM se enfrentan a los esclarecedores para sonsacarles información sobre dónde pueden encontrar a Renoir y Proust. El nivel de delirio esquizofrénico que toda buena partida de *Paranoia* debería contener...



PATØ (ANATANTHROPØS DØNALDI)

Juego: *Runequest*

Aparecido en: *Runequest*, juego de rol de fantasía, Joc Internacional

Descripción: Otro clásico. Willis, Stafford, Petersen et al debieron abusar de los psicotrópicos cuando crearon el bestiario de esta leyenda muerta de nuestro hobby. Sólo así se explican aberraciones tales como los pulpandantes (homínidos cthulhoideos con 15 localizaciones de daño), los kon-kon (cabezas humanas que vuelan batiendo unas enormes orejas) o los caracoles-dragón (sin comentarios). Influidos quizá por un consumo excesivo de botones de peyote, a los diseñadores les pareció bien incluir un cruce entre los inefables Patos Donald y Lucas como enemigo y raza jugable. Tamaño ánade pero matón si se le provoca, el Pato ha sacado de la trama a muchos y ha arruinado el ambiente de más de una partida. Un argumento más para que el mundo de *Runequest* sea considerado un refrito bastardo sin identidad propia; mas, como a cualquier abuelo, le debemos un respeto.



KYRENEE

Juego: *Stormbringer*

Aparecido en: *El canto infernal*, Joc Internacional

Descripción: Hete aquí la criatura definitiva para achuchar a tus personajes cuando se hayan hecho demasiado poderosos y te revienten sistemáticamente todos tus antagonistas antes incluso de recibir los buenos días. El Kyrenee es un megademonio que vive solo en un plano propio en el Infierno Sin Luz, más duro y con más actitud que muchos Señores del Caos. Sus características: FUE y CON Incalculables, TAM Enorme, INT Inhumana, POD Inaplicable y DES, eso sí, 3D8. Sus puntos de vida son innumerables, pero la prosa de Moorcock nos demuestra que un tipo aguerrido con una antorcha le puede prender fuego si consigue esquivar sus venenosos ataques. El bicho tiene ese pequeño fallo de diseño... Será mejor que no corra la voz, master.

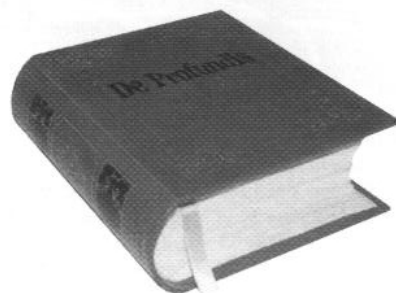


LØXØ

Juego: *AD&D*, 2ª edición americana

Aparecido en: *Monstruous Comp. 11, Forgotten Realms Appendix*, TSR

Descripción: Cuando puse los ojos sobre esta criatura me quedé sin habla, acojonado. No diré nada más, me limitaré a traducir literalmente la descripción de esta cosa. Juzgad vosotros mismos: "El loxo tiene la apariencia de un elefante humanoide. Su piel es gris azulada y pecosa, y está escasamente salpicada por un pelaje de duras cerdas. Posee miembros redondos y robustos, pies planos, y dedos cortos y rechonchos. Unas grandes orejas adornan los lados de su cabeza, así como dos colmillos que le surgen de la cara. Sus rasgos más impactantes son las dos trompas que le nacen en el centro del rostro. Cada trompa viene a medir unos dos pies y tiene tres protuberancias como dedos en su extremo. Estas criaturas visten ropas simples y rústicas, prefiriendo las adornadas con estampados de circunferencias y diamantes."



De Profundis

cartas desde el abismo

«De Profundis es el juego de rol para volverte loco...»

Gamers Review

«Sin duda es el juego de rol al que jugaría H. P. Lovecraft.»

RPG Portal

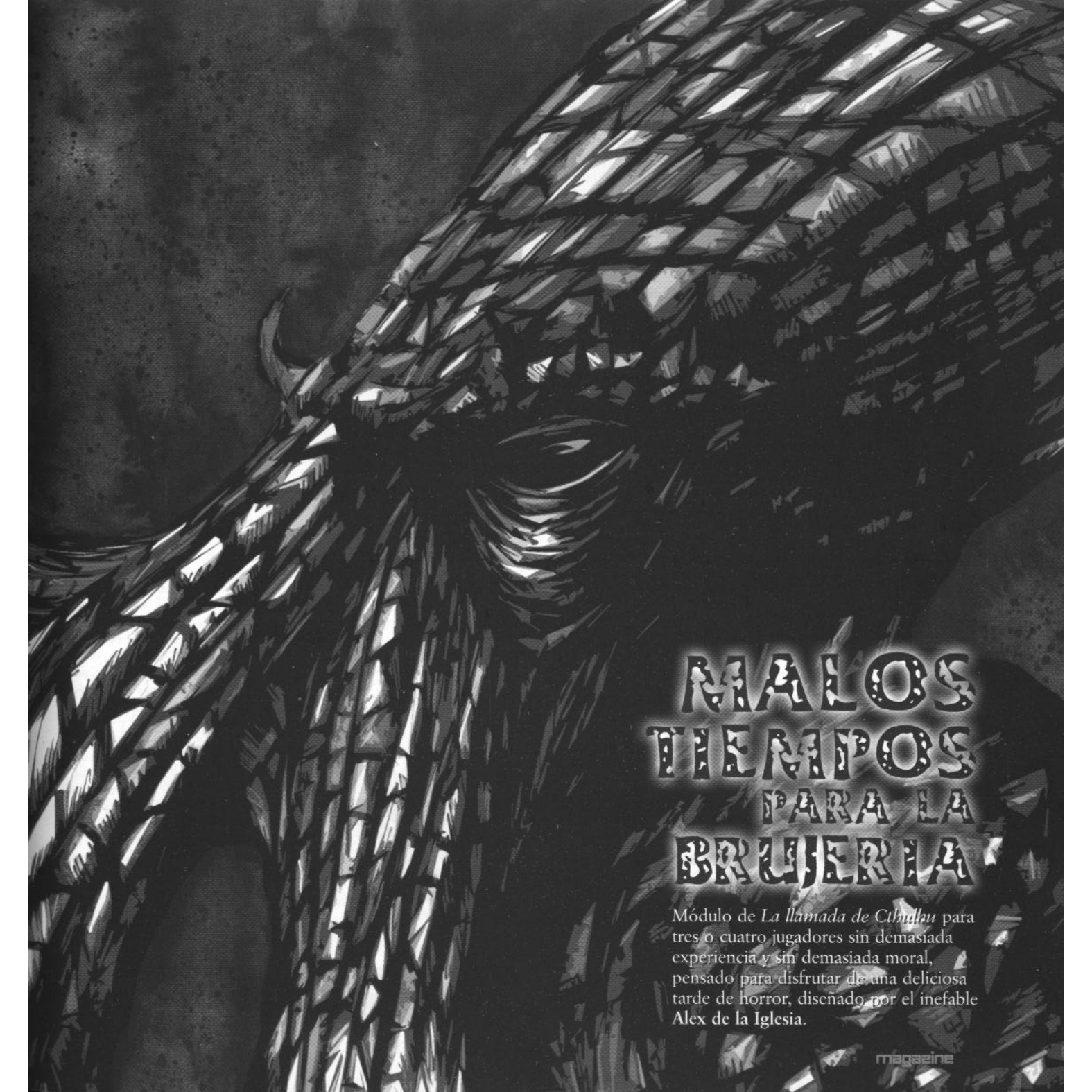


WYDAWNICTWO PORTAL

EDGE ENTERTAINMENT

HOGSHEAD PUBLISHING

DE PROFUNDIS ES UN JUEGO DE MICHAŁ ORACZ PUBLICADO POR WYDAWNICTWO PORTAL EN POLONIA. EDICIÓN INGLESA DE HOGSHEAD PUBLISHING. «NEW STYLE» ES © DE HOGSHEAD PUBLISHING. EDICIÓN EN CASTELLANO DE EDGE ENTERTAINMENT.
MÁS INFORMACIÓN EN WWW.EDGEENT.COM



MALOS TIEMPOS PARA LA BRUJERIA

Módulo de *La llamada de Cthulhu* para tres o cuatro jugadores sin demasiada experiencia y sin demasiada moral, pensado para disfrutar de una deliciosa tarde de horror, diseñado por el inefable Alex de la Iglesia.

MALOS TIEMPOS PARA LA BRUJERÍA

Charles Gedney quiere invocar a Nyarlathotep para que le haga inmortal, y le confiera poder absoluto. Lo intentará el 24 de octubre de 1928, en el sótano oculto de su casa. Desgraciadamente, Gedney no posee los conocimientos necesarios...

CHARLES GEDNEY

Gedney fue profesor de medicina en la universidad de Arkham hasta 1914, y tras una serie de irregularidades, fue expulsado. Al parecer, uno de los cadáveres femeninos usados para prácticas desapareció, y al cabo de un mes, el tronco de la mujer fue encontrado bajo su cama, ataviado con sujetador y bragas de seda roja. La cabeza apareció en la nevera, congelada, vaciada por dentro. La policía halló en su interior una cuchara sopera. Gedney explicó que esas grotescas profanaciones fueron producto exclusivo de su drogodependencia. Había ingerido una fuerte dosis de opio y no era dueño de sus actos. La directiva de la universidad, abochornada, prefirió expulsarle sin cargos, por el temor de convertir todo este turbio asunto en un escándalo que manchase el inmaculado prestigio del profesorado de Arkham. Gedney se trasladó al pequeño pueblo de Brewster, donde encontró un modesto trabajo como médico rural.

Un año después, su vida da un giro radical a causa de una coincidencia, o quizá del más oscuro de los destinos. Un temblor de tierra tira la torre de la Iglesia de Brewster y derriba un muro del ayuntamiento, edificio histórico, y antigua propiedad de una mujer acusada de bruja y quemada en Salem. Gedney se encuentra en ese instante en el interior del edificio, charlando con el alcalde. También están presentes el granjero Jimmy Greene, el alcalde George Capwell, y el viejo Osgood. La caída del muro descubre una pequeña habitación cubierta por una gruesa capa de polvo gris. Los insectos huyen de la luz por encima de la mesa y las estanterías. Una gruesa tela de araña une la lámpara del techo con una silla de alto respaldo y columnas de libros amontonados. Es la habitación secreta de la bruja. Al quitar las telarañas y el polvo de las paredes, los cuatro implicados descubren intrincados signos mágicos grabados sobre la madera del suelo, la mesa, y los marcos de las ventanas. Candelabros de plata, joyas en un cajón, y un diario encuadernado con una tersa piel rosácea. Greene dice que lo que acaban de encontrar pertenece por derecho al pueblo de Brewster (nombrado así en honor a Vincent Brewster, uno de los jueces de los juicios de Salem), y que nadie debería tocarlo bajo ningún concepto. Ninguno de los presentes hace el más mínimo caso al bueno de Greene. Capwell se queda con la mayoría de los libros, cuestión que sorprende a los demás, que obviamente, prefieren llevarse los objetos de valor. Juran no contárselo a nadie.

El diario pertenece a Elizabeth Rice, una demente ejecutada en la hoguera enfrente de su propia casa, donde actualmente se levanta la Iglesia, en octubre de 1692. Sus cenizas se encuentran en una urna de la capilla, bajo llave. Sólo lo saben el Reverendo Slocum y el viejo Greene. Rice, amiga íntima de Keziah Mason, frecuentaba el rapto de niños para sacrificarlos al Hombre de Negro, como ella lo llamaba, un avatar de Nyarlathotep. En los sótanos del ayuntamiento se encuentran todavía los esqueletos de docenas de niños sacrificados al Dios Oscuro.

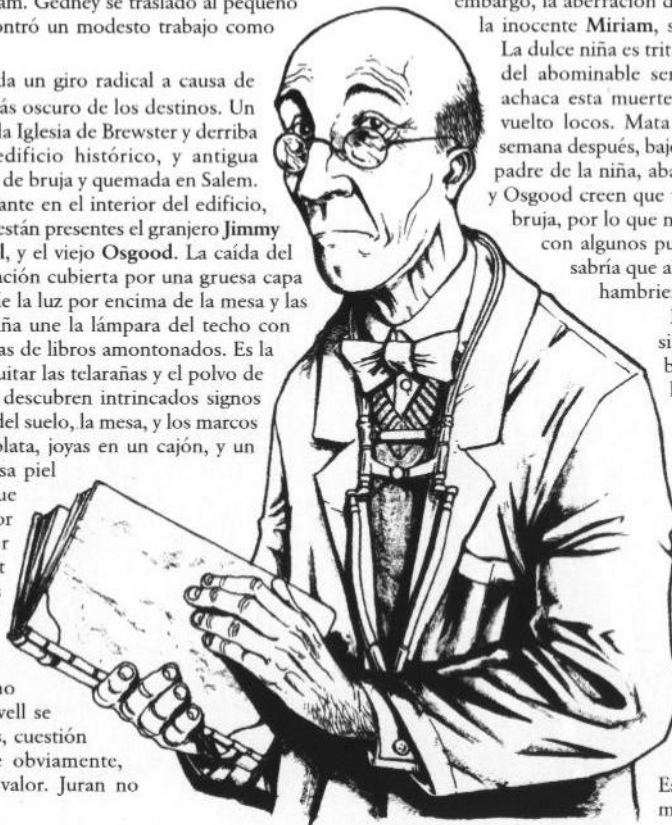
Todos sufren la maldición de la bruja. Osgood pierde a su hijo en un accidente de tráfico cinco años más tarde, en 1920. El alcalde George Capwell se queda parálítico, postrado en una silla de ruedas, tras caerse al inaugurar la nueva torre circular de la iglesia ese mismo año. Jimmy Greene pierde totalmente la razón, convirtiéndose en el loco del pueblo. Por las noches, Jimmy se acerca a las casas de los vecinos con la insana intención de robar algún niño, pero nunca llega a consumar la acción. Tiene pesadillas con fuego y con un hombre de negro que le pide carne fresca. Y Gedney...

Pasan doce años desde el temblor de tierra. En 1927 Charles Gedney ya se ha leído el diario de la bruja unos dieciséis mil veces y cree encontrarse preparado para realizar el ceremonial de invocación a Nyarlathotep. Lo intenta, pero resulta un tremendo fracaso. En lugar del dios, Gedney trae a la tierra a un horrendo cazador, que en un instante le despelleja a mordiscos la cara y los brazos, dejándole medio muerto. Sin embargo, la aberración de otro mundo es mucho más cruel con la inocente Miriam, secuestrada por Gedney para el ritual.

La dulce niña es triturada por las inimaginables mandíbulas del abominable ser. Aturdido ante sus vecinos, Gedney achaca esta muerte a sus perros, asegurando que se han vuelto locos. Mata a palos a los pobres animales y una semana después, bajo las amenazas de Herbert Rowlandson, padre de la niña, abandona la ciudad en su coche. Capwell y Osgood creen que todo forma parte de la maldición de la bruja, por lo que no se atreven a abrir la boca. Cualquiera con algunos puntos en medicina que viera el cadáver sabría que aquello no lo haría ni una jauría de lobos hambrientos.

Pero Gedney no ha huido, sino que sigue realmente en su casa, encerrado bajo el sótano, en una caverna a la que ha accedido a través de un túnel. El coche de Gedney se puede encontrar a un kilómetro del pueblo. Jimmy Greene, que le vio volver, le deja un plato con comida todos los días en la puerta de atrás de la casa, a las ocho en punto. Greene sabe que sigue en casa, y si se lo preguntan lo cuenta sin remilgos, pero todos creen que está loco. Juntos tienen oscuros planes.

Gedney, que además de poseer otras cualidades sobresale por su persistencia, decide intentarlo de nuevo, encerrándose durante un año entero sin salir absolutamente para nada. Esta vez todo saldrá como el Dios Oscuro manda. ¿O no?



CHARLES GEDNEY

COMO ENTRAN LOS INVESTIGADORES EN JUEGO

El propietario de la mansión, Richard Sommersby, un anciano de setenta y cinco años afincado en Boston y aquejado de un ataque de gota, quiere poner la casa de Gedney nuevamente en alquiler, pero dice que nadie es capaz de permanecer en ella más de una semana porque está encantada. Desde que Gedney se marchó, en noviembre del pasado año, no ha conseguido un nuevo inquilino. Ofrece a los jugadores 500 dólares si son capaces de averiguar qué ocurre y limpiar la casa de fuerzas maléficas. Él no cree en brujerías, pero entiende que esto lo tienen que solucionar unos profesionales. Les da un juego de llaves.



RICHARD SOMMERSBY

Anciano avaricioso con ataques de gota.

FUE 8 CON 10 TAM 9 INT 16 POD 16
DES 7 APA 8 EDU 16 COR 50 PV 12

Mentir 45%, persuasión 89%, crédito 60%

¿Ha habido inquilinos este año? Sí, dos intentos infructuosos:

Edgar Bosworth. Estudiante de la universidad de Miskatonic. Tras pasar tres días en la casa, fue internado en el manicomio de Arkham (*Secretos de Arkham*, pág. 29. Joc Internacional). Hay un 75% de probabilidades de que el Doctor Eric Hardstrom, director del manicomio, se encuentre en su despacho si los personajes van a verle. El director posee toda la información sobre Edgar incluida más abajo. Los dos especialistas del centro conocen la mitad de esta información, y las enfermeras, el guarda, y el encargado de mantenimiento, no saben nada. Edgar parece una persona totalmente normal, exceptuando el hecho de que se rasca sin parar. Tiene la cara enrojecida y se le está levantando la piel. Sufre ataques de ansiedad, amnesia disociativa (no recuerda qué disciplina estudiaba en la universidad), y trastornos anímicos bipolares, pasando bruscamente de la alegría a la más profunda depresión. Su enfermedad no es tan grave como parece, pero tardará un mes por lo menos en sobreponerse.

- Edgar tiene continuas pesadillas en las que le persigue un ser abominable. Siente cómo unos dientes enormes le destrozan los miembros uno a uno, mientras algo aberrante que flota en el aire le engulle sin dejar de sonreírle.
- También sueña con una mujer morena que le mira fijamente, y le pide que la ayude. Mientras se abraza a él, le susurra al oído: "sácame de aquí, te lo suplico".
- Edgar tiene el cuerpo lleno de extraños sarpullidos. Al parecer había algo tóxico en la casa, aunque los médicos digan que es producto de la ansiedad. Se rasca sin parar.



EDGAR BOSWORTH

Pobre hombre con mala suerte

FUE 12 CON 12 TAM 11 INT 16 POD 9
DES 7 APA 7 EDU 16 COR 40 PV 10

Dar una profunda pena 30%

Bob y Helena Taranowski. Propietarios de la panadería de Brewster. Familiares de los Taranowski de Arkham. El negocio es muy rentable, ya que además de pan venden de todo, hasta whisky, aunque no permiten que se beba dentro de la tienda, y venden las botellas envueltas en una bolsa de papel. La tienda es como un pequeño almacén, por lo que se encuentran ligeramente enemistados con el señor Osgood. La mujer, Helena, está en cama desde que pasaron una semana en la casa de Gedney. Al enfermar repentinamente, aquejada de terribles pesadillas y jaquecas, pidió por favor a su marido que abandonaran la casa lo antes posible.

Helena cuenta pesadillas semejantes a las de Edgar. Lleva guantes. Si se le pregunta, Bob confesará que los lleva para impedir que se rasque. Bajo las sábanas tiene el cuerpo lacerado de arañazos y hematomas, producidos por sus uñas (COR 1/1d3). Con un éxito en la tirada de *persuasión*, Helena confesará que se sentía mejor cuanto más lejos se encontraba del suelo. Se alojaron en el segundo piso, en una de las habitaciones pequeñas. El dormitorio grande olía mal. Por la noche se oían lamentos o extraños cánticos. Helena está convencida de que se escuchaba esa voz a través de los conductos de la calefacción. Conserva una llave pero no sabe qué puerta abre. Se la entregará a los jugadores si pasan con éxito una tirada de *crédito*.



HELENA TARANOWSKI

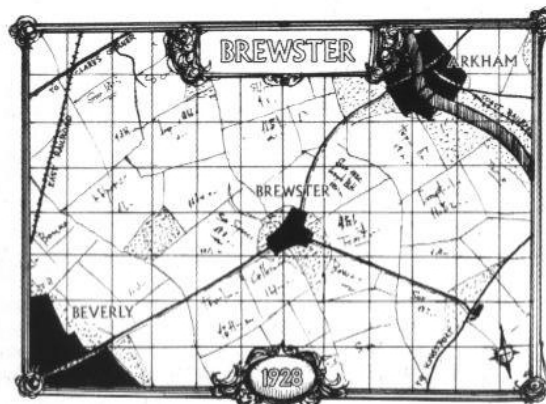
Mujer desesperada de la vida

FUE 8 CON 12 TAM 11 INT 9 POD 10
DES 12 APA 14 EDU 8 COR 40 PV 12

Amasar pan 78%, parecer encantadora 60%

BREWSTER

La partida comienza el día 22 de octubre. La reunión con Sommersby se efectúa a las dos de la tarde en sus oficinas de Boston. Sommersby les aclara la situación de la casa, al norte de Brewster, en la carretera que lleva a Arkham. Brewster es un pueblucho de no más de 150 habitantes, que se encuentra a 30 kilómetros de Boston, y dos kilómetros antes de llegar a Arkham. Sommersby no oculta nada, es un hombre de negocios.



AFUERAS DE BREWSTER

A un kilómetro de Brewster los jugadores que superen una tirada de *descubrir* se percatarán de la existencia de un coche destartado en mitad del camino. Una tirada de *suerte* les hará fijarse en la matrícula. Con ese dato, quizá se interesen en volver más tarde. Se trata del coche de Gedney. En su interior, si tienen éxito en una nueva tirada de *descubrir*, encontrarán:

- Sangre de más de un año de antigüedad, coagulada en el acelerador.
- Un número de Variety dedicado a Rodolfo Valentino, con algunas hojas arrancadas.
- Un papel pisado y roto, con sangre y barro. Contiene unos signos. Se trata de hebreo (*historia, otras lenguas*): «No hay paz en la puerta. Al otro lado, El Dios oscuro nos espera».

La llegada a Brewster deja un mal sabor de boca, una extraña sensación de desasosiego. Los jugadores que fallen una tirada de POD sentirán en su interior algo que les dice "yo no debería estar aquí". Los cuervos llenan el aire con sus penetrantes graznidos, y los insectos voladores se aplastan sobre el cristal delantero del coche. Elige uno de los jugadores al azar, y dile que *algo* le hace cosquillas en el tobillo. Con una tirada de *descubrir* encontrará una cucaracha en el dobladillo del pantalón.

Hay un 50% de posibilidades de que llueva, y si llueve, un 15% de posibilidades de que se trate de una furiosa tormenta. De no ser así, el ciclo estará invariablemente nublado, y anochecerá a las seis de la tarde. La humedad es terrible. Si los jugadores fallan un tiro de CON, romperán a sudar al llegar al pueblo. Cada tres horas perderán un punto de DES a causa del calor. Hace una temperatura anormal para ser octubre, y la carretera que cruza el pueblo está encharcada y llena de baches y agujeros. Si se falla una tirada de *conducir*, el coche puede perder la dirección y terminar en la cuneta. Si se tiene éxito en una tirada de *suerte*, la rueda no pinchará.

LOS VECINOS DE BREWSTER

1. Alcalde Capwell

El alcalde de Brewster sólo ejerce como tal los sábados y domingos. Durante el resto del día dirige sus ridículos negocios en el pueblo, que incluyen el pequeño Merryweather Hotel (aunque hotel es un concepto demasiado optimista) y el Brown's Bar. Capwell conoce perfectamente la historia de Elizabeth Rice, y el haber robado sus pertenencias (origen en gran parte de su mala fortuna) ha llegado a enloquecerle.

La droga plutónica

Entre los inocuos objetos robados en la habitación secreta, como peines, piezas de cubertería, y algunas joyas de oro y plata, Capwell se apropió de una botellita de licor con adornos de cobre en su base, llena de una pasta amarillenta. Se trata de una porción reseca y cuarteada de lo que algunos llaman *droga plutónica*. Capwell no se ha atrevido a ingerirla, olvidándola sobre su mesita de noche. Sin embargo, los vapores que emanan de la botella le han llegado a provocar un efecto semejante al de su ingesta: su mente, en sueños, ha retrocedido miles de millones de años en el tiempo, hasta encontrarse frente a frente con un Perro de Tíndalos. Desde entonces, sueña con que esa monstruosa aparición le persigue a través del tiempo. Por suerte para él, Capwell no sabe que ha viajado realmente hasta allí, a nivel mental. Técnicamente, el Perro de Tíndalos le encontrará el 24 de octubre, una hora después de la consumación definitiva del segundo ritual de Gedney. Su maltrecho consciente intenta paliar esta angustia con

una risa incontrolable, enfermiza. Al principio parece un tipo jovial, pero con una tirada de *psicología* se descubre que tras esa risa se esconde una psicosis repugnante. Capwell rechazará cualquier intentona por parte de los investigadores de hablar del asunto, y tan solo con *persuasión*/5 contra POD de Capwell se podrá sonsacarle algo. Nunca hablará del robo en el ayuntamiento ni de los que le acompañaron, a no ser que se le presione o amenace.

Capwell se levanta muy temprano para no tener que dormir, y supervisa personalmente sus negocios. Comienza con el Brown's Bar y sigue con el Merryweather Hotel.



GEORGE CAPWELL

Minusválido mezquino y codicioso

FUE 8 CON 12 TAM 8 INT 16 POD 10
DES 7 APA 8 EDU 16 COR 40 PV 10

Mentir 68%, persuasión 78%, crédito 60%, derecho 56%, reírse cínicamente 78%

ATAQUES: Revólver 38. 50%, daño 1d10

2. Washington Brown

Trabaja doce horas al día atendiendo el negocio de Capwell. Para Washington, el peor año de la historia del hombre es 1919. Desde entonces no venden alcohol. Sólo se puede beber café y refrescos. Antes, su bar era el más animado del pueblo. Ahora, su única clientela son niños, ancianos y alguna señora. Capwell le controla a rajatabla. Sólo quiere vender alcohol de contrabando en su hotelucho, razón por la cual consigue atraer a varias lenguas reseca de Arkham. Además, así mata dos pájaros de un tiro, porque los borrachos no quieren conducir de noche, y se quedan a dormir. Todo eso no le hace demasiado feliz a Washington. Maldice la prohibición, pero hay algo que le hace odiar aún más ese fatídico año...

Terror al Ku Klux Klan

En 1919 se estrena "el nacimiento de una nación" y resurge en toda América el K.K.K. Washington es negro y tiene cincuenta y dos años. Demasiado mayor para enfrentarse a nadie. Por eso tiene miedo, un miedo que le hace ser tremendamente hostil con cualquiera que no conozca, sobre todo si es de raza blanca. Si los jugadores entran en su bar, Washington sacará su escopeta de cañones recortados a la mínima descortesía. Si los jugadores piden whisky, es capaz de llamar a la comisaría de policía de Arkham. Si él no puede venderlo, NADIE puede beberlo. Sólo una tirada con éxito de *charlatanería* o una compensación económica de urgencia podrá hacerle cambiar de opinión. Ayudará a los investigadores si éstos le demuestran su comportamiento democrático y anti-racista.



WASHINGTON BROWN

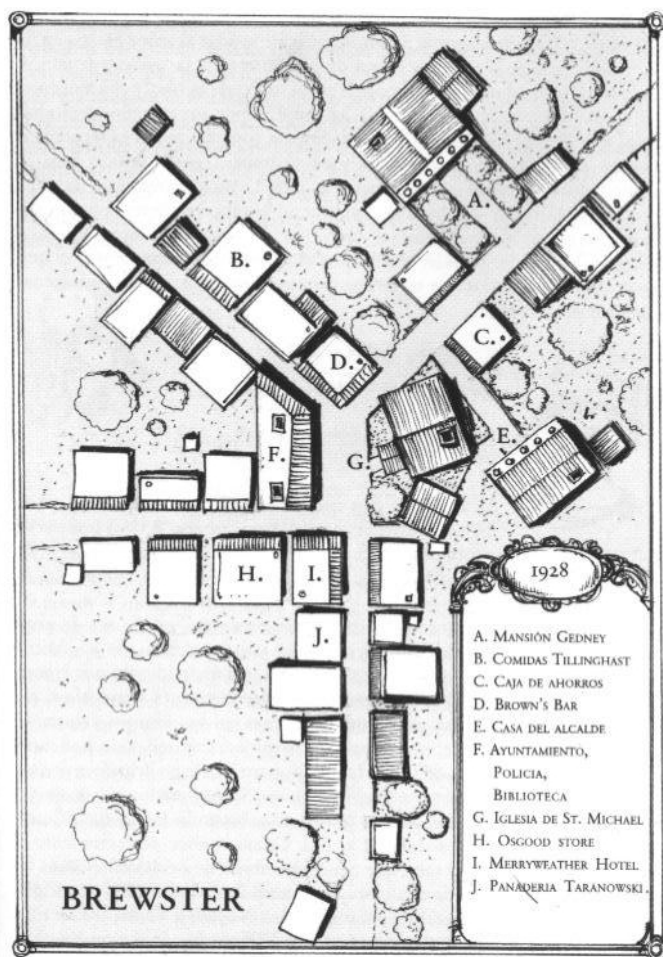
Negro aterrizado y peligroso

FUE 13 CON 16 TAM 15 INT 9 POD 13
DES 14 APA 9 EDU 12 COR 47 PV 16

Charlatanería 45%, perder el control 35%, cantar espirituales negros 34%

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4

ATAQUES: Revólver 45. cañón corto 60%, daño 1d10+2, puñetazo 70%, daño 1d3+bd



4. Mary Jenkin

Predice el futuro por poco dinero. Actúa como médium todos los sábados, totalmente desnuda. Tiene unos cuarenta y tres años, y se conserva bien dentro de lo que cabe. El acto de precalentamiento de la sesión se asemeja poderosamente a un orgasmo. Enfrenta la APA del personaje contra la INT de Mary. Si tiene éxito, Mary hablará por los codos sobre Elizabeth Rice. No sabe nada de Gedney, sólo que se encuentra fuertemente relacionado con el loco Greene. Conoce a Osgood, eso sí, y le conoce bien, porque es cliente asiduo. Conoce su obsesión por las brujas de Brewster y la muerte de su hijo. Si los investigadores parecen gente seria y expertos en ocultismo, quizá sean invitados a la sesión espiritista de esta semana.



MARY JENKIN

Médium auténtica

FUE 9 CON 10 TAM 11 INT 16 POD 16
DES 7 APA 15 EDU 16 COR 80 PV 13

Convocar espíritus 75%, expulsar espíritus 35%, charlatanería 50%, fascinación (impactar positivamente a quien la conoce) 30%

5. Familia Leslie

Jennie y Colin, y su hijo subnormal Timmy. Creen que la desgracia de su hijo es un castigo de Dios por no haber sido lo suficientemente piadosos con sus semejantes. Se sienten profundamente avergonzados por ello, y tienen encerrado al chaval día y noche en un cobertizo detrás de la casa. Por la noche es posible que los investigadores oigan sus gritos. Con una tirada de *charlatanería*, los jugadores les sacarán cualquier información referente a los personajes del pueblo, porque aunque sean pacatos, también son bastante cotillas. Si fallan la tirada les indicarán amablemente el camino para salir de su casa.

6. Abraham Lawson

Exboxeador. El pasado mes vivió la experiencia más traumática de su vida. Jack Dempsey, su ídolo absoluto, campeón del mundo de los pesos pesados, pierde ante el mediocre Tunney. Estuvo a punto de sufrir un ataque cardíaco. Si los jugadores apoyan su dolor ante este combate, será su esclavo más fiel. Y les viene bien, porque es terriblemente fuerte. No sabe nada de lo que ocurre en su pueblo, y no conoce a la gente más que de vista. Su único amigo es el reverendo Slocum, que le enseñó a pelear. Si los jugadores apoyan a Tunney, les ignorará.



ABRAHAM LAWSON

Exboxeador deprimido

FUE 17 CON 15 TAM 18 INT 7 POD 9
DES 15 APA 9 EDU 9 COR 45 PV 16

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d6
ATAQUES: Estrangular 35%, daño 1d8
Presa 35%, daño especial
Puñetazo 85%, daño 1d3+bd(1d6)

3. Joseph Harris

Director de la Caja de ahorros del valle del Miskatonic. Sólo hablará con los jugadores si superan una tirada de *crédito*. No quiere hablar en absoluto de acontecimientos luctuosos en Brewster. Suficiente tiene con el "nombrecito" del pueblo (*cervecero*). Su pasión son las matemáticas. Si el personaje que hable con él supera los puntos de Harris en esa habilidad, se hará una tirada enfrentada de INT contra INT en la tabla de resistencia. Si gana el personaje jugador, Harris hará todo lo que pueda por él. Si pierde, Harris perderá el interés. Harris sabe que en casa de Mrs. Jenkin se celebran unas extrañas reuniones, y puede hablar de ello largo y tendido. También conoce ciertas "reuniones de trabajo" de Capwell en el Merryweather. Harris es exageradamente amanerado y muy escrupuloso con los buenos modales.

7. Everett Merryweather

Es el jardinero de Capwell. Conoce las pesadillas del alcalde porque se las ha contado docenas de veces, pero Merryweather disfruta secretamente con su sufrimiento. Everett odia a Capwell porque es responsable del fracaso de su carrera en Arkham como político. Perdió después su empleo en el Hotel, y ahogado por las deudas, tuvo que vendérselo a Capwell. Éste aprovechó para presentar su nueva candidatura y consiguió el mediocre puesto de alcalde. Capwell desautorizó a Merryweather delante de la administración de Arkham, hablando de su afición por la fotografía artística. Merryweather utilizaba una de las habitaciones del hotel como estudio fotográfico para sus sesiones con adolescentes alegres de Arkham, "flappers" llenas de emociones fuertes y poco cerebro. Si los jugadores investigan el segundo piso del hotel, pueden descubrir las cámaras abandonadas en un armario, y la habitación (*clausurada*), con diferentes fondos pintados sobre lonas -griego, romano- para las fotografías. Capwell, sin embargo, ha seguido utilizando el hotel con los mismos fines, porque le gusta participar en las orgías como voyeur. Le distrae de sus pesadillas verse rodeado de jóvenes alocadas empapadas en sudor, siendo poseídas salvajemente, al ritmo frenético del Jazz.

8. Tommy Widden

Recepcionista del Hotel Merryweather. Ayudaba a George en las sesiones fotográficas, cobrándose su sueldo en carne. Ahora disfruta menos, pero algunas fiestas de borrachos organizadas por Capwell son igualmente entretenidas. Tommy, a sus dieciocho años, es ya un desviado sexual peligroso, aficionado al perverso placer del fist-fucking. Varias adolescentes han sido ingresadas en el Hospital de St. Michael de Arkham por los excéntricos caprichos del pequeño Tommy. El ídolo de Tommy es el actor Fatty Arbuckle, al que conoció en una fiesta hace un par de años en California.



TOMMY WIDDEN

Jovencito peligrosísimo

FUE 13 CON 10 TAM 11 INT 16 POD 16
DES 7 APA 12 EDU 14 COR 80 PV 13

Engañar 45%, provocar dolor 40%, resistencia al arrepentimiento 75%

ATAQUES: Puñetazo 50%, daño 1d3

Mordisco 60%, daño 1d4

Revólver 32. 23%, daño 1d8, 3 ataques por asalto

9. Familia Wheeler

Granjeros. Decepcionantemente normales. Sus cinco hijos maravillosos corretean por la casa y el ambiente familiar no puede ser más tradicional.

10. Esteve Tilton

Un idiota al que le gusta coleccionar postales de playas y lugares soleados. Sólo sale de su casa para comprar dulces en la tienda de los Taranowski. Está suscrito al Variety.

11. Susan Bowen

Cajera de la Caja de ahorros. Susan, además de ayudar al señor Harris en lo que puede, colabora en las sesiones de espiritismo de la señorita Jenkin, y también ha sido calurosamente acogida en las orgías de alcohol y alucinógenos del hotel Merryweather. Tommy la ha poseído por sus extraños métodos varias veces, y ella ha disfrutado enormemente con ello. Susan es recatada e incluso severa en la vida cotidiana y en su trabajo, pero cuando llega la noche se transforma en una sucia perra en celo. La ninfomanía es un término que se queda corto a la hora de explicar su comportamiento. En su casa guarda celosamente una extensa colección de objetos sadomasoquistas. Muchos de ellos no podrán ser encontrados por los investigadores, ya que Susan los lleva introducidos en su cuerpo cuando trabaja. De ahí su habitual e inexplicable sonrisa.



SUSAN BOWEN

Pelandusca camuflada

FUE 9 CON 10 TAM 8 INT 16 POD 10
DES 7 APA 15 EDU 16 COR 50 PV 9

Desnudarse con cualquier excusa 45%, hacer el amor 14%, fornicar como una perra 85%, buscarse problemas 45%

12. Stephen Crane

Crane, que nada tiene que ver con el famoso escritor, puede ser de gran ayuda para los personajes jugadores. Posee conocimientos de los Mitos por su dedicación a los cultos innumerales que se extendieron por Nueva Inglaterra en el siglo XVII. Es historiador y tiene setenta y tres años, así que prácticamente no ha abandonado su casa en los últimos veinte; su dedicación es puramente intelectual. Mantiene correspondencia por carta con varias universidades de todo el mundo, pero jamás ha llegado a pensar que existe algo de realidad en dichos rituales. Si los jugadores convencen a Crane de que existe algo real en todo este submundo intelectual, Crane sufrirá una pérdida de cordura de 1/1d3. Crane conoce perfectamente el caso de Elizabeth Rice y sabe que manejaba libros de ocultismo. Crane (o algún investigador) puede estudiar qué es un horrendo cazador y buscarlo en su biblioteca. Él posee un ejemplar de los *Nameless Cults*, traducción parcialmente reformada y corregida en el XIX de los *Unausprechlichen Kulten* de Von Junzt. Si los jugadores se comportan correctamente y pasan tiradas de *crédito*, Crane puede encontrar el conjuro para expulsar al horrendo cazador, en el caso de que sea invocado de nuevo por Gedney. También es posible investigar con su ayuda cómo se expulsa el espíritu de una bruja.



STEPHEN CRANE

Historiador ensimismado

FUE 9 CON 10 TAM 11 INT 17 POD 16
DES 7 APA 10 EDU 17 COR 80 PV 10

Historia de Salem 85%, historia 80%, arqueología 50%, alemán 60%, latín 70%, buscar libros 90%, persuasión 70%, crédito 75%

13. Alexander Corey

Ayudante del alcalde, policía. Corey es un buen hombre, pero se emborracha con facilidad. Fue expulsado del cuerpo de policía de Arkham por falta de energía durante la redada del speakeasy de Sam, en Arkham. Todos eran amigos suyos. Actualmente realiza su trabajo de manera eficaz, más que nada porque en Brewster hay poco trabajo. Ayudará a los jugadores si se comportan educadamente con él. Hay un 50% de posibilidades de que esté borracho y siempre apesta a alcohol. Su casa es contigua al ayuntamiento y tiene acceso por una puerta interior. También tiene llaves de la iglesia.



ALEXANDER COREY

Policía alcohólico

FUE 15 CON 10 TAM 15 INT 17 POD 9
DES 7 APA 10 EDU 9 COR 45 PV 10

Perder el control 35%, charlatanería 50%
BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4
ATAQUES: Puñetazo 55%, daño 1d3+1d4
Revólver 32. 30%, daño 1d8

14. David Chase

Estudiante de Arqueología en la universidad de Arkham y hermano pequeño de Sandy. Conoce a Armitage, ya que ha asistido de manera regular a sus clases en los últimos años. Posee un 2% en *mitos de Cthulhu*, gracias a sus lecturas nocturnas. Su máxima obsesión es acompañar a Armitage en alguna de sus investigaciones. Puede presentar a Armitage a los jugadores, pero éste no abandonará el despacho de la universidad por nada del mundo. Responderá a lo que se le pregunte, si los investigadores superan una tirada de *crédito*. David sí acompañará a los jugadores si ellos lo desean. David le tiene un miedo atroz a su hermano, porque sabe que estaba con sus padres cuando desaparecieron. Sospecha de él desde pequeño. David no hablará del tema con los investigadores a no ser que utilicen *persuasión*.

15. Sandy Chase

Hermano mayor de David. Siempre ha tenido problemas por tener nombre de chica. Asesinó a sus padres a golpes en medio de una crisis de nervios, provocada por las pesadillas que le atormentan. Sueña que una mujer morena le arrastra hasta la iglesia para poseerle sobre el altar. Cuando le besa, le abraza y lo inmoviliza, y sonriendo le arranca la lengua con los dientes. Sandy cortó en pedazos a sus padres y los enterró en la parte de atrás de su casa. Suda copiosamente, y tiene la mirada de Peter Lorre en *M*. Si los investigadores le interrogan sobre sus pesadillas, se reirá de forma nerviosa, e intentará asesinar al preguntón al menor descuido. Lleva un revólver en uno de los bolsillos de su chaqueta y una navaja larga y afilada. Trabaja por la mañana en un bufete de abogados en Arkham. Su comportamiento es enteramente normal, pero estamos hablando de un esquizofrénico crónico peligrosísimo. Sandy cree que todos le odian, que conocen el atroz crimen que cometió y le engañan, riéndose a sus espaldas. Todo es una gran farsa, una gigantesca mentira, y él sigue el juego, disimulando, aterrorizado por los que le rodean. Quiere muchísimo a su hermano y nunca le haría daño.

16. Greg O'Bannion

Contrabandista de alcohol. Greg es una persona simpatíquísima, llena de buen humor que vende el whisky que él mismo fabrica en el sótano

de su propia casa. Si los investigadores pasan por delante de ella, verán una hilera de humo que sale de la ventana del sótano (*descubrir*). Es su destilería. Greg querrá venderles por todos los medios una botella de whisky que, además, es excelente.

17. Reverendo Slocum

El reverendo Slocum mide un metro noventa, es corpulento, calvo y de mirada penetrante. Bajo su sotana lleva dos revólveres cargados y un cuchillo. El reverendo está acostumbrado al mal, lleva varios años vigilándolo de cerca. La noche de la invocación vio el cielo teñirse de rojo sobre la casa de Gedney y oyó los terribles bramidos de la criatura. También fue testigo de la asombrosa caída del alcalde en la inauguración de la nueva torre de la iglesia. El reverendo Slocum no posee conocimientos ethuloideos, pero sabe que hay algo más allá que es peligroso. Durante años, muchos han intentado robar las cenizas de la bruja, pero él las ha defendido con dureza. Sabe que si alguien las saca de la iglesia puede ocurrir algo terrible. Si le convencen, Slocum ayudará a los investigadores. Les dejará ver las cenizas, pero no manipularlas. El día 24, Slocum será consciente del horror que se avecina, y si los investigadores no lo impiden, intentará matar a todos los implicados en el pacto.



REVERENDO SLOCUM

Sacerdote con los pies en la tierra

FUE 16 CON 10 TAM 17 INT 17 POD 17
DES 7 APA 10 EDU 17 COR 80 PV 13

Latín 50%, conocer a la gente mirándola a los ojos 80%, perder el control 33%
ATAQUES: 2 x Revólver 32. 30%, daño 1d8
Cuchillo 40%, daño 2d4+2

18. Jimmy Greene

Es el loco del pueblo, aunque no sea el único. Digamos que es el loco "oficial" del pueblo. Alimenta a Gedney en su encierro voluntario desde hace un año. Gedney necesita un niño para su nueva invocación, y pretende que Greene se lo proporcione. Si los investigadores hablan con Jimmy (*charlatanería*), éste les contará lo ocurrido en el ayuntamiento, nombres incluidos. Si alguno de los investigadores pretende sacarle algo con dinero, no contará nada y se cerrará en banda. Si los investigadores consiguen enfurecerle con malas tiradas o hablándole de cosas que no entiende, es posible que les ataque con su navaja de campo. Greene es, o cree ser, terriblemente noble y honrado. Greene dirá que no sabe nada de Gedney, que se fue muy lejos con su coche.

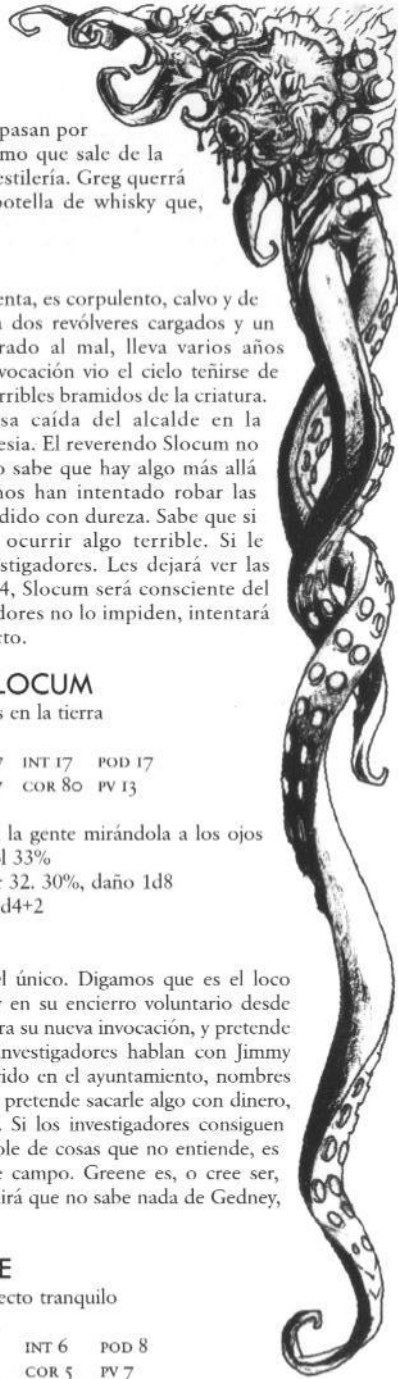


JIMMY GREENE

Loco de atar con aspecto tranquilo

FUE 12 CON 7 TAM 7 INT 6 POD 8
DES 7 APA 7 EDU 8 COR 5 PV 7

Oler en la distancia 60%, parecer inofensivo 40%, reírse sin sentido 45%
ATAQUES: Navaja de campo 80%, daño 2d4+2



19. David Putnam.

El señor Putnam pasea por Brewster recogiendo la basura que tiran los demás y almacenándola en su casa, para registrarla y archivarla. Putnam cree que algún día encontrará algo valiosísimo. Nadie sabe más de sus vecinos que él, porque conoce su basura. La coloca y ordena en diferentes estanterías, con el nombre de sus propietarios. Su casa hiede a putrefacción desde lejos. Es amigo de Greene, y es inofensivo (*descubrir* 60%).

20. Arthur Manning

Lector apasionado de novelas policíacas y de terror, es totalmente ajeno a lo que ocurre en Brewster. Su mujer le abandonó hace más de tres años, por aburrimiento (*perder el tiempo* 95%)

21. Herbert Rowlandson

El padre de la niña engullida por el horrendo cazador. Herbert vive desesperado por los acontecimientos del año pasado. Hizo una tirada reducida de carteles con la foto de su hija, que puso por los postes del pueblo y alguno en Arkham. No sirvió de nada, obviamente. Rowlandson no sabe que Gedney sigue en la casa, por supuesto, pero lo sospecha, porque ve a Greene ir y venir sin parar. Herbert ayudará a los personajes a matar a Gedney tanto si se lo piden como si no. Herbert luchó en la primera guerra mundial y sabe manejar armas de fuego (*arma corta* 70%, *fusil* 75%). Herbert nunca está en casa, ya que siempre anda recorriendo las tres calles de Brewster, por si ve a Gedney, para matarlo. Una tirada de *charlatanería* es suficiente para sonsacarle todo a Herbert.

22. Keith Morrison

Amigo íntimo del veterinario de Arkham, el viejo doctor Pinter, Morrison atiende los pocos animales de la zona. *Medicina veterinaria* 60%; dividir entre dos para consultas relacionadas con hombres.

23. Familia Watts

Granjeros cascarrabias, enjutos y reservados, pero sin ninguna maldad. Sus hijos apuntarán a los jugadores con escopetas si entran en su propiedad. Una de sus vacas tiene un cuerno de más, por una extraña e inofensiva razón genética.

24. Carol Triplet-Smith

Periodista del Arkham Advertiser. Vive apartada en Brewster porque recibió amenazas por parte de los hombres de O'Bannion. Siempre lleva un pequeño revólver en el bolso, y viaja todos los días hasta Arkham en su Ford T. Nunca se ha sentido interesada por lo que ocurre o puede ocurrir en Brewster. Tiene una colección completa del Arkham Advertiser en su casa (*buscar libros* 80%).

25. Familia Callender

Mary y Peter Callender son hermanos, pero han tenido entre ellos seis hijos, en una relación marital obscena y enfermiza. Cuatro de los seis hijos poseen deformaciones físicas y mentales. Los Callender salen poco de su casa, salvo para comprar en la tienda de Osgood. El padre gusta de participar en las orgías del hotel Merryweather, y alguna vez le acompaña su hermana. Los niños juegan en el jardín de la casa, objeto de las miradas abusivas de Jimmy Greene. Tanto Peter como Mary conocen y recuerdan a Gedney, porque son vecinos desde hace años. Si se les pregunta, y se acompaña la tirada de *charlatanería* con algo de dinero, hablarán de cómo cambió a partir del primer año de estancia en Brewster.



FAMILIA CALLENDER

Cuando llegó era un tipo desagradable, entrometido, les ayudaba con los niños, todo el día charlando, pero luego maduró y se volvió reservado, y no volvió a hablar con ellos, dejándoles tranquilos. Se centró en el jardín, y durante cinco años se dedicó a mejorarlo, siempre cargando sacos de tierra, preparando una huerta que nunca llegó a plantar.

26. Joshua Gibbons

Viejo granjero malhumorado. Su única satisfacción consiste en hacer rabiar a su vecino Zacarías. Ha llegado a envenenar una de sus vacas para vengarse de otra canallada previa. Gibbons es un buen acordeonista, y Zacarías no lo soporta.

27. Zacarías Smith

Antiguo amigo y ahora irrenunciable enemigo de Joshua. Aborrece sus malditas serenatas a la luz de la luna. Su mujer se murió en medio de una de esas serenatas de un ataque de fiebre, y está convencido de que el acordeón es el culpable. Zacarías recoge todo el correo que recibe Joshua, lo lee y lo quema sistemáticamente. Ha conseguido que Joshua desconfíe de sus hijos, porque le han olvidado por completo. Si los investigadores hablan mal de su vecino, les ayudará. Lo mismo ocurre con Joshua. Zacarías fue geólogo hace mucho tiempo. Hace veinte años ya que se jubiló. Conoce perfectamente las cuevas del valle del Miskatonic.

28. Abigail Norton

Exmujer de Manning. Trabaja como costurera para una tienda de Arkham. Los fines de semana se va de marcha a la ciudad. Copia vestidos de las revistas para confeccionarlos ella misma. Se ha cortado el pelo a lo "flapper" y se ha comprado una radio.

29. Clark Tillinghast

Dueño del único restaurante de Brewster, pequeño y calvo, poquita cosa. Pretende a Abigail, regalándole una flor todos los días. Todos en el pueblo conocen la pasión de Tillinghast, todos excepto la ex Sra. Manning. Tillinghast sale de casa excesivamente perfumado, y en el restaurante, los de cocina le conocen como *La mofeta*.

30. Mr. Osgood

Dueño del almacén, Osgood es la persona más rica en el miserable y estreñado pueblo de Brewster. Su fortuna aumentó considerablemente hace diez años, a causa de los objetos de oro y plata que le tocaron en el reparto con Greene, Capwell y Gedney. Osgood es terriblemente supersticioso, y vive obsesionado por la venganza de la bruja. Asiste semanalmente a las reuniones espiritistas de la señora Jenkin, intentando contactar con ella, o con su hijo, que según él murió por la maldición. Necesita que algún espíritu le asegure que Rice no volverá del más allá. Parte de su dinero lo dedica a esta causa, y Jenkin se beneficia de ello. Osgood sufre las pesadillas con mayor virulencia que los demás. Todas las noches la bruja, en sueños, le arranca los ojos con los tenedores que él robó de su casa. Osgood tiene la tienda y su casa (en el segundo piso), protegidas por todos los amuletos que conoce y que ocultistas desaprensivos de todo el mundo le han vendido a precios desorbitados. Si los investigadores le ofrecen su ayuda para salvarle de la maldición, él puede llegar a pagarles 1.000 dólares. Mil dólares por una noche sin pesadillas.



MR. OSGOOD

Pobre hombre supersticioso

FUE 10 CON 7 TAM 7 INT 6 POD 8
DES 12 APA 8 EDU 15 COR 37 PV 7

Tener miedo de todos 33%, creerse cualquier cosa 55%

TABLA DE ENCUENTROS FORTUITOS

Si necesitas poblar las calles de Brewster puedes utilizar esta sencilla tabla. Deberás evitar los personajes que ya han sido vistos por los investigadores en un lugar en concreto. Algunos personajes pueden tener razones poderosas para andar por lugares determinados, como Greene, y otros ya tienen asignados recorridos por sus acciones descritas en los acontecimientos que ocurren cada día.

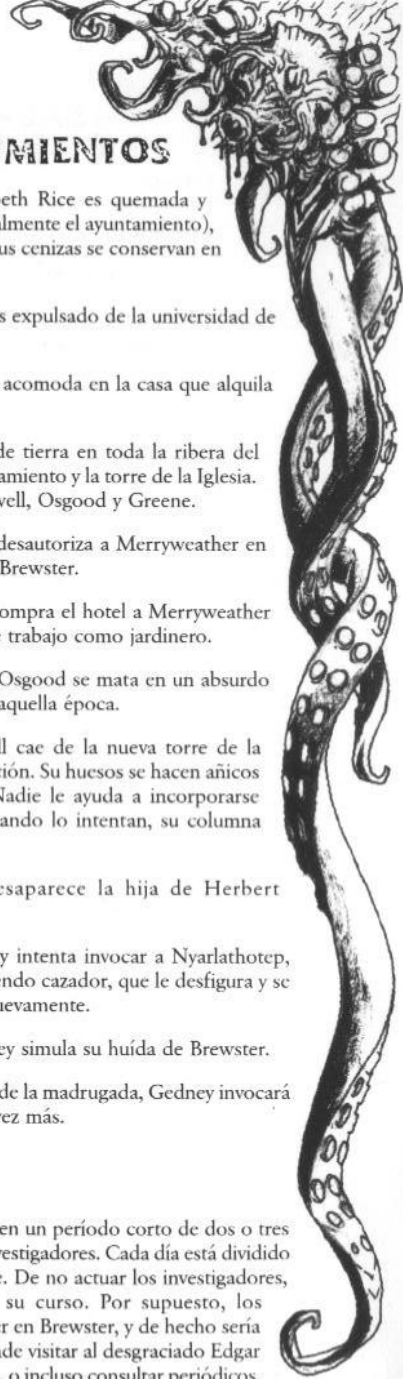
Id4	MAÑANA	TARDE	NOCHE
1	Capwell Corey	David Chase	
2	Sandy Chase	Slocum	Jimmy Greene
3	David Putnam	Rowlandson	Keith Morrison
4	Triplet-Smith	Tillinghast	Osgood

EL ORDEN DE LOS ACONTECIMIENTOS

- 13 de octubre de 1692. Elizabeth Rice es quemada y ahorcada enfrente de su casa (actualmente el ayuntamiento), donde ahora se levanta la Iglesia. Sus cenizas se conservan en su interior.
- 15 de marzo de 1914. Gedney es expulsado de la universidad de Arkham.
- 20 de abril de 1914. Gedney se acomoda en la casa que alquila en Brewster.
- 2 de mayo de 1915. Temblor de tierra en toda la ribera del Miskatonic. Cae la pared del ayuntamiento y la torre de la Iglesia. Nace el pacto entre Gedney, Capwell, Osgood y Greene.
- 10 de enero de 1916. Capwell desautoriza a Merryweather en Arkham. Es nombrado alcalde de Brewster.
- 15 de junio de 1916. Capwell compra el hotel a Merryweather por una miseria. Capwell le ofrece trabajo como jardinero.
- 8 de enero de 1920. El hijo de Osgood se mata en un absurdo accidente de tráfico, inusuales en aquella época.
- 3 de febrero de 1920. Capwell cae de la nueva torre de la Iglesia, inaugurando su reconstrucción. Su huesos se hacen añicos sobre los escalones de madera. Nadie le ayuda a incorporarse hasta pasada una media hora. Cuando lo intentan, su columna vertebral se quiebra.
- 23 de octubre de 1927. Desaparece la hija de Herbert Rowlandson.
- 24 de octubre de 1927. Gedney intenta invocar a Nyarlathotep, pero se equivoca y atrae a un horrendo cazador, que le desfigura y se come a la niña, desapareciendo nuevamente.
- 1 de noviembre de 1927. Gedney simula su huida de Brewster.
- 24 de octubre de 1928. A la una de la madrugada, Gedney invocará a Nyarlathotep intentándolo una vez más.

TRES DIAS

Este módulo está concebido para jugarse en un período corto de dos o tres días dependiendo de las acciones de los investigadores. Cada día está dividido en tres momentos, mañana, tarde y noche. De no actuar los investigadores, los terribles acontecimientos seguirán su curso. Por supuesto, los investigadores son libres de no permanecer en Brewster, y de hecho sería muy conveniente una visita a Arkham, donde visitar al desgraciado Edgar Bosworth, o al eminente Profesor Armitage, o incluso consultar periódicos, bibliotecas, etc. También pueden visitar Boston, o Salem. Queda a discreción del guardián ampliar sus posibilidades.



SABADO 22 DE DICIEMBRE DE 1928

Tarde

- Los investigadores hablan con Sommersby en Boston a mediodía.

- Al final de la tarde, Greene lleva la cena a su amigo Gedney.

Noche

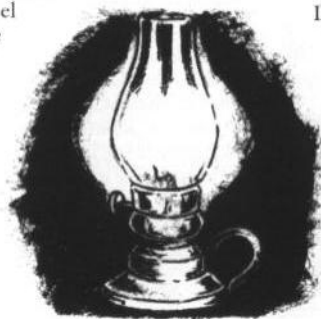
- Greene intenta raptar a Timmy, el hijo subnormal de la familia Lesley, para que Gedney lo pueda sacrificar en el ritual. Hay un 80% de posibilidades de que le oigan desde la casa, con lo que huirá corriendo hasta su guarida, y volverá a intentarlo la próxima noche. De no ser así, llevará el niño deficiente a Gedney, que lo rechazará indignado. Él quiere un niño normal para el ritual. Nyarlathotep se no dignará a presentarse ante un ofrecimiento tan vil. Hay un 15% de posibilidades de que Gedney mate a Greene, saliendo él mismo a por el niño esa noche.

- A las doce de la noche comienza la sesión espiritista en casa de la Srta. Jenkin. Están invitados el viejo Osgood, y la señorita Susan Bowen. La Srta. Jenkin se pondrá en trance inmediatamente, balbuceando incoherentemente. Jenkin tiene un 75% de posibilidades de contactar realmente con algún espíritu. Tras tirar el guardián 1d100, Jenkin hablará con:

(1-30) **Johnny Osgood.** Jenkin comenzará hablando como un hombre joven que el viejo Osgood identificará rápidamente como su hijo. Johnny reprochará a su padre no haberle querido lo suficiente. Johnny dirá que alguien le hizo girar el volante contra aquel árbol. Alguien que ahora en el más allá le persigue para torturarlo, y todo es por su padre (COR 0/1D3). Osgood romperá a llorar.

(30-50) **Elizabeth Rice.** La voz de Jenkin se vuelve estridente utilizando un inglés antiguo (COR 0/1D4). La bruja pedirá a los presentes que le saquen de ese maldito lugar (la iglesia). Promete poder absoluto a los que le ayuden. Arremeterá contra Osgood, maldiciéndole por toda la eternidad: *"Devuélveme lo que es mío..."*, *"El hombre de negro acabará con vosotros y vuestra descendencia"*.

(50-00) **Jenkin comienza a temblar espasmódicamente.** De todos los orificios de su cuerpo (boca, ano, pezones, orejas, sexo) comienzan a brotar unos cordones blancos de aspecto esponjoso que flotan en el aire. Se trata de ectoplasma. Los cordones se juntan formando una masa blanquecina que va tomando forma humana (COR 1/1D4) Si los investigadores permanecen allí, verán el fantasma de Elizabeth Rice, corporeizándose delante de ellos. Atacará al que más cerca se encuentre (COR 1/1D8). Sus garras estrangulan a su enemigo mientras le absorbe el alma en un beso mortal (POD contra POD). Los presentes verán cómo va desapareciendo progresivamente la vida de la persona atacada, hasta caer en el suelo (1d6 puntos de POD por asalto).



DOMINGO 23 DE DICIEMBRE DE 1928

Mañana

- Carol Triplet-Smith monta en su flamante Ford A y se dirige sin dilación a su trabajo en el periódico de Arkham.

Tarde

- Sandy Chase, el hermano desequilibrado de David, se dirige sin control alguno de sus actos a la iglesia para sacar las cenizas de la Bruja. Para hacerlo tendrá que pasar por encima del Reverendo Slocum, que no tiene ninguna intención de permitirle. Slocum es capaz de todo por salvar su Iglesia. Slocum sabe lo que puede ocurrir si las cenizas abandonan lugar sagrado.

- Jimmy Greene lleva la cena a su amigo Gedney, como cada día.

Noche

- Jimmy vuelve a su casa a por un saco y una cuerda y se dirige a casa de la familia Wheeler, donde secuestrará a la hija más pequeña. Hay un 25% de posibilidades de que los padres adviertan el crimen, por lo que Greene se verá obligado a matarlos también. Los gritos (*escuchar*) pueden atraer a los investigadores si se encuentran por la zona. Corey no se atreverá a actuar y hará acto de presencia una vez se haya calmado la situación. Si Greene no consigue hacerse con la niña, el mismo Gedney saldrá a los doce a por ella, secuestrando a una de las hijas de los Callender, vecinos suyos.

- Se celebra el gran acontecimiento de la semana. Orgía en el Hotel Merryweather. Asistirá Capwell y dirigirá la operación el depravado Tommy Widden. A la fiesta acudirán Susan Bowen, que no se pierde una, y los hermanos Callender, que dejarán a sus hijos solos. La fiesta será normal hasta las doce, momento en el que Capwell pedirá a todos que suban al tercer piso. Allí esperan 1d10 chicas confundidas, para 1d8 borrachos de Arkham. Si los investigadores pasan una tirada de *charlataneria* serán invitados por Widden. Es un momento perfecto para sonsacar información a Capwell, porque el alcohol y las mujeres le hacen olvidar sus pesadillas. Capwell contará toda su historia a los investigadores si superan una tirada de *crédito*. Hablará del pacto de los cuatro y la bruja, sus pertenencias, el reparto, y hablará de Gedney y su afición por los libros de ocultismo. Si los investigadores le piden ayuda, hablará de Crane, *"ese maldito viejo es un jodido experto en brujería, pero todo lo que sabe no me sirve de nada"*. Si los investigadores insisten demasiado es capaz de echarlos a patadas. Hay que tener en cuenta que los personajes que beban alcohol verán reducidas sus características de INT, POD, DES, y APA en un punto, cada dos horas. Esta reducción se mantendrá al día siguiente por efecto de la resaca. En la fiesta se puede consumir opio, cocaína, y hongos alucinógenos, que aumentarán los efectos en dos o tres puntos menos. Los investigadores podrán regatear con Widden sobre el precio. Hay un 20% de probabilidades de que la fiesta degenera en una salvajada, y que 1d3 chicas sufran daño a causa de los juegos amorosos de Widden. Alexander Corey se presentará inmediatamente, y se elegirá un chivo expiatorio entre los presentes. Capwell indicará a Corey quién puede ser el culpable. Si el guardián lo estima conveniente puede elegir a uno de los investigadores.

ROSCOE FATTY ARBUCKLE

El ominoso Fatty Arbuckle se presentará en la fiesta de su amigo el alcalde Capwell en el lujurioso hotel Merryweather. Todos lo conocen por sus películas, pero aún más por su escandaloso pasado. Hace siete años fue portada en todos los periódicos de Hearst, que revelaban aspectos comprometidos de su desordenada conducta. Roscoe es uno de los nueve hijos de una familia de artistas, y pesó 8 kilos en su nacimiento. Actualmente gobierna 160 kilos de peso sobre sus fuertes huesos. Nació en Smith Center, Kansas, pero cuando tenía un año su familia se trasladó a California. A los ocho apareció ya en el escenario, como clown. Desde entonces hasta 1913, Fatty Arbuckle actuó como payaso y trapeceista. Más tarde viajaría a China y Japón como actor de teatro, donde tomó contacto con extraños y oscuros vicios del Lejano Oriente. Cuando regresa a California los pone en práctica, cometiendo varias atrocidades entre la inocente adolescencia de Los Angeles. Al mismo tiempo entra a trabajar en las comedias de Mack Sennett. Durante tres años y medio actuó sin salir en los créditos, apareciendo en cientos de películas de una bovina como policía enfurecido, normalmente. A partir de ahí, comenzó su exitosa carrera trabajando con Charlie Chaplin, Mabel Normand y Fred Sterlin. Henry Lehrman fue su director favorito, y de él aprendió la técnica del rodaje cinematográfico y el arte de huir de las auténticas redadas de la policía en garitos insonorizables del Hollywood prohibido. En 1914 dirigió algunas de sus películas, pero en 1915 rueda las mejores: *Mabel, Fatty and the Law* (1915), *Mabel and Fatty's Wash Day* (1915), *Mabel and Fatty Viewing the World's Fair at San Francisco* (1915), *Fatty's Reckless Fling* (1915). En 1917 crea su propia compañía, Comique, donde tiene el control creativo total. Contrata a un desconocido llamado Buster Keaton, que le acompañará en su primera película, *The Butcher Boy*, (1917). El primer largo de Fatty fue *The Roundup*, en 1920, con la Paramount, y fue un gran éxito. Después vinieron *Brewster's millions*, en 1920, basado en sus experiencias en Brewster, y también *Gasoline bus*. Pero en 1921 la tragedia llamó a las puertas de su mansión. En una fiesta salvaje, la actriz Virginia Rappe sufrió un fuerte desgarro vaginal, provocado por una botella de Coca-Cola utilizada por Fatty durante el acto sexual, con la mala fortuna de provocar el vacío con la botella en el interior del sexo de la muchacha. La chica murió poco tiempo después entre fortísimos dolores. Las fiestas ya no serían las mismas. Han pasado siete años desde entonces, y Fatty es más precavido con sus exóticas tendencias sexuales, pero con sus viejos amigos de Brewster se siente protegido, por lo que si aparece en la fiesta, puede sentirse enfermizamente atraído por este tipo extraño de diversión.



ROSCOE FATTY ARBUCKLE

LUNES 24 DE OCTUBRE DE 1928

Mañana

- Esa mañana Capwell se vuelve loco, saliendo a la calle pidiendo ayuda. La pesadilla de esta noche pasada ha sido tremendamente real. Ha notado el aliento del perro de Tindalos en su cuello. Ya está aquí. Esta noche vendrá a por él, y la pesadilla se convertirá en realidad. Capwell suplicará ayuda a los investigadores si se encuentra con ellos. A la tarde se esconderá en su cuarto, observando aterrificado las esquinas de la habitación, esperando la llegada del monstruo.
- Carol Triplet-Smith va a su trabajo como todos los días.
- La familia Wheeler (o Callender, en su caso) advierte la ausencia de una de sus hijas, y desesperados acuden al despacho de Alexander Corey en el ayuntamiento. Corey buscará a su hija todo el día, y a última hora de la tarde, pedirá ayuda en la policía de Arkham.

Tarde

- El reverendo Slocum decide acabar con los cuatro del pacto. Si los investigadores no le convencen de lo contrario, intentará asesinar a Greene, a Osgood, a Capwell y entrará a por Gedney, si es cierto que sigue en la casa. Slocum tiene el presentimiento de que eliminando a los personajes de aquel robo ignominioso, evitará males mayores. Y no deja de tener razón.

Noche

- Si Gedney consigue a la niña, comenzará el ritual a las doce de la noche, y a la una, volverá a fracasar. Los textos de Rice no son correctos, sino que sólo malinterpretan un texto auténtico. Si los investigadores poseen los conocimientos en lenguas necesarios (y si tienen los dos libros, claro) y comparan el texto con el *Unausprachlichen Kulte*n, encontrarán diferencias esenciales, que hacen fracasar el ritual de invocación a Nyarlathotep.

LA INVOCACION

A los cinco minutos de que empiece la invocación la noche volverá a enrojecerse, y una enorme grieta surcará el cielo hasta la cueva bajo el sótano de Gedney, donde una enorme y grotesca boca repleta de dientes afilados como cuchillas comienza a hacerse visible frente a él. El horrendo cazador prácticamente no cabe en la cueva subterránea, lo que le hará enfurecerse aún más (COR 0/1d10). La caverna tiene un río subterráneo por el que respira, y un altar natural de piedra flanqueado por estalactitas en el centro. Las aguas del río se teñirán de sangre presagiando la presencia del horrendo cazador, que intentará salir al aire libre destruyendo lo que se encuentre a su paso. Esto quizá le haga más vulnerable durante unos (1d8) asaltos. El derrumbamiento de rocas conseguirá obligará a tirar suerte a los investigadores presentes, que pueden recibir 1d6 de daño. Una vez fuera, atacará a quien encuentre, y hastiado, volverá a su dimensión en 1d10 minutos. Gedney no será atacado por el horrendo cazador. La niña puede sobrevivir si la protegen los investigadores y mantienen al engendro ultradimensional distraído. Por cierto, Gedney está convencido de que su ritual ha sido un completo éxito. Desconoce absolutamente las máscaras del Dios Oscuro. Si los investigadores se toman su tiempo y tienen éxito en sus tiradas (*descubrir*) encontrarán el diario de la bruja bajo las ropas de Gedney.

EL DIARIO DE LA BRUJA

Es un libro encuadernado con la piel de un niño recién nacido (pérdida de COR 1d6/1d8, +10 a mitos de Cthulhu, 30 semanas para su estudio). El texto es particularmente complejo por estar escrito a mano con pluma de ganso, sin ninguna intención de que sea comprendido salvo por quien lo ha escrito. Le falta una hoja, arrancada a mano. Hechizos: Contactar a Nyarlathotep (incompleto), Convocar a un horrendo cazador, Explosión mental, Hechizo mortal, Convocar/atar a un vagamundo dimensional.

- Al mismo tiempo, el perro de Tindalos atacará a Capwell. La hora ha llegado. Venidos de una dimensión espacio-temporal desconocida, los perros de Tindalos moran en los ángulos del tiempo. Por eso se materializan aprovechando ángulos quebrados, las esquinas de las habitaciones. Capwell lo sospecha, y espera arrodillado frente a una esquina su demente final.

¿EXISTE ALGUNA SALIDA?

Sí, para Capwell. Los investigadores que hayan estudiado a fondo algún libro de los Mitos sobre los moradores de los ángulos del tiempo, pueden deducir que un buen escondite sería una habitación sin ángulos, un faro, o una torre. En Brewster el único edificio que cumple estos requisitos es la torre de la Iglesia, y por eso la Bruja Rice intentó destruirla dos veces, una en el temblor y otra en la reconstrucción de la Iglesia. Si llega el momento de la aparición, y ésta no es posible, el monstruo no podrá entrar en esta dimensión, y no volverá a intentarlo.

CHARLES GEDNEY, MONSTRUO

Si los investigadores tienen la dudosa suerte de ver a Gedney, se encontrarán con un ser irreconocible como humano. Los mordiscos del horrendo cazador le desfiguraron totalmente. Además, su sola presencia ha llenado de enfermedad y maldad el sótano y parte de la casa. Si los desgraciados inquilinos, permaneciendo tan sólo unas noches, se vieron a sí mismos torturados por un picor insoportable y deformados por sarpuillos, hematomas y costras, qué decir de Gedney, que ha permanecido bajo esa atmósfera enrarecida un año entero. Las pústulas y purulencias han crecido sobre su cuerpo cubriéndolo por completo, y en algunos puntos, como la cabeza y la espalda, ha desarrollado una morfología especial. Parecen nuevos miembros, extensiones anormales de su organismo, como bocas sanguinolentas, o larvas-tentáculo que se mueven semeando vida propia. Su cara ha desaparecido, sustituida por una costra negra con un único agujero, por el que ve y se alimenta. Las manos han desarrollado unas uñas negras enormes y retorcidas, con las que prende la comida y la acerca al agujero. Ya no puede andar, pero ha ejercitado una manera de arrastrarse con gran rapidez, que lo asemeja cada vez más a un insecto o una babosa. Ha perdido una pierna, que sirvió para alimentarle durante un breve espacio de tiempo. A cambio descubrimos bajo los harapos macilentos una especie de garra inexplicable, mutación generada por el contacto químico con el horrendo cazador. Cuando surja del agujero dimensional no le atacará, ya que no lo considera algo ajeno, o sencillamente no le interesa como víctima. Ver a Gedney cuesta COR 1/1d6.

EL FACTOR OMEGA

Hay una posibilidad real, que se da frecuentemente en las partidas de *Cthulhu*, que suelo llamar el *Factor Omega*. Consiste en la decisión de los investigadores de entrar en la casa encantada, en la guarida del Ser innominable, directamente, por las bravas, sin ningún tipo de preparación previa. No lo recomiendo. En este caso, creo que los jugadores deberían hacerse una idea de lo que se pueden encontrar. Si investigan en la tienda de Osgood, el ayuntamiento, la iglesia, o si se ponen en contacto con Crane o Capwell, puede que lleguen a tener algo, un hechizo, una manera de expulsar al monstruo, un arma mágica con la que enfrentarse al horrendo cazador, o por lo menos, algo con lo que enfrentarse a Gedney. Pero por otro lado, tampoco es recomendable prevenirles demasiado. Puedes aconsejarles a través de las tiradas de *idea*, o por comentarios de los PNJs.

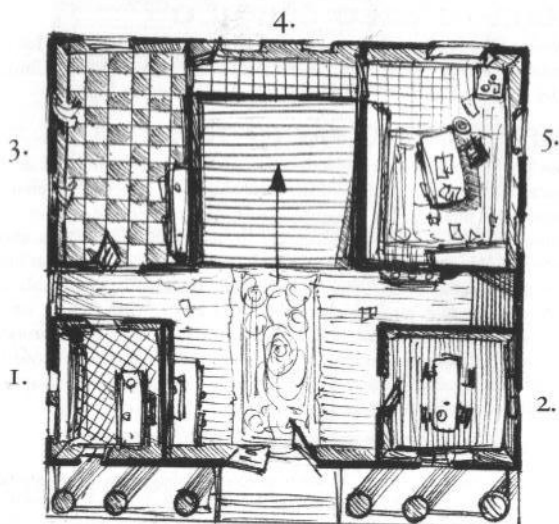
LA CASA GEDNEY

Los alrededores de la casa están descuidados; la hierba está sin podar, y el viento ha tirado parte de la verja de entrada.

Las columnas que flanquean la puerta principal han perdido la pintura, y la madera está hinchada por la humedad. Al lado, la casa de los Callender. Si los investigadores hacen mucho ruido hay un 40% de posibilidades de que salgan los niños a verles. Todas las ventanas están cubiertas por tablonos de madera, menos algunas del segundo piso, que permanecen libres.

Si dan una vuelta a la casa para inspeccionarla, encontrarán una segunda puerta en la pared oeste. Está cerrada (FUE 15). La llave que tienen abre solamente la puerta principal. En la pared oeste hay una trampilla de doble batiente en el suelo, en el jardín. Está cerrada con un candado (conduce al pasillo del sótano).





PRIMERA PLANTA

Nada más entrar, un fuerte olor a cerrado invade los orificios nasales de los investigadores. La casa está a oscuras y las ventanas cerradas con tablonces de madera. Si no han traído linternas, tendrán que arreglárselas con la luz que se cuela por las paredes, algo que afectará a sus tiradas de habilidad. El suelo está húmedo, las alfombras empapadas. Al lado de las escaleras hay una pila de piedras, que parecen haber sido arrastradas hasta allí. Un rastro de tierra (*descubrir*) es distinguible en la alfombra. Una tirada de *biología* o *historia natural* permitirá identificar una especie de líquido *baboso*, como de caracol, mezclado con la tierra. Con una tirada de *seguir rastros*, el investigador podrá hacerse una idea del camino que llevan las marcas. Bajan al sótano, y algunas suben al dormitorio principal del segundo piso, otras terminan en la puerta de servicio de la izquierda (donde deja Greene la comida). El mobiliario es clásico, una imitación decimonónica barata de muebles victorianos, sin demasiado valor (*historia*).

El hall se prolonga hacia el norte en una gran escalera que sube al segundo piso. Por la derecha descubrimos las escaleras que descienden al sótano. A la izquierda tenemos una pequeña puerta de servicio cerrada por dentro que da al jardín.

1. Despacho. Dos grandes estanterías con libros que no fueron comprados por Gnedny, y que probablemente fuesen propiedad de Sommersby, y de familiares de Sommersby (*buscar libros*). Hay una enciclopedia de Historia natural a la que alguien le ha arrancado las ilustraciones (se encuentran enmarcadas en las paredes del pasillo del segundo piso). Sobre la mesa del despacho hay una revista con un artículo sobre Houdini señalado con una esquina de página doblada, y una novela de H.G. Wells (*El mundo perdido*) con algunos párrafos subrayados. Los cajones están vacíos, excepto uno que contiene una caja con veinte cartuchos de escopeta. Con una tirada de *descubrir* encontrarán en el escritorio un cortaplumas de plata con mango en forma de pata de cabra que perteneció a Elizabeth Rice. Sólo por eso hay que sumarle +1d4 al daño, si se utiliza como arma. Está encantado, con lo que puede usarse contra criaturas inmunes al daño físico.

2. Comedor. En la habitación descansa una enorme mesa de madera de roble maciza, acompañada de ocho sillas con respaldo de cuero negro. En el centro del techo se aprecia una terrible humedad que ha desprendido grandes trozos de escayola sobre el centro de la mesa, estropeando el barniz, y llenando la madera de un moho negruzco y pestilente. Las paredes están decoradas con grandes cuadros de cacería y dos retratos familiares. Uno parece de un militar con barba negra y cejas pobladas. El otro es de una mujer, Agatha Sommersby, y fue realizado en 1873. El parecido con el Sommersby que conocen los investigadores es asombroso. El cuadro tiene como fondo el hall. Los jugadores podrán *descubrir* en una de las paredes de ese hall, previa tirada, pintado este mismo cuadro, y en ése cuadro, otro repetido minúsculo, en el que Agatha sonríe de una manera perversa. El efecto es inquietante.

3. Salon de verano. Esta habitación parece tener más luz gracias a que los tablonces de las ventanas se han desprendido parcialmente. Las cortinas traslúcidas se mueven con el viento que entra por un cristal roto. El frío es sobrecogedor. Las paredes están repletas de trofeos de caza: ciervos, un enorme alce, jabalies, y la cabeza de un bisonte sobre una chimenea falsa (decorativa). Con una tirada de *escuchar* se pueden oír ruidos bajo la madera, probablemente de ratas. Con otra tirada de *seguir rastros* se pueden seguir sus excrementos hasta un agujero en la pared. Si los investigadores se agachan, podrán escuchar acercando la oreja (si se atreven) algo lejano que parece una canción o un cántico (COR 0/1D3).

4. Pasillo. Este pasillo tiene una puerta pequeña en su pared sur, que está cerrada (*cerrajería*). La llave que tenía la Sra. Taranowski pertenece a esta puerta. Si la abren, los investigadores verán una habitación que corresponde al espacio bajo la escalera. Se pueden ver los escalones descediendo hasta el suelo. Está llena de trastos viejos (una extraña máquina para separar los granos de maíz de las mazorcas, totalmente oxidada), herramientas de jardinería, leña para el fuego, y montones de revistas atadas con cuerdas (ejemplares de National Geographic, periódicos antiguos, Berliner Zeitung, alemanes, de 1900), y apoyada sobre una pared una escopeta de un solo cañón Iver Johnson cargada. Se puede distinguir claramente que uno de los escalones está roto.

5. Biblioteca. Las paredes se hallan totalmente recubiertas por estanterías de roble que llegan hasta el techo. La altura es considerable, por lo que la biblioteca posee una escalera corredera. En el centro de la habitación hay un viejo sofá Chester de cuero negro al que le falta una pata. Cuando entren los investigadores un gato saldrá corriendo al verles. Con una tirada de *buscar libros* los investigadores hallarán, entre cientos de libros de medicina del siglo pasado, religión (libros de oración, principalmente), y periódicos encuadernados:

1. J. Malgras (Ed.), *Les pionniers du spiritisme en France*. Libraire des sciences Psychologiques, Paris, 1906. Sin pérdida de COR, +2% de ocultismo (prácticamente todo lo tratado en este libro son tonterías), una tarde de estudio. Allan Kardec y sus seguidores, brujería y supercherías superfluas.

2. Borgnis, A., *Au milieu des sprits*. Leymarie, Paris, 1924. Sin pérdida de COR, +5% ocultismo, tres días de estudio. Casos de estafas espiritistas durante los últimos veinte años. Se cita a Mrs. Jenkin.

3. Ernesto Bazzano, *La supervivencia humana*. Roma, 1925. Sin pérdida de COR, +3% ocultismo, 2 semanas de estudio exhaustivo. Condiciones de posibilidad de una existencia inmortal desde el punto de vista emanatista. Influenciado claramente por la escuela de Blatavsky.

4. Oesterreich (profesor de la Universidad de Tubingen), *Los poseídos*. Payot, 1923. Sin pérdida de COR, +5% ocultismo, 1 semana de estudio. Diferentes casos de posesión demoníaca en Francia durante el siglo XIX.

5. Flammarion, C., *Les forces naturelles inconnues*. París, 1921. Pérdida de COR 1/1d3, ocultismo +10%, 10 semanas. Ceroscopia, Capnomancia, Axiomancia, Alecromancia y otras muchas ciencias metapsíquicas. La posición del autor es totalmente contraria a la creencia en estas disciplinas, pero el estudio es verosímil y muy bien documentado.

6. Buckhardt J., *Tabula Smaragdina*. Miskatonic University, 1925. Aproximación al significado oculto de la Tabla Esmeralda e investigación sobre la tumba de Hermes Trimegisto, estudio de la obra de Dyābir Ibn Hayyān (S. VIII) acerca de la tumba de Trimegisto bajo la esfinge de Gizeh.

7. Imbassahy, Charles, *Los comentarios al quinto libro críptico de Hsan*. Madrid, 1910. Pérdida de COR 1d3/1d6, +6 a mitos de Cthulhu, 20 semanas. Hechizos: Contactar con un Perro de Tindalos, Crear portal a Hali, Resurrección.

Imbassahy, Charles. Nueva Delhi, 1840. Famoso teósofo inglés, discípulo de Madame Blatavsky, nacido en la India. Parte de los capítulos introductorios a la magia oculta de la cultura india en el libro *Isis Desvelada* (1877), fueron inicialmente redactados por Imbassahy. Se traslada a Londres en 1880, permaneciendo allí hasta su muerte en 1911.

Los comentarios al quinto libro críptico de Hsan es un estudio comparativo de la versión inglesa de los siete libros crípticos de Hsan de 1893 (la versión de Waite), con un fragmento de una copia china del siglo IV del quinto libro.



EL QUINTO LIBRO CRÍPTICO

Cuestiones tratadas: dimensiones espacio-temporales, la cuestión de los perros de tindalos, la existencia o no de profundos en la costa de la China, sus posibles contactos con los indígenas, y la llamada droga liao.

DIMENSIONES ESPACIO TEMPORALES

Existen portales multidimensionales que permiten al hombre el acceso a diferentes tiempos y espacios. Hay referencias de viajes a Aldebarán, el "gigante rojo anaranjado" situado en la constelación de Tauro. Es la decimotercera estrella más brillante del firmamento. A cincuenta años luz de distancia, Aldebarán se encuentra en la misma dirección que las Híades, aunque mucho más cerca. En la versión inglesa de Waite, se habla de un planeta oscuro que gira alrededor de la estrella, donde vive un Dios "primigenio" llamado Hastur, *Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado*, prisionero en el lago oscuro de Hali. En la versión china comenta que en las proximidades se alza la misteriosa ciudad de Carcosa, pero Hsan el Más Grande desconfía de su existencia.

LOS PERROS DE TINDALOS

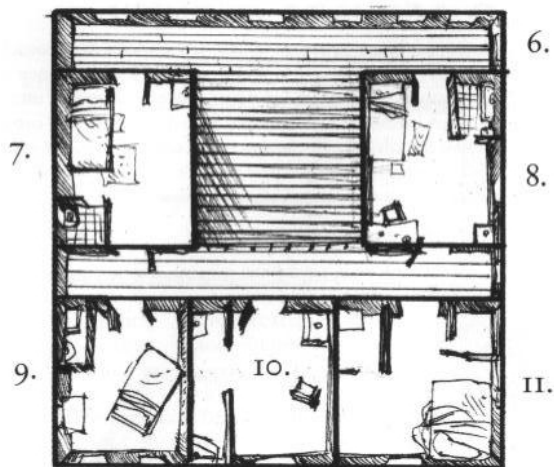
Son criaturas míticas. Hsan, el místico chino del II a.c., considera que sí existen, que habitan en los ángulos del tiempo, y que pueden ser conocidos a través de sueños o pesadillas. Cuando se ve a un perro de tindalos, puede que también te vea él. Si esto ocurre, el perro de tindalos no parará hasta acabar con su víctima, atravesando miles de mundos inconcebibles. Existen soluciones para escapar de ellos. Aparecen por los ángulos, por las oquedades, por las fisuras, por las grietas entre ángulos, por las quebradas, por las rupturas geométricas. Por lo tanto, deberían evitarse los objetos y lugares quebrados por ángulos. Las conclusiones evidentes de esta críptica verdad no deberían ser producto de una tirada de *idea*.

LOS PROFUNDOS EN LA COSTA DE LA CHINA

El texto de R'lyeh indica que los profundos viajaron con Cthulhu y su semilla en su viaje desde Xoth, pero Hsan especula con la posibilidad de que los profundos sean los auténticos habitantes originales de la Tierra, y los hombres una aberración genética provocada artificialmente por unos alienígenas buscando mano de obra barata. En el fragmento chino se habla de una colonia cercana a la costa de Shanghai, que estableció contacto con humanos hace más de mil años. Según Hsan, las joyas regaladas por los profundos a los pescadores se encuentran ocultas en el tesoro imperial chino. En la versión inglesa sitúan la colonia en el sur, cerca de lo que es ahora Hong-Kong.

LA DROGA LIAO

Según Hsan el más Grande, esta droga multiplica la capacidad de percepción hasta un nivel en el que la mentira desaparece, nada puede ser velado, todo es puro, todo es limpio, todo es verdad. Durante 1d6 horas el que ingiera la droga liao sabrá todo lo que piensan las personas a las que mira a los ojos. Durante ese espacio de tiempo su INT subirá a 18. Sin embargo, el exceso en su consumo puede provocar un curioso fenómeno. Los pensamientos rechazados por el drogadicto como errores, mentiras o aberraciones no desaparecen cuando son negados, permanecen en una parte del cerebro, almacenándose, creciendo, ocultos para el consciente. Este segundo cerebro oscuro llega a rebelarse un día, atacando y usurpando el lugar de su enemigo. Pasado el tiempo de duración del efecto, el drogadicto tirará POD x1. De fallar la tirada, reaccionará actuando de manera contraria a sus deseos durante 1d6 asaltos. Si quiere a alguien, le odiará. Si aborrece a alguien, deseará poseerlo ardientemente.



SEGUNDA PLANTA

6. Pasillo norte. Las ventanas no tienen tablones de madera, por lo que la visibilidad es total. La alfombra roja ha perdido parte de su color por la humedad. El papel pintado de las paredes cuelga a jirones, y la escayola del techo se ha desprendido en varias zonas, donde las goteras son casi chorros de agua negra intermitente. Los cuadros de las paredes están torcidos o caídos en el suelo. La mayor parte son retratos. Hay un gran cuadro de la misma casa, en el centro del pasillo, que se ve desde el piso de abajo. En una de las ventanas del cuadro el investigador avezado descubrirá una figura que observa algo en la distancia. En su mano lleva una rosa.

7. 8. 9. 10. Dormitorios. Todos los dormitorios tienen su cama con dosel, su armario, y un cuarto de baño pequeño, colocado con posterioridad a la construcción de la casa. Cada uno de ellos lleva un papel pintado de diferente tono, aunque el dibujo sea el mismo. No hay nada reseñable en ellos aunque se puede *escuchar*, *previa tirada*, el ruido de los cánticos y lamentos a través de las cañerías del agua caliente y la calefacción.

11. Dormitorio de Gedney. La cama está deshecha, y sobre las desordenadas mantas vemos un hueco, dejado por *algo* que pesa mucho y que no parece humano. Es la huella que deja el viejo Gedney al acostarse. Las sábanas y mantas están ennegrecidas por una suciedad pegajosa y pestilente. El hedor es insoportable. Los investigadores deben pasar una tirada de CON x4, o se desmayarán del olor (1d4 asaltos para recuperarse). Si los investigadores tocan la mucosidad enfermarán del picor en 1d8 asaltos. La mucosidad funciona como un veneno de POT 15, y hace perder un punto de vida por turno. Se le pueden aplicar *primeros auxilios*, o si alguien tiene éxito en una tirada de *idea*, puede lavar inmediatamente con agua la zona afectada, aliviando así los efectos.

Bajo la almohada de la cama se puede encontrar una cajita de porcelana. En su interior se esconde uno de los tesoros que Gedney se agenció en la habitación secreta. Se trata de un mechón de pelo de la bruja Rice. El que lo toque verá incrementado su POD en un punto y parte de la sabiduría de Rice pasará a su mente mientras esté en contacto con ese mechón de pelo. Las tiradas de *idea* que estén relacionados con algo que pudiera saber la bruja serán automáticas; la bruja posee mitos de Cthulhu 40%, ocultismo 80%, conocimiento de su momento histórico 90%.

SOTANO

Las escaleras del hall del primer piso están infestadas por el pútrido olor de Gedney y la presencia del horrendo cazador. Los investigadores tendrán que chequear su CON cada 1d20 turnos. (CON x5, CON x4, CON x3, así hasta tirar sobre su propia CON). De fallar, caerán desmayados, y mientras sufrirán de picores. Las escaleras y el suelo son de piedra, y el frío se intensifica. El suelo está encharcado de barro que no se desprende de los zapatos. El techo, una vez bajadas las escaleras, es muy bajo. Los personajes de TAM 15 o superior andarán encorvados. No hay electricidad.

Cocina

El mobiliario de la cocina es de madera, que por la humedad se ha combado. Las puertas de los armarios están atrancadas (FUE x4), y sus bisagras oxidadas. Pueden encontrar todo tipo de utensilios de cocina (grandes cuchillos, un machete) y sobre la mesa hay restos de comida de un año o más.

Si consiguen abrir un armario les saltarán encima 1d6 ratas purulentas sobre ellos. Se trata de animales más grandes de lo normal, como gatos, sin pelo, a causa de la enfermedad, y la piel está infestada de eccemas sanguinolentos. Los investigadores que sean mordidos por ellas pueden enfermar, (25%) aplicándoseles las mismas condiciones que los afectados por el líquido viscoso de la cama de Gedney (veneno POT 15).

Trastero-almacén

La puerta está cerrada, y habrá que empujarla para abrirla (FUE 12). En el interior vemos un almacén de leña, lleno de cucarachas, y un montón de novelas policiacas y de amor, amontonadas en una esquina (las sacó el mismo Gedney de la biblioteca). Necesitaba espacio para sus libros de medicina y ocultismo. Al fondo de la habitación hay un armario negro, con un espejo en una de sus puertas, también cerrado. En las manillas (*descubrir*) hay líquido viscoso, porque Gedney las manipula habitualmente. Si se utiliza un pañuelo (*idea*), puede abrirse sin problemas. El armario está lleno de ropa de mujer, perteneciente a la inquilina previa a Gedney. El fondo del armario es falso (*descubrir*). Una tirada de *escuchar* les advertirá que van por el buen camino. Al otro lado hay un agujero. Se han retirado las piedras de la pared (las del hall) y han excavado la tierra. Si los investigadores se deciden a bajar por el agujero tendrán que pasar una tirada de DES x4 para no caerse. Si los investigadores bajan juntos, el que falle arrastrará a los que haya más abajo. La caída ocasiona 1d6 puntos de daño.



ARMARIO.

COCINA.

TRASTERO.

¿COMO ACTUARA GEDNEY?

Los investigadores que lleguen a tiempo pueden impedir la invocación si consiguen retirar a la niña del altar, o si matan a Gedney antes de que acabe. Gedney luchará hasta la muerte con tal de que los jugadores no estropeen este momento. Si los investigadores tienen éxito en una tirada de *ocultarse*, puede que Gedney no advierta su presencia (*escuchar* 15%). En ese caso, Gedney continuará con los cánticos, presentándose ante los ojos atónitos de los investigadores la gran bestia alada.

CHARLES GEDNEY

Ser informe, psicópata, asesino, y depravado

FUE I2 CON 22 TAM II INT I6 POD I8
DES 7 APA I EDU I6 COR O PV I7

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4

ATAQUES: Garra deforme 50%, daño 2d3+1d4

1d4 Tentáculos viscosos 30%, daño 1d6

Garras humanas 80%, daño 1d4

HECHIZOS: Convocar a un horrendo cazador, Inducir el pánico (12 puntos de magia, POD contra POD). La víctima pierde 0/1d6 de COR, y es presa del pánico.

Además ver a Gedney provoca una pérdida de COR 1/1d6.

ENTRADA.

Río.

ALTAR.

LA CUEVA

Si los investigadores descienden a la cueva, se encontrarán en una caverna natural esculpida por la erosión del cauce subterráneo de un afluente del Miskatonic. El río tiene una profundidad de unos tres metros, y la corriente es fuerte. El altar es de piedra natural, y está flanqueado por columnas de estalactitas.

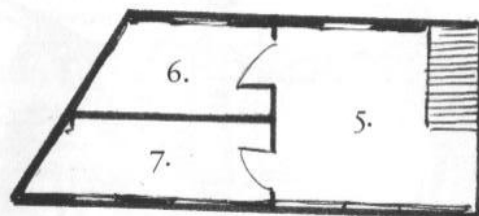
PLANTEAMIENTO DEL RITUAL,
POSIBILIDADES DE ACCION

Si los investigadores se presentan el sábado, Gedney estará preparando el ritual, ensayando los cánticos, solo, en la caverna. Existe la posibilidad de que se haya visto obligado a matar a Greene por traerle a Timmy, el hijo deficiente de la familia Leslie. En ese caso, faltará de la cueva media hora, tiempo suficiente para hacerse con la hija de los Callender. Permanecerá esperando y ensayando con ella todo el sábado y el domingo, y el lunes de madrugada comenzará el ritual, según lo previsto. El guardián, sólo en este caso, deberá tener en cuenta que los Callender advertirán la ausencia de la niña el domingo, y la buscarán a partir de entonces.

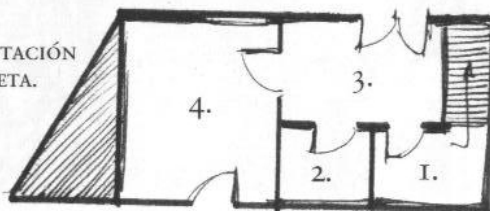
Si esa posibilidad no se da y ocurre lo más probable, el domingo a las doce y media de la noche llegará Greene a la casa, con la hija de los Wheeler. Bajará hasta el almacén donde se encontrará con Gedney, haciéndole entrega de la niña. Gedney bajará solo con la niña a la cueva. Existe la posibilidad de que Greene falle y tenga que salir a buscar una niña el propio Gedney (porque los investigadores hayan impedido la acción de Greene). Gedney regresará con la niña de los Callender media hora más tarde. Tanto en un caso como en otro, el ritual comenzará a la una.



SEGUNDO PISO.



HABITACIÓN SECRETA.



PRIMER PISO.

LA IGLESIA MALDITA

Construida en ladrillo en 1800, sufre un derrumbamiento en 1915 perdiendo la torre original. Se construye una nueva cinco años después, conservando el diseño primitivo, curiosamente de planta circular. El interior es común a todas las iglesias de Nueva Inglaterra, resaltando el mal gusto de los frescos alegóricos, de colores chillones.

Capilla

A la izquierda de la pared este, una pequeña puerta da acceso a la capilla, donde se guardan documentos y objetos valiosos. En unos de los estantes de las vitrinas puede encontrarse un jarrón de cobre con una tapa parecida a la de una tetera, sellada con una especie de pasta roja endurecida, que recuerda al lacre de las cartas. Pegado en su base apreciamos un pequeño papel (latín) *"Éstas son las cenizas de la señorita Elizabeth Rice, quemada en la hoguera por yacer con el maligno. Salem, 13 de octubre de 1692"*.

Si los investigadores deciden llevarse las cenizas, tendrán que vérselas con el reverendo Slocum. Éste puede llevar a los investigadores a la capilla si pasan las debidas tiradas de *crédito* para verlas, pero nunca permitirá que se las lleven. Si le preguntan por ello, Slocum no dará una razón suficiente; las cenizas siempre han estado allí y allí deben permanecer. Si los jugadores hacen frente a Slocum y roban las cenizas, pueden resucitar a la vieja bruja Rice.

EL AYUNTAMIENTO

El ayuntamiento ha sido totalmente redecorado en 1925, por lo que será particularmente difícil dar con la habitación secreta. Se halla en el primer piso. Greene, Osgood, y Capwell pueden indicar exactamente su ubicación a los personajes jugadores, o éstos pueden encontrar un plano del edificio en la biblioteca del segundo piso (*buscar libros*). Los investigadores pueden volver a tirar la pared que la cubre, pero en su interior no hallarán nada. Actualmente, el primer piso está dedicado a administración (2, 3), y cuenta con una gran sala de actos (4). En el segundo piso se encuentran los despachos de los funcionarios (6) y una sala con recuerdos del viejo Brewster (5). A su lado una biblioteca pública bastante reducida (7). En esta sala de recuerdos los investigadores encontrarán vitrinas donde se guardan algunos documentos relacionados con el pasado de Brewster. Existe un viejo registro de los nacimientos y defunciones de todos sus habitantes desde 1670 hasta 1810. Allí encontrarán la ficha de la familia Rice. También están la mesa y la silla encontradas en la habitación secreta.

La mesa corroída por el tiempo

Con una tirada de *descubrir* (si los investigadores la solicitan) sobre la mesa, los investigadores hallarán un cajón oculto bajo la tabla de cedro macizo, desconocido hasta ahora. En su interior, hay un cuchillo pequeño con un mango retorcido de bronce, y un viejo papel arrugado. Es el auténtico cuchillo mágico (+1d10 de daño) necesario para el sacrificio de la niña en la invocación a Nyarlathothep. Ésa es la razón por la que a Gedney le falla el conjuro. No utiliza el cuchillo preciso, oculto en este cajón desde hace más de doscientos cincuenta años. El viejo papel son las palabras exactas del conjuro, que faltan (esta hoja ha sido arrancada) en el libro de Gedney.



LA VIEJA BRUJA ELIZABETH RICE

Si rompen el sello FUERA de la Iglesia, la ceniza irá conformando una figura etérea que en 1d4 asaltos será algo físico ante ellos. Ver a la bruja Rice cuesta 1d3/1d6 de COR. La bruja atacará a los investigadores si se encuentran ahí esperando como pasmarotes a ver qué ocurre. Sin embargo, si los investigadores abren el sello de las cenizas delante del horrendo cazador, la bruja lo destruirá o lo devolverá a su mundo. El guardián deberá decidir si esa conclusión vale una tirada de *idea*. En cualquier caso, esto no es un final feliz, porque han evitado el mal del horrendo cazador, pero también han liberado de un mal mayor, que es la bruja Rice, libre en la tierra para hacer el mal. La bruja se esfumará en 1d6 turnos, tiempo en el que pueden entablar un diálogo con ella.

AMIGOS DE UNA BRUJA

Si superan tiradas de *crédito*, o POD contra POD, apoyadas por sus conocimientos de la época, o del entorno de la bruja, ésta les considerará brujos aliados (después de todo la han liberado de su encierro), y les ayudará en su introducción en el mundo de los mitos. Puede hablarles de libros, de magos, de conocimientos ocultos que interesen para una próxima partida. Puede darles pistas para encontrar tesoros ocultos por ella o por Keziah Mason, o puede hablarles de Arkham y sus sectas diabólicas. La bruja Rice puede enseñarles a invocar dioses o a contactar con ella misma en otros momentos, de manera que sea una ayuda para posibles partidas. Los investigadores deben ser particularmente educados con ella. En ningún momento deben dirigirse a ella llamándola bruja, o desaparecerá al instante, pasando de posible aliado a terrible enemigo. En cualquier caso, sus apariciones no superarán los 1d6 asaltos, por lo que los investigadores tienen que tener muy claro qué decir en ese crucial momento.



ELIZABETH RICE

Bruja blasfema, auténtico mago resucitado

FUE 16 CON 22 TAM 15 INT 18 POD 18
DES 15 APA 12 EDU 16 COR 0 PV 18

Persuasión 80%, ciencias ocultas 80%, Mitos de Cthulhu 40%, mentir 30%, aterrorizar con su sonrisa 45%

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4

ATAQUES: Garras 50%, daño 2d4

Mordisco 50%, daño 1d10

HECHIZOS: Contactar con Nyarlathothep, Hechizo mortal, Explosión mental.



POSIBLES CONTINUACIONES

La más lógica continuación podría derivarse de los conocimientos adquiridos. De entrada, tenemos los libros de la mansión Gedney, el diario de la bruja, o los volúmenes mágicos de Gedney. Por otro lado, si los investigadores contactan con Elizabeth Rice, ésta podría tentarles con el lado oscuro, más fácil y más rápido para llegar al Poder Absoluto, como todos sabemos. En ese sentido, lo más correcto sería empujar las investigaciones de los jugadores hacia el cónclave secreto de Arkham, dirigido por Keziah Mason. Una posibilidad interesante podría encauzar los intereses de los investigadores fundando un nuevo cónclave diabólico en Brewster. Rice es amiga y enemiga de Mason a partes iguales. Las dos adoran al mismo dios, y por ello pueden tener una enemistad basada en los celos. De igual manera que Keziah Mason lucha maquiavélicamente contra el cónclave de Maine, un tercer cónclave puede entrar en la batalla por el control del espacio y del tiempo. Siempre, claro está, que los investigadores accedan a participar en los rituales macabros de Rice, y realizar con mayor éxito que el pobre Gedney su invocación al Hombre de Negro. Quizá los investigadores estén dispuestos a luchar por los favores del Dios, y regalarles su alma a través del "beso de la vergüenza". Rice puede ser terriblemente generosa con los investigadores que la ayuden en la formación de un nuevo enclave diabólico. En el pueblo no faltan ayudantes PNJs que se mostrarían receptivos a esta terrible alternativa. Todo depende de la habilidad de los investigadores por sobrevivir a este mundo de horror que se les plantea, y a la maldad del guardián que dirija esa perversa segunda parte.

RECORTES DE PRENSA

ARKHAM ADVERTISER
16 de marzo de 1915

DISCUSIÓN ACALORADA EN LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC

Parte del profesorado y antiguos alumnos protagonizaron una acalorada discusión ayer tarde tras la expulsión, sin motivos aparentes, del profesor Charles Gedney, de la Facultad de medicina. Al parecer, el rectorado de la prestigiosa universidad tomó la decisión sin justificar la expulsión de ninguna manera, o por lo menos no lo hizo públicamente. Según informadores cercanos a esta redacción, los motivos reales podrían dañar la imagen de la universidad y se ha optado por no hacerlos públicos. La conducta del doctor Gedney siempre ha sido intachable, por lo que resulta asombrosa una decisión tan repentina. Sus alumnos rechazaron desde un principio la posibilidad de que algo escandaloso, o algo perjudicial para la universidad, o para el pueblo de Arkham, pudiera partir de una persona como Gedney. Sin embargo, el decano de la facultad de medicina, el señor Chester Armwright, confesó que "algunos hechos es mejor no divulgarlos", y que "ciertas conductas perjudican el buen nombre de nuestra ciudad, y su mero conocimiento puede dañar seriamente el bien común".

LA GACETA DE ARKHAM
10 de enero de 1916

CAPWELL DESAUTORIZA A MERRYWEATHER

El señor George Capwell, declaró ayer ante testigos, que el señor Everett Merryweather, de Brewster, era incapaz de ejercer la labor de alcalde de esa ciudad por demostrar sobradamente un "comportamiento inadecuado" en su vida privada. Siempre según Capwell, Merryweather utiliza su hotel "para algo más que para descanso de los viajeros" y esto puede perjudicar a sus votantes. Capwell se presentó a sí mismo como posible sustituto de Merryweather: "Yo no tengo esa debilidad por la fotografía artística, ni pienso permitirla en mi pueblo", declaró, aludiendo a Merryweather.

EL PREGONERO
DE LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC
20 de marzo de 1915

Todos con el viejo Gedney

Asombrados asistimos el pasado día 15 a la desagradable expulsión del viejo Gedney, nuestro amado profesor de medicina general. Cualquier cosa que haya motivado esta decisión no la justifica, en su radical descortesía. Charles Gedney era uno más de nuestra fraternal universidad. Sí, yo le vi mirar el vuelo de una falda al pasar a su lado, pero, ¿no demuestra eso que es humano? ¿No somos todos, después de todo, hombres? Además, amigos, hay que reconocer que el viejo Gedney prefería más a los muertos que a los vivos, y que sólo con los muertos se propasaba, para el bien de la ciencia. Vosotros, estudiantes, sabéis de lo que os estoy hablando... para hacer una tortilla hay que romper los huevos. ¿O no? Si a Gedney le gustaba jugar con las tortillas, ¿es eso tan grave?

Howey Penobscott

Conferencia de Ciencias

por el Dr. Hugo Junkers
21 de Marzo - Aula Magna

ARKHAM ADVERTISER
9 de enero de 1920

DESAGRADABLE ACCIDENTE DE TRÁFICO

Los automóviles dejan ver claramente que tras sus evidentes ventajas, esconden trágicos peligros. Johnny Osgood murió conduciendo su flamante Ford T a las afueras de Brewster, sin motivos aparentes. Quizá fue el calor, o un despiste lo que le provocó chocar contra aquel árbol, que le partió en dos. Todos queremos que el progreso se abra paso, pero nunca a costa de vidas inocentes.

LA GACETA DE ARKHAM
3 de mayo de 1915

TEMBLOR DE TIERRA EN LA RIBERA DEL MISKATONIC

A pesar de las fuentes (un tanto dudosas) del señor Harvey Gedney, confirmamos la existencia de un terremoto y no explosión como indicó nuestro periódico rival, el Arkham Advertiser. El terremoto se trató tan sólo de un temblor en la ciudad, pero tuvo mayores consecuencias en los alrededores. En Brewster, por ejemplo, provocó el hundimiento de la torre de la iglesia. Era bien sabido por todos que esa torre, tan vieja, era un peligro, pero afortunadamente, nadie salió herido. En el edificio del ayuntamiento hubo desperfectos, y como nos cuenta su aspirante a alcalde, el señor George Capwell, "*Todos corrimos un gran riesgo, pero hemos salido con suerte de ésta*".

LA GACETA DE ARKHAM
4 de febrero de 1920

EL ALCALDE DE BREWSTER SUFRE UN TERRIBLE ACCIDENTE

George Capwell alcalde brewster desde hace cuatro años, cayó ayer desde la recién inaugurada torre de la iglesia, reconstruida desde el temblor de tierra de hace cinco años. Es un dolor importante para la comunidad, tratándose de una persona de la humanidad del Señor Capwell, fiel amante de sus vecinos. Esperemos que su recuperación sea lo más rápida posible.



THE INSTITUTE OF
OFFICIAL CHEER
Box 47, New York City, New York, America



perro malo responde...

Perro Malo responde... es la sección del correo del lector de RPG magazine. ¡Ahora! ¡Sin pensarlo! Envíanos tus cartas sobre lo que quieras a correo@rpg-magazine.com. Por fin podrás quejarte de todo aquello que siempre quisiste y berrear a gusto... Eso sí, prepárate para la respuesta de Perro Malo... Y no digas que no te avisamos, porque Perro Malo es un ser despreciable, impresentable, y maleducado que no tendrá reparo en utilizar lo que escribas de papel higiénico. ¡Cuidado con el perro!

Estimado Jose Padilla
después de leer tus comentarios en la RPG#1 sobre, lo que a mi entender es uno de los mejores mundos que se ha creado nunca para D&D, los Reinos Olvidados, tengo la sensación que eres uno de esos jugadores de rol o directores de juego cuyas críticas hacia algo que le supera, como es en este caso los mastodonticos Reinos Olvidados, están basados en argumentos pobres y trillados como son las comparaciones con películas que tu CORTA vision no han llegado a entender o apreciar en su maxima plenitud. [...] No podemos basar este futuro [de las ambientaciones fantásticas] en las ideas extraídas de una trilogía que se podría haber quedado en un solo libro si se hubiesen prescindido de las inculcables descripciones y florituras a las que nos somete nuestro querido y hitleriano amigo J.R.R. y mucho menos compararla con un mundo como son los Reinos Olvidados que al contrario que la Tierra Media da libertad a sus jugadores para no solo cambiar el mundo sino para reinventarlo con cada nueva partida. [...] Si piensas que Reinos Olvidados es la tierra de los refritos muestras tu falta de imaginación e inteligencia al comparar un mundo del que han nacido todos estos MODULOS a los que haces alusión en tu débil e inofensivo intento de crítica.

Sin nada mas, peso de numero 1.

Joe Thrall, Marine

Estimado Joe,
José Padilla no responde esta sección, sino que lo hago yo, Perro Malo. Aunque no conozco personalmente al Sr. Padilla, sí he leído la columna a la que haces referencia, y creo que dispongo de los datos necesarios para dar sincera y justa réplica a tu opinión. En tres palabras: tu opinión apesta. Quizás el paso por los marines haya afectado a tu ya escasa capacidad de raciocinio (señal de ello es tu entrada en este cuerpo militar), o quizás la lectura de la sagrada trilogía haya supuesto un esfuerzo excesivo para tus sacrificadas neuronas. Gracias por revelarnos a todos que *El Señor de los Anillos* es una obra hitleriana (no estaría mal que intentases escribir algo que hayas pensado tú solo), que está llena de florituras, y que el mundo creado en esta obra es sin duda incomparable al de los Reinos Olvidados. Tantos años alabando esos tres libros, y ahora resulta que Salvatore es el pseudónimo con el que Günter Grass o Paul Auster firman sus mejores novelas, como *La gema del halfling* o *La morada*. Qué equivocados estábamos...

Aquí va un mensaje en el que me voy a expresar libremente, podéis suprimir lo que queráis mientras sigáis dejando el mensaje principal:

Estoy [...].

Salve y Despedida.

Lord Gárel

Estimado Lord Gárel,
Lamento haber tenido que recortar un poco tu apasionante correo, pero no disponemos de demasiado espacio para esta sección. Hemos conservado, eso sí, lo más interesante. Gracias por entenderlo.

[...] Os mando una reprimenda por el precio OS HABEIS PASADO UN PELIN, mi estatus social no me lo permite, ya se, ya se que todo esto es muy caro y que lo haceis por dinero pero os agradecería al igual que muchos otros, que lo redugerais un poco. Un saludo y que tengáis mucha suerte.

P.D.: La Super-pregunta estaba tirada; en cuanto la plantee en casa hasta el perro la acerto, joder con la preguntita!.

Maria Sanchez

Estimada María,
Debo reconocerlo. *RPG magazine* es una revista MUY CARA, y sí, lo hacemos todo por el dinero. Ahora que somos conscientes de nuestra verdadera situación en el mundo de la edición, creo que vamos a subir el precio un par de euros más, a ver si por fin os robamos del todo, y nos quedamos con el poco dinero que tenéis. No nos das ninguna pena, la verdad. La pregunta era evidentemente imposible, pero es que no pretendemos regalarle una suscripción a nadie. Y si alguien acierta, publicaremos en la web el nombre del supuesto ganador, pero en realidad nunca le mandaremos nada, y lo achacaremos todo a problemas del servicio de correos. Estáis avisados.

Hola perro parpadeador, me gustaría saber como hacer para conseguir publicar algo o colaborar.. es decir como meterse en el mundillo de una forma más profesional. [...] Aunque no estaría nada mal tener unas nociones, si me las puedes dar claro esta , de como hacer para ir colaborando hasta poder publicar algo...

pao pakito pepe sánchez damian

Estimado pao pakito pepe sánchez damian,
Lamento ser yo quien te dé las malas noticias, pero dudo que jamás llegues a publicar nada de forma profesional. En España no hay escritores profesionales de rol, y si alguien llega a serlo alguna vez, no será tú (independientemente de tu calidad como escritor) el elegido, sino cualquiera de los aficionados de medio pelo que ya han puesto su nombre en la portada de un suplemento o juego de publicación nacional, y que llevan calentando el banquillo desde hace años. La lista de espera para ese puesto es larga, y está llena de frustrados desaprensivos que se desayunarian a alguien de tu aparente sinceridad y bonhomía a la primera de cambio.

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

www.rpg-magazine.com

RPG

magazine

la revista sobre
juegos de rol

suscripciones



x6

Suscripción de un año
6 números

= 20 Euros

la super-pregunta

Sorteamos una suscripción de 6 números entre los acertantes a la siguiente super-pregunta:

La banda sonora de una película que iba a llamarse en un principio *The Anderson Alamo* fue remezclada por un famoso autor de música elektro. ¿A qué banda se unió este músico a mitad de los años 70?

Envía tu respuesta a: rpg@rpg-magazine.com

En el número anterior la super-pregunta era:

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?

La respuesta correcta es:

América: A Prophecy, de William Blake.

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 contrarreembolso o anticipadamente por transferencia bancaria a: Edge Entertainment, Banco Sabadell, 0081 0225 17 000131833 (enviar comprobante o aviso.)

Nombre y Apellidos: _____

Dirección Postal: _____

Localidad: _____

Código postal y provincia: _____

Teléfono de contacto: _____

E-mail: _____

Deseo una suscripción a partir del número _____ (inclusive) de 6 números

☐ por 20 euros por transferencia bancaria.

☐ por 20 euros contrarreembolso.

Deseo comprar los siguientes números atrasados: ☐ nº1 - 3.95 euros

LO PUTO PEOR

**Publicación
Bimestral sobre
el loco universo
de Viruete**

**(#2) EN ESTE NUMERO:
LA TARASCA**



Bienvenidos amigos a esta, vuestra sección, donde hablo de lo que me da la gana. En el suplemento que os regalo con mi revista, habéis leído una entrevista con John Tynes. Una mierda comparada con lo que os traigo yo. Olvadaos de *Entrevista con el vampiro*. Arriesgando su vida, Superviru ha conseguido la entrevista más ansiada por cualquier freak. Hoy presentamos: Entrevista con la Tarasca.

EL LUGAR: una tasca de un barrio perdido de Carabanchel (La tarasca en la tasca. Tiene gracia, ¿eh?). **LA HORA:** las 12:30 de la mañana. Y la tía ya va casi pedo. El sitio es inhumano: higiene por inventar, suelo pegajoso y casi hay que tirar en una tabla de encuentros para ir al servicio. Tiene casi más mierda que un club de rol. Banderines del Atleti, fotos de toreros y hojas de personaje del *Oráculo* adornan las paredes. Distraído, casi no la veo, lo que no dice mucho a mi favor, al ser tan enorme. Por fin me senté a su lado y comencé la entrevista.

VIRU: Ah, hola, señora Tarasca.

LA TARASCA: Señorita, Don Viruete. Anda siéntate, mostro.

V: Bueno, comencemos rápido. La gente quiere saber de ti, ¿cómo estás?

LT: Pues regular. Eso de acostumbrarse al cambio de sexo lleva su tiempo, pero estoy contento. Aún siendo "El Tarasque" siempre me he sentido mujer.

V: Me alegro. ¿Sigues saliendo con Cthulhu?

LT: Pues no. Lo tuvimos que dejar. Era un salido, siempre sobándome. ¡Menudo pulpo estaba hecho! Además éramos muy diferentes, él con ese sistema porcentual, y yo con mi D20... No estábamos hechos el uno para el otro.

V: No sé si sabes que ahora han sacado el *Cthulhu D20*.

LT: ¡No puede ser! Lo ha hecho por mí, seguro. Si no, no sé cómo le pueden haber convencido.

V: Me alegro de verte así, mujer. Aparte de volver a ver a tu novio, ¿qué otros planes tienes, así en un futuro cercano?

LT: Pues lo de siempre: matar, destruir y aniquilar.

V: Me parece un buen programa electoral.

LT: Bueno, si a Bush le ha funcionado, ¿por qué no a mí?

V: ¿Y qué has estado haciendo estos últimos meses?

LT: Yendo a un psiquiatra. Tengo serios problemas con mis compañeros de trabajo. Muchos de los monstruos del compendio me insultan, me llaman marimacho y me cantan "La Tarasca es la más gordaaaa de las mozaas de mi puebloo".

V: Es que lo de hacer régimen es muy duro.

LT: Y que lo digas, y mira que lo intento. Esta misma mañana no he podido resistirme y me he zampado a un par de trabajadores de Wizard of the Coast.

V: Creo que no te conviene abusar de la comida basura.

LT: Lo sé, lo sé. Luego me dolía el estómago y me bajaron los tiros de salvación. Tengo que hacer más ejercicio, esas siestas de 2d4 años de largo me matan.

V: ¿Cómo están las cosas en el mundo de D&D?

LT: Un poco chungas, hay superpoblación. Mucha gente y poco curro, las oficinas del paro están hasta arriba. La culpa la tiene la Open Gaming Licence.

V: Creo que White Wolf te hizo alguna oferta, ¿no?

LT: Si, querían sacar un nuevo juego: Tarasca, la Aniquilación. Trata sobre monstruos como yo, de 130 toneladas de peso y 50 metros de altura que viven escondidos entre los humanos. Pero como comprenderás, lo rechacé. ¡Puede que sea un monstruo espantoso, pero tengo mi dignidad!

V: Tú sabrás lo que haces. ¿Y lo de Nintendo?

LT: Ah, sí, bueno, he accedido en aparecer en el siguiente juego de Pokémon. Creo que han suavizado un poco mi imagen, porque quieren vender muñequitos y tal, pero tengo ganas de matar pikachus a punta pala.

V: Madre mía, los niños ya con muñequitos de La Tarasca. ¿Y tu carrera cinematográfica? Me encantaste en *El Retorno del Jedi*.

LT: Jaja, lo del Rancor. Siempre me preguntan por eso. Pues mira, rechacé un papel en la siguiente película de Godzilla: "Godzilla contra el D20". Quiero demostrar que no soy sólo una cara bonita y que sé actuar. Voy a tener un papel destacado en la secuela de *Lucía y el Sexo*...

V: Ay, Dios

LT: ...y estoy ilusionadísima con una nueva versión de *La Bella y la Bestia* que haré con Gerard Depardieu. Gerard hará de la Bestia.

V: Seguro que a todos tus fans les hace ilusión. Bien, vamos a ir terminando. ¿Algún mensaje para tus fans?

LT: Pues nada, saludar a todos los caóticos malignos del universo, en especial a Monte Cook, Darío Aguilar y Los hermanos Calatrava.

V: Ahí queda dicho. Nos despedimos ya.

LT: ¡Adiós! Por cierto, Viru, ¿qué haces esta noche?

V: Lo siento, pero tengo por norma no salir con monstruos inmunes a las armas mágicas. Son difíciles de complacer sexualmente, incluso por mi "espada +5". ¡Hasta otra!

• Jose Luis Viruete



CONFRONTATION®

DESCUBRE
EL MÁS
SORPRENDENTE
JUEGO DE
MINIATURAS
DE FANTASÍA

www.confrontation.fr



Distribuido en España por:

MILLENNIUM

TLF 954 368 822

www.millennium.esatt.com

RACKHAM®

UNA NUEVA ERA HA COMENZADO

HEAVY GEAR

JUEGO DE ROL Y JUEGO TÁCTICO DE CIENCIA FICCIÓN



DREAM POD 9

www.dp9.com

edge
entertainment

www.edgeent.com

ISSN 1579-7686



9 771579 768004