

REFLEX

magazine

la revista sobre
juegos de rol

numero 04

novedades:
demon the fallen
engel
gurps alpha centaury
muranis & masterminds

rpq magazine - numero 04 - enero/febrero 2003 - 3.95 euros

04

d20 modern

todo lo que debes saber sobre
el nuevo juego de d20 system

amon sul

aventura para el nuevo
jdr del señor de los anillos

resident evil

extenso dossier sobre la popular
saga zombie de survival horror

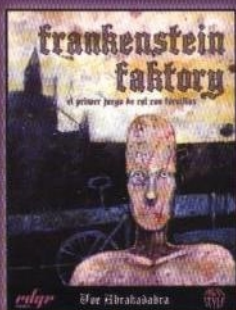
exaltado

el juego sobre los inicios
del mundo de tinieblas

ed greenwood

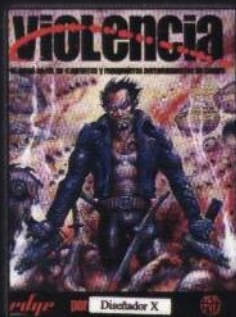
entrevista exclusiva con el
creador de reinos olvidados

frankenstein faktory



Esta extravagancia es un juego de horror. Es oscuro, sangriento, está lleno de cuerpos muertos y villanos demoníacos.

Frankenstein Faktory es el primer juego de rol con tornillos.



Violencia

El juego de rol de flagrantes y repugnantes derramamientos de sangre. No recomendado para lectores menores de 16 años; de hecho, no creemos que esté recomendado para nadie.

De Profundis

Toda una revolución en el mundo de los juegos. Una vuelta a las nobles raíces del terror en la línea de H. P. Lovecraft con un estilo de juego completamente nuevo.



Un nuevo estilo
de juegos de rol

UNA LÍNEA DE EDGE ENTERTAINMENT. VISÍTANOS EN www.edgeent.com

NEW STYLE Y EL LOGO DE NEW STYLE SON (C) DE HOGSHEAD PUBLISHING. VIOLENCIA ES (C) DE GREG COSTRYAL. FRANKENSTEIN FAKTORY Y DE PROFUNDIS SON (C) DE PORTAL PUBLISHING. EDICIONES EN CASTELLANO (C) EDGE ENTERTAINMENT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



A examen: D20 Modern

Wizards pone toda la carne en el asador habilitando el más que comentado Sistema D20 para ambientaciones de actualidad.

sumario

CONTENIDO

rpg magazine cuatro

www.rpg-magazine.com

Redactor jefe Dario Aguilar Pereira

Redactores

Ignacio Muñoz José Padilla
Juan Pedro Pérez Jose M. Rey
Ángel Sánchez Miguel A. Talha
José Luis Viruete César Viteri

Redactor de combate

Marcos López

Diseño y maquetación

Jose M. Rey

Colaboradores

Sergio Cáceres Adrian Daine
Gustavo A. Díaz Brant McFarland
Curro Marín Miguel García
Jesús Jiménez Jorge Romero
Fernando Torres

Portada

Resident Evil Film
© Filmax Home Video

Ilustraciones

Jesús Barony Juanma Espinosa
Alejandro Villén

Editado por

Edge Entertainment
Edge Entertainment • Sba. Clara 35 2ª • 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 apropiación o propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad.

Depósito Legal SE-1340-2002

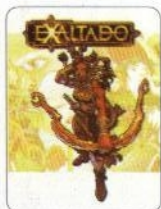
ISSN 1579-7686

Impreso por Grafivalme SL

edge

www.edgeent.com

- 03 Novedades en castellano
- 07 Sistema D20 en castellano
- 09 Novedades importación
- 11 Sistema D20 importación
- 13 A examen: D20 Modern
- 17 A examen: Exaltado
- 21 Entrevista: Ed Greenwood
- 25 Ayuda: Resident Evil
- 41 Módulo: El Señor de los Anillos
- 72 Lo puto peor



A examen: Exaltado

Descubre el resultado de este nuevo experimento de White Wolf, en el que se mezcla el mundo de Tinieblas.



Ayuda de juego: Resident Evil

Extenso dossier sobre este mundo de survival horror, presente en videojuegos, cómics, y cine.



Módulo: El Señor de los Anillos

Visita la fortaleza de Amon Sûl y vibra con una épica aventura, al más puro estilo Tolkien, creada para la nueva edición del juego.



una revista definitiva

Éste es ya el cuarto número de *RPG magazine*. Algo obvio, por otra parte. El caso es que tras la experiencia acumulada nos toca hacer balance y escribir un editorial mirándonos el ombligo. Tras darle muchas vueltas nos queda un resultado positivo. Un resultado positivo, pero ganas de dar mucho más. Aunque no exista igual para la densidad de texto que ofrecemos y la extensión de las aventuras y ayudas que en estas páginas encontráis nos quedan fuerzas para exigirnos aun más. La bimestralidad es algo que no casa con la cada vez mayor cantidad de novedades que surgen día a día en el mercado internacional de los juegos de rol y aunque el material útil ofrecido es de suficiente extensión, aun nos gustaría ofrecer más cantidad y variedad de contenidos. Es por esto que pronto conocerás una nueva *RPG magazine*. Sí, y en dos formatos, tal y como lees. Habrá una *RPG magazine* mensual, que cubra aun más, mejor y más rápido, todas las novedades editoriales de nuestra afición. Incluirá nuevas secciones, como las fichas de juegos olvidados o desaparecidos o la guía completa de los juegos de rol editados en castellano. Y aunque seguirá incluyendo artículos, entrevistas y ladrillos, será de menor número de páginas, porque todo el grueso de material útil coleccionable (módulos, ayudas, etc.) formará parte de las *RPG magazine Master*, que podremos ver de entre tres a cinco veces al año y que tendrá un volumen muy superior a la actual *RPG magazine*. Para aclararnos ¿qué conseguimos con todo esto? Un seguimiento mucho más exhaustivo y profundo de todas las novedades, con una revista mensual más económica y una mayor variedad y cantidad de dossieres, módulos y ayudas, gracias a la publicación continua de una revista de más páginas dedicada exclusivamente al material jugable. En el próximo número tendréis más información de todo esto. Mientras os dejamos con esta no menos interesante *RPG magazine* n°4.

LOCK & LOAD

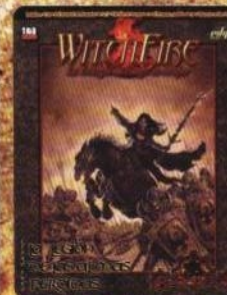
Manual de personajes de Los Reinos de Hierro

REINOS DE HIERRO

Full Metal Fantasy



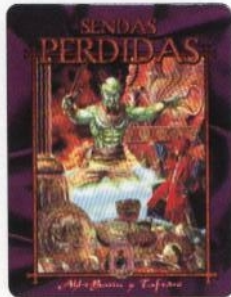
Monsternomicon



Trilogía de Fuego de Brujas

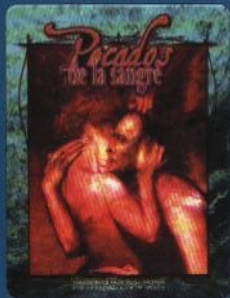
sendas perdidas mago: la ascension

Aunque habíamos oído hablar antes de ellas, *Sendas perdidas* es el primer libro en explicar en profundidad estas dos Tradiciones del Medio Oriente, los Ahl-i-Batin y los Taftani, muy diferentes entre sí, y bastante diferentes a todo lo que habíamos visto antes. Los Batini son devotos musulmanes aunque no son nada dogmáticos, sino que creen en el profundo y libre estudio de la fe. Esta característica, sumada a su disciplinado entrenamiento y su discreto uso de la magia, los define tanto en reglas como en interpretación, creando un tipo de PJ bastante atractivo. Por otra parte, los Taftani son magos salidos de *Los cuentos de las mil y una noches*, politeístas seguidores de la tradición cultural persa, y aunque escasos, están presentes en todos los lugares aún salvajes desde Marruecos hasta Mongolia. Aunque si algo les diferencia de los demás, es su desprecio por la magia coincidente y su creencia en que el uso de la magia vulgar podría cambiar el paradigma actual, y hacer volver los viejos tiempos de las leyendas. El último capítulo del libro se dedica a los Djinn, los *genios* de



la lámpara de cuentos y películas. Todo esto conforma una aportación interesante al mundo de *Mago*, pero que resulta difícil de aplicar sin que desentone totalmente con el entorno de juego que conocíamos hasta ahora: por un lado los PJs que permite hacer son muy coloridos, especiales y diferentes, pero poco creíbles en una partida situada en otro lugar que no sea el Medio Oriente, y por otro no ofrece información suficiente para crear una aventura consistente en esta región del mundo • **Jorge Romero**

Sendas perdidas. Mago: La ascension. 104 páginas. 15,68 Euros. La Factoría de Ideas.



pecados de la sangre vampiro: la mascarada

En un primer vistazo, parece que *Pecados de la sangre* trata sobre los Vástagos realmente malvados, cuyas obras o visión del mundo los hacen despreciables hasta a ojos de sus hermanos vampiros, y es por lo tanto un libro de ayuda para crear antagonistas que poder meter en tus partidas. Una vez leído, esta primera impresión se desvanece por completo. Es cierto que el suplemento explica la existencia de aquellos que rechazan lo establecido

(por diversas razones) y que a su vez son rechazados y odiados por ello, pero lo hace con un enfoque que hace posible que tanto PJs como PNJs se puedan integrar en este grupo. Además trata aspectos importantes del juego que suelen quedar en la sombra (aunque muy propio de *Vampiro*), como lo que sucede cuando un Vástago sucumbe definitivamente ante la Bestia, o el proceso que lleva a la Golconda. También se revisan algunas sendas, así como la Taumaturgia Oscura. Y lo hace en el mejor estilo *White Wolf*, es decir, sin dar reglas mecánicas que matan el espíritu del juego, pero contando algo más que las veladas insinuaciones que engrosan otros suplementos del MdT, y que normalmente nos dejan más confusos que otra cosa. *Pecados de la sangre* resulta una verdadera sorpresa, y una vuelta en cierto sentido a los orígenes del juego, a esa complejidad moral que tan interesante nos resultó en su momento, y que se ha visto banalizada en demasiadas ocasiones. Sólo podemos lamentar que se incluyan algunas cosas que ya hemos visto antes, y que algunos temas no se traten con la profundidad que sería deseable • **Jorge Romero**

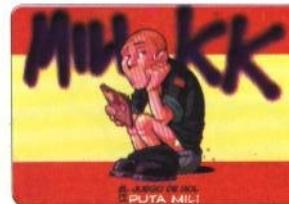
Pecados de la sangre. Vampiro: La mascarada. 100 páginas. 15,06 Euros. La Factoría de Ideas.



la ascension de la magdalena unknown armies sistema d20

La Ascension de la Magdalena es un nuevo suplemento de la línea Coriolis, que trata de aunar el Sistema D20 con el sistema de reglas de otros juegos de los creadores de esta línea, o sea, Atlas Games. Esta vez le ha tocado el turno a *Unknown Armies*, con una aventura ambientada en la Praga

La Ascension de la Magdalena. Unknown Armies/Sistema D20. 64 páginas. 11,95 Euros. Edge.

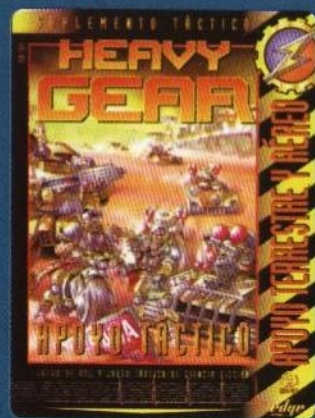


mili KK el juego de rol de la puta mili

Ahora que ya no existe servicio militar obligatorio, que el autor del tebeo en el que se basa el juego ha dejado este mundo, y que la revista en la que apareció originalmente (*Lider*) está desaparecida, Proyectos editoriales Crom saca del baúl de los recuerdos *Mili KK: El juego de rol de la Puta Mili*, en una edición remozada. A lo largo de sus 77 pequeñas páginas se presentan el sistema de juego, el bestiario, un glosario de palabras habi-

tuales en la *mili*, y tres módulos. Se deja fuera la ambientación que sería preceptiva en casi cualquier otro juego de rol, ya que se presupone que el lector está familiarizado con ella. Y aquí radica uno de los escollos de este libro, ya que me temo que los aficionados más jóvenes ni se sitúan bien en esta ambientación, ni realmente se pueden sentir demasiado atraídos por ella. Para cogerle de verdad el chiste a este *Mili KK* hay que tener una cierta edad, y haber pasado por el servicio militar obligatorio, preferiblemente. Por otra parte, tampoco es un juego que dé para muchas partidas (ni creo que se haya escrito con esa intención), aunque sí que dará para unos cuantos momentos de nostalgia compartida. Aun así, es una buena adaptación de las historias de IVÁ, y sobre todo cuenta con las magníficas ilustraciones de un MAN que parece haber encontrado por fin en este juego un vehículo adecuado a su estilo • **Dario Aguilar**

Mili KK. 77 páginas. 8 Euros. Proyectos editoriales Crom. www.quepunto.net



Título: Apoyo táctico
Juego: Heavy Gear
Autor: Varios
Páginas: 128 (17,95 Euros)
Editorial: Edge Entertainment
Web: www.edgeent.com

Suplemento de apoyo táctico

Tras la publicación de los dos últimos libros de liga, los amantes del *Heavy Gear* táctico estaban un poco desatendidos, cosa que se subsana ahora con la publicación del *Suplemento de Apoyo Táctico (SAT)*. Originalmente, los contenidos del SAT se distribuían en dos suplementos, el *Tactical Field Support* y el *Tactical Air Support*, dedicados al apoyo cercano y al apoyo aéreo, respectivamente. El problema de estos dos suplementos es que pertenecían a la primera edición y el sistema estaba anticuado. Además, gran parte del material había sido ya publicado en el *Manual Técnico*. En vista de todo ello, Edge Entertainment ha hecho un libro nuevo con el abundante material aprovechable de los dos libros originales. El resultado es el SAT, un completo libro que hará las delicias de los

jugadores tácticos y de los de rol aficionados a las campañas bélicas. El libro contiene gran cantidad de reglas nuevas para situaciones y escenarios tácticos concretos: ampliación de las reglas de los campos de minas, de artillería, francotiradores, combate cuerpo a cuerpo avanzado, desfilada de casco, ingeniería militar, moral, etc. También contiene las reglas completas de combate aéreo para *Silhouette*, en dos modalidades: Guerra Aérea, comparable en escala con el combate táctico, y Duelo Aéreo, mucho más detallado y comparable con la escala Escaramuza. El sistema de combate aéreo es sencillo y rápido, como el táctico, aunque quizás no satisfaga convenientemente a los amantes de los wargames aéreos más detallistas, ya que abstrae la conservación

de la energía tan característica del combate aéreo. El último tercio del SAT está compuesto por la descripción de más de 40 nuevos vehículos, con todas las estadísticas listas para jugar a rol o a táctico, que cubren una amplia gama de perfiles operativos: Striders artilleros pesados, cazabombarderos, cazas, helicópteros de transporte, de ataque, Gears y tanquetas de ingeniería, vehículos limpiaminas, baterías de artillería autopropulsadas, aviones de transporte, camiones... de todo, hasta los relictos bombarderos estratégicos terranovanos. Todos con sus descripciones, usos y estadísticas, en el cómodo formato de tarjetas que traen las miniaturas. En resumen, un trabajado libro, remaquetado, reescrito según las reglas de la segunda edición, corregido y revisado, que recoge todo el interesante material de los dos libros originales, sin repetir nada de lo ya publicado en español • **Juan Pedro Pérez**

los días se alargan

y el invierno, poco a poco, va tocando a su fin. Por fin llegó el gran día del estreno: *Mortadelo y Filemón* será tu gran prueba. Has releído unos cincuenta álbumes de la colección Olé de la editorial Bruguera, aprendiendo de memoria algunas escenas memorables de *Chapeau el Esmiriau* y *Mundial 78*. Lograste rescatar de un videoclub de Manoteras la cinta original de *El armario del tiempo* y dos festivales animados de hace décadas. Hasta te has comprado la serie de televisión que emitió Antena 3, menudo estómago el tuyo. Has reclutado a los seis mayores expertos en la mitología Ibáñez de tu barrio y les has pertrechado con una copia de *El sulfato atómico*, amén de llenarles los bolsillos del abrigo con panchitos y refrescos. Cuando acabe la película, te someterán a un test de cuatro horas sobre sus más arcanas trivialidades. Tu mayor logro en esta sucesión de sacrificios ha sido abocetar un nuevo cómic de 16 páginas sobre los célebres agentes de la TIA, con guión completamente original: *El caso del bakalao*. Por cierto, en la cola del local te miran con extrañeza y recuerdas que, para esta ocasión, te has rapado al cero la cocorota y vistes con levita negra, lacito y gafas de culo de vaso. La semana que viene, repetirás la función y, en breve, tendrás que hacer lo propio con *X-Men 2*. Un tipo que entra en la sala 2, donde proyectan el último pastelazo de Hollywood, no entiende tu planteamiento vital, impensable incluso del friki más acnéico y deshumanizado.



ladridos:

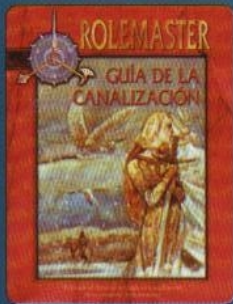
maso quismo

por terminal

En el fondo, cualquier máster entregado tiene que soportar la misma incompreensión en sus transacciones sociales con el vulgo. La actitud del tipo de la sala 2 quizá sea, según Schopenhauer, la más positiva ante la vida. Las únicas complicaciones que se plantea son si dejarse unos euros en comprar palomitas, refresco y Toblerone o si es mejor ir acompañado (novia, amigo/a o novia de un amigo, según la complicación que se desee). Su *weltanschauung* no concibe afeitarse las piernas para parecerse más a Leonardo DiCaprio o dejarse crecer el vello para ser una Sandra Bullock de pleno derecho. Nunca lo haría; el tipo de la 2 es una persona sensata. No como nosotros. Los roleros somos de otro planeta.

Tu madre y tu hermana babean con Bisbalmante en el salón; tú repasas tu *Compendio Monstruoso* para distinguir bien a un Loxo de un Buophot, especialmente en la época de celo, cuando mudan la piel escrotal. Papá practica la coprolalia con la tía de Mendieta, aporreando la mesa de la cocina, con la tele a punto de hacerse añicos por el volumen atronador; aterrado por el gañido preternatural del gol fallido, sueltas el Rotring para descubrir que la cámara ritual secreta de tu hechicero de Shub-Niggurath ahora tiene una pared curva. Tu hermano Javi vacía el cargador de su miniUzi en el cuerpo ensangrentado de una prostituta de Portland, celebrando el realismo de *GTA3*; el tiroteo te impide memorizar el glosario de términos de *Cyberpunk 2020*... ya no sabes si "output" es válido para referirse a un tío o una tía con la que salgas. No hay forma de concentrarse: fantaseas con encargar una katana en el teletienda un día de éstos y silenciar definitivamente tu hogar a base de *iai-jutsu*. Anón y los suyos te lo agradecerían.

Pero eres tú el que debe guardar silencio: el raro, el inadaptable, el psicópata en potencia. No puedes quejarte porque no estás haciendo nada de provecho (ni estudias Ingeniería ni repartes pizzas en moto). Sabes que tu hobby es muy raro, en casa te sientes continuamente que lo dejes. ¿Por qué no vas al cine sin más, como toda la gente de tu edad? ¿Por qué no te vicias con tu hermano al *Tekken 4*? ¿Qué te cuesta dejarte llevar por el sentido común de la masa y poner un póster de Chenoa en tu cuarto? Un trillón de moscas no pueden estar equivocadas. ¿Piensas que vas a jugar a rol toda la vida, incluso cuando tengas una familia y varias hipotecas? ¿Crees que podrás reunir a tus amigos con tanta facilidad? No es práctico, reconócelo, invertir tanto tiempo y esfuerzo para pasar un par de buenos ratos a la semana. Y lo más importante: te vas a volver loco y vas a matar a alguien si sigues consumiendo esa subcultura depravada. El Quijote era un friki del medieval fantástico y mira como acabó. ¿No sería razonable que algún día los manuales llevaran cargas fiscales mayores, como el tabaco? ¿Acaso no sería prevención que todos los roleros llevaran un dado de diez caras amarillo bordado bien visible en sus ropas? Madura, tío • **Terminal**



guía de canalización rolemaster

Hace años que *Rolemaster* ha pasado a ser uno de esos juegos con pocos pero fieles seguidores, que reciben con cuentagotas y alegría cada nuevo suplemento. Para ellos sale ahora la *Guía de la canalización*, dedicada a profundizar en todo lo que rodea a esta forma de magia. El libro está dividido en tres partes. La primera, *Conceptos y premisas*, explica la relación entre los dioses y sus seguidores, y sobre todo las bases teóricas de la magia de canalización. La segunda, *Las reglas*, ofrece nuevas profesiones, nue-

vas opciones de adiestramiento, reglas para el mundo de los espíritus, y nuevos talentos y defectos. También contiene reglas opcionales para usar puntos de destino, que permiten cambiar el resultado de algunas tiradas, y reglas para crear sacerdotes según la esfera de influencia de su dios. Además estudia diversos temas de ambientación relacionados con los sacerdotes, como la intervención divina o los lugares sagrados. Para terminar, en el tercer capítulo encontramos 54 páginas de hechizos, acompañados de las tablas de críticos necesarias (armas sagradas y hechizos sagrados), en el formato de siempre. Este suplemento destaca sobre todo por la información de trasfondo que ofrece, y que a veces parece un poco escasa en *Rolemaster Fantasia*, y es totalmente imprescindible para todos los jugadores que se decidan a interpretar a personajes con canalización. Es una pena que tanto las ilustraciones, que además se repiten en diferentes páginas, como la maquetación parezcan más de un libro de 1983 que de 2003, y no acompañen en absoluto la calidad del texto • **Fernando Torres**

Guía de canalización. Rolemaster. 125 páginas. 17,90 Euros. La Factoría de Ideas.



pitecanthropuz

Este juego de "cachondeo" (que no "humor") se ambienta en una prehistoria alternativa en la que los jugadores interpretan a monos perteneciente a uno de los 12 pueblos prehistóricos, como los Euzkopithecuz (resumen de los estereotipos sobre los habitantes del País Vasco) o los Mokanderthal (que están cubiertos por un enorme moco). Aparte de estos pueblos, el libro describe la ambientación del juego de forma mínima, confusa en lo que a reglas se refiere, y nada graciosa. Completan el libro el sistema de reglas (sin apartado claro para la creación de PJs), y la hoja de personaje, con más de 100 apartados a rellenar, número incomprensible en un juego que se supone de "cachondeo". Después de leer el libro, uno no sabe cómo arbitrar una partida, qué se

Pitecanthropuz. 8 Euros. Proyectos editoriales Crom. www.quepunto.net



supone que deben hacer en ella los jugadores, ni nada que se le parezca. Por otra parte, la redacción del texto necesita una urgente corrección, aunque dado el tipo de "cachondeo" que intenta transmitir el juego, no puedo asegurar que estas erratas ("ambriento" en vez de "hambriento", "pallasos" en vez de "payasos", etc.) sean involuntarias. Mención aparte merecen las ilustraciones, fotocopias, o lo que sean, de las primeras páginas, dignas del disputadísimo título de "Las peores de la historia del rol en España". *Pitecanthropuz*, aparte de su discutible jugabilidad, es como uno de esos insufribles amigos sin gracia que se empeñan en contar una y otra vez el mismo chiste, porque no se dan cuenta de que nadie se ríe con ellos. Con la diferencia de que los amigos no tienen precio, y esto vale 8 euros • **Dario Aguilar**



Imágenes

C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

Todos los juegos de rol que buscas...
Y el cómic, cine, merchandising, ciencia-ficción, fantasía...
Esto y más en 200 m²

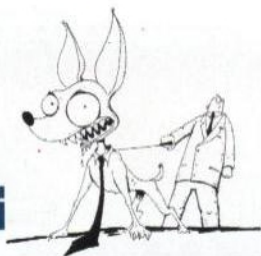
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia

El mayor stock de cómics,
nacionales y de importación

SHOP

COMICS

ladridos: los juegos de rol son peligrosos



por doctor nusbaum

No seamos mojigatos ni gazmoños. Es la peor defensa. Basta de comparar los juegos de rol con el parchís. Por supuesto que los juegos de rol son peligrosos en las manos inadecuadas. Está claro que una persona normal puede jugar a cualquier juego de rol, al parchís o a las damas sin ningún tipo de problema: hay miles de casos que lo demuestran. Lo que es indudable es que si a un desequilibrado mental con trastornos de la personalidad, esquizofrenia o cualquier otro embrollo químico en el cerebro, le haces jugar a rol, lo más probable es que tenga consecuencias funestas, algo que no sucedería si le invitases a una partida de ajedrez. La verdad es que no sé qué coño hago escribiendo otra vez de un tema tan manido, pero es que leer de nuevo en la prensa el rollo de siempre, que si el asesino de Barcelona jugaba al rol, o que si han encontrado un as de copas en el último asesinato, y lo relacionan con los "asesinos del rol"; ¿por qué no con los asesinos del mus o el cinquillo? Se me va el filete. Me mosqueo por eso y me mosqueo aún más cuando escucho o leo a algún jugador de rol cagarla de forma miserable, de la misma forma que viene ocurriendo desde 1991.

Para eso te callas como hacen los demás. Imitaré a las personas inteligentes y haré como que todo esto me la suda. Lo que no consigo quitarme de la cabeza es la manipulación que sufrimos desde alguna parte. Que sí, que a nosotros no nos la dan con queso. Que sabemos lo que son los juegos de rol y nadie nos va a contar ahora que habría que prohibirlos... pero ¿y de lo que no sabemos? ¿Juegan en Irak a D&D? ¿Ariel Sharon es fan de Avalon Hill? ¿usa el regimen chino el Mundo de Tinieblas en sus penitenciarías? Me vengo a referir a que vuelve a estar de moda ser un escéptico de los medios de comunicación, y es que nos lo ponen a huevo. ¿Quién coño se cree lo que nos cuentan a las tres de la tarde unos tipos con corbata después de escuchar lo que escuchamos sobre nuestra afición? Aun así, los juegos de rol no son comparable con el parchís, hijos míos. Un poco de sentido común, que aunque no es d20, es gratis, cojones • Doctor Nusbaum

otras novedades

- | | | | |
|---|---|--|---|
| | Vodacce
7º Mar
[104 pág. 15,68 Euros]
La Factoria de Ideas | | Primer contacto
Cazador: La venganza
[128 pág. 18,64 Euros]
La Factoria de Ideas |
| | En las sombras
La llamada de Cthulhu
[48 pág. 8,79 Euros]
La Factoria de Ideas | | Vacío en los cielos
Leyenda de los 5 Anillos
[48 pág. 8,44 Euros]
La Factoria de Ideas |
| | Moradores del ensueño
Changeling: El ensueño
[72 pág. 11,74 Euros]
La Factoria de Ideas | | Eshu
Changeling: El ensueño
[80 pág. 12,73 Euros]
La Factoria de Ideas |
| | Flores de hueso
Estirpe de Oriente
[80 pág. 12,73 Euros]
La Factoria de Ideas | | El Este desconocido
Elic
[72 pág. 11,28 Euros]
La Factoria de Ideas |
| | Guía cuenca del Pacífico
Cyberpunk
[160 pág. 22,78 Euros]
La Factoria de Ideas | | Nueva York nocturno
Vampiro: La mascarada
[136 pág. 18,85 Euros]
La Factoria de Ideas |
| Publicado por Talsorian hace 8 años, el <i>Pacific Rim</i> es la guía de la ambientación de <i>Cyberpunk</i> para la zona de Asia y el Pacífico, desde Hawai hasta China pasando por Japón y Australia. | | | La llamada de Cthulhu D20
La llamada de Cthulhu
[320 pág. 26,84 Euros]
La Factoria de Ideas |

Toda una pena que la original maqueta y el color de la edición americana no esté disponible en la edición en castellano. Comentado anteriormente en *RPG magazine* nº2, pág. 13.

cadena perpetua

...Y DURANTE EL ASALTO AL CASTILLO
SALTÉ SOBRE EL FOSO.
MATÉ AL BASILISCO CON MI ESPADA
MÁGICA MIENTRAS EVITABA
SU MIRADA. ME ENFRENTÉ DESPUÉS AL
LICH QUE LLEVABA MESES BUSCANDO.



Y ME CONVERTÍ EN TRUHA.



¿ME CONVERTÍ EN TRUHA?
¿Y QUÉ PASÓ DESPUÉS?



NADA.
LE COMÍ LA CABEZA
AL MÁSTER Y ME HICE UN
MAGO DE LA SANGRE.

Morfeo 2213
Atlantis 2213
[70 pág. 6 Euros]
Rosa Negra

La imprenta digital ayuda a ver productos amateur de un acabado cada vez más digno. En este caso se trata de un juego de ciencia ficción que complementa el anterior *Atlantis 2213*.

Fogar de Breogan
Aquelarre
[92 pág. 17,50 Euros]
Proyectos editoriales Crom

Reedición del manual para *Aquelarre* dedicado a la mitología de Galicia de la serie *Aker Codex*, para esta nueva etapa de imprenta digital del juego de fantasía demoníaca medieval.



manual de los planos dungeons & dragons

Si ya tuvimos nuestros 3 manuales básicos, los suplementos de clase, y el de dioses y semidioses, sólo nos falta este *Manual de los planos* para que se completen los libros de reglas preceptivos en una nueva edición de D&D. Y la verdad es que, comparado con el tratamiento que a los planos se ha dado en anteriores ediciones, este volumen supone una considerable mejora. El funcionamiento de los planos ha cambiado algo de la anterior edición a ésta y resulta ahora más claro, y

sobre todo más fácil de aplicar al juego, aunque siempre habrá quien se aferre a sus conocimientos de 2ª edición, y considere todo lo nuevo anatema. Se describen todos los planos en detalle, tratándose tanto la geografía como la población, así como las particulares condiciones de vida propias del lugar, y que afectarán a los PJ's si alguna vez llegan hasta él. A esto se le suma un gran número de reglas/variantes opcionales, y las inevitables secciones de clases de prestigio, conjuros, y monstruos, para terminar de redondear otro de esos magníficos suplementos en pasta dura de D&D. Si algo negativo tiene el libro es, al igual que sus predecesores, sus escasas posibilidades de juego, ya que los viajes interplanarios (aparte de huidas de magos y clérigos de alto nivel) no suelen ser muy habituales, al menos en los módulos y campañas publicados. Por otra parte, al haber tantos planos, el espacio que se dedica a ellos no da para sacar muchas ideas para aventuras, aunque la información que se proporciona es bastante completa. Un gran libro que pocas veces podrás usar. **Dario Aguilar**

Manual de los Planos. Dungeons & Dragons. 224 páginas. 32,90 Euros. Devir, www.devir.es

otras novedades



Dioses y semidioses
Dungeons & Dragons
[223 pág. 32,90 Euros]
Devir Iberia

Manual genérico sobre 4 panteones completos para D&D, además de nuevos dominios, conjuros, cómo llegar a ser un dios, etc. **Comentado anteriormente en RPG magazine n°1, pág. 11.**



Señores de lo salvaje
Dungeons & Dragons
[96 pág. 16,90 Euros]
Devir Iberia

Más madera para el D&D. En esta ocasión le toca el turno a los bárbaros, druidas y exploradores. Lo de siempre: nuevas dotes, armas, conjuros, clases de prestigio y objetos mágicos.



Quintaesencia del guerrero
Sistema d20
[128 pág. 20 Euros]
Devir Iberia



Moradores de las tinieblas
Ravenloft
[152 pág. 21,79 Euros]
La Factoría de Ideas

Llega el compendio de monstruos de Ravenloft. Es bastante denso, pero su falta de originalidad y sus pésimos dibujos de estilo *manga* hacen que te rechinen los colmillos.



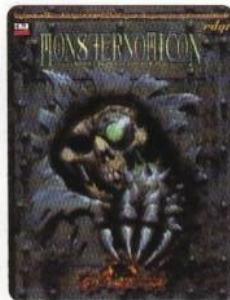
La furia de la naturaleza
Sistema d20
[40 pág. 7,81 Euros]
La Factoría de Ideas



La invocación de plata
Sistema d20
[48 pág. 8,79 Euros]
La Factoría de Ideas



Libro del poder arcano 2
Sistema d20
[64 pág. 10,76 Euros]
La Factoría de Ideas

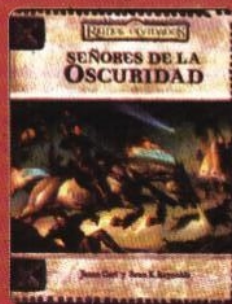


monsternomicon reinos de hierro

A espera de un escenario de campaña; los Reinos de Hierro se desvelan un poco más con este bestiario. En las 240 páginas de *Monsternomicon* se describen unos 80 bichos, que van de lo común a lo único (con dragones como Blighterghast con VD 66), y se hace con un formato bastante diferente a lo que es habitual en D&D. El libro está redactado en primera persona, desde el punto del erudito aventurero (nueva clase de prestigio) Viktor Pendrake, y en todas las explicaciones se incluyen, aparte de estadísticas, una detallada des-

cripción del ser y sus características más notables, una sección dedicada a su forma de combate, otra a su tesoro, y dos más interesantes, que se centran en las posibles ideas para aventuras que pueden proporcionar, y el conocimiento folklórico del monstruo (diferenciado en conocimientos comunes, infrecuentes, raros, y oscuros). Este último apartado resulta especialmente útil para el máster, ya que le ayuda a determinar lo que saben del bicho en cuestión los PJ's, antes de encontrarse con él por primera vez. El libro también incorpora apéndices en los que puedes encontrar cómo utilizar este folklore, cómo crear tus propios tomos de conocimiento y qué datos útiles pueden encontrar los jugadores en ellos, plantillas para personalizar los monstruos con nuevas capacidades, tres nuevas clases de prestigio, detalles sobre el infierno de los Reinos de Hierro y nuevas razas que pueden utilizar tus PJ's. La edición es de verdadero lujo, en pasta dura, dos colores, y soberbias ilustraciones para lo que son los suplementos de D20. Sólo se le puede achacar que muchos de los monstruos no son sino una versión al estilo Reinos de Hierro de muchos monstruos que ya conocíamos. **Ángel Sánchez**

Monsternomicon. Reinos de Hierro. 240 páginas. 29,95 Euros. Edge Entertainment.



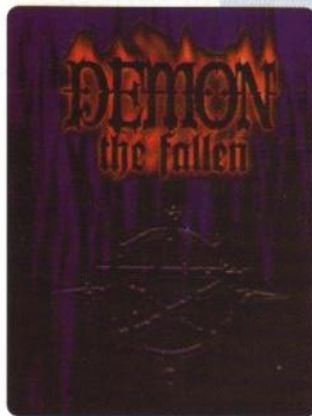
señores de la oscuridad reinos olvidados

Este manual se centra en las actividades de las organizaciones malignas. Se tratan 28 de ellas, tanto mayores como menores. La información sobre las organizaciones se divide en presentación, historia, estructura, jerarquía, motivaciones y metas, reclutamiento, aliados, enemigos, grupo de encuentro de ejemplo, y armas y equipo básico, aunque muchas contienen además pequeños textos sobre aspectos particulares de la organización, o clases de prestigio

relacionadas. En el caso de todas las organizaciones mayores (y también algunas menores), se incluye un mapa de una ubicación (castillo, gruta, templo, etc.) de especial significancia, acompañado de una minuciosa explicación. Si bien no contiene esa gruesa sección de reglas (nuevas clases de prestigio, conjuros, objetos mágicos, y monstruos) que tanto abundan en los libros de ambientación de WotC, *Señores de la oscuridad* es una fuente inmejorable de ideas para la creación de aventuras propias, ya sea con la ayuda de viejos conocidos como el Culto del dragón, como con la aparición de alguna de las nuevas organizaciones. Si algo no acaba de convencer en este suplemento es lo poco original de las organizaciones presentadas (con una o dos honrosas excepciones), y la extraña inclusión de grupos como los *drow* o los contempladores, que difícilmente entran en la clasificación de "organizaciones", por malos que sean. La edición, aunque un tanto cara y en pasta blanda, es similar a la de los anteriores libros de la serie, y eso equivale a una maquetación cuidada, a todo color, y buenas ilustraciones, con la excepción de algún sorprendente desastre. **Dario Aguilar**

Señores de la oscuridad. Reinos Olvidados. 96 páginas. 19,50 Euros. Devir, www.devir.es

demon the fallen



Título: Demon: The Fallen
Juego: Demon: The Fallen
Autor: Bruce R. Cordell
Páginas: 224 (26,95 \$)
Editorial: White Wolf
Web: www.white-wolf.com

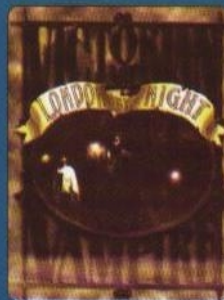
llega sahanas...

Agotada ya la serie de *famosos monstruos del cine*, el oscuro timón del Mundo de Tinieblas nos lleva hasta las costas del Orco, a las orillas del río Estigia: El Infierno. Y es que, ya que nos ponemos a jugar con los malos tradicionales, para malos, malos, los demonios. *Demon: The Fallen* tiene el dudoso honor de ser el libro básico de White Wolf con portada más fea, y es que parece más una fotocopia de tu último CD pirata, que la imagen de presentación del último gran lanzamiento de una de las editoriales más populares y con más éxito comercial de la historia del rol. La campaña de promoción del juego ha sido una de las más imaginativas (que no es mucho decir) de las que se recuerdan, y contó con la rebaja a \$6.66 de numerosos suplementos del Mundo de Tinieblas de White Wolf, y la apertura de la website del Padre Ramos y su Eternal Grace Congregation Church (www.father-ramos.com). La premisa básica, como os podéis imaginar, parte de la Biblia, aun-

que dándole un giro necesario que hace de los demonios protagonistas del juego algo más que pozos de odio y resentimiento.

demonios narrativos

El texto comienza contando precisamente esta *nueva* versión de la caída en desgracia del más bello de los ángeles, y lo hace en el estilo MdT, con un relato. El segundo capítulo, escrito esta vez en primera persona, nos narra la lucha de los ángeles caídos contra el Cielo. El tercero describe la existencia de los ángeles/demonios en el Infierno y su sufrimiento allí, y el cuarto trata la vida de los demonios en el mundo actual, y los elementos morales que les dan entidad propia, así como las tentaciones y enemigos a los que se enfrentan en la Tierra. La verdad es que, si uno tiene el más mínimo interés en el tema, esta primera parte del libro se lee de un tirón, y consigue ponernos en situación y hacernos apreciar las sutilezas del juego, además de presentarnos los conceptos fundamentales de las reglas que constituyen el elemento novedoso en el sistema de White Wolf de toda la vida. Y es que si algo oía ya a *Narrativo*, lo de ahora pasa a ser una asfixiante nube de Esto-Ya-Lo-He-Visto-Mil-Veces con el capítulo de las Casas demoníacas, que son los Clanes de este juego, vaya. De aquí se pasa al capítulo de creación de PJs, que es el de siempre, con las adiciones de las Virtudes y el Tormento, que son parte de lo que diferencia las hojas de personaje de los demonios de las demás del MdT. En el siguiente capítulo se nos presentan sus poderes, el otro factor que diferencia a estos seres, y que los hacen deseables a los ojos de la mayoría de jugadores. Estos se dividen entre Poderes Innatos (inevitables, visto lo que ya han contado sobre estos bichos en anteriores libros) y los Saberes, que se dividen en Comunes (los que tienen todos los demonios) y los propios de cada Casa (¿os suena?). Aunque se ha dado a la explicación de los efectos de estos Saberes un tono que los sitúa perfectamente en la ambientación, muchos de ellos no pueden escapar de la ya inevitable repetición de cosas vistas en anteriores juegos de la misma editorial. Los capítulos 8 y 9 explican el sistema de reglas narrativo, que consiste



victorian age london by night

Si alguna ciudad tenía que aparecer en la línea de *Vampire: Victorian Age*, esa es Londres: Jack el Destripador, Sherlock Holmes, Drácula, y esa permanente niebla son la esencia misma de la ficción victoriana. El libro sigue la pauta habitual en la serie de los *By Night* de White Wolf, tanto en aspecto y extensión, como en estructura y contenidos. Se abre con una introducción que incluye, en muy pocas páginas, presentación básica de la ciudad, materiales de referencia, y un pequeño diccio-

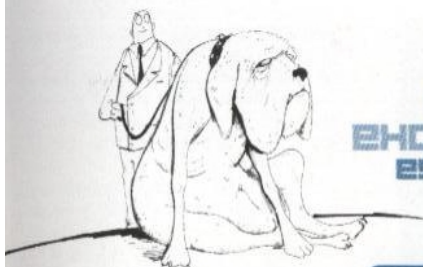
nario de inglés de la época. El siguiente capítulo se dedica a la historia de Londres y también de Inglaterra hasta el momento, principalmente mortal, aunque con pequeñas pinceladas de la influencia de los vástagos en diferentes sucesos. A continuación se hace un repaso por la geografía londinense, destacando los lugares de interés vampírico, para pasar después a comentar las principales figuras de cada uno de los clanes presentes en la ciudad. Por último se incluye un compendio de las diferentes conspiraciones y luchas que conforman la situación actual de la ciudad (posibles fuentes de aventuras), seguido por una guía para *narrar* este Londres victoriano. Aunque todo el libro está salpicado de pequeñas notas que dan algo más de diversidad y posibles elementos de trama, se queda muy lejos de lo que podría haber sido (algo más que otro libro de referencia de ciudad), contando con el sugerente tema que trata. No es un libro brillante, ni mucho menos, pero por ahora resulta casi imprescindible para desarrollar las ideas del libro básico, y montarse alguna partida de *Victorian Age* • José Padilla

London by Night. Vampire: Victorian Age. 144 páginas, 19,95 \$. White Wolf.

en... bueno, los que queráis saberlo ya lo sabréis, y los que nunca os hayáis interesado en él no estaréis leyendo esto. El último de ellos también ofrece reglas sobre el funcionamiento de los poderes de los demonios y la interacción de estos seres con el mundo humano; reglas bastante confusas en su aplicación, o muy narrativas, libres, e integradas con el espíritu del juego, según gusto del consumidor. El capítulo que sigue nos explica cómo dirigir una partida de *Demon: The Fallen*, y lo hace de forma imaginativa y sugerente, aunque se queda bastante corto. Por último nos presentan a los demonios *realmente* malos y a los demás seres que les amargarán la existencia a los PJs.

Dicho esto, ¿merece la pena el juego? La verdad es que, a mi parecer, éste es el primer juego del Mundo de Tinieblas que realmente sobra. Hasta ahora los libros básicos del MdT presentaban una ambientación común (aunque la relación entre los diferentes juegos era algo más que discutible), y un estilo de juego común, pero ofrecían en cada nueva línea personajes jugadores cuya interpretación y posibles aventuras eran significativamente diferentes al resto. Sin embargo, estos nuevos seres sobrenaturales ocultos entre los seres humanos *normales* (si es que quedan) suenan ya a manido, a decepcionante cóctel de vampiros, changellings, hombres lobo, magos, wraiths, momias y demás, de sabor bastante empalagoso. Eso sí, si te gustaron *todos* los juegos anteriores del MdT, hay muchas posibilidades de que éste te guste tanto o más que los anteriores. Algunos nos cansamos antes... • Sergio Cáceres





ladridos: excrementos especializados

Y les dijo: "Está escrito: Mi casa es casa de oración. ¡Pero vosotros habéis hecho de ella cubil de ladrones!" **Mateo 21, 13**

El otro día entré, por primera vez en mucho tiempo, en una tienda especializada. Ahora la gente llama "tiendas especializadas" a las tiendas de rol y tebeos, aunque si en algo se especializan las que conozco es en la inexplicable subida de precios (el concepto "paridad Dólar-Euro" resulta blasfemo en estos lugares), en la búsqueda por institutos y centros de educación especial de acnéicos morónicos que poner tras el mostrador, y en la derivación de su negocio hacia un centro de ayuda a politoxicómanos infantiles, a los que suplen toda una variedad de carísimos trips de cartón y con colores (dos sobres al día, uno en el primer recreo y el otro después de sablear a papá y mamá). Esa orgullosa e inalcanzable esterilidad donde antaño relumbraban las exquisitices del wargame, esperando pacientes nuestro día de paga para inundarnos de piezas troqueladas a modo de bética cornucopia, está ahora llena de ridículos okupas, en la forma de estridentes piezas de *merchadising*, reclamo para adolescentes con problemas de aserción personal que necesitan que el mundo sepa que son especiales y diferentes, y niñas faltas de amor y cariño que se refugian en el *manga* más baboso para seguir viviendo con 18 años en el bello y frágil mundo de su infancia. El espacio que antes se destinaba a unas cuantas series de tebeos de las dos grandes editoriales de superhéroes, está ahora inundado por la más baja ralea de basura secuencial en chillones colores informáticos, que también le han comido el terreno a esos paraísos de números atrasados y rarezas de importación que solía haber en estos lugares. Aunque si hablamos de luchas desiguales, el desolado terreno de batalla que es una tienda especializada muestra claramente quién ganó en ese cruento *Magic: The*

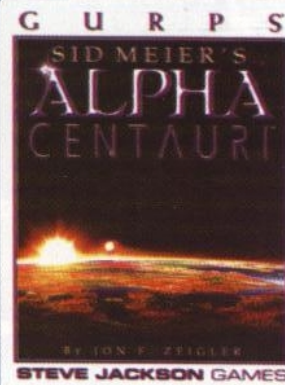
por perro malo

Gathering vs. Dream Team del rol que se produjo hace años a nivel mundial. El resultado: tiendas de 200 metros cuadrados en las que no se encuentran los manuales básicos del 80% de los juegos editados en este país hace más de 6 meses. ¿8 ediciones y 30 ampliaciones de *Magic* en 10 años por 4 ediciones de *D&D* en 28? Si fuesen personas, los juegos de rol serían honrados y humildes trabajadores, y los juegos de cartas coleccionables serían vistosos charlatanes de feria, dispuestos a desplumarte a la primera ocasión, y a huir mientras esperas ufano esa próxima ampliación de un juego que ha muerto hace meses. Pero es cuestión de paciencia; muchas grandes superficies cuentan ya con su deshumanizado rincón de rol, y antes o después se enterarán del chollo de las cartas, los peluches de Spiderman, y los zippos de *Vampiro*, y está claro que al juego de "no conozco mis productos pero te vendo la última mierda que ha salido a precio de oro" ganan a las pequeñas tiendas de toda la vida con una mano a la espalda. Ya veremos entonces si intentan recuperar a quienes les dimos de comer cuando empezaron, y admiten de nuevo con placer a los viejos perros del rol como yo • **Perro Malo**

alpha centauri

sid meier

El videojuego *Sid Meier's Alpha Centauri*, en el que se basa este suplemento de *GURPS*, es descendiente directo, como algunos otros, de ese gran clásico llamado *Civilization*, que cuenta ya con más de 10 años. Desde entonces hasta nuestros días, han visto la luz un gran número de sucesores, que han refinado más y más el esquema básico del juego original. Uno de los elementos que más se trabajaron en *Sid Meier's Alpha Centauri* fue el escenario: las diferentes facciones que luchaban por gobernar este lejano planeta, y sus respectivas visiones del mundo. Y es este amplio trasfondo (para un videojuego) el que sustenta el nuevo miembro de la numerosa prole de ambientaciones de *GURPS*. La factura del libro, con pasta dura, a todo color, e imágenes sacadas del propio videojuego, es de verdadero lujo. Para empezar encontramos una pequeña historia de la llegada del hombre a Alpha Centauri y una descripción geológica del planeta. A continuación se nos describe cada una de las facciones que lo habita, detallando su historia, sus creencias, sus relaciones con las demás facciones, sus puntos fuertes, sus debilidades, su estilo de vida, las características de juego de su líder, además de un planteamiento básico del papel de los personajes jugadores de esa facción, y una idea de aventura. En el siguiente capítulo se integran los árboles de desarrollo del juego original con el sistema de niveles de tecnología de *GURPS*, dividiendo este desarrollo en cuatro sectores (Exploración, Descubrimiento, Construcción, y Conquista) con un resultado más que aceptable, aunque quizás demasiado rígido. El avance de las ciencias y las humanidades es un elemento muy importante aquí, y por lo tanto los Niveles Tecnológicos presentados en este libro van desde TL:8 hasta TL:13. En esta sección también se incluyen notas sobre hechos históricos de ambientación (presentes en el videojuego) propios de cada TL, que ayudan a dar sustancia al entorno de juego. Los dos siguientes capítulos se dedican a las reglas necesarias para jugar con *GURPS* en esta ambientación. El primero de ellos se centra en la creación de personajes (tipos de personaje, ventajas, desventajas, habilidades, psiónicos, plantillas raciales, y posición socioeconómica), y el segundo en el equipo (armas, defensas, ordenadores, vehículos, etc.). En el último capítulo se nos dan consejos para llevar una campaña de *Alpha Centauri* (uso del Editor de Campañas del videojuego aplicado al juego de rol, *crossovers* con otras ambientaciones de *GURPS*, y demás), de forma quizás excesivamente breve. El libro termina con un apéndice necesario para que los datos de juego proporcionados en los capítulos anteriores funcionen a la perfección con el sistema estándar de *GURPS*. A pesar del obvio cuidado y esfuerzo que se ha puesto en este suplemento, el tipo de juego que permite es, a pesar de su grandioso enfoque, muy limitado, y es que el producto en el que se basa tampoco da para más. Este *Sid Meier's Alpha Centauri* es, en definitiva, uno de esos libros que tienen más uso como trofeo en la biblioteca lúdica de los fans del videojuego, que en las partidas del jugador medio de *GURPS* aficionado a la ciencia-ficción, aunque vaya pedazo de trofeo • **José Padilla**



Título: Alpha Centauri
Juego: GURPS
Autor: Jon F. Zeigler
Páginas: 128 (29,95 \$)
Editorial: Steve Jackson Games
Web: www.sjgames.com

otras novedades



Keeper's Companion 2
Call of Cthulhu
[192 pág. 23,95 \$]
Chaosium Inc.

Segundo volumen de ayudas para el Guardián. Aventuras, ambientación, artículos sobre la época de la ley seca, listas de armas de 1890, 1920 y contemporáneas, etc.



Fighting Vehicles
Gear Krieg
[84 pág. 19,95 \$]
Dream Pod 9



Buffy Director's Screen
Buffy Vampire Slayer
[48 pág. 20,00 \$]
Eden Studios



Ancient Echoes
Blue Planet
[128 pág. 19,95 \$]
Fantasy Flight Games



Survival of the Fittest
Shadowrun
[160 pág. 24,99 \$]
Fan Pro



Lord Erbian's Stellar Bestiary
Fading Suns
[128 pág. 20 \$]
Holistic Design



Worlds of the Realm
Fading Suns
[216 pág. 27,95 \$]
Holistic Design



The Armory
Rolemaster
[64 pág. 12 \$]
Iron Crown Enterprises



Krace: Southlands
Children of the Sun
[128 pág. 20 \$]
Living Room Games



Conversion Book Revised
Rifts
[192 pág. 22,95 \$]
Palladium Books

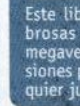


Dark Conversions
Rifts
[192 pág. 22,95 \$]
Palladium Books



GURPS Vikings
GURPS
[128 pág. 22,95 \$]
Steve Jackson Games

Segunda edición del clásico suplemento de GURPS dedicado al mundo nórdico de la época de los vikingos. Incluye mapas, ambientación histórica, detalles sobre religión y cultura, etc.



GURPS Vehicles Lite
GURPS
[64 pág. 13,95 \$]
Steve Jackson Games



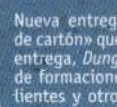
Cavern Floor
Cardboard Heroes
[16 pág. 22,95 \$]
Steve Jackson Games



Hexes
GURPS Deadlands
[64 pág. 13,95 \$]
Steve Jackson Games



Personnel Files
Transhuman Space
[64 pág. 13,95 \$]
Steve Jackson Games



Shadowlords
Werewolf: The Apocalypse
[104 pág. 15,95 \$]
White Wolf



players guide tribe 8

Este manual no es una simple guía para los jugadores de *Tribe 8*. En realidad es una especie de *Tribe 8 D20*. No tiene logo D20 en la portada, pero la mayoría del material que contiene es OGL. De hecho puede ser un poco decepcionante para los jugadores de *Tribe 8* el tener que leer páginas explicando de nuevo la ambientación, las tribus, las facciones, la sociedad, etc. porque realmente está enfocado para que los aficionados al D20 descubran y se introduzcan en el universo de *Tribe 8*. Éste es el primer libro de OGL de Dream Pod 9 y hay reglas de con-

versiones y adaptaciones OGL en todo el libro, pero que nadie se espere una conversión completa del sistema de Dream Pod 9, el Silhouette, porque para eso aún tendremos que esperar. De todas formas, los jugadores de siempre de *Tribe 8* no se van con las manos vacías: renovadas guías de creación de personaje, incluyendo numerosas tablas de *background* y equipo, nuevos detalles para el combate, como los escudos, las armaduras parciales, etc.; clarificación, repaso y extensión del sistema de magia (la Sistesis), y más cosas. Aunque pueda quedar todo un poco descafeinado, ya que ni es *Tribe 8 D20*, ni es una guía del jugador de *Tribe 8* en el sentido más tradicional de este tipo de suplementos, la gran calidad y originalidad del juego en sí mismo hace que releer la información no sea un problema, ya que el resultado final es de gran nivel de entretenimiento y utilidad, como casi todo lo que nos entrega Dream Pod 9 en esta línea. Si juegas a D20, insisto: no te esperes un *Tribe 8 D20* porque no lo es. Es una estupenda forma de introducirte y conocer esta original ambientación e incluso de poder jugar, eso sí, haciéndote con otros libros de *Tribe 8* que tendrás que pasar por el conversor que aquí se incluye • **Jorge Romero**

Player's Guide, Tribe 8. 128 páginas. 22,95 \$. Dream Pod 9. www.dp9.com



State of Grace
Vampire: The Masquerade
[112 pág. 17,95 \$]
White Wolf

Ahora podrás aplicar las fes del mundo real al Mundo de Tinieblas, dando un punto de vista realista al desarrollo de los personajes. ¿Qué vendrá después de los vampiros santurriones?



Manifesto
Mage: The Ascension
[96 pág. 16,95 \$]
White Wolf



Storyteller's Handbook
Mage: The Ascension
[212 pág. 25,95 \$]
White Wolf



Dark Ages: Inquisitor
Dark Ages
[238 pág. 27,95 \$]
White Wolf



Mummy Player's Guide
Mummy: The Resurrection
[224 pág. 26,95 \$]
White Wolf



Road of the Kings
Dark Ages: Vampire
[96 pág. 15,95 \$]
White Wolf



The Lunars
Exalted
[256 pág. 29,95 \$]
White Wolf

Guía de juego para estos cambiaformas bárbaros y despiadados. Incluye todo lo necesario para la creación de personajes lunares, y explica diversos aspectos de sus comunidades tribales.



horne of horrors sistema d20

Haciendo honor a su lema "Third edition rules, first edition feel", Necromancer Games ha recopilado casi 300 monstruos de las antiguas ediciones de *Dungeons & Dragons*, les ha añadido unos 100 de creación propia (o recreación, como Orcs, que ya salió para 3ª en otro libro de esta editorial), y los ha empaquetado todos en *The Tome of Horrors*. Sin duda, el principal interés de este libro consiste en el feliz reencuentro de los jugadores de anteriores ediciones con entrañables criaturas del pasado, como los Huecuvia, los Brown

Puddings, o los viejos demonios que hasta ahora no habían aparecido en la 3ª edición del juego. Y para que esa sensación de estar leyendo un libro de 1ª o 2ª sea completa, los monstruos se tratan como antaño, incluyendo únicamente descripción, características de juego, formas de ataque, y una pequeña nota que nos informa de su libro de procedencia, en el caso de que no sea un monstruo de nueva creación. Aseguran también en la introducción que ninguno (después matizan que sólo un puñado) de los monstruos que se incluyen en este libro quedarán obsoletos por una versión oficial de WotC. Las ilustraciones que acompañan estos textos van desde lo magnífico a lo lamentable, cumpliendo sin más la mayoría. La cuestión es ¿te hacen falta más monstruos para tus partidas? Por otra parte, no todos los bichos que hay son especialmente útiles; aunque el Killmoulis es tierno como un Oso Amoroso, nunca ha servido más que para echarse unas risas, y dudo que ahora sirva para algo más. De todas formas, mirando precio y número de páginas, y aun obviando el factor *nostalgia*, no se puede decir que sea una mala compra. • José Padilla

The Tome of Horrors. Sistema D20. 328 páginas. 29,95 Euros. White Wolf. www.white-wolf.com

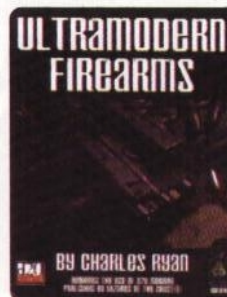


mutants & masterminds

Tras *Silver Age Sentinels* (reseñado en *RPG magazine* #3), llega *Mutants & Masterminds*, un nuevo juego de superhéroes con Sistema D20. Aunque no lleve el logo de "d20 system", M&M es un juego creado bajo la OGL, lo que quiere decir que usa como base este sistema de juego, pero que no es necesaria una copia del *Manual del Jugador de D&D* para jugar. Esto hace posible la existencia de modificaciones básicas como la ausencia de clases, de alineamientos, e incluso de puntos de

golpe, que permiten al juego adaptarse a un mundo tan diferente como es el de los superhéroes. El resultado es un sistema muy flexible en la creación de personajes (todo se compra por puntos), y mucho más rápido en la resolución de combates, pero que sigue resultando familiar a los iniciados en el Sistema D20. Además de su elevado número, los poderes pueden modificarse por medio de *Extras* y *Defectos* (similares a los de *DC Heroes*), e incluso combinarse para crear nuevos poderes, abarcando así casi todo lo imaginable. En cuanto a la ambientación... no hay, así que si no queremos inventarnos la nuestra o tener que usar la de nuestro cómic preferido, tendremos que esperar al *Freedom City Sourcebook*, libro de iguales características y precio que este básico. También sería necesario un poco de rodaje para asegurar que las reglas, fantásticas sobre el papel, están exentas de los problemas de equilibrio comunes en los juegos con creación de personaje basada en puntos. El libro está encuadernado en pasta dura, impreso a color, elegantemente maquetado, y cuenta con hermosas ilustraciones que nada tienen que envidiar a las de Marvel, DC, o Image. • José Padilla

Mutants & Masterminds. Sistema D20. 192 páginas. 32,95 \$. Green Ronin Publishing.

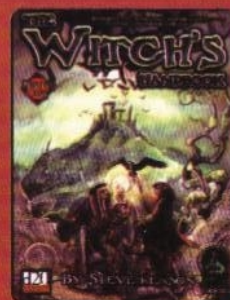


ultramodern firearms d20 modern

Ultramodern Firearms era un viejo suplemento de Charles Ryan publicado en el 93 para *Millenium's End*. En él se describían un montón de armas diferentes con las características de dicho juego. Curiosamente, el suplemento acabó vendiendo más que el juego básico: la gente lo compraba para adaptarlo a su vez a otros juegos. El propio Charles Ryan vuelve a adaptar su viejo libro al sistema que emplea *D20 Modern*: tras unas breves reglas y dotes, pasa directamente a detallar unas 350 armas diferentes, agrupadas en pis-

tolas, subfusiles, fusiles, fusiles de asalto, escopetas y ametralladoras. Termina con un capítulo dedicado a la munición, una amplia sección de útiles tablas y un glosario de términos técnicos doblemente útil para los que no nacimos en un país de habla inglesa. Las descripciones son breves, fácilmente digeribles, y aportan todos los datos necesarios para el juego, así como sus características peculiares y los países en los que se utilizan las diferentes armas. Una ilustración te da una idea de cómo es cada una. Un detalle que hoy difícilmente se encuentra en un libro de rol: va tan directamente al grano que no desperdicia ni una página, pero tampoco se hace muy pesado. ¿Merece la pena? Si rotundo. Si vas a jugar a *D20 Modern* este suplemento te va a venir de perlas para corregir uno de los handicaps de juego: la escasez de armas. De hecho, yo te lo recomendaría incluso para cualquier juego de similar temática: merece la pena el coste de adaptarlo, que seguramente no será mucho. Si pasas de las armas, allá tú, pero en mi próxima partida mis militares españoles llevarán CETMEs, y no me volverán a engañar con esa historia de que las Glock son de plástico y no pitan en los aeropuertos. • Miguel García

Ultramodern Firearms. D20 Modern. 160 páginas. 27,95 Euros. Green Ronin Publishing.



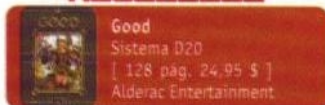
the witch's handbook sistema d20

En su nueva línea de Master Class, Green Ronin publica ahora *The Witch's Handbook*, en el que presentan una nueva clase básica, la bruja. La clase de bruja es una especie de mezcla de hechicero y druida, que reúne los elementos relacionados con estos seres en el cine, la literatura, y el folklore, aunque con un signo menos malvado. El libro comienza con una explicación sobre la creación de personajes de esta clase, y sus 5 clases de prestigio. Continúa con las aplicaciones brujeriles

de habilidades ya existentes, y 4 páginas de nuevas dotes, que resultan poco imaginativas y bastante pobres para lo que podía esperarse. El tercer capítulo, dedicado al herbalismo y los objetos mágicos, es curiosamente el mejor del libro, quizás por ser el más centrado en las características, propias de su herencia folklórica, que hacen únicas a las brujas. En último lugar encontramos el capítulo en el que se explican sus poderes mágicos: las formas de magia particulares de las brujas, unos cuantos conjuros nuevos, y cosas que no se han cubierto antes, como los ciclos lunares. Las ilustraciones no son nada especial, aunque no caen en el ridículo, algo que desgraciadamente no se puede decir todos los libros dedicados al Sistema D20. En cuanto a contenidos, deja mucho que desear. Ni aprovecha plenamente un tema tan sabroso como el de las brujas, ni es especialmente fiel a las fuentes de las que bebe. Aunque el libro contiene algunos conceptos y reglas de interés, no han hecho la clase de bruja lo suficientemente atractiva como para resultar apetecible, ni siquiera para los *powergamers*. • Dario Aguilar

The Witch's Handbook. Sistema D20. 61 páginas. 14,95 \$. Green Ronin Publishing.

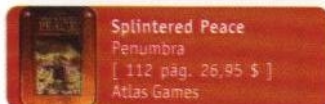
otras novedades



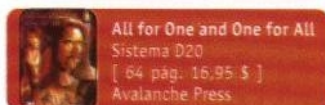
Good
Sistema D20
[128 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



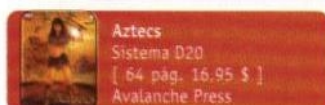
Dire Spirits
Nyamber: African Adventures
[48 pág. 12,95 \$]
Atlas Games



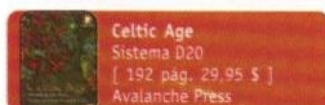
Splintered Peace
Penumbra
[112 pág. 26,95 \$]
Atlas Games



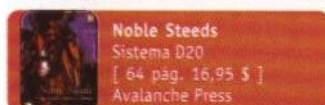
All for One and One for All
Sistema D20
[64 pág. 16,95 \$]
Avalanche Press



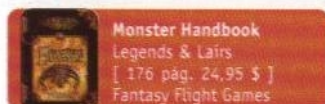
Aztecs
Sistema D20
[64 pág. 16,95 \$]
Avalanche Press



Celtic Age
Sistema D20
[192 pág. 29,95 \$]
Avalanche Press



Noble Steeds
Sistema D20
[64 pág. 16,95 \$]
Avalanche Press



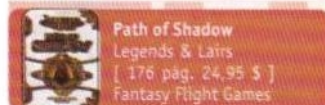
Monster Handbook
Legends & Lairs
[176 pág. 24,95 \$]
Fantasy Flight Games



Draconic Lore
Legends & Lairs
[64 pág. 14,95 \$]
Fantasy Flight Games



Necromantic Lore
Legends & Lairs
[64 pág. 14,95 \$]
Fantasy Flight Games



Path of Shadow
Legends & Lairs
[176 pág. 24,95 \$]
Fantasy Flight Games

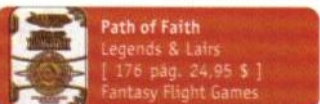


engel sistema d20

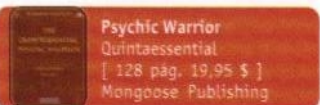
White Wolf se ha atrevido con uno de los juegos con más éxito en Alemania, y ha sacado en inglés *Engel*. Lo primero que llama la atención del libro es su aspecto, original y bonito, y muy poco parecido a los libros del MdT. Después llama la atención el lenguaje, que ya sea porque es una traducción o porque el autor lo ha querido así, imprime al texto un tono decimonónico precioso y en consonancia con el tema que se trata. El juego está ambientado en una Europa post-

apocalíptica (pero del Apocalipsis de verdad, el de la Biblia), en la que han desaparecido la mayoría de los conocimientos e invenciones de nuestro tiempo. La única institución que ha quedado en pie es la renovada Iglesia católica, creadora del nuevo sistema político reinante, el neofeudalismo, y de un cariz bastante conservador (aprender a leer y escribir o usar tecnología se pena con la muerte). Los jugadores interpretan a Engel, ángeles con alas y todo, enviados por Dios para acabar con los herejes y con los *Dreamseed*, criaturas infernales que emergen de unas fisuras que cruzan toda Europa. La ambientación ocupa más de la mitad del libro, y es una verdadera joya, sumergiendo al lector en un mundo viejo y nuevo, esperanzado y deprimente, y muy interesante para jugar. Las reglas, que siguen el Sistema D20, van un poco a contrapelo de la ambientación, y son lo único malo del libro. Si estás dispuesto a trabajar un poco para usar otras reglas (las de WW de toda la vida por ejemplo), y estás preparado para crear partidas diferentes, y con alguna sorpresa, no dudes en echarle el guante • **Sergio Cáceres**

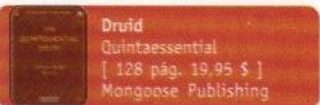
Engel. Sistema D20. 270 páginas. 29,95 \$. White Wolf. www.white-wolf.com



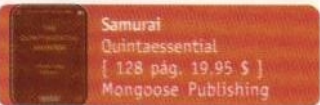
Path of Faith
Legends & Lairs
[176 pág. 24,95 \$]
Fantasy Flight Games



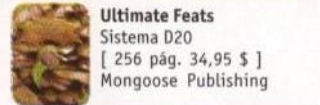
Psychic Warrior
Quintaessential
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



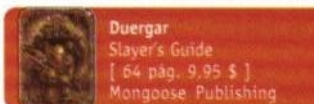
Druid
Quintaessential
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



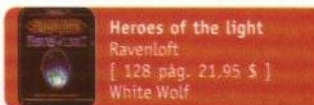
Samurai
Quintaessential
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



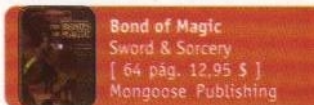
Ultimate Feats
Sistema D20
[256 pág. 34,95 \$]
Mongoose Publishing



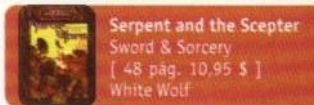
Duergar
Slayer's Guide
[64 pág. 9,95 \$]
Mongoose Publishing



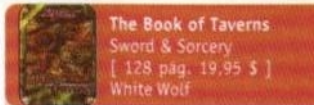
Heroes of the light
Ravenloft
[128 pág. 21,95 \$]
White Wolf



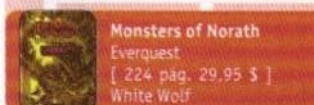
Bond of Magic
Sword & Sorcery
[64 pág. 12,95 \$]
Mongoose Publishing



Serpent and the Scepter
Sword & Sorcery
[48 pág. 10,95 \$]
White Wolf

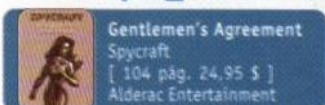


The Book of Taverns
Sword & Sorcery
[128 pág. 19,95 \$]
White Wolf

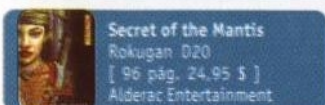


Monsters of Norath
Everquest
[224 pág. 29,95 \$]
White Wolf

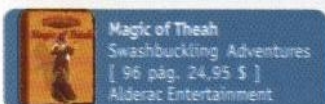
novidades otros juegos d20



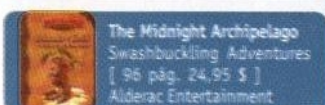
Gentlemen's Agreement
Spycraft
[104 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



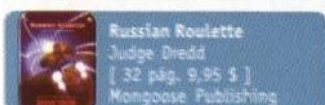
Secret of the Mantis
Rokugan D20
[96 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



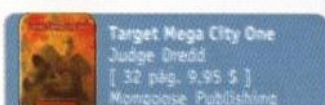
Magic of Theah
Swashbuckling Adventures
[96 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



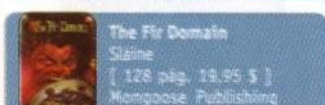
The Midnight Archipelago
Swashbuckling Adventures
[96 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



Russian Roulette
Judge Dredd
[32 pág. 9,95 \$]
Mongoose Publishing



Target Mega City One
Judge Dredd
[32 pág. 9,95 \$]
Mongoose Publishing



The Fir Domain
Staline
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



Digital Burn
Digital Burn
[162 pág. 35 \$]
Living Room Games

Juego de rol futurista de estilo Cyberpunk, creado para el sistema D20, con una curiosa estética fotográfica, pero con los elementos tradicionales: armas, personajes, la red y el crimen.

d20 MODERN™

D20 MODERN

POR MIGUEL GARCÍA

Por fin llegó a nuestras más odiadas tiendas -ésas que son las destinatarias de todos nuestros ahorros- el tan esperado *D20 Modern*. Supone la aplicación del sistema D20, el que se utiliza en *Dungeons & Dragons*, para ambientar partidas en la actualidad. Pistolas, coches, teléfonos móviles y hasta fusiles y tanques para ambientar partidas de fantasía heroica en un mundo actual.

Debo admitir que cuando este libro llegó a mis manos era bastante escéptico con respecto a su contenido. ¿La razón? Está claro, las últimas adaptaciones que se han hecho del sistema D20 no han sido muy afortunadas. Tampoco pensaba que se pudiera crear un D20 útil para ambientaciones modernas. Este trabajo lo firman Bill Slavicsek, vicepresidente de Wizards y veteranísimo diseñador del rol, Jeff Grubb, que con veinte años de experiencia y multitud de títulos publicados ya es un verdadero barba blanca en esto del rol, y Rich Redman, que casi se ha estrenado con el nuevo *D&D*, pero sospecho que la tarea más pesada ha recaído sobre Charles Ryan, otro experto que ha contribuido al diseño de multitud de juegos de rol.



Abrimos el libro y nos encontramos con una buena maquetación y dibujos majetes en algunas ocasiones, discretos en otras. En Wizards siempre cuidan el aspecto visual y ésta no es una excepción. Una nueva línea de productos que trae una nueva imagen, mucho más moderna. Cuarenta dólares, pero casi cuatrocientas páginas que van directamente al grano, sin muchas páginas basura, pues apenas se permiten la licencia de incluir diez paginillas de consejos para dirigir partidas. El texto está redactado "a prueba de tontos", el estilo al que ya nos tiene acostumbrados Wizards of the Coast.

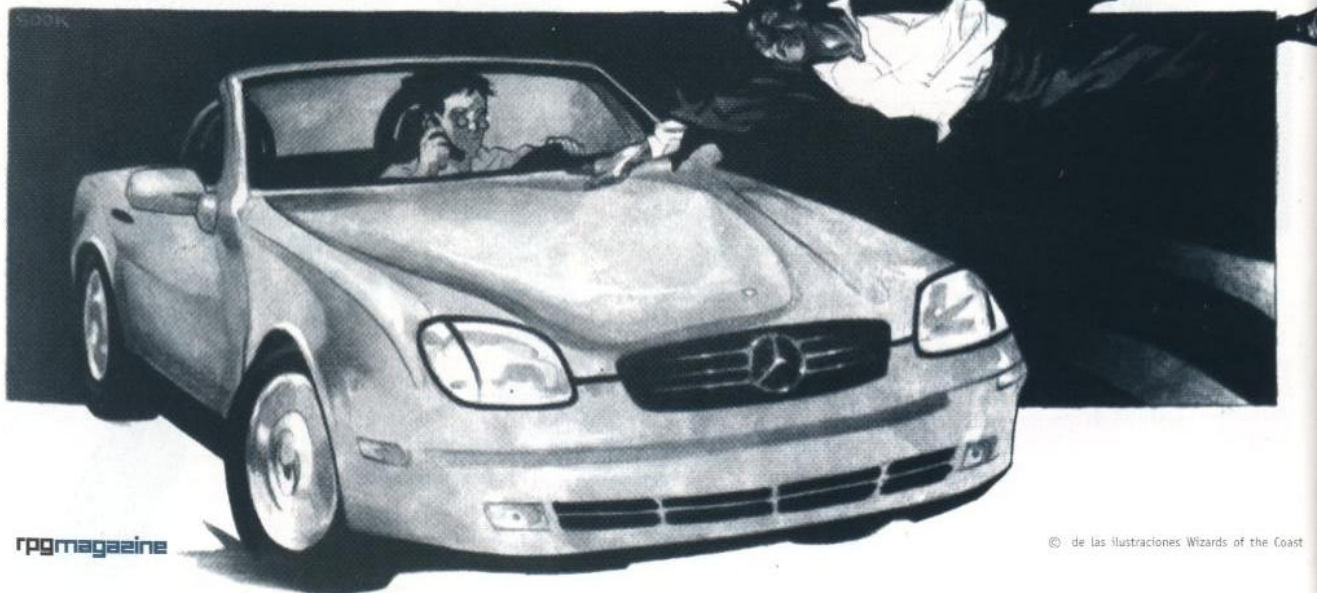
El *D20 Modern* presenta un reglamento muy desarrollado y excelentemente explicado, apto para jugar partidas inspiradas en las películas de acción y agentes secretos. Y tranquilos todos, no hay elfos, ni enanos, ni siquiera tarascas, y en principio la magia es opcional. Los personajes son tan normales y corrientes como lo pueden ser James Bond, Jackie Chan o John McClane. ¿Que no es realista? Como postula el mismo libro "algunos afirman que el D20 no es realista. Tienen razón. No lo es. Es heroico."

El sistema ya lo conocéis todos, características, habilidades, dotes, clases, niveles, puntos de golpe y la primera tirada que se realiza es siempre la de 1d20. Este *D20 Modern* incorpora algunos conceptos nuevos a este sistema: los "puntos de acción", que permiten añadir 1d6 a una tirada, la "reputación", la "puntuación de defensa", que se añade al resto de los modificadores para configurar la Clase de Armadura, o el cambio de los "alineamientos" por las "lealtades". Es decir, supone la maduración del sistema D20. Y si ya se advierten algunos cambios en el reglamento en sí, el apartado de estructuración y explicación de las reglas sufre una verdadera renovación. Han aprendido de sus errores y han conseguido una sustantiva mejora en la claridad y facilidad de comprensión del texto, con respecto a *Dungeons & Dragons*. Me apostaría mi dado trucado a que es la publicación de *D20 Modern* la que ha originado la decisión de Wizards de reeditar el D&D.

¿ME PUEDO HACER A JACKIE CHAN?

Las seis clases de personaje son muy simples, y todas ellas se basan en la preeminencia de una de las características: héroe fuerte, héroe inteligente, héroe ágil, etc. Todo un derroche de imaginación. Estas clases se pueden mezclar sin límite ni penalización alguna, permitiéndote crear un héroe a tu medida, tanto un "Hulk Hogan" como un "McGyver", o una mezcla de ellos. A cada clase hay que añadirle una ocupación o profesión previa, que determinará los conocimientos iniciales del personaje. A partir de ahí, el personaje progresará sólo a través de una o varias de estas seis clases genéricas, o a través de las doce clases avanzadas, que están a medio camino entre las clases básicas y las clases de prestigio. Algunas son bonitas, originales e interesantes, pero las más parecen sosas y sencillotas. Supongo que esto lo arreglarán con las clases de prestigio, pero hasta que las veamos en alguno de los libros de ambientaciones que publicarán habremos de conformarnos con lo que hay.

Cada clase tiene unos árboles de talentos. Estos talentos son aptitudes extraordinarias que los jugadores pueden escoger para sus personajes. Es de agradecer, ya que con ello se incrementan las diferencias entre los personajes de la misma clase y se permite una mayor diversidad; el problema es que en muchos casos no están equilibrados, o no parecen tener sentido alguno. Las ocupaciones tampoco están demasiado equilibradas, por lo que entre unos y otras proporcionarán sus buenas horas de entretenimiento a todo munchkin que se precie.



En definitiva, una buena idea con un desarrollo mediocre. Interesante, aunque quizás un poco simple, es el sistema de lealtades que sustituye al ya clásico (y para muchos arcaico) alineamiento de *D&D*.

Las habilidades son las mismas que las de *D&D*, convenientemente actualizadas para una época moderna. Con las dotes no han hecho muchos cambios. Se advierte que han querido potenciar el combate cuerpo a cuerpo, lo cual es positivo, dado el mayor potencial ofensivo de las armas de fuego, aunque un tirador también tiene una buena colección de dotes para elegir.

En definitiva, y comparando con *D&D*, que es lo que muchos de vosotros querréis saber, los personajes tienen más puntos de vida, pero son menos poderosos. Además de eliminar o atenuar el elemento mágico, los personajes tienen aptitudes menos poderosas, pero no dejan de ser "superhombres" capaces de realizar proezas que no están al alcance de un humano normal.

REGLAS Y MÁS REGLAS...

En la sección de equipo tenemos armas y vehículos de todo tipo. No es una lista exhaustiva, pero tampoco demasiado corta. Se hace evidente que se han guardado algunas cosillas en la recámara para futuras ampliaciones. Es quizás la sección del manual que más se atraganta, pero una vez que se ha entendido, este sistema resulta bastante sencillo de aplicar. Cada pieza tiene una mínima pero eficiente descripción, y algunas de ellas tienen características únicas que las convierten en interesantes. Hay una patente intención de equilibrar las diferentes armas entre sí, pero si eso era complicado con las armas de *D&D*, con las modernas se hace imposible. Esta sección estáazonada con una extensa lista de equipo variado que resultará muy útil a todo buen DM.

Una de las principales innovaciones es la inclusión de un microsistema económico calculado en función del poder adquisitivo de los personajes. Cada personaje tiene un valor de riqueza que sube y baja a lo largo de la campaña. Para adquirir cosas se tira 1d20 contra una dificultad que depende del precio. Aunque parezca una bobada, el sistema tiene su funcionalidad. Evita los problemas derivados de los cambios de moneda extranjera, los engorros provocados por la suma y resta del dinero, además del incremento del coste de la vida. Es un sistema rápido y elegante que hace la vida más sencilla al DM y al jugador, aunque por supuesto, no deja de ser algo irreal, que se presta a abusos por parte de los jugadores y que hará babear copiosamente a cualquier munchkin.

Del resto de las reglas hay que destacar las de persecuciones. De nuevo se las ingenian para llegar hasta un sistema sencillo y rápido pero muy eficaz. Casi lo mismo se puede decir de las reglas para *hackear* sistemas: más o menos cubren todas las situaciones posibles y a un profano en la materia no le parecen nada fantásticas.

ES UN JUEGO AMERICANO, SEGURO QUE HAY MALOS.

Terroristas secuestran un rascacielos el día de Navidad. Un gigantesco monstruo aparece sobre Tokio y comienza a aterrorizar a los habitantes. Un buen manual de rol ha de tener una extensa sección de enemigos. En este caso, los enemigos habituales -los humanos- se generan del mismo modo que los personajes; aún así, se incluye una importante sección de Personajes No Jugadores pregenerados. Y por supuesto, un extenso bestiario habitado por animales, monstruos bestiales y humanoides, la mayoría adaptados desde *D&D*, por si decides incorporar este elemento de fantasía a tu campaña. Como apéndice a este capítulo tienes unas reglas que te permiten diseñar los monstruos, o alterar los que ya tienes para convertirlos en seres únicos, y unas indicaciones genéricas para adaptar otros de los compendios de monstruos del *D&D*.



PERO BUENO, ¿CONTIENE ALGO QUE NO SEA DE REGLAS?

Hasta aquí todo es reglamento puro y duro. *D20 Modern* no quiere especializarse en un tipo de ambientación concreta, sino que pretende ser un reglamento utilizable en cualquier campaña de rol ambientada en la actualidad. No obstante, Wizards apuesta fuerte por este reglamento y va a publicar tres escenarios de campaña completos para el juego. Los tres se presentan brevemente en el libro, con una explicación de los conceptos básicos del mismo, dos clases avanzadas para cada uno, y una serie de ideas para aventuras más o menos detalladas.

Al más puro estilo *Expediente X*, *Buffy*, *Alone in the Dark* o *Resident Evil*, nos presentan a los Cazadores de Sombras. Se trata de una ambientación de terror heroico en la que la verdad, que los monstruos vagan escondidos por el mundo, es desconocida por la gente normal. Para aficionados a *Kult*, o incluso a *Delta Green* o *Cthulhu Now* que se hayan cansado de pasar miedo, y quieran devolver los golpes en igualdad de condiciones.

En el siguiente escenario de campaña, los PJs son Agentes del PSI: héroes espías con poderes mentales al servicio de algún gobierno. Otras organizaciones trafican con humanos dotados de poderes mentales, y prácticamente todas las agencias gubernamentales tienen su departamento "mutante". Por supuesto, estos aspectos del mundo no son del conocimiento público. ¿Se habrán leído el viejo *Mutantes en la Sombra* de Ludotecnia? Sospechoso.

Urban Arcana es la ambientación por excelencia de *D20 Modern*, y su escenario de campaña ya está gestándose en los escondidos laboratorios de Wizards. En esta ambientación, la magia existe y los monstruos rondan por las calles de las ciudades bajo otras formas y apariencias que les permiten permanecer escondidos de la vista de la gente normal, que no sabe, o mejor dicho, no quiere saber nada acerca de su existencia. Verá la luz a mediados del año que viene.

Y para concluir las 384 páginas de *D20 Modern* tenemos el capítulo de los efectos especiales: magia, poderes psiónicos y algunos objetillos mágicos menores. La mayoría de estos conjuros y poderes han sido seleccionados de los disponibles a PJs de nivel 1-5 de *Dungeons & Dragons*, olvidándose de aquellos más poderosos y fantásticos, como el teletransporte y la bola de fuego. Se trata sólo de dar colorido a la fantasía, así que no hay ningún listado exhaustivo que permita emular al 100% las proezas mágicas del juego de fantasía por excelencia.

Sólo añadir que si dispones de acceso a internet podrás descargarte una serie de poderes, objetos, conjuros y reglas adicionales bastante interesante que Charles Ryan y Wizards han colgado de su web (<http://www.wizards.com/d20>).

EN CONTRA

En primer lugar, el estilo de redacción del libro es excesivamente funcional. Aunque ello facilita la comprensión, también en ocasiones aburre al lector. Es la antítesis de la narratividad tan de moda hace no muchos años. En un juego en el que hay tantas posibilidades de diferenciarse se echa de menos el que no se ofrezca la posibilidad de tratar los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia con un modificador básico diferente. Otra pega es que en algunos casos mezcla elementos de reglas con *roleo*. Se hacía tímidamente en *D&D* con habilidades como la de "Reunir información", pero ahora hay unas pocas más.

Pero quizás lo que más se echa de menos sea ese "feeling propio" que tienen otros juegos: no es un juego de rol completo, no tiene una ambientación, y eso se echa mucho de menos. Introduce tres ambientaciones pero las deja tan desnudas, que no convence ninguna. Urban Arcana se queda a medio camino entre *Shadowrun* y unos *Unknown Armies* o *Mago* muy descafeinados. Para jugar a Cazadores de Sombras puedes usar el *Cthulhu* o incluso el *Kult*. Y la verdad es que la ambientación de *Mutantes en la Sombra*, en sus dos ediciones, parece bastante más interesante que la de Agentes del PSI, por no hablar de los poderes.

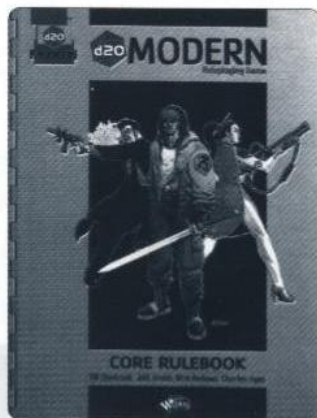
A FAVOR

Si lo que quieres es un reglamento para emular películas de acción, éste va a ser el mejor que puedas adquirir. Es ordenado, lo cual permite asimilarlo con mucha mayor facilidad que otros reglamentos D20; es coherente, mantiene el espíritu del sistema hasta tal punto que es posible intuir cómo va a ser una regla antes de leerla. Es rápido, ya que prácticamente en un par de tiradas arreglas cualquier conflicto que puedas tener. Es sencillo, y no hay que hacer complicadas operaciones ni se necesita tener una mente privilegiada para comprender y aprender el sistema. Es original, ya que contiene nuevas e interesantes reglas D20 que no habían aparecido hasta hoy. Y además es compatible con el resto de las reglas y ambientaciones D20 que puedes encontrar en otros productos.

Pero lo más interesante es que permite una gran diversidad a la hora de hacerse personajes. Las clases normales, las avanzadas y las futuras clases de prestigio, los talentos, las habilidades, las dotes y las afiliaciones permiten diseñar una infinidad de personajes diferentes.

¿LO COMPRO?

Resumiendo, si lo que quieres es un juego de rol, en el que te venga todo bien mascadito para que tú no tengas que hacer nada, quizás éste no sea tu juego, al menos hasta que salga la ambientación para el Urban Arcana. Si en cambio lo que quieres es un reglamento coherente, ordenado, completo y que te ofrezca una máxima diversidad con un mínimo sacrificio del equilibrio no vas a encontrar nada mejor que el *D20 Modern*. ¿Para cuándo el *D20 Future*?



Título: D20 Modern
Juego: D20 Modern
Autor: Varios
Páginas: 384 (39,95 \$)
Editorial: Wizards of the Coast
Web: www.wizards.com

MODERN

EXALTED

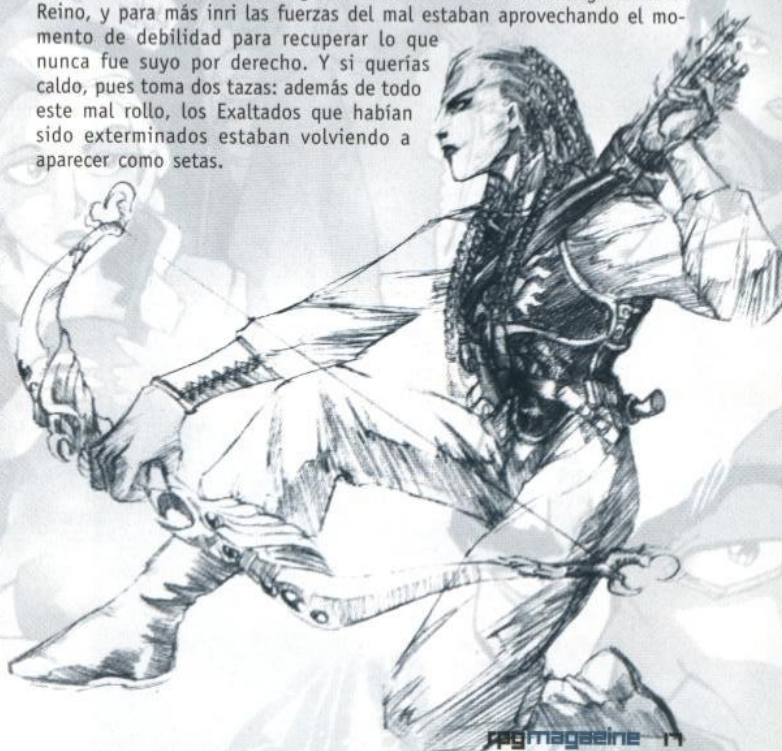
LOS EXALTADOS

Según lo que nos dicen, nos encontramos ante el juego de rol más vendido (en USA) de White Wolf. Lo primero que llama la atención es que el juego más vendido de White Wolf (en USA) ha sido publicado en tapa blanda. Chungo. Lo segundo es que abrimos el manual por la primera página y en la sección "Ilustraciones" no figura Tim Bradstreet. Chungo. Sin embargo, no hay por qué alarmarse con tan sólo tres páginas: abrimos la cuarta y nos quedamos más tranquilos al ver que La Factoría sigue empleando el tipo de letra estándar para cualquier cosa que lleve la palabra "rol". Menos mal. Ya nos sentimos como en casa.

La historia comienza en una época en la que los Exaltados dominaban la tierra. Los Exaltados son esa clase de tipos que tienen el poder de dioses y que son prístinos e inmaculados. Los había de dos tipos: los que eran elegidos por los propios dioses, y los que eran escogidos por los Dragones Elementales (estos eran más pero de menor poder). El caso es que esta primera época disfrutaba de paz y armonía, que es algo que sucede en todas las primeras edades de un mundo de fantasía. Y como era de esperar, los enemigos de los dioses no pudieron aguantar más y lanzaron sobre los Exaltados una maldición enorme, y los Exaltados se volvieron malos y corruptos. Por supuesto, estas cosas en un mundo donde reina la paz y la armonía deben ser evitadas, y cuando ya no pudieron más, los Vástagos del Dragón decidieron cortar por lo sano. Y lo hicieron. Vaya, que los fulminaron. En menos de lo que canta un gallo, los elegidos de los dioses desaparecieron de la faz de la Tierra (porque se supone que esta es una época pretérita a la del archifamoso Mundo de Tinieblas). Después de todo esto llegó una especie de epidemia a lo bruto, que se cargó al noventa por ciento de toda cosa viva en la tierra. Y como los terrícolas estaban diezmados, las hadas (que aquí parece que son malas) aprovecharon para invadir el mundo "desde el Caos, más allá de la Creación" (queda chulo, ¿eh?). Como no podía ser menos, las hadas fueron marchando por la Tierra como Pedro por su casa, hasta que una persona le echó bemoles al asunto y decidió que ya estaba bien. No sabemos muy bien cómo, devolvió a las hadas al sitio de donde habían venido, y después se proclamó Emperatriz. A partir de aquí empezó una época consistente en conseguir que todo el resto del planeta se arrodillase

por Adrián Daine

frente a la Emperatriz y a su Dinastía. ¿Todo? ¡No! Un pequeño grupo de rebeldes sigue haciendo frente al invasor, en el antiguo corazón del mundo, y es llamado Mord... perdón, Las Tierras Carroñeras. De todas formas, la Emperatriz pasó de ellos y los dejó estar. Hasta que desapareció (nadie se lo esperaba, ¿eh?). Un buen día, en un derroche de originalidad, la Emperatriz no estaba. Y como la Emperatriz no estaba, pues las cosas empezaron a ir mal. La gente no tenía ni idea de cómo gobernar el Reino, y para más inri las fuerzas del mal estaban aprovechando el momento de debilidad para recuperar lo que nunca fue suyo por derecho. Y si querías caldo, pues toma dos tazas: además de todo este mal rollo, los Exaltados que habían sido exterminados estaban volviendo a aparecer como setas.



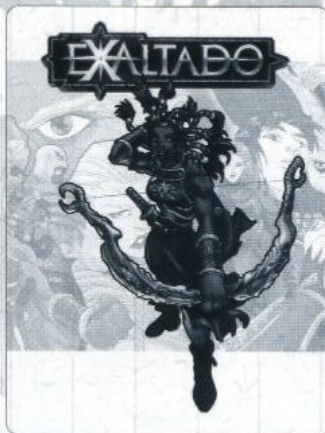
DE NUEVO NARRATIVO...

Después de toda esta historia cargada de épica, tensión y pastiche del malo, se te dice que éste es el mundo en el que te ha tocado vivir, así que ajo y agua. Pero que como eres de esos Exaltados que están reapareciendo, lo mismo logras con grandes gestas hacer de este mundo un lugar bonito donde vivir. Luego se salen por la tangente con el clásico glosario que caracteriza a los juegos Narrativos (y es que, amigos, ser un elfo guerrero de nivel 15 con una espada +1 no es Narrativo; ser un Miembro de la Casa de Han con Afinidad por la Esencia y Poseedor del látigo de los Nueve Infernos sí lo es). Y después, aparece algo que no es normal en un juego de White Wolf: un mapa. En blanco y negro, con dos dedos de margen, pero un mapa, al fin y al cabo. Lo siguiente es una descripción de lo que son los Exaltados, los distintos tipos, sus capacidades, lo que es la Esencia y una detallada y extensa descripción tanto geográfica como social del mundo en el que te mueves. Podría decir que es curioso de no ser porque tras leerlo me quedó ese resquemor de que no habían hecho otra cosa que un batiburrillo de todos los temas relacionados y lo habían soltado ahí, a ver qué tal. Y la verdad es que a mí la estética manga nunca me ha atraído demasiado, o sea que... Pero divago. El siguiente capítulo es uno conocido por todos los asiduos al Mundo de Tinieblas: ni más ni menos que la explicación del Sistema Narrativo. No diré nada de todo esto, porque se ha dicho mucho ya, aunque cualquier día sustituyo los dados de diez por monedas de cinco duros y me hago rico montando siete ambientaciones sobre ese mismo sistema basado en el Cara y Cruz (total, la efectividad va a ser la misma). Pasamos a la creación de personajes, que es la misma de siempre. Escoges tu Casta (que es lo mismo que un Clan o una Tradición o una Tribu, sólo que esta vez no hay más que cinco a elegir), repartes los puntos y *voilà*: ya tienes a tu Exaltado. Como en cada juego, esta parte ya tiene algún puntillo de diferencia con respecto a los otros. Las habilidades, por ejemplo, dejan de dividirse en tres apartados para hacerlo en cinco, llamados Alba, Cenit, Crepúsculo, Noche y Eclipse, y que al parecer se deben a los nombres de las cinco Castas de Exaltados (esto, a nivel de juego, no representa nada, pero queda muy Narrativo). El libro prosigue con el capítulo dedicado a los poderes con los que cuentan los Exaltados. Esta vez, y para que todo sea acorde con la ambientación de espada y brujería, tenemos dos cosas: Los Encantamientos y la Hechicería. Los Encantamientos son una sarta enorme de nombres largos y extraños, junto con gráficos que demuestran los prerequisites necesarios para acceder a otros poderes. Básicamente, un Encantamiento es un "truquito" que puedes llegar a realizar, pero bastante limitado. Tiene su duración, su coste en motas (que son los puntitos de magia de este juego), y su descripción, que va desde el "salto más que nadie" o "imito a Legolas que te cagas" hasta la clásica patada giratoria o el truco jedi de "estos no son los androides que buscáis". Cuarenta y cinco páginas después, se nos abren los ojos como platos. Y es que hemos llegado por fin a la parte en la que podemos imitar a un personaje de *Tekken* o de *Street Fighter*: Combos. Sí, amigos, en *Exaltado* puedes hacer combinaciones de poderes para ser el tipo más poderoso. Tiene sus reglas, pero en el fondo se basa en que si quieres, puedes. Así que ya sabéis, si os gustaba coger el joystick de la PlayStation y tiraros diez minutos moviendo el mando y apretando botones para conseguir ese efecto supermegahiperquay, aquí es lo mismo pero con dados. Una vez han concluido las sotopocientas páginas acerca de los Encantamientos, llegamos a la Hechicería. La Hechicería es la hermana mayor del Encantamiento: mientras que estos los hace cualquiera, la Hechicería requiere de mayor estudio y fuerza de voluntad para su práctica. Es, poco más o menos, el equivalente a la magia ritual, que si bien es poderosa que lo flipas, requiere mucho tiempo y esfuerzo. La gracia del tema está en que, si bien esta es más importante y poderosa que la otra, sólo le dedican seis páginas. Fascinante. Por lo menos, es algo más original y variado que las sempiternas Disciplinas, o Esferas, o lo que sea.

Después de toda esta historia cargada de épica, tensión y pastiche del malo, se te dice que éste es el mundo en el que te ha tocado vivir, así que ajo y agua.

LA HORA DE LAS YOYAS

Vale. Ya sabemos cómo funciona el mundo y los dados que hay que tirar. Ahora llega lo que realmente mola cuando todo esto de interpretar se va al garete: las tortas. Las obleas. El combate es lo de siempre; vamos, si has leído otros libros de Mundo de Tinieblas no deberías tener un solo problema. Si eres nuevo en esto, no te preocupes. El sistema es lo suficientemente sencillo como para que te enteres en dos patadas (ahora entra el hermoso debate que dice aquello de que lo bonito y bueno de un sistema sencillo es que además ha de ser funcional, pero sólo tengo dos mil palabras para hablaros de esto, así que lo dejo en vuestras manos). La novedad aquí está en que pretenden emular a las películas de acción de Hong Kong (y con este llevamos...) e incluyen la regla de los Extras, o sea, esos tipos del montón que atacan al bueno de uno en uno y que caen al primer golpe. Vamos, eso de novedad se refiere a que es la primera vez que pasa en el Mundo de Tinieblas, porque en el resto de los juegos de rol está bastante visto (*Séptimo Mar*, *Feng Shui*, y hasta en el D20). A continuación tenemos el incombustible capítulo dedicado a la narración, que trae lo de siempre explicado de la misma manera, lo cual no tiene por qué ser malo; hay que reconocerles que aquí sí saben dar con la tecla, e incluyen reglas nuevas para dar un estilo más cinematográfico a tu partida sin perder lo interpretativo. Después encontramos la sección ocupada por los "antagonistas" (algún día les llamarán "PNJs" o "Bestiario", pero de momento eso queda de lo más Narrativo), un capítulo que es más extenso de lo acostumbrado, con muchas estadísticas de las criaturas más comunes que te puedes encontrar en el mundo de *Exaltado*, y otro capítulo dedicado a... ¡una lista de equipo! Vale, en todo juego de White Wolf hay un pequeño apartado dedicado al equipo, pero es que éste se parece demasiado al de un manual de *Dungeons*, con un parrafito para cada arma y tal. Diría la palabra "munchkin", pero tengo demasiado miedo a las consecuencias.



Título: Exaltado
Juego: Exaltado
Autor: Varios
Páginas: 296 (25,30 \$)
Editorial: La Factoría de Ideas
Web: www.distrimagen.es



MANGA, ESPADA Y BRUJERÍA

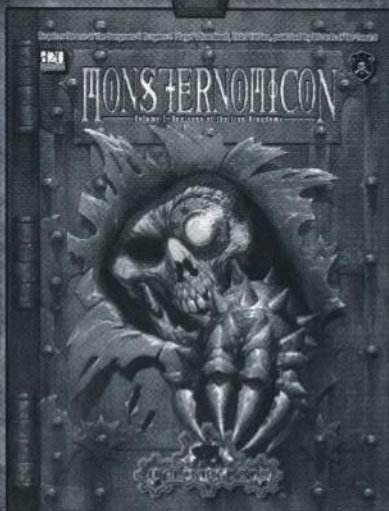
Bueno, el libro se ha acabado. Son casi 300 páginas que empiezan con uno de esos mini-relatos de calidad cuestionable y que terminan con la clásica hoja de personaje del Mundo de Tinieblas. Ahora toca hablar de lo que transmite este juego. Para empezar, y contando con que las ilustraciones están hechas casi con desgana, esto babea manga por los cuatro costados. Manga y espada y brujería, para ser más exactos. Y que los señores de White Wolf traten de desmarcarse de su conocido estilo es algo de agradecer. El problema viene cuando tratas de adaptar eso a lo que llevas haciendo durante diez años. Y, sinceramente, les sale mal. Pretenden ser originales y no emplean más recursos que los tópicos y típicos. Recomendando este juego en caso de que seas asiduo al Mundo de Tinieblas y pretendas cambiar de ambientación sin obligar a tus jugadores a aprender un nuevo sistema de juego (aunque estamos hablando de un sistema que ha creado un suplemento con vampiros submarinos y hombres-crustáceo, así que si no has aprendido ya a hacerlo por tí mismo...). Por lo demás, esto no te va a ofrecer nada tremendamente original (para los estándares del Mundo de Tinieblas debe serlo, ya que es el juego más vendido del Lobo Blanco), aunque lo divertido no tiene por qué ser siempre original. Al menos, estamos asistiendo a un cambio atípico en lo que suelen editar estos señores, y todos hemos querido ser alguna vez un personaje de *Ninja Scroll*. Como divertimento alternativo al Mundo de las Crisis Existenciales, no está demasiado mal. Vamos, no es que sea el *summum* de los juegos de rol fantástico-medievales, pero que levante la mano quien conozca más de 2 juegos de este tipo y de estética manga presentes en el mercado ahora mismo. Pues eso. Como juego de rol independiente, hay cosas con mejor ambientación y mayor calidad. Allá vosotros. Yo seguiré aquí, preguntándome por qué demonios han editado en nuestro país el juego de rol más vendido de White Wolf en tapa blanda.

REINOS DE HIERRO

NI EL MEJOR ARSENAL DE LIBROS
PARA SISTEMA D20 VA A SERVIRTE
CONTRA ESTOS MONSTRUOS...

YA DISPONIBLE:

MONSTERNOMICON MORADORES DE LOS REINOS DE HIERRO VOLUMEN I



YA DISPONIBLE:
WITCHFIRE

LA TRILOGÍA DE FUEGO DE BRUJAS

UNA APASIONANTE CAMPAÑA CON
LA QUE PODRÁS ECHAR UN PRIMER
VISTAZO A LO QUE PROMETE SER EL
UNIVERSO DE FANTASÍA MÁS
ORIGINAL DE LOS ÚLTIMOS AÑOS:
LOS REINOS DE HIERRO

WITCHFIRE *La Trilogía de Fuego de Brujas*



www.edgeent.com

ES MAGNÍFICO SER ED GREENWOOD

RPG magazine ha tenido la suerte en esta ocasión de poder realizar unas preguntas al creador de la campaña de fantasía más popular para Dungeons & Dragons: Reinos Olvidados. Descubre las aficiones de este popular autor y alguna que otra curiosidad sobre los Reinos...

SOBRE LOS REINOS OLVIDADOS

RPG: Eres el creador original del mundo de juego más vendido y popular de la historia del rol, y eso conlleva el que haya verdaderos fanáticos de los Reinos Olvidados. ¿Te hace sentir esto una gran responsabilidad?

Ed Greenwood: El mundo de los Reinos Olvidados tiene muchos fans en todo el mundo, y algunos de ellos son muy exigentes, y eso me encanta, porque me recuerda constantemente lo mucho que les importa el mundo que he creado, y lo mucho que significa para ellos. Empleo horas cada semana en responder preguntas y hablar de las posibilidades del juego en los Reinos con los fans.

RPG: Se sabe que una de tus principales fuentes de información sobre los Reinos es el mismísimo Elminster. ¿Qué piensas de él?

EG: Elminster es un mago viejo y cascarrabias, una figura al estilo de Merlín, una persona que se mete donde no le llaman. Es más estrafalario de lo que yo jamás me atrevería a ser, miente mucho, y disfruta manipulando a los demás... para lo que él considera "un buen fin". Le admiro, pero creo que sería MUY irritante vivir con él. Por otra parte, la señora que ahora vive con él, la Simbul, es simplemente aterradora.

RPG: Lo primero que notamos cuando abrimos por primera vez el *Escenario de campaña de los Reinos Olvidados* fue un gran cambio con respecto a las ediciones anteriores en el aspecto visual. ¿Cuáles son las razones que han motivado este cambio?

EG: No tengo ni idea de por qué se ha cambiado el look de los Reinos para esta nueva edición. Sé, por los comentarios de algunos diseñadores, que querían actualizar el aspecto de Elminster y los Reinos, pero también sé que no se consultó antes a ningún o casi ningún fan (era algo así como un "secreto empresarial"), y que a muchos fans les gustaron tan poco como a mí esos cambios que nadie ha explicado, y que contradicen el anterior material de los Reinos; hacer que este mundo de fantasía pareciera real evitando problemas de continuidad debería ser siempre lo más importante. Puede que algunos diseñadores y escritores de fantasía no estén de acuerdo con este punto de vista, pero ninguno de ellos ha creado un escenario de campaña de fantasía longevo y de éxito. No tengo objeción alguna a los cambios, porque (me guste o no) los cambios son parte de todo lo que está "vivo", ya sea en el mundo real o en el pensamiento académico/científico/imaginario... pero el cambio debe llevarse siempre a cabo con cuidado, debe ser explicado, y debe estar respaldado por razones de peso, y NUNCA porque "ahora que controlo esto, voy a dejar mi huella haciendo cambios importantes y radicales". Como escribió el poeta, "Ve con cuidado, porque estáis leyendo mis sueños". Como ya he dicho, no conozco las verdaderas razones que hay detrás de los cambios que WotC ha hecho en los Reinos, pero sé que muchos de estos cambios (como las variaciones del mapa) se hicieron sin dar a los fans EXPLICACIÓN ALGUNA, y eso, bajo mi punto de vista, es inaceptable.

RPG: Al menos se ha seguido la tradición de incluir magníficos mapas en los libros de los Reinos, algo que sin duda ha contribuido al éxito de este escenario de campaña desde el principio. ¿Veremos más mapas en los productos dedicados a los Reinos en el futuro?

EG: Me encantan los mapas coloridos y detallados. Creo que también le encantan a todos los jugadores (y a todo el mundo en general). La verdadera razón por la que acordé en primer lugar la publicación de los Reinos por parte de TSR en 1986 era porque así conseguiría mapas impresos preciosos, que podría utilizar para mi propia campaña original de los Reinos. Espero que podamos ver más productos de los Reinos en el futuro, y que vengan acompañados de grandes mapas, aunque lo cierto es que no lo sé; puedo decir que se han terminado los textos de un libro de razas de los RO y de otro de las tierras orientales del Mar Interior, y que ESPERO que este último tenga buenos mapas.

RPG: ¿Volveremos a ver una de esas preciosas cajas de los Reinos que hicieron historia?

EG: Entiendo que las cajas son en gran parte cosa del pasado, porque imprimir, ensamblar, y empaquetar las cajas (a diferencia de los productos de páginas encuadernadas) resulta muy caro. Yo también las echaré de menos, porque como diseñador siempre podía intentar meterles unas cuantas hojas más. Eso, por supuesto, sólo hacía más caro el producto, y menor el margen de beneficio.

RPG: Parece que ahora hay en las tiendas menos libros de los Reinos Olvidados que antes. Son más caros, pero tienen más contenido. ¿Está funcionando esta nueva política editorial?

EG: No sé si el enfoque actual de los Reinos de Wizards of the Coast está funcionando o no (nadie de WotC ni de Hasbro me ha comentado nada); y lo que la editorial quiera hacer con los Reinos ahora o en el futuro no depende de mí. Siempre he sido *free lance*, y desde 1986 mi influencia en los Reinos ha ido disminuyendo más y más, mientras que cada uno de los nuevos jefes y empleados que han ido llegando (alguno de los cuales ignoraba los detalles del acuerdo al que había llegado al respecto con TSR) ha intentado hacer algo diferente con los Reinos. Algunas de las cosas que han hecho con los Reinos han funcionado y otras no, pero la esencia de un mundo compartido es que la dirección del escenario de campaña vaya siendo establecida por los libros de los nuevos creadores. Si yo hubiese controlado los Reinos que se publican desde el principio, muchas cosas serían diferentes, aunque quizás no mejores. No soy un genio de las finanzas, y prefiero con mucho la interpretación y el estilo narrativo al estilo de juego determinado por las reglas.

«Si yo hubiese controlado los Reinos que se publican desde el principio, muchas cosas serían diferentes...» Ed Greenwood.

RPG: Hemos podido leer que existe cierta controversia acerca de la inclusión de reglas en los libros dedicados a los RO. Hay quien quiere más reglas y quien cree que las reglas deberían quedarse en los libros de reglas, y que los libros dedicados a una ambientación deberían centrarse exclusivamente en el Trasfondo Narrativo. ¿Cuál es tu opinión al respecto?

EG: Mi opinión personal sobre el equilibrio entre las Reglas Jugosas (Crunchy Bits) y el Trasfondo Narrativo (Narrative Background) es que si la cosa se inclina demasiado hacia el amor por las Reglas Jugosas, eso nos conducirá hacia un "Problema De La Segunda Edición Que Debía Haber Solucionado La Tercera": demasiados libros de reglas, llenos de demasiados kits/clases de prestigio, y demasiadas reglas contradictorias, repetidas, y repartidas por todas partes. Las Reglas Jugosas deberían ir en los libros básicos, que deberían contar con ejemplos extensos y detallados para asegurarse de que todas las reglas se han explicado con claridad, para que si los jugadores acaban jugando con reglas ligeramente diferentes (como suele ser el caso), lo hagan por elección propia, y no porque una regla está mal explicada, y por lo tanto no se ha entendido bien. En los libros de ambientación, como los de los Reinos, debería predominar el Trasfondo Narrativo: el libro perfecto de los Reinos nos debería dar a entender que "Elminster es un mago poderoso" sin tener que detallar ninguna característica de juego precisa, pero también debería ofrecerle al DM una guía clara sobre "cómo actúa Elminster si es atacado, si se le pide su ayuda para esto, o se le pide su opinión sobre aquello". El resultado sería un libro que podría usarse en CUALQUIER escenario de campaña cambiado sólo la historia, no las características de juego. Nuevamente, éstas son sólo mis preferencias personales; otros jugadores prefieren las reglas, y el escenario de los Reinos debería acoger y acomodar todos los estilos de juego.

RPG: ¿No te importa que las personas encargadas de los libros de los Reinos en los que no trabajas directamente desarrollen este mundo de forma diferente a la que tú habrías elegido?

EG: Siempre es doloroso ver un nuevo producto de los Reinos que no encaja a mi entender en este mundo, que no se corresponde con mi concepto personal de ese lugar o esa organización, o de ese personaje, de los Reinos. Odio particularmente los añadidos a los Reinos que son "demasiado parecidos" a las culturas, países, y personajes históricos del mundo real. Sin embargo, desde que se empezaron a publicar libros sobre los Reinos he aceptado que otros autores trabajasen en los Reinos y añadiesen sus propios intereses y estilos, y eso fortalece en gran medida el mundo que se está creando. También hace posible que los Reinos me sorprendan, algo que no sucedía cuando lo hacía yo todo.

RPG: En España existe cierta controversia acerca de la traducción de los nombres propios de los Reinos Olvidados. Para esta edición la traducción se ha centrado tanto en el significado de las palabras que componen los nombres como en su sonido, cuando no tienen una traducción evidente. ¿Piensas que se deberían haber conservado los nombres en inglés?

EG: Creo que siempre hay que mantener los nombres originales, a no ser que sean involuntariamente graciosos o insultantes, o tengan un significado diferente o confuso en el otro idioma. Soy canadiense, Canadá es un país bilingüe, y siempre he creído que cambiar deliberadamente el verdadero nombre de una persona es insultante; mis antepasados tenían el apellido "Greenwood", y no "Boisvert", y creo que debería seguir siendo así. Además, si se

traduce todo, ya no puedo usar tanto Greenwood COMO Boisvert, y si he creado ficticiamente una disputa entre una familia de Cormyr que deletrea su apellido familiar de una forma, y otra rama de la misma familia en Sembia que lo deletrea de forma diferente, este criterio de traducción me imposibilita totalmente el desarrollo de la trama, y le quita color y fuerza a mi mundo... lo que no puede ser bueno. El sonido original de un nombre y las sensaciones que este sonido transmite son MUY importantes (imagina que Stonehenge se llamase "Picadilly"), y han sido mis principales guías al darle nombres a las personas y lugares de los Reinos. Sin embargo, deben hacerse cambios si un nombre inglés significa algo desagradable, divertido cuando queremos evitar el humor, o raro, en español o en cualquier otro idioma.

SOBRE WIZARDS OF THE COAST

RPG: Has trabajado con muchos escritores y diseñadores de juego. ¿Cuál es tu compañero de trabajo preferido?

EG: No puedo elegir a un solo escritor o diseñador de juegos, y no es sólo por no ofender a los demás: lo cierto es que todos aportan al trabajo en colaboración su propio estilo, y son mejores en diferentes cosas. He disfrutado mucho de mi larga relación laboral con Jeff Grubb, Steve Schend, y Brian Thomsen... aunque recuerdo inmediatamente a otras personas, como Rob King, con las que ha sido un placer trabajar, así que *no puedo* escoger una. Al pensar en ello me estoy acordando de periodistas con los que he trabajado en ciertos relatos y... mucha más gente.

RPG: ¿Cuál es tu puesto en WotC? ¿Cuál es tu labor en los libros dedicados a los Reinos Olvidados?

EG: Mi posición exacta en WotC es: ninguna. Siempre he sido *free lance*, y nunca he sido un empleado, aunque hasta hace poco era asesor en lo tocante a los Reinos, lo que significaba que contribuía con ideas para los nuevos productos (aparte de los que escribía yo mismo, solo o con otros autores), y que corregía los manuscritos de muchos libros de juego de los Reinos para evitar errores y futuros problemas. Rara vez vi alguna novela o cualquier otro

producto licenciado (como los videojuegos) antes de que salieran a la venta, ni siquiera todos los libros de rol, aunque se supone que debo hacerlo, según el acuerdo comercial original sobre los Reinos.

RPG: Resulta extraño que Greyhawk haya sido elegido como "mundo oficial" de esta última edición de *Dungeons & Dragons*, cuando los Reinos Olvidados son más populares. ¿Cuáles crees que son las causas de esta decisión?

EG: Como *free lance*, ya que no soy empleado de WotC, no estoy seguro de las razones exactas por las que Greyhawk ha sido elegido como ambientación oficial de la Tercera Edición de *D&D*. Sospecho que la causa es que Greyhawk siempre ha tenido dificultades para crecer como ambientación, porque Gary Gygax, al intentar dirigir TSR y diseñar su propio mundo, se convirtió inevitablemente en un obstáculo, ya que no tenía tiempo para escribir y publicar todos los productos de Greyhawk que los fans de este escenario de campaña requerían. Por lo tanto, el entorno original del juego se mantuvo bastante estático durante mucho tiempo, y ahora puede dejarse en esa inmovilidad para que las reglas básicas (y las aventuras independientes que publique WotC) no tengan que cambiarse, o queden obsoletas por los cambios producidos en el mundo de Oerth... mientras que los libros y las novelas de los Reinos han provocado enormes cambios en el "despliegue" de los Reinos.



Simbul

RPG: ¿Piensas que ha sido un error?

EG: Reconozco que ha sido una elección inteligente desde el punto de vista de los diseñadores. Mezclar las reglas de D&D con los Reinos habría supuesto fundir dos máquinas de hacer dinero de Wizards of the Coast en una sola. Y como fan de ambos mundos, me alegra poder disponer de ambos en cualquier forma. En el futuro veremos publicados nuevos mundos "oficiales" para D&D... y como jugador, me gusta que sea así, aunque signifique que se dejen de publicar libros sobre los Reinos; por supuesto, preferiría que los Reinos no muriesen jamás, y creo que acabar con un mundo de tanto éxito sería un error, pero no me sorprendería que sucediese en el futuro.

RPG: La Open Gaming License, que permite a cualquiera editar libros para el sistema D20, bajo ciertas condiciones, ha producido muchos cambios en la industria en el último año. ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos de estos cambios en tu opinión?

EG: La OGL ha permitido que el mercado se inunde de nuevos productos, y ha fortalecido a una nueva generación de jugadores, lo que sólo puede ser bueno para el sector... pero en esa oleada de novedades hay muchos libros mediocres y directamente malos, y Wizards of the Coast se ha quedado con una línea de productos muy pequeña, lo que le ha costado a la empresa parte de su porcentaje del mercado, y mucha de su antigua influencia, y también le ha costado el empleo a muchos de mis amigos. Pronto, con este exceso de productos en las tiendas, veremos probablemente la quiebra de muchas empresas pequeñas dedicadas a D20. La OGL es una calle de un solo sentido: WotC o Hasbro pueden poner nuevos límites o dificultades a la publicación de libros de sistema D20, pero ya no podrán detenerla completamente... Sólo un fuerte declive en los compradores puede hacerlo, y mientras haya personas con imaginaciones activas, siempre habrá juegos de rol, al igual que siempre habrá libros y películas de ciencia ficción y fantasía.

SOBRE SU TRABAJO

RPG: ¿Qué libros de los Reinos Olvidados firmados por Ed Greenwood podremos ver en el futuro?

EG: No estoy muy seguro de qué cosas de rol de RO haré en el futuro, aparte de mis columnas en la revista *Dragon* y en la página web de WotC, pero escribiré (o co-escribiré) una novela de los Reinos cada año, durante al menos cinco años, a no ser que me aplaste antes un dragón. En 2003 los fans de los Reinos podrán leer la novela *Elminster's Daughter*, que está situada en la "actualidad" de los Reinos, y en la que tienen su papel Elminster, Cormyr, Rhauligan, Vandergahast, el personaje al que alude el título de la novela, y muchos otros personajes y lugares habituales. La estoy escribiendo en estos momentos, y me lo estoy pasando muy bien; estoy contando la historia en sentido cronológico lineal, en vez de mezclando *flashbacks*, como en *Elminster in Hell*.

RPG: ¿Tienes otros proyectos además de los relacionados con los Reinos Olvidados?

EG: Escribo muchísimos relatos cortos (desde historias de miedo hasta historias del Rey Arturo, pasando por cuentos detectivescos) además de los situados en los Reinos, y también escribo otros libros de juego, como por ejemplo un libro de ambientación sobre una ciudad del escenario oficial de campaña de Kalamar publicado por Kenzer & Co., llamado *Genavue: The Stone of Peace*.

RPG: ¿Te pones nervioso cuando uno de tus libros está a punto de publicarse, o es algo que ya esperas con tranquilidad?

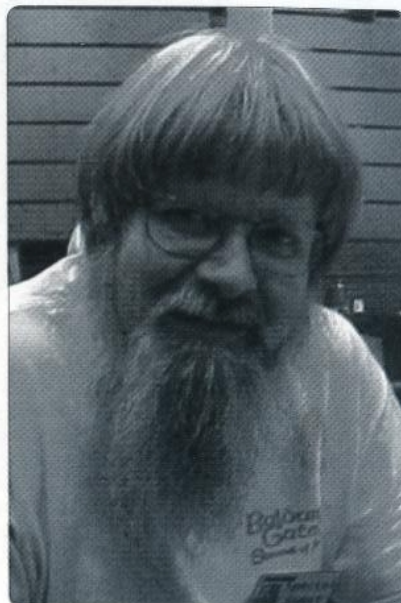
EG: Nunca me he puesto nervioso cuando se iba a publicar uno de mis libros, pero sí me decepcionan a veces por los pequeños fallos que han pasado inadvertidos para todo el mundo y llegan hasta la imprenta. A veces este proceso me deja exhausto porque trabajo en muchas cosas a la vez, y tengo que hacerlo a toda prisa... aunque supongo que es mucho mejor tener estas reacciones que no preocuparse en absoluto por cómo salgan los libros.

RPG: Eres un autor sorprendentemente prolífico: escribes libros de ambientación, artículos, aventuras, novelas... ¿Qué tipo de trabajo creativo te gusta más?

EG: Hasta la fecha he trabajado en (o escrito en solitario) 164 libros publicados, más de 500 artículos para revistas, unos cincuenta relatos cortos, muchísimos textos publicitarios, muchos artículos periodísticos, y más cosas. He realizado montones de ilustraciones y mapas, he escrito poemas, e incluso he diseñado blasones heráldicos, logotipos, y decoraciones. Mi trabajo creativo preferido, ahora mismo, es escribir novelas ambientadas en los Reinos, aunque me gustan los proyectos con requisitos más específicos, del tipo "usa estos personajes y esta ambientación, con esta extensión máxima, y tenlo para esta fecha".

RPG: ¿Qué puedes contarle a tus lectores españoles sobre tus libros dedicados a la *Band of Four*?

EG: Los libros de *Band of Four* están situados en un nuevo mundo de fantasía que he creado, llamado Darsar. Hay cuatro libros protagonizados por *The Four* (un grupo de héroes aventureros), y cuando termine *Elminster's Daughter* escribiré un quinto libro sobre un lugar encantado y en ruinas de Darsar. El grupo se une cuando un ladrón y un guerrero son capturados por una maga que hace un trato con ellos, y los tres escapan del castillo familiar de ésta hasta llegar a unas ruinas en las que se encuentran con un viejo amigo, y forman un grupo de cuatro aventureros. Todos viven en una tierra llamada Aglirta, que es un largo y arbolado valle fluvial gobernado por muchos nobles en continua lucha, mientras que el verdadero rey está oculto en un sueño encantado que dura ya más de mil años. El más malvado de estos nobles es el padre de la maga del grupo de aventureros; ésta hace un trato con el ladrón y el guerrero (en vez de matarlos) para intentar escapar de su padre. Me lo estoy pasando muy bien escribiendo estos libros: son cómicos, entretenidos, y tienen mucha acción.



BIOGRAFÍA

Ed Greenwood nació en Toronto en 1959, en un ambiente familiar académico y literario, y estuvo rodeado de libros desde su infancia. Publicó su primer relato a la edad de 7 años, y ya desde entonces mostró predilección por el género fantástico. A través de relatos cortos que contenían un trasfondo común, empezó a crear su propio mundo, los **Reinos Olvidados**, en 1967, años antes de que saliera a la venta *Dungeons & Dragons*. Sin embargo, a la salida del primer *Monster Manual* de AD&D, decidió adaptar las criaturas y el sistema de magia de su mundo a las reglas del juego, para decidirse después a jugar, lo que le llevó a escribir aún más historias sobre este mundo. En 1979 publicó su primer artículo en la revista *Dragon*, y a la salida de la 2ª edición de AD&D, los editores del juego compraron sus Reinos Olvidados para darle una nueva ambientación al juego. Desde entonces ha escrito y co-escrito decenas de libros sobre este escenario de campaña, y sentando las bases de un mundo que ha traspasado las barreras de los juegos de rol para entrar en el terreno del cómic y los videojuegos. También ha escrito libros para otras editoriales dedicadas a los juegos de rol, como Kenzer & Co., así como una gran cantidad de novelas, la mayoría de ellas ambientadas en sus Reinos Olvidados, y de artículos para revistas especializadas.

SOBRE LA SERIE DE TV Y LOS VIDEOJUEGOS

RPG: Hemos oído rumores de que se estaba preparando una serie de televisión ambientada en los Reinos Olvidados. ¿Qué sabes de ello? ¿Tienes algún papel en este proyecto?

EG: Me prometieron desde el principio que se contaría conmigo en el caso de que fuese a realizarse una serie de televisión situada en los RO. Bob Salvatore escribió un borrador para FireWorks, una productora que compró la licencia de RO para hacer series de televisión (esta misma empresa ha producido las series de TV *Andromeda* y *Relic Hunter* y la película *Rat Race*), pero tengo entendido que la duración del contrato de licencia ha concluido, y que la serie no va a hacerse (al menos con FireWorks). Así que no se ha creado nada todavía, al menos que yo sepa. Sin embargo, con la popularidad de las películas de *Harry Potter* y *El Señor de los Anillos*, hay mucho interés en los mundos de fantasía, y sólo podemos esperar dos cosas: que se haga una serie de televisión de RO, y que sea buena y popular.

RPG: Por otra parte, los videojuegos de rol han adquirido una mayor popularidad en estos últimos años, y entre ellos destacan los dedicados a los Reinos, como *Baldur's Gate* o *Neverwinter Nights*. ¿Has estado implicado profesionalmente en alguna forma con estos videojuegos?

EG: A lo largo de los años he ayudado con ciertos elementos de las tramas, he reseñado libros de complemento para videojuegos de rol (tanto libros de soluciones como novelas), pero nunca he trabajado directamente en "lo que se ve en la pantalla". Me ha agradado MUCHO que los juegos de los Reinos hayan sido buenos y populares.

RPG: ¿Qué tipo de videojuegos te gustan?

EG: La falta de tiempo, y el que yo use Macintosh, han limitado mi tiempo de juego, pero prefiero los videojuegos de rol en tiempo real con puzzles, como *Myst/Riven/Exile*, *Starship Titanic*, los juegos de *Mundodisco*, y los solitarios de cartas, además de los juegos tipo *Civilization*. No me gustan demasiado los shooters en primera persona, aunque admiro los que están bien hechos, como *Deus Ex*, *Max Payne*, y algunos juegos de combate aéreo... Hace mucho, el *Castle Wolfenstein* original me pareció incluso divertido durante un breve espacio de tiempo. No suelo disfrutar con los *arcades*, y tampoco tengo tiempo de jugar en serio a ninguna otra cosa: en un día normal paso seis horas o así escribiendo sobre los Reinos o cualquier otra cosa en el ordenador, así que no tengo tiempo para los videojuegos.

RPG: ¿Qué piensas del desarrollo de los juegos de rol por Internet?

EG: No tengo nada en contra de los juegos por email (de hecho, creo que es el mejor medio para jugar al ajedrez contra adversarios que viven lejos de ti), pero creo que los ordenadores, incluso con grandes mejoras en los gráficos, quedan muy por detrás de la pura diversión de la interpretación de personajes y de la interacción con los amigos, cara a cara, de las campañas largas de rol tradicional. En lo que a juegos de rol concierne, los ordenadores nunca alcanzarán a las partidas de mesa; los juegos de rol y los videojuegos son formas de entretenimiento diferentes, y cada una hace mejor ciertas cosas.

EL APARTADO PERSONAL

RPG: ¿Sigues las líneas de publicación de otras empresas, aparte de Wizards of the Coast?

EG: Personalmente, no he tenido ni tiempo ni oportunidad (no tengo cerca ninguna tienda) de estar al día de los productos D20 de ninguna editorial, pero intento ver y comprar todo lo que puedo en las convenciones.

RPG: Tu imagen está ineludiblemente ligada a los Reinos Olvidados, pero ¿juegas en alguna otra ambientación de *D&D*?

EG: Tanto Greyhawk, como Dragonlance y Kalamar, son mundos que me gustan y en los que he jugado, pero en estos momentos tengo poco tiempo para jugar a *D&D*, y cada vez elijo más los Reinos cuando tengo la oportunidad de jugar o ser DM.

RPG: Aparte de *D&D*, ¿qué otros juegos de rol están entre tus preferidos?

EG: He jugado a muchísimos juegos de rol, y mis preferidos son *La llamada de Cthulhu* en sus diferentes versiones, y *Amber*. Los juegos en sí no me han influido porque no me fijo demasiado en las reglas, sino que me centro en lo narrativo. Sin embargo, las historias en las que se basan estos dos juegos sí me han influido en el pasado, y siguen influyéndome.

RPG: ¿Sigues jugando a rol regularmente? ¿Juegas con tu grupo de siempre?

EG: Ahora sólo puedo jugar a rol de vez en cuando, y los miembros de mi grupo original de juego estamos perdiendo el contacto (aparte de los emails y de algunos encuentros cara a cara, que cada vez dedicamos más a ponernos al día sobre nuestras respectivas vidas mientras comemos, y menos a jugar). Es triste, pero inevitable, ya que "mis" jugadores se están asentando en distintos rincones del mundo, pero siempre seremos amigos.

RPG: ¿Qué echas de menos de los viejos tiempos de TSR?

EG: Echo de menos Lake Geneva, que era un sitio precioso, y la pequeña y desmadrada banda de miembros originales de TSR, muchos de los cuales llegaron a ser muy buenos amigos: Jeff Grubb y su mujer Kate Novak-Grubb, Steve Schend, Kim Mohan, Karen Boomgaarden, Rob King, Brian Thomsen, Pete Archer, Bruce Heard, y muchos más. Normalmente sólo veía a esta gente una vez al año, en una semana o dos de chistes, cenas, y Gen Con. Estoy seguro de que les habría acabado poniendo de los nervios si me hubiese quedado más tiempo, pero tenía un trabajo de verdad que atender, en Canadá, así que no les volví tan locos como habría sido posible.

RPG: ¿Son diferentes los RO en los que juegas de los RO que vemos publicados?

EG: Mi propia campaña de los Reinos no ha llegado a la Era de los Trastornos, y es posible que ese evento nunca llegue a ocurrir en mi campaña, no porque me guste más o menos, sino porque mis jugadores siempre han votado las nuevas reglas y los cambios de edición de las reglas, y la Era de los Trastornos, en la que se producen tantos cambios entre los dioses, es una de esas cosas en contra de las que han votado, porque no les gusta demasiado. Los deseos de mis jugadores son lo más importante, porque mi labor como DM es entretenerlos, no ser su dictador.

RPG: Cuando una afición se convierte en tu trabajo, se suele empezar a practicar otras aficiones. ¿Tienes otras aficiones, aparte del rol?

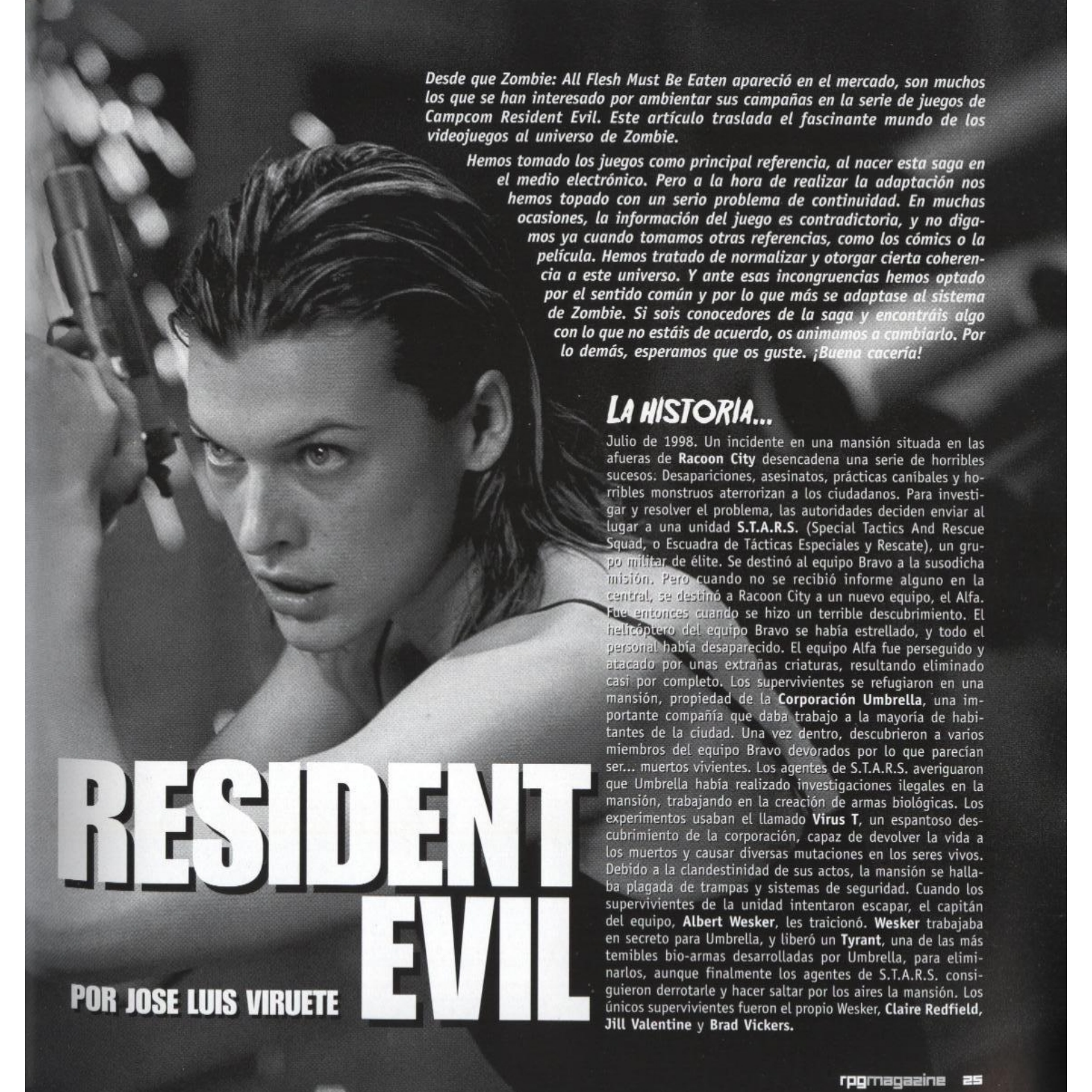
EG: Siempre he tenido muchas aficiones, como coleccionar libros de fantasía, ciencia ficción, y arte, los trenes a escala, o la *Society for Creative Anachronism*, a las que no les he podido dedicar el tiempo necesario, y eso no ha cambiado.

RPG: Has dicho en alguna ocasión que sientes verdadera pasión por los libros. Se dice que posees más de 40.000 volúmenes. ¿Qué tipo de libros prefieres?

EG: Me encantan los libros, y recientemente he ampliado mi casa para que quepan más libros en ella; contando los libros de artes y los periódicos, vivo con más de 80.000 volúmenes. Soy un romántico, y me encantan los libros heroicos, preferiblemente de fantasía, en los que el bien triunfa sobre el mal. Me encanta la obra de Tolkien, Terry Pratchett, Lord Dunsany, Roger Zelazny (otros libros además de la serie de *Amber*, como *A Night In The Lonesome October*), Kipling, Wodehouse, la serie de Anthony Villiers de Alexei Panshin, las novelas de El Santo de Leslie Charteris, y los misterios del Hermano Cadfael de Ellis Peters... y una gran cantidad de libros de fantasía, como *Tigana* y *A Song For Arbonne* de Guy Gavriel Kay, los libros de Patricia McKillip, Robin McKillip, Ursula LeGuin, los libros de Deryni de Katherine Kurtz, *The Face In The Frost* de John Bellairs, la ciencia ficción de James H. Schmitz, las historias de Paratime de H. Beam Piper, y muchas más cosas. Me gustan la buena narrativa, las descripciones coloridas, y los pasajes divertidos, probablemente en ese orden.

RPG: Para terminar, ¿cómo se siente uno siendo Ed Greenwood?

EG: Es magnífico ser Ed Greenwood, porque tengo la suerte de trabajar en cosas que me encantan (escribir novelas de fantasía y libros de rol). He hecho muchos amigos en todo el mundo gracias a ese trabajo, y tengo muchas ocasiones de disfrutar de los magníficos libros y juegos de otras personas.



*Desde que **Zombie: All Flesh Must Be Eaten** apareció en el mercado, son muchos los que se han interesado por ambientar sus campañas en la serie de juegos de Campcom **Resident Evil**. Este artículo traslada el fascinante mundo de los videojuegos al universo de **Zombie**.*

*Hemos tomado los juegos como principal referencia, al nacer esta saga en el medio electrónico. Pero a la hora de realizar la adaptación nos hemos topado con un serio problema de continuidad. En muchas ocasiones, la información del juego es contradictoria, y no digamos ya cuando tomamos otras referencias, como los cómics o la película. Hemos tratado de normalizar y otorgar cierta coherencia a este universo. Y ante esas incongruencias hemos optado por el sentido común y por lo que más se adaptase al sistema de **Zombie**. Si sois conocedores de la saga y encontráis algo con lo que no estáis de acuerdo, os animamos a cambiarlo. Por lo demás, esperamos que os guste. ¡Buena cacería!*

LA HISTORIA...

Julio de 1998. Un incidente en una mansión situada en las afueras de **Raccoon City** desencadena una serie de horribles sucesos. Desapariciones, asesinatos, prácticas caníbales y horribles monstruos aterrizan a los ciudadanos. Para investigar y resolver el problema, las autoridades deciden enviar al lugar a una unidad **S.T.A.R.S.** (Special Tactics And Rescue Squad, o Escuadra de Tácticas Especiales y Rescate), un grupo militar de élite. Se destinó al equipo Bravo a la susodicha misión. Pero cuando no se recibió informe alguno en la central, se destinó a **Raccoon City** a un nuevo equipo, el Alfa. Fue entonces cuando se hizo un terrible descubrimiento. El helicóptero del equipo Bravo se había estrellado, y todo el personal había desaparecido. El equipo Alfa fue perseguido y atacado por unas extrañas criaturas, resultando eliminado casi por completo. Los supervivientes se refugiaron en una mansión, propiedad de la **Corporación Umbrella**, una importante compañía que daba trabajo a la mayoría de habitantes de la ciudad. Una vez dentro, descubrieron a varios miembros del equipo Bravo devorados por lo que parecían ser... muertos vivos. Los agentes de **S.T.A.R.S.** averiguaron que **Umbrella** había realizado investigaciones ilegales en la mansión, trabajando en la creación de armas biológicas. Los experimentos usaban el llamado **Virus T**, un espantoso descubrimiento de la corporación, capaz de devolver la vida a los muertos y causar diversas mutaciones en los seres vivos. Debido a la clandestinidad de sus actos, la mansión se hallaba plagada de trampas y sistemas de seguridad. Cuando los supervivientes de la unidad intentaron escapar, el capitán del equipo, **Albert Wesker**, les traicionó. **Wesker** trabajaba en secreto para **Umbrella**, y liberó un **Tyrant**, una de las más terribles bio-armas desarrolladas por **Umbrella**, para eliminarlos, aunque finalmente los agentes de **S.T.A.R.S.** consiguieron derrotarle y hacer saltar por los aires la mansión. Los únicos supervivientes fueron el propio **Wesker**, **Claire Redfield**, **Jill Valentine** y **Brad Vickers**.

RESIDENT EVIL

POR JOSE LUIS VIRUETE

En Septiembre del mismo año, tuvo lugar otra epidemia de Virus T, con consecuencias aún más funestas que la anterior. El virus fue liberado en la propia Racoon City y, en cuestión de días, la ciudad entera se vio sometida al ataque de cientos de zombies. Un joven policía en su primer día de trabajo, **Leon S. Kennedy**, y **Claire Redfield**, la hermana de Chris Redfield, llegaron a Racoon City y descubrieron el accidente. El responsable de todo era **William Birkin**, un científico que liberó el Virus T y se inyectó el nuevo **Virus G**, capaz de crear el arma biológica definitiva. Birkin prefirió inyectarse el virus antes de entregarlo a los agentes de Umbrella. Leon y Claire descubrieron que la corporación consiguió, gracias a generosos sobornos al departamento de policía, instalar un enorme laboratorio subterráneo bajo la ciudad.

Mientras sucedía todo esto, Jill Valentine, que se había convertido en una espina en el costado de Umbrella a pesar de haber dejado S.T.A.R.S., luchaba para escapar del infierno que era Racoon City. Pronto descubrió que otra de las bio-armas de Umbrella, llamada **Némesis**, creada por la división europea de Umbrella, había sido programada para eliminar a los agentes de la unidad. En su huida no sólo se enfrentó con el propio Némesis, sino también con el **U.B.C.S.** (Umbrella Biohazard Counter-measure Service, o Servicio de Contramedidas Biológicas de Umbrella). Con todo, consiguió escapar de la ciudad antes de que el ejército de los EE.UU. lanzara un misil nuclear que la destruyera por completo.

En diciembre de 1998, tras los incidentes en Racoon City, Claire Redfield decidió localizar a su hermano, desaparecido durante meses mientras investigaba por su cuenta. Se infiltró en uno de los principales laboratorios de Umbrella en Europa, concretamente en el de París, esperando encontrar información sobre él. Pero antes de averiguar nada, la descubrieron y la enviaron a una prisión situada en una de las islas de la compañía, en el Atlántico Sur. Sin embargo, la prisión sufrió un ataque dirigido de **Albert Wesker** y, por accidente, Claire fue liberada. En su huida llegó hasta una mansión en la isla y conoció al propietario de Umbrella, **Alfred Ashford**. Huyendo del ataque, los dos se dirigieron a un laboratorio de Umbrella en el Antártico, donde se encontraba el resto de la familia Ashford. El laboratorio era uno de los lugares favoritos de su familia, donde se habían realizado unas terribles investigaciones hace quince años. Uno de los sujetos del experimento era su hermana, **Alexia**, criogenizada desde entonces. El otro... su propio padre, Alexander, convertido en una horrible criatura por la acción del Virus T, y aislado en el laboratorio durante el mismo periodo de tiempo.



Claire tuvo que enfrentarse al Nosferatu, el monstruo en el que se había convertido Alexander Ashford. En el combate, también Alexander fue herido de gravedad. Con sus últimas fuerzas, sacó a su hermana de su estado de criogenización...

Mientras tanto, Chris Redfield era ahora el que buscaba a su hermana. Llegó a la prisión, donde ella había dejado encerrado a Albert Wesker. Éste trabajaba en secreto para una compañía rival de Umbrella, y atacó la isla en un intento por hacerse con una muestra del virus T-Verónica para sus nuevos jefes. Enterado gracias a él del paradero de su hermana, llegó a la base en el Antártico. Por fin pudo reunirse con ella, pero tuvieron que vérselas con Alexia Ashford, ansiosa por vengar a Alfred. Ésta estaba infectada por el Virus T-Verónica y mutó rápidamente hasta un nuevo y extraño ser, de rasgos insectoides. Los hermanos consiguieron acabar con ella, y el laboratorio explotó por los aires gracias al dispositivo de autodestrucción, algo habitual en Umbrella ante este tipo de contingencias. Después de todo esto, Chris Redfield jura dedicar su vida a revelar y acabar con la Conspiración Umbrella.

ACTUALMENTE...

El gobierno no se ha hecho responsable del lanzamiento del misil que destruyó Racoon City, y que ha servido de cortina de humo, creando rumores sobre un supuesto ataque terrorista que la población norteamericana estaba más que dispuesta a creer. La situación política está en un momento de máxima tensión. La paranoia nuclear ha vuelto a extenderse por todo el país, y en Oriente Medio son muchos los que se están armando ante una posible respuesta de los americanos. Ante tal escalada armamentística, Rusia también está rearmando su arsenal. Las relaciones entre el gobierno y Umbrella se encuentran también en su peor momento aunque, paradójicamente, Umbrella ha salido ganando. La venta de armas biológicas y químicas a todos los países temerosos de sufrir un ataque se han disparado en estos momentos de convulsión política mundial, y han animado a la corporación a seguir investigando para satisfacer a sus clientes. La destrucción de sus laboratorios ha sido un contratiempo, si bien les ha proporcionado valiosísimos datos sobre el comportamiento y resultado de todos sus proyectos. Algunas de sus armas biológicas ya están en fase de producción masiva, y son muchos los gobiernos y grupos terroristas que se han interesado por ellas.

UMBRELLA CORPORATION

Umbrella es una gigantesca corporación cuyos tentáculos se extienden hasta, prácticamente, todos los ámbitos comerciales del mundo occidental. Es la compañía más importante del mundo, y no tiene rival en los campos de la asistencia sanitaria, la investigación médica, la producción farmacéutica y la informática. Se calcula que 9 de cada 10 hogares poseen productos de Umbrella, y éstos se encuentran disponibles en 89 países de todo el mundo. También controla diversos medios de comunicación (televisión, radio, internet, y prensa escrita). De una forma u otra, la influencia de Umbrella está presente en todos los temas políticos clave, afectando sus decisiones a la economía mundial.

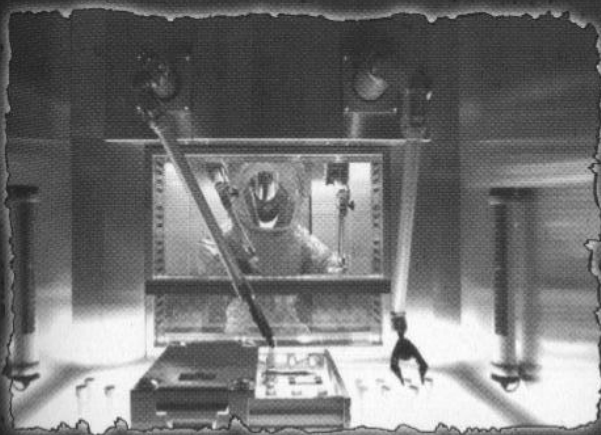
Umbrella ofrece trabajo a decenas de miles de personas en todo el mundo. Su fuerte política corporativa hace que muchos se refieran a la compañía como prácticamente una secta. En todo caso, las condiciones y facilidades que Umbrella ofrece en un principio a sus trabajadores hace que éstos sientan una fuerte adhesión hacia ella. Además, esta megacorporación dispone de una reputada fundación benéfica en todo el mundo: ha colaborado en la construcción de hospitales, ha iniciado campañas de prevención de enfermedades, y ha ayudado a paliar los efectos de diversos desastres, procurando a los ciudadanos y fuerzas de rescate todas las medicinas y suministros que han sido necesarios tras terremotos, tifones y huracanes. La imagen pública de Umbrella en todo el mundo era, hasta el incidente de Raccoon City, prácticamente inmejorable, y aunque a la mayoría no le agrada ver tanto poder en manos de un solo conglomerado empresarial, sus buenas acciones le han hecho merecedor de la confianza de la mayor parte de la población mundial.

Sin embargo, los propietarios de la compañía tienen unos intereses bastante más oscuros. A mediados de los años 60, en plena Guerra Fría y con el conflicto de Vietnam en su apogeo, Umbrella comenzó a trabajar en colaboración con el gobierno de los Estados Unidos en la investigación de armas químicas y el avance de la manipulación genética, colaboración que se prolongó durante más de 20 años, alcanzando algunos resultados sorprendentes que nunca fueron revelados al público. Tras la caída del telón de acero y el fin de la Guerra Fría, Umbrella siguió adelante en



solitario con sus investigaciones, vendiendo sus productos a otras naciones interesadas. Umbrella no sólo tiene una gran influencia en el gobierno norteamericano, con el que sigue trabajando, sino en toda la OTAN, vendiendo a un mismo tiempo armas a países tercermundistas y de Oriente Medio. La increíble inyección de capital que lleva años recibiendo por sus investigaciones en el campo de la guerra química, tanto por parte del propio gobierno norteamericano como de esas otras naciones, ha propulsado su crecimiento hasta límites insospechados. Sus principales beneficios proceden, por tanto, de la investigación genética, las armas químicas, y el desarrollo de armamento. Umbrella se introdujo muy sabiamente en el mercado informático comprando varias compañías jóvenes que después desarrollaron los productos más importantes en el campo. Hoy por hoy, controla el 90% del mercado médico e informático. El reciente aumento del presupuesto de defensa del gobierno norteamericano ha propiciado que éste se acerque de nuevo a la corporación con la intención de volver a trabajar juntos.

El modus operandi estándar en la investigaciones de Umbrella suele comprender la creación de laboratorios ocultos en las afueras de diferentes ciudades, o en ocasiones, bajo la propia ciudad. No son raras las fábricas o laboratorios de productos «convencionales» que albergan niveles de alta seguridad donde se llevan a cabo los experimentos. Tampoco es raro que algunos de los miembros menos «destacados» (vagabundos, drogadictos, dementes) de las comunidades cercanas sean secuestrados para servir de cobayas humanas en las investigaciones. En ocasiones, incluso los propios agentes de la compañía son «reclutados» para estos experimentos. Los empleados que trabajan en estas investigaciones y que expresan después deseos de abandonar la corporación sufren una gran presión por parte de la compañía. En algunas ocasiones, se les da un tratamiento expeditivo, aunque en otras se les ha ofrecido un retiro y la posibilidad de seguir colaborando con la empresa desde fuera. Uno de los principales científicos que investigaba las armas biológicas y que demostraba serios indicios de trastornos mentales consiguió escapar vivo. Su paradero y actividades actuales son desconocidos.



EL U.B.C.S.

El Umbrella Biohazard Counter-measure Service (o Servicio de Contramedidas Biológicas de Umbrella) es un cuerpo especial creado por la propia Umbrella para hacer frente a las adversidades que puedan resultar de la experimentación con el Virus-T. Se trata de una unidad de hombres y mujeres altamente entrenados que entran en acción para contener los efectos del virus, recuperar muestras del mismo, eliminar cualquier «efecto secundario» que haya podido provocar en el medio o en los ciudadanos, y «ayudar» a los afectados. El U.B.C.S. también se encarga en ocasiones de la evacuación de ciudades y pueblos, y de la asistencia a los heridos, cuando el tiempo de reacción es crítico y no se puede esperar a la llegada de otros efectivos o, en muchos casos, cuando la propia corporación quiere mantenerlo todo bajo control. Otra de sus funciones «no reconocida» es la de espionaje y contraespionaje, así como los asaltos tácticos a ciertas instalaciones de empresas rivales.

Un grupo de U.B.C.S. es una de las opciones que el Zombie Master tiene a su disposición a la hora de crear su campaña de RE. Los PJs de este servicio estarían al servicio de Umbrella, embarcándose en diversas misiones; muchas de ellas de dudosa legalidad y moralidad. Los enfrentamientos con los supuestos «buenos» de la historia, el equipo S.T.A.R.S., pueden dar lugar a emocionantes situaciones. Sería interesante que alguno de los jugadores comience a indagar más de lo necesario. Los agentes de la U.B.C.S. suelen tener las habilidades indicadas en el PNJ que se ofrece a continuación, y los hay con diversas especialidades (que pueden usar el ZM o los jugadores) para hacer frente al mayor número posible de contingencias. Para los PJs y PNJs que formen parte de la rama de investigación de Umbrella, usa la ficha del Científico del libro básico de *Zombie* (pág. 71).

AGENTE DEL U.B.C.S.

Fuerza: 2 Constitución: 2 Destreza: 3 Inteligencia: 3

Percepción: 2 Voluntad: 2

PV: 26 Velocidad: 23 Esencia: 14

Ventajas: Contactos (Umbrella), Conocimiento de la situación

Habilidades: Arma de fuego (Fusil de Asalto) 2, Arma de Fuego (Pistola) 2, Ciencias (Biología) 2, Conducir 2, Demolición 2, Informática 2, Pelear 1, Primeros auxilios 2, Sigilo 2, Vigilancia Electrónica 1

Equipo: Herramientas para recoger muestras, traje anticontaminación, pistola, fusil de asalto, linterna, maletín de primeros auxilios (opcional).



No es éste el único contingente que tiene Umbrella. La compañía mantiene una serie de unidades paramilitares que constituyen su propio ejército privado. Las principales actividades de este ejército son la lucha contra el terrorismo corporativo y los secuestros de empleados de la empresa. En ocasiones emplean algunas de las islas propiedad de la corporación como campo de entrenamiento (utiliza los arquetipos de Agente de policía o Soldado que aparecen en las págs. 68 y 79 de *Zombie*).

También tienen contratados a generales retirados (por diversas razones) y experimentados mercenarios, con el fin de entrenar a sus soldados, dirigir o supervisar las diferentes operaciones, etc... Por último, Umbrella mantiene un cierto número de equipos de fuerzas especiales, altamente entrenados para realizar las misiones más peligrosas de la corporación, como recuperar y transportar armas biológicas y virus letales. Van fuertemente armados y preparados para el combate.

EL VIRUS T

El Virus T es el fruto de años de investigación de Umbrella en el campo de la guerra bacteriológica. Para su desarrollo, los científicos de la corporación tomaron como base el llamado Virus Madre, desarrollado a finales de los años 60, y lo mutaron lo suficiente como para considerarlo un virus totalmente diferente. Hasta hace poco, sus efectos pertenecían sólo al mundo de las películas de terror. Hoy son una tangible realidad.

El Virus T actúa potenciando la carga eléctrica residual que permanece en un cadáver. Al morir, el cuerpo sigue conservando durante un tiempo un pulso eléctrico que estimula la reproducción celular. Esta carga permanece activa durante unos meses, y es la causante de que las uñas o el pelo sigan creciendo después de la muerte. El Virus T aumenta y alimenta esta carga, reanimando el cuerpo sin devolverle la vida. La carga otorga al cadáver unas funciones motrices muy básicas. El cerebro recupera una capacidad muy limitada. Por lo tanto, el cadáver se rige por su instinto más primario, el de alimentarse. Se ha convertido en lo que normalmente se conoce como «zombie».

El virus es muy volátil, y para contraerlo debido a una exposición al gas, éste debe ser liberado en grandes cantidades y en un entorno muy cerrado. Una vez contagia un cuerpo, muta rápidamente y se adapta para su transmisión mediante los fluidos corporales, método mucho más eficaz y que provoca que, en una situación no controlada, los zombies sean capaces de propagar la enfermedad a un gran ritmo. Aunque el virus no tiene el efecto anteriormente descrito hasta que el cuerpo anfitrión no fallece, una vez llega al flujo sanguíneo del nuevo anfitrión, el propio virus muta y ataca al organismo, corrompiendo su estructura celular y provocando el fallecimiento y posterior «resurrección» del huésped en un día o dos.

En un principio, la investigación que creó este terrible virus estaba encaminada a la medicina, con el objetivo de curar enfermedades y aumentar la esperanza de vida del paciente. Sin embargo, tras descubrir su verdadero efecto, pasó a manos de sus divisiones de investigación química y armamento biológico.

El virus fue desarrollado basándose en el patrón genético de los seres humanos. Su facilidad para la mutación y para crear nuevas cepas quedó patente cuando otras especies fueron expuestas a sus efectos. Mientras que la mayoría de mamíferos reaccionan de una manera similar a los humanos, en seres como insectos o reptiles causa todo tipo de extrañas mutaciones. La mayor parte de las veces hace crecer al animal hasta un tamaño desproporcionado, aunque limitando su esperanza de vida. En otras, el resultado de la infección y las posteriores mutaciones es tan radical que sólo puede ser considerado como una especie distinta. Algunas de estas especies serían los Cazadores o los Lickers. Umbrella sólo ha comenzado a experimentar con las inmensas posibilidades del virus, y aunque todavía no ha podido determinar exactamente sus efectos en otros seres vivos, por lo poco visto hasta ahora los horrores que pueden llegar a crear son indescriptibles.

Para el contagio del virus, utiliza la Propagación del amor de la página 168 del manual básico de *Zombie* (Chequeo Complicado de Constitución con modificadores según la gravedad de la herida).



EL VIRUS T VERONICA

Se descubrió mezclando el Virus Madre con los genes de una hormiga reina. Si no se realiza un proceso de criogenización, esta variedad convierte a su víctima en el ser que Alexia Ashford, su creadora, llamó Nosferatu. El sujeto del experimento fue su propio padre. El infectado sufre un rápido deterioro físico y mental, convirtiéndose en una bestia incontrolable. La criatura tiene la capacidad de emitir veneno por sus tentáculos. También puede dar lugar a otras mutaciones: en el caso del Nosferatu, desarrolló unos brazos, totalmente funcionales, en su espalda.

A pesar de todo, los nocivos efectos del virus pueden ser controlados mediante la criogenización; de este modo, sirve al fin para el que fue originalmente diseñado: aumentar la inteligencia y los sentidos. Alexia Ashford se inyectó una muestra de virus y fue puesta en animación suspendida reduciendo al mínimo sus constantes vitales, aunque, obviamente, seguía viva a la espera de ser despertada. Permaneció en ese estado durante quince años, lo que hizo posible que las defensas del cuerpo tuvieran tiempo para adaptarse al virus. De este modo, volvió a mutar para no ser eliminado, actuando de una manera no perjudicial para el organismo. Alexia conservó su inteligencia, y su fuerza y potencial cerebral aumentaron de manera espectacular, adquiriendo en el proceso ciertas capacidades mentales, como la piroquinesia o la telepatía. La idea de Ashford era dominar el mundo por medio de su progenie, con la que mantendría contacto telepático. A todas luces, Alexia sería la reina del hormiguero. La única muestra conocida de Virus T-Verónica era la que se inyectó Alexia Ashford, y quedó destruida en la explosión del laboratorio.

EL VIRUS G

Intrigado por los efectos mutágenos del Virus T, William Birkin comenzó a investigar para llevar sus capacidades sobrenaturales aún más lejos. Para ello tomó como referencia el genoma del Tyrant, y desarrolló un virus que, en teoría, sería capaz de mutar a una criatura hasta convertirla en una réplica de ese organismo. Un equipo de S.T.A.R.S. averiguó su paradero, y asaltó su laboratorio para llevarse las muestras. Birkin se negó a entregarlas, y fue abatido a disparos. Aún vivo, consiguió esconderse de los agentes e inyectarse una de las muestras. Éste le dio nueva vida y el desgraciado científico comenzó a mostrar los demás efectos del virus casi inmediatamente para, a continuación, acabar con casi todo el grupo de S.T.A.R.S.

El Virus G consigue crear todo tipo de mutaciones; sus efectos son imprevisibles, y aún está siendo investigado por Umbrella. La inestabilidad de las criaturas afectadas por este virus, que siguen mutando tiempo después de haber sido infectadas, lo hace extremadamente peligroso. Sin embargo, su propagación es algo más complicada que la del Virus T, ya que (si no es inyectado) necesita de la asimilación por parte del nuevo huésped de un tejido infectado. Esta asimilación sólo suele ser completa en el caso de los huéspedes que pertenecen a la misma línea sanguínea que el portador original, y que comienzan a reproducir esas características monstruosas una vez infectados. En caso contrario, el cuerpo puede



S.T.A.R.S.

Raccoon Police Department
"Special Tactics And Rescue Service"

rechazar el tejido y expulsarlo. El tejido expulsado habrá adquirido información genética de su fallida víctima, y crecerá hasta convertirse en un clon perversamente deformado de ésta. Este ser es conocido habitualmente con el nombre de Bebé G.

El bebe G tiene varias etapas evolutivas, tardando unas tres horas en pasar de unas a otras. Esto es provocado por el ADN humano, que tiene un elemento normalizador y ralentiza el proceso "estabilizándolo" temporalmente en estas etapas. No obstante, si se reducen sus puntos de vida a 0, el shock al sistema provoca que el virus tenga vía libre para seguir haciendo su trabajo, reanimando el cuerpo y acelerando el cambio a la siguiente etapa en tan sólo una hora. Umbrella está investigando la manera de poder estabilizar definitivamente al mutante en sus diferentes etapas, obteniendo así nuevas armas biológicas.

TABLA DE MUTACIONES (OPCIONAL)

Si lo deseas, puedes determinar al azar el efecto de los virus de Umbrella en la víctima. Por lo general, se desarrollarán dos nuevas mutaciones a lo largo de un número de horas igual a la Constitución del personaje (3 por defecto), aunque puedes tirar, si lo consideras conveniente, para añadir un efecto dramático al juego. Reduce la Esencia en 1D10 puntos por cada mutación. Cuando la Esencia llega a la mitad, los Atributos mentales (Percepción, Inteligencia y Voluntad) del sujeto se reducen también en un 50%, debido a los daños producidos por el virus en el organismo del sujeto, tanto físicos como mentales. Si la Esencia llega a 0, el personaje pierde la razón y ataca a todo lo que se mueva.

- 1: Aumento de tamaño - La Fuerza sube a Fuerte como un toro (*Zombie*, Pág.151) o Fuerza monstruosa, en caso de tener una Fuerza superior a 4.
- 2: Aparición de Garras (*Zombie*, Pág. 151).
- 3: Aparición de Dientes (*Zombie*, Pág. 152).
- 4: Desarrollo de Sentir Vida (*Zombie*, Pág. 153).
- 5: Desarrollo de capacidad de Salivazo (*Zombie*, Pág. 158).
- 6: Aparición de Cuernos, pinchos y colmillos (*Enter the Zombie*, pag 52).
- 7: Desarrollo de Látigo de tripas (*Enter the Zombie*, pag 55).
- 8: Desarrollo de capacidad de uso de Veneno. Potencia 2 (*Zombie*, Pág. 106.) Se transmite con las uñas o con los colmillos.
- 9: Desarrollo de Extremidad adicional.
- 10: Pérdida adicional de Esencia (1D10).

S.T.A.R.S.

La unidad S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Services, o Servicio de Rescate Y Tácticas Especiales) es creada en Nueva York en 1968, como fuerza de asalto especializada en la lucha contra sectas y grupos terroristas. Bajo la dirección de ex miembros de la C.I.A., S.T.A.R.S. se plantea como unidad militar en lugar de unidad policial, como los S.W.A.T. La unidad demostró su eficacia en varios casos sucedidos a principios de la década de los 70, y en 1975 se crea la de Raccoon City. Pronto se destinan unidades a otras zonas problemáticas.

Se sospecha que la creación de S.T.A.R.S. se debió en parte a las presiones de grandes empresas neoyorquinas que, después de diversos actos terroristas realizados con armas robadas previamente en una empresa armamentística local, estaban alarmadas ante la posibilidad de nuevos atentados. Las grandes empresas pagan un impuesto especial para financiar el cuerpo, pero nunca se ha tenido noticia de posibles manipulaciones o favoritismos por parte de éste. Las relaciones entre las unidades S.T.A.R.S. y los departamentos de policía de cada ciudad son, cuando menos, tirantes, aunque en ocasiones han trabajado juntos por un bien común.

Una unidad de S.T.A.R.S. suele estar compuesta por diversos agentes muy especializados (pilotos, médicos, expertos en informática, etc), siendo el agente de mayor graduación el que dirige las operaciones. Muchos de los agentes de S.T.A.R.S. tenían otras profesiones antes de entrar a formar parte del grupo. Esto da a la unidad una gran variedad de especialidades cubiertas, con la intención de tener previsto el mayor número de posibles eventualidades. En todo caso, el entrenamiento básico de la unidad es el mismo para todos, lo que vamos a representar mediante una ventaja.

Entrenamiento básico de S.T.A.R.S. (Ventaja de 3 puntos)

Arma de Fuego (Subfusil) 1
Ciencias (Forense) 1
Documentación/Investigación 1
Pelear 1
Humanidades (Derecho) 2
Sigilo 1

S.T.A.R.S. ha estado involucrado en los últimos incidentes relacionados con los virus de Umbrella. En un principio, la compañía no consideraba a estos equipos una amenaza, pero debido a la supervivencia de Chris Redfield y otros agentes de la unidad, ha pasado a estar en su punto de mira. Umbrella ignora la cantidad de información que posee S.T.A.R.S., aunque se rumorea que podría tener varios topes para sabotear algunas misiones, o eliminar información y pruebas incriminatorias.

Si necesitas crear rápidamente un agente, utiliza los arquetipos de Agente de policía o Soldado del libro básico de *Zombie*. Por supuesto, los médicos y científicos tendrán que cambiar las habilidades. Utiliza también el equipo estándar del Agente de policía más un rifle de asalto. Los equipos tienen acceso a armas pesadas, tales como lanzallamas o lanzacohetes, pero deben ser solicitadas.

EQUIPO

AEROSOL DE PRIMEROS AUXILIOS

Uno de los productos más populares de Umbrella. Este aerosol utiliza los propios impulsos eléctricos del cuerpo para aumentar la reconstrucción de las células y el tejido dañado. Detiene rápidamente las hemorragias y acelera el proceso de cicatrización. Fue uno de los primeros resultados de la investigación que llevó a la creación del Virus T. El aerosol permite doblar el número de puntos de vida recuperados por una tirada de primeros auxilios (recuerda que se puede hacer una tirada por herida, ver *Zombie*, pág. 113). También añade un +2 a la tirada.

El aerosol es utilizado principalmente por las fuerzas de seguridad, ejércitos y ciertos equipos médicos.

Precio: 250\$ **Disp:** I

ANTIDOTO DEL VIRUS T

Esta antitoxina está diseñada para contrarrestar los efectos del Virus T, si se inyecta hasta 30 minutos después de la infección. Lógicamente, si el Virus T es ultrasecreto, también lo es el antídoto, y sólo los agentes del U.B.C.S. y el personal de mayor importancia de Umbrella tienen acceso a la antitoxina.

HIERBAS

Estas hierbas provienen de las montañas de Arklay, cercanas a Racoon City. Sus propiedades eran conocidas por los indios nativos de la zona, y la corporación está comenzando a estudiarlas para determinar sus propiedades curativas de cara a su división farmacéutica. La verde tonifica el cuerpo, la azul neutraliza las toxinas naturales, y aunque la variedad roja no tiene ningún efecto por sí sola, potencia a las otras hierbas, duplicando o triplicando su efectividad (según la cantidad utilizada). Tampoco está a la venta y sólo los indios nativos de esta zona conocen su composición exacta, aunque las investigaciones de Umbrella destinadas a la sintetización de los principios activos de estas hierbas están a punto de dar su fruto.

A efectos de juego, utilizar la hierba verde da un +1 a la tirada de primeros auxilios y un +1 a los puntos de vida recuperados (si se supera la tirada). Se aplica en forma de cataplasma.

La azul otorga un +2 a un nuevo Chequeo de Constitución contra la toxina en cuestión.

La hierba roja duplica o triplica estas bonificaciones.

V JOLT

Otro producto de la división de botánica de Umbrella. El V-Jolt es un potente herbicida utilizado en todo el mundo. Resulta especialmente letal para las Plantas 42, una de las mutaciones provocadas por el Virus T. El daño a este tipo de plantas es de 1D8 puntos por Turno de exposición.

Precio: 100\$ **Disp:** C

LANZAGRANADAS HK P

El Lanzagranadas HK-P (llamado incorrectamente en el juego Bazooka) utilizado por S.T.A.R.S. es de gran capacidad y muy fiable. Puede ser cargado con diferentes tipos de munición. Existen proyectiles explosivos, incendiarios y ácidos, para ser utilizados según resulte más conveniente. Es necesario emplear un turno completo para recargar el arma con el juego de cuatro proyectiles que utiliza.

Alcance	Cap	VC	Precio	Disp
30/50/100/200/350	4	1	1500\$	R

Además de los tipos de granada normales (ver *Zombie*, Pág. 137), presentamos otros dos nuevos.

LAS GRANADAS INCENDIARIAS tienen una función anti-personal y surten efecto durante 15 turnos, a no ser que se apague el fuego.

Daño: 1D6 (Explosión) / 1D6 + 1 (en quemaduras por turno)

Radio de efecto: Punto Cero 1, Efecto General 3, Alcance Máximo 5.

LAS GRANADAS ÁCIDAS se utilizan principalmente contra vehículos. Si el vehículo o persona dispone de blindaje, el ácido actúa directamente contra éste, restándose de su valor, que queda reducido en el área expuesta. En caso contrario, resta el daño de los Puntos de Vida. Si el ácido no se limpia, continúa teniendo efecto hasta corroer el área afectada.

Daño: 1D6 (Explosión) / 1D6 + 1

Radio de efecto: Punto Cero 1, Efecto General 3, Alcance Máximo 5.

LANZACOHETES M CUARENTA Y CUATRO

S.T.A.R.S. tiene a su disposición, aunque rara vez lo utiliza, un modelo de lanzacohetes ligero diseñado para ser utilizado contra búnkers o pequeños vehículos. Cada helicóptero de S.T.A.R.S. lleva uno, como medida de emergencia. El jefe del equipo sólo dará orden de utilizarlo en casos muy extremos. Es necesario emplear un turno completo para recargar el arma.

Alcance	Cap	VC	Precio	Disp
70/125/155/250/340	4	20	8000 \$	R
Punto Cero		Efecto General	Alcance Máximo	
Daño	1D10 x 18	1D10 x 16	1D10 x 14	
Radio de efecto	6	12	16	

(Las reglas referentes a las armas explosivas aparecen en la pág. 136 del manual de *Zombie*).

NUEVOS ASPECTOS

MANIPULACIÓN GENÉTICA Poder: +12

El zombie o criatura ha sido sometido a manipulación genética por parte de los científicos de Umbrella, puede que inyectándole algún virus, y otorgándole Fuerza 10; También hace a la criatura más difícil de destruir, otorgándole a una armadura natural que reduce a la mitad el daño recibido.

VIRUS G Poder: -2

El Virus G es demasiado complejo para propagarse por medios convencionales. En su lugar, el organismo infectado desarrolla unos tentáculos especializados capaces de contagiarse a otras criaturas con un tejido infectado con el Virus T. Es necesario que el portador penetre con una parte de su cuerpo en el del receptor. Eso suele hacerse a través de la boca, aunque hay otras maneras. Si el receptor pertenece a la misma línea sanguínea que el portador (padres, hijos, hermanos, etc), el propio receptor comienza a mutar de la misma manera que él. Si no tienen relación, es posible que el anfitrión consiga expulsar el tejido (Chequeo Sencillo de Constitución) de una forma violenta. El trozo de carne infectado comenzará a crecer hasta convertirse en otro monstruo, el Bebe G, y el receptor estará a salvo de la infección. En caso contrario, el personaje pasará por los diversos estadios del «Mutante del Virus G». La víctima tarda en pasar por cada etapa un número de horas igual a su Constitución original, aunque esto puede verse acelerado si sus puntos de vida son reducidos a cero, en cuyo caso la evolución tiene lugar en sólo una hora.

Si lo deseas, durante las primeras etapas, puedes optar por darle un toque imprevisible y tirar en la tabla que proporcionamos en la descripción del Virus G. Dos tiradas en un número de horas igual a su Constitución original serán consideradas una etapa. A pesar de todo, el resultado final de la "evolución" siempre será la 5ª etapa del Mutante del Virus G.

VENENO Poder: Variable

El zombie o criatura es capaz de inyectar veneno en sus víctimas por diversos métodos: mordisco, garras, etc. Otros monstruos son capaces de escupirlos. Para simular esto, en algunas de las criaturas hemos combinado los Aspectos de Veneno y Salivazo en el mismo monstruo. El alcance es siempre de 3 metros. El Poder del veneno es igual a la potencia de éste. Consulta el manual de *Zombie* (Pág. 107) para obtener más información.

EXTREMIDADES ADICIONALES Poder: +8 por brazo.

El monstruo desarrolla uno o varios brazos adicionales, que puede utilizar con la misma Destreza que los normales, y que tienen la misma Fuerza. Cada pareja de brazos aumenta en uno los ataques que se pueden realizar por turno sin penalizaciones. Los brazos se manifiestan primero como unos bultos en la espalda o el tronco que van creciendo de una manera bastante dolorosa hasta estar totalmente formados. Como es habitual en los virus de Umbrella, el proceso es extremadamente rápido, y lleva menos de una hora. El cerebro también cambia y se adapta rápidamente a su uso.

MONSTRUOS

A continuación os ofrecemos una guía de los monstruos de *Resident Evil*. Debido a la falta de espacio, no hemos podido incluir todos los que aparecen en los diferentes juegos, y por esta misma razón también nos hemos dejado en el tintero algunas de las variantes de las diferentes criaturas. Hemos optado por ofrecer esta guía usando el formato utilizado en el juego de rol, lo que nos ahorra espacio en explicaciones y nos da la medida de su poder.

La mayoría de los Aspectos están incluidos en el libro básico de *Zombie*, aunque hemos incluido alguno aparecido en *Enter the Zombie*.

AGARRADOR

Fue: 7 Con: 2 Des: 1 Int: -2 Per: 2 Vol: 2

PM: 66 Esen: 12 Vel: 3

Habilidades: Pelear 2

Ataques: Garras 1D8 (4) x Fuerza antiblindaje, cortante

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Lento pero seguro +0

Fuerza: Fuerza monstruosa +10, Garras +8, Zarpa de acero +1

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Ocasional +2, Toda la carne... +0

Inteligencia: Tonto de remate +0

Prop. del amor: n/a

Poder: +24

El Agarrador es una variante más pequeña y versátil del Tyrant. Tiene el aspecto de un ser humano horriblemente deforme, con un brazo desproporcionadamente grande, que utiliza en combate. Este brazo puede estirarse hasta 3 metros y atacar usando los Aspectos de Garras o Zarpa de acero. Para Umbrella, el Agarrador aún está en fase experimental.

ALBINOIDE

Fue: 2 Con: 3 Des: 2 Int: 1 Per: 2 Vol: 2

PM: 24 Esen: 11 Vel: 6

Habilidades: Preparar 2

Ataques: Mordisco 1D4 x 2 (4) cortante, Carga eléctrica 1D6

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Como los vivos +3, Preparar +2

Fuerza: La de un muerto cualquiera 0

Sentidos: Como un halcón +2, Infravisión x2 (4)

Sustento: Ocasional + 2, Toda la carne... 0

Inteligencia: Astucia animal +4

Prop. del amor: n/a

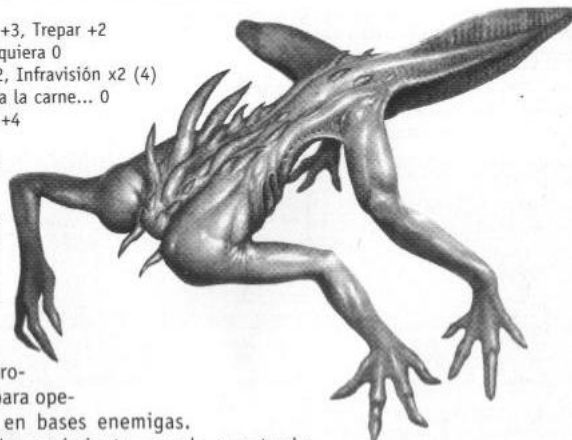
Especial: Descarga eléctrica +2

Poder: +17

Esta criatura es el fruto de inyectar el Virus T en unas salamandras manipuladas genéticamente para ser más resistentes.

Es una criatura veloz y versátil, especialmente apropiada para incursiones o para operaciones de infiltración en bases enemigas.

Tienen varios estadios de crecimiento, por lo que tarda muy poco (10 horas) en alcanzar su forma definitiva. Los Albinoides pueden lanzar descargas eléctricas de su «boca», con un alcance igual de 3 metros. El daño es 1D6. La descarga puede estropear ciertos aparatos electrónicos. En el agua, se dobla el daño producido por su descarga eléctrica.



ARAÑA GIGANTE

Fue: 4 Con: 2 Des: 3 Int: 0 Per: 3 Vol: 1

PM: 30 Esen: 12 Vel: 27

Habilidades: Tregar 2

Ataques: Patas 1D4 (2) x Fuerza

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Muerto pero rápido +10, Tregar +2, Tregar muros +5

Fuerza: Como un toro +5

Sentidos: Como un halcón +2

Sustento: Ocasional +2, Dulces tripas -3

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: n/a

Especial: Salivazo +4, Veneno (Potencia 3, Alcance 3 metros) +3,

Nido (Crías de Araña) +4

Poder: +36

Otra de las mutaciones genéticas de Umbrella. Tras ser expuestos al Virus T, estos bichos mutan hasta alcanzar el tamaño de un caballo. Pueden escupir veneno hasta tres metros (ya que utilizan el Salivazo para arrojarlo). Cuando mueren, su abdomen explota y liberan cuatro arañas pequeñas. Éstas pueden ser exterminadas con un simple pisotón, aunque tienen +4 a la iniciativa por su rapidez. Utiliza la ficha de los Zánganos de *Vinieron del más allá* (Zombie, Pág. 185).

CAZADORES

Fue: 4 Con: 3 Des: 3

Int: 1 Per: 3 Vol: 2

PM: 38 Esen: 16

Vel: 27

Habilidades: Pelea 2, Tregar 2

Ataques: Garras 1D6 x Fuerza, antiblindaje, cortante +8

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Muerto pero rápido +10

Fuerza: Fuerte como un toro +5, Garras +8

Sentidos: Como un halcón +2, Seguir rastros +3

Sustento: Ocasional +2

Inteligencia: Astucia animal +4

Prop. del amor: n/a

Poder: +43

El Cazador es una terrible criatura reptílea creada mediante la manipulación genética de los científicos de Umbrella. Los Cazadores están diseñados para la labor que su nombre indica: cazar. Son liberados para eliminar a humanos o animales infectados por el Virus T, y por lo tanto suelen ser utilizados en casos de peligro biológico. Son rápidos, y acostumbran a cazar en pequeños grupos de dos o tres. Se está comenzando a experimentar con otros tipos de Cazadores, y ya existen prototipos con veneno en sus garras (Cazador A, multicolor) y de mayor tamaño y fuerza (Cazador B, negro).



CANCERBERO

Usa las características de los Perros zombies (Zombie, Pág. 169), aunque no contagian el Virus T a los seres humanos.



CHUPACEREBROS

Fue: 4 Con: 2 Des: 1 Int: -2 Per: 1 Vol: 2

PM: 34 Esen: 9 Vel: 5

Habilidades: Pelear 2, Tregar 2

Ataques: Mordisco 1D4 x 2, cortante

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Lento pero seguro +0, Saltar +3

Fuerza: Fuerte como un toro +5

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Ocasional +2, Cereebros +3

Inteligencia: Tonto de remate +0

Prop. del amor: n/a

Especial: Salivazo +4

Poder: +20

El Chupacerebros es un primo lejano de algún tipo de insecto, tras pasar por las manos de los científicos de la compañía y el Virus T, claro. Ataca saltando hacia la víctima para agarrarse a ella e intentar sorber su cerebro. Utiliza Chequeos Resistidos para ver si consigue hacer presa. Existe una variante que escupe veneno. Este monstruo es de reciente creación y su número es aún escaso. Umbrella no tiene clara su utilidad y es posible que deje de experimentar con ellos.

CUERVO

Fue: 1 Con: 1 Des: 3 Int: 0 Per: 1 Vol: 1

PM: 5 Esen: 7 Vel: 15

Ataques: Pico 2 puntos, penetrante, Garras 3 puntos, cortante

Punto Débil: Todos

Movimiento: Vuelo +5

Fuerza: Flacucho -3

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Diario, Ojos -3

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: n/a

Poder: +2

Se trata de un cuervo normal que vive durante un tiempo rodeado de zombies, y llega a confundir a los muertos con los vivos. Al no apreciar la diferencia, ataca a los vivos con la intención de comer sus ojos, igual que, por naturaleza, se los saca a los muertos. Atacan en bandadas de entre 7 y 15 ejemplares. Disparar a un cuervo tiene una penalización de -5 debido a su reducido tamaño.



GUSANO GIGANTE

Fue: 7 Con: 3 Des: 3 Int: 1 Per: 3 Vol: 2

PM: 50 Esen: 19 Vel: 27

Habilidades: Engullir

Ataques: Mordisco 1D4 x Fuerza, cortante

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Muerto pero rápido +3, Cavar +3

Fuerza: Monstruosa +10

Sentidos: Como un halcón +2, Rastrear +3

Sustento: Semanal +2, Toda la carne... +2

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: n/a

Especial: Salivazo 1D4 (2) +2; Veneno, Potencia 5, daño: 1D10 (5) +5

Nota: en este caso, el Salivazo no lleva el veneno; son Aspectos separados.

Poder: +34

El Gusano Gigante fue creado a partir de una mezcla de las primeras versiones (rechazadas por la compañía) del Virus T. Esta gran lombriz es capaz de inyectar una dosis letal de veneno y de escupir una sustancia pegajosa a los ojos de sus víctimas, cegándolas temporalmente. Su método de ataque favorito es esconderse bajo tierra para aparecer de repente y engullir a su presa (el monstruo tarda 3 turnos en realizar el ataque). El personaje podrá hacer un Chequeo Sencillo de percepción para percatarse del lugar por el cual aparecerá el gusano. Si lo supera, podrá apartarse a tiempo. En caso contrario, cuando el monstruo emerja será atrapado por sus fauces. Tendrá que hacer un Chequeo Resistido de Constitución. Si pierde, comenzará a ser engullido por el gusano, que necesitará tres turnos para tragarlo por completo. Si no se ayuda a la víctima, los potentes jugos del gusano darán buena cuenta de ella en un par de horas.

LICKER

Fue: 7 Con: 3 Des: 6 Int: 0 Per: 4 Vol: 3

PM: 50 Esen: 23 Vel: 6

Habilidades: Pelear 3, Tregar 2

Ataques: Garras 1D8 x Fuerza, antiblindaje, cortante, Lengua (1D4 + Fue -1) +2

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Muerto pero rápido +10, Tregar +2

Fuerza: Fuerza monstruosa +10, Garras +8

Sentidos: Como los vivos +1

Sustento: Ocasional +2, Toda la carne... +0

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: n/a

Especial: Regeneración +2

Poder: +42

El Licker es otro de los monstruos creados por Umbrella. La base del proyecto es el ADN humano, que es modificado para crear a estos seres. También hay quien dice que, con el tiempo, los zombies humanos evolucionan hasta convertirse en Lickers. En todo caso, cuentan con unas fuertes garras y una desmesurada lengua, con la que pueden atacar. Suelen trepar por los muros y desequilibrar a la víctima con su larga lengua, para después acabar con ella con sus garras. El Aspecto de la lengua es similar a la del Látigo de tripas (*Enter the Zombie*, Pág. 55).



MUTANTE DEL VIRUS G, FASE I (BEBE G)

Fue: 2 Con: 5 Des: 1 Int: 1 Per: 3 Vol: 1

PM: 38 Esen: 10 Vel: 3

Habilidades: Pelear +2

Ataques: Normales

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Lento pero seguro 0

Fuerza: La de un muerto cualquiera 0

Sentidos: Como un halcón +2

Sustento: ¿Quién necesita comer? +8

Inteligencia: Uso de herramientas +1

Prop. del amor: Virus G -2

Poder: +11

Este monstruo representa el primer estadio de un ser infectado por el Virus T, bien por inyección, bien por contraerlo tras la invasión de un tejido infectado. El cuerpo se hincha y se deforma, y normalmente, uno de los brazos se desarrolla especialmente, y es utilizado para propagar el virus (ver Virus G), introduciendo larvas en el cuerpo de sus víctimas. Para ello, primero debe hacer una presa sobre la víctima (Chequeo resistido de Fuerza) y después penetrar con el brazo en su cuerpo para liberar el tejido (Chequeo Sencillo de Fuerza). Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su segundo estadio en una hora.



MUTANTE DEL VIRUS G, FASE 2

Fue: 4 Con: 4 Des: 1 Int: 0 Per: 7 Vol: 2

PM: 57 Esen: 17 Vel: 3

Habilidades: Pelear +4, Difícil de matar +5

Ataques: Garras 1D6 x Fuerza cortante, antiblindaje

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Lento pero seguro 0

Fuerza: Fuerte como un toro +5, Resistente al daño +5, Ignífugo +1, Garras +8

Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida +10

Sustento: ¿Quién necesita comer? +8

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: Virus G -2

Especial: Extremidades adicionales (1) +8

Poder: +54

En esta segunda fase, el cuerpo pasa por un horrible y doloroso proceso. Los dedos se convierten en enormes y afiladas garras, y comienza a desarrollarse un tercer brazo. En algunas ocasiones, comienza a emerger una nueva y horrorosa cabeza, mientras los antiguos rasgos faciales del ser infectado desaparecen y el cuerpo se contrae de forma grotesca. Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su tercer estadio en una hora.



MUTANTE DEL VIRUS G, FASE 3

Fue: 7 Con: 5 Des: 1 Int: 0 Per: 7 Vol: 2

PM: 73 Esen: 23 Vel: 2

Habilidades: Pelear 5, Dificil de matar +5

Ataques: Garras 1D6 x Fuerza, antiblindaje, cortante

Punto Débil: Todos 0, Electricidad +3

Movimiento: Lento pero seguro 0, Embestida +3, Saltar +3

Fuerza: Fuerza monstruosa +10, Resistente al daño +5, Garras +8

Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida +10

Sustento: ¿Quién necesita comer? +10

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: Virus G -2

Especial: Extremidades adicionales (2) +16

Poder: +78



En esta tercera fase de la infección del Virus G, el mutante adquiere una inmensa fuerza y cuatro mortales apéndices, rematados todos con enormes garras que pueden cortar incluso el metal. Salvo su forma humanoide, nada nos podría indicar que anteriormente esta criatura fue un hombre. Sus alargadas manos pueden aplastar con facilidad a una persona adulta. Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su cuarto estadio en una hora.

MUTANTE DEL VIRUS G, FASE IV

Fue: 10 Con: 6 Des: 3 Int: 0 Per: 7 Vol: 2

PM: 79 Esen: 28 Vel: 27

Habilidades: Dificil de matar +5, Pelear +4

Ataques: Mordisco 1D4 x Fuerza (cortante), Garras 1D6 x Fuerza, antiblindaje, cortante

Punto Débil: Todos 0

Movimiento: Muerto pero rápido +12, Salto +3

Fuerza: Manipulación genética +12, Resistente al daño +5, Ignifugo +1, Garras +8

Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida +10

Sustento: ¿Quién necesita comer? +8

Inteligencia: Astucia animal +2

Prop. del amor: Virus G -2

Poder: +68



En esta cuarta fase de la mutación, la forma del portador cambia hasta convertirse en un ser cuadrúpedo, similar a un lobo de gran tamaño. Aunque carece de los apéndices adicionales de su anterior forma, goza de una gran velocidad y casi puede correr por superficies verticales. Sus poderosas piernas le permiten dar saltos de hasta 3 metros con facilidad, y su boca es capaz de morder a un hombre y descuartizarlo. Este monstruo mutará a su siguiente etapa en un tiempo igual a su Constitución original en horas. A no ser que se reduzcan sus Puntos de Muerte a 0, en cuyo caso el ser muta a su último estadio en una hora.

MUTANTE DEL VIRUS G FASE FINAL

Fue: 10 Con: 7 Des: 1 Int: -2 Per: 7 Vol: 0

PM: n/a Esen: 25 Vel: 2

Habilidades: Pelear 4, Dificil de Matar +5

Ataques: Zarcillos 1D6 x Fuerza, contundente

Punto Débil: Ninguno +10

Movimiento: Lento pero seguro 0

Fuerza: Manipulación genética +12, Resistente al daño +5, Ignifugo +1

Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida +10

Sustento: ¿Quién necesita comer? +8

Inteligencia: Tonto de remate 0

Prop. del amor: Virus G -2

Especial: Carne atrapadora +3, Extremidades adicionales (3) +24; Regeneración +5

Poder: +85



La última fase de la evolución de un ser infectado por el Virus T es una masa deforme de palpitante carne y cartílago. Es un monstruo horrible y estúpido que arrasará y acabará con todo lo que se encuentre sin preocuparse de nada. Se mueve lentamente, y su única forma de ataque proviene de los cinco tentáculos que manifiesta, de unos dos metros de largo, y que también le sirven para desplazarse. Por ello, no puede atacar y moverse al mismo tiempo. Para acabar con él debe recibir 100 puntos de daño causados por fuego o ácido, o 200 puntos de daño causados por algún tipo de arma explosiva (piensa en artillería pesada).

NEMESIS

Fue: 10 Con: 7 Des: 3 Int: 2 Per: 7 Vol: 2

PM: 89 Esen: 30 Vel: 27

Habilidades: Pelear 2

Ataques: Por arma o Puñetazos 1D4 x Fuerza

Punto Débil: Todos +0

Movimiento: Muerto pero rápido +10

Fuerza: Manipulación Genética +12; Resistente al daño +5

Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida, Sentir vida +20

Sustento: ¿Quién necesita comer? +8

Inteligencia: Resolver problemas +15 ; Uso de herramientas +3

Prop. del amor: n/a

Especial: Regeneración +2; Tentáculos (Látigo de tripas) +2

Poder: +79



El Némesis es el arma biológica más efectiva de las desarrolladas por la compañía. Es más inteligente que sus congéneres mutantes y puede utilizar armas. Tiene unos tentáculos por los que puede inyectar el Virus T. Suele ser programado en misiones de eliminación, y no se detiene ante nada para lograr su objetivo. Su prueba de fuego fue en Raccoon City, donde fue programado para acabar con todos los agentes de S.T.A.R.S. (de hecho, la única palabra que podía repetir era «Stars...»). Fue diseñado por la división europea de Umbrella, y se sospecha que suele tener como base de su creación a los agentes más destacados del U.B.C.S., a los que se inyecta el Virus G, aunque controlando su mutación con el objetivo de conservar parte de su inteligencia. Recuerda que debido a los aspectos que posee, el daño que recibe se divide por cuatro. Una vez destruido, el Virus G aprovecha el shock del sistema para convertir al huésped en el Mutante del Virus G en su fase final.

NEPTUNO

Fue: 7 **Con:** 2 **Des:** 2 **Int:** 0 **Per:** 2 **Vol:** 1
PM: 46 **Esen:** 14 **Vel:** 10
Habilidades: Nadar 4
Ataques: Mordisco 104 x Fuerza
Punto Débil: Todos 0
Movimiento: Como los vivos +3
Fuerza: Fuerza monstruosa +10
Sentidos: Como los vivos +1
Sustento: Semanal, Toda la carne... +4
Inteligencia: Astucia animal +2
Prop. del amor: n/a
Poder: +24

El Neptuno es un tiburón infectado con el Virus T. Es el intento de la compañía de crear un arma biológica para el mar. Ataca con gran ferocidad a todo lo que se mueve. No puede transmitir el Virus.

NOSFERATU

Fue: 7 **Con:** 4 **Des:** 2 **Int:** 1 **Per:** 2 **Vol:** 2
PM: 15 **Esen:** 18 **Vel:** 6
Habilidades: Pelear 2
Ataques: Normales
Punto Débil: Corazón +7
Movimiento: Como los vivos +3
Fuerza: Fuerza monstruosa +10, Resistente al daño +5
Sentidos: Como los vivos, Sentir vida +2
Sustento: ¿Quién necesita comer? +8
Inteligencia: Uso de herramientas +6
Prop. del amor: N/a
Especial: Salivazo +4, Veneno (Potencia 6, Alcance 3 metros) +6, Extremidades adicionales (2) +16
Poder: +69

El Nosferatu es el último estadio de una infección no controlada de Virus T Verónica. El único ejemplar conocido murió en el Antártico, en un laboratorio de Umbrella. La acción del virus amplifica los sentidos del ser infectado. Los nervios ópticos y muchas de las terminaciones nerviosas del cuerpo quedan saturadas por la acción del virus y acaban siendo destruidas. El monstruo es, por lo tanto, ciego, pero sus otros sentidos le permiten desenvolverse perfectamente. Un Nosferatu desarrolla dos brazos adicionales, crece y aumenta su fuerza de manera desproporcionada. Estos brazos le otorgan un ataque extra por turno sin penalización. El corazón también aumenta de manera desproporcionada, y con el paso del tiempo, la caja torácica cede su espacio para que este músculo se desarrolle, hasta el punto de hacerse visible. Su veneno no puede ser curado por los antídotos convencionales. Para que el Virus T desarrolle todo su potencial es necesario que el cuerpo se habitúe lentamente, para lo que es necesario dejarlo congelado durante al menos 15 años. Aún no se conocen otras formas de maduración artificiales.

SERPIENTE GIGANTE

Utiliza la ficha del Gusano gigante (ver anteriormente). Inyecta Veneno de Potencia 6.
Poder: +47

PLANTA CUARENTA Y DOS

Fue: 4 **Con:** 2 **Des:** 3 **Int:** -2 **Per:** 7 **Vol:** 1
PM: 34 **Esen:** 15 **Vel:** n/a
Habilidades: Latigazo 3
Ataques: Latigazo con los zarcillos 106 x Fuerza
Punto Débil: Fuego -5, Productos químicos (V-Jolt) -3
Movimiento: n/a
Fuerza: Fuerte como un toro +5
Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida, Sentir vida +14
Sustento: Diario, Toda la carne... 0
Inteligencia: Tonto de remate 0
Prop. del amor: n/a
Especial: Latigazo +2 (como látigo de tripas)
Poder: +16



La Planta 42 es una planta carnívora que entierra profundamente sus raíces en el suelo, y aunque es incapaz de desplazarse, sí puede realizar ataques con sus tallos. Es el resultado de un contagio por accidente con el Virus T. Existe una variante que escupe veneno por su «boca», daño 106, Poder +6.

QUIMERA

Fue: 4 **Con:** 2 **Des:** 3 **Int:** 1 **Per:** 3 **Vol:** 2
PM: 34 **Esen:** 15 **Vel:** 27
Habilidades: Tregar 2, Pelear 3
Ataques: Gran garra 108 x (Fuerza), cortante, antiblindaje
Punto Débil: Todos 0
Movimiento: Muerto pero rápido, +2, Tregar +2
Fuerza: Fuerte como un toro +5, Garras +8
Sentidos: Como un halcón +2
Sustento: Ocasional +2, Toda la carne... +2
Inteligencia: Astucia animal +4
Prop. del amor: n/a
Especial: Nido (Gusanos) +2
Poder: +34

Las Quimeras fueron creadas tomando como base el ADN de los Cazadores y cruzándolo con el de otros animales. Hay quien mantiene que se usó ADN de primates, mientras que otros aseguran que la base pertenece al código genético de los insectos. Lucen una gran garra que utilizan para atacar, y con la que pueden abrir en canal a una persona. Les gusta atacar desde el techo. Cuando mueren, liberan un montón de gusanos, que resultan totalmente inofensivos.

POLILLA GIGANTE

Usa los datos del cuervo, añadiendo Veneno de Potencia 3. Las polillas gigantes son muy inusuales, y son creadas cuando uno de estos insectos se contagia con el Virus T. Esto ocurrió por accidente, y Umbrella no tiene intención de utilizarlas, debido a su fragilidad y al peligro que entrañan al esparcir su veneno incontroladamente mientras vuelan.



LA CAMPAÑA DE RESIDENT EVIL

Lo primero que hay que decidir al preparar una campaña de RE es cómo va a ser el grupo de jugadores. La opción más sencilla es crear un grupo de agentes de S.T.A.R.S., como se puede ver en los juegos y la película. Esto da a los jugadores una excusa perfecta para entrometerse en los planes de Umbrella y realizar las distintas misiones. Si se va a ambientar la campaña tras los acontecimientos ocurridos en los juegos (ver Historia), es posible que los agentes de S.T.A.R.S. ya tengan datos sobre el Virus T, algunas de las armas biológicas, y los intereses ocultos de Umbrella, con lo cual parten con cierta ventaja con respecto a sus contrapartidas de los juegos, aunque al basarlo en estos, es evidente que la mayoría de jugadores ya conocerán algo el tema. Aprovecha esto y utiliza nuevos monstruos y giros argumentales con los que no cuenten. Por otro lado, ¿qué ha sido de Chris Redfield o los otros agentes? Si estableces que aún no se sabe nada de estos agentes, S.T.A.R.S., como organización, estará tan a ciegas como al principio, e incluso se podría utilizar la búsqueda de estos personajes como uno de los trasfondos del juego, o como una sencilla aventura. Dosifica la aparición de los monstruos y las armas biológicas: esto no es un videojuego y no se puede guardar la partida. Ten en cuenta que S.T.A.R.S. tiene ciertos recursos para hacer frente a las criaturas de Umbrella, pero no abusos de los monstruos. Un Tyrant o un par de Lickers pueden acabar con un grupo de jugadores. Utiliza su poder como guía.

Puedes tener en cuenta la situación mundial del juego para incorporar ciertos elementos a tus partidas. Si se montó lo que se montó con las torres gemelas, ¿qué no podría pasar si se detonase una cabeza nuclear en suelo americano? Piensa que, aunque el gobierno culpa a un ataque terrorista, siempre puede haber filtraciones, y muchos piensan que el ejecutivo ha tenido «algo que ver». Esto también nos da algunas posibilidades interesantes: descubrir tanto la conspiración Umbrella como la del propio gobierno. ¿Están tramando algo juntos? ¿O quizá el propio gobierno no es más que una marioneta en manos de la corporación? Si deseas jugar con un grupo de civiles (periodistas, científicos), es una opción interesante, a la que puedes unir las habituales invasiones de zombies en una ciudad como detonante de la investigación. Puede que entre los personajes haya alguien de S.T.A.R.S., o un militar retirado, o incluso militares en activo que estén comenzando a plantearse que algo huele a podrido en Washington D.C. Si decides jugar la campaña con militares, o agentes del servicio secreto, puede que directamente tengan que silenciar a alguien que sepa demasiado. Por otro lado, ¿hasta qué punto serían útiles sus pruebas, si el gobierno está metido en el ajo? Piensa en que la mayoría de teorías conspiratorias son vistas como los delirios de unos paranoicos, y que los que manejan los hilos tienen mucho poder y no dejarán que las pruebas de los personajes salgan a la luz.

La opción militar es, como vemos, otra que puedes tomar en cuenta. Jugar con un grupo de soldados te da la opción de iniciar una guerra total entre las diabólicas criaturas de Umbrella y el ejército (del país que sea). Quizá ha habido un escape masivo: el número de zombies aumenta exponencialmente (los zombies son especialmente peligrosos en las grandes ciudades) y los monstruos campan a sus anchas. O quizá ha sido un ataque terrorista, o sencillamente, Umbrella ha decidido revelar sus planes de dominación global. Recuerda que además posee su propio ejército privado. Puede que actúe en conjunto con otros países. Las aventuras podrían dar lugar a situaciones realmente dramáticas: desastres, zonas enteras devastadas, evacuaciones de miles de personas, masacres, ataques militares a zonas civiles infectadas, incursiones en zonas sumidas en la vorágine zombie, defensa de ciudades, etc. Con el tiempo, este tipo de escenario (donde también

TYRANT

Fue: 10 **Con:** 4 **Des:** 4 **Int:** 1 **Per:** 7 **Vol:** 2

PM: n/a **Esen:** 28 **Vel:** 27

Habilidades: Pelear 4, Esquivar 3

Ataques: Garras 1D8 x Fuerza, cortante, antiblindaje

Punto Débil: Ninguno +10

Movimiento: Muerto pero rápido +10, Saltar +3, Embestida +3

Fuerza: Manipulación genética +12, Garras +8

Sentidos: Como nada que hayas visto en tu vida, Sentir vida +20

Sustento: ¿Quién necesita comer? +8

Inteligencia: Astucia animal +4

Prop. del amor: n/a

Poder: + 85



Esta bestia es uno de los mayores logros de Umbrella. Se trata de un ser manipulado genéticamente, modificado quirúrgicamente e inyectado con el Virus T para dotarle de una mayor fuerza y resistencia, convirtiéndolo en una suerte de monstruoso súper soldado. El Tyrant ha superado ya su fase experimental y está siendo fabricado y vendido al mejor postor. Es fácilmente programable con una serie de objetivos muy sencillos. Como habréis podido comprobar, es imposible que los jugadores puedan detenerlo, a no ser que usen explosivos o armamento pesado (varias granadas o uno o dos cohetes).

ZOMBIES

Utiliza el zombie de El despertar de los muertos vivientes (*Zombie*, Pág. 168). Existe una variante de zombie (aparecida por primera vez en el *remake* del juego para la Gamecube) con mayor fuerza (Fuerte como un toro) y Rapidez (Como los vivos). Si el zombie es abatido por un tiro en la cabeza, pero el impacto no consume todos sus puntos de muerte, y los jugadores no se aseguran de destruir por completo su cerebro (a golpes, quemando el cadáver, etc), éste puede volver a la vida (a discreción del ZM) con los Aspectos aumentados que hemos comentado antes. El zombie adquiere un tono rojizo en algunas de sus zonas.



pueden intervenir S.T.A.R.S.) sólo puede llevar a dos soluciones: o bien gana el ejército o bien ganan los monstruos, con lo cual pasaríamos a los escenarios apocalípticos como los que aparecen en el libro básico, con poquísimos humanos luchando para sobrevivir en un mundo devastado donde los zombies y las armas biológicas campan a sus anchas.

Jugar con «los malos» es una atractiva posibilidad: las unidades U.C.B.S. son la opción ideal. Los personajes pueden ser enviados para realizar diversas misiones: transporte de armas y muestras de un virus, ataques a objetivos civiles, defensa de las instalaciones de la compañía, pruebas de campo de los diversos productos de Umbrella, supervisión de las armas biológicas en combate, etc. Puedes usar la mayoría de las ideas que hemos planteado anteriormente, dándoles la vuelta y planteándolas desde el punto de vista de Umbrella. También se rumorea que hay una compañía rival que está poniendo en apuros a Umbrella; una compañía con grandes recursos, y que se rumorea está desarrollando sus propias armas biológicas. Puede que algún jugador (o todos) sea un agente infiltrado, o viceversa, y esté en esa otra compañía. La competencia estará más que interesada en hacerse con los archivos, diferentes tipos de virus, y criaturas de Umbrella, tanto como Umbrella estará deseosa de recuperarlos. El espionaje industrial es un gran invento.

Como puedes ver, nosotros hemos optado por no recrear el juego o la película, precisamente para intentar ofrecer otras posibilidades a los fans de RE. Haz tú lo mismo. Aunque te presentamos un buen bestiario de las fascinantes criaturas de este universo, no te cortes a la hora de crear tus propios monstruos. Umbrella está siempre investigando, y cada juego presentaba nuevas creaciones de la empresa. Recuerda que la división europea trabaja, hasta cierto punto, al margen de la americana. Incluso aunque juguéis con los agentes de la compañía, puedes sorprender a tus jugadores. Puedes inventar un nuevo virus, o añadir nuevas tramas y acontecimientos a tu campaña.

IDEAS PARA AVENTURAS

- Un personaje importante (un trabajador de Umbrella que desea aportar ciertas pruebas, o un destacado científico) está en el punto de mira de la compañía o de una corporación rival. Este personaje se pone en contacto con las unidades S.T.A.R.S. solicitando ayuda. Primero, los personajes le tendrán que sacar como puedan (posiblemente con identidades falsas) del aislado laboratorio de alta seguridad donde trabaje. Tendrán que infiltrarse en la base y escapar rápidamente antes de que el resto del personal descubra lo que pasa. Después, tendrán que ponerle a salvo. Durante el viaje se suceden los incidentes. Una posibilidad es que se descubra que hay un traidor en el grupo que está saboteando todo el asunto: si un jugador y el ZM se compinchan, pueden poner en jaque a todo el grupo. ¿Qué sabe este personaje? Puede que no se trate de documentos, sino que él mismo sea portador de alguna variación del virus. ¿Y si, al final del viaje, este personaje comenzase a mutar violentamente y acabase enfrentado a los propios jugadores? ¿Serían capaces de contenerle sin destruirle?
- El cargamento de un transporte de Umbrella cae en manos de unos terroristas. Los servicios de inteligencia (bien del gobierno, bien de Umbrella, o incluso de ambos) creen saber dónde se esconden, pero el tiempo corre en contra de los jugadores, que tendrán que encontrarlos, separándose y cubriendo varias zonas de la ciudad. ¿Lograrán detectarlos antes de que entreguen la mercancía a unos compañeros y la saquen de la urbe? ¿O llegarán tarde y tendrán que detener a toda costa el envío? ¿Puede que los terroristas planeen usar el virus en la misma ciudad! Las consecuencias serían catastróficas. Una posibilidad muy interesante sería que equipos de Umbrella tuvieran que colaborar con la unidad S.T.A.R.S. de la zona. La tensión y los enfrentamientos entre los equipos pueden resultar en una subtrama que enriquezca en buena medida la aventura.



• Los personajes reciben identidades falsas para mudarse a trabajar a una planta química de Umbrella. Se trata de una planta enorme que ha hecho que aparezca un pequeño pueblecito a su alrededor, donde viven las familias de los trabajadores y algunos comercios para dar servicios; comercios propiedad de Umbrella, por supuesto. Estamos hablando, en efecto, de toda una «Ciudad-Umbrella». ¿Qué está pasando en ella? Puede que estén usando a los ciudadanos (al fin y al cabo, todos son empleados de la compañía) como conejillos de indias en algunos experimentos. ¿Están mutando sus habitantes? ¿Se oculta algo en esa planta? O quizá Umbrella esté probando diversos medios de control mental en un entorno controlado. Los PJs tendrán que ganarse la confianza de los lugareños, e intentar levantar las menos sospechas posibles. Sin embargo, siempre habrá quien curioseee demasiado. Puede que al final tengan que enfrentarse a todo un pueblo enfurecido que desee acabar con ellos, o al menos defender a aquellos que se hayan dado cuenta de la verdad y hayan combatido el control mental. O quizá todos sean incapaces de ver su error y tengan que salvar a los desagradecidos ciudadanos de sus propios vecinos, muchos de los cuales se hayan convertido en zombies... o en otras criaturas.

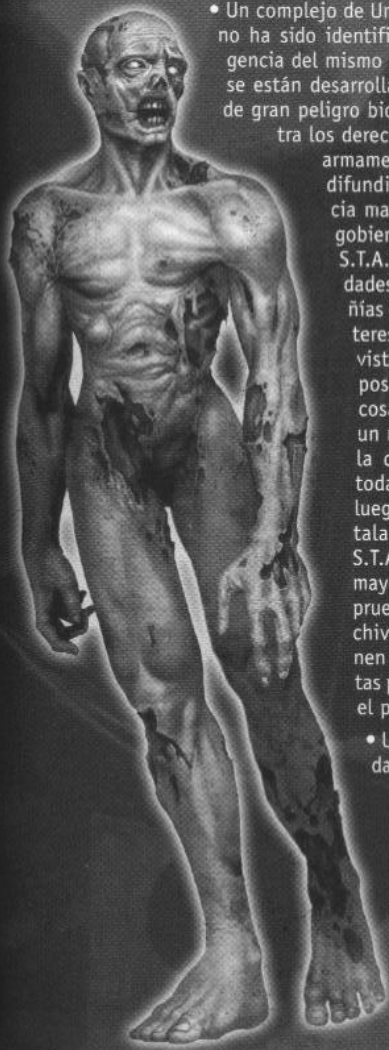
• Un complejo de Umbrella en un país centroamericano no ha sido identificado por los servicios de inteligencia del mismo como lugar de alto riesgo, donde se están desarrollando toda clase de experimentos de gran peligro biológico que además atentan contra los derechos humanos. Al no poder usarse armamento pesado, debido al riesgo de difundir el virus, y debido a su experiencia manejando este tipo de asuntos, el gobierno ha pedido ayuda a agentes de S.T.A.R.S., con el apoyo de las autoridades locales. Algunas de las compañías que financian S.T.A.R.S. tienen intereses en esos países y han dado el visto bueno. Lógicamente, los equipos de Umbrella no van a poner las cosas fáciles a los asaltantes, y en un momento dado, sabiendo pérdida la causa, pueden optar por liberar toda clase de horrores mutantes para luego acabar ellos mismos con las instalaciones. Mientras que la unidad S.T.A.R.S. tiene órdenes de capturar el mayor número posible de personal y pruebas (especialmente muestras y archivos), los equipos de Umbrella tienen órdenes de acabar tanto con estas pruebas como, si es necesario, con el personal del complejo.

• Umbrella encarga a una de sus unidades que libere en una ciudad una

cepa del Virus T (o de otro virus), y puede que algunas armas biológicas, para hacer un estudio sobre las posibles consecuencias. En el caso de jugar con S.T.A.R.S. o civiles, los personajes se verán solos, en una ciudad sitiada y bajo la ley marcial. Los civiles querrán escapar como puedan (todos los accesos estarán cortados, y el ejército disparará a todo lo que se mueva). Los agentes de S.T.A.R.S. querrán buscar a los escasos supervivientes que aún estén en la propia ciudad. Los militares lo plantearían como un asalto a la ciudad con la misión de eliminar los focos de zombies. En todos los casos, se encontrarían con la unidad de Umbrella, a la que tendrían que enfrentarse y, a ser posible, capturar. Sin embargo, se puede dar un nuevo giro si lo juegas con Umbrella. Primero, los personajes tendrán que determinar los recursos de la ciudad: número de policía y su capacidad de lucha (¿tienen unidad S.W.A.T. o S.T.A.R.S.?), habitantes, hospitales en la zona, etc... Una vez reunidos los datos, facilita a los personajes un mapa de la ciudad y deja que ellos decidan dónde y cómo liberar los virus y las criaturas, y que después se encarguen de monitorizar todo el proceso; Umbrella demanda la toma de muestras y un estudio de desarrollo del escenario. Por supuesto, S.T.A.R.S. o las autoridades meterán sus narices más de lo deseado, con lo cual tendrán que encargarse ellos mismos de esas molestias. También tendrán que ocuparse de los posibles supervivientes, especialmente de los infectados con el Virus.

• Umbrella está experimentando con enfermos terminales en uno de los hospitales que ha financiado. Debajo del hospital, o en unos niveles de alta seguridad, Umbrella está en las primeras fases de experimentación con un nuevo Virus T. Los personajes pueden ingresar para averiguar qué está pasando, o quizá sencillamente ingresen por casualidad.

• Aquel importantísimo científico de Umbrella que logró escapar y ocultarse (ver el capítulo de Umbrella) reaparece. Puede que los personajes civiles (periodistas, otros científicos) sigan su pista hasta descubrirlo. Los PJs tendrán que ir hasta su guarida y tratar con él, pues el conocimiento que posee sobre las armas biológicas y la propia compañía son impagables. ¿Y si ha seguido por su cuenta con sus experimentos en un refugio? ¿Quizá para la compañía rival? ¿Y qué opina Umbrella de todo esto? Si llegan noticias de que este personaje sigue vivo, enviarán rápidamente efectivos para eliminarlo.



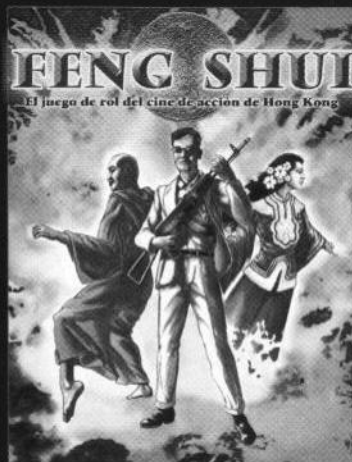
FENG SHUI

El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

El verdadero poder de
Feng Shui es sólo
conocido por unos
cuantos...

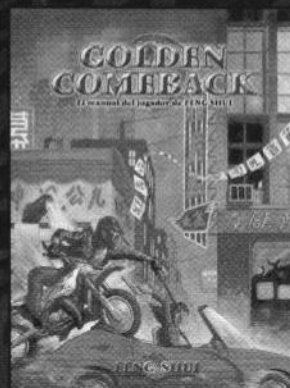


BURNING SHAOLIN
SHAOLIN EN LLAMAS POR ROBIN D. LAWS



De vosotros depende
salvar el mundo,
o morir en el intento.

... lo malo es
que todos ellos
te quieren ver
muerto.



**GOLDEN
COMEBACK**
El manual del jugador de FENG SHUI

Recarga tu arma y prepárate, Guerrero Secreto...
tu destino te espera en el campo de batalla.

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgecent.com

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com

parte primera

...de la historia y de la cronología de los pueblos dúnedain y su decadencia en el norte.

De la caída de Númenor y los reinos del exilio

Hubo en otro tiempo gloria para los hijos de Númenor, una idea, alumbrada desde Valinor, que se mantenía orgullosa en aquella era primitiva. Sus moradores, los Dúnedain, gobernaron con cetro justo los destinos de los hombres de la Tierra Media.

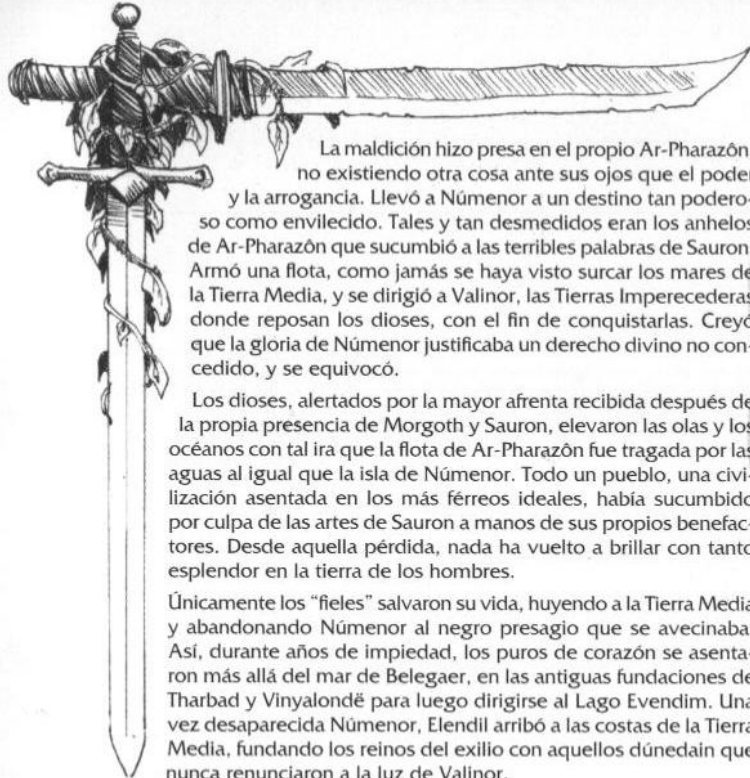
Sin embargo, su noble orgullo se tornó con el paso del tiempo en un gesto altivo que nublaba las sabias mentes de los grandes reyes de Númenor. El más orgulloso de todos ellos, Ar-Pharazôn el Dorado, capturó a Sauron, y pensando que sus cadenas podrían siquiera retenerle condenó a Númenor al abismo.

El susurro de Sauron se deslizaba por los pasillos de los palacios y de la corte, arrastrándose como una sombra impia, acechando en la oscuridad, envenenando toda conciencia y toda alma. Fueron estos unos años de creciente tiranía y de injusticia, en los que los pueblos libres de Eriador se agitaron cada vez más bajo el yugo de Númenor, hasta que, con el reino insular convertido ya en la fiel imagen de la traición y de la codicia, se rebelaron, enfrentándose en una guerra fratricida en la que el legado de Valinor desapareció en el más profundo de los olvidos.

Amon Sûl

Una aventura para El Señor de los Anillos
por Curro Marín y César Viteri





La maldición hizo presa en el propio Ar-Pharazón, no existiendo otra cosa ante sus ojos que el poder y la arrogancia. Llevó a Númenor a un destino tan poderoso como envilecido. Tales y tan desmedidos eran los anhelos de Ar-Pharazón que sucumbió a las terribles palabras de Sauron. Armó una flota, como jamás se haya visto surcar los mares de la Tierra Media, y se dirigió a Valinor, las Tierras Imperecederas donde reposan los dioses, con el fin de conquistarlas. Creyó que la gloria de Númenor justificaba un derecho divino no concedido, y se equivocó.

Los dioses, alertados por la mayor afrenta recibida después de la propia presencia de Morgoth y Sauron, elevaron las olas y los océanos con tal ira que la flota de Ar-Pharazón fue tragada por las aguas al igual que la isla de Númenor. Todo un pueblo, una civilización asentada en los más férreos ideales, había sucumbido por culpa de las artes de Sauron a manos de sus propios benefactores. Desde aquella pérdida, nada ha vuelto a brillar con tanto esplendor en la tierra de los hombres.

Únicamente los "fieles" salvaron su vida, huyendo a la Tierra Media y abandonando Númenor al negro presagio que se avecinaba. Así, durante años de impiedad, los puros de corazón se asentaron más allá del mar de Belegaer, en las antiguas fundaciones de Tharbad y Vinyalondë para luego dirigirse al Lago Evendim. Una vez desaparecida Númenor, Elendil arribó a las costas de la Tierra Media, fundando los reinos del exilio con aquellos dunedain que nunca renunciaron a la luz de Valinor.

Así fue como Elendil, con sus dos hijos Isildur y Anarion, levantó con el gesto de una nueva promesa los estandartes reales de Gondor y Amor. Aún así, la esperanza de estos jóvenes reinos quedaba empañada por el maldito germen que Sauron había sembrado en la Tierra Media. La sombra siguió buscando su ruina y caída, hasta que fue derrotada en la Última Alianza entre los hombres y los elfos, tras las guerras en Gondor. Sauron fue vencido, aunque Elendil, noble entre los nobles y padre del linaje de Isildur, y Gil-Galad, Alto Rey de los Noldor y fundador de la dorada Lindon, perecieron en aquella cruenta batalla. El Reino de Amor nunca llegaría a recuperar el esplendor de sus primeros días, en una tierra cada vez más fría y desolada.

Tras el desastre de los Campos Gladios y la muerte de Isildur el Anillo Único se perdió. Después de la muerte del rey llegó una época de enfrentamientos entre los señores de Amor, que junto a la llegada de diferentes migraciones dundlendinas, provocaron el inicio de la decadencia de los reales linajes de los dunedain.

Con la muerte del último Rey de Amor, Eärendur, se dividió el reino de Amor entre sus tres hijos, que fundaron los Reinos Hermanos, Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Se decidió levantar en el punto de unión de las tres fronteras un símbolo del antiguo reino perdido de Amor; una fortaleza que guardaría el Palantir del norte. Así se edificó en la Cima de los Vientos la fortaleza que lleva su nombre, Amon Súl, el estandarte de la unión de los dunedain del norte, en un esfuerzo por evitar las enemistades y venganzas que habían arruinado el reino de su padre.

Tras esta efímera hermandad llegaron de nuevo las guerras y las traiciones, y a una siguió otra y otra, y así los reinos de Cardolan, Arthedain y Rhudaur se vieron enfrentados, debilitándose en una guerra sin sentido por el control del preciado Palantir. Durante esos años de aciago conflicto, la sombra comenzó a alzarse de nuevo en el este. Dol Guldur oscureció con su enigmática aura el Bosque Verde, convirtiéndolo en un lugar siniestro y lleno de malos presagios para los años venideros. Así mismo, en el norte, en las devastadas regiones de Nan-Angmar, el Rey Brujo construyó en silencio su reino, desde el que empezaron a brotar incesantes incursiones orcas que amenazaron cada vez con más frecuencia a los enfrentados reinos de los dunedain.

Sin embargo, incluso más peligrosas que estas incursiones eran las intrigas urdidas por los espías de Angmar, que contribuyeron a dividir aún más a los dunedain, alimentando con el veneno de sus palabras una época de constantes afrentas entre hermanos, guerras y ambiciones. Al final de este tiempo de mentiras, el poder del Rey Brujo se manifestó por fin abiertamente, iniciando la Primera Guerra del Norte.

Cronología

1051. Los Nazgûl vuelven a mostrarse. Sauron aparece en Dol Guldur. El Bosque Verde cae lenta y gradualmente bajo la sombra y se transforma en el "Bosque Negro".

1084-1092. Arthedain, Cardolan y Rhudaur se enfrentan en una segunda guerra por el control del Palantir.

1100. Los hobbits Albos entran en Eriador, y en los siguientes 50 años son seguidos por los Pelosos y los Fuertes. Los Albos se asientan a lo largo de En Eredorlath con los Pelosos asentándose al norte y los Fuertes al sur.

1197. Calimendil, Rey de Cardolan, trata de conquistar Rhudaur, que había caído bajo el reinado de un montañés usurpador.

1235. El Desastre de Cameth Brin. Calimendil, tratando de asediar la capital de Rhudaur, es sorprendido por un ejército de orcos de Gundabad. Las tropas de Cardolan se abren camino a través del ejército orco sufriendo graves pérdidas. Calimendil, sus hijos y los barones del reino mueren al capturar el ejército de Gundabad el Pabellón Real.

1235-1248. La Época Turbulenta. Tras la muerte de los señores y del linaje real de Cardolan se desata una guerra civil a nivel nacional. Rhudaur, bajo el reinado de los hijos de Rhugga, el rey montañés, interviene en el conflicto.

1258. Tras las enormes pérdidas se convoca la Dieta de Thalion. Taril es elegido Rey de Cardolan.

1276. Los Nazgûl son divisados de nuevo. Su líder, el Rey Brujo, funda Angmar, al norte de las Montañas Nubladas. Desde su trono de ceniza comienza las intrigas contra los tres Reinos Hermanos, bajo las órdenes de la sombra de Dol Guldur.

1284-1287. Guerra entre Arthedain y Cardolan por la posesión de Amon Súl. Tras la Tercera Guerra de los Hermanos, Minalcar es elegido como regente de Cardolan debido a la incapacidad de Tarastor.

1300. Los hobbits se trasladan hacia el oeste, y muchos se asientan en las cercanías de Bree. Los Fuertes crean un asentamiento en el conocido En Egladil y las tierras abandonadas de Eregion.

1332. Muerte de Tarastor, del que se cree fue el último miembro del linaje de Isildur en Cardolan. Minalcar es coronado Rey de Cardolan tras ocupar la regencia del reino desde 1287.

1349. Minalcar acepta las propuestas de Argeleb de Arthedain de unirse al Gran Reino de Amor, firmando una próspera alianza. Este tratado otorga a Cardolan el reconocimiento de los reinos del Oeste de Endor.

1352-1359. Primera Guerra del Norte. Arthedain y Cardolan contra Angmar y Rhudaur.

parte segunda

...de la tumultuosa sucesión
en el trono de Cardolan.

La coronación de Minalcar

La familia dúnedain Tal Carba de Cardolan llevó a cabo unas indagaciones que les permitieron obtener pruebas que acusaban a los consejeros del Rey Tarastor de conspiración y alta traición. Ante las evidencias presentadas, los restantes señores de las familias nobles apoyaron tales afirmaciones en la audiencia celebrada en Tharbad. Los consejeros fueron condenados a la pena de muerte de forma unánime, y se exigió al Rey Tarastor que se declarase incapaz y abdicara en funciones en favor del candidato de la familia Tal Carba. Dicho candidato era su propio hermanastro, Minalcar, que fue proclamado regente de Cardolan mientras Tarastor era conducido a un forzado retiro en el Palacio de Otoño en las riveras del río Gwathló.

Argeleb de Arthedain envió a Bartheldir, hombre de confianza de la corona, para mediar ante Minalcar la propuesta de renovar el Gran Reino de Arnor. Estas reuniones se mantuvieron en secreto, ya que el dominio de la familia Tal Carba sobre la corona de Cardolan todavía no contaba con apoyos fuertes, y la familia Caledor, antigua protectora de la corona de Tarastor, se oponía con todas sus fuerzas a la renovación de este pacto debido a su sed de venganza contra Arthedain por las guerras pasadas.

Con la ayuda de Bartheldir y su red de informadores, Minalcar comenzó la purga en la corte de Cardolan. Las primeras acciones de la noble familia Tal Carba fueron encaminadas a eliminar los traidores y conspiradores que atestaban los suaves y aterciopelados pasillos de la corte de Tarastor. Fue una época turbulenta, de enfrentamientos y de escaramuzas entre las diferentes familias implicadas. Las casas menores dentro de la nobleza de los dúnedain aprovecharon la situación apoyando a Minalcar en la búsqueda de traidores en el seno de las grandes y poderosas familias, que se habían asentado cómodamente bajo el reinado de Tarastor. La persecución se prolongó durante largos años de tensión, y en varias ocasiones se temió por una guerra civil. No obstante, Minalcar se las arregló para gobernar con mano firme Cardolan, controlando a la nobleza sin permitir que el poder de la corona recayese fuera de su familia.

Los traidores y conspiradores descubiertos fueron ajusticiados o apartados de la corte según sus delitos, a excepción de uno, un consejero privado de Tarastor. Urath, tal y como era conocido en la corte, que se reveló como un misterioso personaje del que poco o nada se sabía con certeza; era un verdadero misterio cuyo rastro comenzaba en los aposentos reales de Tarastor y se desvanecía por completo en las inmediaciones de su supuesta morada, la perdida Torre de Ayan Takbra, en las tierras pantanosas que unen el río Glanduin con el Gwathló.

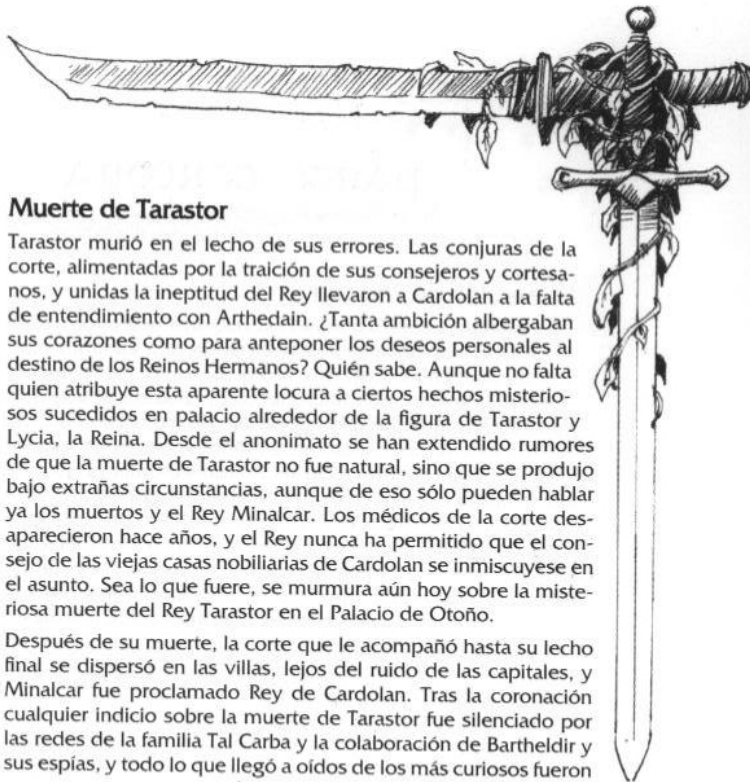
Tras el descubrimiento de las turbias relaciones de la familia Caledor con Urath, la nobleza de Cardolan aceptó desterrar a Angrim Caledor del reino. La familia Caledor había perdido mucho de su enorme poder desde la época en la que Tarastor reinaba, y los constantes enfrentamientos con la nueva familia real de los Tal Carba y las casas menores menguaron ostensiblemente sus fuerzas. En el año 1303, Angrim Caledor y sus seguidores partieron en una fría mañana de invierno a Rhudaur con la esperanza de ser acogidos por el Rey de Rhudaur.

Muerte de Tarastor

Tarastor murió en el lecho de sus errores. Las conjuras de la corte, alimentadas por la traición de sus consejeros y cortesanos, y unidas la ineptitud del Rey llevaron a Cardolan a la falta de entendimiento con Arthedain. ¿Tanta ambición albergaban sus corazones como para anteponer los deseos personales al destino de los Reinos Hermanos? Quién sabe. Aunque no falta quien atribuye esta aparente locura a ciertos hechos misteriosos sucedidos en palacio alrededor de la figura de Tarastor y Lycia, la Reina. Desde el anonimato se han extendido rumores de que la muerte de Tarastor no fue natural, sino que se produjo bajo extrañas circunstancias, aunque de eso sólo pueden hablar ya los muertos y el Rey Minalcar. Los médicos de la corte desaparecieron hace años, y el Rey nunca ha permitido que el consejo de las viejas casas nobiliarias de Cardolan se inmiscuyese en el asunto. Sea lo que fuere, se murmura aún hoy sobre la misteriosa muerte del Rey Tarastor en el Palacio de Otoño.

Después de su muerte, la corte que le acompañó hasta su lecho final se dispersó en las villas, lejos del ruido de las capitales, y Minalcar fue proclamado Rey de Cardolan. Tras la coronación cualquier indicio sobre la muerte de Tarastor fue silenciado por las redes de la familia Tal Carba y la colaboración de Bartheldir y sus espías, y todo lo que llegó a oídos de los más curiosos fueron vagos rumores murmurados en las más recónditas sombras de los palacios.

Lo único que se tiene por cierto es que hace unos años Minalcar confió a su sobrino Tasher una búsqueda que le llevaría más allá de las fronteras del reino; los rumores apuntan a que el nuevo rey buscaba a un extraño consejero conocido como Urath, sobre el cual la familia Tal Carba hacía demasiadas preguntas.





parte TERCERA

...de la Primera Guerra del norte
y de la aparición de la sombra en Angmar.

La escisión de Rhudaur

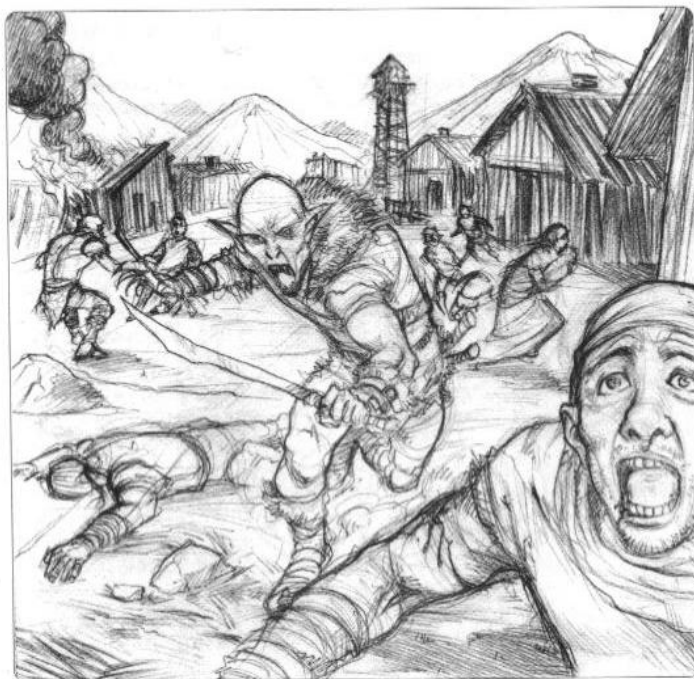
Tras la alianza con Arthedain los rumores que anunciaban el fin de los malos tiempos se extendieron. Los mensajeros volaban con la noticia a todas partes de los reinos de Arthedain y Cardolan, aunque en el caso de Rhudaur la situación era muy diferente. El linaje de los dúnedain y su poder en este reino, habían mermado mucho desde que las primeras guerras asolasen a los Reinos Hermanos, ya que habían acontecido plagas, epidemias, hambrunas y toda suerte de calamidades y catástrofes. En Rhudaur, más que en ningún otro reino se miraba al norte con recelo y desconfianza, pues los presagios eran terribles. La casa real de Rhudaur y su nobleza no ejercían un poder real sobre la población de montañeses y gentes del norte que habitaban el reino, sino que tenían que recurrir a las jerarquías de sus clanes para poder ejercer cierto control sobre ellos. En consecuencia, los montañeses se habían hecho fuertes y muy necesarios frente al número creciente de dunlendinos. Pasaron los años, y no hubo estación en la que Arthedain y Cardolan dejaran de enviar emisarios con propuestas para que Rhudaur se uniese al Gran Reino de Arnor. Todo fue en

vano. Muchos mensajeros cayeron en los nevados caminos bajo emboscadas de los montañeses, dunlendinos y orcos, y las veces que eran recibidos en audiencia, las disputas entre las diferentes facciones que luchaban por el poder imposibilitaban las negociaciones; así, durante tres largos años, el silencio fue la única respuesta de Rhudaur a las peticiones de sus hermanos.

La Primera Guerra del Norte - 1352 T.E.

Los intentos por afianzar el poder de los dúnedain en las tierras de la extinta Arnor fueron inútiles. Las acciones llevadas a cabo por Minalcar y Argeleb para reconstruir el ideal de Eärendur y recuperar la gloria del linaje de Isildur fracasaron con la llegada del invierno. De las áridas llanuras del Nan Angmar salieron las detestables hordas de la sombra. Los ejércitos y tribus orcas asolaron las fronteras del norte de Rhudaur y del este de Arthedain, amenazando la ruina de los debilitados reinos de los dúnedain. El Rey Brujo había levantado la niebla que cubría a su reino de las miradas de los hombres y de los elfos con el retumbar de los tambores y el acero; la guerra había comenzado. Rhudaur y las escasas fuerzas de las que disponía se defendían de las innumerables y violentas incursiones de los orcos en las fronteras del río Sir Morva, al tiempo que dentro de su reino los clanes de montañeses rebeldes asolaban y saqueaban las tierras, ya de por sí malogradas por las epidemias y las malas cosechas. En los primeros años se sucedieron derrota tras derrota ante un enemigo huidizo que golpeaba con la misma rapidez con la que desaparecía en las laderas de las Montañas Nubladas y tras los vertiginosos cauces del Sir Morva. Los montañeses hicieron el resto para destruir el reino de Rhudaur en una incesante espiral de falsas alianzas, traiciones, y pillajes. Argeleb y Minalcar, temiendo por la pérdida de Rhudaur, enviaron a las fronteras que les separaban de la sombra ejércitos con los más valerosos capitanes en ayuda de sus hermanos.

Los rumores de un gran ejército de Angmar eran constantes; en algunas ocasiones los exploradores que llegaban vivos de las entrañas del Nan Angmar hablaban de la existencia de un ejército inmenso, imparable y muy numeroso, en otras desmentían tales afirmaciones y en la mayoría de los casos, tristemente, los exploradores desaparecían en algún lugar del norte para llevarse su secreto a la tumba. Ciertamente, este rumor parecía confirmarse, ya que los enfrentamientos se sucedían uno tras otro a pequeña escala en las tierras de En Udanoriath, en la desolada Oilad, y en las Turberas de Tarth, en las estribaciones de las Montañas Nubladas. ¿Dónde estaba el verdadero ejército del Rey Brujo? Nadie lo sabía.



PARTE CUARTA

...de la historia de los héroes que salvaron la honra de los dunedain en Rhudaûr.

Cardolan - 1356 T.E.

"Si hay un inicio para todas las cosas, este es uno de ellos. Hay quienes dicen que todo lo que perdura hoy se relató en la Guerra del Anillo, pero hubo otras eras y otras guerras en las que valerosos héroes lucharon hasta la extenuación. De no haber sido por ellos, el curso de la historia sería otro, y quizá no estuviese yo relatando esta historia. Esto que os cuento narra el renacer de la sombra en la Tercera Edad, de cómo Sauron reapareció como el nigromante de Dol Guldur y envió al Rey Brujo a Angmar, y de la irrecuperable pérdida de los Reinos Hermanos de Arthedain, Rhudaûr y Cardolan.

Esta historia nos lleva a los remotos años en los que el Bosque Negro aún se llamaba Bosque Verde, a una era en la que el espíritu de Sauron comenzaba a materializarse en las entrañas de Dol Guldur, lejos de las miradas de los reyes elfos y de los hombres, de cuando Calenhardon, la futura Rohan, era una provincia de Gondor y de cuando los hobbits cruzaron las montañas nubladas para asentarse en las tierras de En Eredoríath.

Esta fue la última era en la que los reinos de los dunedain gobernaron la Tierra Media, el Oeste de Endor, antes de su ruina.

Son tiempos de guerra, guiados por la verdad del acero y del honor. La frontera norte de Cardolan se ve asolada continuamente por las incursiones de los orcos y de los montañeses procedentes de Rhudaûr. Los esfuerzos conjuntos de Minalcar y de Argeleb por reafirmar el Gran Reino de Arnor con la incorporación del tercer reino han sido inútiles, y la indolente postura de la mayoría de los notables dunedain de Rhudaûr ha empezado a hacer mella en la paciencia de los insignes monarcas. En los pasillos de la corte se pronuncian cada vez con más frecuencia las palabras "traición" y "guerra", y la desalentadora impotencia hace que muchos nobles piensen que sus hermanos de Rhudaûr están apoyando las incursiones de la sombra. Pese a que las guerras entre los Reinos Hermanos pasaron, y pese a que tras la coronación de Minalcar los ánimos de fraternidad y alianza se han fortalecido como nunca antes, el desánimo está cundiendo en la corte, ya que Rhudaûr parece estar dando la espalda a sus hermanos en el instante crucial en el que los orcos y los montañeses golpean con fiereza todo lo que es valioso para un dunedain.

Sin embargo, en las frías tierras del norte de Cardolan todavía se alberga cierta esperanza pese a las malas noticias que llegan de la corte. Su regente, Liura la Enferma, princesa del Nen-i-Sûl, de la familia de Alannor, sigue creyendo que es posible la refundición del Gran Reino de Arnor y que todavía quedan muchos notables en Rhudaûr que defienden sus tierras ante las invasiones enemigas. Por eso, y por la hermandad que une a la antigua estirpe de los dunedain, pretende librarse de la imposición real y encomendarse allí donde las cortes reales fracasaron."

Sobre los personajes y su comienzo

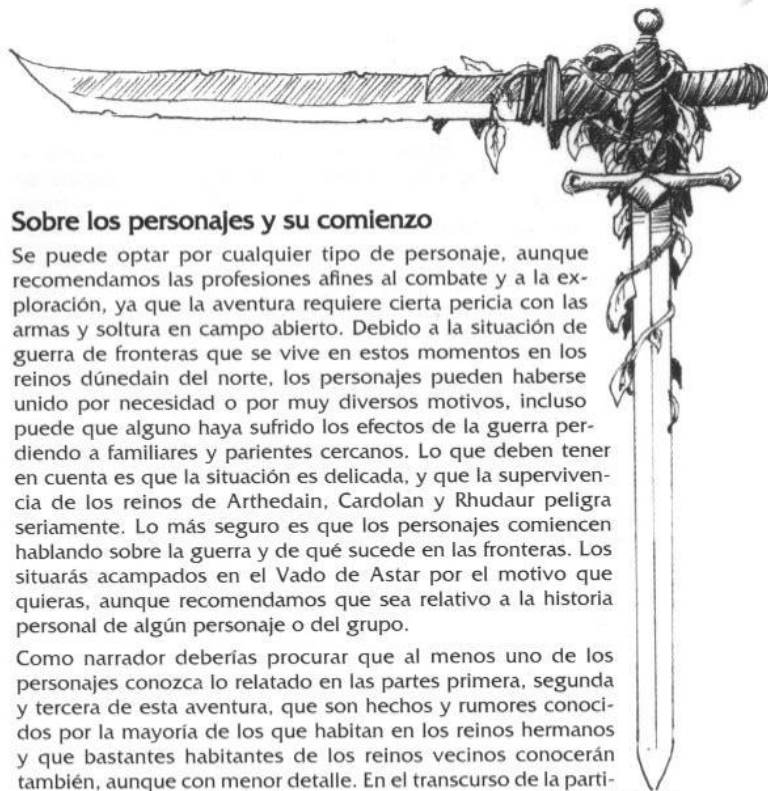
Se puede optar por cualquier tipo de personaje, aunque recomendamos las profesiones afines al combate y a la exploración, ya que la aventura requiere cierta pericia con las armas y soltura en campo abierto. Debido a la situación de guerra de fronteras que se vive en estos momentos en los reinos dunedain del norte, los personajes pueden haberse unido por necesidad o por muy diversos motivos, incluso puede que alguno haya sufrido los efectos de la guerra perdiendo a familiares y parientes cercanos. Lo que deben tener en cuenta es que la situación es delicada, y que la supervivencia de los reinos de Arthedain, Cardolan y Rhudaûr peligraría seriamente. Lo más seguro es que los personajes comiencen hablando sobre la guerra y de qué sucede en las fronteras. Los situarás acampados en el Vado de Astar por el motivo que quieras, aunque recomendamos que sea relativo a la historia personal de algún personaje o del grupo.

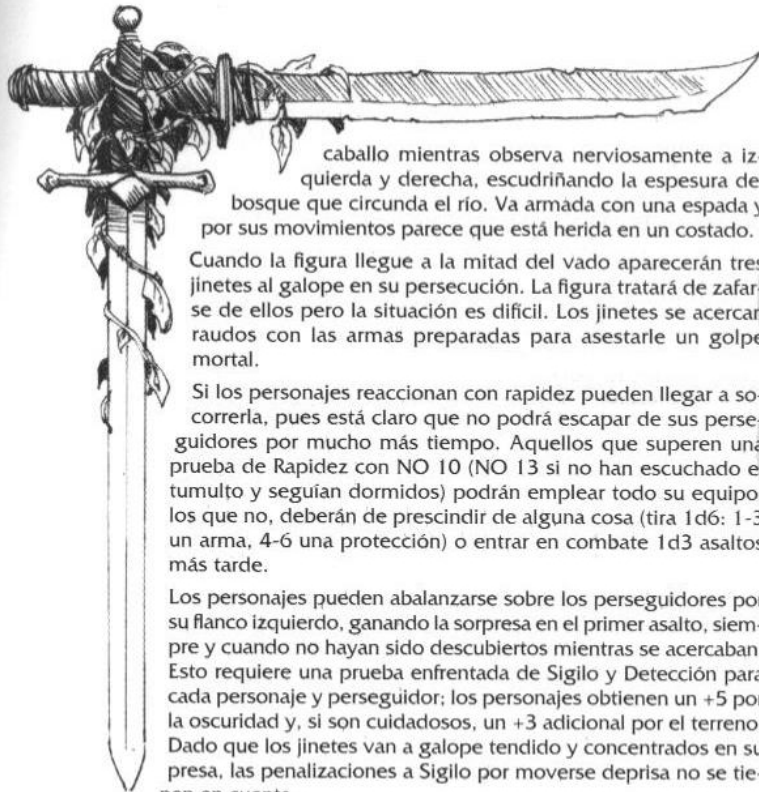
Como narrador deberías procurar que al menos uno de los personajes conozca lo relatado en las partes primera, segunda y tercera de esta aventura, que son hechos y rumores conocidos por la mayoría de los que habitan en los reinos hermanos y que bastantes habitantes de los reinos vecinos conocerán también, aunque con menor detalle. En el transcurso de la partida puedes recordarles los hechos más importantes si los olvidan o pedirles tiradas de las habilidades de Saber relevantes, como pueden ser Grupo (Nobleza de Arnor), Historia (Arnor), Reino (Cardolan), etc., para releerles las partes que consideres más cruciales. Por ejemplo, puedes pedir una prueba con NO 10 para recordarles la historia del destierro de Angrim Caledor, o con NO 15 para recordarles el interés de Minalcar en Urath y la misión de Tasher. Recordad que los personajes cardolanos tienen un +2 en estas tiradas.

El Vado de Astar

En la espesura de las pequeñas arboledas que flanquean el cauce del río, los personajes se protegen de una gélida noche. El invierno apenas acaba de comenzar y las heladas se han anticipado dos semanas a lo habitual. Los cielos permanecen claros y limpios, preñados de estrellas que iluminan con su argentina luz las aguas del Ertabas a su paso por el Vado de Astar, más conocido como el Vado de los Reyes. Hace años, cuando Tarastor reinaba sobre Cardolan, su corte lo cruzaba al final de cada verano procedente del norte para dirigirse al Palacio de Otoño, situado en las tranquilas riveras de los afluentes del Glanduin. De esos años lo único que queda es la ruina del puesto de guardia que vigilaba el camino, ahora medio anegado tras las crecidas de la pasada primavera.

Durante la noche, después de conciliar el sueño, el personaje con más Percepción de todos o el que esté haciendo guardia escuchará un tumulto en el vado; el resto se despertarán también si superan una tirada de Detección NO 13. Una figura encapuchada cruza el vado a





caballo mientras observa nerviosamente a izquierda y derecha, escudriñando la espesura del bosque que circunda el río. Va armada con una espada y por sus movimientos parece que está herida en un costado.

Cuando la figura llegue a la mitad del vado aparecerán tres jinetes al galope en su persecución. La figura tratará de zafarse de ellos pero la situación es difícil. Los jinetes se acercan raudos con las armas preparadas para asestarle un golpe mortal.

Si los personajes reaccionan con rapidez pueden llegar a socorrerla, pues está claro que no podrá escapar de sus perseguidores por mucho más tiempo. Aquellos que superen una prueba de Rapidez con NO 10 (NO 13 si no han escuchado el tumulto y seguían dormidos) podrán emplear todo su equipo; los que no, deberán de prescindir de alguna cosa (tira 1d6: 1-3 un arma, 4-6 una protección) o entrar en combate 1d3 asaltos más tarde.

Los personajes pueden abalanzarse sobre los perseguidores por su flanco izquierdo, ganando la sorpresa en el primer asalto, siempre y cuando no hayan sido descubiertos mientras se acercaban. Esto requiere una prueba enfrentada de Sigilo y Detección para cada personaje y perseguidor; los personajes obtienen un +5 por la oscuridad y, si son cuidadosos, un +3 adicional por el terreno. Dado que los jinetes van a galope tendido y concentrados en su presa, las penalizaciones a Sigilo por moverse deprisa no se tienen en cuenta.

Si en lugar de ser sigilosos deciden cargar contra ellos vociferando, los jinetes se amedrentarán e intentarán huir en cuanto hayan alcanzado al encapuchado, cosa que también sucederá si les cae una lluvia de flechas desde la orilla opuesta del río. Lo cierto es que están en un camino abandonado hace años y no esperaban encontrarse más resistencia que la de su víctima. Los jinetes no pretenden perder sus vidas, pero harán lo posible por acabar con la figura encapuchada y arrancarle algo que lleva colgando del cuello, cosa que los PJ's verán claramente.

Tras matar o poner en fuga a los jinetes, los personajes podrán atender a la figura encapuchada. Si optan por perseguir a los jinetes en lugar de socorrerla (poco loable), la encontrarán moribunda tras perder el rastro en la oscuridad y la espesura.

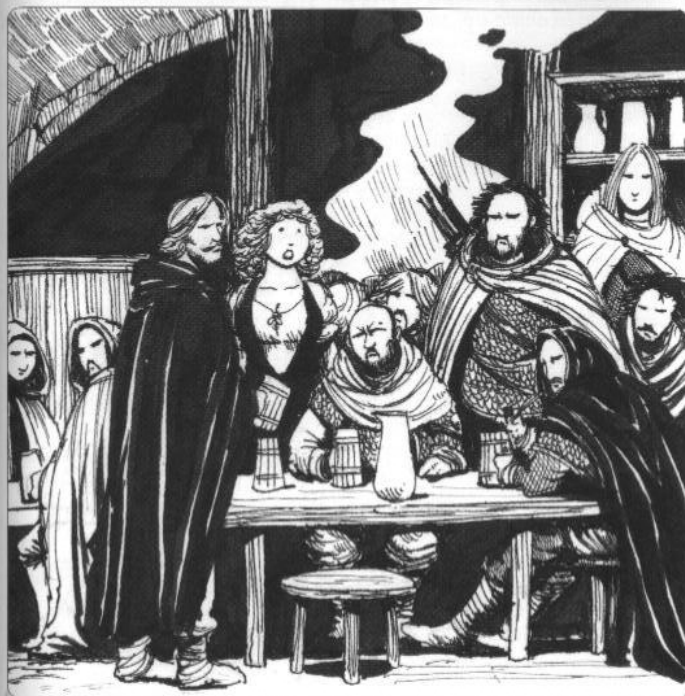
Aunque está gravemente herida, debería sobrevivir; no obstante, puedes determinar lo contrario dependiendo de la rapidez con la que hayan reaccionado los personajes. En cualquier caso, desfallecerá en el vado por las heridas y por la pérdida de sangre, cayendo del caballo. Susurrará las siguientes palabras al primer personaje que llegue hasta ella: "Coged el medallón, llevadlo a Bethelion... llevadlo a Bethelion..."

Cuando le atiendan descubrirán que es una elfa sindar; su hermoso rostro y el atuendo que lleva bajo la capa desgarrada así lo indican. Se llama Annandë, y es una agente de una de las casas nobles de Cardolan, aunque lógicamente no averiguarán esto hasta que recobre la consciencia y pueda hablar. En el cuello lleva un medallón roto de plata reluciente con unas inscripciones en quenya. En el caso de que alguien conozca lo suficiente este idioma [NO 10], leerá, no sin dificultad, un nombre élfico, Tamiel y seguido "...án cerradas hasta el último de los días". El texto que falta debe estar en la otra mitad del medallón, aunque por el momento desconocerán de qué se trata.



El medallón de Tamiel

Una tirada de Herrería con NO 15 identifica el metal como mithril en lugar de simple plata. Una tirada de Tasar con NO 20 indica además de esto que es una pieza funeraria de algún tipo, posiblemente obra de los elfos de Lindon. Sería sumamente difícil venderlo sin atraer una atención indeseada.



La aldea de Garm

Algún personaje dúnadan o uno que realice la pertinente tirada de Saber relativa a las tierras de Cardolan [NO 5] sabrá que Bethelion es el nombre que se le da a la Fortaleza Roja. Este castillo domina las tierras del Nen-i-Sûl y pertenece a la casa de Alannor, cuya regente es conocida por su independencia y escaso respeto por los consejeros de la corte, lo que la ha llevado a ser acusada de conspiración en más de una ocasión. Liura "la Enferma" gobierna uno de los territorios más fríos del norte de Cardolan. De un tiempo a esta parte la enfermedad le ha restado el vigor de hace unos años, aunque se esfuerza en no ceder ante nadie y gobernar con justicia a los suyos.

Pueden dirigirse a la Fortaleza Roja a través del Camino de los Príncipes, una antigua vía donde permanecen los restos esculpidos en la roca de muchos de los príncipes de Cardolan. Se dice que el camino está encantado, aunque lo único fantasmal que tiene es que al anochecer en invierno se forman densas brumas procedentes del Ertabas, que junto a los restos de las estatuas de los príncipes le dan un aspecto un tanto lúgubre. El camino se encuentra siguiendo un sendero que bordea el Ertabas subiendo el cauce del río.

Haz saber a tus jugadores saber que Annandë está muy grave y que necesita más atenciones de las que ellos pueden dispensarle, ya que pese a los cuidados que hayan podido prestarle la hemorragia no termina de detenerse. Pueden dirigirse cruzando el vado a una aldea que se encuentra en lo alto de una colina cercana, cuyas luces aparecerán en la distancia tras una breve marcha.

La aldea está compuesta de pequeñas casas y cabañas esparcidas por la ladera de la colina. En la escarpada cima, dominando el valle, se alza una atalaya de vigilancia dúnedain con los estandartes rojos de Alannor. Las calles están silenciosas y sin un alma, excepto por el bullicio que procede de una antigua granja. En su puerta cuelga el letrero de "El Jabali Rojo", una pequeña posada y taberna para todos los que cruzan la frontera. La preocupación principal de los personajes debería ser encontrar a alguien que pueda atender a la elfa herida, que sigue sin recobrar el sentido.

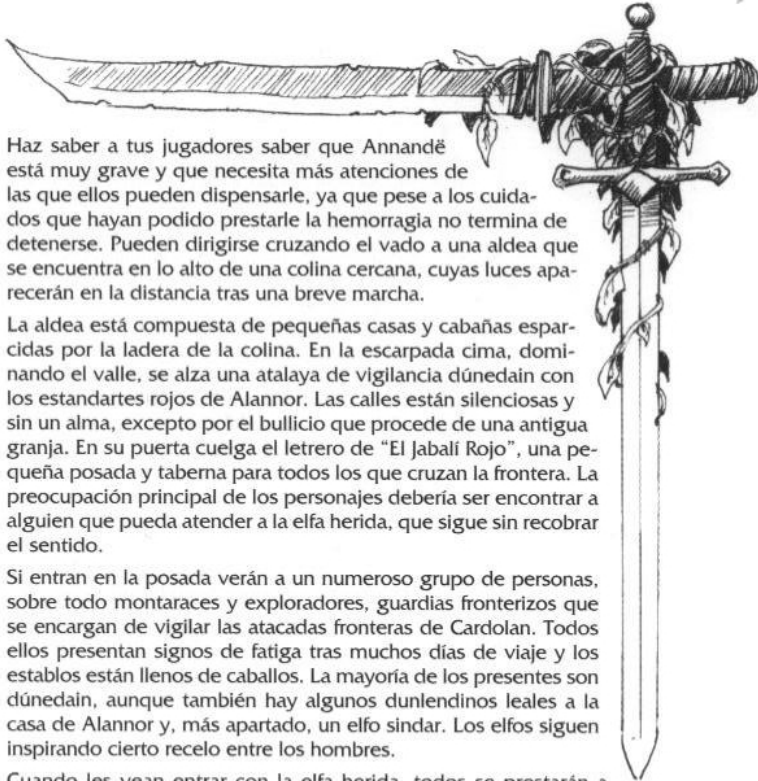
Si entran en la posada verán a un numeroso grupo de personas, sobre todo montaraces y exploradores, guardias fronterizos que se encargan de vigilar las atacadas fronteras de Cardolan. Todos ellos presentan signos de fatiga tras muchos días de viaje y los establos están llenos de caballos. La mayoría de los presentes son dúnedain, aunque también hay algunos dunlendinos leales a la casa de Alannor y, más apartado, un elfo sindar. Los elfos siguen inspirando cierto recelo entre los hombres.

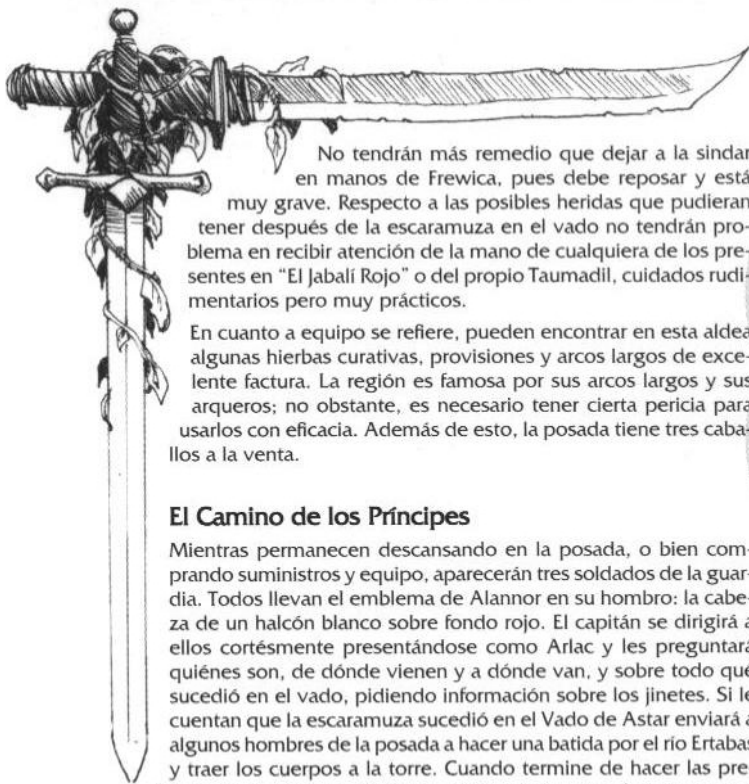
Cuando les vean entrar con la elfa herida, todos se prestarán a ayudar, y preguntarán a los personajes lo sucedido. Si les relatan la escaramuza en el vado, uno de ellos saldrá de la posada para dirigirse a la atalaya y alertar a la guardia. Despejarán una mesa y sacarán de sus andrajosos zurroneos toda clase de hierbas y ungüentos. Al quitarle la capa para atenderla verán que es una elfa, y quedarán atónitos ante su extraña belleza. Retrocederán unos pasos y permanecerán dubitativos, como con miedo a tocarla.

Del fondo de la sala, el elfo sindar se acercará mirando con cierto desprecio a los hombres que permanecen sorprendidos. Le examinará con cierta preocupación la herida del costado y las infligidas por los jinetes, y acto seguido le suministrará unos ungüentos mientras le susurra algunas palabras en sindarin.

El sindar se presentará como Taumadil, del reino de Lindon. Está ayudando en las fronteras de Cardolan con un grupo de elfos silvanos. Dirá a los personajes que la elfa sindar está muy grave y que en la posada poco puede hacerse ya. Conoce a una matrona, que en Garm, como se llama la aldea, es lo más parecido a un médico. Cuando los presentes vean a Taumadil hablando con los personajes se acercarán y pedirán disculpas por su comportamiento. Es gente sencilla, de los montes, y no están acostumbrados a ver elfos. Su mayor preocupación es la de defender las fronteras contra las incursiones de orcos y dunlendinos.

Improvisarán una camilla con la ayuda del posadero, que les suministrará mantas y cuerdas, y les conducirán hasta una casa situada en el lindero de un bosque donde vive Frewica, una mujer de rudos modales que es la mejor partera en millas a la redonda. Cuentan que la propia princesa de la casa de Alannor recurrió a sus servicios en su primer parto.





No tendrán más remedio que dejar a la sindar en manos de Frewica, pues debe reposar y está muy grave. Respecto a las posibles heridas que pudieran tener después de la escaramuza en el vado no tendrán problema en recibir atención de la mano de cualquiera de los presentes en "El Jabalí Rojo" o del propio Taumadil, cuidados rudimentarios pero muy prácticos.

En cuanto a equipo se refiere, pueden encontrar en esta aldea algunas hierbas curativas, provisiones y arcos largos de excelente factura. La región es famosa por sus arcos largos y sus arqueros; no obstante, es necesario tener cierta pericia para usarlos con eficacia. Además de esto, la posada tiene tres caballos a la venta.

El Camino de los Príncipes

Mientras permanecen descansando en la posada, o bien comprando suministros y equipo, aparecerán tres soldados de la guardia. Todos llevan el emblema de Alannor en su hombro: la cabeza de un halcón blanco sobre fondo rojo. El capitán se dirigirá a ellos cortésmente presentándose como Arlac y les preguntará quiénes son, de dónde vienen y a dónde van, y sobre todo qué sucedió en el vado, pidiendo información sobre los jinetes. Si le cuentan que la escaramuza sucedió en el Vado de Astar enviará a algunos hombres de la posada a hacer una batida por el río Ertabas y traer los cuerpos a la torre. Cuando termine de hacer las preguntas y se dé por satisfecho con las respuestas, les preguntará sobre la elfa que encontraron en el vado. Si le comentan algo sobre el medallón roto o se lo enseñan y le dicen que se les encomendó llevarlo a Bethelion, el capitán se mostrará tranquilo, comunicándoles que pueden descansar lo que queda de noche en la posada, y partir con el destacamento de relevo al alba hacia Bethelion. Si desean partir esa misma noche les indicará cómo llegar, aunque con la espesa bruma que rodea al Ertabas es fácil perderse cuando no se sabe el camino.

Si parten de noche, cruzarán de nuevo el vado y tomarán un estrecho sendero que sube el cauce del Ertabas, adentrándose en el brumoso valle. Llegando a unos cerros se encontrarán con la entrada del Camino de los Príncipes, guarnecido a ambos lados por dos enormes estatuas de dos nobles guerreros, muy deterioradas. Recorrerán el antiguo camino que atraviesa las quebradas del Tyr Hyarmen por áridas tierras, marcadas con enormes cantos tallados con inscripciones y runas adunaicas arcaicas. Todas ellas exhiben un rostro regio, gastado y recubierto de musgo en algunas de sus facciones. Son los antiguos príncipes de las diferentes familias que gobernaron Cardolan. La espesa niebla les envolverá dejando su visión reducida a la difusa silueta de las rocas talladas y los árboles secos que se encuentran a ambos lados del camino. Un silencio inquietante se cierne sobre las tierras de Alannor, apenas interrumpido por los graznidos de los cuervos y otras aves de mal agüero.

Si lo deseas, puedes crear cierta inquietud haciendo ver sombras que se mueven de aquí para allá, ruidos y destellos metálicos con unas tiradas de Detección, aunque los PJs no deberían enfrentarse a nada más durante esta noche.

Si viajan de día, un destacamento de caballería de 25 hombres dirigidos por el propio Arlac, todos soldados de la casa de Alannor, les conducirán hasta Bethelion, la Fortaleza Roja. La niebla seguirá siendo densa y tres exploradores se encargarán de prevenir emboscadas orcas o dunlendinas adelantándose al grupo. Si hubo víctimas en la escaramuza, antes de partir verán llegar el reemplazo de tropas para la guarnición de la atalaya, y como uno de los exploradores que fue enviado por el capitán a rastrear la zona y recuperar los cuerpos de los jinetes caídos en el vado se dirige a él, comunicándole que encontraron los cuerpos y los caballos, y que los muertos son dunedain. Por las pieles de lobo que llevaban seguramente procedían del norte, de Rhudaur, y no se trataba de bandidos ni forajidos. Eran soldados, mercenarios o de algún noble traidor de Rhudaur. En el caso de que alguno de los jinetes escapase de la escaramuza del vado, el explorador comunicará con gesto preocupado que las huellas se dirigen extrañamente hacia el sureste, adentrándose en Cardolan, por lo que es posible que haya tropas dunedain traidoras dentro del propio reino. Una partida de montaraces está siguiendo el rastro de los jinetes bajo el mando de Corba, un excelente rastreador, y cuando haya noticias se lo hará saber.

Las estancias de Bethelion

Pasadas unas horas, tras una marcha lenta y confundidos por la espesa niebla, comenzarán a ascender por un camino empedrado la ladera de un escarpado cerro. Más arriba las crepitantes llamas de las antorchas iluminan las tres torres de Bethelion, la Fortaleza Roja.

Un foso y una barbacana abierta les separan del portón de entrada a la fortaleza. Los guardias de las almenas del rastrillo dan orden de bajar el puente levadizo y subir los rastrillos tras de recibir el santo y seña de los soldados o interrogar a los PJs sobre sus intenciones.

En el patio de la fortaleza se encuentran gran cantidad de hombres de armas y sirvientes que acarrear fardos, sacas de trigo, barriles, leña y toda suerte de víveres, aparte de rocas, aceite y armas para la defensa de las murallas. Las voces resuenan con un sordo eco al tiempo que las difusas figuras parecen fantasmas vagando a través de la densa neblina.

Atendidos los caballos y guardados los fardos que llevasen en los establos del patio, entrarán en la torre principal de la fortaleza guiados por el capitán Arlac o por un oficial de la guardia, donde un aire cálido les devolverá el color a las mejillas. Pasarán a través de las estancias de la guardia, subiendo al primer piso de la torre, y cruzarán varias salas en las que se encontrarán a varios soldados calentándose en animada conversación. Al llegar al umbral de una puerta cubierta con un pesado tapiz de piel que conduce al salón de las audiencias, unos guardias les detendrán, lanza en mano, negándoles el paso. Al momento, un hombre ataviado con una túnica negra, austera y carente de adorno, les hará una seña para que pasen a la sala. El anciano se presentará a los personajes como Otard, chambelán de la casa de Alannor y consejero de Liura. Preguntará a los personajes sus nombres y procedencia para presentarles ante la dama de Tyr Hyarmen y los notables de la casa de Alannor.

Liura de Alannor se encuentra sentada en un trono de piedra recubierto de pieles de lobo, reclinada sobre uno de los brazos, con los ojos cerrados. Su aspecto dista mucho de ser saludable y su antes hermoso rostro está cubierto de sombras.



En la sala se encuentran los capitanes de la tropa y los señores que le deben lealtad; todos hablan en voz baja alrededor de un mapa del reino de Cardolan y de las tierras fronterizas. Discuten sobre el estado de las atalayas, fortalezas, guarniciones y ejércitos. La luz es escasa, y la sala está apenas iluminada por unas exiguas antorchas y la chimenea. Sobre las mesas quedan los restos de la cena y algunas figuras talladas en madera con las que los capitanes representan a las tropas de Alannor, de las restantes casas de Cardolan y del Rey Minalcar. En las sombrías paredes de la sala cuelgan escudos, armas y algunas piezas de armadura junto a los arneses de varias monturas. Aparte de los capitanes, algunos cortesanos se debaten en interminables cuentas de grano, ganado y víveres para suministrarlos en estos tiempos de guerra, mientras que en la terraza exterior un grupo de arqueros vigila. Los personajes verán a través de la ventana que conduce a la terraza unas luces rojizas que se pierden en el horizonte. Son las aldeas fronterizas en las que se está combatiendo contra los orcos y dundlendinos. La frontera está siendo atacada.

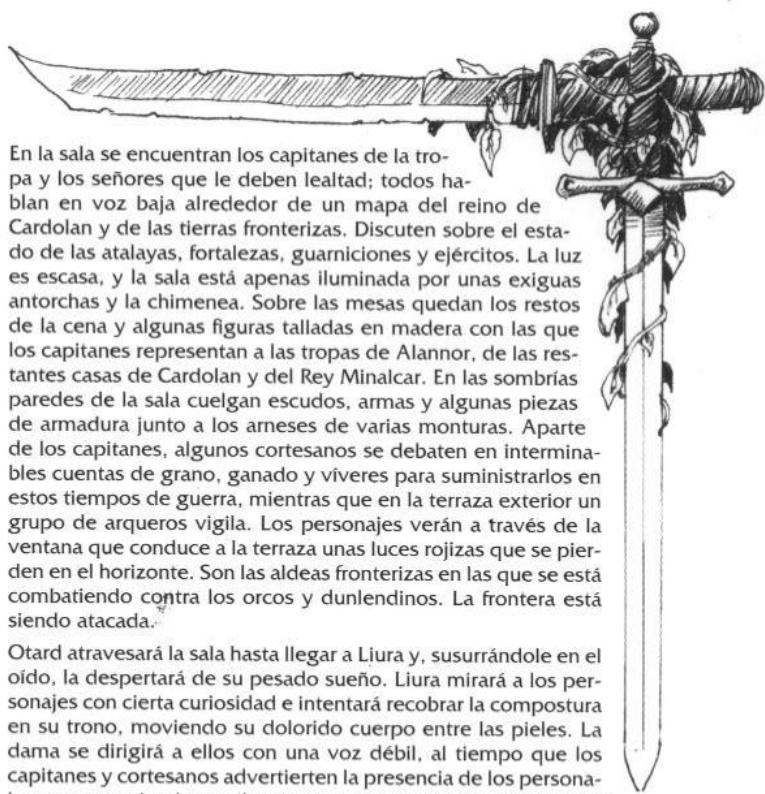
Otard atravesará la sala hasta llegar a Liura y, susurrándole en el oído, la despertará de su pesado sueño. Liura mirará a los personajes con cierta curiosidad e intentará recobrar la compostura en su trono, moviendo su dolorido cuerpo entre las pieles. La dama se dirigirá a ellos con una voz débil, al tiempo que los capitanes y cortesanos advierten la presencia de los personajes, permaneciendo en silencio y prestando atención a lo que sucede.

Liura preguntará los motivos que les traen a su presencia. Los personajes podrán notar cierta jovialidad en sus palabras, pues hace cerca de un año que no ha podido abandonar la fortaleza de Bethelion por la enfermedad que la consume y por la guerra y le alegra ver rostros nuevos. Hace tiempo que no ve a forasteros y tiene una enorme curiosidad por conocer las noticias que traigan los visitantes que no tengan relación con la guerra.

Si el capitán de la guarnición Arlac está presente, relatará lo que conoce sobre lo acaecido en el Vado de Astar, y si sabe de la existencia del medallón lo contará al final de su breve explicación.

Los personajes serán interrogados sobre todos los aspectos relatados por el capitán y, llegados al momento en el que los personajes muestren el medallón, su rostro palidecerá aún más; sacando fuerzas de flaqueza ordenará a todos los presentes que abandonen la sala, exceptuando a Otard, el capitán Arlac y los personajes.

Durante la conversación, Liura se mostrará interesada por la salud de Annandë y requerirá al capitán Arlac que la traiga a Bethelion, para que los cirujanos le dispensen mejores tratos que la protectora matrona de Garm, y para conocer la información de su espía. Después se centrará en el asunto del medallón y les pedirá que se lo muestren de nuevo. Una sonrisa surgirá del pálido y enfermo rostro de Liura. Con enorme humildad, la dama se dirigirá a los personajes agradeciéndoles el esfuerzo por salvar la vida de Annandë y por haber hecho llegar el medallón a sus manos. Les explicará que la única esperanza de salvar a Rhudaur es uniendo a las familias que siguen siendo fieles a los ideales del Gran





Reino de Arnor, y que todos los intentos por lograrlo han fracasado. Les contará que en el año 861 T.E. los herederos de Eärendur, los reyes de los Tres Reinos Hermanos, forjaron tres anillos que simbolizaron la unión de los tres reinos, que tras el pacto pasaron a llamarse de forma conjunta el Gran Reino de Amor. Sin embargo, la ambición relegó al olvido este ideal y acabó perdiéndose. Ahora es cuando hay que recuperar los tres anillos y entregarlos a cada rey. Quizá las obras del pasado y sus ideales perduren en esas joyas y rompan el velo tejido por la sombra que los separa.

Los tres anillos fueron forjados por los herreros elfos de Lindon como un regalo de Círdan por la unión de los tres reyes dúnedain. Se consideraba que estos anillos podrían mantener unidos los lazos de los reinos dúnedain ante la más terrible adversidad. Pero algo sucedió en el corazón de los reyes, y se enfrentaron en una guerra corta, fugaz y carente de sentido. Fue la vez primera que dos reyes dúnedain se enfrentaron entre sí, y un trágico suceso ocurrió. Tamiel, forjadora de los anillos, pereció a manos de un arquero en el asalto a una de las fortalezas fronterizas de Cardolan. Círdan, Rey de Lindon, la había enviado para entregar su presente a los reyes dúnedain y para permanecer en calidad de embajadora de Lindon en los tres Reinos Hermanos. Al conocer la noticia, dolido y entristecido por el comportamiento de los dúnedain, pidió a los reyes que enterrasen los anillos junto al cuerpo sin vida de Tamiel. Su tumba permanece hoy en las riberas del Glanduin sellada por un artificio de los elfos de Lindon, de cuya llave es parte este pedazo de medallón.

Antes de continuar explicando dónde se encuentra la otra mitad del medallón pedirá a los personajes que recuperen los anillos y que los traigan con el propósito de enviarlos a Minalcar, Elagost y Argeleb para restituir el Gran Reino de Amor y conseguir con la unión de todos los dúnedain vencer al enemigo de Angmar y a los traidores de Rhudaur. Les rogará que acepten la misión ya que son los que hicieron posible esta realidad. Les explicará además que este hecho lo desconocen tanto el Rey de Arthedain como Minalcar de Cardolan, y que apenas puede recibir noticias de sus informadores, ya que los agentes del Rey y la red de informadores de Bartheldir están ejerciendo un control exhaustivo para capturar a los espías del enemigo.

Es sabido por todos que Minalcar desaprobaría este acto debido a su rencor a Rhudaur, aunque con toda seguridad si Rhudaur aceptase formar parte del Gran Reino de Amor, uniendo sus fuerzas para combatir al enemigo, ni Minalcar ni Argeleb rechazarían la oferta.

Dado que los PJs son personas anónimas, podrán moverse con mayor facilidad para llevar a cabo esta misión. Hasta ahora la única que podía hacer este trabajo era Annandë, ya que los agentes de Minalcar no conocían su existencia, pero debido a su precario estado de salud no podrá ayudarles.

Si los PJs albergan dudas sobre las intenciones de Liura, puedes hacerles tirar Empatía con NO 10. La princesa está genuinamente impresionada con ellos, ya que no sólo han salvado a su agente, sino que han devuelto una valiosa reliquia que podían haberse apropiado. Por otro lado, es cierto que unos aventureros sin relación con ella no

despertarán el interés de los espías del rey, de modo que son los agentes ideales. Si bien puede parecer arriesgado confiar un asunto tan delicado a unos desconocidos, su corazón le dice que es lo más correcto; además, el tiempo se agota, ya que el enemigo arrecia en sus ataques, y no hay muchas más opciones al alcance.

Si los personajes piden recompensa, Liura se mostrará molesta con ellos, ya que es evidente que la tendrán por tan pesadas responsabilidades. No deberían andar pensando en dinero cuando está en juego la libertad de los dúnedain en el norte y cuando mueren en el campo de batalla muchos soldados luchando contra la sombra del Rey Brujo.

Si aceptan, que lo harán como héroes que son, Otard les prestará juramento de fidelidad a la casa de Alannor y a la corona de Cardolan. Después de que le juren lealtad, la dama se retirará a sus aposentos para descansar, mientras que Otard les conducirá a sus habitaciones explicándoles que antes del amanecer recibirán la información sobre el paradero de la otra mitad del medallón y los pertrechos que necesiten para el viaje.

Si lo desean pueden moverse libremente por la fortaleza de Bethelion, excepto por los aposentos de Liura y de los capitanes, aunque deberían descansar pues no faltan muchas horas para que amanezca.

Sus habitaciones se encuentran en la parte superior de la torre norte. Durante la noche seguramente los personajes se harán muchas preguntas, tendrán dudas sobre el destino que se cierne sobre los tronos de piedra de los dúnedain, sobre la posibilidad real de la derrota y sobre el misterioso enemigo que les acecha. A través de las ventanas de sus aposentos verán las tierras de Cardolan, nevadas, frías y desde hace cuatro años envueltas en una guerra cruel y despiadada que ha segado ya muchas vidas. A lo lejos, en la delgada línea del horizonte, unas lejanas luces resplandecientes anuncian el fragor de la batalla. El combate prosigue en la frontera.



La marcha de Bethelion

Los personajes se levantarán con las primeras luces del alba por el sonido de los cuernos y el bullicio de los soldados. Las tropas de Bethelion se dirigen al norte, a la frontera con Rhudaur, reclamadas por el Rey Minalcar. La delgada columna se extiende perdiéndose en las escarpadas colinas del Nen-i-Súl. Jinetes, lanceros, y los famosos arqueros de Bethelion se dirigen al frente. Todas las voces comentan los ataques sufridos ayer en la frontera norte de Cardolan, y en la frontera oriental de Arthedain. Esta vez no han sido escaramuzas: los ejércitos orcos han atacado en gran número apoyados por los arteros montañeses de Rhudaur. La victoria ha estado tan cerca como la derrota, y la preocupación y el desánimo se transmite entre los hombres como una plaga. Otard les conducirá a través de las salas de la fortaleza hasta un pasaje oculto y subterráneo por el cual se accede a una caverna que comunica con el exterior.

Una vez en la caverna, Otard les explicará que Annandë recuperó el sentido durante la noche y le informó de la presencia de guerreros de la familia Caledor en la antigua torre de Ayan Takbra, lugar en el que residía Urath de Har. Tenían en su poder la pieza del medallón que ella logró arrebatarles, y andaban tras la pista de la otra mitad para entregarla a su señor, Angrim Caledor. Otard desconoce si los traidores conocen el paradero de la otra mitad, así que habrán de conseguirla con rapidez. Una vez tengan las dos mitades deberán dirigirse a la tumba de Tamiel, donde se reunirán con Arlac, el capitán que conocieron en Garm, y dos emisarios más. Arlac llevará el anillo de Cardolan a Minalcar, otro de los emisarios hará llegar el anillo de Arthedain a Argeleb y un tercer emisario llevará el medallón a Cirdan en Lindon. A los personajes les queda llevar el anillo de Rhudaur a Elagost. Tendrán dos semanas a partir de ahora para llegar con el medallón a la tumba de Tamiel y después tendrán que buscar el paradero de Elagost, actualmente en guerra junto a su ejército en la frontera norte, en Cameth Brim, para entregarle el anillo.

La otra mitad del medallón se encuentra en el Palacio de Otoño, en poder de la antigua reina de Cardolan, Lycia, que les explicará también cómo llegar a la tumba de Tamiel. Para llegar al Palacio de Otoño deben dirigirse al sur siguiendo la bajada del Ertabas a través del valle hasta llegar al Fontegris. Después se dirigirán al suroeste hasta la desembocadura del Glanduin y cruzarán el río hacia el sureste. A unas pocas millas se encuentra el Palacio de Otoño. En la desembocadura cruzarán el Fontegris desde un puesto de vigilancia donde se encuentra la barcaza que les llevará al otro lado. A la guarnición del puesto deberán entregarle un sello que les servirá de salvoconducto. Otard les dará este sello, pidiéndoles que nadie excepto los guardias del puesto de barcas y los guardias que custodian a Lycia lo vean. La antigua reina está protegida por soldados para garantizar su seguridad ante posibles incursiones dunlendinas.

Antes de marchar, Otard les dirá que Annandë le pidió que les agradeciera el haberla salvado y sobre todo que se hayan ofrecido valientemente a realizar la misión que en principio se le había encomendado. Les contará que Annandë fue enviada al norte, a Rhudaur, siguiendo a Tasher, el sobrino del Rey Minalcar. El Rey, desde que firmara el tratado con Arthedain, se ha interesado secretamente por el paradero de Urath de Har, el misterioso consejero del fallecido Rey Tarastor. Todos sus asuntos los lleva en el más absoluto secreto y no admite ninguna pregunta respecto a los señores de Cardolan, aunque

por supuesto la casa de Alannor ha procurado mantenerse informada a espaldas del Rey.

El rastro de Tasher condujo a la torre perdida de Ayan Takbra. Allí, Annandë descubrió la traición de una partida de guerreros servidores de Angrim Caledor y del mismísimo Tasher. Por lo que pudo oír de sus conversaciones, los oficiales estaban buscando unas antiguas colinas en las que se encuentra la tumba de Tamiel, una sindar del reino de Lindon.

Esta información es muy desconcertante para Otard ya que o bien Tasher es un traidor unido a Angrim Caledor para minar los intentos de la casa de Alannor de restaurar el Gran Reino de Arnor o bien el propio Rey Minalcar está implicado en esta traición junto a sus antiguos enemigos, los Caledor. No podrán confiar en nadie excepto en ellos mismos.

Les deseará suerte y les pedirá que no se demoren. Deberán partir inmediatamente, antes de que las patrullas diurnas salgan a hacer su recorrido. La salida es segura y nadie de la fortaleza se dará cuenta de su partida.

En la caverna podrán encontrar armas, material, provisiones y monturas para todos. Dales el equipo que consideres apropiado.

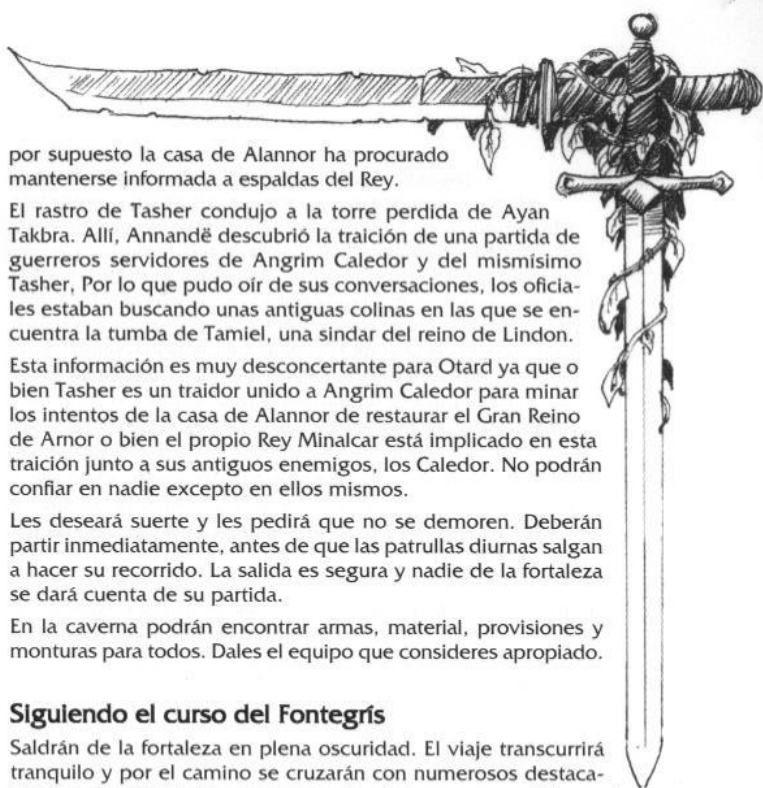
Siguiendo el curso del Fontegris

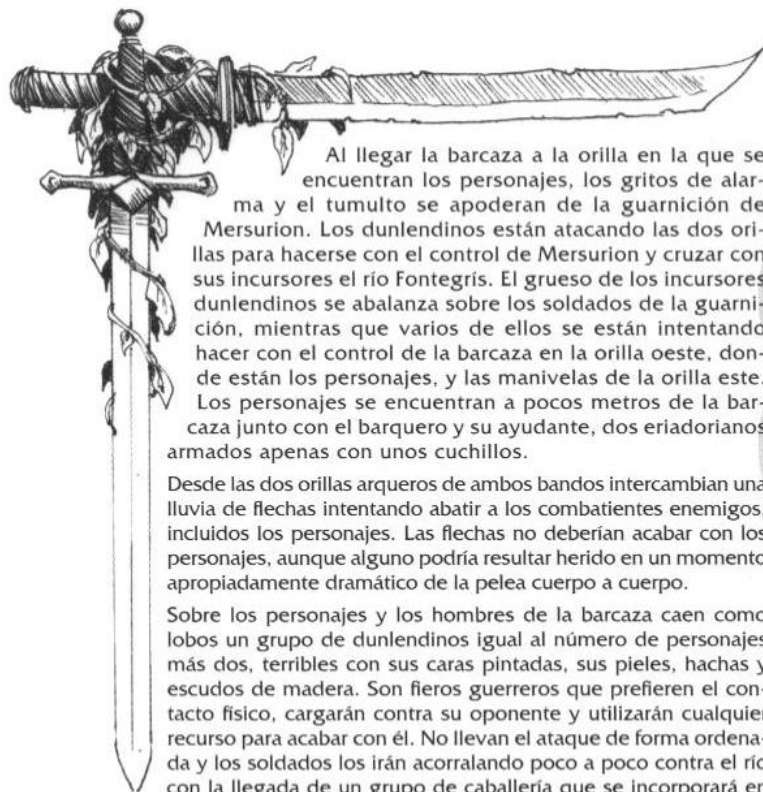
Saldrán de la fortaleza en plena oscuridad. El viaje transcurrirá tranquilo y por el camino se cruzarán con numerosos destacamentos de caballería y caravanas de víveres que se dirigen al norte con fuerte protección. Las pérdidas sufridas la noche anterior han causado muchas bajas y heridos, y las aldeas y pueblos fronterizos han sido saqueados. Los campesinos y aldeanos se dirigen a la seguridad de las fortalezas de sus señores más al sur, sin hogar y con tristes pérdidas.

El viaje les llevará cerca de una semana larga. Abandonarán Bethelion, dirigiéndose a través de las colinas quebradas hasta llegar al valle del Ertabas. Descenderán siguiendo el cauce del río hasta llegar a la desembocadura del Ertabas en el Fontegris, dirigiéndose desde ahí hacia el suroeste. Después de unos días de ininterrumpida marcha sin ser molestados por las patrullas reales, llegarán a la desembocadura del Fontegris en el Gwathló, donde se encuentra el puesto de barcas de Mersurion.

El puesto de barcas de Mersurion

Llegarán al puesto al atardecer. El oficial a cargo de la guarnición no les permitirá el paso a menos que traigan un salvoconducto de la propia Bethelion. Cuando se lo enseñen y le digan que se dirigen al Palacio de Otoño ordenará a uno de los soldados que toque el cuerno para que desde la otra orilla envíen la barcaza que les llevará al otro lado. Les indicará que para llegar al Palacio deben seguir el camino de álamos. Este sendero les conducirá después de unas millas de trayecto a la puerta del Palacio de Otoño, donde deberán mostrar de nuevo el sello al oficial al mando.





Al llegar la barcaza a la orilla en la que se encuentran los personajes, los gritos de alarma y el tumulto se apoderan de la guarnición de Mersurion. Los dunlendinos están atacando las dos orillas para hacerse con el control de Mersurion y cruzar con sus incursores el río Fontegris. El grueso de los incursores dunlendinos se abalanza sobre los soldados de la guarnición, mientras que varios de ellos se están intentando hacer con el control de la barcaza en la orilla oeste, donde están los personajes, y las manivelas de la orilla este. Los personajes se encuentran a pocos metros de la barcaza junto con el barquero y su ayudante, dos eriadorianos armados apenas con unos cuchillos.

Desde las dos orillas arqueros de ambos bandos intercambian una lluvia de flechas intentando abatir a los combatientes enemigos, incluidos los personajes. Las flechas no deberían acabar con los personajes, aunque alguno podría resultar herido en un momento apropiadamente dramático de la pelea cuerpo a cuerpo.

Sobre los personajes y los hombres de la barcaza caen como lobos un grupo de dunlendinos igual al número de personajes más dos, terribles con sus caras pintadas, sus pieles, hachas y escudos de madera. Son fieros guerreros que prefieren el contacto físico, cargarán contra su oponente y utilizarán cualquier recurso para acabar con él. No llevan el ataque de forma ordenada y los soldados los irán acorralando poco a poco contra el río con la llegada de un grupo de caballería que se incorporará en mitad del combate, cargando contra los dunlendinos y produciéndoles serias bajas. En la otra orilla también se empieza a rechazar a los oponentes.

Una vez terminado el combate verán las señales desde la otra orilla de que los dunlendinos han sido rechazados y ahora se baten en retirada de vuelta a las Tierras Brunas.

El oficial de la guarnición les agradecerá su valiente ayuda, poniendo a disposición de los personajes a cuatro soldados que les protegerán hasta el Palacio de Otoño ante la amenaza de otro ataque dunlendino. Les comentará que hace días que han detectado a grupos dunlendinos merodeando la zona para hacerse con el control del paso de Mersurion. Pretenden así, utilizando la barcaza, enviar más grupos de incursores y suministros para azotar la frontera de Cardolan.

Si en el camino se ven acosados por los dunlendinos deben dirigirse a toda prisa al Palacio de Otoño. Está bien defendido y sus muros son demasiado fuertes para los atacantes. Allí se encuentra el grueso de la guarnición de Mersurion.

Cruzarán el Fontegris sin problemas y se dirigirán por el camino de los álamos atravesando una tierra de colinas, plagada de afloramientos de roca viva. Los bosques se dispersan aislados en estos amplios y áridos valles.

Sólo si se muestran alerta ante posibles encuentros con dunlendinos podrán realizar una tirada de Detección NO 15 para ver en la lejanía, entre los bosques, a un grupo de tres jinetes enfundados en capas oscuras. Descubrir la presencia de estos hombres debería ser difícil para los personajes.

Si son descubiertos y deciden ir a su encuentro, los jinetes huirán y con la gran distancia que les separa será prácticamente imposible alcanzarlos, excepto siguiendo su rastro, aunque de este modo se desviarían bastante de su objetivo principal, que es reunirse con la antigua reina de Cardolan.

El Palacio de Otoño

El Palacio de Otoño es una vieja fortaleza situada en las orillas de un afluente del Glanduin. Fue usada por los antiguos reyes de Cardolan hasta la muerte de Tarastor, siendo su única posesión y residencia hasta el día de su extraña muerte. Lycia, la antigua reina, vive con sus más fieles sirvientes un doloroso retiro, separada a la fuerza de la corte por el Rey Minalcar y las facciones que tomaron el poder en el reino de Cardolan tras el destierro de la familia Caledor. En estos años de guerra, tras conocer las implicaciones de Tarastor con Urath de Har, Liura envió a un destacamento para protegerla pues se prohibió a Tarastor tener mando alguno sobre tropas armadas. La reina quedó completamente sola tras morir su marido y marchar sus últimos seguidores.

El Palacio se levanta majestuoso en la cima de una escarpada colina. Sus murallas bordean la colina y en lo alto se ve el edificio principal con cinco altas torres y el estandarte de Cardolan en la torre más alta.

En las inmediaciones de la puerta principal del fortificado palacio serán recibidos por una patrulla de jinetes que les exigirán el salvoconducto, que esta vez se quedará el jefe de la patrulla. El grupo de seis jinetes les conducirán al interior de la fortaleza en la que verán a numerosos civiles realizando sus labores cotidianas y a los soldados de la guarnición, cerca de cincuenta, vigilando desde las torres y las murallas. Desde lo alto de la colina se contemplan las tierras que se dirigen desde aquí; la mayoría, aldeas de agricultores que trabajan en las riveras del Fontegris y el Glanduin.

Cruzarán el patio principal para dirigirse a la puerta del Palacio, donde serán recibidos por una doncella dúnedain a la que el jefe de la patrulla dará el salvoconducto. En la puerta los guardias les comunicarán que no pueden entrar con las armas, que les serán devueltas cuando abandonen el palacio junto a sus monturas y equipo.

La patrulla les dejará en la puerta y recorrerán las lujosas salas del Palacio guiados por la doncella hasta llegar a un claustro que encierra un hermoso y amplio jardín. Una vez allí, les conducirá a un estanque en el que hay un pabellón metálico cubierto con ornamentadas telas y tapices.

El interior del pabellón está calentado con diferentes fuegos que reposan en pebeteros de metal, mientras que el suelo se encuentra recubierto de alfombras y pieles. Dentro, sentada, se encuentra una anciana de pelo cano con blancas vestiduras y algunas joyas de plata labrada. A su izquierda permanece una mujer que se levantará al ver a los personajes. También les acompaña un sirviente. La doncella se adelantará y le hará entrega del salvoconducto a la joven. Esta se lo dará a su vez a la antigua reina, después de observarlo fijamente.

Lycia se mostrará sorprendida por el salvoconducto después de estudiarlo minuciosamente con sus manos. Es parcialmente ciega y es su hija, la joven que le acompaña la que ve por ella. Dirigirá sus nublados ojos a los personajes.

Les dirá: "¿Alannor? ¿Es acaso el leal Otard quien os envía, o ha acabado ya sus días entre nosotros?" Lycia se mostrará desconocedora de lo que sucede en Cardolan desde hace muchos años y curiosa respecto a las cosas más sencillas. Hará algunas preguntas sin importancia a los personajes, sobre Bethelion, sobre Liura y sobre la guerra, de la cual no sabe nada, excepto que la casa de Alannor envió a un destacamento para proteger el Palacio. Sobre todo mostrará mucho interés por Liura y su enfermedad. Les contará que la vio nacer y que fue una crueldad el modo en el que intentaron acabar con su vida.

Si le preguntan por la enfermedad de Liura, Lycia les responderá que fue envenenada después de morir su padre en un asalto a Bethelion liderado por Angrim Caledor. Mientras dormía vertieron un poderoso veneno en su copa. Desde entonces cada año que pasa se consume más y menos fuerzas le quedan. El autor de dicho envenenamiento fue el mismísimo Urath de Har.

Si le preguntan por Urath de Har les dirá que era un hombre leal y un excelente consejero, aunque un tanto reservado y poco amigo de las reuniones y de la corte. Después de un viaje al norte, a Cameth Brim, por unas disputas fronterizas con el Rey de Rhudaur, se fue volviendo más reservado y sólo se veía con Tarastor a solas durante la noche. Se rumoreaba que tenía agentes en cada rincón de Cardolan y que nada escapaba a su control. Tarastor fue perdiendo sus virtudes y llevó a Cardolan a la guerra con Arthedain y a una represión que no conocía límites. En una de estas turbulentas acciones, los Caledor acusaron a la casa de Alannor de conspiración y tuvieron el respaldo real para atacar la fortaleza de Bethelion y conseguir su rendición. El padre de Liura murió en el asalto y ella cayó envenenada días más tarde. Fue entonces cuando los Tal Carba capturaron al envenenador y descubrieron que todo había sido obra de Tarastor y de su consejero Urath de Har. La nación entera se volvió contra ellos y contra los Caledor.

La antigua reina se emocionará, y su hija solicitará a un camarero que aguarde que le sirva una bebida. Después de beber un poco de vino de una copa que sujeta con mano trémula, Lycia continúa: "No tuve el valor de oponerme al rey y lamento que el destino me haya dado una vida tan amarga y tan larga. Urath de Har desapareció y nunca más se supo de él. El daño que me ha hecho no podré superarlo nunca."

Lycia les preguntará por el motivo de su visita, y cuando los personajes le informen de que deben conseguir los anillos, se mostrará dispuesta a darles la otra mitad del medallón. Su hija lo sacará de un pequeño cofre y se lo entregará a los personajes.

Les dirá que pueden llegar a la tumba de Tamiel siguiendo el sendero que se encuentra al norte del palacio y que serpentea por las colinas hasta llegar a las escarpadas tierras que se hallan en las estribaciones de las Montañas Nubladas. El viaje puede ser peligroso ya que estas tierras están gobernadas por los clanes dunlendinos. Tardarán cerca de tres días en llegar.

Estará anocheciendo y les sugerirá que descansen en el palacio esa noche, para salir al día siguiente con las primeras luces del alba. De este modo, llegarán puntuales a la cita con Arlac y el resto de emisarios. Les alojarán en unas lujosas habitaciones donde se les atenderá y se les dará de cenar, así como recibirán un buen baño y ropas limpias.

Asesinos en la noche

Desafortunadamente, la noche no va a ser tranquila para los personajes. Tanto Minalcar como Urath tienen espías en el Palacio de Otoño, y tanto uno como otro se las han arreglado para espiar la conversación de Lycia con los recién llegados visitantes.

El espía de Minalcar se llama Adamor, y es el camarero personal de Lycia, que ha estado presente durante toda la conversación. Es un fiel cardolano, y al oír la historia de los anillos de los tres reinos ha decidido hacerse con el medallón y llevárselo a Minalcar, seguro de que recibirá una gran recompensa por recuperar para el Rey esas reliquias. Por eso intentará deslizarse en las habitaciones de los personajes al abrigo de la oscuridad y hacerse con el medallón.

El agente de Urath, en cambio, es un simple sirviente del palacio llamado Garum. Es un hombre de aspecto tan vulgar y anodino que puede recorrer todo el palacio sin que nadie se interese por sus actividades. Mientras los personajes y Lycia hablan, él se afana en las inmediaciones podando setos y arrancando malas hierbas de los parterres.

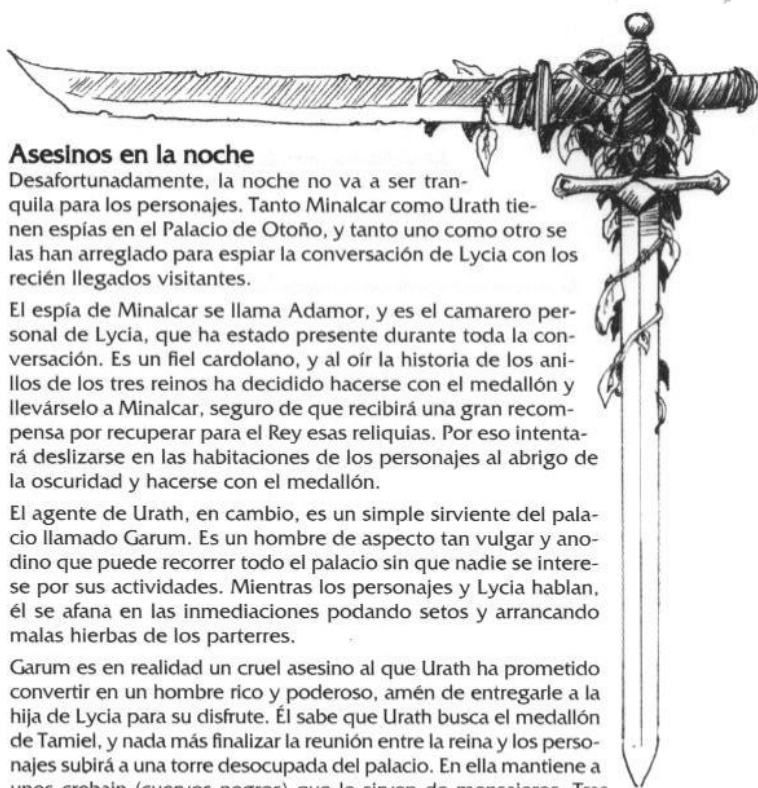
Garum es en realidad un cruel asesino al que Urath ha prometido convertir en un hombre rico y poderoso, amén de entregarle a la hija de Lycia para su disfrute. Él sabe que Urath busca el medallón de Tamiel, y nada más finalizar la reunión entre la reina y los personajes subirá a una torre desocupada del palacio. En ella mantiene a unos crebain (cuervos negros) que le sirven de mensajeros. Tras garabatear un rápido mensaje, soltará a un pájaro, que se alejará hacia el este. En cuanto sea noche cerrada, intentará hacerse con el medallón, equipado con su capa de sombras y su daga envenenada.

Recordemos que los personajes están desarmados, ya que sus armas están en manos de la guardia. Afortunadamente, los dos espías no cuentan el uno con el otro, y la sorpresa de encontrarse en mitad de la noche dará a los personajes la oportunidad de reaccionar.

Garum será el que intente entrar primero en los aposentos de los PJs; los personajes deberán hacer una tirada de Detección NO 13 para despertar al oír el ruido de la puerta al abrirse. Si nadie se despierta o hace ver que está despierto, Garum se acercará a las camas con la vil intención de asesinar a los personajes en su sueño... y se verá sorprendido por el grito de sorpresa de Adamor, que acaba de llegar y se encuentra con la escena.

Los PJs que hubiesen despertado al oír la puerta disponen de un asalto para prepararse. Pueden coger un arma improvisada, despertar a los demás, hacerse los dormidos para sorprender al asesino, etc. En cambio, si despiertan al oír el grito de Adamor, cada uno deberá superar una tirada de Rapidez con NO 10 para saltar de la cama y encararse al asesino; si obtiene un éxito Superior o Extraordinario, el personaje podrá además hacerse con un arma improvisada o ganar la sorpresa; de lo contrario, permanecerá sorprendido este asalto.

En cambio si un personaje despierta al oír el ruido de la puerta y grita, da la alarma o algo así, Garum huirá corriendo... tropezando con Adamor en el pasillo. Si sucede eso, lo apuñalará para quitarlo de en medio y tratará de ocultarse.





En cualquier caso, el asesino huirá si tiene oportunidad, posiblemente apuñalando al sorprendido Adamor para librarse de él. Sólo se enfrentará en combate con los personajes si no le dan más opción, y en ese caso utilizará cualquier truco o golpe bajo a su alcance.

Si Garum logra salir de la habitación es muy probable que no sean capaces de alcanzarle. Conoce el palacio como la palma de su mano, y se irá por una salida oculta sin perder un momento. En cambio, Adamor probablemente no irá a ninguna parte, ya que estará retorciéndose bajo los efectos del veneno. Si los PJs son rápidos y logran hacer una tirada de Curación NO 15, lograrán salvarle, aunque quedará muy debilitado.

Si Adamor sobrevive por cualquier motivo, los PJs tendrán que convencerle de que obran por el bien de Cardolan usando la habilidad de Persuasión contra su Sabiduría (+2). Sólo de esta forma evitarán que Minalcar se entere de su misión y ponga en aprietos a Liura. Por supuesto, esto será mucho más fácil si les debe la vida y son sinceros con él, en cuyo caso disfrutará de modificadores positivos.

En cualquier caso, con Garum muerto o huido, la guardia del palacio registrará sus habitaciones y encontrará instrumentos de escritura, un pergamino escrito en la indecifrable y repulsiva lengua negra, un frasco de veneno y los traicioneros cuervos negros que utilizaba como mensajeros. Los PJs deberían tener claro que el viaje no va a ser fácil a partir de ahora, pues el enemigo conoce su misión.

Camino del túmulo

Tras la agitada noche, saldrán del Palacio de Otoño más tarde de lo previsto, y las doncellas les darán nuevos fardos con provisiones frescas, su equipo y sus armas. Si necesitan alguna pieza de equipo básico que no sea demasiado extraña se la ofrecerán de buen grado.

Antes de partir, en las puertas de Palacio, verán a la antigua reina Lycia y a su hija en la terraza principal, situada justo encima de la puerta donde se encuentran. La hija, cuyo nombre desconocen, le estará relatando a su madre lo siguiente: "Madre, los valientes parten ya hacia el sendero del norte, a un frío túmulo. Si hay necesidad de encontrar los tres anillos en estos tiempos difíciles sólo nos indica que la amenaza es mayor de lo que podemos soportar, pero aún existe una esperanza." Lycia, le contestará: "Que Elbereth les guíe a través de la sombra."

La guardia bajará el rastrillo y se encaminarán bordeando la fortaleza hacia el norte, entrando en un tupido bosque lleno de abundante caza, donde tomarán el sendero del norte, que conduce a través de las colinas hasta un antiguo cementerio de los dunedain, a tres jornadas de viaje.

Transcurrido el primer día abandonarán el bosque y ascenderán cada vez más hacia el noroeste, acercándose a las Montañas Nubladas. El tiempo comenzará a empeorar y las lluvias retrasarán su avance, pues la seca tierra de las laderas se desprende con facilidad con la lluvia, y los barrizales se multiplican en el camino obligándoles a dar largos rodeos para proseguir su marcha.

Al anochecer les será fácil encontrar un lugar donde acampar, pues el terreno presenta muchas irregularidades y oquedades donde guarecerse de la lluvia y el frío. A medianoche, una vez hayan terminado de cenar, escucharán los aullidos de los lobos e incluso los oirán merodear cerca del improvisado campamento. Los personajes dormirán poco y mal, por el frío, por los insistentes lobos y por sus caballos, que han permanecido intranquilos toda la noche.

Al amanecer los personajes levantarán el campamento. Antes de partir uno de los caballos de los personajes, el que sea mejor rastreando, se encabitará con una serpiente de cascabel y subirá por la ladera de la colina donde han estado durmiendo aquella noche. Cuando el personaje se acerque al caballo verá con una tirada de Detección o Rastrear con NO 5 que hay unas cuantas huellas de huargos en el barro seco de la noche anterior. Al menos un grupo de diez de ellos ha estado husmeando por allí esa noche e iban cargados con sus jinetes. Las huellas se dirigen al este en dirección a las Montañas Nubladas.

Tras conocer la noticia, con toda seguridad, los personajes se dirigirán rápidamente hacia el camposanto dúnadan para reunirse con el capitán Arlac y los otros emisarios. Si se topan con los jinetes de lobos puede que tengan serios problemas por su inferioridad numérica. Seguirán su camino a través de las cada vez más escarpadas colinas hacia el norte. Si deciden vigilar mientras avanzan para evitar un encuentro indeseado con los jinetes de huargos, el vigilante tendrá que ir por las crestas de las colinas, con lo que su marcha será más lenta, ya que desde el sendero no hay apenas visión del entorno por culpa de la elevación del terreno.

Tras cuatro horas de viaje el terreno comenzará a descender entrando en un valle más profundo y ancho. Algunos arroyos cruzan el valle y varias fuentes surgen de la roca viva.

El sendero gira al este, y los personajes viajan en dirección a las Montañas Nubladas, descendiendo en el profundo valle, cuando un grito ensordecedor y espeluznante llega a sus oídos. Al mirar hacia la cumbre desde la que han ido descendiendo, verán la silueta de ocho grandes huargos montados por orcos armados con arcos. Los personajes deberían comprender que no están en posición de ganar ese combate, y dirigirse a su destino lo más rápidamente posible por si pudiesen contar con la ayuda de Arlac y de los otros emisarios, si es que se encuentran allí. Si esto no les disuade, los orcos cargarán ladera abajo en sus ágiles monturas disparando los mortíferos dardos desde sus arcos cortos. Es difícil que una flecha les alcance en esa situación, pero pasarán demasiado cerca de ellos como para quedarse a esperar.

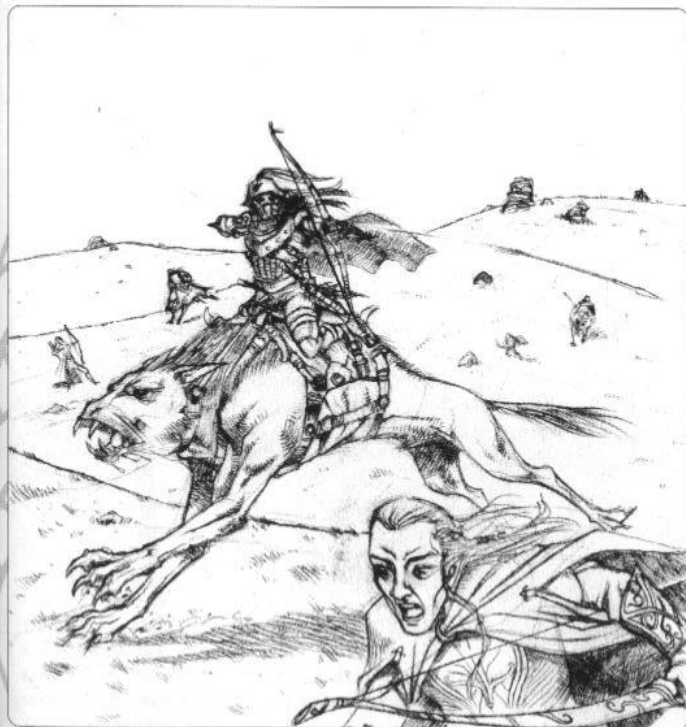
Otra opción que tienen es dirigirse a otro lugar que no sea la tumba de Tamiel para no conducirlos a los anillos, aunque se exponen a ser alcanzados por los jinetes de huargos y aniquilados.

Los personajes descenderán por la ladera al galope alcanzando el suelo firme del valle. Una vez lleguen abajo, y tomen la dirección que tomen, los jinetes de huargos les perseguirán. Los personajes tendrán que realizar pruebas enfrentadas de Montar para mantener la distancia con los huargos, aunque a la larga, las monturas orcas son más ágiles en terrenos escarpados como este. Aplica las reglas de fatiga rigurosamente para aumentar la tensión.

Quizá algún personaje empiece a pensar que el fin está muy cerca.

Los jinetes de huargos irán recortando distancias con los personajes conforme la fatiga vaya haciendo mella, y las flechas orcas pasarán más cerca, ya que el terreno ofrece mucha más estabilidad que ladera abajo. A los diez minutos de persecución verán cómo un huargo se desploma retorciéndose y lanzando a su jinete contra las rocas. Desde el lindero de una arboleda comienza a sonar el silbido de las flechas sobre los jinetes de huargos, mientras que delante de los personajes, tras las enormes rocas que bordean el sendero, aparecen varios jinetes elfos armados con espadas que se lanzan contra los sorprendidos orcos.

El combate cuerpo a cuerpo con los orcos es inevitable. Los orcos, los elfos y los personajes se enfrentarán sin piedad, llevando el sonido de sus armas a lo largo y ancho del valle. Los orcos atacarán intentando eludir las flechas que les caen desde la arboleda, y replegándose después a una posición más elevada, para volver a cargar contra los elfos y los personajes. El combate será desordenado y durará hasta que la mitad del grupo de orcos sea abatido. La otra mitad intentará huir sin sufrir demasiados daños, aunque seguramente ni los personajes ni los elfos les dejen hacerlo en calma. Si Garum escapó del Palacio, pide una tirada de Detección NO 15. Si algún personaje la supera verá a lo lejos a otro jinete de huargo que no ha intervenido en la lucha, cuya silueta recuerda sospechosamente a la del frustrado asesino. Huirá enseguida sin dar oportunidad a que los fatigados personajes le persigan.



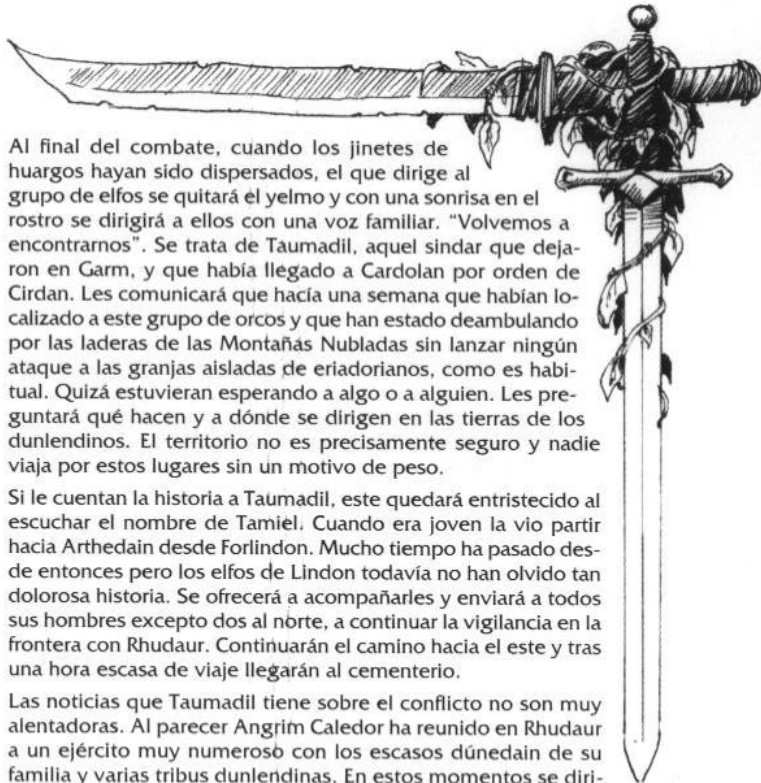
Al final del combate, cuando los jinetes de huargos hayan sido dispersados, el que dirige al grupo de elfos se quitará el yelmo y con una sonrisa en el rostro se dirigirá a ellos con una voz familiar. "Volvemos a encontrarnos". Se trata de Taumadil, aquel sindar que dejaron en Garm, y que había llegado a Cardolan por orden de Cirdan. Les comunicará que hacía una semana que habían localizado a este grupo de orcos y que han estado deambulando por las laderas de las Montañas Nubladas sin lanzar ningún ataque a las granjas aisladas de eriadorianos, como es habitual. Quizá estuvieran esperando a algo o a alguien. Les preguntará qué hacen y a dónde se dirigen en las tierras de los dunlendinos. El territorio no es precisamente seguro y nadie viaja por estos lugares sin un motivo de peso.

Si le cuentan la historia a Taumadil, este quedará entristecido al escuchar el nombre de Tamiel. Cuando era joven la vio partir hacia Arthedain desde Forlindon. Mucho tiempo ha pasado desde entonces pero los elfos de Lindon todavía no han olvidado tan dolorosa historia. Se ofrecerá a acompañarles y enviará a todos sus hombres excepto dos al norte, a continuar la vigilancia en la frontera con Rhudaur. Continuarán el camino hacia el este y tras una hora escasa de viaje llegarán al cementerio.

Las noticias que Taumadil tiene sobre el conflicto no son muy alentadoras. Al parecer Angrim Caledor ha reunido en Rhudaur a un ejército muy numeroso con los escasos dúnedain de su familia y varias tribus dunlendinas. En estos momentos se dirige a las pocas fortalezas que quedan en pie de los dúnedain fieles al Rey Elagost.

En cuanto a Cardolan y Arthedain se sabe que Minalcar y Argeleb se dirigen con el grueso del ejército a Amon Súl, pues parece ser que el Rey Brujo está dirigiendo a sus tropas hacia esa fortaleza. Está claro que desea hacerse con el poder del Palantir del Norte. No van las cosas excesivamente bien en los reinos de los dúnedain; al parecer, el ejército enemigo es muy superior y se teme una derrota que dejaría a merced del enemigo sus tierras. Argeleb y Minalcar han enviado a Cirdan varios emisarios pidiendo su ayuda. Tristemente, debido a sucesos como el de Tamiel, los consejos élficos se muestran bastante reacios a enviar tropas en ayuda de sus vecinos dúnedain. Personalmente, Taumadil, opina que Cirdan debe enviar refuerzos, pues Lindon y todo Eriador se verían amenazados si Arthedain o Cardolan cayesen ante el avance del Rey Brujo de Angmar. Respecto a Rhudaur se muestra más pesimista y opina que poco o nada puede hacerse para salvar a ese reino de la ruina.

"Veníamos siguiendo al grupo de orcos que cruzaron la frontera norte desde Rhudaur. Los horrores que he visto estos últimos años en las tierras de los hombres ni tan siquiera pueden relatarse. La guerra está acabando con la región. Rhudaur como reino, el que conocí en mi juventud, ya no existe y está roto por las traiciones y la absurda guerra. Lo alarmante es la presencia de un poderoso hechicero en Angmar que dirige con siniestra mano las hordas de orcos lanzándolas como jaurias hambrientas contra las debilitadas fuerzas de Arthedain y Cardolan. En Rhudaur pocos son los que se defienden.





Muchos nobles permanecen sitiados por los clanes montañoses y no hay ayuda posible, mientras que otros se afanan en arrebatarse a las otras familias pedazos de sus tierras, y sobre todo uno, Angrim Caledor, el peor enemigo que Cardolan y Arthedain han tenido. Desde que llegara al reino, se ha hecho con el apoyo de la mayoría de los clanes montañoses bajo falsas promesas y está dirigiendo los ataques contra todas las fortalezas dunedain que quedan en pie. En la reserva, como un cuervo negro, espera su enorme ejército para dar el golpe de gracia al viejo Rey Elagost, movilizándose a lo largo de la frontera sur de su destrozado reino. El Rey espera que los refuerzos de Cardolan y Arthedain lleguen algún día. Por eso pensamos que los orcos están atacando a los reinos vecinos, para frenar los posibles refuerzos que estos fieles de Rhudaur puedan obtener de sus hermanos del norte. No queda mucho para que el viento en el norte sople en otra dirección. Creo que nada volverá a ser como antes."

El cementerio dunedain

Al anochecer, las nubes y el viento traerán consigo el rigor de las lluvias y las frías heladas al camposanto. Una intensa lluvia les acompañará durante la noche mientras buscan el escondido túmulo de Tamiel. Taumadil y sus exploradores permanecerán reservados, sin apenas conversar. Parecen demasiado atentos a todo lo que les rodea, como si un presagio terrible se cerniese sobre la compañía. Los aullidos de los lobos se perderán en la fría noche, momento en el que atisbarán las primeras colinas en las que se encuentra el túmulo.

El cementerio dunedain se halla disperso a lo largo de varias millas a lo largo del valle en dirección a las Montañas Nubladas. Los túmulos están aislados y muy separados unos de otros, y a medida que ascienden por el valle el sendero se va estrechando cada vez más.

Durante la tortuosa travesía entre las quebradas colinas barridas con furia por la lluvia, las monturas comenzarán a inquietarse con la aparición de los primeros rayos del sol. El viento aúlla con fuerza mientras el resplandor de los rayos forma una sombra inesperada y desconocida para la compañía: la de un troll gigante de piedra, con un enorme martillo en su mano izquierda. La cabeza está hinchada y llena de cicatrices amoratadas que hunden los enormes ojos inexpressivos en sus pómulos, retorciendo su boca en una mueca terrible. Los largos brazos le llegan hasta la altura de sus huesudas rodillas y de su cuerpo cuelgan algunas pieles ajadas.

El viento ha sido el delator. No hay manera de evitarlo cuando cabalgas en medio de la noche por unas gargantas desconocidas. Taumadil tratará de alentar a sus asustados exploradores mientras tranquilizan a sus caballos. No se puede retroceder.

Con un movimiento brusco y tosco, el troll levantará el martillo con una mano y, golpeando las rocas de la escarpada ladera, provocará el desprendimiento de algunos peñascos. Los caballos se encabritarán al oler el miedo, mientras las rocas engullen a uno de los exploradores de Taumadil. Mientras la compañía no sale de su desconcierto, el enorme troll golpea a otro elfo y a su montura derribándolos a ambos.

El combate será duro. Los personajes y Taumadil deberán enfrentarse al troll. La única ventaja que tienen es que son más y que el monstruo no tiene excesivos recursos y mucho menos unos movimientos rápidos. Además, no debes dejar de señalar que en la zona hay varios precipicios que un personaje ingenioso podría aprovechar para atraer y despeñar a este gigantesco adversario.

Tras el desafortunado encuentro en la garganta, llegarán a una explanada donde se encuentra el Túmulo de Tamiel, una estructura semicircular excavada en la roca. La entrada está sellada, y es casi irreconocible debido al deterioro de la piedra en la que fue tallada. Una vez frente a ella encontrarán a dos palmos de sus cabezas el extraño cerrojo parejo al medallón roto que conservan. Tras encajarlo, un quejido surgirá del interior de la puerta. Varios mecanismos comienzan a funcionar hasta llegar a un silencio absoluto. La puerta permanece cerrada. Tras unos minutos de espera, un golpe sonoro, sordo y hueco abrirá las puertas lentamente, arrastrando su pesado cuerpo sobre las frías rocas.

Una vez abiertas, un hálito de muerte, sacude a los personajes con fuerza. Se internarán en la inviolable oscuridad del Túmulo con la ayuda de una improvisada tea empapada en aceite. El túnel desciende recto hasta una sala octogonal y abovedada. En las paredes se encuentran los restos de muchos objetos y pertenencias de Tamiel. En el centro de la sala se haya el sepulcro donde yacen sus restos. Taumadil elevará una plegaria que, aprisionada en las entrañas del Túmulo, retumbará en los oídos de la compañía. Una vez terminado el rezo verán cómo en lo alto del sepulcro se encuentran lo que fueron antaño unos anillos. Ahora parecen meras anillas oxidadas y herrumbrosas. En cada uno de los huecos se leen en sindarin los nombres de Arthedain, Cardolan y Rhudaur.

Cuando los personajes cojan los anillos, la costra de herrumbre se deshará entre sus dedos mostrando una joya digna de reyes. Los anillos del Gran Reino de Arnor están en su poder.

Al salir verán cómo se acercan bajo la lluvia dos figuras a caballo. Arlac y uno de los emisarios. Su expresión será triste y presentarán algunos jirones en sus ropas y algunas manchas de sangre. Les comunicarán que sufrieron una emboscada dunlendina cruzando el Fontegris a tres días del puesto de barcas de Mersurion, y uno de los emisarios cayó al río al recibir el impacto de una flecha y desapareció bajo las aguas. Saludará a Taumadil, pues se conocen de hace apenas un año en Garm. Arlac le pedirá a Taumadil que lleve el medallón a Cirdan y que intente convencerle de que debe enviar refuerzos a Amon Sûl cuanto antes. Si no, incluso Lindon se vería cercado y aislado por tierra del resto de los pueblos libres.



Esa lluviosa noche, todos los presentes hacen juramento de no desfallecer hasta cumplir su cometido. Arlac partirá el primero pues debe dirigirse a Metraith, la capital de Cardolan, para entregar a su rey el anillo que le corresponde, el emisario partirá inmediatamente después para entregar a Argeleb el anillo de Arthedain y Taumadil partirá a la lejana Lindon para entregar el medallón que tanta deshonra ha causado a los dúnedain ante los ojos de Cirdan y su pueblo, y para conseguir un perdón y la ayuda de sus ejércitos. A los personajes les queda viajar al norte, a la peligrosa Rhudaur para encontrar al Rey Elagost y a sus fieles. Todos tienen la certeza de que puede que sea la última vez que se vean y saben que es la única oportunidad que le queda al pueblo dúnedain de sobrevivir ante la sombra.

Los anillos de Tamiel

Los anillos de Tamiel son tres, uno por cada uno de los reinos que constituían Arnor. Son joyas de mithril bellamente trabajadas que tienen engastada una piedra azul que centellea levemente, y cada uno lleva grabado el nombre de uno de los reinos con delicados caracteres élficos. En términos de juego, son unos anillos de poder menores que sólo son mágicos en las manos de los legítimos monarcas de Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Confiere un +4 a las habilidades de Inspirar y Debate (Parlamentar), siempre y cuando el rey actúe por el bien de los pueblos del norte. Cuando dos monarcas están juntos el modificador sube a +5, y cuando están reunidos los tres el modificador es de +6. Aparte de esto tienen todas las características comunes a este tipo de anillos: se ajustan al dedo del usuario, su brillo no se empaña mientras los lleven, etc.

Viaje a Rhudaur

Bien entrada la noche, los personajes partirán con rapidez hacia el norte, a Rhudaur, en busca de un rey acorralado.

Seguirán los antiguos senderos que recorren las laderas de las Montañas Nubladas durante ocho días evitando los valles y aldeas. Durante la noche, verán en el horizonte dispersas columnas de humo así como a los ejércitos de las nobles casas dúnedain dirigiéndose al norte con pres-teza. A medida que avanzan la desolación es mayor: granjas arruinadas, cadáveres, torres en llamas, y aldeas enteras arrasadas. La guerra ha llegado a su punto más cruel. Los cuervos y buitres se afanan en mostrar sus ostentosos banquetes desde la lejanía.

Al amanecer del octavo día, cansados y recogiendo el campamento para proseguir su marcha, serán sorprendidos por un grupo de montañeses y algunos dúnedain. Escuchar cómo se acercan estos expertos hombres es bastante difícil, así que lo normal es que le cojan por sorpresa. No obstante, dales una oportunidad de tirar Detección con NO 20 para darse cuenta de su presencia.

De entre las rocas saldrá un dúnadan armado con una espada, mientras que a los lados una docena de arqueros les apuntarán desde la maleza.

El dúnedain hablará a los personajes diciendo lo siguiente: "Mi nombre es Galfaroth y desconozco quiénes sois, pero por nuestro viejo rey que lo averiguaremos de forma civilizada. Parecéis ser hombres sensatos, así que podéis empezar a explicaros. No son buenos tiempos para deambular por Rhudaur."

Puede que los personajes decidan no decirle nada a Galfaroth o bien engañarle. En ambos casos, si a Galfaroth no le quedan claras las intenciones de los personajes no dudará en pedirles que arrojen sus armas. Sus hombres intentarán atarles las manos. Resistirse puede llevar a los personajes a una situación embarazosa. De todas formas, con toda seguridad serán apresados o heridos por los montañeses de Galfaroth. En ningún momento intentarán acabar con sus vidas: les quieren vivos por si acaso fuesen espías enemigos y tuviesen alguna información importante.

Si, por el contrario, le cuentan sus verdaderos motivos, pueden convencerle de que en realidad están en el mismo bando, aunque Galfaroth es bastante incrédulo y testarudo y no se conformará con unas cuantas palabras. Sólo con verdaderas pruebas se dará por satisfecho y con toda seguridad la única que puedan ofrecer los personajes sea el anillo de Rhudaur.

Es normal que los personajes tengan sus dudas al respecto de Galfaroth, pero si son inteligentes y llevan la conversación con cuidado podrán averiguar que sirve a Elagost con fidelidad. Galfaroth no permitirá que le hagan demasiadas preguntas por la sencilla razón de que no están en posición de exigir nada.

Si Galfaroth ve el anillo y lo examina inmediatamente dejará libres a los personajes y les pedirá las disculpas pertinentes excusándose, no sin razón, ya que a diario están teniendo enfrentamientos tanto con los dunlendinos como con los hombres de Angrim Caledor y los orcos. Su desconfianza está más que justificada.

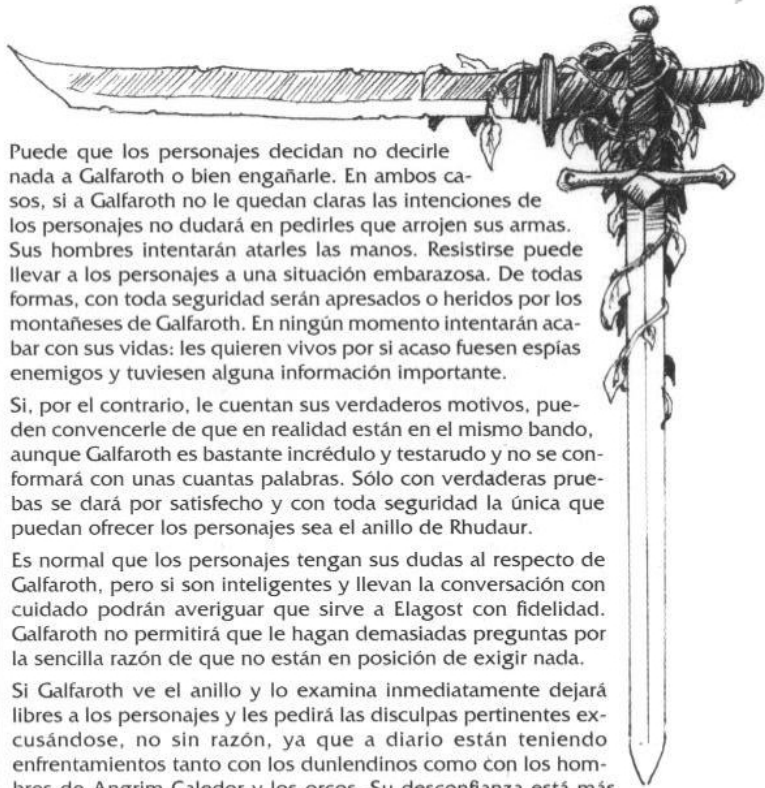
Les conducirá a un refugio secreto desde donde organiza a un numeroso grupo de montaraces que intenta proteger las fronteras, estar informado de los movimientos de las tropas enemigas y atacar las fuentes de suministros de los montañeses y de Angrim Caledor. Los orcos en cambio se están dirigiendo más al oeste, y cada vez los encuentros con ellos son menos frecuentes.

Tanto atados como libres, seguirán su viaje hacia el norte durante dos días llegando a un refugio de cazadores, oculto en una garganta cubierta por una espesa arboleda. Dentro, un enorme y bien preparado campamento rebosa actividad. Muchos hombres de armas trabajan sin descanso preparando las salidas de los diferentes grupos para realizar batidas en las montañosas tierras de Rhudaur.

Nada más llegar les darán comida y dejarán que se calienten al fuego; el aspecto de los personajes dejará mucho que desear pues el viaje hasta Rhudaur ha sido largo y duro, lleno de inclemencias y de frías lluvias.

Pasadas las horas y después de un buen descanso, les conducirán a una cabaña donde se encuentra un hombre nervudo de barba rubia y sin apenas cabello. Se presentará como Ottav, jefe de los montaraces de Elagost.

Volverá a interrogarles y esta será la última oportunidad que tengan los personajes de demostrar su lealtad a los reyes dúnedain. Deben comprender que están a salvo y que Ottav es fiel a Elagost. No tienen nada que temer si dicen la verdad y le cuentan sus verdaderos motivos.



Si estaban libres, Ottav les volverá a preguntar el objetivo de su misión con el fin de ayudarles.

Si le preguntan cuál es la situación les contará las tristes noticias que vienen de los campos de batalla fronterizos con Arthedain y Cardolan. De momento no se han roto las defensas pero están obligándoles a enviar todas sus tropas. Se rumorea que ya han llamado a la milicia en Arthedain y que muchos hombres han perdido la vida.

En Rhudaur la situación es muy difícil. Algunos clanes montañeses siguen siendo fieles, aunque cada vez menos, y los pocos que se resisten al enemigo de Angmar apenas tienen opciones de conseguir una victoria en el campo de batalla, y menos contra el ejército de Angrim Caledor. Se cuentan entre ellos las mejores armas del país y todos los traidores.

Si le preguntan por Elagost, les contará que él y sus hombres fueron enviados junto a otros muchos de los que nada sabe a vigilar los movimientos de los orcos en las estribaciones de las Montañas Nubladas. Sobre todo se han enfrentado con dunlendinos y con los hombres de Angrim Caledor, y todo para asegurar los movimientos del ejército del rey Elagost. Un traspie por su parte acabaría con la esperanza de recuperar Rhudaur de los traidores. De aquí a dos días se reunirán en la encrucijada de Kazsazar.

Si le preguntan sobre el Gran Reino de Amor no sabrá nada, pero si será interesante que se enteren de que la nobleza de Rhudaur está reuniendo a un gran ejército para dar un mortífero golpe al enemigo Angrim Caledor. Podría cambiar mucho la situación si Minalcar de Cardolan y Argeleb de Arthedain se enterasen. Parece ser que el viejo Elagost ha comenzado a hacer el trabajo antes de que los personajes lleguen, pero aún así es de extrema importancia que los tres reyes unan sus fuerzas para derrotar al enemigo.

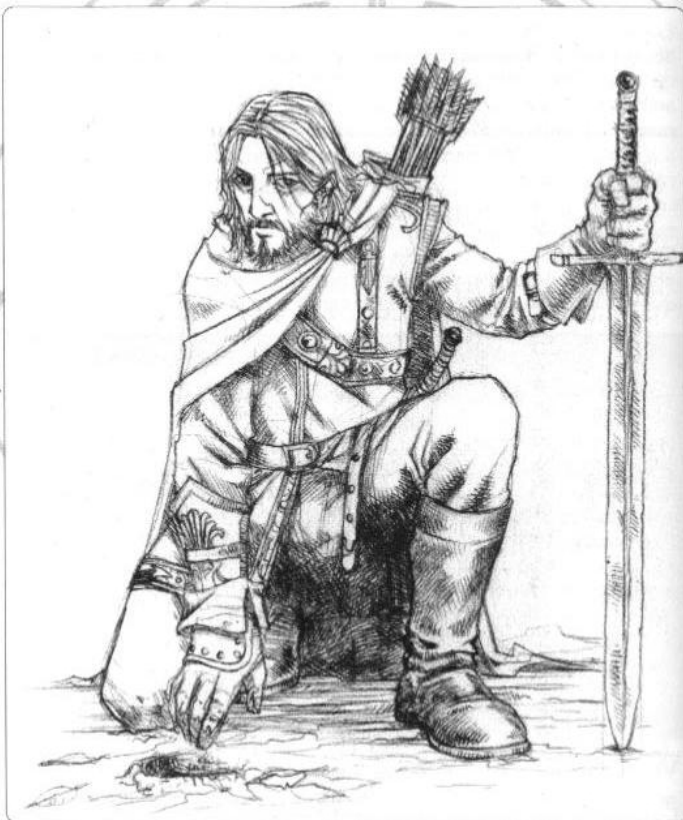
Después de conversar con los personajes, y viendo la importante misión que les ocupa, Ottav se ofrecerá a enviar a un mensajero en presencia de Minalcar y Argeleb, de camino a Amon Súl con sus ejércitos.

Antes de partir, Ottav les indicará el camino para llegar a la encrucijada de Kazsazar, un olvidado camino enano en las montañas situado más al sur, en una mina de plata abandonada.

Les dará lo que le pidan y esté a su alcance, y a su mejor montaraz, Galfaroth. Él les llevará a la encrucijada de Kazsazar por el camino más seguro a dos días de marcha hacia el sur.

La encrucijada de Kazsazar

Galfaroth les conducirá en completo silencio y con paso rápido a través de las montañas y de los nevados bosques, y adentrándose en las laderas de Las Montañas Nubladas llegarán a la encrucijada de Kazsazar. Un enclave enano desde el que se distribuía antaño una de las producciones mineras de plata más ricas de esta zona. Entre las desvencijadas estructuras de los esqueletos de los edificios se levantan tiendas y pabellones, así como algunas compañías de soldados bien armados. Galfaroth se dirigirá a los guardias que les salgan al paso pidiendo urgentemente y sin demora presentar a los personajes ante el Rey. Al reconocer a un montaraz del soberano, los guardias les llevarán a toda prisa ante su



presencia. En el pabellón situado en el centro del campamento se celebra el consejo donde se debate cuál será el futuro de Rhudaur y si es acaso posible salvarlo de la perdición tras haberle dado la espalda sus hermanos de Arthedain y Cardolan.

Una vez llegue la compañía a presencia de los nobles, escoltada por la guardia, se le pedirá que exponga el motivo de su presencia. Al entregar a Elagost el anillo de Rhudaur y relatar los deseos de la familia Alannor y de las muchas tentativas de Arthedain y Cardolan por constituir el Gran Reino de Amor, el rey Elagost y los nobles comprenderán que han sido traicionados. Los fieles de Rhudaur enviaron emisarios para unirse y defender las tierras del enemigo común, pero esos mensajes nunca llegaron a su destino; únicamente regresaron con una sarta de engaños y falacias. Elagost, el Rey, señalará con la espada a un personaje que se encuentra en la sala, y encolerizado gritará:

"¡Tú! ¡Tasher! ¡Traidor! El propio Minalcar te envió tras las huellas de un misterioso consejero llamado Urath de Har, y tan pronto ibas a apresarle como dejaste tu cometido para acercarte a mí. La confianza que deposité en ti debido a tu falso interés ha provocado esta ruina. Ningún despacho de los que te hice cargo llegó a Minalcar, tu tío, ni a Argeleb, nuestro valioso hermano. Comprendo con la claridad de las aguas que Urath de Har fue quien te indujo a provocarnos tanto mal, y por ello mereces perecer y derramar tu ponzoñoso veneno sobre este suelo que pisamos todos."

En el pabellón se formará una trifulca con los guardias de Tasher que serán reducidos por la nobleza allí presente. En el revuelo, Tasher intentará huir rajando con su espada la lona de uno de los costados del pabellón, pero el Rey Elagost se lo impedirá ordenando a su guardia que lo aprese.



Tasher intentará escabullirse tratando de llegar a los caballos para escapar del campamento, pero todo intento será inútil: sus hombres estarán muertos o habrán depuesto las armas y, con toda seguridad, los personajes, la guardia real y algunos nobles lo habrán acorralado. Viendo que no tiene escapatoria posible, Tasher se mofará de los presentes.

"Aunque me capturaseis cien veces de nada serviría, pues Urath de Har es sólo un poderoso emisario del Señor de Angmar. Sus negros cuervos llevan mucho entre vosotros y vuestro destino está hilado desde hace tiempo. ¿Acaso pensáis que los miserables ejércitos de los que os vanagloriáis hoy, seguirán mañana, cuando los ataques se repitan uno detrás de otro, como un incesante martilleo? No hay poder en vuestra tierra y mucho menos en las coronas que defendéis tan inútilmente. Desistid de esta sinrazón y marchaos lejos, donde la sombra no os alcance. Con algo de suerte moriréis antes de contemplarla de nuevo."

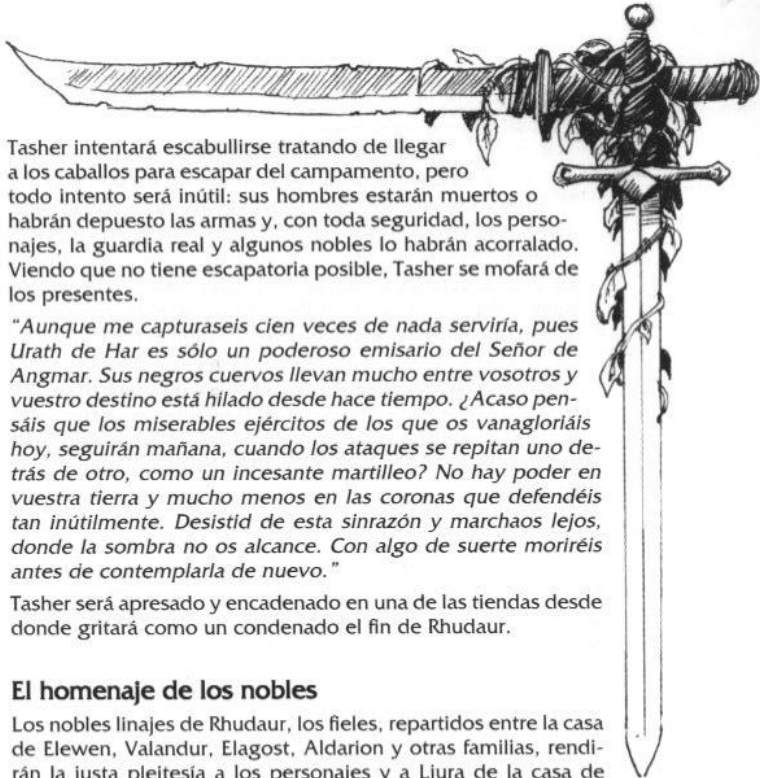
Tasher será apresado y encadenado en una de las tiendas desde donde gritará como un condenado el fin de Rhudaur.

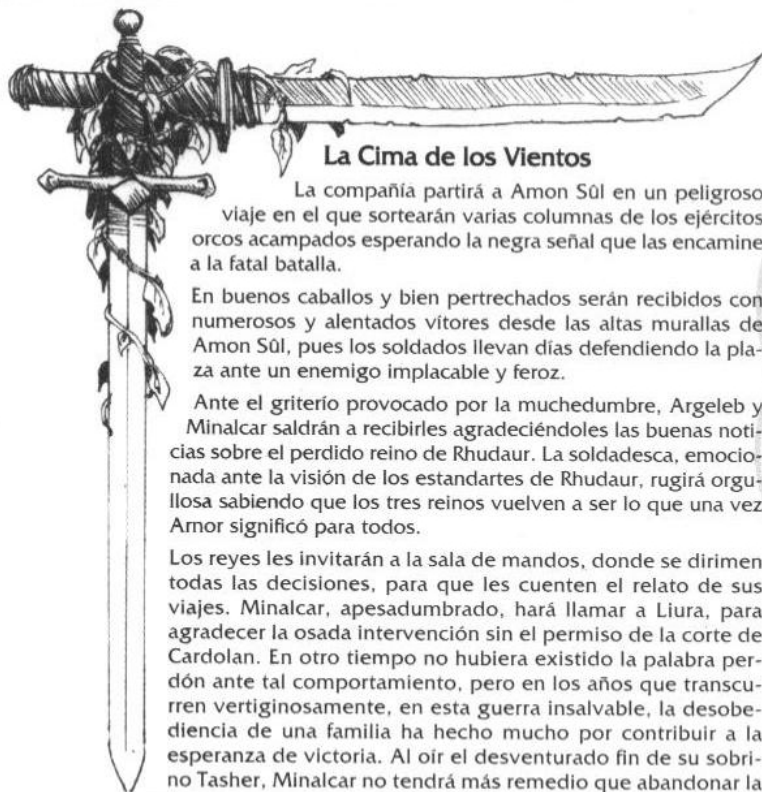
El homenaje de los nobles

Los nobles linajes de Rhudaur, los fieles, repartidos entre la casa de Elewen, Valandur, Elagost, Aldarion y otras familias, rendirán la justa pleitesía a los personajes y a Liura de la casa de Alannor. Agradecidos, levantarán sus armas, liberados del velo de la traición y del miedo que les atenazaba. Ahora, partirán unidos bajo los estandartes del Rey Elagost hacia la batalla que les caiga en suerte librar. Angrim Caledor merece la muerte y muchos permanecen ansiosos por enfrentarse a su ejército en el campo de batalla. Otros en cambio desean llegar a Amon Sûl pues allí se librará la batalla definitiva por liberar al norte del impío enemigo.

Puede que la compañía decida acompañar a Elagost en su camino a Amon Sûl y enfrentarse con toda seguridad en las extensas llanuras de Oilad al negro ejército de Angrim Caledor o bien partir directamente a Amon Sûl en un peligroso viaje atravesando las líneas enemigas, para reunirse junto a Minalcar, Rey de Cardolan.

Si deciden hablar con Elagost y le comunican sus deseos de acompañarle, agradecido les responderá: *"Sois valerosos y muchos peligros habéis atravesado para desenmascarar al traidor, y me llenaría de orgullo que compartiésemos las armas en un incierto campo de batalla, pero no es mi deseo que perdáis la vida sirviendo a otro rey teniendo en Minalcar a un firme soberano que gobierna con buena mano el destino de Cardolan. Por este motivo declino vuestro ofrecimiento y que puedan ver los más ilustres de Rhudaur que si la vida nos acoge en los sucesivos días, viva yo para recompensar los duros pesares por los que habéis pasado en nuestro beneficio. Por el contrario y para evitar una pérdida inútil os escucharé con trescientos de mis mejores caballeros, para que sepan en Amon Sûl que en Rhudaur queda un aliento de esperanza."*





La Cima de los Vientos

La compañía partirá a Amon Sûl en un peligroso viaje en el que sortearán varias columnas de los ejércitos orcos acampados esperando la negra señal que las encamine a la fatal batalla.

En buenos caballos y bien pertrechados serán recibidos con numerosos y alentados vítores desde las altas murallas de Amon Sûl, pues los soldados llevan días defendiendo la plaza ante un enemigo implacable y feroz.

Ante el griterío provocado por la muchedumbre, Argeleb y Minalcar saldrán a recibirles agradeciéndoles las buenas noticias sobre el perdido reino de Rhudaur. La soldadesca, emocionada ante la visión de los estandartes de Rhudaur, rugirá orgullosa sabiendo que los tres reinos vuelven a ser lo que una vez Amor significó para todos.

Los reyes les invitarán a la sala de mandos, donde se dirimen todas las decisiones, para que les cuenten el relato de sus viajes. Minalcar, apesadumbrado, hará llamar a Liura, para agradecer la osada intervención sin el permiso de la corte de Cardolan. En otro tiempo no hubiera existido la palabra perdón ante tal comportamiento, pero en los años que transcurren vertiginosamente, en esta guerra insalvable, la desobediencia de una familia ha hecho mucho por contribuir a la esperanza de victoria. Al oír el desventurado fin de su sobrino Tasher, Minalcar no tendrá más remedio que abandonar la sala avergonzado. Argeleb le acompañará y hará una señal a los ujieres de la Guardia Real para que dispongan todo lo que necesitan los miembros de la compañía.

Antes de partir, el Rey de Arthedain se detendrá ante los personajes y les dirá: "En este momento oscuro, habéis logrado que los tres estandartes vuelvan a ondear juntos. Es justo que sea vuestro el honor de llevarlos a la batalla." Convertidos en portaestandartes de los tres reinos hermanos, los personajes recibirán grandes honores por parte de todo el campamento en los días siguientes.

Amon Sûl

Los días transcurrirán entre la incertidumbre, las victorias logradas en las incursiones, y las pérdidas sufridas. El momento de la verdad ya estará sentenciado. Los exploradores habrán dividido a un enorme ejército orco y algunas secciones de montañeses dirigiéndose a Amon Sûl a marchas forzadas. En cuanto a las tropas de Rhudaur nada se sabe. Tampoco del poderoso ejército de Angrim Caledor.

Pasan tres días de frenéticos preparativos, de trabajo para innumerables guerreros, mercenarios y gentes que desean defender su tierra ante el enemigo invasor. Al atardecer, la inmensa polvareda cubrirá el horizonte y pronto se verán los reflejos de las armaduras y armas de las columnas orcas. Horas más tarde, los ejércitos de Minalcar y Argeleb formarán una muralla acorazada de soldados, jinetes, arqueros e ingenios de guerra delante de Amon Sûl, la fortaleza del Palantir del Norte. En la fortificación, las murallas permanecerán abarrotadas de arqueros y de las reservas del ejército.

Cuando la luna esté en lo más alto del estrellado cielo nocturno, los ejércitos se encontrarán frente a frente, como dos escorpiones. Quietud, silencio, y el continuo galopar de los emisarios portando las órdenes para la batalla. La espera se hará eterna y los soldados permanecerán impacientes entre el arrojo y el miedo ante un enemigo horrible y despiadado. Sólo un pensamiento será murmurado por todos: si esta batalla se pierde, Arthedain y Cardolan desaparecerán bajo la sombra; de Rhudaur no se habrán recibido noticias aún.

El ensordecedor bramido de los cuernos, el golpe seco y repetitivo de los tambores y los gritos de los oficiales impulsarán a miles de almas a una lucha en la que se perderán muchas vidas. Como dos olas estrellándose entre sí en el más absoluto desierto se encontrarán los dos ejércitos con el chocar de los aceros, los gritos, las heridas, la sangre y la muerte. Las flechas volarán centelleando en el cielo con sus plateadas puntas, las enormes rocas y restos incandescentes caerán entre las filas de los invasores provocando estragos, aunque no será suficiente. Los arqueros, inundando el cielo con sus flechas, producirán innumerables bajas, barriendo el frente enemigo, mientras la caballería ligera acosa los flancos en continuas y repetidas embestidas con el sonar de los cuernos. Una figura tan negra como las insondables profundidades del abismo avanzará imparable hacia Amon Sûl, batiendo a los valerosos guerreros que intentan impedir su paso. Los hombres lucharán con valor y honor, y el avance continuará inexorablemente, arrastrando tras de sí una infinidad de cadáveres.

La batalla se romperá en mil pedazos en el mar de piedra que rodea la solitaria cima de Amon Sûl y muchos grupos se retirarán ante el imparable empuje de los orcos y de su negro señor. La cima de los vientos comenzará a sufrir los primeros ataques, y oleadas de orcos y montañeses se abalanzarán sobre sus altos muros encontrando la muerte al final de la escala o bajo la lluvia de proyectiles. Los sagrados muros de la fortaleza comenzarán a derrumbarse bajo el golpe de los arietes y de las infernales máquinas del enemigo. Muchos verán la batalla perdida y en su corazón se albergará la terrible perdición, no sólo de sus vidas sino de toda Arthedain y Cardolan.

Minalcar y Argeleb se batirán defendiendo la brecha abierta en la fortaleza con sus mejores tropas mientras en el exterior se intenta frenar el poderoso empuje de los orcos. Cerca de los reyes se batirán los personajes, que deberán defender los estandartes de las acometidas de los adversarios. Cada vez que un estandarte caiga la moral de las tropas se hundirá, mientras que volver a alzarlo hará que la esperanza renazca.

Utiliza las características de los Orcos del libro básico para los adversarios de los personajes en la batalla. Si se enfrentan a montañeses, emplea las de los Dunlendinos. Los rivales deberían caer tras 1, 2 ó 3 golpes según su dificultad, aunque un capitán orco particularmente feroz podría pelear mano a mano con alguno de los PJs en el momento culminante, y en este caso debería utilizarse el sistema habitual de niveles de herida.

Los personajes deberán retirarse cada vez más hacia el interior de Amon Sûl, batiéndose desesperadamente y sufriendo los efectos de la fatiga hasta que la batalla cambie su curso con la llegada de los refuerzos.

Un estremecimiento sacudirá la tierra, los gritos de terror y de muerte se elevarán en el campo de batalla, mientras un centelleo infernal llena la noche de sombras, y así, de golpe en golpe, la negra figura se cernirá sobre las débiles murallas de la abatida fortaleza de Amon Sûl.

Cuando el avance imparable de los orcos haga temblar los mismísimos cimientos de la fortaleza, el enemigo, sorprendido por la ceguera de la inminente victoria, contemplará con estupor cómo un ejército de plateados caballos y acorazados lanceros se abalanza sobre él, destrozando sus flancos. Los cuernos resonarán con fuerza y muchas voces se alzarán gritando el nombre de Elagost y Cirdan. La tan ansiada ayuda habrá llegado a tiempo. Los defensores, alentados por la llegada de las tropas reales y reorganizados bajo los más ilustres guerreros de entre los dúnedain, contraatacarán con ímpetu sabiendo que si aún existe el favor de los Valar, ese habrá sido uno de ellos. El desconcertado ejército orco, replegándose en una imbricada maniobra, se encerrará aún más en el cerco de las armadas tropas.

Mientras, las brechas de las murallas dejarán paso a cientos de guerreros que acosarán el frente del ejército orco, mal posicionado y encerrando a los flancos para defenderse de tan letal carga. Argeleb y

Minalcar saldrán de las derruidas puertas de la fortaleza encontrándose con la negra figura que asola el campo de batalla con su sola presencia.

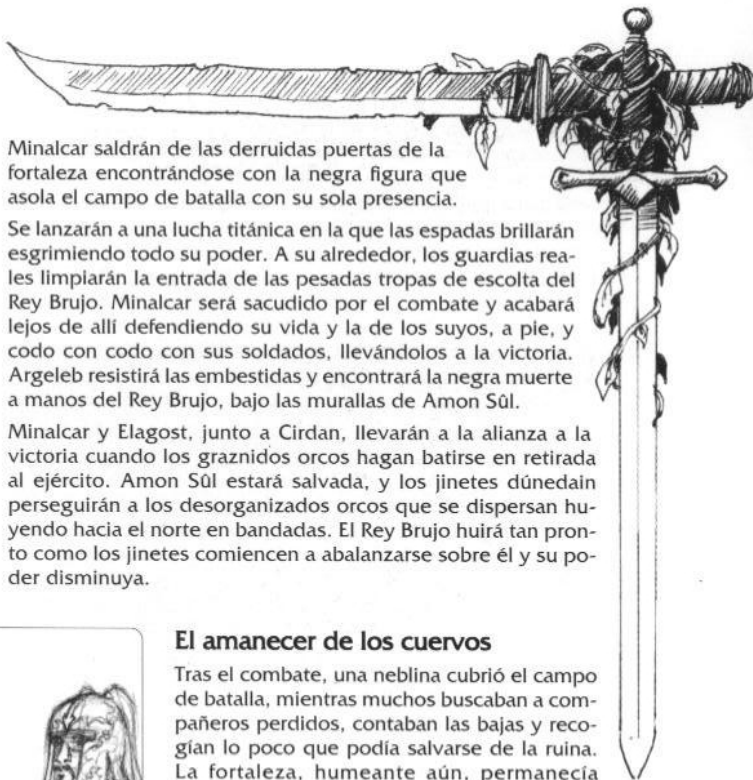
Se lanzarán a una lucha titánica en la que las espadas brillarán esgrimiendo todo su poder. A su alrededor, los guardias reales limpiarán la entrada de las pesadas tropas de escolta del Rey Brujo. Minalcar será sacudido por el combate y acabará lejos de allí defendiendo su vida y la de los suyos, a pie, y codo con codo con sus soldados, llevándolos a la victoria. Argeleb resistirá las embestidas y encontrará la negra muerte a manos del Rey Brujo, bajo las murallas de Amon Sûl.

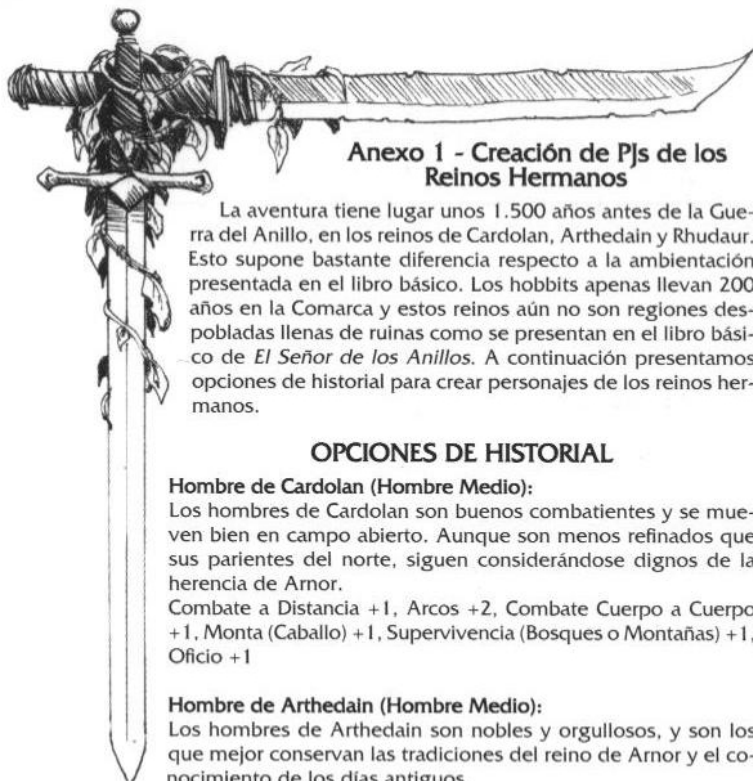
Minalcar y Elagost, junto a Cirdan, llevarán a la alianza a la victoria cuando los graznidos orcos hagan batirse en retirada al ejército. Amon Sûl estará salvada, y los jinetes dúnedain perseguirán a los desorganizados orcos que se dispersan huyendo hacia el norte en bandadas. El Rey Brujo huirá tan pronto como los jinetes comiencen a abalanzarse sobre él y su poder disminuya.

El amanecer de los cuervos

Tras el combate, una neblina cubrió el campo de batalla, mientras muchos buscaban a compañeros perdidos, contaban las bajas y recogían lo poco que podía salvarse de la ruina. La fortaleza, humeante aún, permanecía grotescamente en pie mientras muchos la contemplaban orgullosos. Habría que esperar a otro tiempo para ver caer a los reinos del norte. Otros sin embargo se agolpaban en el centro del patio, dentro de los derruidos muros, pues yacían allí las reales figuras de Argeleb y Elagost. Los reyes de Arthedain y Rhudaur habían caído en la batalla de Amon Sûl y otros llevarían el peso de sus coronas sobre la cabeza, aunque esa es otra historia.

Vinieron años de iniquidad, dolor y guerras y, como ya se ha dicho, eso fue sólo el principio, pues habéis de saber que el norte se perdió en los oscuros años venideros, debilitado por las armas y las intrigas de Angmar. Dos guerras más se sucedieron y Amon Sûl se perdió en el olvido y con ella el Palantir y el símbolo de la alianza de los reinos del norte. Al final sólo unos pocos creyeron en la victoria y en el Rey Elessar, y es hoy tras tantos años de calamidades y de infortunios cuando podemos vivir en paz.





Anexo 1 - Creación de PJs de los Reinos Hermanos

La aventura tiene lugar unos 1.500 años antes de la Guerra del Anillo, en los reinos de Cardolan, Arthedain y Rhudaur. Esto supone bastante diferencia respecto a la ambientación presentada en el libro básico. Los hobbits apenas llevan 200 años en la Comarca y estos reinos aún no son regiones deshabitadas llenas de ruinas como se presentan en el libro básico de *El Señor de los Anillos*. A continuación presentamos opciones de historial para crear personajes de los reinos hermanos.

OPCIONES DE HISTORIAL

Hombre de Cardolan (Hombre Medio):

Los hombres de Cardolan son buenos combatientes y se mueven bien en campo abierto. Aunque son menos refinados que sus parientes del norte, siguen considerándose dignos de la herencia de Arnor.

Combate a Distancia +1, Arcos +2, Combate Cuerpo a Cuerpo +1, Monta (Caballo) +1, Supervivencia (Bosques o Montañas) +1, Oficio +1

Hombre de Arthedain (Hombre Medio):

Los hombres de Arthedain son nobles y orgullosos, y son los que mejor conservan las tradiciones del reino de Arnor y el conocimiento de los días antiguos.

Combate a Distancia +1, Combate Cuerpo a Cuerpo +1, Saber +1, Oficio +1, Detección +1, Monta (Caballo) +1

Hombre de Rhudaur (Hombre Medio):

Los hombres de Rhudaur son considerados rudos por el resto de los habitantes del antiguo Arnor, pero su destreza moviéndose por bosques y montañas es muy respetada.

Combate a Distancia +1, Combate Cuerpo a Cuerpo +1, Carrera +1, Supervivencia (Bosques o Montañas) +2, Escalada +1

Dúnadan de los Reinos Hermanos (Dúnadan):

Los dúnedain del norte ven cómo su estrella declina. Si bien siguen siendo hombres majestuosos y valientes, cada vez es más difícil distinguirlos de los hombres corrientes a los que lideran.

Combate a Distancia +1, Combate Cuerpo a Cuerpo +1, Monta (Caballo) +1, Saber +1, Persuasión +1, Debate +1



Anexo 2 - Personajes No Jugadores

LOS JINETES DEL VADO DE ASTAR

Los jinetes son soldados experimentados de la casa exiliada de Caledor, con la misión de acabar con Annandë. No obstante, no tienen intención alguna de morir, así que huirán si se enfrentan con unos oponentes resueltos.

El jinete A es el líder y el más decidido: si es necesario se enfrentará a los personajes para dar tiempo a sus compañeros a acabar con la vida de Annandë.

El segundo jinete, B, es peligroso por sus jabalinas, ya que es bastante certero. No tiene demasiadas ganas de enfrentarse a los personajes y prefiere la distancia. Puede herir a Annandë con la última de sus jabalinas.

El tercero, el jinete C, no es precisamente un caballero. Tratará de buscar la espalda de algún personaje trabado en combate, y si tiene ventaja atacará cargando con su caballo.

Jinetes caledorianos veteranos (Hombres Medios, Guerreros)

Estos adversarios caen tras recibir dos ataques con un resultado de éxito completo (o un éxito superior o extraordinario). Si ven que el combate se vuelve claramente en su contra huirán. Alternativamente, puedes utilizar los niveles de herida convencionales, pero entonces la pelea se prolongará.

Características

Fuerza 8 (+1), Destreza 7 (+0), Vitalidad 8 (+1), Porte 6 (+0), Percepción 6 (+0), Ingenio 5 (+0), Defensa 10, Salud 9, Rapidez +2, Fuerza de Voluntad +0, Aguante +1, Sabiduría +0

Habilidades

A y C - Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +4, Combate a Distancia: Lanzas (Jabalina) +2

B - Combate a Distancia: Lanzas (Jabalina) +4, Combate con Armas: Hojas (Espada Corta) +2

Todos - Monta (Caballo) +3, Detección (Vista) +2

Facultades de Orden: Evasión

Avances: 1

Equipo

A y C - Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1)

B - Espada Corta (Daño 2d6+3, Parada +0), 3 jabalinas (Daño 2d6+4, Alcance 5/15/45/90/+15)

Todos - Armadura de Cuero (2), Pieles Gruesas, Brazaletes y Yelmo (1), Escudo Pequeño (+3), Caballos de Guerra. Llevan 1d6/2 peniques de plata en sus bolsas en moneda menuda.

ANNANDË, AGENTE DE ALANNOR

Annandë no está en condiciones de hacer gran cosa en esta aventura, ya que ha recibido una grave herida al arrebatar la mitad del medallón de Tamiel a las tropas de Angrim Caledor. Esta elfa sindar es una consumada montaraz, capaz de seguir los rastros más difíciles, y quedará muy agradecida a los personajes por salvar su vida. Cuando los personajes la encuentran lleva una espada larga, capa élfica, botas élficas, daga, 5 monedas de plata y un medallón roto.

INCURSORES DUNLENDINOS

Feroces guerreros que tratan de abrirse camino para incendiar y saquear las indefensas aldeas de Cardolan. Ver su descripción en el capítulo 12 del manual del *SDLA*. Estos adversarios caen tras recibir dos ataques con un resultado de éxito completo (o un éxito superior o extraordinario). Alternativamente, puedes utilizar los niveles de herida.

GARUM, EL ESPÍA DE URATH

Este hombre es taimado y cruel. Cuando Urath desapareció, se aseguró de dejar tras de sí espías en muchos lugares importantes, y Garum es uno de ellos. Tiene bastante iniciativa, ya que es muy ambicioso, y la cada vez más palpable amenaza de la sombra hace que vea su recompensa cercana. Este adversario usa el sistema de niveles de herida, aunque como hemos indicado no luchará más que cuando se vea acorralado.

Garum (Hombre Medio, Bribón)

Características

Fuerza 6 (+0), Destreza 10 (+2), Vitalidad 6 (+0), Porte 3 (-1), Percepción 11 (+2), Ingenio 8 (+1), Defensa 12, Salud 6, Rapidez +2, Fuerza de Voluntad +1, Aguante +0, Sabiduría +2

Habilidades

Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Daga) +6, Detección (Vista, Oído) +6, Sigilo (Escondarse, Moverse en Silencio) +6, Lengua: Oestron +5, Lengua: Lengua Negra +4, Persuasión +4, Disfraz +4, Juegos de Manos +4

Facultades Raciales: Comodidad, Curación Rápida, Desprecio a los Fantasmas, Dotes Musicales, El Arte, Forma Élfica, Habilidad con las Bestias, Pies Ligeros, Sentido Élfico, Visión Lejana

Facultades de Orden: Abrir Cerraduras, Acechar en las Sombras

Avances: 3

Virtudes: Furtivo

Defectos: Avaricioso, Lealtad (Urath)

Equipo: Daga Envenenada (Daño 2d6+2, Parada —2, utiliza un veneno como el de los orcos; ver la sección de Venenos del libro básico). Capa de Sombras (es una capa como las de los elfos pero elaborada por las fuerzas de la sombra; da +8/+4 a Sigilo (Escondarse) en la oscuridad, dependiendo de si el personaje permanece inmóvil o se mueve. Si alguna vez recibe luz solar directa se desintegrará sin dejar rastro)

JINETES DE HUARGOS

Esta partida de orcos y huargos sirve a Urath de Har, y ha recibido la orden de acabar con los personajes y recuperar el medallón de Tamiel. Si Garum ha logrado escapar, les acompañará, aunque permaneciendo a una saludable distancia de cualquier combate. Ver su descripción en el capítulo 12 del manual del *SDLA*. Los orcos caen tras recibir dos ataques con un resultado de éxito completo (o un éxito superior o extraordinario), mientras que los huargos resistirán tres. Alternativamente, puedes utilizar los niveles de herida si la situación requiere algún enfrentamiento dramático.

TAUMADIL Y SUS COMPAÑEROS

Este elfo sindar es inusual en muchos sentidos. Aunque orgulloso y severo, comprende y admira la lucha de los hombres contra la sombra que resurge, y contribuye a ella con una dedicación que supera a la de muchos. Es un guerrero hábil, que va camino de convertirse en un montaraz legendario.

Taumadil (Elfo Sinar, Guerrero)

Características

Fuerza 8 (+1), Destreza 12 (+3), Vitalidad 8 (+1), Porte 8 (+1), Percepción 11 (+2), Ingenio 8 (+1), Defensa 13, Salud 9, Rapidez +3, Fuerza de Voluntad +1, Aguante +1, Sabiduría +2

Habilidades

Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +6, Combate a Distancia: Arcos (Arco Corto) +8, Detección (Vista, Oído) +5, Sigilo (Moverse en Silencio) +3, Supervivencia (Bosque) +4, Ras-trear (Orcos) +4, Curación (Tratar Heridas) +1, Escalada +1, Carrera +3, Salto +1, Asedios (Defensa) +1, Saber: Historia (Elfos) +5, Lengua: Oestron (Común) +3, Lengua: Sindarin +5, Lengua: Quenya +2

Facultades Raciales: Comodidad, Curación Rápida, Desprecio a los Fantasmas, Dotes Musicales, El Arte, Forma Élfica, Habilidad con las Bestias, Pies Ligeros, Sentido Élfico, Visión Lejana

Facultades de Orden: Evasión, Golpe Veloz

Avances: 3

Virtudes: Puntería, Armadura de los Héroes

Defectos: Odio (Orcos del Norte)

Coraje: 3, Renombre: 1

Equipo: Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1), Arco Corto (Daño 2d6+2, Alcance 5/25/50/100/+25), Daga (Daño 1d6+2, Parada -2), Capa Élfica (+8/+4 a Sigilo (Escondarse) dependiendo de si el personaje permanece inmóvil o se mueve)

La compañía de Taumadil (Elfos Sindar, Guerreros)

Estos dos elfos son jóvenes y alegres, y están deseosos de probar su valor. Caen tras recibir dos ataques con un resultado de éxito completo (o un éxito superior o extraordinario). Alternativamente, puedes utilizar los niveles de herida.

Características

Fuerza 8 (+1), Destreza 12 (+3), Vitalidad 8 (+1), Porte 8 (+1), Percepción 11 (+2), Ingenio 8 (+1)
Defensa 13, Salud 9, Rapidez +3, Fuerza de Voluntad +1, Aguante +1, Sabiduría +2

Habilidades

Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +4, Combate a Distancia: Arcos (Arco Corto) +6, Detección (Vista, Oído) +3

Facultades de Orden: Evasión

Avances: 0

Ventajas: Puntería, Armadura de los Héroe

Equipo: Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1), Arco Corto (Daño 2d6+2, Alcance 5/25/50/100/+25), Daga (Daño 1d6+2, Parada -2), Capa Élfica (+8/+4 a Sigilo (Escondarse) dependiendo de si el personaje permanece inmóvil o se mueve)

EL TROLL DE LAS MONTAÑAS

Ver su descripción en el capítulo 12 del manual del *SDLA*.

GALFAROTH

Este dúnadan de Rhudaur es un excelente montaraz, con un olfato inigualable para detectar tanto la presencia del enemigo como las mentiras. Si son sinceros con él se lo ganarán como un aliado incondicional.

Galfaroth (Dúnadan, Guerrero)

Características

Fuerza 11 (+2), Destreza 7 (+0), Vitalidad 8 (+1), Porte 9 (+1), Percepción 10 (+2), Ingenio 7 (+0)
Defensa 12, Salud 10, Rapidez +3, Fuerza de Voluntad +2, Aguante +3, Sabiduría +3

Habilidades

Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +8, Debate (Parlamentar) +3, Inspirar +2, Intimidación +4, Detección (Vista) +7, Rastrear +6, Empatía +4, Combate a Distancia: Arcos (Arco Largo) +5, Saber: Historia (Amor) +3, Saber: Raza (Dúnedain) +3, Saber: Reino (Amor) +2, Lengua: Oestron (Común) +5.

Facultades de Orden: Evasión, Golpe Veloz

Avances: 3

Virtudes: Revelación del Honor, Vida al Aire Libre

Defectos: Ninguno

Coraje: 3, **Renombre:** 3

Equipo: Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1), Cota de Cuero (2)

Los hombres de Galfaroth (Hombres Medios, Guerreros)

Utiliza las características de los Dunlendinos del Capítulo 12 del libro del *SDLA* para los montañeses de Galfaroth

Anexo 3 — Experiencia, renombre y recompensas

La experiencia de la aventura debería ser la siguiente.

Objetivo Principal: 1.500 puntos por conseguir llevar los anillos a Rhudaur y obtener su ayuda.

Resolución de Escenas:

- 100 por rescatar con vida a Annandë de sus perseguidores.
- 100 por defender con éxito el puesto de barcas de Mersurion.
- 150 por capturar o matar a Garum en el Palacio de Otoño, 50 adicionales si consiguen salvar y convencer a Adamor de sus buenas intenciones.
- 100 por poner en fuga o matar a los jinetes de huargos.
- 100 por sobrevivir al troll o evitarlo mediante ingenio, magia o sigilo.
- 200 por defender los estandartes de los tres reinos en la batalla final.

Experiencia para cada PJ

Deben sumarse las dificultades de las tiradas importantes superadas por cada PJ, como se indica en el apartado de Experiencia del libro básico. Los compañeros reciben la mitad de este total.

Renombre

- +3 puntos por conseguir que Rhudaur se una a la Alianza.
- +2 puntos por defender con éxito los estandartes de los tres reinos en la batalla.

Otras recompensas

Después de la batalla, los personajes recibirán de las tres casas reales un arma de gran calidad o una joya que recordará su heroica gesta, y por supuesto contarán con el agradecimiento de la casa de Alannor, a la que podrán seguir sirviendo si lo desean. Ahora que son personajes famosos podrán optar a ocupar puestos de cierta importancia en los ejércitos que luchan contra el Rey Brujo, y posiblemente sean requeridos en algún momento para prestar nuevos servicios.

TASHER

Sobrino segundo de Minalcar, uno de sus hombres de confianza para misiones diplomáticas delicadas. Lástima que sea muy poco digno de esa distinción.

Tasher (Dúnadan, Noble)

Características

Fuerza 11 (+2), Destreza 10 (+2), Vitalidad 8 (+1), Porte 12 (+3), Percepción 5 (+0), Ingenio 7 (+0)
Defensa 12, Salud 10, Rapidez +4, Fuerza de Voluntad +2, Aguante +3, Sabiduría +2

Habilidades

Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +6, Debate (Parlamentar) +4, Oficio: Escribir +1, Inspirar +4, Intimidación +6, Detección (Vista) +4, Persuasión (Agradar, Oratoria) +6, Combate a Distancia: Arcos (Arco Largo) +3, Saber: Historia (Arnor) +5, Saber: Raza (Dúnedain) +3, Saber: Reino (Arnor) +4, Lengua: Oestron (Común) +5, Lengua: Sindarin +1

Facultades de Orden: Deferencia

Avances: 3

Virtudes: Rango 2, Meliflúo

Defectos: Secreto Oscuro (Corrompido por la Sombra)

Coraje: 3, **Renombre:** 3

Equipo: Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1), Cota de Cuero (2)



TROPAS CALEDORIANAS

En caso de que precisas usar tropas de la casa de Caledor, aquí tienes sus características.

Soldados caledorianos (Hombres Medios, Guerreros)

Estos adversarios caen tras recibir dos ataques con un resultado de éxito completo (o un éxito superior o extraordinario). Alternativamente, puedes utilizar los niveles de herida.

Características

Fuerza 7 (+0), Destreza 7 (+0), Vitalidad 7 (+0), Porte 5 (+0), Percepción 5 (+0), Ingenio 5 (+0)
Defensa 10, Salud 7, Rapidez +0, Fuerza de Voluntad +0, Aguante +2, Sabiduría +0

Habilidades

Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +3, Combate a Distancia: Arcos (Arco Largo) +2, Monta (Caballo) +1, Detección (Vista) +1

Facultades de Orden: Evasión

Avances: 0

Equipo: Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1) y Escudo Pequeño (+3), o Arco Largo (Daño 2d6+2, Alcance 5/30/60/150/+30) y Espada Corta (Daño 2d6+1, Parada +0), Cota de Malla (5)

Oficiales caledorianos (Hombres Medios, Guerreros)

Estos adversarios usan el sistema de niveles de herida.

Características

Fuerza 8 (+1), Destreza 8 (+1), Vitalidad 8 (+1), Porte 6 (+0), Percepción 6 (+0), Ingenio 6 (+0)
Defensa 11, Salud 9, Rapidez +3, Fuerza de Voluntad +0, Aguante +1, Sabiduría +0

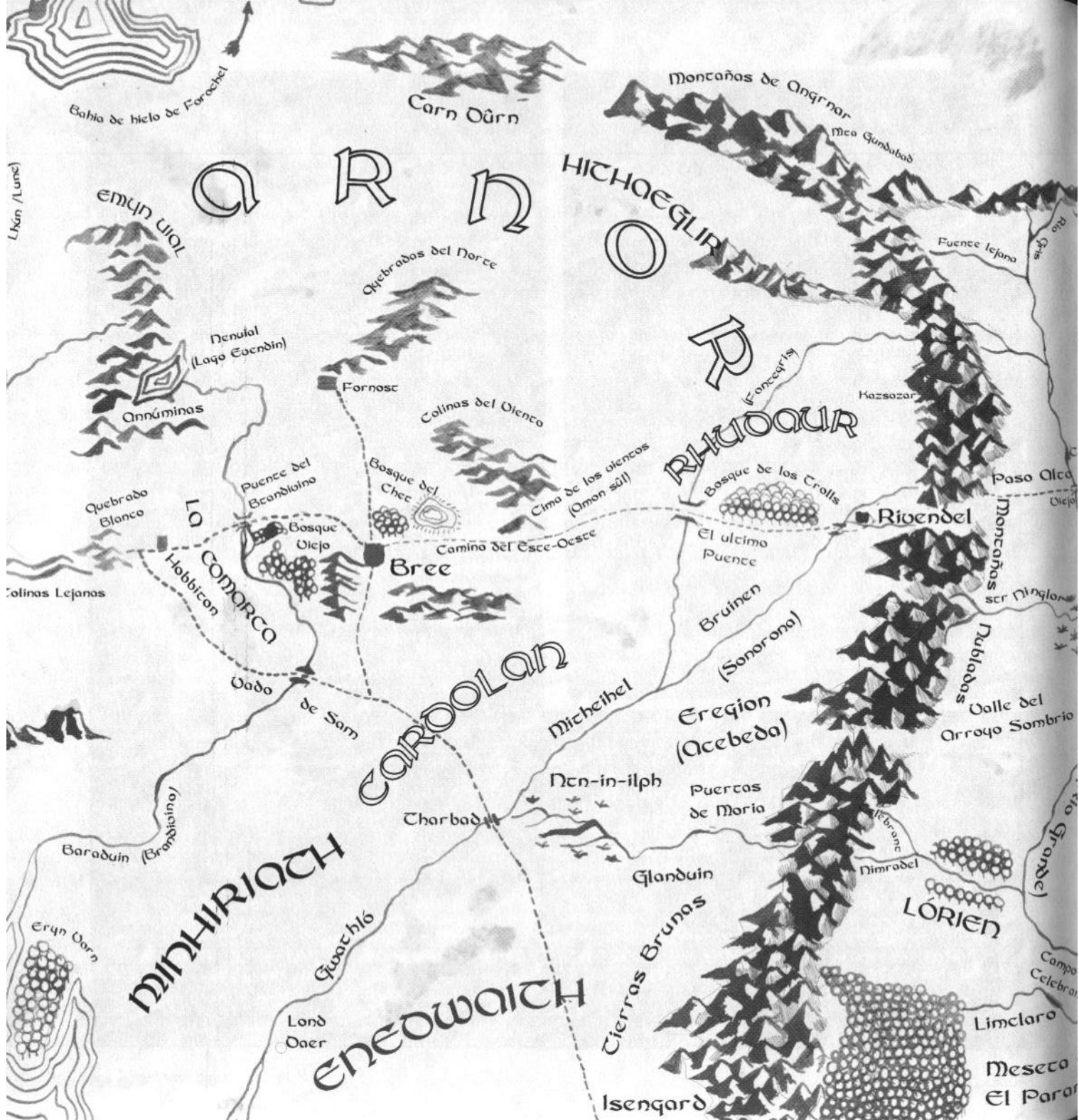
Habilidades

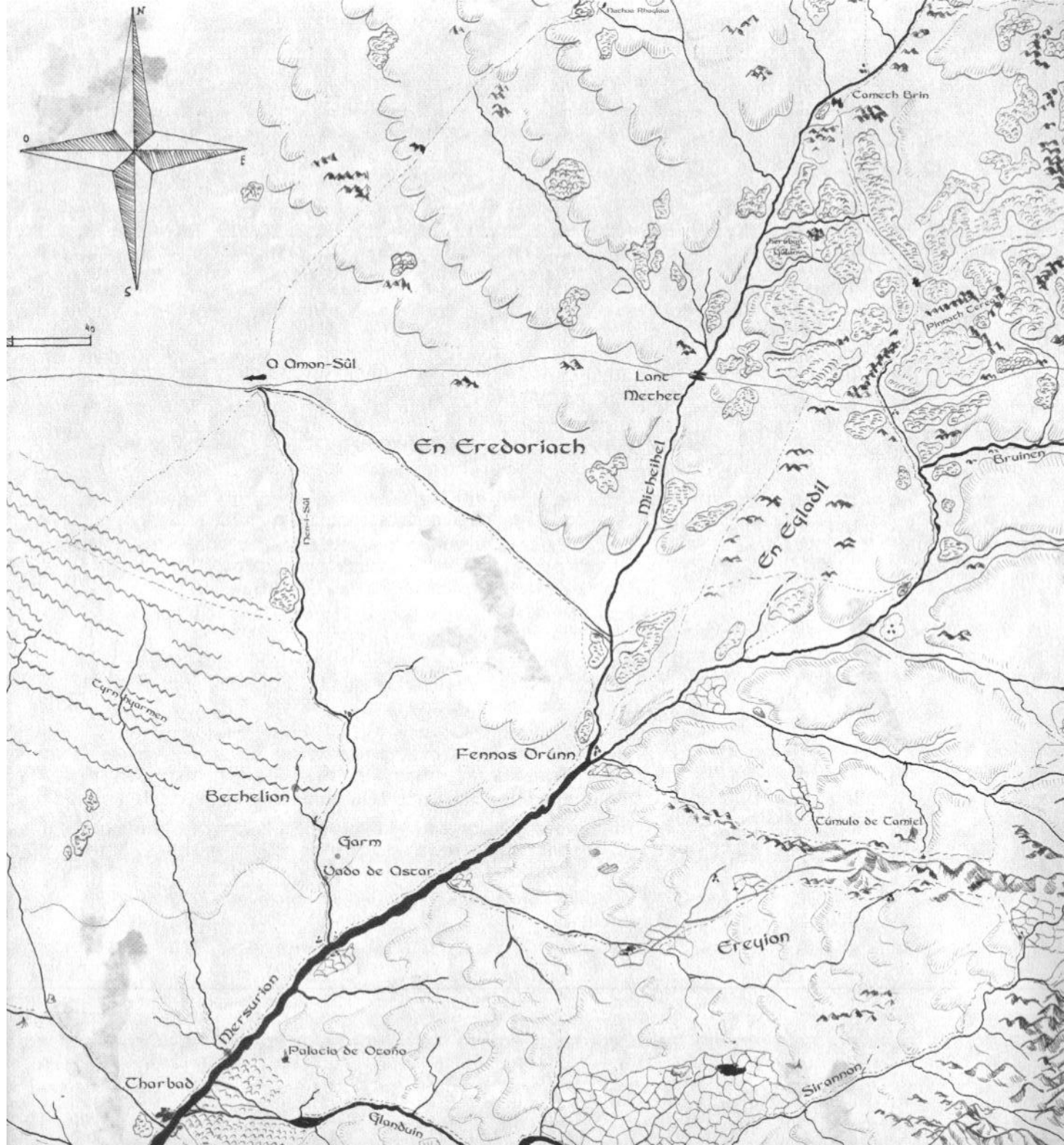
Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (Espada Larga) +5, Intimidación (Miedo) +3, Detección (Vista, Oído) +3

Facultades de Orden: Evasión, Golpe Veloz

Avances: 2

Equipo: Espada Larga (Daño 2d6+5, Parada +1), Cota de Malla (5), Escudo Pequeño (+3)





La Ascensión de la Magdalena

En una gran ciudad de magia e ilustración...

hay terribles planes en marcha. Ha desaparecido un famoso cuadro que, según se dice, es un poderoso artefacto, y el rastro lleva directamente al palacio del emperador loco, donde está guardado por monstruosas criaturas mecánicas de hierro y vapor. Las facciones espirituales de la ciudad (sacerdotes, rabinos, caballeros y hechiceros) están en guerra, pugnando por robar el cuadro. Tus camaradas y tú debéis entrar en la Wunderkammer subterránea del emperador, combatir a sus guardianes mágicos y descubrir los misterios de la Magdalena ascendida... o morir en el intento.



UNKNOWN
ARMIES



La ascensión de la Magdalena es un suplemento dual para D20 System y Unknown Armies, perteneciente a la línea Coriolis. Incluye:

- Trasfondo del escenario histórico de **Praga** en el año **1610**, con notas para su conversión a una campaña de fantasía.
- Descripción de varias facciones enfrentadas, como los **Rosacruces**, los **Caballeros de Malta**, y el **Rabí Loew y su Gólem**, entre otras, junto a ideas para su uso en futuras aventuras.
- Nuevas reglas para D20 System: **Mecanomancia**, una escuela de magia "steampunk" dedicada a la creación de monstruos mecánicos; **Avatares**, una nueva forma de magia basada en los arquetipos de la conciencia colectiva; y **armas y armaduras del Renacimiento tardío**.
- Dos nuevos arquetipos para Unknown Armies, el **Mago** y el **Libertino**, y notas para utilizar este relato del submundo ocultista del siglo XVII en tu campaña moderna de UA.

EDG3401 - LA ASCENSIÓN DE LA MAGDALENA - 64 PAGINAS - ISBN 84-95830-21-3

CORIOLIS

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

www.mazingerworld.com

OURENSE

Walter Quintero

C/ Pirogno, 99-91
Colinas Prohíto,
Esof 158 CP: 30083
Tel: 930 550699

VIGO

Walter Quintero

C/ Torrecadete, 9
CP: 28036
Tel: 980 441684

A CORUÑA

Walter Quintero

C/ Barcelona, 93B
CP: 15010
Tel: 981 877093

OVIEDO

Walter Quintero

C/ Gila Del Rey, 5
CP: 20013
Tel: 983 255449

¡Venta por correo
a toda España!

ARMAGEDDON

JUEGOS DE ROL - TABLERO - MINIATURAS
JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES
COMICS NACIONAL - AMERICANO

PLAZA MARCELINO SOROA 2
20011 SAN SEBASTIAN
TLF: 943462782

TODO EL ROL
NACIONAL E IMPORTACIÓN

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

ESPECIALISTAS EN
D&D Y D20

WARHAMMER
REAPER
1999
CONFRONTATION

WARGAMES Y
JUEGOS DE TABLERO

**atlántica
juegos**

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

PLAZA STA. MARIA SOLEDAD
TORRES ACOSTA 2 - 28004 MADRID
¡Llámanos y pregunta! TLF: 915 231 767
estrategia@atlanticajuegos.com



Ripley, we have to talk.
They've lost contact with
the colony on level 426.
BURKE

NOSTROMO

JUEGOS - COMICS - CINE

www.level426.com

Carlos Cañal 24 41001 Sevilla
Envíos a todo el planeta - TLF 954 211 818
E-MAIL: nostromo@level426.com



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!

Hola somos un grupo de rol de Logroño, nos encanta vuestra revista, sobre todo las secciones de Novedades en castellano e internacional. Os pedimos que critiqueis, mas contundentemente el nuevo proyecto del Señor de los anillos,, a pesar de que tiene buena presentación y que las reglas, encuadernación, fotos y demás esta muy bien, es una vergüenza que solo haya sido realizado para aprovechar el BOOM de las películas, seguro que una vez pasada la moda,, podemos despedimos del juego, es increíble que se haya eliminado la primera y la segunda edad de un plumazo y se diga que es un juego fiel a Tolkien. Podemos preguntarles ¿Quién creo los Palantari? ¿Quién creo los anillos? ¿Esos nombres en la tumba del profesor Tolkien, Berem y Luthiel, eran amigos hobbits de Frodo?. Siempre nos han dicho que es una mala idea construir una casa por el tejado. Bueno un saludo a todos, menos a creadores del nuevo señor.

Juan Carlos Dragosani

Estimado Juan Carlos Dragosani: Creo que por contrato, Decipher no podía incluir material sobre la 1ª y la 2ª edad, pero en cualquier caso coincido en vuestra opinión. Mucho color, mucha foto, y sobre todo mucho dinero por un juego hecho para las niñas que no saben sumar el uno más uno de M&P. En cuanto a despedirse de la línea, no hace falta que esperéis tanto: los básicos del otro juego de Decipher, Star Trek, salieron en Junio del año pasado y todavía no hay suplementos.

Creo que la legislación española prohíbe que los perros vayan por ahí sin bozal, así que deberías tener cuidado con tus mordiscos. De todas maneras, estoy vacunado así que me voy a atrever a formularle una pregunta: he oído que ha salido la tercera edición de Kult en EE.UU., ¿es cierto? Y si lo es: ¿por qué demonios no habéis dicho nada en «la mejor revista de juegos de rol»? Para terminar, ¿de qué raza eres, Perro Malo? Nada más, anhele tu ingeniosa respuesta.

Barnikel

Estimado Barnikel: Me alegro de que estés vacunado contra el desmembramiento, y de que te atrevas a formularme esa pregunta. Es cierto, Kult va a salir en breve para jugar en vivo, aunque los norteamericanos piensan publicarlo únicamente para los aficionados iraquíes... de momento. No hemos dicho nada antes para no arruinaros el lanzamiento bomba. Y ya que lo preguntas, mi raza está clara: chuchó.

Hola amigos de RPG.

Os escribo para daros mi opinión sobre la revista, no esta mal pero deberíais cambiar un par de cosas. La educación es la madre de todas las virtudes, y llamar facistas a los que jugamos al rol en España es algo que esta fuera de lugar ya que es lo que esta haciendo que los medios de comunicacion solo hablen de nosotros para decir cosas malas son ejemplos como el de este personaje que solo habre la boca para cagarla y insultar, y es que hay que tener respeto por las personas que todos estamos en el mismo barco del rol que tantas penas y alegrías nos aporta a todos. Tambien veo poca atencion a juegos españoles como Alkaendra o Invasores y muchos otros para los que podriais prestar mas atencion. Os adjunto un par de articulos y una ayuda para jugar a La llamada de Cthulhu en la epoca victoriana. Tambien tengo un juego escrito pero ya estoy en negociaciones con una editorial pero si vosotros quisierais echarle un vistazo no pasaria nada. No os digo de que trata, solo que es algo que nunca se ha hecho antes y que podria romper el mercado del rol.

Gonzalo «Dragonmaster» F.

Estimado Gonzalo «Dragonmaster» F.: No recuerdo que la hipocresía fuera una de las virtudes teologales, aunque es cierto que la cago cuando hablo: me cago en los fascistas (jueguen a rol o no), me cago en los medios de comunicación de masas, y me cago en el barco dse del que hablas. En el Alkaendra no me cago porque ya se reseñó en su momento en la revista, y en el Invasores no me cago porque ni sé qué juego es, ni he oído hablar de él en mi vida. Por otra parte, tus artículos, "Kamikaze y otras sorpresas (aventura para Invasores)" y "La noche de los lobos sangrientos (aventura para Rifts)", son un ejemplo más de cómo proteger el medio ambiente evitando la tala innecesaria de árboles para la confección de papel; gracias, en nombre de todas las arditillas del bosque. El fusilamiento del Cthulhu by Gaslight tendria su mérito si no se te hubiese olvidado traducir los nombres de las habilidades. Dicho esto, no sólo creo que tu juego va a romper el mercado del rol, sino que estoy seguro de que lo va a destrozar, aniquilar, violar, humillar, y lo va a mear encima de regalo.

visita nuestra web en
www.rpg-magazine.com

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

RPG

magazine

la revista sobre
juegos de rol

suscripciones

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine. Edge Entertainment. Sta. Clara 35 2ºB - 41002 - Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a suscripciones@rpg-magazine.com. Las suscripciones son de 6 números y se paga en la primera entrega mediante 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 mediante transferencia bancaria.

Deseo comprar los siguientes números atrasados:



[] nº1 - 3.95 euros



[] nº2 - 3.95 euros



[] nº3 - 3.95 euros



[] nº4 - 3.95 euros

la super-pregunta

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

Un actor que dio vida a un antagonista de James Bond que aparece en dos de las películas de la saga, también participó en la secuela de una famosa película, que a su vez dio título a un suplemento de un juego de rol. ¿Cuál es este juego?

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

En el número anterior la super-pregunta era:

Uno de los actores de la segunda parte de una película de humor sudafricana, fue el protagonista de un largometraje de fantasía, cuyo póster original fue realizado por un ilustrador que más tarde se hizo famoso por las portadas de una serie de novelas ¿En qué revista publicó el autor de esas novelas su primera obra de ficción?

La respuesta correcta es: Science Fantasy

LO PUTO PEOR

PUBLICACIÓN
BIMESTRAL SOBRE
EL LOCO UNIVERSO
DE VIRUETE

(#4) EN ESTE NUMERO:
GRANDES APORTACIONES



Que los roleros tenemos mala fama es evidente. Los que no piensan en nosotros como lunáticos o asesinos lo hacen como gordos freaks gafotas con camisetas de Transformers o cosas así. A mí no me miréis que no llevo gafas. Vamos, que es una cosa para grillaos o frikis. Pero, casos sensacionalistas aparte... ¿qué otros elementos puede tener la gente para juzgar? Pues aquí vamos a repasar algunas aportaciones culturales o sociales que los roleros han ofrecido al mundo. Y que el mundo nos ha devuelto con un escupitajo en plena jeta.

DUNGEONS AND DRAGONS, LA PELÍCULA

A ésta habría que dedicarle un monográfico. A estas alturas ya sabréis que la peli es un truío a la altura de *Street Fighter*, *Tesis* o *Gran Marciano*. Más de un rolero negó tres veces jugar al «juego ése de la película». Menos mal que la mayoría del personal lo relacionaba con la serie de dibujos, lo cual era casi peor. No pasa nada por defraudar a un puñado de nerds, pero... ¿decepcionar así a la gente con ese bello recuerdo de la infancia? ¡Terroristas! Por otro lado, me gustaría saber qué clase de enfermedad cerebral degenerativa ha desarrollado Jeremy Irons para aceptar su papel en la peli y, sobre todo, para actuar como lo hace ahí. Lo más triste del asunto es que los impulsores de la idea eran verdaderos roleros que querían mostrar al mundo lo maravilloso que es el juego. Aunque al fin y al cabo en la peli había dragones y había mazmorras, o sea que...

LOS GRUPOS ITALIANOS DE HEAVY METAL

Las canciones de esta gente parecen salidas de los delirios de un pajero enfermo. De hecho lo están, dado que la mayoría de los componentes de esos grupos son roleros. Esos coros «épicos» a mogollón, esa manera de hacer todas las canciones igual con el doble bombo trotando... Puritito escombros auditivos, oigan. Las letras se conforman con una serie de expresiones intercambiables como «El filo de mi espada», «Las fuerzas del mal», «El poder del metal», «La sangre de mis enemigos», etc. Junta 20 de esas expresiones, tira 1D20 para ordenarlas, *et voila*, a triunfar en el Wacken ese. Y no os lo perdáis, que encima hay grupos españoles que hacen lo mismo. En música también hay que reseñar al grupo Fórmula Abierta. Venga, no me negaréis que Javián no tiene pinta de haber jugado a rol en su día. *Más, yo tengo muchos más, puntos de experiencia, y hago ataques de oportunidadaaa...*

LAS NOVELAS DE FRANQUICIAS

¡Vade Retro! Habría que reconocer las novelas basadas en juegos de rol como la manera más segura y efectiva de hacer una lobotomía. Después de leerlos cuatro volúmenes con las aventuras de Dritz Do'Urden, uno puede utilizar su cráneo para guardar las llaves, el bocata, o el saquito de los dados. Porque de neuronas ya habrá quedado más que vacío. Eso sí, con todo, están mejor que los pastiches que nos están endosando como novelas de *Star Wars*. ¡Cuánto debemos a Salvatore y Stackpole!



LA SERIE KINDRED

Jojojoo... La serie de TV de *Vampiro*. ¡Menudo truío señores! Y curiosamente la producía el hombre más apropiado para la tarea, Aaron Spelling. Pues sí, el productor de *Sensación de vivir* o *Melrose Place* era el más indicado para plasmar los culebronescos argumentos que han conquistado a miles de vírgenes y marginados sociales del mundo entero. Pero ya ven, un fracaso absoluto, que no gustó ni al gran público ni a los roleros. Miedo me da pensar que hubiera triunfado y hubiéramos tenido que aguantar una serie del *Mago*. O del *Magic*. Tras tener estas perturbadoras ideas, creo que voy a suicidarme un ratito, no sea que se repitan.

EL TELETREBOL Y EL TELEPICK

No tengo datos concretos, pero todo apunta a que esos diabólicos inventos fueron creados por un freak loco fan del *Shadowrun* como método de fomentar los medios interactivos que con el tiempo llevarían a la creación de la Matriz o algo de eso.

LAS JORNADAS

Otro tema que se las trae. En un principio, en unas buenas jornadas un no-jugador se puede acercar y pasarlo medio bien. Pero estos ojos han contemplado horrores que no los habría imaginado ni Lovecraft. Esas aulas de colegio, reconvertidas en barracones para miles de personas, apestando a humanidad y con nuevas formas de vida desarrollándose a partir de la mierda acumulada por los «campistas», esos cuartos de baño, esos cachondos disfrazados de no se sabe qué. Si tienes mala suerte y te llevas a los profanos a unas de esas, el panorama casi apocalíptico que se respira hará que te pierdan el poco respeto que te tuvieran.

LAS BATALLITAS

Genial manera de aumentar la afición. Reconozcámoslo: la única gente capaz de aguantar las batallitas son otros roleros, y con el único objeto de «a ver si acaba y le cuento yo la mía». Una persona cabal y como Dios manda debería salir corriendo cuando un conocido le comenta algo como «¿Que no has jugado nunca a rol? Pues deberías, es muy divertido. Recuerdo una vez que...». ¡Corre como el viento, Vomitón!

En fin, que mira que hay cosas rolonas que molan y yo aquí nada más que a joder. Pues claro, hombre, si es que es más entretenido hablar de éstas que de las buenas. Criticar es fácil y divertido, así que todos a ello. Pero yo lo digo todo con buen corazón, no os enfadéis que soy un mandao. Y con esto Redactor Jefe contento, que ya he pasado de las 900 palabras. Y me pagan por decir estas estupideces, jojojoo.

CONFRONTATION®

DESCUBRE
EL MÁS
SORPRENDENTE
JUEGO DE
MINIATURAS
DE FANTASÍA

www.confrontation.fr



Distribuido por:

millennium

TLF 954 368 822

www.millenniumdist.com

RACKHAM®



EN ESTO DEL D20
SE VAN A ACABAR
LAS TONTERÍAS.

MUY PRONTO MÁS INFORMACIÓN
EN WWW.EDGEENT.COM

ISSN 1579-7686

04



9 771579 768004