

OKGAMES

MAGAZINE

NUMERO 1



Cthulhu TECH

LA REVOLUCIÓN LOVECRAFTIANA EN ESPAÑOL
EL SISTEMA FRAMEWORK

La Llamada de C'thulhu

El Horror que surgió del Frío
PERSECUCION AUTOMOVILISTICA

elRIC!

El Aprendiz de Brujo

TOLEDO

FABRICA ESPADAS PARA LA CORTE

BLACK HAMMER

Ritos Grises

TRAVELLER

El Clásico Renovado

NECRORAMA!

Black Thrilling Tales

Créditos

Concepto y Diseño Original: TheDuelist.

Escrito por: TheDuelist, Luna Negra, Blai Collado, David Gomez, Juanjo González, Andrés y Chugo.

Diseño de Portada: TheDuelist.

Portada: Mike Vaillancourt (lápiz), Trevor Claxton (color)

Dirección Artística y Maquetación: TheDuelist.

Portada de “El Horror que surgió del frío”: Gecko.

Portada de “El Aprendiz de brujo”: Chris Quilliams.

Reseña de Necrorama de Andrés bajo licencia CC.

Agradecimientos

A mi familia, por demostrarme que estar cada día más cerca de mi sueño es posible y sólo posible gracias a ellos.

A Josune, por entender las horas de trabajo dedicadas a este proyecto.

A los chicos de spqrol, una buena banda de irreductibles creadores gracias a los cuales se levantan proyectos como éste.

A mis jugadores de la Campaña Oscura de CthulhuTech por entender todas las horas invertidas en éste.

A Howard Phillips Lovecraft y a Matthew Grau, por escribir sendas obras de pasión que han inspirado esta revista.

A la vieja Líder, cuyo espíritu queremos mantener vivo.

Y muchos más, vosotros sabéis quienes soís.

Direcciones

OkGames: www.OkGames.es

OkGames Magazine: www.Magazine.OkGames.es

OkGames Foros: www.Foros.OkGames.es

Editorial

Bienvenidos al primer número de OkGames Magazine, estamos muy orgullosos del contenido y de la apariencia lograda para esta primera publicación de lo que esperamos sea una larga y fructífera andadura.

Empezamos desde el reconocimiento a todo lo que se ha hecho antes por los Juegos de Rol y Tablero, con las ganas de aportar nuestra pasión a un sector, sobre todo el del Rol, que creemos que lo necesita más que nunca.

Es muy sencillo apuntarse ahora a modas como los videojuegos o el fútbol, pero lo realmente valioso es defender una afición que nos ha dado tantas alegrías en un momento tan importante como éste.

Queremos levantar nuevas pasiones, hacer recordar a quienes lo hayan olvidado el por qué dejaban una noche de dormir soñando que formaban parte de la guarnición de Gondor a la espera de una gran batalla, el por qué se montaban en un tren con destino a unas Jornadas donde descubrían fantásticos mundos, gente que compartía su sueño y, lo que es más importante, se descubrían a sí mismos y el por qué sus piernas temblaban ante la presencia de un anciano vampiro, ¿o era una mera sombra ?.

Aquellos que nunca hayáis probado nada de ésto creeréis que exagero. Os animo a que sigáis leyendo y descubráis de lo que hablo. Os animo a que entréis en el majestuosa ambientación de CthulhuTech, poblada de peligros y esperanzas. Os animo a que reunáis unos amigos, cojáis unos dados y os adentréis en los tortuosos caminos de exploración en el ártico de “El horror que surgió del frío”, en busca de una remota ciudad perdida salida de la mente de Howard Phillips Lovecraft. Os animo a que entréis en los Reinos Jóvenes de Moorcock y participéis en las intrigas de un hechicero de Pan Tang contra un melnibonés en “El aprendiz de brujo”. En definitiva, aquí tenéis un camino poblado de magia, ciencia-ficción, fantasía y aventura a raudales que os espera sobre una mesa de juego y únicamente requiere de vuestra imaginación.

Merece la pena entregarse a la lectura de estos artículos y aventuras.

Un saludo,

El Equipo de OkGames Magazine.

CthulhuTech © Wildfire LLC y Mongoose P.

Elric! © Chaosium y Mongoose P.

La Llamada de Cthulhu © Chaosium

Traveller © Mongoose P.

Black Hammer © Paco Agenjo

Toledo © Devir Iberia

Nace OkGames

Nace OkGames Editorial, una apuesta diferente por la calidad, el compromiso con la afición y los mejores juegos. Como muestra de las primeras intenciones editoriales y como lanzamiento exclusivo en todo el mundo hispanohablante, OkGames y Mongoose Publishing tienen el honor de anunciar la puesta en marcha de la línea de juego CthulhuTech en Español para este mismo 2008.

CthulhuTech será el primero de la que esperamos una larga lista de títulos que demuestren que una compañía española puede ofrecer la máxima calidad a todo el mercado de habla hispana en todo el mundo.

Nace, así pues, OkGames Editorial, con toda la ilusión necesaria para poner en marcha un proyecto de esta envergadura y que espera tener el respaldo y el apoyo de toda la afición, ya que trabajaremos por ellos y para ellos, siendo nosotros mismos los más exigentes con nuestro propio quehacer.

Partimos de unas ganas enormes por desarrollar una labor en la que creemos que tenemos mucho que decir, apostando por el trabajo duro y la calidad.

Así mismo estamos de estreno con este primer número de OkGames Magazine, que deseamos que os guste y os anime a participar como colaboradores en la revista, a hablar de éste y otros temas en los Foros de OkGames y que sirva como principio de una agradable lectura.

Colaboraciones

Seguro que viendo este primer número te están entrando ganas irrefrenables de colaborar con nosotros, participar activamente en los foros o simplemente aportar tu granito de arena al proyecto OkGames Magazine.

¿Cómo lo hago? Te preguntarás. Tienes diferentes opciones para colaborar con nosotros.

A) Me gustaría ser redactor de la revista o participar esporádicamente con algún artículo, reseña o aventura.

No dudes en enviarnos un e-mail con el asunto [Redactor] a:

magazine@okgames.es

B) Me gustaría aportaros noticias, ayudar en la maquetación o en el diseño web.

No dudes en enviarnos un e-mail con el asunto [Diseñador] a:

magazine@okgames.es

C) Quiero dar mi opinión sobre alguno de los artículos.

No dudes en dirigirte a nuestro foro.

Toda colaboración para OkGames será bienvenida y siempre estamos buscando redactores, maquetadores, ilustradores, etc

Ver tu material publicado de modo electrónico y disponible para mucha gente es una sensación irrepetible.

Noticias



CthulhuTech saldrá en castellano

El gran lanzamiento de Mongoose Publishing y Wildfire, CthulhuTech, será publicado en español por OkGames, después de que ambas partes llegaran a un acuerdo según el cual Mongoose Publishing otorga la licencia en exclusiva de toda la línea CthulhuTech, incluido el manual básico y todos los suplementos actuales y futuros, a OkGames Editorial para su publicación en nuestro idioma.

Esta es una excelente noticia para todos los aficionados a la ciencia-ficción y al horror lovecraftiano puesto que CthulhuTech, nominado al Mejor Juego de Rol de este año en los Origins Awards desembarca en España como una de las mayores apuestas por la calidad que se han visto en los últimos tiempos.

CthulhuTech es un manual de más de 300 páginas a todo color, en tapa dura, con ilustraciones impresionantes de Trevor Claxton y un diseño gráfico excepcional que lo sitúan entre la élite de lo publicado jamás en el sector del rol internacional.

Su ambientación conjuga la ciencia-ficción y el horror lovecraftiano de una manera que sólo puede denominarse como magistral. El mundo se enfrenta a una amenaza alienígena que viene desde los confines de nuestro Sistema Solar, a un Dios Muerto despertado en algún lugar secreto de China y a sus hordas de seguidores, a un antiguo culto que trata de despertar horribles pesadillas largamente enterradas en la noche de los tiempos y a

su propia corrupción interna propiciada por tenebrosas maquinaciones de corporaciones oscuras.

La Guerra del Eón plantea al Nuevo Gobierno de la Tierra (un mando unificado de todos los países libres en contra de la amenaza alienígena que trata de invadir la Tierra) múltiples retos y múltiples frentes.

Por un lado está la invasión extraterrestre, con una tecnología claramente superior a la nuestra y una capacidad táctica más allá de nuestra comprensión, amenazan con aniquilar toda forma de vida terrestre desde su Nave Colmena.

Por otro está la Tormenta Devastadora, una ingente horda informe de terribles criaturas y cultistas adoradores del Dios Muerto que avanza desde Asia asolando todo a su paso de modo inexorable hasta las puertas orientales de Europa.

Por otro están las indescriptibles criaturas de la Orden de Dagón que están apareciendo en determinadas regiones costeras del mundo y que han provocado la evacuación y puesta en cuarentena de kilómetros y kilómetros de costa en prevención de dicha amenaza.

Además de estos frentes directos de guerra, el Nuevo Gobierno de la Tierra y la Fundación Ashcroft (la mayor de las corporaciones existentes dedicada al estudio y explotación comercial de los avances arcanotecnológicos - un híbrido nacido de la ciencia y el estudio de las energías interdimensionales descubiertas en libros arcanos -) se enfrentan a sutiles peligros en su propio seno en la forma de insidiosas influencias y corrupciones fruto de la labor de cultos en la sombra tales como los Hijos del Caos o las Sombras de la Muerte, que buscan pervertir a la Humanidad y sus principios, manipulando a quien sea necesario para obtener sus objetivos y provocar la llegada de los Dioses Oscuros.

Para combatir estos peligros encubiertos y formada a partir de estudiosos rebeldes huídos de la infame Corporación Crisálida se constituyó la Sociedad Arcana, una organización secreta, inexistente ante los ojos del ciudadano medio, cuya labor principal es adelantarse en la investigación de las artes arcanas a sus enconados enemigos, los Hijos del Caos (quienes controlan la Corporación Crisálida) y evitar que sus espantosos planes lleguen a su fin.

Como jugador de Cthulhutech podrás participar en el frente de batalla de la Guerra del Eón, ya sea de modo literal, como soldado o

combatiente contra las amenazas que acechan a la Humanidad pudiendo llegar a pilotar exoarmaduras biotecnológicas de 10 metros de altura, o de modo indirecto, siendo un estudioso de ocultismo que maneja los libros y rituales más poderosos, un investigador de terribles secretos entre las corporaciones, un agente del orden enfrentado al mundo del futuro, un oficial de inteligencia en una maraña de intereses contrapuestos, un arcanotécnico especialista en dispositivos científicos o incluso un simbiote fruto del enlace de un ser interdimensional con un ser humano siguiendo el Rito de la Unión Sagrada.

Podrás elegir entre ser un Humano o un Nazzadi, una raza diseñada genéticamente por los alienígenas, que fue concebida para infundirnos pavor y ahora, tras rebelarse de sus maestros, engrosa nuestras filas.

Imagina una Tierra en la que la Humanidad se enfrenta a una lucha sin cuartel por su libertad, en la que múltiples y oscuros peligros nos acechan y aún así la esperanza y la ilusión por la victoria sigue anclada en nuestros corazones.

Imagina un futuro próximo en el que los hijos de tus hijos librarán la batalla definitiva por su destino.

¿ Estás preparado para CthulhuTech ?

La Guerra del Eón se acerca.

Vive el futuro.



Paizo prepara su Pathfinder RPG

Como algunos sabréis ya, Paizo se ha desmarcado de los planes de Wizards of the Coast respecto a la 4ta Edición de D&D, anunciando la salida de su propio juego, para el cual ya está realizando las versiones alpha (disponibles para descarga gratuita en su web) y que saldrá, si nada lo impide, en Agosto de 2009. Mientras tanto habrá una versión preliminar beta en tapa blanda este mismo Agosto a todo color.

Las reglas de este juego son una evolución OGL de las 3.5 y tienen como objetivo servir de base para todos los escenarios y campañas que vayan sacando.

Además de este juego, de cuyas evoluciones en los Alpha Test podemos ser testigos en los propios foros de la editorial, se ha anunciado la Pathfinder Society, una campaña a gran escala, llevada por Nicolas Logue, que incluirá eventos en las principales jornadas internacionales, escenarios gratuitos y tratará de reunir a miles de jugadores.

Con este movimiento muchos ven un plante de Paizo frente a la política de licencias y editorial de Wizards y sólo el tiempo dirá si su apuesta ha sido la más acertada.



Finalistas de los Origins Awards

Todos los años por estas fechas salen los nominados a este prestigioso galardón que se otorga a los mejores juegos en diversas categorías, tanto de rol como de tablero y otras áreas. Este año los nominados a mejor juego de rol son:

CthulhuTech
Mongoose Publishing
Matthew Grau and Fraser McKay

Una nueva visión de la ciencia-ficción y el horror lovecraftiano que llegará a nuestras mesas de juego en España y para todo el mundo hispanohablante de la mano de OkGames. Tiene una presentación a todo color espectacular.

Grimm
Fantasy Flight Games

Un curioso juego de rol de Robert Vaughn, a quien ya conocemos por *Midnight*, en el que las pesadillas de cuentos infantiles cobran vida.

The Savage World of Solomon Kane
Great White Games/Pinnacle Entertainment Group

Basado en el héroe de Robert E. Howard, Kane es un héroe que combate a las más profundas pesadillas de los rincones más oscuros del mundo.

Battlestar Galactica
Margaret Weis Productions
Jamie Chambers

Qué decir de este juego que no sepamos ya. Ciencia-ficción y pilotos espaciales.

Faery's Tale Deluxe
Firefly Games
Patrick Sweeney, Sandy Antunes, Christina Stiles, and Robin D. Laws

Juega un hada, un duende o un troll en esta aproximación a los mundos fantásticos tradicionales.

Aces & Eights
Published by Kenzer & Co.
Written by Jolly R. Blackburn, Brian Jelke, Steve Johansson, Dave Kenzer, Jennifer Kenzer and Mark Plemmons

Un magnífico juego del Oeste más orientado a la cinemática con una presentación de lujo.

En cuanto a los finalistas al premio al mejor Suplemento de rol, tenemos los siguientes:

Legend of the Five Rings: Emerald Empire
Alderac Entertainment Group
Shawn Carman, Richard Farrese, Douglas Sun and Brian Yoon

Companion de la Leyenda de los Cinco Anillos que describe con detalle las estructuras políticas y sociales, así como legislativas y judiciales en Rokugan.

Pirate's Guide to Freeport
Green Ronin
Chris Pramas, Robert J. Schwalb, and Patrick O'Duffy

Un suplemento ambientado 5 años después de la Trilogía original.

Delta Green: Eyes Only
Pagan Publishing
Dennis Detwiler, Adam Scott Glancy and Shane Ivey

Una colección de historias que incluyen conspiraciones alienígenas, apariciones de sucesos terribles y mucho más.

Pathfinder: Rise of the Runelords
Paizo Publishing
James Jacobs and Wayne Reynolds

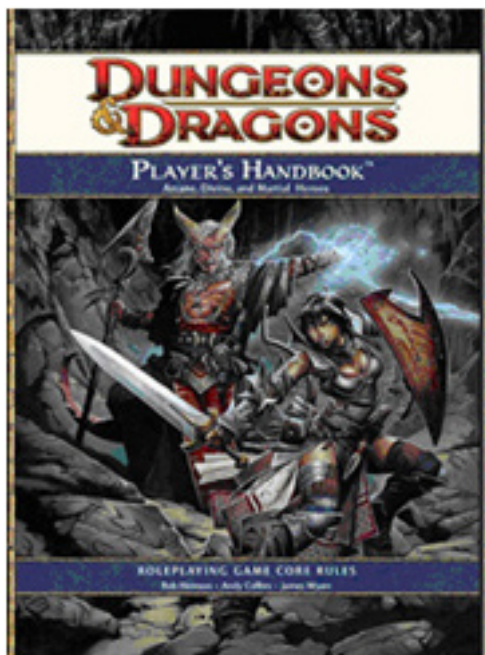
Campaña que da comienzo en una población costera con las fiestas propias de la creación de un nuevo templo.

Ruins of the Wild: Dungeon Tiles 4
Wizards of the Coast
Bruce R. Cordell

Personaliza tus dungeons con piezas de habitaciones y pasillos.

**Codex Arcanis
Paradigm Concepts
Team Paradigm**

Campaña de juego para los Shattered Empires, un mundo de fantasía heroica y magia.



del nivel once. También se ha cambiado el daño en las armas, el sistema de puntos de vida y ahora todos los tipos de personaje disponen de sus propios poderes, desde diversas fuentes, así como su propio sistema de curación (esto es lo que algunos tildan de cercano al videojuego). Existe el multiclaseo, especialmente potente a nivel 11 siempre que se renuncie a un Paragon Path y algunas nuevas clases con un mismo rol en combate pueden resultar demasiado próximas.

Sorprende la extensa lista de poderes que incluye el reglamento básico y la nueva lista de Dioses.

El apartado gráfico es magnífico y supera al de 3.5, sin caer excesivamente en el ya tan manido amerimanga.

En definitiva es una nueva edición, no exenta de detractores, en un momento en el que Wizards acapara críticas por su cambio de licencia comercial. La nueva edición sale bajo el sello GSL y abandona el conocido OGL, provocando con ésto un terremoto editorial cuyas consecuencias veremos en los próximos tiempos. De momento, algunas compañías como Paizo y Green Ronin parecen querer seguir apostando por sus propias versiones OGL, mientras otras ya han declarado que se pasarán al nuevo sistema.

Wizards saca D&D 4rta Edición

Ya está en las tiendas de todo el mundo la cuarta edición del juego de rol más clásico de todos, intentando renovarse en una nueva versión que algunos tachan de demasiado cercana a los videojuegos online y que se ha visto envuelta por polémica en los foros y listas de correo. De lo que no cabe ninguna duda es de que será todo un éxito de ventas.

Algunos, como John Wick, han llegado a decir que no se trata de un juego de rol sino de tablero, dado su fuerte componente táctico y la presunción del uso de miniaturas para el combate. Lo que está claro es que, polémicas aparte, la nueva versión ha realizado un fuerte esfuerzo por simplificar muchos de los aspectos más confusos de la 3.5 y haciéndolo más accesible para personas que se incorporen a su particular visión de la fantasía heroica, ya provengan de videojuegos o de otros medios.

Se ha simplificado el tema de los alineamientos, ahora en vez de Clases de Prestigio hay Paragon Paths que son caminos que dan ciertas ventajas a partir



Reign, otra forma de editar

Hace relativamente poco tiempo, Greg Stolze sorprendió a algunos e hizo felices a otros con una nueva forma de editar sus libros y en concreto su nueva línea estrella, Reign. A través de un sistema de donaciones, cuando las aportaciones llegaran a un valor determinado, un nuevo suplemento de este juego estaría disponible para descarga gratuita.

De este modo, no sólo se garantizaba el pago previo de su labor creativa, sino que contentaba a un grupo de seguidores que siempre demandan de él más y más. De esta forma han salido ya 8 suplementos de dicho juego, así como otros juegos menos conocidos.

La fórmula ha sido rápidamente adquirida por otros, de modo que ya pueden verse diferentes proyectos de recaudación de fondos.

Además de esto, Reign puede adquirirse a través de Indie Press Revolution en formato físico.

Para que este modelo de financiación editorial dé resultado es obvio que es necesaria una buena legión de fans que posibiliten el alcanzar el valor requerido.

Algunos defienden que el futuro editorial pasa por este tipo de acciones, pero dada la necesaria fama previa para ello, no es una buena opción para nuevos creadores.

Otro tema bien diferente es el del print-on-demand, o la publicación ejemplar a ejemplar a medida que es solicitado. Todavía no es una moda implantada en nuestro país pero en el extranjero empieza

a ser usada por grandes compañías tales como White Wolf para algunas de sus líneas que de otro modo probablemente nunca verían la luz.

El mayor handicap ante el que se enfrenta el print-on-demand es que la mayor parte del sector rolero todavía necesita acercarse a la tienda y tener el libro físico en sus manos para decidirse a comprarlo. Aún así muchos creen que el futuro pasa por este tipo de impresión a medida.

Estamos, sin duda en un momento en el que otras formas de llegar a los lectores están surgiendo y los creadores cada día buscan nuevas fórmulas que les permitan poder seguir escribiendo. La presencia en internet de las editoriales es cada día un caballo de batalla más importante y un nexo más claro con quienes luego invierten en sus libros.

La pregunta que nos plantea el futuro próximo es si la afición seguirá apostando por la distribución local o empezará a pasarse a la compra por internet como método primario de adquisición, ya sea directamente a las editoriales o a través de las propias tiendas virtuales.

Otro tema interesante en este sentido será ver el progreso que tiene la venta de los libros en formato electrónico respecto a sus análogos en papel.

Algunos también ven ahí el futuro, siempre que la piratería lo permita.



LA REVOLUCIÓN LOVECRAFTIANA

ESCRITO POR THEDUELIST

LAYOUT POR THEDUELIST



BIENVENIDOS A UN UNIVERSO DE JUEGO DIFERENTE A cualquier otro, un lugar en el que los Alienígenas insectoides tratan de invadir la Tierra, donde las Corporaciones son controladas por Cultos secretos y los humanos luchan por su mera supervivencia en una Guerra sin cuartel que utiliza tecnología alienígena en ambos bandos.

Bienvenidos a CTHULHUTECH.

LA ÚLTIMA GUERRA. 2085.

La Humanidad se enfrenta a la Extinción. Alienígenas insectoides desde el límite de nuestro sistema solar, largamente escondidos tras la fachada de la realidad, vienen a esclavizarnos. Hordas de horrores innombrables se extienden desde Asia Central, devastando todo a su paso. La Iglesia del Dios-pep busca secretos ocultos perdidos por todo el mundo para desatar fuerzas terribles. Dioses muertos despiertan y tornan sus espantosas miradas hacia la Tierra. Y en el seno de ésta se esconde un cáncer, devorándola desde el mismo corazón del Nuevo Gobierno de la Tierra.

ESTA ES LA GUERRA DEL EÓN. ESTE ES EL TIEMPO DE CTHULHUTECH.

Súbete dentro de una máquina de guerra de 9 metros de altura y descarga el infierno sobre los inquebrantables Mi-Go. Lucha a brazo partido en el frente contra las horribles bestias de la Tormenta Devastadora. Busca la desagradable corrupción de la insidiosa Esotérica Orden de Dagón. Explora el mundo oscuro de la malvada Corporación Crisálida y sus monstruosos agentes ocultos. Examina cuidadosamente secretos que se creyeron largamente perdidos y maneja el poder del cosmos a tu antojo. Únete en simbiosis con algo más allá del tiempo y el espacio para convertirte en un cambia-formas portador de ira.

LAS FACCIÓNES EN LIZA

EL NUEVO GOBIERNO DE LA TIERRA (NGT)

Unidos frente a las nuevas amenazas que se ciernen sobre nosotros, las Nuevas Naciones Unidas se convirtieron en un mando unificado frente a la invasión alienígena, la presidenta de EEUU y los principales poderes europeos se unieron bajo una sola bandera: El Nuevo Gobierno de la Tierra. Más tarde el resto de países se anexionarían, incluida China, tras constatar la imposibilidad de enfrentarse a semejantes frentes de batalla de un modo solitario. Los peligros que acechan al NGT no sólo son los externos sino también muchos internos, dado que la corrupción intenta abrirse paso en su seno, a través de compañías como la Corporación Crisálida cuyas maquinaciones están perfectamente

diseñadas por cultos secretos.

LA FUNDACIÓN ASHCROFT

Uno de los poderes principales de la actualidad. Nacida en el seno de la Universidad Miskatonic, merced a una prometedor estudiante llamada Teresa Ashcroft, la Fundación rápidamente desarrolló el campo de investigación que revolucionaría a la sociedad de nuestros días: la Arcanotecnología. A partir de una combinación de principios científicos aplicados al estudio de antiguos textos arcanos se obtuvieron resultados asombrosos que la propia comunidad científica se vió obligada a asumir. De ese modo nació la disciplina de la Arcanotecnología. Ahora la Fundación Ashcroft es un floreciente imperio investigador y comercial que domina los avances arcanotecnológicos.

LA CORPORACIÓN CRISÁLIDA

Nacida para el Proyecto Hermes de comunicación a través de una red de satélites orbitales que nos mantuvieran en contacto con nuestras colonias mineras espaciales, la Corporación Crisálida rápidamente se convirtió en una de las megacorporaciones más ricas y poderosas del planeta. En su seno se fueron infiltrando cultos perniciosos que llegaron a tomar su control en la sombra y que ahora amenazan con destruir el propio Nuevo Gobierno de la Tierra desde dentro.

LA SOCIEDAD ARCANA

A partir de un grupo de renegados escapados de la Corporación Crisálida, se formó la denominada Sociedad Arcana, una asociación secreta dedicada a la lucha encubierta contra la corrupción que cultos como los Hijos del Caos intentan traer sobre el Nuevo Gobierno de la Tierra. Esta Sociedad tiene sus propios guerreros sagrados, los Tagers, simbioses obtenidos a partir del Rito de la Unión Sagrada que une para siempre a una entidad interdimensional con un ser humano.

LA TORMENTA DEVASTADORA

En la meseta de Leng en China, un avatar del Dios Muerto ha despertado y ha traído consigo una horda de innombrables criaturas y cultistas adoradores que ahora arrasan todo a su paso en su camino hacia las puertas de Europa. Es uno de los frentes principales de la Guerra del Eón.

LA ORDEN ESOTÉRICA DE DAGÓN

En las costas atlánticas han comenzado a aparecer insidiosas criaturas que han obligado a poner kilómetros de costa en cuarentena en previsión de ataques incontrolados. Los adoradores del Dios-pep creen que



la llegada de un gran poder se avecina y harán todo lo posible por despertar a su Señor.

LOS MI-GO

El principal frente de guerra lo constituyen los ataques de los alienígenas insectoides conocidos como los Mi-go, que ya dominan las regiones más frías del planeta y que, desde su terrible Nave Colmena, planean con calculada frialdad cada paso que dan sobre nosotros. Originalmente provenientes de Plutón, sus intereses directos han chocado con los nuestros en el momento en que nuestros avances exploratorios han alcanzado el borde de nuestro sistema solar y nuestros conocimientos arcanotecnológicos han sobrepasado lo permisible para ellos.

LOS NAZZADI

Una raza diseñada específicamente por los Mi-Go para destruirnos, los Nazzadi, creados genéticamente a partir de nuestro propio ADN dotándoles de rasgos que nos infundieran terror, más tarde se rebelarían a sus maestros y se unirían a nosotros en un frente común contra ellos.

BREVE CRONOLOGÍA DE CTHULHU TECH

Está ambientado en el 2085, un año en el que la Humanidad se enfrenta a una terrible Guerra en diversos frentes: la Guerra del Eón. Desde nuestros días, se han realizado diversos descubrimientos importantes. Uno es la energía interdimensional y su uso, que se ha conseguido utilizar parcialmente a partir del estudio de textos arcanos que en un principio parecían destinados a los académicos pero que han dado la clave para una fuente de energía tal que permite los denominados Motores-D y otros avances. El estudio de estos textos es realizado principalmente por la Fundación Ashcroft, una megacorporación tremendamente poderosa dedicada a la explotación y avance tecnológico a través del estudio de temas anteriormente denominados como ocultistas. Muchos de sus miembros, por no decir todos los que han profundizado demasiado, han acabado locos y en psiquiátricos, incluyendo a su fundadora, Teresa Ashcroft cuyo destino ha sido especialmente terrible.

A partir del desarrollo de los Motores-D y la energía interdimensional, la Humanidad ha dado un avance gigantesco en materia energética. Se desarrollan dos Proyectos fundamentales de exploración, el Atlantis (encargado de profundizar en el estudio y exploración del medio submarino) y el Prometeo (encargado de la exploración espacial). Hacia el 2040 se producen dos hechos significativos: uno se implementan los Motores-D en naves espaciales reutilizables que permiten una

autonomía y una movilidad desconocida hasta ahora con una economía de espacio impensable hace años, y dos, el doctor en ingeniería y tecnología aplicada Haru Akimoto desarrolla el primer vehículo humanoide con Motor-D implementado (conocido como primer exoesqueleto arcanotecnológico) para su uso en entornos hostiles (tanto subacuáticos como espaciales), convirtiéndose en un éxito inmediato.

Hacia el 2045 la Humanidad empieza a colonizar parte del fondo marino, con cúpulas subacuáticas en regiones de baja actividad sísmica, con el fin de aprovechar sus recursos, tb se establecen colonias en Marte, gracias al Proyecto Prometeo y sus naves reutilizables con Motores-D, se establece un centro minero en la Luna y colonias en las lunas de Júpiter, Calisto y Ganímedes.

Hacia el 2047 se produce una nueva Guerra Fría entre los antiguos productores de petróleo, desvinculados de las Naciones Unidas y Occidente. China se alía con Oriente Medio y se produce una escalada armamentística entre ambos bandos.

En el 2048 ya se empiezan a estudiar las posibilidades militares de los exoesqueletos diseñados por el doctor Akimoto, dando origen a las primeras unidades blindadas andantes, que llegarían a sustituir rápidamente a otras unidades blindadas por su velocidad y maniobrabilidad. La esencia arcana de los Motores-D, además produce un extraño efecto en los pilotos de las máquinas que los portan, haciéndoles “sentir” parte de la estructura que conducen.

En el 2050 aparece en escena la Corporación Crisálida, encargada por las Naciones Unidas para crear un sistema de satélites que conecte a la Tierra en tiempo real con las colonias espaciales, el proyecto toma tal envergadura que la Corporación Crisálida adquiere un poder y presencia importantes.

En el 2052, un grupo de investigación de la Corporación Crisálida descubre entre las ruinas de Nínive, en el río Tigris, unas tablillas de piedra inscritas en una lengua perdida que logra ser descifrada a partir de referencias a terceros textos y llega a ser denominada El Aliento de R'lyeh en el que se define el Rito de la Transfiguración, según el cual podría enlazarse un recipiente humano con una entidad interdimensional. La Corporación Crisálida ve esto como una posible ventaja y comienza el estudio de sus aplicaciones.

Hacia el 2053, un terrible enemigo despierta desde el borde del Sistema Solar. Los Mi-go, localizados en Plutón y hasta ahora ajenos al destino de la Humanidad, ven como ésta se acerca a sus dominios y empieza a controlar energías arcanas que no le corresponden. Así, empiezan a tramar en contra del Hombre para defender



lo que es suyo.

La Corporación Crisálida desarrolla los primeros sujetos salidos del proyecto vinculado al Rito de la Transfiguración. Muchos mueren antes de conseguir los primeros enlaces estables que dan como fruto a seres humanos vinculados a seres terribles extradimensionales. Tras el Rito, estos cambiaformas pueden ser poseídos a voluntad por dichos seres, dándoles formas terribles y viniendo a ser conocidos como Dhoanoides. Su psique, la de su antigua parte humana, es alterada para siempre en el proceso. La mayoría de quienes participan en el proyecto acaban en frenopáticos.

Los Mi-go, hacia el 2056, gracias a sus conocimientos de genética y clonación dan lugar a una nueva raza, los Nazzadi, que comparten gran parte del ADN humano y que son diseñados para infundir terror en nosotros, para tener apariencia "externa" al Sistema Solar y en definitiva para engañarnos, dado que la Humanidad desconoce por completo la presencia de los Mi-go.

Tras el robo por parte de los Mi-go de los secretos de la construcción de Motores-Da la Fundación Ashcroft, comienza la producción de un magnífico ejército de Nazzadi y de Exoesqueletos blindados diseñados de factura alienígena. En 3 años construyen un ejército colosal que habrá de enfrentarse con la Humanidad.

Los Hijos del Caos, un culto secreto adorador del antiguo Dios Anciano Nyarlathotep, se infiltra en las más altas esferas de poder de la Corporación Crisálida y se hace con ella en la sombra sin que el resto del planeta lo sepa.

En el 2058 se lanza la fabulosa nave de exploración Ashcroft para los confines del Sistema Solar, es el mayor avance de la Humanidad pero se pierde contacto con ella mientras explora Neptuno. La noticia conmueve al mundo. El contacto con el resto de colonias se va perdiendo gradualmente por motivos desconocidos.

En el 2059 da comienzo la primera Guerra Arcanotecnológica, los Nazzadi llegan a la Tierra destruyendo la colonia minera en la Luna y todos los sistemas de comunicación orbitales, así como la Estación Espacial Internacional. También destruyen en primera estancia los cuarteles generales de la Corporación Ashcroft.

Las Naciones Unidas, occidente, oriente medio y China rápidamente establecen vías diplomáticas para sellar unos vínculos temporales que puedan hacer frente a la amenaza. Se constituye un Nuevo Gobierno de la Tierra unido frente a la amenaza alienígena de los Nazzadi.

En una misión exploratoria en el ártico, los Hijos del Caos descubren por accidente una antigua ciudad perdida en cuyo seno descubren los Fragmentos de Ta'ge y la llevan a Sudáfrica, donde está la sede de la Corporación. Allí un grupo de estudiosos reniegan de la Corporación y, aunque la mayoría muere, 3 consiguen salir vivos de allí con los secretos de dichos Fragmentos Ta'ge.

Tras la destrucción de Nueva York por los Nazzadi, la sede del Nuevo Gobierno de la Tierra se traslada al interior de los EEUU, a Chicago, a donde también se traslada la Fundación Ashcroft.

En el 2063 los rebeldes escapados de Johannesburgo, antiguamente estudiosos de la Corporación Crisálida y enconados enemigos de esta, se constituyen como la Sociedad Arcana y comienzan a estudiar los Fragmentos Ta'ge. De dicho estudio nacerá el Rito de la Unión Sagrada, un proceso de encarnación de un ente interdimensional en un ser humano que lo convierte en un simbiote sin llegar a perder su cordura ni su mente en el proceso. Estos seres serán conocidos como Tagers.

Los Nazzadi, una raza diseñada por los Mi-go para enfrentarse a nosotros, comienzan a plantearse sus orígenes, establecen vínculos de contacto con los Humanos y uno de sus principales líderes, el Comandante Vreta nos hace partícipes de la existencia de los Mi-go y de sus planes. Así, la mayor parte de los Nazzadi, considerándose traicionados por sus maestros Mi-go, deciden desertar y establecer vínculos pacíficos con los Humanos, aunque no falta quien defiende en sus filas una lealtad total a los Mi-go. Finalmente, en una terrible batalla se da por exterminada la resistencia Nazzadi, y casi 1.8 millones de ellos pasan a engrosar la población del planeta Tierra firmando una paz en busca de su propia identidad como raza, al margen de sus creadores oscuros.

En el 2067, tras la primera Guerra Arcanotecnológica la Humanidad comienza la reconstrucción, la presidenta Ryoko Fujiwara establece el tratado de la "Nueva Sociedad". Las junglas de asfalto del pasado se ven sustituidas por nuevas megalópolis de proporciones y seguridad ingentes, gracias a los nuevos avances en polímeros, dando nuevas ciudades increíbles como NeoTokyo. Dentro de las ciudades se construyen en muchos casos mini-ciudades fortificadas denominadas Arcologías, a menudo por corporaciones.

Los Hijos del Caos y la Sociedad Arcana continúan su guerra en las Sombras.

En el 2073, el proyecto Rey Oscuro de la Corporación Crisálida da como resultado el despertar en la meseta de Leng en China de un terrible Dios



Oscuro largamente olvidado conocido como Aquel-que-no-debe-ser-nombrado. Sin saber muy bien cómo, discípulos del Dios Muerto se reúnen en la meseta de Leng a lo largo de varios años e invocan a seres terribles interdimensionales, dando como fruto una marabunta espantosa dispuesta a arrasar todo a su paso conocida como la Tormenta Devastadora. Los seguidores más sutiles del Dios Oscuro se constituyen en una facción denominada las Sombras de la Muerte y su objetivo es corromper y degradar el mundo. El poder del Dios coordina a ambos grupos y los dirige.

2075 Da comienzo la Segunda Guerra Arcanotecnológica con la llegada de los Mi-go a la Tierra para invadir con todo su potencial armamentístico lo que sus traidores pupilos Nazzadi no llegaron a conseguir. Su furia, poder y tecnología son tremendas y en 2 años consiguen dominar 1 tercio de la Tierra bajo su yugo.

En el 2076 aparece un nuevo poder, la Orden Esotérica de Dagón, seguidores del Dios-pep, y cuyo objetivo es encontrar la fabulosa ciudad sumergida de R'lyeh y llegar a despertar al gran Cthulhu, con el cual toda esperanza de vida desaparecería de la Tierra para siempre.

La Tormenta Devastadora avanza por Asia destruyéndolo todo y llegando a las puertas de Europa, los Migou destruyen poco a poco toda resistencia del Nuevo Gobierno de la Tierra diezmando cada vez más su ejército en los diferentes frentes y los seguidores de Dagón asolan las costas de medio mundo.

En el 2079 se cambia la denominación de la Guerra, dado los nuevos frentes aparecidos por el de la Guerra del Eón y aunque el Nuevo Gobierno de la Tierra se esfuerza por mantener poco informada de toda esta realidad a la población (que cree que la guerra con los Mi-go avanza favorablemente cuando no es así), las señales no dejan de ser cada vez más evidentes de todos los peligros que nos acechan.

En el 2080 la Fundación Ashcroft comienza un proyecto secreto de factura arcanotecnológica y bioorgánica conocida como el Proyecto Engel, para dar con el arma definitiva contra la invasión Mi-go.

Diferentes ataques de entidades subacuáticas se producen en las costas de Nueva Inglaterra, Brasil, Portugal y España, dando como fruto la cuarentena de muchos territorios costeros.

Se construye el primer Engel, tanto un ser vivo como una máquina, a cuyo control se pone un piloto capaz de conectar tecnológicamente con el sistema nervioso del ente. Las primeras pruebas son un desastre y se producen muchas muertes.

Tras dos fases de construcción, se llega a la elaboración del ISE, interfaz de Síntesis Engel, un implante cerebral de carácter arcanotecnológico que comunica al piloto directamente con el Engel, dotándole de una coordinación exacta.

2085, la Humanidad está en plena Guerra del Eón, todos los peligros descritos nos acechan, la Tormenta Rapiña amenaza la entrada Este de Europa, la Orden de Dagón asola algunos territorios costeros, los Mi-go son la principal amenaza sobre la Tierra con continuos ataques y el Nuevo Gobierno de la Tierra, defendiendo diferentes frentes, mantiene a la población casi ignorante en su territorio de todo lo que ocurre.

Este es el tiempo de la Guerra del Eón. Este es el momento de CTHULHUTECH.

PRINCIPALES TÉRMINOS DE CTHULHUTECH

ARCANOTECNOLOGÍA

Es la disciplina que enlaza elementos obtenidos a partir de saberes arcanos con principios científicos modernos. Su principal estandarte es el Motor Dimensional o Motor-D, a partir del cual se ha logrado una revolución energética que ha facilitado la expansión y el avance tecnológico.

LA GUERRA DEL EÓN

La Última Guerra. La Humanidad y los Nazzadi combaten a los invasores Mi-Go y a la perniciosa influencia de los diferentes Cultos, así como a la Tormenta Devastadora que avanza desde Asia.

LOS HIJOS DEL CAOS

Probablemente el más secreto y poderoso Culto que amenaza la seguridad actual. Están infiltrados en la Corporación Crisálida y la dominan desde dentro, con fines que sólo su Señor Oscuro, el Dios Nyarlathotep conoce. Disponen de unos guerreros secretos, los Dhoanoides, que pueden tomar el disfraz de seres humanos normales pero cuya naturaleza está vinculada a horribles monstruos dimensionales. Mantiene una lucha en las sombras con la Sociedad Arcana.

LOS DISCÍPULOS DEL INNOMBRABLE

El Culto de Hastur, Aquel-que-no-puede-ser-nombrado, que a su vez se subdivide en dos sectas. La primera, que cree en la degradación progresiva de la Humanidad a través de la influencia en todos los ámbitos humanos con sus malas artes se denomina las Sombras



de la Muerte. La segunda, que es pura destrucción física y mental, una horda terrible de seres dimensionales y cultistas que avanza desde Asia central, arrasándolo todo a su paso, se llama la Tormenta Devastadora. Ambas sectas son controladas por los designios del Dios Muerto.

EL PROYECTO ENGEL

Un proyecto ultrasecreto de cooperación entre el Nuevo Gobierno de la Tierra y la Fundación Ashcroft para dar lugar a una criatura parte mecanizada parte orgánica, imbuida con los principios arcano tecnológicos. Tras desastrosas fases iniciales nace el primer Engel, cuyos pilotos tienen la capacidad de conectarse a dicha entidad a través de una compleja interfaz de síntesis. Son una de las principales esperanzas para plantar cara a la invasión alienígena.

LOS DIOSES OSCUROS

Diferentes tipos de entidades que antaño gobernaron la Tierra y que ahora vuelven su terrible mirada hacia ella. El tiempo del extraño Eón ha llegado y el Cosmos nos observa, a través de los ojos de quienes han estado aquí y quieren volver.

LA MAGIA RITUAL

Los hechiceros son aquellos que se han atrevido a dar un paso en la dirección del conocimiento que ha estado siempre oculto para el Hombre y que puede darle la llave de su destino. Arcanos libros de saber y complejas magias rituales esperan a quienes no temen perder la razón a cambio de tal poder. Una agencia gubernamental, la Oficina de Seguridad Interna, lleva puntual registro de quienes tienen acceso a material potencialmente peligroso o relacionado con la hechicería. Así mismo existe un mercado negro en el cual, si dispones de la suficiente riqueza, puedes hacerte con saberes ilegales.

TAGERS

Frutos del Rito de la Unión Sagrada, descubierto por la Sociedad Arcana, los Tagers son los guerreros definitivos que buscan su redención a través del combate contra las pesadillas de los Hijos del Caos. Su naturaleza los aleja de los Dhoanoides, puestos que éstos carecen de todo principio humano al haber sido totalmente controlados por la criatura interdimensional que los poseyó. Los Tagers, en cambio, son simbioses que mantienen su naturaleza humana a pesar de estar inextricablemente unidos a una entidad dimensional que les otorga poder. La Guerra en la Sombra entre Dhoanoides y Tagers es parte consustancial al conflicto desatado de la Guerra del Eón y quien salga victorioso

en dicha contienda .

NYARLATHOTEP

El Señor Oscuro. Uno de los Dioses que siempre ha estado cerca de los asuntos del Hombre. Su Culto, los Hijos del Caos, es el poder en la sombra tras la Corporación Crisálida y la fuente máxima de corrupción en el seno del Nuevo Gobierno de la Tierra. Sus principales agentes, los Dhoanoides, mantienen una guerra encubierta con la Sociedad Arcana.

HAZ YA TU RESERVA
DE CTHULHUTECH
EN

OKGAMES





EL SISTEMA FRAMEWERK

ESCRITO POR THEDUELIST

LAYOUT POR THEDUELIST



EL SISTEMA FRAMEWORK ES EL CORAZÓN DE CTHULHUTECH, un conjunto de reglas sencillas y elegantes que dotan a este inigualable juego de una capacidad épica y divertida más allá de cualquier otra experiencia que hayas vivido en juegos de rol. Su naturaleza es eminentemente narrativa, ajena a la de sistemas complicados o excesivamente recargados. De lo que se trata con el Sistema Framework es de todo lo contrario, que la experiencia de juego sea lo más fluida posible a través de un sistema que favorezca la historia y el componente épico de una ambientación tan espectacular.

Bienvenidos al SISTEMA FRAMEWORK.

EL TIEMPO

Como en la mayoría de los juegos de rol, la forma en la que medimos el tiempo de juego es muy importante. En CTHULHUTECH el tiempo se mide en Turnos, Escenas, Episodios e Historias.

El Turno es la menor de todas las unidades temporales y representa el paso de cinco segundos de juego. Es utilizado cuando se requiere una medición precisa de los acontecimientos que están teniendo lugar, como por ejemplo durante un Combate.

La Escena es la unidad que aglutina una serie de eventos que tienen lugar en la misma localización. Piensa en una película cuando tiene lugar una escena de persecución de automóviles para luego dar lugar a otra escena en el interior de una Arcología.

Un Episodio equivale a una sesión de juego. No tiene por qué ser autoconcluyente ni mucho menos. La trama de un episodio puede continuar en el siguiente.

Una Historia es un conjunto de escenas relacionadas que dan lugar a una trama conjunta, que puede desarrollarse a lo largo de varios episodios.

LOS TESTS

Hay muchas cosas que un personaje realiza sin dificultad (caminar, hablar, etc) pero en CTHULHUTECH a menudo las situaciones son emocionantes y exigentes, de modo que las habilidades que posea se ponen a prueba y ha de decidirse si tienen éxito o no. Para esto se realizan los Tests. La mecánica de estos Tests es muy sencilla.

LA HABILIDAD APROPIADA

Ante cualquier situación que requiera poner a prueba las habilidades de nuestro personaje, lo primero que indicará el Guía de la Historia es la Habilidad apropiada para el Test en cuestión. Esto es muy sencillo,

supón que tu personaje intenta hackear un ordenador personal; la Habilidad requerida por el Guía de la Historia sería Informática.

Las Habilidades van en un rango de 0 (cuando no se posee) hasta 5, cuando se es un maestro absoluto en ese campo. De modo que tener nivel 3 (Adepto), por ejemplo, en Informática supondría tener un nivel medio-alto que nos capacitaría para llevar redes medias, configurar servidores, programar software, arreglar errores en nuestro ordenador y usar herramientas informáticas profesionales.

LOS DADOS

En CTHULHUTECH sólo utilizaremos dados de diez caras o D10s. Cada nivel de la Habilidad apropiada para el Test nos dará un dado de diez caras para el Test. De este modo, suponiendo que tuviésemos un nivel de Novato en Informática (es decir, nivel 2), tendríamos de 2D10 para el Test.

EL ATRIBUTO BASE

La base de nuestro Test será el valor del Atributo asociado a la Habilidad requerida. Todo personaje de CTHULHUTECH viene definido por seis atributos (Agilidad, Intelecto, Percepción, Presencia, Fuerza y Tenacidad) y todas las Habilidades van asociadas a un determinado atributo que constituye la base de cualquier Test requerido para dicha habilidad. En el ejemplo de antes, el Atributo asociado a la Habilidad de Informática es el Intelecto, por tanto la base de nuestro Test será igual al valor de Intelecto de nuestro personaje. Teniendo en cuenta que los Atributos van en un rango de 1 a 10, supongamos que nuestro personaje tiene un Intelecto medio-alto con un valor de 7 puntos. Por tanto la base de nuestro Test en este caso sería 7.

LA DIFICULTAD

El grado de Dificultad del Test requerido será establecido por el Guía de la Historia en función de todos los parámetros que crea convenientes.

En CTHULHUTECH cuanto mayor es la Dificultad de la tarea, mayor es el número a conseguir en el Test. Así por ejemplo un grado de Dificultad Sencillo constituye un número objetivo de 8, un grado de Dificultad Media de 12, uno de Dificultad Complicada 16, etc

En el caso que nos ocupa, hackear un ordenador personal es una tarea de Dificultad Media, con lo cual el número objetivo sería 12.



LA TIRADA

Ahora es cuando viene la parte jugosa del Test. Se lanzan los dados equivalentes al nivel de la Habilidad apropiada y se leen como indicaremos a continuación. De lo que se trata es de obtener el resultado más alto posible, que luego sumaremos al Atributo Base asociado para intentar igualar o superar la Dificultad indicada.

La forma en la que obtendremos el número más alto en la Tirada de dados es una de las tres siguientes (la que más nos convenga):

A) El número más alto obtenido en un sólo dado. En el ejemplo que seguimos, siendo Adepto en Informática (nivel 3) lanzamos los 3D10 y obtenemos, por ejemplo, un 7, un 4 y un 3. De este modo nos quedaríamos con el 7.

B) La suma del grupo de dados más alto con el mismo resultado. En el ejemplo de antes, si en los 3D10 nos sale, por ejemplo un 6, un 4 y otro 4, podemos coger los dados con el mismo resultado y sumarlos, obteniendo un 8.

C) Sólomente si se lanzan 3 o más dados pueden cogerse los resultados consecutivos (que formen una escalera) y sumarlos. De este modo, si por ejemplo, en los 3D10 obtuviésemos, un 6, un 7 y un 8, podríamos sumar los tres resultados al ser consecutivos dándonos un espectacular resultado de 21.

EL RESULTADO

Ahora es cuando llega el momento crucial de determinar el Resultado de nuestro Test. Para ello sumamos el resultado obtenido en la Tirada más el valor del Atributo Base asociado y lo comparamos a la Dificultad requerida. Si el Resultado Total iguala o supera la Dificultad hemos obtenido éxito en nuestro Test y por tanto hemos logrado hacer lo que nuestro personaje deseaba. En el ejemplo anterior, suponiendo que la Tirada fuese la indicada en la Opción A (un 7, un 4 y un 3, cogiendo así el resultado mayor que es 7), es decir 7, la sumaríamos al valor del Atributo Base asociado, en este caso Intelecto, que era de 7 y nos daría un total de 14 que comparado con el grado de Dificultad Media (12) de la tarea que queríamos realizar (hackear un ordenador personal), podemos ver que lo supera por 2 puntos y por tanto es un éxito. Nuestro personaje logra romper las barreras de seguridad del ordenador personal que intentaba hackear y tiene acceso a toda su información.

DIFERENTES TIPOS DE ÉXITO

Como cabría esperar, hay diferentes tipos de éxito en función del Resultado obtenido.

ÉXITO AUTOMÁTICO. A veces no es necesario lanzar los dados para saber que hemos tenido éxito en situaciones en las que el Guía de la Historia no desea ralentizar demasiado el juego. En estos casos se considera que el jugador ha obtenido una Tirada de 7, a la cual se añade el Atributo Base asociado.

ÉXITO CRÍTICO. A veces el personaje consigue realizar una acción muy por encima de lo que se esperaba, logrando un espectacular éxito que dobla al menos las expectativas buscadas. Esto se logra cuando el Resultado del Test supera por 10 o más puntos la Dificultad requerida.

FALLO CRÍTICO. Otras veces el personaje da al traste con lo que quería lograr, pifiando sus intenciones de un modo ostentoso y fallando de forma estrepitosa. Esto ocurre cuando obtenemos en la Tirada un número de unos igual o mayor a la mitad de los dados lanzados (redondeando hacia arriba).

TESTS SIN HABILIDAD

En ocasiones nuestro personaje intentará realizar una acción para la cual no disponga de la Habilidad requerida, en estos casos el Guía de la Historia puede permitirle lanzar un único dado como Tirada, dividiendo por la mitad el resultado. De este modo nunca lograremos conseguir grandes cosas en un campo en el que no tengamos ni idea pero al menos podremos intentarlo.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES

ECuando a la primera no podemos lograr nuestro objetivo de superar determinada tarea a veces nos vemos impelidos a repetirla, en cuyo caso el Guía de la Historia nos solicitará un Test con un grado de Dificultad superior al anterior. Si antes fue Medio, ahora es Complicado, si antes fue Complicado, ahora será Duro.

TESTS EXTENDIDOS

Cuando tratamos de conseguir proezas o tareas que requieren mucho tiempo y esfuerzo, tales como escribir una Recopilación de los Rituales de la Orden de Dagón o diseñar los planos de un nuevo vehículo, cosas que pueden llevarnos días, semanas o incluso meses de juego, el Guía de la Historia puede solicitarnos Tests Extendidos.

Este tipo de Tests se suelen realizar tantas veces como grados de Dificultad presente la tarea concreta. Es decir, de ser algo de Dificultad Media requeriría dos Tests exitosos a lo largo del tiempo que dure la tarea, de ser de Dificultad Complicada, 3 Tests, etc

Un éxito crítico contaría como dos Tests exitosos normales y un fallo crítico nos haría tener que volver a



iniciar la tarea desde el principio.

TRABAJO EN EQUIPO

Las tareas más comunes suelen ser difíciles de combinar pero cuando se pueden sumar esfuerzos, tales como en trabajos complejos que requieran Tests Extendidos, los éxitos pueden acumularse entre todos los participantes en dicha tarea de modo que juntos pueden alcanzar objetivos impensables para uno sólo.

TOMARSE SU TIEMPO

ECuando puedes permitirte el lujo de tomarte un tiempo extra para realizar una acción determinada, entonces el Guía de la Historia puede darte un bonus de +4, siempre que te tomes el doble del tiempo requerido y de +8 cuando te tomes el cuádruple.

SUPERANDO LOS LÍMITES

Hay ocasiones en las que el personaje arriesga tanto para realizar una acción que puede llegar a sacrificar parte de su salud voluntariamente en aras de lograr sus objetivos. En estos casos extremos, el Guía de la Historia, si lo cree apropiado puede otorgar un bonus de +2 a cambio de 1 dado de daño aplicado a la Vitalidad del personaje. nidos frente a las nu

ENFRENTAMIENTOS

Cuando un personaje no se ha de enfrentar a una Dificultad dada sino que directamente confronta sus habilidades con las de otro personaje entonces tienen lugar los Enfrentamientos. En ellos el Guía de la Historia solicita los Tests apropiados y el que obtenga un Resultado mayor gana a su adversario.

PUNTOS DE DRAMA

La base de un juego como CTHULHU^{TECH} es su ambientación llena de momentos épicos, heroicos y no exentos de riesgos. Los personajes, pues, se ven inmersos en situaciones que a menudo les llevan a momentos cúspides que pueden poner en peligro sus vidas o las de otros. Es en estos momentos cuando los héroes disponen de esa chispa especial que los distingue y que puede cambiar las tornas por un segundo. Con este fin los personajes disponen de Puntos de Drama.

Estos Puntos de Drama pueden aplicarse en situaciones que el Guía de la Historia considere relevantes para la trama. Por cada Punto de Drama gastado el personaje podrá añadir un dado a su tirada, a la de un aliado o restar un dado a la de un enemigo.

Si va a influenciar su propia tirada no es necesario que lo indique antes, puede gastarlo después si lo necesita. En cambio si quiere restar dados a un enemigo ha de indicarlo siempre antes.

Esta ha sido una introducción al SISTEMA FRAMEWORK en la cual nos hemos dejado en el tintero deliberadamente muchas cosas y detalles que podréis descubrir en el magnífico libro de CTHULHU^{TECH}.

No hemos hablado del Combate, ni de la Creación de Personajes, ni de los Atributos Secundarios, etc

La mecánica, como podréis observar, de los Tests es directa y elegante, y provoca momentos muy intensos de juego dignos de una ambientación tan épica y tan espectacular como ésta.

HAZ YA TU RESERVA
DE CTHULHU^{TECH}
EN

OKGAMES



NECRORAMA!

BLACK THRILLING TALES

DOSSIER POR ANDRES Y CHUGO

LAYOUT POR THEDUELIST

INTRODUCCION

¿Qué ocurriría si Dali, Tarantino, Tim Burton, Matt Groening, Terry Gilliam y Jorge Luis Borges decidieran narrar conjuntamente una partida de rol? Necrorama.

Necrorama es un juego diferente que llega en pleno éxtasis creativo de los juegos de rol independientes en lengua hispana (aquí siempre con retraso respecto a los USA). Es diferente porque no es traducción de un juego existente, ni es una adaptación de una licencia de cine, cómic o videojuego. Tampoco es un “homemaje” al juego de rol de fantasía por autonomasia o al juego “cool” del momento. No, Necrorama es una mezcla de diferentes estilos (pulp, noir, steampunk, hardboiled...) y sobre todo es una ambientación propia, con estilo propio y si entramos en lo que se puede llamar los juegos de rol de autor, sin duda Necrorama debería estar en su Olimpo. El subtítulo original “el juego que Charles Dickens repudiaría” (¿por que se caería en la versión definitiva?) era toda una declaración de intenciones y es que el lenguaje que utiliza Javier en el juego es directo y divertido sin entrar en la chulería o lo rebuscado. Como ejemplo solo hay que ver como comienza el libro:

“Bienvenido a Iron City! ¡La ciudad de las oportunidades! ¡La gran urbe de ensueño, donde todo es de color de rosa, los niños juegan felices en los parques y la vida es larga y plena! ¡Mentira, mentira, mentira! Bienvenido al último paraje cósmico, al cagadero universal, a la letrina cuántica, al octavo escalón del Inframundo. Bienvenido a la Ciudad de Hielo, a la Ciudad de Hierro, a la Ciudad de la Sangre y la Larga Noche. Se bienvenido al Futuro, se bienvenido al Progreso.”

¿Qué es Necrorama? Es un juego de rol en el que los personajes son habitantes de Iron City, una ciudad imaginaria que lo mismo podría ser el Infierno, como no serlo. Nada es sencillo en Iron City y la vida de los necrolitos (a quien interpretan los personajes) menos. Un necrolito se crea con un humano moribundo al que su alma es recogida (cosechada) y llevada a Iron City, se le descargan los recuerdos de esa vida y se ha dejado un cascarrón con nuevos recuerdos apto para servir a los demonios y jefes de Iron City (tras pasar por la Necroversidad, aprender magia y tener un trabajo algo digno). Pero no son zombies ni nada así, los necrolitos tienen una nueva vida en Iron City (que igual no difiere mucho de cómo vivía en la tierra) recuerdan que fueron humanos, que murieron y qué ahora son otra cosa y siguen teniendo su punto de rebeldía, su punto de supervivientes y por que no, su punto de héroes. Los necrolitos realizan misiones para sus jefes, o simplemente viven/malviven/sobreviven en Iron City mientras descubren cosas de su pasado como humano. Es una mezcla tal que

roza lo irreal y absurdo, posee un tono steampunk pero a la vez gótico, un sabor agrisado que muestra desde lo sórdido y tenebrosos (eh, hablamos de la muerte) a lo divertido.

El sistema es también una mezcla de otros sistemas. Tiene muchas reminiscencias de FATE con los Estados Llave, la fecha de caducidad me recuerda a Agon, el impacto narrativo es sistemas de niveles como otros juegos clásicos y permite equilibrar el juego. Sin mucha complejidad, ya que no es el típico sistema de atributo+característica+1 dado. De hecho, es un sistema tan sencillo, que la fantástica ambientación es fácilmente transportable a otro sistema de juego sin mucha dificultad.

CONTENIDO

El libro comienza con una introducción “dentro de personaje” donde se habla de qué es Iron City, quién es Abraxas (el jefeazo, algo parecido a la Dama del Dolor en Planescape) y qué son los necrolitos. Nada se toca en profundidad si no que es una pequeña toma de contacto de la ambientación.

El capítulo dos comienza con una introducción “fuera de personaje” sobre los juegos de rol, Necrorama y de que va el juego. A reseñar detalles como que, aunque el City Master (master, narrador o como quieras llamarle) es quien dirige el juego, las decisiones se toman consensuadas entre todos los jugadores y el City Master formando lo que llaman la Mesa. No es que el juego sea una narración compartida o algo como Polaris, si no que el principal objetivo del juego es pasar un buen rato y evitar discusiones (a la vez que liberar un poco de trabajo al City Master), crear una historia y por ello los jugadores participan en la creación de todos los personajes y también se ponen de acuerdo a la hora de aplicar una determinada regla (el Master no es Dios ni Juez Único). También es interesante el apartado de Guía de Estilo en el que cuentan como deberían ser las partidas de Necrorama o al menos como está pensado que sea mezclando el espíritu de la fabula, las técnicas de narración pulp, ambiente tecnológico steampunk y la decoración artística art-decó (de la que me confieso fan).

Se van explicando los entresijos de Iron City, como funcionan las tanatofabricas que crean necrolitos y el funcionamiento interno de la ciudad y sus habitantes de tal manera que se van aclarando las dudas que pudieran entrar en la introducción del principio, todo ello con algunos ejemplos graciosos pero claros y sobre todo quedando claro que Javier ha leído mucho y muy variado.

El capítulo tres entra en los sistemas de juego. La prueba básica es sencilla, se lanzan 2d10 y se elige el valor más alto al que se le suma el valor de la reserva que resulta después de aplicar los diferentes modificadores que conceden los Rasgos del personaje o la situación. Al resultado se le resta de una Resistencia o dificultad de la acción y la diferencia es la que nos dice cuan bien se ha hecho. La otra prueba llamada de estrés que se aplican cuando existe un gran riesgo y en ella pueden darse resultados extremos en el caso de salir el mismo número en ambos dados d10 (si es menor o igual que la reserva es un crítico y la tirada

cuenta como 20, mientras que si es mayor es una pifia y la tirada cuenta como -10). Y ese es todo el sistema, sencillo, como tiene que ser.

El capítulo cuarto trata del meollo, de la creación de personajes en Necrorama y que consta de varias fases. En la primera se crea la vida previa del personaje cuando era un humano en la tierra ¿cómo era su vida? ¿de que trabajaba? ¿como murió? y lo mas divertido: escribir la cita de la lápida o el obituario. En la fase 2 pasamos a la tanatocreación que le convierte en necrolito y se comienza repartiendo puntos en las competencias: advertir, aguante, astucia, atletismo y frialdad. También se determinan los deseos que tiene el personaje a repartir entre: Vivir, Recordar, Volver a la Tierra. A destacar también la Fecha de Caducidad y es que los necrolitos no son eternos sino que están programados para en una fecha determinada ir a los centros de zombificación donde son convertidos en un zombie o cuerpo sin mente ni alma, el sirviente perfecto piltrafilla de Iron City.

Dada la herencia demoníaca de los necrolitos, estos no envejecen ni mueren (tan solo pueden ser reciclados en zombies al cumplirse su Fecha de Caducidad) y saben como cosechar y extraer el alma de un moribundo en la Tierra y traerla a Iron City para su proceso... o comercio. Y es que un necrolito puede consumir definitivamente un alma y establecer un nexo con los lugares que solía frecuentar el portador del alma consumida. Se puede elegir una virtud o capacidad en la que es realmente bueno el necrolito (algunos ejemplos del libro: Daredevil, femme fatale, Gadgeteer, Mente Brillante, etc) y una ocupación que puede ser como la de los humanos (ej. barrendero) o específicas de Iron City (taxistas, colono, necrooperario, etc.), la cosa es que estas opciones proporcionan Estados o Habilidades del personaje que sumaran para la reserva en las pruebas en que se aplique dicho rasgo. Mención aparte para la Estrella Fija que es una especie de signo del zodiaco que se elige (o tira) de una lista de 15 y en la que hay una lista de palabras entre las que se eligen más Estados. Un Estado es como un Rasgo del personaje (ej: envidioso, lealtad, etc.) y relacionado con ellos esta una de las reglas más curiosas del juego y que le da vidilla: los Estados LLave.

Los Estados Llave son características personales del personaje, especializándolo y dándole mas consistencia. Así, no es lo mismo Dejado que Dejado de Higiene y aspecto corporal. No es lo mismo Estratagema que Estratagema de huida, ni Envidia que Envidia por Belle. Se trata de personalizar el personaje y hacerlo mas interesante. Estos estados llave también proporcionan mas experiencia cuando se cumplen objetivos relativos a ellos. Son parecidos a los Aspectos en el sistema FATE y proporcionan mucha vidilla a las partidas al poder tener su parte negativa un aspecto potencialmente beneficioso. Hace sentir al personaje el verdadero protagonista de la historia.

¿Qué sería de un juego de demonios y fantasía sin un apartado de magia? Pues eso, en el caso de Ne-

crorama la magia se llama Demononcia y se estudian en la Necroversidad, necrolitos cultos si señor. Cada posible carrera para un necrolito tiene tres Arcanos del Tarot asociados que permiten lanzar determinados hechizos y las posibles carreras son tan diversas como Ciencias de la Cabala, Ingeniería Energética, Nigromancia Cuántica o Terraturismo. De los hechizos se hablan en el capítulo cinco.

Por último aparte de la ocupación, cada necrolito tiene un rol social que por defecto sera el de Buscador de Secretos, necrolitos que han despertado y se dedican a buscar los mas oscuros secretos de Iron City a espaldas de los demonios, pero también esta el rol de Guardián que significa seguir la mansedumbre y el status quo de la ciudad sin meterse en problemas. Y el otro posible rol social es el Dormido que desconoce lo que sucede en Iron City. El rol social elegido incide en la Fecha de Caducidad (y es que los heroes tienen vidas breves pero intensas) pero vamos, que evidentemente el rol divertido y alma del juego es Buscador de Secretos, pero no está de más esas reglas opcionales.

Cómo se puede ver, el proceso de creación es el plato fuerte y con él se pueden crear personas ricas en ideas y posibilidades de juego con un sistema sencillo que proporciona libertad al jugador.

El capítulo cinco trata de los arcanos y de los hechizos y trucos que proporcionan. Los trucos son pequeños efectos mágicos como cantrips que pueden servir para salir de un aprieto: ver un instante en la oscuridad, remendar ropa, quitarte unas esposas, etc. Los hechizos te permiten hacer cosas más complejas según la formación del necrolito. Un diplomado (personaje recién creado) puede lanzar hechizos de un único arcano siempre y cuando tengan al menos un punto en ese arcano. Según avance hasta licenciado e incluso llegue a hacer masters y postgrados, podrá lanzar hechizos de dos arcanos o tres, evidentemente mucho más poderosos. Para lanzar los hechizos se hace un gasto de puntos de Karma que solo se recuperan autoreafirmandose al superar una prueba en la que entre en juego un Estado Llave, de ahí su importancia.

Los sistemas de juego más avanzados se explican en el capítulo seis, permiten que el juego sea más vistoso a costa de un poco de complejidad. Así se explica el conflicto y los estados perniciosos que actúan como estados de salud del necrolito, la fecha de caducidad antes comentada, mansedumbre, reliquias, superciencia y otras reglas. Puede ser algo complejo si se aplica todo desde el principio y quizás sea mejor ir descubriendo el juego poco a poco toda la Mesa.

El sistema de daño puede recordar un poco al de Mutants & Masterminds al estar formado por tres estados: Tocado, Herido, Hundido de manera que al fallar una prueba de estrés en la que existan posibilidades de recibir daño, según la diferencia por la que fallas adquieres un estado del nivel correspondiente. Dependiendo del estado la personalización a todas las tiradas es mayor y ademas es posible acumular esta-

dos, de manera que si se acumulan un número de estados heridos es mayor que su puntuación de Aguantar se recibe un estado Hundido.. que es la antesala de la inconsciencia. Que muerte muerte de un necrolito no sucede a no ser por la fecha de caducidad o si se encuentra fuera de Iron City.

El capítulo siete trata de los aliados y antagonistas que se puede encontrar en Iron City. Se incluyen plantillas de pnjs arquetipos, un pequeño bestiario y las personalidades (demonios) de la ciudad. No, no viene la ficha de Abraxas (recordad la cita de Depredador aplicada a los juegos de rol: Si tiene ficha, se le puede matar) ni de los Santos Patronos o mandamases (que son muy interesantes). En un juego de este tipo no podían faltar grupos de poder, sectas y organizaciones que conspiran en la ciudad para obtener más poder tanto a cara descubierta como en la sombra.

El capítulo dedicado al City Master es el octavo donde se tratan diferentes estilos para aventuras o seriales de Necrorama y se habla del impacto narrativo que funciona parecido al nivel de personaje de otros juegos junto con otras reglas. A reseñar una de las reglas de las versiones preliminares del juego y que ahora queda como regla opcional de llevar los personajes con aspecto calaca, es decir todos los necrolitos tienen aspecto de calavera en un estilo a Grim Fandango o los disfraces de Noche mejicana de Difuntos, lo que le da un toque más de surrealismo. Este capítulo se complementa con el noveno que explica la geografía de Iron City sin entrar en demasiado detalle, quedando quizás el capítulo más pobre del libro, ¿donde está el mapa de Iron City?.

Completan el libro unos apéndices con un resumen de competencias o habilidades, un resumen de la creación de personajes, un apartado para crear personajes humanos (naaah, no tiene gracia), crear demonios y el apartado de Fuentes de influencia donde el autor vomita las diferentes obras de comic, literatura, películas, música y juegos de rol que le han inspirado a la hora de crear una obra tan personal como Necrorama. Me sorprende no ver a Planescape en el apartado de juegos de rol, cuando he visto muchas coincidencias con Necrorama, no se si el autor no lo ha leído pero le recomiendo hacerlo.

EDICION

Necrorama es un juego escrito bajo licencia Creative Commons y bajo ningún concepto se ha hecho para ganar dinero, cosa que le honra a su autor. Es posible descargarse gratuitamente la versión electrónica de la web del autor o puede comprarse en versión impresa en Lulu por 7€ (un precio en el que se han redondeado los costes de producción del libro y no se puede decir que haya beneficio) en una edición de 122 páginas en blanco y negro y tapa blanda. D

Tras una primera versión con una maquetación más recargada y con algunos fallos, Javier rápidamente rectificó para simplificarla y corregir los fallos a costa de aumentar el número de páginas, pero ha

merecido la pena. La maqueta es simple pero de buen gusto y se puede leer muy bien, sin mucho problema. Las ilustraciones son fotos sin derechos de imagen modificadas por el autor para encajar más en la ambientación, geniales sobre todo las ilustraciones de calacas de José Guadalupe Posada, y quedan muy bien impresa sin tener problemas en la impresión digital con los grises. Todo sin estridencias, todo con buen gusto y todo eso sin olvidar que se trata de una obra auto publicada y que no hay una gran editorial ni estudio de ilustración detrás.

CONCLUSIONES

Necrorama marca el que, en mi opinión, debería ser camino a seguir de los juegos de rol españoles en estos tiempos que vienen. Liberándose de cualquier complejo, ha creado una ambientación propia alejándose de versiones autóctonas de juegos extranjeros y evitando caer en la parodia fácil que parecía el único recurso que tenían los creadores españoles.

No solo eso, conjuga elementos de los juegos de rol clásicos pero a la vez incluye elementos extraídos de los juegos de rol narrativos/indies/hippies/comose-llamen creando un juego de rol original pero a la vez jugable, sin caer en la exclusividad o complejidad de estos últimos (como dice en su introducción: ¡olvídate del GNS y del Big Model!, ole tus kinder) ni parecer un juego de The Forge. Necrorama es accesible por un variopinto público que buscara algo en concreto de lo que ofrece esta mezcla de ambientaciones y no saldrá decepcionado ni huyendo de un sistema complejo o demasiado raro.

Como he dicho antes, otro de los aciertos de Javier para hacer creíble la ambientación es el estilo de la narración que supone un verdadero placer y te hace esbozar más de una sonrisa al reconocer alguno de los muchos guiños a la cultura (seria o friki) que tiene. Por último alabar el deseo de publicarlo con Creative Commons y ofrecer gratis un juego de rol así. No dudo que haya gente que adapte el mundo de Necrorama a su sistema de juego favorito si no le acaba de convencer el sistema integrado.

Según Javier, tras publicar Necrorama el trabajo continua y esta preparando un serial que publicará gratis su web así como una promoción en forma de partidas en jornadas con las que dar a conocer el juego. Espero con muchas ganas cualquier nuevo material del juego y me encantaría poder hacer alguna partida del juego con la que colaborar.

Bajaros el juego y leerlo o compradlo en su versión impresa, que por ese precio está casi regalado. No os arrepentiréis, pero mejor aun jugarlo y compartid vuestras experiencias con el juego.

LA OPINION DE CHUGO

Necrorama nos sitúa en Iron City, un sitio que podría ser el Infierno o no serlo. Nos muestra una inmensa megalópolis en un pliegue espacio-temporal mas allá de nuestra realidad, donde los demonios se encargan de cosechar las almas de los muertos en la Tierra y llevarlas a Iron City. En Iron City nos ponemos en el papel de un “necrolito” (traducido como acólito muerto) que se ha despertado y sabe lo que se empieza a cocer en la ciudad. Un necrolito es un alma humana cosechada en la Tierra que con ayuda de la tecnología, alquimia y la magia es mitad humano mitad demonio, su parte humana tiene los anhelos de soñar y de regresar a su hogar (la Tierra) y su mitad demoniaca la confiere poderes y capacidades sobrehumanas. Aunque todos los ciudadanos de Iron City están condenados y malditos nuestros personajes han de alzarse sobre las masas para descubrir los secretos que encierra la City y escapar o sobrevivir. Paradójicamente esta búsqueda de libertad y secretos nos sitúan mas cerca de nuestra muerte, ya que cada necrolito tiene una Fecha de Caducidad. Esta fecha avanza a medida que nos hacemos mas poderosos, descubrimos secretos o nos convertimos en gente demasiado peligrosa que amenaza el status quo de Iron City.

La City esta en constante cambio, es un ente vivo gobernado por Abraxas, un demonio de la mas alta casta. Nadie conoce su aspecto y circulan muchas leyendas sobre él, pero una cosa esta clara: Iron City es su ciudad. Iron City necesita de la violencia y las almas cosechadas en la Tierra para seguir funcionando correctamente. Tecnológicamente se acerca a los años 30 o 40, pero en esta caótica ciudad podemos encontrar lámparas de gas del S.XIX alumbrando el laboratorio de un científico desarrollando un nuevo tipo de motor para un zepelín, o coches de los años 20 circulando junto con carruajes de la época victoriana. También mezcla lo fantástico con lo real, teniendo así el gobierno de la ciudad legiones de zombies trabajando en las obras públicas o sirviendo en las casas de familias adineradas sin que ninguno de sus habitantes lo vea como algo fuera de lo común. Pero no hay nada mejor que las propias palabras del autor para describir Iron City:

Iron City crece y cambia constantemente bajo un cielo oscuro, de un azul plomizo los días despejados y de rojo sangre durante los atardeceres. Aunque no se puede hablar de un clima general en un territorio infinito, frecuentemente Iron City es un lugar de alta humedad. Muchos días gran parte de la ciudad amanece cubierta de niebla, helada o salpicada por una fría llovizna otoñal. Los largos otoños e inviernos anteceden a escuetos y fugaces veranos. En las escasas zonas donde puede observarse un hábitat salvaje y natural –siempre secundado por la omnipresente figura de la City en el horizonte–, predomina la fauna y flora semi-desértica, a pesar de la ya mencionada alta tasa pluviométrica.

La contaminación proveniente de los numerosos

complejos industriales de la ciudad todavía acentúa más la sensación de esterilidad. El humo en ocasiones tapa la luz solar, tizna de negro las fachadas y crea en callejones y sitios donde no corre el aire la llamada sopa de guisantes, una niebla nocturna de colores verdes.

Iron City la pueblan una amplia y diversa variedad de criaturas, tienes desde los propios necrolitos a demonios o zombies. Pero también hay elementos de monstruos de toda la vida, también teniendo fantasmas, hombres lobo, vampiros, momias....e incluso idinosaurios o mamuts!. Es un mundo en que la ciencia y la magia están intrínsecamente unidos, tenemos robots e implantes biónicos junto a los mas poderosos hechizos. Los hechizos se basan en un sistema de arcanos del tarot, dependiendo del arcano del tarot que pertenezca tu personaje, puedes lanzar unos trucos y/o hechizos distintos a los del resto. Esto para los amantes de las largas listas de conjuros como en AD&D podría decepcionarles, ya que no hay una lista extensísima de conjuros, pero también los dota de una facilidad de lanzamiento que es de agradecer.

En definitiva Necrorama es un Juego de Rol de ambientación mítica de las historietas “pulp” del primer tercio del S.XX. Mezcla mas que satisfactoriamente elementos como la ciencia ficción propia de la época (también llamada “steampunk”, genios locos creando mochilas autopropulsadas a lo Rocketeer o cualquier clase de aparato estrafalario) a el mas puro oscurantismo y misticismo que pueda dar la demonología mezclado todo con un toque detectivesco de novela negra. El autor ha conseguido dar un ambiente onírico muy raro (y muy conseguido) de ver en los Juegos de Rol que por norma general apuestan por el realismo para sumergir a el jugador en el mundo.

Es predominantemente un juego de tipo narrativo, lo que quiere decir que sacrifica las reglas en pos de un juego rápido y fluido para favorecer la interpretación de los personajes. Como en todos los juegos de rol hay dos clases de jugadores, tenemos al City Master (CM) y a los jugadores con sus personajes. El CM se encarga de llevar adelante la narración de la historia, plantear problemas y mantener una coherencia en el relato, hasta ahí como cualquier director de juego, pero (siempre hay un pero) ahí acaban las similitudes. No es amo absoluto de lo que ocurre en la mesa, a la hora de hacer las tiradas y aprobar o desaprobar las reglas no tiene la última palabra. Todas las decisiones se deciden en “La Mesa” por todos y cada uno de los jugadores, en conjunto. A mi manera de ver es un soplo de aire fresco, consigues así que no recaiga el peso de la partida sobre los hombros del director del juego y evitando el “endiosamiento” que sufren muchos narradores al tener el poder absoluto en el juego.

También tiene una manera original de nombrar las distintas secuencias de juego. Por ejemplo las campañas se las denomina Seriales, las sesiones pasan a llamarse Episodios y los turnos de juego son Viñetas. Esto le confiere aun mas ese aire de novela radiada de los años 30 o también le confiere una mayor estética

de cómic de la época. A la hora de hacer el personaje por ejemplo para darle mayor interés, nos recomiendan al autor que escribamos su historia a modo de necrológica, o como un titular de periódico. Sin lugar a dudas uno de los puntos fuertes de la mecánica del juego es su frescura y originalidad.

Respecto a las tiradas de dados es un sistema simple y efectivo. Tan solo serán necesarios dos dados poliédricos de 10 caras, tiraremos los dos dados y le sumaremos el atributo Rasgos a el dado con puntuación mas alta. La prueba sería válida si supera o iguala una dificultad (llamada Resistencia) en una tirada contra algo “inerte”. Si la prueba se efectuase contra otro personaje jugador o no bastaría con una tirada enfrentada de dados, y el que sacase mejor puntuación ganaría. Os preguntaréis por los críticos y pifias, las hay, ¿qué sería de un juego de rol sin ellos? Se mueve por un sistema de parejas, si en ambos dados sacas el mismo numero, y este esta por debajo de tu Rasgo entonces se considera un acierto crítico, sin embarco sacas dos números superiores a tu puntuación en Rasgo se considera una pifia. Esta posibilidad solo se puede dar cuando las tiradas son críticas, en momentos de gran tensión y/o puntos clave en la trama. Como bien he dicho antes es un sistema sencillo, fácil pero que cumple su función con creces.

De momento solo he podido acceder a la versión en PDF del manual. He de decir que tiene una maquetación muy cuidada a dos columnas y en blanco y negro. Quizás peca de falta de ilustraciones, pero siendo un producto “no profesional” no es algo que se pueda echar en cara. Las pocas ilustraciones que disponen son imágenes sin derechos de autor tratadas digitalmente para conseguir el estilo propio y personal del juego. Para ser un producto “no profesional” ha conseguido una estética que nada tiene que envidiar a los manuales de White Wolf o WotC. Quizás una de las mayores ventajas de cómo esta escrito es la cercanía que muestra el autor respecto a el lector.

La versión impresa se puede comprar en lulu.com . El libro tiene un precio de unos 7€, y los gastos de envío rondan los 5€. Así que podemos disfrutar de este ejemplar de juego de rol independiente por unos 12€, que visto lo visto en los manuales de juegos de rol es un precio bastante mas que asequible. Son 122 páginas en blanco y negro en formato A4. Con tapa blanda la portada y la contraportada en un montaje encolado. El pedido viene desde EEUU y tarda de dos a tres semanas en llegar hasta nuestras casas.

Conclusión:

Necrorama es un juego divertido y original. Tanto el narrador como los jugadores tienen posibilidades infinitas a la hora de crear personajes, lugares, situaciones enmarcándolo en un marco muy concreto pero para nada restrictivo. Su sistema de juego es fluido, consigue que en cuanto el personaje domine las 4 reglas que hay que aprender pueda adentrarse de lleno en el mundo. La única pega puede ser el poco material o la poca variedad, pero es algo que el autor tiene intención de solventar sacando nuevos suplementos y ayudas tanto para el jugador como para el CM en su

blog. Desde mi opinión, si el proyecto de Necrorama sigue a este ritmo podríamos encontrarnos con uno de los grandes juegos de rol Indies en el ámbito hispano-hablante.

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON SU AUTOR

1- La pregunta casi por obligación: ¿Como y cuando empezaste en esto de los juegos de rol?

Bueno, que yo recuerde empecé jugando D&D Basic en 1991 con mi hermano, aunque antes ambos ya habíamos “roleado” HeroQuest junto con mi padre. En el colegio conocí a más chicos aficionados, que jugaban a cosas tan raras y maravillosas como RuneQuest y SdLA. Es un comienzo clásico y muy repetido entre los roleros de este país. He tenido épocas de bajón, y me mantuve totalmente desconectado del rol durante dos años hasta que en 2003 ó 2004 encontré en el kiosko el primer número de la nueva revista Dragón.

La nostalgia me pudo.

2- ¿Que te llevo a pensar en hacer Necrorama?

Siempre he estado haciendo cosas, aunque Necrorama es hasta el momento el único producto presentable que tengo. Había creado cosas tan poco productivas como un compendio de monstruos para D&D basic o una campaña ambientada en Semphar (Reinos Olvidados). Aquello no conducía a nada, pero sin embargo tenía ganas de seguir haciendo material de juego, esta vez algo más enfocado y meditado, y también más personal. Ver Carnivàle, la serie de la HBO, supuso un antes y un después. Me hizo pensar: “maldita sea, qué maravilla. ¡Quiero hacer algo así!”

3- ¿Como y cuando empeco Necrorama?

Es una historia un poco compleja... el juego ha sufrido muchas transformaciones. A decir verdad, comenzó siendo un juego de espías y organizaciones secretas durante los años 70. Miro aquellas reglas y se me cae la cara de vergüenza. Luego, influenciado por Trollbabe, creé un pequeño story-game llamado “Sufragette”, mujeres en lucha por sus derechos durante los años 20. Rebuscando entre las cenizas de todo aquello, comencé en 2006 con Necrorama y dejé parado un juego medieval simulacionista con toques de Riddle of Steel. Empecé a juntar material, a cambiar, a idear... fue un proceso muy ameno y relajado, pues me daba igual pasar tres semanas dedicado a otras cosas, para luego volver a Necrorama con ideas frescas. A finales de 2007 me di cuenta de que el juego iba en serio, en gran parte gracias al apoyo de la comunidad de diseñadores y aficionados Salgan Al Sol, y a todas las ideas que ahí estaban bullendo. Nunca les he dicho nada al respecto, pero creo que Necrorama es tan hijo mío como de Salgan Al Sol.

4- ¿Cuales han sido tus principales influencias a la hora de hacer el juego? Personalmente he detectado cierto toque a Mundo de Tinieblas y un poco de “Kult”....

Nunca he sido fan de Mundo de Tinieblas, por lo que creo que las referencias son escasas. Sin embargo, sí pienso que tanto Necrorama como MdT beben de

una imaginería similar, ese espacio oscuro y decadente que se abrió paso en la ficción del siglo XX. Pero ocurre lo mismo con Unknown Armies, Esoterrorists, Witchcraft, Quidam u Over the Edge. Creo que todos comparten un fondo común. Kult es un caso aparte. Necrorama y Kult son ambos buenos amigos de Clive Barker. Kult fue un pionero en el terreno rolero muy a pesar de contar con un sistema de juego pésimo, y tiene ideas que hasta el momento de su aparición nadie se había atrevido a aprovechar.

Sin embargo, creo que las verdaderas influencias del juego van por otros derroteros. Los juegos indies y afines han sido los que más me han marcado en estos últimos años. En Necrorama hay un poquito de HeroQuest (Issaries), Primetime Adventures, FATE, Dogs in the Vineyard, Burning Empires y otros muchos JdRs indie.

5- Nunca he sido ningún especialista en el género pulp o en steampunk (de hecho empiezo a relacionarme con ello hace relativamente poco) ¿cómo y por qué decidiste darle esa estética? ¿por qué alejarte del “realismo” del resto de juegos de rol y acertarte mas a el planteamiento fantastico, onirico e irreal?

Había estado leyendo juegos de temática pulp como Pulp Hero, Adventure! Y más tarde Spirit of the Century, Pulp Zombies y Expedition to the Hollow Earth. Carnivàle se ambientaba en los años treinta, así que... ¿por qué no abarcar con Necrorama toda la brecha del pulp? Investigando, acabé bastantes años más atrás, y me sorprendí leyendo sobre el steampunk. Nunca fue mi género preferido, pero tiene ese toque opresivo y deprimente propio del género -punk. Dije: “esto encaja a la perfección con la vertiente siniestra de Necrorama”. Sin embargo, no estuve seguro de incluir steampunk en el juego hasta casi el final de su desarrollo. Tenía miedo de que Necrorama se convirtiese en un pastiche sin identidad propia.

6- El sistema de juego, a la hora de tirar dados es un sistema bastante original, ¿cosecha propia o basado en algun otro sistema d10?

Es de cosecha propia, aunque tiene algunos toques de HeroQuest (equipo como modificadores) y FATE (los Estados son hijos bastardos de los Aspects). El sistema de conflicto por Viñetas viene marcado por todo el trabajo hecho desde Sorcerer a propósito de cómo encarar el enfrentamiento en un juego de rol, y cómo trasladarlo al terreno mecánico.

7- ¿Como fueron las primeras fases de desarrollo? ¿Tus playtesters conectaron desde un principio con el mundo que les presentabas?

Fueron muy duras para mis compañeros. Cada viernes noche llegaba con una idea nueva, y aquello los desconcertaba. Al principio, el juego cambiaba de temática y ambientación cada semana. Hubo un momento en el que percibí que debía parar los playtestings, porque mis amigos no se estaban divirtiendo. Dejamos atrás las pruebas y comenzamos una campaña de Reinos de Hierro, lo cual fue un gran acier-

to. Cuando terminamos, Necrorama estaba ya mucho más maduro, y las pruebas fueron infinitamente más satisfactorias.

Sobre si conectaron o no... hubo de todo un poco, pero me sorprendió ver como personas que jamás habían jugado a rol conectaban perfectamente con el tema del juego. En el lado negativo, he de decir que un par de jugadores amantes del hack'n'slash clásico nunca llegaron a congeniar con Necrorama. Haciendo balance, creo que la experiencia ha sido positiva para todos ellos.

8- No se si lo sabrás.... pero por internet, dentro de la comunidad rolera Necrorama esta teniendo cierto exito. ¿Se te ha subido la fama a la cabeza? ¿Te piden autografos por la calle?

He leído unas cuantas reseñas y comentarios, venidas sobre todo de gente a la que admiro y respeto. No he recibido aportaciones negativas, al contrario, pero no acabo de sentirme contento. Me gustaría que Necrorama se jugase, y de momento eso apenas ha ocurrido. Posiblemente no he sabido darle la promoción necesaria, y no tengo detrás el respaldo de ninguna editorial. El verdadero trabajo de llevar adelante un juego de rol comienza instantes después de publicar el manual. Por otra parte, he de comentar que internet puede formar una imagen irreal y distorsionada de cualquier concepto que toque. Que tu juego aparezca en cien páginas distintas no significa que sea conocido por los jugadores de rol. Internet es un mundo aparte. Bonito, pero virtual.

9- Conel preciotaneconomicodel manual...¿Como van las ventas de la version en papel del libro? ¿Lo suficiente para poder vivir del libro?jeje

Bueno, he podido costearme algunos caprichos, como participar en una cacería humana en las Islas Caimán, comprar un equipo de béisbol tibetano o bañar en oro a mi gato Skanky III. En realidad no puedo quejarme. Todavía no tenemos costumbre de comprar a través de internet mediante tarjeta de crédito, no se habla excesivamente del juego, y aún así he vendido 20 ejemplares. Sé que es una miseria, pero me alegro por esas 20 personas que tienen el juego en su casa. Desconozco cuántos se lo habrán descargado, pero me da la sensación de que bastantes. Ojalá tengan tiempo y ganas para probarlo.

10- ¿Cual es el futuro de Necrorama? ¿Habrás mas suplementos y/o aventuras publicados?

Los habrá, aunque ahora estoy tomándome un descanso. Ando en otros proyectos, como el concurso creaFUDGE organizado por Demonio Sonriente. Concibo Necrorama como un proyecto a largo plazo, algo personal que hago cuando realmente estoy seguro de tener buenas ideas que aportar. Sé que cuando vuelva a tener fuerzas y tiempo libre, retomaré el juego por donde lo he dejado. No creo que se trate de una aventura propiamente dicha, ya que el principal modo de juego de Necrorama implica jugar sin aventura preparada. Sin embargo, sí puede tratarse de un manual

para crear Seriales y Barrios, enfocado tanto para el CM como para los jugadores. Lo que realmente tengo claro es que todos los suplementos serán gratuitos, y si se editan en papel será con un recargo de 0.

BLACK HAMMER

RITOS GRISES

Escrito por Luna Negra
Layout por TheDuelist

*D*icen que hay cosas peores que la Plaga, pero yo no puedo imaginar ahora misma nada peor que lo que me está pasando.

He sido abandonado por mi familia, por mis compañeros de casa y por la mujer que iba a ser mi esposa.

He sido traicionado por los mismos principios que hasta hace unos días defendí, arriesgando mi propia vida, lo único que tenía, por defenderlos.

Soy un paria, y no me queda nada.

Oigo sonidos mientras desciendo, y siento cómo si este viaje fuese el principio de un viaje a lo más profundo de la oscuridad de mi alma.

La escalera de arenisca y los escalones de obsidiana no ayudan a tranquilizar mi desbocado corazón. Tengo miedo, aunque cuando contacté con ellos pensaba que ya no tenía nada que perder.

Creo que me equivocaba.

En los últimos días he leído libros que me hablaban sobre cosas terribles, he asistido a sesiones donde sacerdotes oscuros narraban las atrocidades, las leyendas y las proezas de seres que no entiendo.

Dicen que no son dioses, que quizás lo fueron antes del comienzo de nuestro mundo, pero que ahora son algo mayor.

Son seres, dicen, que han superado de nivel de los mismos dioses, trascendiendo los planos, superando, venciendo a la Muerte. No sólo la eluden, la han derrotado.

Claro, todo tiene un precio, y el precio parece haber sido que estos Dioses Muertos son ahora seres incomprensibles para nadie, excepto para los aquellos que les sirven.

Yo voy a ser uno de ellos.

Los tambores siguen sonando, más y más fuerte cada vez. Imagino que nos vamos acercando a nuestro destino, y miro al que va delante de mí.

Parece un elfo. En Seesa no se han visto muchos, y me parece muy extraño de que este aquí. Me pregunto si será un paria, tan repudiado como yo.

Me pregunto tan bien si habrá contactado con nuestros anfitriones de la misma forma que yo.

Al principio pensé que era una increíble casualidad haber encontrado a estos sacerdotes de las nieblas grises y su terrible y fascinante filosofía justo en el momento en que se derrumbaba todo mi mundo.

Ahora sé que no era casualidad, que la salida que ofrecían en realidad no era tal, que la casualidad de nuestro encuentro era algo panificado.

La pena y el dolor de mi alma, mi sufrimiento, eran como un fara para ellos. Fueron atraídos por mí, y no tuvieron reparos en ofrecermé esta salida que

ahora sé que no es tal.

Pero no tengo el valor para echarme atrás, después de lo que he visto, creo que hay cosas peores que perder la vida y el alma.

De repente, la oscuridad del túnel es sustituida por una pálida luz, mientras salimos a una caverna situada bajo el palacio donde se nos ha instruido durante días.

En el suelo de la misma, rodeada por una docena de figuras ataviadas con túnicas grises. Es nuestro destino, el Pozo de Mutación de las Nieblas Muertas.

Sé que cuando salga de él ya no seré yo. Sé que habré adquirido extrañas habilidades, y que mi alma será parte de la terrible verdad que se oculta tras las nieblas grises.

Habré muerto y renacido para servir a un poder que ahora no comprendo, pero del que pronto seré parte.

Sólo ahora comienzo a vislumbrar la trascendencia del paso que he dado. Voy a ser uno de los sacerdotes de las Nieblas Grises, y mi destino estará marcado para siempre.

Introducción a las Nieblas Grises

Ritos grises es una introducción resumida al mundo de las Nieblas Grises, el próximo suplemento para el Mundo de Black Hammer.

Surgiendo del pasado de Seesa, los Sacerdotes de las Nieblas Muertas se han hecho con una buena porción del poder en esta ciudad.

Su influencia, hasta ahora desconocida, ha comenzado a revelarse en distintas ciudades, y algunos gobernantes miran las noticias de Seesa con preocupación. La mayoría de los ciudadanos permanece ignorante de este nuevo poder.

Magia de las Nieblas Grises será el próximo suplemento para Black Hammer, antes de la próxima ciudad, la increíble ciudad de la magia: Círculo de Fuego.

Resumen

Dentro de Black Hammer, las ciudades han permanecido aisladas durante siglos. La llegada de la caravana ha traído noticias de alegría y prosperidad, pero recientemente parece que otra cosa ha llegado con ella.

Los Sacerdotes de las nieblas grises.

Comenzó como un culto pagano a unos dioses que nadie conocía.

Sus extraños poderes, sus sirvientes pertenecientes a razas nunca vistas, y objetos mágicos de belleza increíble y manufactura casi alienígena ponen de manifiesto que la fuente de sus poderes va mucho más allá del poder de los dioses mundanos.

Nadie excepto ellos mismos, y a veces dudamos de que incluso todos ellos, conocen sus verdaderos objetivos. Pero lo que está claro es que no son un grupo de poder más que pugna por el control de una ciudad, o por extender su influencia a otras urbes.

Su dominio sobre esa extraña magia de las nieblas muertas, o grises, como las llaman, parece absoluto, y los conjuros de sus dioses no parecen tener las limitaciones impuestas por la Plaga que reiteradamente han sufrido otros cultos.

No parece que puedan sobrevivir en el exterior, pero sí pueden desafiar el cerco de la Plaga con extraños conjuros de videncia, y sus conjuros parece afectar especialmente a las criaturas deformadas por el terror creado por ella.

Parecen no tenerle miedo, lo que para alguien en el mundo de Black Hammer ya es, por sí solo, un signo de una locura inexplicable.

El origen

El origen de la magia de los Sacerotes de las Nieblas Muertas es desconocido para todos aquellos que no forma parte de su "religión".

Evidentemente, los Dioses Muertos están detrás de sus conjuros y servidores.

pero para el común de los ciudadanos de Black Hammer este dato no sólo es desconocido, sino que quienes lo conocen tratan de ocultárselo.

El motivo es simple. Si las afirmaciones de estos sacerdotes de que sirven a un amo que ha vencido a la Muerte son ciertas, entonces los dioses, la magia y los sistemas de poder establecidos durante un milenio se tambalearían.

Si los ciudadanos descubriesen que hay un poder que puede eludir en parte la interdicción de la Plaga, el miedo que ésta impone, sin la ayuda de los dragómadas, todo el sistema de creencias se vendría a bajo.

Los sacerdotes de las Nieblas Grises parecen odiar a los dragómadas, y el sentimiento es mutuo, pero eso no impide que las caravanas de esta extraña raza les lleven allí donde sus increíbles riquezas compren un pasaje.

En Black Hammer, todos guardan secretos, y la única verdad absoluta es la Plaga.

Los dioses Muertos moran más allá de los planos de los dioses y los demonios. En reinos de locura creados por ellos mismos a base de pura fuerza de voluntad. Colosales poderes que vagan por estos reinos, incomprensibles en sus razonamientos, actos o deseos.

Los Planos Muertos, como se conoce al conjunto de estos reinos infinitos, albergan sorpresas increíbles, amenazas extrañas y poderes como nunca han sido vistos.

Las nieblas de color gris que dan su nombre y sus poderes a los seguidores de estos dioses parecen emanar de la sangre, la mente, la voluntad o el deseo de los dioses.

Colosos sin forma que rondan los campos de los muertos, grandes como cordilleras, océanos de agua que no es agua, en cuyo interior moran sus propios sirvientes, titánicas formas de mujer que hierven dentro de un volcán, así son algunos de los Dioses Muertos.

Una de las características de este culto es que, aunque adoran a un solo miembro del panteón, reciben sus poderes del conjunto de los Dioses.

Así, un sacerdote de Eresevil puede recibir sus conjuros de otro de los dioses muertos, lo que creará efectos extraños e imprevistos.

Otra de las características del culto es que, además de los poderes compartidos por todos, cada Dios otorga a sus sirvientes su propio toque.

Golems de fuego impío pueden ser creados por un de ellos, mientras que el otro otorga a sus guardias el poder del hielo, o la oscuridad, o la muerte, o la locura.

Los Dioses muertos, y por ende, sus seguidores, son impredecibles, extraños y alienígenas, pero son un poder que ha de ser tenido en cuenta, y que pronto, podrá ser interpretado por los propios jugadores.

Fragmentos de “Magia de las nieblas grises”

A continuación, unos fragmentos del suplemento.

También llamada Magia de las Nieblas Grises, este tipo de magia clerical es única del mundo de Black Hammer.

Sólo la cercanía eterna de la Plaga, y la continua sensación de que la muerte más horrible y el destino más aciago acechan al otro lado de un muro de piedra, han creado las condiciones necesarias para que un grupo de personas sean capaces de conectar con los dioses que proporcionan este tipo de conjuros, los Dioses Muertos.

Los Dioses Muertos habitan más allá de los planos, más allá de cualquier plano, inframundo o de cualquier hogar de los dioses.

Los Dioses Muertos no tienen nada que ver con los cadáveres que flotan en el astral, son Dioses que, llegada su hora, se han enfrentado a la Muerte y la han vencido, convirtiéndose en algo mucho más horrible de lo que nada ha sido en el multiverso.

Casi nadie conoce quienes son, y nada es capaz de llegar a sus planos de “existencia” salvo aquellos tan desesperados como para ir más allá de la adoración del mal, la muerte y el caos, y encontrar el camino más absoluto a las pesadillas.

Viven en un mundo de nieblas grises, cada uno señor supremo de su reino, amo de criaturas horribles, y de magias terribles.

Algunos habitantes de Black Hammer, aterrados por la Plaga, se sumergieron en un mundo de desesperación, llegando a adorar primero a la muerte, al caos después, y despertando un día en sus pesadillas en este reino.

Cocos o desesperados, abrazaron el poder que les ofrecían y la salida que les daban, si no a la Plaga, sí al terror que ésta produce. Y se convirtieron en sus servidores, y en sus agentes en el mundo de mortales y dioses.

En esencia, cualquier elfo o humano pueden caer bajo la tentación de estos dioses que han vencido a la Muerte, de cualquier clase que sean, pero la clase más numerosa son los sacerdotes y los paladines, aunque también hay magos (que practican una magia extraña e irreconocible), guerreros, ladrones y bardos (sus cánticos hablan sobre paisajes muertos, grises, sobre el poder de más allá de la muerte, y ejercen una impía fascinación sobre quienes les escuchan).

Los Objetivos de los Dioses Muertos

Los objetivos de los dioses Muertos son inescrutables. Pocos dioses conocen su existencia, pero si los dioses del mal y los demonios más poderosos tienen pesadillas seguro que es con este panteón disperso y terrible.

Sus seguidores son extraños, en su mayoría, criaturas enloquecidas y horribles, pero sus legiones están también repletas de seres seductores, artefactos inteli-

gentes, titanes sin mente y magos y clérigos humanos entregados a sus fines desconocidos.

Algunos humanos y elfos de Black Hammer han sucumbido a su influjo y, a cambio de perder el miedo y dejar de sentir el terror eterno de la Plaga, han dado sus almas y han perdido toda esperanza.

Estos seguidores en el mundo cuentan con algunas ventajas nunca vistas antes en ningún otro mundo del plano material. La magia clerical de los seguidores de los Dioses Muertos es extraña, otorgada por las nieblas grises, que lo mismo pueden ser la magia de los dioses, como su sangre, o sus pensamientos. Nadie lo sabe, pero las aceptan como un don único.

Otra característica que hace esta magia única es su procedencia múltiple.

Los seguidores de los dioses muertos adoran a un único dios, pero reciben conjuros de cualquiera de ellos. Quizá eso signifique que los Dioses Muertos cooperan entre sí, o quizás que no son capaces de distinguir a sus adoradores de los de los otros dioses.

Sea como sea, esto tiene un efecto único en el juego. Cada clérigo de Las Nieblas Grises puede lanzar conjuros de clérigo como si fuese un nivel más alto de lo que es. Pero sólo en cuanto a número de conjuros que puede aprender, y el nivel de estos, nunca en el efecto mismo de ese conjuro.

Ejemplo:

Un clérigo de las nieblas grises de nivel 4 puede lanzar tantos conjuros de clérigo como si tuviese nivel 5, pero los efectos de éstos serán como si los hubiese lanzado un conjurador de ese nivel.

Por el contrario, una de las desventajas de esta magia es que los clérigos de los Dioses Muertos no pueden acceder a todo el compendio de conjuros a disposición de un clérigo más generalista. Los Dioses Muertos sólo otorgan sus propios conjuros basados en las nieblas, y eso significa que su número es limitado, aunque sin duda grande.

Como compensación, los Dioses Muertos otorgan a sus clérigos seguidores nunca vistos y artefactos desconocidos que les otorgan una cierta ventaja sobre otros conjuradores.

Por cada cuatro niveles que gane el Clérigo de las Nieblas Grises obtiene un servidor o un artefacto para emplearlo en conseguir los fines de los Dioses Muertos.

Tira un dado de 8 (1D8) en la siguiente tabla para determinar que objeto o servidor recibe:

En la sección de criaturas y en la de objetos mágicos se encuentran las tablas de nivel para criaturas y objetos. El resultado obtenido de cruzar en la siguiente tabla el nivel del lanzador con el resultado de la tirada indica el nivel de la criatura u objeto servidor. Las casillas grises corresponden a servidores, las blancas a objetos.

Resultado	Nivel alcanzado por el lanzador					
	4	8	12	16	20	+20
1	1	1	1	1	1	2
2	1	1	1	1	2	3
3	1	1	1	2	2	3
4	1	1	2	2	3	4
5	1	2	2	3	3	4
6	1	2	3	3	4	5
7	2	3	3	4	4	5
8	2	3	4	4	5	6

Conjuros de Clérigo de las Nieblas Grises

Los conjuros de clérigo otorgados por los dioses muertos y realizados por sus servidores sólo tienen un dominio: el de los Dioses Muertos.

Conjuros de Nivel 0

Curación impía menor

Nivel: 0

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Este conjuro cura heridas a razón de un punto por cada nivel del lanzador. Una niebla gris invade el cuerpo del objetivo, y comienza a reparar los daños de la herida. Sin embargo, las nieblas se toman su precio, y permanecen siempre en el cuerpo de la cicatriz, en forma de una cicatriz grisácea que parece estar viva.

Sanguijuela impía menor

Nivel: 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros por nivel

Duración: una vez

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: Sí

Este conjuro crea una sanguijuela de niebla gris que se aferra al la víctima y causa un punto de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire.

Conjuros de Nivel 1

Curación impía leve

Nivel: 1

Como el conjuro de nivel 0 "Curación impía menor", pero el objetivo se cura de 1D8+1 puntos por cada nivel del lanzador.

*Luz gris de las nieblas**Nivel: 1*

Este conjuro hace que una niebla gris se emane desde el lanzador, llenando la estancia o estancias donde se encuentre. La niebla comenzará a emitir una luz gris que los seguidores de los dioses muertos pueden distinguir, y con la que pueden ver en la oscuridad más absoluta.

El resto de seres ve la niebla iluminada, pero no consigue ver más allá de un metro a menos que posea visión mágica. La niebla también oculta sentidos como la infravisión o el olfato.

El alcance de las nieblas es de 10 metros por cada nivel del lanzador. Las nieblas grises no se mueven con el clérigo, sino que se quedan en el punto donde fueron generadas.

*Sanguijuela impía leve**Nivel: 0**Componentes:**Tiempo de lanzamiento: 1 acción**Alcance: 10 metros por nivel**Duración: una vez**Tiro de salvación: Fortaleza mitad**Resistencia a conjuros: Sí*

Este conjuro crea una plaga de sanguijuelas de niebla gris que se aferra al la víctima y causa 1D8+1 puntos de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire.

*Convocar servidor gris nivel 1**Nivel: 1**Componentes:**Tiempo de lanzamiento:**Alcance:**Área:**Duración:**Tiro de salvación:**Resistencia a conjuros:**Duración: un asalto por nivel**Tiempo de lanzamiento: un asalto completo**Foco Arcano, una vela hecha con el hueso del dedo de un muerto.*

Convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 1.

La criatura aparece y obedece todas tus órdenes, y al término del conjuro desaparece. Nadie sabe si regresa a los Planos Muertos o desaparece en la Plaga (nadie puede atravesar la Plaga para salir de Black Hammer, sólo para entrar). Si es así, no parece mucho a sus amos que siguen enviándoles.

Conjuros de Nivel 2

Invocar mensajero

Nivel: 2

Componentes:

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: diez kilómetros por nivel

Duración: Hasta que entregue el mensaje o sea destruido

Tiro de salvación: Ninguno

Resistencia a conjuros: No

Con este conjuro, el clérigo logra dar forma animada a las nieblas muertas, de tal forma que puede usarlas como mensajeros.

Los mensajeros de niebla sólo hablan el idioma de los Planos Muertos, pero pueden transportar cartas o mensajes ligeros hasta una distancia igual a diez kilómetros por nivel del lanzador.

Augurio gris

Nivel: 2

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Determina si una acción va a ser buena para el lanzador o no. Agitando la bola de cristal un lanzador puede ver cómo las nieblas se agitan en su interior, susurrándole al oído las posibles consecuencias de sus actos.

Foco: Una bola de cristal repleta de nieblas grises.

Convocar servidor gris nivel 2

Nivel: 2

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 2 ó 1D3 de nivel 1.

Nivel 3

Convocar servidor gris nivel 3

Nivel: 3

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las

listadas en la fila de criaturas de nivel 3 ó 1D3 de nivel 2 ó 1D4 de nivel 1.

Curación impía grave

Nivel: 3

Igual que el conjuro de nivel 1 "Curación impía leve" pero cura 3D8 + 2 puntos de daño por nivel del lanzador.

A este nivel, la curación se cobra un alto precio en el objetivo. A cambio de su salud, su cuerpo aparece ya lleno de cicatrices horribles que no puede ocultar. Pierde 1D4 menos en apariencia.

La apariencia puede ser restaurada con medios mágicos de nivel mayor al del conjuro.

Sanguijuela impía grave

Nivel: 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros por nivel

Duración: una vez

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: Sí

Este conjuro crea una plaga de sanguijuelas de niebla gris que se aferra al la víctima y causa 3D8+2 puntos de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire. La víctima pierde 1D4 de apariencia al presentar enormes heridas sangrantes en la piel, hasta que sea curado.

Luz gris de las nieblas mejorada

Nivel: 3

Como el conjuro de nivel uno Luz gris de las nieblas pero las nieblas se mueven con el lanzador.

Nivel 4

Crear planta espía

Nivel: 4

Componentes: báculo de los dioses muertos

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: contacto

Duración: 1 día por nivel

Tiro de salvación: No

Resistencia a conjuros: Si, si la planta es inteligente

Cuando un sacerdote de los Dioses Muertos toca con su báculo cualquier ser vegetal, este es invadido por las nieblas grises.

La planta se convierte hasta el fin del conjuro en un espía del sacerdote. Éste oirá en su oído, susurrado por las nieblas que invaden su cuerpo, todo lo que la planta pueda percibir.

Al término del efecto, la planta muere, a menos que sea un ser inteligente y que supere una tirada de salvación.

Convocar servidor gris nivel 4

Nivel: 4

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 4 ó 1D3 de nivel 3 ó 2D3 de nivel 2 ó 3D3 criaturas de nivel 1.

Curación impía crítica

Nivel: 4

Igual que el conjuro de nivel 1 "Curación impía leve" pero cura 4D8 + 2 puntos de daño por nivel del lanzador.

A este nivel, la curación se cobra un alto precio en el objetivo. A cambio de su salud, su cuerpo aparece ya lleno de cicatrices horribles que no puede ocultar. Pierde 1D6 menos en apariencia.

La apariencia puede ser restaurada con medios mágicos de nivel mayor al del conjuro, no del lanzador.

Sanguijuela impía crítica

Nivel: 4

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros por nivel

Duración: una vez

Tiro de salvación: Fortaleza mitad

Resistencia a conjuros: Sí

Este conjuro crea una plaga de sanguijuelas de niebla gris que se aferra al la víctima y causa 4D8+2 puntos de golpe de daño por nivel del lanzador antes de volatilizarse en el aire.

Conjuros de Nivel 5

Convertir muertos vivientes

Nivel: 5

Componentes: esfera de cristal de las nieblas grises, flor gris de los planos Muertos

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 metros + 3 por nivel

Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia a conjuros: Sí

Con este conjuro un sacerdote puede transformar un muerto viviente de cualquier tipo en un Muerto viviente de las Nieblas Grises. Ver plantilla en la sección de criaturas.

Convocar servidor gris nivel 5

Nivel: 5

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 5 ó 1D3 de nivel 4 ó 2D3 de nivel 3 ó 3D3 criaturas de nivel 2 ó 4D3 de nivel 1.

Nivel 6

Azote De los Dioses Muertos

Nivel: 6
Componentes: Un girón de niebla embotellado, un objeto sacrílego de los Dioses Muertos
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 metros + 5 por nivel del lanzador
Duración: Un turno por nivel del lanzador
Tiro de salvación: Fortaleza parcial
Resistencia a conjuros: Sí

Con este conjuro, los dioses Muertos hacen presente su poder para detener a los enemigos de sus sirvientes.

Una aterradora niebla muerta, fría y gris surge de cada poro de la tierra.

La niebla penetra en los pulmones y cuerpos de los que se encuentren presentes, y si no son servidores o adoradores suyos les causan 1D6 pg de daño por cada nivel del lanzador cada turno que la niebla permanezca.

El alcance del conjuro es de 30 metros de base, más cinco por nivel del lanzador.

Sacralización grisácea

Nivel: 6
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 metros por nivel.
Área:
Duración: 1 día por nivel del lanzador
Tiro de salvación:
Resistencia a conjuros:

Este conjuro crea un área sagrada para los Seguidores de los Dioses Muertos.

Todo seguidor de éstos gana un nivel de forma temporal y quienes no lo sean perderán uno.

Este conjuro se puede unir al conjuro de nivel 0 "Luz gris de las nieblas muertas", lo que creará un área en la que las demás criaturas sólo podrán ver por medios mágicos, y donde una luz gris de aspecto siniestro iluminará a los intrusos a ojos del lanzador y sus seguidores. Este conjuro no tiene que ser lanzado por el mismo conjurador, pues las nieblas cubrirán todo el área sacralizada aunque sea lanzado por un sacerdote de menor nivel.

Convocar servidor gris nivel 6

Nivel: 6

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 6 ó 1D3 de nivel 5 ó 2D3 de nivel 4 ó 3D3 criaturas de nivel 3 y así sucesivamente.

Nivel 7

Convocar servidor gris nivel 7

Nivel: 7

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 7 ó 1D3 de nivel 6 ó 2D3 de nivel 5 ó 3D3 criaturas de nivel 4 y así sucesivamente.

Corrosión de la carne gris

Nivel: 7

Componentes: un brazo momificado

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: contacto

Duración: especial – un turno por nivel.

Tiro de salvación: parcial

Resistencia a conjuros: Sí

Cualquier persona o ser tocado por el brazo momificado, que no supere una tirada de salvación, comenzará a sentir como su piel se vuelve grisácea, y cómo poco a poco su cuerpo se va debilitando.

A efectos de juegos, un máximo de personas igual al nivel del lanzador perderán un punto de fuerza por cada turno que pase, y uno de constitución cada dos, hasta que pasen tantos turnos como niveles posea el lanzador.

Esta pérdida de niveles no es permanente, y los puntos se recuperarán cuando se termine el efecto del conjuro.

Hay que tener en cuenta que el lanzador sólo puede "tocar" con el brazo a una persona por acción.

Toque de Eresevil

Nivel: 7

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance: contacto

Área:

Duración:

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: Sí

Con un mero contacto, el conjurador puede quemar el alma de su víctima. De no superar una tirada de salvación de voluntad, la víctima pierde un punto de sabiduría por cada dos niveles del lanzador, uno de carisma por cada tres, y uno de inteligencia por cada cuatro niveles de forma permanente.

Nivel 8

Círculo de niebla portadora

Nivel: 8

Componentes: un frasco de nieblas grises

Tiempo de lanzamiento: 5 minutos

Alcance: 1 metro por nivel del lanzador

Duración: un uso

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: Sí

Con este efecto, el conjurador logra utilizar las nieblas grises como un puente entre lugares distantes. A todos los efectos, todos los seres vivos y objetos que haya en el área de efecto (1 metro por nivel), serán transportados a otro lugar donde estén presentes las nieblas grises designado con anterioridad al lanzamiento, si no superan una tirada de salvación.

Este conjuro es usado por los servidores de los dioses muertos para conseguir ayuda en caso de que sus guaridas sean atacadas, o para huir.

Convocar servidor gris nivel 8

Nivel: 8

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 8 ó 1D3 de nivel 7 ó 2D3 de nivel 6 ó 3D3 criaturas de nivel 5 y así sucesivamente.

Mortificar construcción

Nivel: 8

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área: 10 metros de radio por nivel del lanzador

Duración: un día por nivel del conjurador

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Este conjuro hace que una zona quede imbuida de la magia de las nieblas grises. A todos los efectos, la zona dentro del área afectada será como una territorio, una embajada de los Dioses Muertos. En ella, todos aquellos que no sean seguidores de estos dioses verán sus niveles reducidos en 2 hasta que salgan de la zona.

En cambio, sus seguidores verán multiplicadas sus fuerzas. Todos verán aumentados sus capacidades como si fuesen dos niveles superiores, y los monstruos ganarán 2 dados de golpe adicionales hasta que salgan de esa área.

Las tiradas de salvación contra conjuros de las nieblas grises no tienen efecto en esta área.

Mutación de las nieblas grises mejorada

Nivel: 8

Componentes:

Tiempo de lanzamiento:

Alcance:

Área:

Duración:

Tiro de salvación:

Resistencia a conjuros:

Duración: permanente

Alcance: una criatura por nivel del lanzador

Este conjuro convierte a un grupo de criaturas (una por cada nivel del lanzador) en una bestia de la niebla muerta si no superan una tirada de salvación contra conjuros.

Las criaturas se transforman en una bestia de niebla servidora de los Dioses Muertos y el lanzador del conjuro. Aplica sobre ella la plantilla "Bestias de las Nieblas Muertas".

Si el objetivo es un PJ, se convierte automáticamente en un PNJ

*Nivel 9**Convocar servidor gris nivel 9**Nivel: 9**Componentes:**Tiempo de lanzamiento:**Alcance:**Área:**Duración:**Tiro de salvación:**Resistencia a conjuros:*

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de la tabla "Servidores de los dioses muertos" a elegir entre las listadas en la fila de criaturas de nivel 9 ó 1D3 de nivel 8 ó 2D3 de nivel 7 ó 3D3 criaturas de nivel 6 y así sucesivamente.

*Conjuros Épicos**Convocar servidor gris épico**Nivel:**Componentes:**Tiempo de lanzamiento:**Alcance:**Área:**Duración: 2 asaltos por nivel del lanzador**Tiro de salvación:**Resistencia a conjuros:*

Como el conjuro de nivel 1 "Convocar servidor gris nivel 1" pero convoca una criatura servidora de los dioses muertos épica.

*Crear semiplano gris**Área de efecto: 1 Km de radio por nivel del lanzador**Duración: permanente*

El lanzador crea una burbuja de la misma forma que el conjuro de nivel 8 "Mortificar construcción". A todos los efectos, el área afectada se transforma para siempre en un semiplano dentro del mundo, barrios enteros, o incluso ciudades, pueden verse afectados por él. Este semiplano cambia de apariencia, se ve invadido por nieblas grises, las criaturas que habitan en él si no superan una triada de salvación inicial se convierten en "Bestias de Nieblas Muertas" (Ver plantilla en la sección "Criaturas").

Además de los efectos descritos en el conjuro de nivel 8, las nieblas muertas otorgan nuevas capacidades al semiplano.

El nivel de los servidores de los Dioses Muertos se incrementa en 3 niveles, no en dos, y en toda el área se dan condiciones óptimas para la investigación de nuevos conjuros y artefactos con base en las Nieblas Grises.

Infestación de la niebla de Horgrat

El lanzador genera una niebla gris única, que invade toda la ciudad en la que se encuentre. La niebla entra en la gente y les enfrenta a sus peores pesadillas, lo que hará que 1D8 de cada diez afectados enloquezcan y se lancen a una orgía de destrucción durante 1 asalto por cada nivel del lanzador.

Por añadidura, 1D4 de cada cien criaturas presentes serán convertidas en "Bestias de Nieblas Muertas" (ver plantilla).

Mutación de las nieblas grises épica

Como el conjuro "Mutación de las nieblas grises" pero afecta a 1D20 criaturas por nivel del lanzador.

Si algún objetivo es un PJ, se convierte automáticamente en un PNJ

Servidores de los Dioses Muertos

Bestias como nunca se habían visto antes, los servidores de los Dioses Muertos se encuentran entre las legiones más terribles del multiverso.

Bestias de Nieblas Muertas (Plantilla)

Bestia de las Nieblas Muertas es una plantilla que puede afectar a cualquier criatura, ya sea humanoide, gigante, fata, ajeno, muerto viviente, dragón o sabandija. Ni siquiera los golems y los elementales son inmunes a esta "infestación".

Las Nieblas Muertas les otorgan diversos poderes extraños, pero a cambio, pierden sus otros poderes mágicos (no los talentos naturales). Las nieblas sustituyen los talentos sobrenaturales de las criaturas por una versión similar de conjuro de las nieblas muertas.

No hay dos criaturas de las nieblas muertas iguales, pues a cada una, los Dioses Muertos les otorgan poderes distintos y fantásticos.

Ejemplo de Bestia de las Nieblas Muertas: Contemplador de Niebla Muerta

Un ser terrible de contemplar, los Contempladores de Niebla Muerta son horribles seres solitarios que sólo cooperan con otros servidores de los Dioses Muertos cuando son obligados por un conjurador o por una criatura de mayor poder.

En lugar del ojo antimagia central, los contempladores emiten una versión del conjuro "Cuz gris de las nieblas muertas" que ciega a todos sus oponentes y señala la posición de sus enemigos a los lacayos de los Dioses Muertos. Además, este rayo de magia gris causa 1D4 pg de daño a todos los afectados por él por cada turno que se vean inmersos en las nieblas.

De sus diez tentáculos ópticos superiores sólo quedan siete, con los siguientes

conjuros que emplea igual que un contemplador normal.

*Conjuros ópticos
Toque de Eresevil
Corrosión de la carne gris
Convertir muertos vivientes
Azote De los Dioses Muertos
Sanguijuela impía grave
Sanguijuela impía menor
Crear planta espía
Ojo Central: Luz gris de las nieblas mejorada*

Bestia Primigenia de las Nieblas Muertas (Plantilla)

Aunque los dioses muertos no suelen negar su poder a los servidores de otros dioses muertos, sí es cierto que cada uno de ellos guarda celosamente una cantidad limitada de poderes especiales.

Con ellos, pretenden lograr objetivos que sólo ellos conocen, y los otorgan a algunos de sus servidores que se convierten en Prelados Primigenios, servidores privilegiados de un dios muerto en concreto.

Cada uno con características que los convierten en únicos, cada uno, con poderes que los diferencian de los demás prelados.

Ejemplos de Prelados Primigenios

- Kiliden-drat (Prelado Primigenio de Arbarasul – Escorpionido de las nieblas muertas)

Este escorpiónico gigantesco posee un aspecto helado. Su piel pálida y su pelo azulado contrastan con los de su especie original.

Kiliden-drat posee además un objeto mágico de las nieblas muertas, un báculo de Cristal que actúa al tiempo como bola de adivinación y como foco para sus poderes.

Poderes especiales legados de Arbarasul: Control del frío y del hielo

- Titántalus (Prelado de Dremsejul y Eresevil – Titán de las nieblas muertas)

Hijo de titanes y padre de titanes, Titántalus es único entre los prelados de los Dioses Muertos, pues es a la vez prelado de dos dioses, Dremsejul y Eresevil.

Seguidor de Dremsejul, se dice que siguió al Rey milenario en su lucha contra la Muerte, y éste le premió convirtiéndole en su mano derecha y un Semidios.

Durante un encuentro entre ambos dioses, Dremsejul ofreció a Eresevil los servicios de Titántalus, y ella aceptó a cambio de poder poner su marca sobre su alma.

Titántalus aceptó.

Ahora es una criatura de aspecto formidable, un titán de veinte metros de alto,

de piel pulida como un espejo azulado, sin rostro, y envuelto en un fuego rojo y negro que ilumina aún más sus rasgos.

Simbionte ocular

Esta criatura terrible es un ser de niebla pura inteligente. Introduciéndose en el cuerpo de su anfitrión (que debe ser un adorador de los Dioses Muertos) le otorgará diversas habilidades.

Si cualquiera mira a los ojos del portador, podrá comprobar cómo una mancha neblinosa y grisácea cruza sus ojos de vez en cuando, como un parásito.

El anfitrión verá siempre como si hubiese un conjuro de "Luz de las nieblas muertas" a su alrededor, con lo que la criaturas invisibles, de sombra u ocultas en la oscuridad quedan expuestas a su visión.

Así mismo, el simbionte otorga protección contra muertos vivientes, permitiéndolos ahuyentarlos como si el portador fuese un clérigo de su nivel -3.

Golems de los Dioses Muertos

Cada Dios Muerto posee sus propias preferencias a la hora de otorgar a sus magos servidores los dones necesarios para crear estas criaturas. Todos ellos exigen que, además de una lealtad inquebrantable, los golems posean rasgos que les identifiquen con el dios de su creador.

Así, es posible encontrar golems de diversas formas, semejantes a dragones, demonios, y bestias sin nombre.

Los golems de los Dioses Muertos son constructos creados por magos muertos (nota: es la denominación que reciben los servidores de los dioses muertos, ya sean magos, clérigos o guerreros).

Las nieblas grises mueven su cuerpo como si fuesen su sangre misma, y su aspecto es siempre extraño, depravado y aterrador, incluso en los golems de cristal.

Golem de piedra Negra de los dioses Muertos

Son los servidores más básicos de los seguidores de los Dioses Muertos. Pero incluso ellos denotan una gran fortaleza y poder.

Construidos de rocas, casi siempre oscuras (obsidiana, bauxita), su piel irregular presenta numerosas aristas con las que hiere a sus atacantes con el mero contacto.

Constructo	Pequeño	Mediano	Grande
Dados de Golpe	5d10+2 (25 pg)	10d10+2 (51 pg)	15d10+2 (75 pg)
Iniciativa	+1	+2	+3
Velocidad:	20'	25'	30'
CA	21, toque 13,	desprevenido 18	
Ataques:	Golpe c/c	Golpe c/c	Golpe c/c
Daño Golpe	c/c 1d6+4	Golpe c/c 1d8+4	Golpe c/c 4d8+6
Frente/Alcance		5 x 5	7 10'

Ataques especiales *Abrazo de aristas* *Abrazo de aristas*
 Cualidades especiales *Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resis-*
tencia a ataques a distancia *Rasgos de constructo, inmunidad a la magia,*
resistencia a ataques a distancia *Rasgos de constructo, inmunidad a la*
magia, resistencia a ataques a distancia
 Salvaciones *Fort + 4, Ref +5, Vol +2*
 Características *Fue 19, Des 17, Sap 11, Car 1*
 Dotes

Ataque especial: Abrazo de aristas.

El golem efectúa un ataque de melee. Si impacta, y el objetivo falla una tirada de salvación, el golem le aferra contra su cuerpo durante tantos turnos como el personaje falle su tirada de salvación.

El objetivo apresado sufre 1D4 heridas incisivas que le causan 1D8 pg cada una + 2 puntos de golpe por desangramiento por herida + 1D6 por el aplastamiento.

Golem de Cristal de los Dioses Muertos

Elegantes y gráciles, estos golems presentan cuerpos esbeltos, y son los guardianes perfectos de los palacios de los servidores muertos.

Bellos y hermosos, sus cuerpos de cristal de diferentes formas albergan en su interior las nieblas grises que les dan vida. Cualquiera puede verlas moverse por sus "venas" cristalinas arremolinándose y desplazándose como si estuviesen vivas.

<i>Constructo</i>	<i>Pequeño</i>	<i>Mediano</i>	<i>Grande</i>
<i>Dados de Golpe</i>	<i>5d10+2 (26 pg)</i>	<i>7d10+2 (40 pg)</i>	<i>10d10+2 (50 pg)</i>
<i>Iniciativa</i>	<i>+3</i>	<i>+2</i>	<i>+1</i>
<i>Velocidad:</i>	<i>20'</i>	<i>25'</i>	<i>30'</i>
<i>CA</i>	<i>21, toque 13, desprevenido 18</i>		
<i>Ataques:</i>	<i>Golpe c/c</i>	<i>Golpe c/c</i>	<i>Golpe c/c</i>
<i>Daño</i>	<i>Golpe c/c 1d6+4</i>	<i>Golpe c/c 1d8+4</i>	<i>Golpe c/c 2d8+6</i>
<i>Frente/Alcance</i>	<i>5 x 5 7 10'</i>		
<i>Ataques especiales</i>	<i>-</i>	<i>Tormenta de cristal</i>	
<i>Cualidades especiales</i>	<i>Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resis-</i> <i>tencia a ataques a distancia</i> <i>Rasgos de constructo, inmunidad a la magia,</i> <i>resistencia a ataques a distancia</i> <i>Rasgos de constructo, inmunidad a la</i> <i>magia, resistencia a ataques a distancia</i>		
<i>Salvaciones</i>	<i>Fort + 2, Ref +5, Vol +2</i>		
<i>Características</i>	<i>Fue 16, Des 17, Sap 11, Car 3</i>		
<i>Dotes</i>	<i>Esquiva (A), Desarme mejorado (A), Derribo mejorado (A)</i> <i>Esquiva</i> <i>(A), Desarme mejorado (A), Derribo mejorado (A)</i> <i>Esquiva (A), Desarme</i> <i>mejorado (A), Derribo mejorado (A)</i>		

Golem de Hierro oscuro de los Dioses Muertos

Este coloso, forjado con fuegos alimentados por las nieblas grises, es una máquina de destrucción terrible.

Su piel de acero negro, asemeja estar oxidada y rasgada por innumerables grie-

tas de las que emanan nieblas oscuras casi negras, y sus ojos resplandecen con una luz negra que denota decisión y poder.

Constructo	Mediano	Grande	Gigante
Dados de Golpe	7d10+2 (40 pg)	12d10+2 (61 pg)	16d10+2 (81 pg)
Iniciativa	+2	+1	+1
Velocidad:	25'	35'	40'
CA	21, toque 13, desprevenido 18	21, toque 13, desprevenido 18	21, toque 13, desprevenido 18
Ataques:	Golpe c/c	Golpe c/c	Golpe c/c
Daño	Golpe c/c 1d8+4	Golpe c/c 2d8+6	Golpe c/c 3d8+8
Frente/Alcance	5 x 5 7 10'		
Ataques especiales			
Cualidades especiales	Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia	Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia	Rasgos de constructo, inmunidad a la magia, resistencia a ataques a distancia
Salvaciones	Fort + 2, Ref +5, Vol +2	Fort + 2, Ref +5, Vol +2	Fort + 2, Ref +5, Vol +2
Características	Fue 20, Des 14, Sap 11, Car 1	Fue 22, Des 13, Sap 11, Car 1	Fue 24, Des 12, Sap 11, Car 1
Dotes			

Titán terrígeno

Esta bestia horrible es el resultado del cruce de un titán servidor de los Dioses Muertos y una "Tarrasca de las Nieblas Muertas".

Es una criatura de nivel épico, una auténtica fuerza destructiva de los Dioses.

Mide más de veinte metros de alto, su forma se asemeja a la de una tarrasca pero con claros rasgos humanoides, y de sus fosas nasales, boca y ojos exhalan nieblas grises de olor apestoso.

Nunca en Black Hammer se ha visto una criatura de este tipo, pero los servidores muertos hablan en susurros de ellos y esperan que algún clérigo obtenga el poder y los favores de los dioses necesarios para poder invocar uno y desatarlo sobre el mundo.

Si semejante bestia sobrevivirá a la Plaga o resultará mutada por ella es algo que nadie se atreve a imaginar.

Muerto viviente de las Nieblas Grises (Plantilla)

De forma semejante a la Plantilla de Bestia de las Nieblas Muertas, esta plantilla imbuje a sus criaturas base de los poderes de los dioses muertos.

La criatura base puede ser cualquier muerto viente, que a todos los efectos deja de ser una criatura el plano de la energía negativa para ser un ser revivido por las nieblas.

Esto hace que los muertos vivientes pierdan sus poderes de absorber niveles o puntos de golpe, sustituyéndolos por algo incluso más aterrador.

Los muertos vivientes de las nieblas grises conservan todos los poderes de sus criaturas base excepto la absorción de niveles y puntos de golpe, pero en su lugar, cada tipo de muerto viviente absorbe un punto de característica de la criatura impactada.

Algunos muertos vivientes de las nieblas grises absorben de forma permanente puntos de inteligencia, otros carisma, otros constitución, etc. Al llegar a cero, la víctima se transforma en una criatura similar y su alma viaja a los Planos Muertos al servicio del Dios Muerto que hay imbuido a la criatura.

Ejemplos de Muertos Vivientes de las Nieblas Grises

- *Dragón zombie de las nieblas grises*

Absorbe: constitución

- *Minotauro Vampiro de las nieblas grises.*

Absorbe: Inteligencia

Prelados no Muertos de las Nieblas Grises (Combinación de Plantillas)

Al igual que con las Bestias de las Nieblas Muertas, los dioses muertos también eligen a sus prelados de entre los no muertos afectados por las nieblas grises.

Esta plantilla crea un no muerto que combina las características de los "Muertos Vivientes de las nieblas Grises" con la plantilla "Criatura Arquetípica".

Así mismo, esta criatura obtiene los poderes especiales del dios al que sirve, y su aspecto toma la representación de su avatar.

Ejemplos de Prelados:

- *Erej-hestan, la bestia cambiante (Prelado de Eresevil - Doppelganger espectro)*

Esta bestia fue en su día un doppelganger que se dedicaba a asesinar en serie elfos y criaturas del bosque que se atrevían a ir a "su" ciudad. Devorado por un espectro de las nieblas grises, servidor de un sacerdote elfo, el doppelganger demostró su fortaleza de voluntad matando al sacerdote a pesar de estar bajo su supuesto control.

En lugar de castigarle, el Dios Muerto Eresevil, le encomendó varias misiones, entre las que estaban castigar a varios elfos de Shu-Sulken que habían traicionado a uno de sus servidores.

Como premio por su éxito, Erej-hestan fue ascendido a prelado y fue imbuido de las energías de su dios, lo que le da un tremendo control sobre el fuego frío.

- *Igraim (Prelado de Arterofante - Saga acuática sombra)*

Igraim era una terrorífica saga acuática que sobrevivía en el Exterior hasta que un día decidió visitar Seesa en busca de víctimas. Sin percatarse de los peligros que en ella acechaban, eligió la abandonada isla del Templo Azul como su base de operaciones.

Una noche, fue atacada por las sombras del Templo, que la convirtieron en una de ellas. Gracias a sus poderes no perdió su identidad, y durante un tiempo vagó por el túnel bajo el río hasta que Sersemis, la hija de lord Dermund, se topó con ella en una misión de exploración. Gracias a su bola mística de las nieblas la transformó en un muerto viviente al servicio de los Dioses Muertos.

A pesar de que Dermund y su hija sirven a todos los dioses muertos en general, Igraim ofrece su lealtad a uno de ellos en particular, Arterofante, la pesadilla de Carne, quien la convirtió en su Prelado en Seesa y la otorgó el poder sobre la carne.

Artefactos y Objetos mágicos de los Dioses Muertos

Construidos con materiales alienígenas, procedentes del plano de los dioses muertos, estos artefactos van indefectiblemente unidos a las Nieblas Grises. Bolas de cristal repletas de este vapor mortal, bastones obtenidos de plantas alimentadas con ellas, rocas sólidas venidas de otros planos que emanan las nieblas, todo sirve para crear objetos mágicos y artefactos extraños y únicos.

Objetos Mágicos

Anteojos de cristal de niebla

Estos anteojos están hechos con cristal especial, capaz de retener la niebla gris en su interior. Quien se los ponga, podrá ver a través de las nieblas grises, como si fuese un seguidor de los Dioses Muertos.

Los anteojos no incrementarán su visión, sólo le permitirán ver a través de estas nieblas.

Barco volador de Muerte

Este barco volador es un poderoso artefacto mágico capaz de transportar por los aires hasta veinte personas de tamaño humano.

Sus velas son infladas por la magia de las nieblas grises, y una gran nube de niebla le acompaña allí donde vaya.

Verlo emerger de un jirón de niebla, con su carga de criaturas tenebrosas encima hiel la sangre.

Bolas de cristal de las nieblas muertas

Estas bolas de cristal, en cuyo interior se arremolinan las nieblas grises, son un objeto muypreciado por los sacerdotes y magos que adoran a los dioses muertos. Con ellas, cualquier hechizo que lancen alcanzará efectos mayores de los que lo harían por sí solos.

En términos de juego, los efectos de un conjuro serán como si los hubiese lanzado un sacerdote de un nivel por encima del lanzador.

Existen versiones que aumentan dos o tres niveles, pero están reservadas para los elegidos de los Dioses Muertos.

Artefactos Mágicos

Pozo de mutación de las Nieblas Grises

Este artefacto se encuentra enclavado en una ciudad perdida en los anales de la historia. Ni siquiera los dragómadas sabían de su existencia hasta hace pocas décadas.

La ciudad al completo ha sido poseída por los servidores de los Dioses Muertos. Todo su perímetro se encuentra afectado por el conjuro épico "Crear Semiplano Gris".

Sus calles y amplias explanadas están cubiertas de una niebla resplandeciente que impide ver nada al viajero, y sus edificios y callejones se encuentran atestados de servidores de los dioses muertos y criaturas de su plano que realizan rituales extraños e impíos en honor a los dioses que han vencido a la Muerte.

El artefacto en un enorme caldero-pozo con runas arcanas grabadas sobre su negra superficie y repleto de un líquido destilado de las nieblas grises.

Toda aquella criatura que se sumerja en el caldero se convertirá inmediatamente en una Bestia de las Nieblas Muertas (sin tirada de salvación, ver plantilla). Además, estas bestias son las elegidas de los Dioses Muertos por lo que cuentan con aptitudes únicas que les convierten en legados en este plano de estos dioses.

A efectos de juego, cualquier criatura sumergida en el Pozo de Mutación se convertirá en un ejemplo óptimo de Bestia de la Niebla Muerta. Combina la plantilla "Bestia de la Niebla Muerta" con cualquiera de estas otras plantillas (1D4).

- 1 - Criatura arquetípica*
- 2 - Animal legendario*
- 3 - Criatura Axiomática*
- 4 - Monstruo de Leyenda*

Nota: Las criaturas creadas mediante el Pozo de Mutación no son Prelados ni Primigenios, sólo Bestias de las Nieblas Muertas de características superiores.

Panteón de los Dioses Muertos

Los Dioses Muertos presentan una serie de dificultad para el Director de Juego, al igual que el resto de panteones. Su mera presencia puede desestabilizar una campaña, llevando a los personajes a sitios insospechados, pero haciendo que la partida se les vaya rápidamente de las manos.

De la misma forma, sus Prelados, descritos en la sección de criaturas de las Nieblas Muertas, son seres de gran poder que les representan de la misma forma que los legados lo hacen con los demás dioses.

Por todo ello, os presentamos estos dioses como elementos argumentales, como seres de leyenda que pueden dar más color y variedad a us partidas, a través de un nuevo tiempo de magia y de la locura de sus servidores.

De la misma forma, la presencia de cualquier Prelado en una campaña como la de Seesa, puede desequilibrar la balanza, por lo que oficialmente sólo existe uno

en toda la ciudad, Igraim, y ella está más dedicada a los objetivos de su dios que a las intrigas de Seesa.

De todas formas, si decides incluir un prelado o primigenio en tu campaña, te recomendamos que lo hagas como un villano de fondo, alguien que envía extraños seres contra los héroes, o que domina a sus enemigos. Los PJ's no deberían poder enfrentarse a uno de estos horrores en Seesa.

Así mismo, los objetivos de los Dioses Muertos son desconocidos. Las acciones de sus prelados, vistas desde fuera, podrían resultar incoherentes, de no llevarse en el más absoluto secreto.

Los pocos seres que conocen de la existencia, y verdadera naturaleza de estos dioses, especulan sobre si su objetivo puede ser la destrucción de la existencia, vencer a la Muerte de forma definitiva o conquistar el resto de Planos. Quizás, simplemente, cada uno tenga sus propios objetivos como sucede con el resto de dioses y seres vivos.

A continuación, los dioses.

Arbarasul, rey de las llamas frías

Arbarasul se presenta como un esqueleto de hielo d más de veinte metros de altura, aunque puede adoptar otras formas para presentarse a sus discípulos, siempre relacionadas con el frío y el hielo.

Por el interior de su colosal cuerpo pueden verse una miríada de venas congeladas en cuyo interior circulan nieblas grises de un oscuro color, lo que denota su poder.

Arbarasul controla una importante sección de uno de los Planos Muertos, Clere-mhían, el yermo sin alma.

En el interior de su montaña de hielo, surcada de cuevas y túneles excavados conformando un laberíntico palacio, Arbarasul medita sobre sus objetivos y la mejor forma de alcanzarlos.

Arbarasul otorga a sus Prelados y Primigenios todo tipo de poderes relacionados con el frío y el hielo.

Arterofante, la pesadilla de Carne

La Madre de la Carne, la Mole Cambiante, Arterofante se presenta a sus seguidores como una mujer inmensa como una montaña, rebosante de carne desnuda y fluctuante, o como un colosal elefante que amina a dos patas con tres tropas.

Aretrofante es quizás el dios muerto más antiguo conocido, junto con Dresenjul, y otorga poderes de cambiaformas y el control de la carne a sus prelados.

Eresevil

El reino de Eresevil es el reino de las pesadillas de fuego frío. Este fuego sobrenatural quema a sus víctimas por dentro, destruyendo sus almas, y sus prelados

disponen de él a su antojo, ardiendo de un fuego que no quema los cuerpos, sino las mentes de sus víctimas.

Su reino es un mar de azufre líquido del que surgen torres de roca volcánica unidas entre sí por innumerables puentes. Enormes columnas de fuego frío estallan, superando la altura de las ciudadelas donde moran los sirvientes de Eresevil.

Dresenjul, el milenario

Clamar milenario a Dresenjul es decir que un dragón gran wyrm es todavía un huevo. En ciudades perdidas cuyas ruinas datan de miles de años, los dragómaditas han descubierto referencias a este dios muerto.

Su aspecto para sus servidores es el de un Hombre alto, espigado, sin rostro y de piel azulada que refleja como un espejo todo lo que ve.

Va vestido con un manto de emperador raído, y sus seguidores murmuran que pudo tratarse de un rey que perdió su reino a manos de los hijos de los dioses y les retó para recuperarlo, venciendo. Con una traición, el resto de panteones le expulsó e intentó matarle, y él, decidido a no doblegarse ante nada acudió en busca de la Muerte para retarla, abriendo el camino a los demás Dioses Muertos.

El precio de su locura fue alto, y su mente cambió. Era más que un dios y más que un ser vivo. Era un vencedor de la muerte, fue, el primer Dios Muerto.

Dresemjul habita en el Páramo de los Espejos, una llanura envuelta en las nieblas grises, y repleta de infinitud de espejos negros que no reflejan a quien se asoma a ellos, sino que muestran imágenes y escenas horribles. Según se dice, la suma de todas esas imágenes son los pensamientos del Primer Dios Muerto.

Este dios muerto otorga a sus prelados poderes relacionados con la locura, el odio y los sueños desesperados.

Existen otros muchos Dioses Muertos, vagando por las llanuras infinitas de los infinitos Planos Muertos, organizando legiones de seres y seguidores que nunca pisarán Back Hammer ni ningún otro mundo, y perdidos en sus sueños y su locura. Pero casi nadie conoce sus nombres, excepto sus más abnegados seguidores y algunos de los otros dioses con los que han tenido algún terrible encuentro.

El encuentro entre dos de estos seres incomprensibles y de voluntad aterradora puede derivar en los mayores engendros, o en un enfrentamiento que devaste un mundo.

FINAL FANTASY
リマスター

OKGAMES



La Llamada de C'thulhu

El Horror que surgió del Frío

**Escrito por Juanjo González
Layout por TheDuelist**

Prefacio

Bienvenidos al horror lovecraftiano de La Llamada de Cthulhu. En las siguientes páginas tendréis en vuestras manos una aventura completa diseñada para el sistema clásico pero que puede ser fácilmente adaptada a cualquier sistema de reglas que el Guardián desee utilizar. Cada vez que me enfrento a la tarea de coordinar una aventura como ésta recuerdo los increíbles momentos que Lovecraft y sus fans me han hecho pasar.

Información para el Director de Juego

Charles Miller, adorador de los Mitos y miembro de la Sociedad Científica Jonathan Benford (que paradójicamente se dedica a combatir éstos), ha convencido a ésta para organizar una expedición a Alaska con el pretexto de estudiar las costumbres de los nativos. Su verdadera intención es despertar a un antiguo y poderoso Hechicero que descansa en las ruinas de una ciudad perdida desde tiempos inmemoriales para que le enseñe lo que sabe. En la expedición viajarán miembros de la Sociedad que apoyan a Miller y otros miembros que sospechan de él y están dispuestos a combatirlo ante cualquier indicio de que pertenezca a los Mitos. En el centro de estos dos grupos se encontrarán los PJs, que participan en la expedición en nombre de la Universidad de Berkeley, San Francisco, totalmente ajenos a lo que sucederá.

Comienzo

Los mayoría de los PJs deberían ser profesores o estudiantes de Antropología, Arqueología o similar de la Universidad de Berkeley especializados en las tribus esquimales. Alguno de los PJs podría ser el médico que acompaña a la expedición o un guía que recogerán al llegar a Nome (este guía podría ser bien indio o bien un hombre blanco que conoce la zona a la que van los expedicionarios). En cualquier caso al menos uno de ellos debería tener la habilidad de Hablar Kuchin, idioma hablado por los esquimales de la zona a estudiar.

Corre el año 1921. La Universidad de Berkeley y la Sociedad Científica Jonathan Benford han organizado una expedición etnológica al Norte de Alaska. Los PJs profesores y estudiantes han sido seleccionados por la Universidad debido a que son los máximos exponentes de la Facultad de Ciencias en el estudio de culturas indígenas, principalmente las del Norte del continente. Si algún PJ es el médico ha sido elegido por la Universidad para actuar como tal en la expedición. El guía ha sido contratado en Nome, Alaska, con instrucciones de preparar el material necesario para guiar a una serie de personas por el Norte de la región. A todos se les había comunicado que los planes eran llegar a la región a principios del verano para convivir con los indios esquimales durante seis meses estudiando sus costumbres. Pero, debido a problemas imprevistos (la caldera de uno de los barcos contratados explotó por un fallo mecánico y se tardó demasiado tiempo en poder encontrar otro), no han podido partir hasta casi el otoño.

El 25 de Agosto la Universidad comunicará a

los que, bajo su tutela, participan en la expedición (es decir los PJs apropiados más los PNJs Phillip Wyler, John Stern y Gregor Wood) los detalles inmediatos. Partirán de San Francisco el 3 de Septiembre, día en que conocerán al resto de los miembros de la expedición, en dos barcos hacia Nome, donde está previsto arribar unos 12 días después. Allí recogerán a los guías y seguirán rumbo hacia el Norte en uno de los barcos con el equipo esencial mientras el otro permanece en Nome cargando los víveres necesarios. Dada la proximidad del invierno sólo permanecerán unos dos meses en la zona, poniendo fin a la expedición en Noviembre, fecha en la que seguramente ya se hayan gozado unas cuantas tormentas de nieve. Al frente de la expedición estará Charles Miller, doctor en Antropología y miembro de la Sociedad Científica, dado que ésta aportó gran parte del capital necesario y fue la que propuso la idea a la Universidad.

Antecedentes

Es posible que antes de partir alguno de los PJs desee buscar información sobre la Sociedad Científica Jonathan Benford. Acudiendo a la Biblioteca de la Berkeley University encontrarán en atrasados ejemplares del "Boletín Científico" de la Universidad los siguientes datos (con una tirada de Buscar Libros para cada uno):

1.- En 1902 se fundó el Centro de Investigaciones Arqueológicas en Nueva York. Su fundador fue Jonathan Benford, rico empresario cuya afición por las culturas de la antigüedad le llevó a intentar reunir bajo el mismo techo a los máximos especialistas en la materia.

2.- En 1914 el Centro de Investigaciones Arqueológicas reunía más de 100 miembros entre antropólogos, arqueólogos e historiadores de todo el país colaborando desde sus puestos en Institutos y Universidades. Había organizado expediciones a varios lugares, como el desierto de Nuevo México o la selva centroamericana, la mayoría de ellas financiadas con dinero del propio Jonathan Benford. En una de las últimas expediciones Benford murió trágicamente.

3.- En 1916 dado el rápido desprestigio del Centro tras la muerte de su fundador, desprestigio debido en gran parte al afán de su nuevo presidente de admitir a cualquiera, muchos de sus miembros lo abandonaron y fundaron la Sociedad Científica Jonathan Benford, dedicada al mismo objetivo que el Centro en sus orígenes. Desde entonces no parece haber ningún presidente al frente de la sociedad y no se le conoce un local central ni el número exacto de miembros, aunque periódicamente siguen organizando expediciones en colaboración con Universidades o similares. El antiguo Centro de Investigaciones Científicas siguió declinando hasta que en 1918 vendió su central neoyorquina y desapareció.

Salida de San Francisco

Tal como se ha anunciado parten el 3 de Septiembre. En el muelle, frente a los dos barcos que usarán, se conocerán todos los integrantes de la expedición (exceptuando a los guías). Aparte de los PJs y los otros tres miembros de la Universidad, viajan por la Sociedad

los señores Vincent Redmond, Leonard Kenyon, Bruce Cromwell, Nicolas Massey, Charles Miller, Michael Allen, Gary Walthall y Albert Coltman.

En el mismo barco que los PJs viajarán los tres primeros, que se mostrarán correctos aunque algo fríos y distantes si intentan entablar conversación con ellos. Esto podrán notarlo cuando sean invitados a cenar con el capitán y el primer oficial del barco alguna noche con una tirada de Psicología. El resto del tiempo los miembros de la Sociedad apenas si se dejan ver.



Llegada a Nome

Llegarán a Nome en torno al 15 de Septiembre. Nome es una pequeña ciudad, con sus casas de dos pisos construidas de cara a la bahía, donde múltiples barcos se apiñan en varios muelles.

Aquí recogerán al guía-intérprete (el PJ con esa profesión) y recogerán el resto del equipo, como provisiones, cuatro trineos y los perros necesarios. Todos los miembros de la expedición se apiñarán luego en un barco que llevará el equipo esencial, permaneciendo el otro barco en Nome para cargar las provisiones necesarias para los dos meses.

Hacia el Norte de Alaska

Partirán de Nome al día siguiente de su llegada; presumiblemente el día 16 regresarán al mar. Deberían llegar a la costa norte unos cinco días después, el 21 de Septiembre. Durante el viaje podrán observar que los miembros de la Sociedad se muestran callados y distantes, aún entre ellos. Sin embargo, conforme se acerque la costa Norte irán mostrándose más contentos y sociables (los PJs lo deberían achacar a los nervios de la expedición). Cuando falte un día para llegar, Charles Miller reunirá a todos los expedicionarios en el comedor del barco y explicará los objetivos de la misión. Se trata de estudiar principalmente las costumbres y modo de vida de los Kuchin, esquimales de la cultura atapasca. Miller les dirá que deberán observar y anotar sus ritos, creencias, técnicas de caza o pesca, ... todo. También deberán conseguir muchas fotos y algunos objetos que hayan hecho los esquimales, como arpones,

arcos, abrigos, etc. para las colecciones etnológicas de la Universidad y la Sociedad. La expedición estudiará simultáneamente tres poblados de invierno Kuchin para lo cual se dividirá en tres grupos (Ver grupo 1, grupo 2 y grupo 3, al final del documento). Desde el punto de desembarco, el grupo 1 irá a un pueblo situado al SO (3 días de viaje), el grupo 2 a un pueblo al S (2 días de viaje) y el grupo 3 a un pueblo al SE (2 días de viaje). Cada grupo llevará un trineo, provisiones para una semana (tiempo que tarda en llegar el otro barco), las tiendas necesarias, dos lámparas de gasolina con carga para 15 horas cada una, una cámara de fotos con material para 48 exposiciones, abundante papel y lápiz, 10 metros de cuerda y, por si los animales salvajes, una escopeta del 16 con 20 cartuchos y dos revólveres del 38 con 50 balas cada uno. También se les suministrará ropa ártica y raquetas para la nieve, además de una radio con la que cada grupo permanecerá en contacto con el barco. Puesto que este es un artilugio muy delicado deberán cuidarlo mucho y mimarlo sobremanera y tendrán la obligación de contactar al final de cada día con la base (el barco) para informar de si todo



marcha bien o necesitan ayuda.

Llegada al Norte de Alaska

Llegarán a una bahía con una pequeña cala en la que desembarcaran usando los botes que lleva el barco con ese propósito. El suelo está blanco por la nieve y el hielo y el frío es intenso.

Nada más desembarcar cada grupo procederá a cargar sus cosas en su trineo y sus mochilas. El grupo 3 partirá el primero, despidiéndose efusivamente los miembros de la Universidad de los PJs y con un Charles Miller casi eufórico por comenzar la expedición. El grupo 2 partirá luego con un frío "Suerte". Después de que hayan visto partir a cada grupo en la dirección correcta, los PJs deberían partir hacia el poblado asignado casi de inmediato.

El poblado 1

(En lo sucesivo, aunque los esquimales sólo

hablan Kuchin, no será necesario una tirada para entenderse con ellos a menos que se indique; bastará con la presencia del PJ que sepa Hablar Kuchin).

Se encuentra en medio de la tundra, un oasis en un desierto de nieve, aunque al Sur pueden adivinarse las primeras estribaciones montañosas (los Montes Brooks). El poblado se compone de unas 10 cabañas rectangulares de madera construidas alrededor de un claro central. En el borde de este claro destaca una cabaña de mayor tamaño que las demás y con algunos adornos exteriores como cráneos y pieles de focas, abalorios de plumas y cuero; una tirada de Antropología permite reconocerla como la cabaña del chamán-jefe del poblado. Al llegar al poblado verán a hombres y mujeres trabajando, extendiendo pieles de foca al débil sol del Ártico, almacenando cantidades de pescado, en suma preparándose para el invierno. Estos se quedarán mirando a los PJs con curiosidad; saldrá el chamán que, siempre hablando en Kuchin (ninguno conoce el inglés), los saludará y les preguntará que desean. Si le dicen que quieren vivir con ellos durante un tiempo para estudiar sus costumbres, el chamán, que se presentará como Birnuk, ofrecerá su hospitalidad, dirá que pueden acampar más allá de las cabañas y que están invitados a asistir a las ceremonias de invierno en el pueblo e incluso a participar en ellas si así lo desean. Añadirá que vayan a verlo cuando hayan terminado de instalarse y les dejará.

Mientras los PJs se instalan algunos niños esquimales se acercarán a ellos y observarán atentamente todo lo que hacen. Cuando hayan terminado habrá anochecido y al ir a hablar con el chamán lo encontrarán con el resto del pueblo en el claro, sentados en torno a una débil fogata, con cuencos de comida y algunos tambores. Empezarán a tocar en cuanto entren, al tiempo que entonan cánticos rituales (una tirada de Antropología permite reconocerlos como cánticos de bienvenida). El chamán les señalará unas pieles a su lado para que tomen asiento y dirá: "Nuestro pueblo se honra en recibir a unos nuevos amigos". Acto seguido les ofrecerá algo de comida (carne de foca, pescado crudo) y comenzará la ceremonia.

Aparecerán dos jóvenes hombres esquimales esgrimiendo un arpón cada uno y bailando al son de los tambores en torno a la fogata. Luego hará aparición otro esquimal con una horrible máscara de piel, como simulando algún monstruoso animal (con una tirada de Antropología se le identifica como, posiblemente, algún demonio maligno), que bailará y moverá violentamente los brazos en dirección a los dos jóvenes danzarines. Estos pasarán a bailar frenéticamente mientras entonan un murmullo rítmico en dirección al cielo estrellado. Cuando cese ese murmullo entrará en la danza un cuarto esquimal ataviado con una máscara blanca de hueso, totalmente lisa a excepción de dos minúsculos agujeros para los ojos, sin ningún rasgo en la cara (una máscara "sin rostro"), que simulará luchar junto a los dos primeros contra el de la máscara horrenda y al que echarán finalmente. Por último los dos convocantes se arrodillarán ante el cuarto esquimal y concluirá la ceremonia. (La idea es que los PJs crean que esto tiene alguna relación con los Mitos cuando no es más que una simple ceremonia esquimal, a pesar de que el de la máscara animal es una leve alusión a Ithaqua).

Si se pregunta al chamán por el significado de esta ceremonia, éste explicará que los dos esquimales con arpones son cazadores que (Tirada de Hablar Kuchin) "se ven sorprendidos por el maligno dios de la nieve y el bosque (máscara animal) que intenta llevarlos consigo. Entonces" (Tirada de Hablar Kuchin) "invocan a Sila que, con su extraordinario poder, les ayuda a alejar al enemigo. Luego los cazadores adoran a Sila dándole las gracias". Si se le pregunta el nombre del dios de la nieve y el bosque, dirá que tenía un nombre conocido pero, ya que nombrarlo solía acarrear desgracias, fue olvidado en tiempo de sus antepasados; añadirá que habita entre las montañas del Este, tierras malignas que todo hombre debe evitar. Si se le pregunta quién o qué es Sila, dirá que es aquél que está en continuo movimiento y en todas partes a la vez, aquél que nos rodea y nos vigila permanentemente (con esta críptica respuesta se refiere a la Naturaleza; no olvidemos que los esquimales son animistas).

Tras esto permanecerá un rato con los PJs respondiendo a anodinas preguntas sobre sus costumbres y demás. Luego dirá que es hora de retirarse pues mañana tiene muchas tareas que realizar y se despedirá de los PJs. Poco a poco el resto del pueblo se irá retirando y los PJs deberán imitarles. Antes de dormir deben recordar llamar al barco a informar de su situación. En el barco no hay novedad; si preguntan por los demás grupos les dirán que el grupo 2 aún no ha contactado y que el grupo 1 lo hizo momentos antes que ellos informando que estaban instalados y perfectamente.

La espera

(La idea es que los PJs pierdan los dos días que se relatan a continuación congeniando con los esquimales y estudiando sus costumbres, es decir, lo que se supone que han venido a hacer).

Al día siguiente los despertará un pequeño grupo de esquimales. Una tirada de Hablar Kuchin permite darse cuenta de que están invitándolos a que los acompañen a ir a pescar. Irán con tres hombres a un helado lago cercano, harán un agujero en el hielo y se sentarán pacientemente a pescar todo el día con anzuelos de hueso, mientras les cuentan historias y leyendas de sus ancestros. Si preguntan por el chamán les dirán que salió temprano a cazar y que volverá "pronto". A lo largo del día cogerán una veintena de peces plateados y una decena de peces rojizos, que meterán en morrales distintos. Una tirada de Zoología permite reconocer a los peces rojizos como una especie venenosa. Si preguntan por ellos dirán que son para el chamán. Al anochecer regresarán al pueblo; el chamán no ha regresado. Tras llamar al barco, desde el que serán informados, si así lo preguntan, de que los otros dos grupos ya han contactado y están bien, llega la hora de dormir.

Al siguiente día nadie molestará a los PJs, que se levanten cuando quieran. Cuando lo hagan verán como en el pueblo algunos hombres y mujeres están limpiando los pescados plateados, mientras los rojizos permanecen sin tocar frente a la puerta del chamán. Si vuelven a preguntar para qué es ese pescado, simplemente dirán que para el chamán. Si preguntan cuándo volverá el chamán, se les contestará otra vez que "pronto". De

hecho, el chamán regresará al mediodía junto con otros cuatro esquimales que portan dos liebres árticas cada uno, vivas, con sus patas atadas por cintas de cuero y atadas al cinturón. El chamán saludará a los PJs, recogerá los pescados rojizos y se meterá en la casa. Si intentan hablar con él, sólo dirá: "Ahora no es momento de hablar. Se acerca el invierno y debemos prepararnos".

Podrán pasar esa tarde aceptando la invitación de aprender a tirar con arco (y más les vale aprender). Se les explicará cómo deben hacerlo y si sacan una tirada de Idea y pasan toda la tarde practicando podrán ganar 1D6+10% de habilidad Arco. (Esto no es muy consecuente con las reglas, pero es necesario para terminar la partida si ningún PJ sabe tirar con arco). Cuando comience a anochecer se les reclamará en el poblado. (No se debería permitir a los PJs llamar al barco esta noche. Si alguno lo intenta habrá una fuerte carga de estática que imposibilitará las comunicaciones; una tirada de Conocimientos permite determinar que



puede ser debido a la proximidad de alguna tormenta).

La ceremonia

Al anochecer todos los habitantes del pueblo se reunirán sentados en el claro central. Hay una débil fogata en el centro donde están dispuestas las ocho liebres vivas y amarradas. Los PJs serán invitados a tomar asiento frente a ellas. Luego saldrá el chamán, que se sentará entre los PJs y frente a las liebres. Levantará las manos, mirará al cielo y comenzará a murmurar (Tirada de Hablar Kuchin) "una plegaria de protección dirigida a Sila". Luego sacará una especie de cuchillo de hueso de una funda de cuero y procederá a cortar el cuello de cada liebre, derramando su sangre sobre diversos cuencos que le va acercando un muchacho. Efectuará unos rápidos pases con la mano sobre cada cuenco y el muchacho los irá repartiendo entre el pueblo. Dará también dos cuencos a dos PJs (los más cercanos al chamán) y entregará el último al propio chamán. Este beberá del cuenco y se lo pasará al muchacho, que hará lo mismo. Entonces los del pueblo beberán de los otros cuencos, pasándoselos unos a otros, y el chamán indicará a los PJs que hagan lo mismo. Si alguno se

niega, indicará que debe hacerlo para protegerse del dios de la nieve y el bosque, pero no insistirá demasiado. (Esto no tiene ningún poder real).

Al finalizar todo esto informará a los PJs que, puesto que están bastante interesados en las costumbres de su pueblo (obviamente sólo lo dirá a aquellos que hayan mostrado interés y respeto), ha decidido darles la opción de realizar el ritual tradicional para encontrarse con su guña espiritual interior. Pero añadirá que deben tener claro que en el viaje espiritual nunca se sabe lo que se va a encontrar y que muy poca gente se encuentra con su guña; al contrario, la mayoría tiene visiones que pueden hacer más mal que bien a un hombre de mente débil y poco preparada. Si algún PJ acepta (deberían hacerlo), el chamán abrirá su morral y sacará lo que parecen ser unas plantas secas (de hecho, lo son) que mezclará con las entrañas del pescado rojizo, recién abierto en ese instante. El resultado será mezclado en un cuenco con nieve recogida del suelo (para facilitar su ingestión). Si algún PJ intenta echarse atrás en ese momento una tirada de Idea permite darse cuenta de que podría ser tomado como un insulto por los esquimales (y será más que eso; una terrible ofensa dejar que el chamán preparara la mezcla sagrada ante ellos si luego no quieren consumirla). El PJ que se trague la mezcla sufrirá...

El viaje

... un fuerte dolor en todo el cuerpo seguido en pocos minutos de calambres y escalofríos. Sentirá como la consciencia se le escapa sin tiempo a reaccionar, mientras ve al chamán mirarlo fijamente y muy serio, totalmente impasible (¿o sólo es una visión?). Cada uno pasará a ver la escena desde arriba: sus cuerpos inertes tendidos en la nieve y los esquimales aguardando sentados. Lentamente la imagen se diluye para dejar paso a otra.

Ven el interior de una rústica cabaña de madera; un hombre blanco sentado frente a una mesa, escribiendo en un libro de gastadas tapas de cuero. De repente deja de escribir, corre hacia una mochila y saca algo envuelto en una piel; levanta un tablón del suelo en una esquina y lo esconde allí. Casi al momento se abre la puerta de la cabaña y entra un hombre alto, envuelto en un abrigo ártico; la capucha ocultándole su cara. Apenas presta atención al otro hombre y se dirige a la mochila, buscando algo en su interior. No lo encuentra y la hace a un lado con un gesto de rabia. Entonces sí se dirige al otro; parecen hablar, discutir. El hombre blanco le hace un gesto enfurecido hacia la puerta. El hombre alto comienza a golpearlo brutalmente y periódicamente lo zarandea, como hablándole, exigiéndole, hasta que el otro hace un débil gesto hacia un rincón de la cabaña. El hombre alto, con gesto rápido, preciso, ominosamente experto, saca un puñal de su abrigo y lo clava cruelmente en el pecho de su oponente (Tirada de POD con 1D20. El que falle tira COR 1/1D10 y pasa al despertar final, pues la visión le ha causado una fuerte impresión y no ha sabido controlarla). Luego se dirige al rincón, recoge lo que había sido ocultado y sale rápidamente.

La imagen se diluye hasta otra en que, desde la entrada de la cabaña, con la luz del sol penetrando a través de la puerta abierta, un esquimal anciano,

ataviado como un chamán, observa fijamente el cuerpo del blanco asesinado, mientras un joven esquimal recoge todas las pertenencias del fallecido.

Nuevamente esta imagen desaparece y lentamente los PJs despiertan en el interior de sus tiendas, arropados con pieles, pero débiles, cansados y sudorosos. Es el atardecer del siguiente día, el 26 de Septiembre.

Si cuentan al chamán lo que vieron o le preguntan por el significado dirá que eso podría ser “el pasado, el presente, el futuro o no ser nada en absoluto. Sólo Sila lo sabe y encontraréis la respuesta a su debido tiempo”. (El chamán lo sabe pues conoce la historia por el chamán del pueblo vecino pero no dirá absolutamente nada, puesto que cree que si los PJs no lo averiguan por sí mismos no era voluntad de Sila que lo supieran).

La llamada del barco

Casi al anochecer deberían darse cuenta de que la radio recibe una llamada en tono apremiante: “Base llamando a grupo 1, contesten por favor”. Al contestar les preguntarán: “¿Se encuentran bien?”. Presumiblemente los PJs contestarán que sí, por lo que les dirán: “Gracias a Dios. Pensábamos que les habíamos perdido también. Los grupos 2 y 3 no contestan desde anoche. Seguramente sea a causa de la estática, creemos que se aproxima una ligera tormenta de nieve, pero deberían acercarse a ver si se encuentran bien”. A continuación darán las indicaciones para llegar a los pueblos 2 y 3. Hay 1 día desde el pueblo 1 al pueblo 2 y 1 día y medio desde el pueblo 2 al pueblo 3. Si los PJs solicitan ayuda, se reunirán con ellos en el pueblo 3 dos marineros con el cuarto trineo, armados con un revólver del 32 (es decir, sólo un marinero va armado; no hay más ayuda disponible).

El poblado 2

Este es el poblado al que estaba destinado el grupo 2. Es de aspecto casi idéntico al poblado 1. Al llegar, los esquimales los recibirán hospitalariamente y con mucha curiosidad. Si se les preguntan de alguna forma por los componentes del grupo 2, dirán que los PJs son los primeros hombres blancos que ven en muchos años. Si se les pregunta cuáles fueron los últimos hombres blancos que vieron, dirán que dos exploradores que se dirigían hacia las tierras malditas del Este, hacia las montañas donde habita el dios de la nieve y el bosque. Eso fue hace unos cuatro años.

El poblado 3

Se trata del poblado que debía acoger al grupo 3. Es igual que los otros dos. Al llegar los recibirán con algo de recelo. Si preguntan algo a los esquimales, lo que sea, simplemente contestarán “No lo sé”. Una tirada de Psicología permite descubrir que, por alguna razón, les temen y desconfían de ellos. Cuando estén desesperados, una voz a sus espaldas les dirá, con la tristeza impregnando cada palabra: “¿Por qué el hombre blanco insiste en traernos problemas?”. Al darse la vuelta verán que quien les habla es el anciano chamán de la visión, que es el chamán de este poblado. Si se

le pregunta a qué se refiere, dirá que todas las veces que el hombre blanco aparece en su poblado acaba relacionándose con las malignas tierras del Este. Si se le pregunta por qué son malignas, dirá que porque allí habita el dios de la nieve y el bosque. Si se le pregunta si ha visto algún hombre blanco últimamente, dirá que hace un día llegó al pueblo un grupo de cuatro hombres blancos a pie procedentes de las tierras del Este (los describirá como el grupo 2, tirada de Idea para darse cuenta), pidieron algo de comida y, tras dársela, volvieron a marchar hacia allí. Si preguntan por el grupo 3 (dando su descripción), dirán que esas personas no han aparecido por allí. Si preguntan por la visión o por los dos exploradores referidos por los esquimales del poblado anterior, dirá que hace cuatro años llegaron esos dos hombres blancos, se construyeron una cabaña de madera a unas dos horas hacia el Sur, cerca de los bosques, y convivieron con ellos durante casi un año. Pero uno de los hombres se acercó demasiado a las tierras del dios de la nieve y el bosque y enloqueció, matando a su compañero y desapareciendo luego. Ellos enterraron al muerto con sus pertenencias cerca de la cabaña. (Los PJs ya deberían saber que los dos hombres de su visión y los dos exploradores de la historia son los mismos, por lo que deberían ir a visitar tal cabaña).

Antes de que los PJs partan hacia la cabaña, el chamán les dirá que si tienen intención de ir a las tierras del Este pasen a verlo antes. Si los PJs no van a la cabaña, sino que van directamente al Este, el chamán no dirá nada y los PJs deberán buscarse la vida.

La cabaña

Se encuentra cerca de una colina donde comienza el bosque. Su apariencia es bastante rústica y primitiva, una cabaña muy mal construida. La puerta está cerrada y está atascada, por lo que hay que empujar para abrirla (tirada de resistencia de FUE contra FUE 10 de la puerta (pasiva)). En su interior sólo hay una mesa, una silla y una litera, todo muy espartano y rústico. El escondite del rincón está vacío. En el exterior de la cabaña, una tirada de Descubrir permite encontrar el lugar donde yace el cadáver buscado. Estará amortajado en una piel y lo suficientemente conservado debido al frío como para identificarlo claramente como el hombre asesinado de la visión. Junto a él se encuentra la mochila, en cuyo interior está el libro de gastadas tapas de cuero en el cual escribía y un viejo bloc de notas, ambos con las hojas en estado sumamente delicado (tanto que casi se rompen al pasarlas).

El libro

El libro está escrito con letra apretada y a lápiz. En la primera página se lee: “Llevo este diario en beneficio del Saber; para la Sociedad J.B.”. La mayor parte de las páginas del diario han sido arrancadas. Hacia la mitad del libro está la última página escrita (pág. sig.)

El bloc de notas

Al principio aparece un fragmento de un libro; leerlo proporciona +3% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D6 COR. (pág posterior a la sig.)

14 de Octubre de 1917

Lo ha destruido todo. Anoche, en un ataque de furia, Charles arrancó todas las páginas del diario. Gritaba que nadie tiene derecho a conocer nuestra expedición. Luego salió rápidamente hacia la Ciudad; se llevará una gran sorpresa cuando vea que volé parte del hielo para bloquear la entrada. En su precipitación incluso olvidó el medallón de T Nyok. Tardará unos días en volver; tiempo suficiente para huir. Llevaré conmigo el medallón. Si su poder es tal como afirman los Manuscritos no debe poseerlo alguien como Charles. Puesto que no me cabe duda que me perseguirá hasta matarme, escribiré lo sucedido para que sea conocido por los hermanos de la Sociedad.

Charles me convenció para que realizáramos esta expedición por cuenta propia. Insistía en que sería interesante verificar la existencia de la Ciudad para organizar luego otra expedición, esta vez con la Sociedad. Acepté y via jamos hasta el Norte de Alaska. Durante algunos meses estudiamos las leyendas y supersticiones de los distintos poblados esquimales que encontramos. ¡Es increíble los conocimientos que poseen sin tener plena consciencia de ello!. Saben de su verdadero pasado y del de la humanidad. Todas sus leyendas apuntan hacia lo que figura en los Manuscritos aún cuando ellos no pueden haberlos leído nunca. Y sus rituales han perdurado a lo largo de milenios, rituales que en ocasiones funcionan realmente. Todos estos datos nos convencían cada vez más de la auténtica existencia de la Ciudad y nos señalaban insistentemente hacia el Este.

Por fin atravesamos las montañas y allí estaba, en medio de un desierto de hielo, con su superficie casi destruida después de más de dos millones de años: la última ciudad de la Segunda Época de la Tierra. Nos encontrábamos eufóricos; allí la teníamos. Pero nuestra sorpresa fue mayor cuando hallamos la entrada a los niveles subterráneos y vimos que estaba abierta, sin hielo cubriéndola: ¡alguien se nos había adelantado!. Temerosos descendimos hasta el primer nivel, pero había mucho tiempo que se había derrumbado ocultando sus terribles secretos. Seguimos hasta el segundo; los relieves allí eran sumamente interesantes e incluso Charles descifró algunas de las inscripciones, aunque ahora prefiero no saber cómo ni de quién aprendió ese olvidado y antiguo idioma. A duras penas nos atrevimos a entrar en el tercer nivel, pero descubrimos que el Horror Primigenio ya no se encontraba allí, ni siquiera estaba el trono en el cual descansaba. Indudablemente alguien, lo suficientemente loco, se lo había llevado. Charles se puso visiblemente nervioso; comenzó a murmurar que tenía que entrar en el cuarto nivel para asegurarse que el via jae no había sido en vano; yo no me atreví a llegar tan abajo. Cuando regresó venía maravillado, afirmando que había visto al Sacerdote Oscuro yacer, esperando pacientemente en su tumba, aunque confesó que ni siquiera él se atrevió a penetrar en el quinto y último nivel.

Regresamos a la cabaña. Charles comenzó a comentar que podíamos despertar al Sacerdote Oscuro y conseguir su poder como recompensa; afirmaba que él había conocido el ritual necesario durante un via je al Himalaya. Descubrí que había robado el medallón del depósito de la Sociedad y que algunos miembros de la Sociedad apoyaban su loco plan. Entonces volé el hielo de la entrada a los subterráneos. Ahora no podrá entrar a tiempo y deberá esperar al menos cuatro años hasta que los astros estén nuevamente en posición. Preferiría que fuese más tiempo pero eso puede ayudar. Antes de que Charles regrese debo...

Esta es una transcripción de un fragmento de un libro sin título propiedad del difunto Jonathan Benford.

Y como todo tiene un final, así llegó también el final para el prospero reino de Lomar. Inicialmente el lento pero imparable avance de los hielos fue minando la moral de sus habitantes, al tiempo que la rica tierra de Lomar gastaba sus recursos intentando inutilmente frenar a los enemigos que acosaban sus fronteras: por el Sudoeste los Inutos, el feroz pueblo guerrero que habitaba en las gelidas regiones del Norte asiático, y por el Este los Gnaph-Kehs, las gigantescas bestias peludas devoradoras de hombres y procedentes del mas oscuro rincon de la helada Groenlandia. Ciudad tras ciudad, la tierra de Lomar fue sucumbiendo ante los glaciares y sus moradores hasta que solo quedo en pie Olathoe, centro religioso de Lomar. Allí se rendía culto al demoníaco Rhan-Tegoth, que había llegado a la Tierra procedente del plumizo Yuggoth, y allí se concentro la población superviviente intentando evitar lo inevitable. E inevitable es también que con la decadencia de un gran pueblo lleguen la corrupción y la maldad como formas de gobierno. Así, en los últimos días, se alzo en Olathoe el Sumo Sacerdote T Nyok, llamado luego el Sacerdote Oscuro, que instauró una Era de Terror para mayor gloria de Rhan-Tegoth, a quien servía. T Nyok el Oscuro consiguió que gran parte de su decrepito pueblo le siguiera y, con su extraordinario poder, convoco a un Horror desconocido como sirviente que, llegado desde los mas profundos abismos allende las estrellas, acabo con aquellos que se oponían a su reinado.

De este modo, tal y como anunciaban las mas antiguas profecias, el Sacerdote Oscuro fue incrementando su fuerza y conocimientos, mas cuando vio la proxima caída de su ciudad ordeno construir bajo el templo tres nuevos niveles subterráneos, en adición a los dos ya existentes, y destinados a albergar aquellos que le daban su poder. Usando su magia, sumió a su dios Rhan-Tegoth y al Horror que le servía en un profundo letargo, de jandolos reposar en las criptas construidas a tal efecto. Luego el mismo se sumió en un sueño similar y fue depositado otra cripta, pero antes había entregado a sus mas fieles seguidores el medallon que le confería poder, con instrucciones de preservarlo hasta que llegara el momento apropiado para su despertar y con la promesa de otorgar el don de la vida eterna a aquellos que lo rescataran de su eterno sueño.

Y así cayo la ultima ciudad de Lomar. Cuando los feroces Inutos penetraron en ella, se

asombraron de encontrar abierto el acceso a la tumba del Sacerdote Oscuro y los suyos, mas, al ver lo en ellas descansaba no-muerto, temblaron de terror por la maligna era que algun día habria de abatirse de nuevo sobre la Tierra y abandonaron precipitadamente la ciudad para siempre, imitando a los peludos Gnoph-Kehs que, aun con apariencia de bestias, poseían una clara sabiduria, pues ni siquiera osaron acercarse a Olathoe.

Regreso al Poblado 3

Al regreso el chamán les entregará dos arcos y dos carcajs con 10 flechas cada uno. Les dirá que las flechas les protegerán de los malos espíritus de las tierras malditas y que están preparadas según un ritual muy antiguo que se ha transmitido de generación en generación. (Se trata de flechas mágicas: hacen 1D4 de daño y son lo único que puede hacer daño al Sacerdote Oscuro).

La Ciudad se encuentra a dos días y medio de camino en dirección Este, cruzando las estribaciones montañosas.

Llegando a la Ciudad

A los dos días llegarán hasta un estrecho paso que cruza las montañas. El paso es largo y tortuoso, por lo que si usan los trineos tardarán un día en atravesarlo frente al medio día que tardarían yendo a pie. Conforme se vayan acercando a su destino el camino irá ascendiendo al tiempo que una pequeña nevada comenzará caer sobre la zona.

Luego llegarán a un gigantesca llanura de hielo de la que sobresalen gigantescos bloques de piedra y enormes columnas grotescamente talladas; estas construcciones medio enterradas muestran un desgaste tal que la mera sugerencia de su antigüedad resulta aterradora (COR 0/1). Aproximadamente en el centro de esta gran llanura (a una hora de camino) se alza un gigantesco cilindro pétreo con una oscura abertura semi-oval por debajo del nivel del hielo. El hielo que cubría esta abertura ha sido recientemente dinamitado. Frente a este cilindro hay un trineo, con los perros algo inquietos y tres cadáveres: John Stern, Phillip Wyler y Michael Allen. Los dos primeros presentan heridas de arma blanca y el último de arma de fuego. (Los miembros de la Universidad fueron a la zona engañados. Una vez allí fueron asesinados, pero en la lucha pudieron matar a Allen. Los perros han sido alimentados periódicamente por los miembros restantes del grupo 1).

Si los PJs se acercan a la abertura podrán ver una escalera en espiral que desciende hacia las profundidades. Dentro está totalmente oscuro; necesitan una lámpara para poder guiarse.

El primer nivel subterráneo

El suelo está cubierto de restos óseos de seres humanos, homínidos y otros seres cuyo aspecto debía ser sumamente extraño y turbador (COR 1/1D3). También pueden verse algo que parecen ser antiguas y toscas espadas de hierro. La oscuridad en la escalera es absoluta. Desciende dando vueltas una gran distancia; en su descenso encontrarán un portal de piedra que da acceso al primer nivel. Tras este portal hay un derrumbe, provocado eones atrás al ceder el techo de todo el nivel. Lo único que se puede hacer es continuar descendiendo.

El segundo nivel subterráneo

La escalera continúa descendiendo; el suelo lleno de huesos varios. Encontrarán un segundo portal de piedra. Antes de que puedan atravesarlo, aparecerán

cruzándolo dos Vagabundos Dimensionales (V. Libro de reglas) que Miller había convocado y situado aquí como guardianes. Los Vagabundos lucharán con sus zarpas, pero cuando se encuentren al límite de sus puntos de vida optarán por atrapar a algún personaje con sus brazos (FUE contra FUE) y abandonar esta dimensión; del PJ nada vuelve a saberse.

El segundo nivel es una gran sala que posee un gran altar de piedra en su centro y, al fondo, una enorme piscina vacía tras la que se levanta un titánico trono de piedra horriblemente tallado. Las relieves de las paredes muestran a personas en ademán de adoración hacia algo de aspecto horrible que nunca se muestra del todo, además de algunos caracteres jeroglíficos que los PJs no son capaces de interpretar. (Por todo COR 1/1D6). Una tirada de Mitos de C'thulhu permite establecer que éste era el lugar donde se rendía culto a Rhan-Tegoth.

Cuando estén a punto de abandonar la sala, con una tirada de Escuchar los PJs más cercanos a la puerta oirán como alguien o algo sube por las escaleras desde el nivel 3. Los PJs que se asomen a las escaleras podrán ver que se trata de los miembros del grupo 2. Si los PJs les dan el alto sin dejarse ver, dispararán; ambos deberían intercambiar unos cuantos disparos (nada serio) hasta que el jefe del grupo 2, Vincent Redmond, grite: "Miller ¡rñdete; nunca lo conseguirás". Si los PJs simplemente se dejan ver por el otro grupo, éstos irán tranquilamente a hablar con ellos. Se mostrarán sorprendidos de que estén allí e insistirán en que se marchen y les dejen hacer a ellos. Será necesaria una tirada de Persuadir para que admitan a los PJs y contesten a sus preguntas.

Si les preguntan cómo han entrado, dirán que llegaron directamente al tercer nivel por una escalera que parte desde el Este de la llanura. Llegaron a la llanura por el mismo camino que los PJs (es el único) y encontraron los cadáveres. No descendieron por la escalera central temiendo que Miller hubiera puesto a alguien (o algo) de vigilancia y buscaron otra entrada (aunque no lo dirán, sabían que la otra entrada estaba ahí pues así figura en los Manuscritos Pnakóticos). Si se les pregunta por qué fueron a pedir comida al pueblo 3, dirán que porque al entrar en la llanura perdieron su trineo y equipo en una grieta en el hielo. Si se les pregunta sobre sus objetivos, sobre Charles Miller o sobre la Sociedad, dirán: "Charles Miller traicionó la razón de existencia de la Sociedad Científica: la lucha contra Los del Exterior. Hemos venido a destruirlo y ayudar así a la humanidad". Si se les hace alguna pregunta más, dirán: "Es tiempo de actuar, no de hablar. Ya charlaremos más tarde. Si quieren seguir vivos para ver el siguiente amanecer más les valdrá darse prisa en ayudarnos". Si el típico personaje cañero-paleta insinúa que será mejor que no lo amenacen, Redmond reirá amargamente y dirá: "¿Amenazarle yo?. Miller lleva aquí más de tres días y si ha completado lo que vino a hacer, una amenaza mucho mayor de las que yo pueda hacerles se cierne sobre todos nosotros y, pronto, sobre el resto del continente". Dicho esto todo el grupo comenzará a moverse escaleras abajo, independientemente de lo que hagan los PJs, aunque es de suponer que éstos irán con el grupo 2.

La escalera desciende más allá del tercer portal de piedra. Redmond y los suyos insistirán en seguir bajando, pues ellos ya han estado ahí y no hay nada. No obstante si los PJs entran no les importará. La sala es larga y las paredes presentan grabados similares a los del segundo nivel (si no los vieron antes COR 1/1D6). De la pared del fondo parte una estrecha y empinada escalera ascendente (por la que llegaron los de Redmond).

El cuarto nivel subterráneo

La entrada es igual que en los anteriores. La sala es amplia, de paredes lisas, sin ningún tipo de relieves o inscripciones. En el centro hay un altar, donde descansa el cuerpo ensangrentado del estudiante Gregor Wood, abierto en canal y con sus vísceras repartidas en diversos cuencos en el suelo, como siguiendo un extraño y macabro patrón (COR 1/1D6). Tras el altar hay un ataúd vertical formado de algo que parece cristal, pero es imposible romper con ningún golpe. No obstante una de sus caras se encuentra hecha añicos en el suelo y una tirada de Descubrir permite determinar que ha sido rota desde dentro. En una esquina de la sala se encuentra una momia reseca, de aspecto inmensamente antiguo, que puede ser reconocida a duras penas (con un Descubrir o algo así) como Charles Miller (COR 1D3/1D8). Al ver esto Redmond dirá: "Rápido hay que seguir descendiendo y confiar en que no hayamos llegado tarde. Lo que Miller despertó ya se ha encargado de él".

(Lo que sucedió es que Miller sacrificó al estudiante para devolver la vida al Sacerdote Oscuro, en un ritual de varios días. Tras éste despertar, absorbió la vida de Miller y llevó a los otros dos secuaces de Miller al quinto nivel para usarlos en otro ritual. No habla pues tal recompensa para el que ayudara al Sacerdote).

El quinto nivel subterráneo

Las escaleras descienden dando vueltas un trecho mucho mayor que antes. La puerta de entrada al último nivel es también más grande y la sala que hay detrás es inmensa, con el techo situado a gran altura. Está alumbrada por débiles antorchas, que apenas logran iluminar la estancia. En el suelo hay unos pocos restos óseos (hay para formar diez esqueletos humanos y diez de homínidos). Al fondo de la sala hay un enorme pozo que desciende verticalmente. Frente a él dos altares de piedra que brillan con una extraña luz rojiza; sobre cada uno está el cuerpo de los dos hombres que faltan (Gary Walthall y Albert Coltman), con largos y profundos cortes por los que mana la sangre periódicamente a borbotones, como si su corazón aún estuviera latiendo, y, a cada latido, las cabezas de los "fallecidos" situadas en dos columnas ceremoniales entre los altares emiten un ronco grito del más puro y abismal horror que oirán nunca los PJs (COR 1D3/1D8). Entre estas columnas, de espaldas a la puerta y mirando al pozo, hay un hombre alto, moreno, de aspecto vagamente egipcio; ataviado con una lujosa túnica roja, mantiene sus manos alzadas y no cesa de hablar en un desconocido y extraño idioma.

Evidentemente se trata de T'Nyok, el Sacerdote

Oscuro. Lleva un día y una noche realizando el ritual necesario para levantar a su Sirviente Desconocido. En el momento en que entren los PJs se encontrará realizando la última parte del ritual durante seis asaltos consecutivos tras los cuales despertará el Sirviente. Las armas no mágicas no le hacen daño, por lo que si le disparan apenas se moverá y no parará de recitar. Si le dan con las flechas suministradas por el chamán sí que le hacen daño normal; entonces parará para lanzar algún hechizo sobre los PJs, principalmente "Levantar esqueleto" (Ver características del Sacerdote Oscuro) y recomenzar a recitar los seis asaltos consecutivos.

Si logra recitar durante seis asaltos sin que le dé ninguna flecha, despertará al Sirviente. (Ver más adelante)

Si los PJs logran "matarlo" con las flechas, caerá al suelo y el medallón que lleva al cuello (el medallón de T'Nyok) comenzará a refulgir. A menos que se den prisa en arrancarle el medallón, regenerará sus puntos de vida totalmente en tres asaltos, tras los cuales volverá a empezar a recitar. Si le arrancan el medallón, su cuerpo comenzará a pudrirse para quedar rápidamente reducido a polvo (COR 0/1D3). El medallón correrá la misma suerte. Una vez muerto T'Nyok, véase "Final".

NOTA: Si durante el combate algún PJ de alguna manera consigue hacer caer a T'Nyok al pozo, no le pasará nada y podrá acabar de despertar al Sirviente tranquilamente. Desde arriba es imposible ver el fondo del pozo. Cualquier PJ que caiga en él se sumergirá en un viscoso ácido que hará 1D8 de daño por asalto, donde morirá irremediabilmente lanzando angustiosos alaridos.

El despertar del Sirviente Desconocido

Cuando T'Nyok termine de recitar, un humo acre ascenderá en burlonas espirales desde el pozo, al tiempo que un indescriptible olor invadirá la estancia, un olor que sugiere horrores más allá de todo el Universo conocido (COR 1/1D3). El Sacerdote Oscuro repetirá varias palabras en su idioma, que serán respondidas desde el pozo por una gutural e inhumana voz que dirá "T'Nyok" para proferir a continuación un enloquecedor y súbito estallido de risa demoníaca (COR 1/1D6). En ese momento los miembros del grupo 2 (si es que queda alguno o está lo suficientemente cuerdo para actuar) huirán escaleras arriba y no pararán hasta llegar al barco. Es lo más sensato e instarán a los PJs a hacer lo mismo. Los que se queden se enfrentarán simultáneamente al Sacerdote y su Sirviente.

El Sirviente surgirá lentamente del pozo. Su aspecto es el de un gran globo translúcido repleto de rugosidades, plagado de perversos ojos supurantes y con diversas bocas goteantes de las que parten viscosos tentáculos que alcanzan hasta 10 metros. Este Ser se mueve flotando en el aire. Puede atacar una vez por asalto con un tentáculo, con el que, o bien golpea, o bien atrapa y arrastra hacia la boca correspondiente. La víctima atrapada es tragada en un asalto y en el interior del "globo" comienza a sufrir la acción de un ácido que la disuelve completamente a razón de 1D8 de daño y -1D4 APA por asalto. Este proceso es visible desde el exterior; todo el que lo vea COR 1/1D8.

Si los PJs acaban con los dos oponentes ir a

"Final". Si huyen tras ver al Sirviente, éste se lanzará escaleras arriba tras ellos para matarlos, pero no pasará más allá del primer nivel.

SIRVIENTE DESCONOCIDO (Se trata de un Ser muy poderoso de origen desconocido; es casi un Servidor de los Otros Dioses).

FUE 35 CON 25 TAM 55 INT 10

Movimiento 12

DES 13 POD 23 Puntos de Vida 45

Bonificación al daño +3D6

Armas: Golpe de tentáculo 60% 1D8+3D6

Atrapar con tentáculo 30% 1D8 y pérdida de 1D4 APA, ambos por asalto

Armadura: ninguna, pero todas las armas hacen el mínimo daño. Además regenera 2 puntos de vida por asalto. Si sus puntos de vida se reducen a cero vuelve a los espacios interestelares, llevándose a todo aquel infortunado que estuviese en su interior.

Hechizos: conoce unos pocos de Contacto y Convocatoria, entre ellos el de Llamar a Ithaqua.

Pérdida de COR: 1D4/1D20.

La huida

Si T'Nyok despierta al Sirviente Desconocido, las posibilidades más claras de salvar la vida las presenta una loca huida en desbandada. Los miembros del grupo 2 conocen lo suficiente acerca de la naturaleza del Sirviente como para no parar hasta el barco, a menos que se lo exija un cansancio sobrehumano; están dispuestos a azuzar los perros hasta reventarlos y luego continuar corriendo. En cualquier caso ni T'Nyok ni el Sirviente saldrán de los subterráneos; lo que harán es convocar a Ithaqua para que, en su forma de Wendigo, vaya deshaciéndose de los fugitivos. (Esto sucede tanto si sólo queda con vida T'Nyok como si éste muere y queda su Sirviente).

Forzando la marcha, llegarán al barco en tres días los que superen una tirada de CONx5 el primer día que pasen corriendo, CONx4 el segundo día, y así. Aquellos que fallen cada tirada tardarán medio día adicional.

Lo que se describe a continuación pasará para el personaje o grupo de éstos que vayan más rezagados en su huida. La primera noche de huida se levantará una leve ventisca. Con una tirada de Escuchar podrán oír cómo una voz de sonido similar al viento, de tono pavoroso y abrumador pero al mismo tiempo cálida y seductora, susurra el nombre de un miembro del grupo. La voz parece provenir de las alturas, pero también de muy cerca, envolviendo al grupo desde todas direcciones (COR 0/1) (es preferible que la primera noche sea el nombre de uno de los PNJs y las siguientes se hagan tiradas de suerte hasta que un infortunado falle). Luego les llegará un extraño olor, similar al de una bestia salvaje aunque no exento de cierta cualidad embriagadora y atrayente. Hagan lo que hagan, repentinamente el miembro llamado por su nombre será arrebatado del suelo por una repentina ráfaga de viento (o eso parece, pero en realidad es el Wendigo) y se alejará a una velocidad sobrehumana y saltando a una altura imposible al tiempo que grita de dolor y éxtasis. Todo el que vea esto sufre COR 1D3/1D8, excepto el "raptado"

que sufre COR por ver a Ithaqua mas un daño de 1D6+2 cada turno (en realidad ese personaje puede darse por muerto). Si alguno de los testigos es lo suficientemente valiente (=estúpido) como para disparar hacia donde se aleja su compañero, deberá acertar con un quinto de su habilidad normal para darle a Ithaqua (esto es a causa de su gran velocidad); si tiene éxito Ithaqua-Wendigo soltará a su presa para luchar con su forma normal (con lo que habrá que añadir para todos la pérdida de COR por ver a este Ser). Si no se le acierta se alejará. A menos que Ithaqua sea derrotado, esto se repetirá cada noche con uno o dos personajes hasta llegar al barco. Una vez allí todo habrá terminado y estará a salvo.

Si durante la huida se acercan a algún poblado esquimal para pedir ayuda, éstos, intuyendo lo que sucede, recogerán sus bártulos y huirán al Sur a toda prisa.

Final

Tanto si derrotan al Sacerdote como si queda con vida, al llegar al barco y zarpar los miembros del grupo 2 contarán a los PJs la verdadera historia de la Sociedad Científica Jonathan Benford y es posible que den a los PJs la posibilidad de ingresar en ella.

La idea es que en futuros módulos se utilice a la Sociedad, el ex-Centro de Investigaciones y sus luchas con los Mitos como un argumento recurrente para profundizar más en este tema. Una interesante posibilidad sería un módulo posterior, si el Sacerdote queda con vida, en el que se investigue qué hace éste: ¿busca a su dios Rhan-Tegoth?, ¿se dirige a una gran ciudad para camuflarse y estudiar las costumbres modernas? Y, lo más importante, ¿qué planes puede tener ahora que está libre en un mundo nuevo?.

Recompensas

Por matar a T'Nyok, el Sacerdote Oscuro, +1D20 COR.

Por hacer que el Sirviente Desconocido vuelva a los abismos interestelares (esto es, por "matarlo"), +1D20 COR.

Por matar al Vagabundo Dimensional, +1D10 COR.

Por sobrevivir con algún miembro del grupo 2, posibilidad de ingresar en la Sociedad, lo que les reporta +10% de Crédito en el ámbito académico, además de contactos con importantes arqueólogos, antropólogos, etc.

Penalizaciones

Si sobrevive el Sacerdote Oscuro o su Sirviente, -1D20 de COR por permitir que semejantes aberraciones pululen a sus anchas por nuestro mundo.

La verdadera historia de la Sociedad Científica

En 1902 Jonathan Benford, un millonario obsesionado con el estudio de las culturas antiguas de todo el mundo, fundó con parte de su propio capital el Centro de Investigaciones Arqueológicas en Nueva York, comprando para tal fin un edificio en el centro de la ciudad. La idea inicial de Benford era reunir a los máximos expertos en Arqueología, Antropología, Historia y otras materias relacionadas de forma que trabaran juntos para lograr un mayor y más rápido avance en esos campos de estudio. Conforme fue creciendo el número de miembros y el prestigio del Centro, Benford comenzó a organizar expediciones arqueológicas y antropológicas a diversos lugares, expediciones que, si bien ayudaron a enriquecer los conocimientos sobre esos temas, también otorgaron indicios acerca de un pasado aterrador y los Seres que entonces y ahora se abatían sobre la Tierra.

Una parte del Centro, con el propio Benford al frente, decidió consagrar su vida a combatir este Mal, en tanto que para los demás todo se limitaba a más expediciones y más estudios académicos. Pero acercarse demasiado a los Mitos corrompió a algunos de los que luchaban contra ellos, y miembros del Centro comenzaron a adorar en secreto a esos Seres; Charles Miller sería uno de esos nuevos adoradores. Por fin en 1914, durante una expedición a la selva brasileña siguiendo indicios acerca de algo que allí existía y debía ser destruido, desapareció Jonathan Benford junto con los demás miembros de la expedición. En años posteriores se enviarían otras dos expediciones a investigar la suerte corrida por ese grupo, pero desaparecerían igualmente sin dejar rastro.

Tras la muerte (o desaparición) de Benford, la parte oscura del Centro floreció, permitiendo la entrada a la organización a toda suerte de místicos y ocultistas de dudosa lealtad al Bien. Los miembros académicos que conferían prestigio y servían de tapadera se batieron en retirada y en 1916 los miembros íntegros del Centro fundaban la Sociedad Científica Jonathan Benford con el mismo fin y tapadera que había tenido en vida de su fundador el Centro de Investigaciones Arqueológicas. En 1918 el antiguo Centro desapareció y es de suponer que sus miembros pasaron a adorar a los Mitos en la más completa clandestinidad.

»Actualmente la Sociedad no sólo se enfrenta a sus antiguos miembros y a los Mitos, sino también a los miembros actuales que como Miller y sus compañeros no son lo suficientemente fuertes de espíritu y se dejan seducir por el Mal.

Grupos de la expedición

Grupo 1: los PJs.

Grupo 2:

Vincent Redmond, de unos 35 años, antropólogo.

Leonard Kenyon, de unos 40 años, antropólogo y arqueólogo.

Bruce Cromwell, de unos 30 años, antropólogo aficionado y lingüista.

Nicolas Massey, de unos 35 años, biólogo y antropólogo.

Grupo 3:

Charles Miller, de unos 40 años, arqueólogo. Será el guía e intérprete de este grupo.

Michael Allen, de unos 25 años, antropólogo y geólogo.

Gary Walthall, de unos 35 años, antropólogo.

Albert Coltman, de 30 años, médico y antropólogo aficionado.

Phillip Wyler, de unos 45 años, profesor de antropología de la Universidad de Berkeley.

John Stern, de unos 23 años, estudiante de antropología de la Universidad de Berkeley.

Gregor Wood, de unos 22 años, estudiante de antropología de la Universidad de Berkeley.

Características de algunos PNJs

T'NYOK, EL SACERDOTE OSCURO

FUE 13 CON 14 TAM 16 INT 15 Movimiento 12
DES 14 APA 15 POD 35 Puntos de Vida 15
Bonificación al daño +1D4 Puntos de magia 75

Armas: ninguna

Armadura: ninguna, pero sólo es posible hacerle daño con las flechas mágicas entregadas por el chamán. Además al "morir" regenera sus puntos de vida en 3 asaltos a menos que se le arranque el medallón.

Hechizos: al tratarse de un hechicero muy poderoso conoce muchos hechizos. Los que usará principalmente al enfrentarse a los PJ's son:

Levantar esqueleto: tarda 1 asalto en actuar y permite levantar un grupo de hasta 3 esqueletos gastando 5 puntos de magia por cada uno. El esqueleto obedece las órdenes hasta que se "descompone" a los 10 minutos.

Puño de Yog-Sothoth: crea una ráfaga invisible que golpea al objetivo y actúa instantáneamente. Por cada punto de magia gastado da 1D6 FUE a la ráfaga (-1D6 FUE por cada 30 metros de distancia al objetivo). Luego se tira la FUE de la ráfaga (activa) contra CON+FUE del objetivo (pasiva). Si acierta el objetivo queda inconsciente y no despierta a menos que le hagan daño físico. Acierte o no es arrastrado más allá del mago una distancia en metros igual a la FUE de la ráfaga menos el TAM del objetivo.

Marchitar miembro: cuesta 8 puntos de magia y tarda un asalto en actuar. El objetivo debe estar a menos de 30 metros. Se tira los puntos de magia del mago (activo) contra los del objetivo (pasivo). Si acierta una extremidad de la víctima se marchita y encoge causando 1D8 de daño, - 3 CON permanente y pérdida de COR 0/1D3 a cualquiera que lo vea (además, claro, de la pérdida de esa extremidad).

ESQUELETO INUTO (HUMANO)

FUE 11 TAM 10 INT 10 Movimiento 7
POD 1 DES 14 Puntos de vida (Especial, ver libro de reglas)

Armas: Espada 42% 1D6

ESQUELETO HOMINIDO

FUE 13 TAM 11 INT 10 Movimiento 7
POD 1 DES 16 Puntos de vida (Especial, ver libro de reglas)

Armas: Hueso(usado como porra) 48% 1D6

Mordisco 30% 1D3

VINCENT REDMOND

FUE 14 CON 14 TAM 17 POD 9 Puntos de vida 16
DES 16 APA 16/INT 15 COR inicial 45
Bonificación al daño +1D4
Armas: Escopeta del 16 60% 2D6+2/1D6+1/1D4 a 10/20/50 metros

LEONARD KENYON

FUE 14 CON 13 TAM 14 POD 12 Puntos de vida 14
DES 13 APA 14 INT 14 COR inicial 60
Bonificación al daño +1D4
Armas: Revólver del 32 55% 1D8 (3 disparos por asalto)

BRUCE CROMWELL

FUE 12 CON 15 TAM 11 POD 11 Puntos de vida 13
DES 15 APA 11/INT 16 COR inicial 55
Bonificación al daño 0
Armas: Revólver del 32 50% 1D8 (3 disparos por asalto)

NICOLAS MASSEY

FUE 13 CON 16 TAM 14 POD 13 Puntos de vida 15
DES 14 APA 13 INT 16 COR inicial 65

Bonificación al daño +1D4

Armas: Puñal 65% 1D6

LA LLAMADA DE CTHULHU

PERSECUCION AUTOMOVILISTICA

ESCRITO POR DAVID GOMEZ
LAYOUT POR THEDUELIST

PROLOGO

El primer prototipo de vehículo a motor de combustión interna apareció en 1886, considerado de forma convencional como el año del nacimiento del automóvil. Desde aquel momento en adelante, el desarrollo fue frenético e incesante, aportándose constantes y sustanciales mejoras a los motores, y optimizándose el rendimiento a la par que las cilindradas.

En 1908, Henry Ford introduce en el mercado su "Modelo T", el primer automóvil construido en una cadena de montaje.

El estallido de la Primera Guerra Mundial supuso un significativo avance en el campo de la técnica automovilística, así como el masivo empleo de aeroplanos en el combate, y la introducción de los primeros vehículos acorazados terrestres.

En los años 20 (periodo en el cual tienen lugar la mayoría de los escenarios de La Llamada de Cthulhu), resueltos prácticamente todos los problemas técnicos, la atención se desplazó a la construcción de carrocerías cada vez más elegantes y confortables, así como a aumentar la eficacia general y hacer la conducción más fácil y segura.

La sociedad estadounidense de la época acoge con los brazos abiertos la venida de la era del automóvil, que rápidamente se transformó en un fenómeno de masas. Mientras, en la vecina Europa la posesión de un vehículo a motor era todavía privilegio de unos pocos.

PRESENTACION

Un método muy simple de decidir el éxito de una persecución automovilística es realizar una tirada en la Tabla de Resistencia enfrentando los valores que los conductores implicados tienen en la habilidad Conducir Automóvil.

Las reglas expuestas a continuación, aunque son notablemente más complejas que una simple tirada en la Tabla de Resistencia, tampoco pretenden constituir un juego en sí mismas, y tampoco conviene emplearlas cuando hay más de dos vehículos implicados, ya que pierden eficacia.

Al igual que con otras reglas opcionales, el Guardian deberá sentirse libre de ampliarlas, alterarlas, o considerar solo ciertos aspectos de las mismas. Cosas como explosiones, saltos que salvan precipicios, automóviles que ruedan a lo largo de escarpadas pendientes y otros efectos especiales, quedan en manos de Guardianes versados en materia automovilística [y "cinematográfica"].

REGLAS

SECUENCIA DEL TURNO

Durante una persecución, las acciones que efectúan los participantes en la misma se suceden en un determinado orden. El turno de combate se divide en tres segmentos:

1) Cambio en la velocidad de los vehículos, si la hay. Los conductores pueden acelerar o frenar. Primero el vehículo que va en cabeza y después el perseguidor.

2) Maniobras con los vehículos. Pueden realizarse distintas maniobras, tal y como se describe más adelante, siguiendo el orden de DES de los conductores. Normalmente será precisa una tirada de Conducir.

3) Investigadores y PNJs actúan siguiendo su orden de DES.

VELOCIDAD

Cada vehículo tiene una tasa de velocidad máxima, que no puede superar. A su vez, esta se divide en dos tramos: Velocidad de Crucero

y Velocidad Crítica. La primera representa una conducción normal, prudente y adecuada a la mayoría de circunstancias. La segunda supone que el conductor fuerza el vehículo, haciendo que este alcance una velocidad peligrosa y poco segura para las prestaciones del mismo y para la mayor parte de carreteras.

Cada vehículo posee una determinada capacidad de Aceleración y Deceleración. En cada turno, un conductor podrá incrementar o reducir la velocidad dentro de esos límites. Para facilitar los cálculos, los cambios de velocidad siempre deberán ser múltiplos de 5.

DISTANCIA

La distancia que separa a dos vehículos implicados en una persecución varía de segundo en segundo. En términos de juego, existen seis distancias posibles, tal y como muestra el Cuadro de Distancia entre Vehículos. La mayor o menor lejanía entre perseguidor y perseguido afecta a las posibilidades de impactar con armas de fuego, y determinadas acciones solo pueden realizarse a corta distancia, tal y como se explica más adelante.

Cada turno de combate, un vehículo se acercará o alejara de su adversario en un intervalo de distancia por cada 10 kms./hora o fracción en que su velocidad supere a la del otro. Si el automóvil que circula más rápido es el perseguidor, se aproximará a su presa, y si es el perseguido, se alejara más.

Si dos vehículos avanzan el uno contra el otro, la distancia entre ambos se reducirá teniendo en cuenta la velocidad completa del que se desplace más rápidamente. Si la distancia se reduce hasta el nivel 1 o menos, los contrincantes se habrán encontrado. Los vehículos podrán chocar frontalmente, si al menos uno de los dos conductores lo intenta con éxito y el otro no lo evita [ver maniobras colisión y elusión], o simplemente se cruzarán, alejándose los intervalos de distancia en que se haya excedido el nivel 1.

Para dejar atrás a un perseguidor, un vehículo deberá alcanzar la distancia de fuga [nivel 6]. Si la mantiene durante todo el siguiente turno de combate, habrá logrado despistar a su oponente. Se supone que el vehículo fugado continúa ganando terreno, o bien que su conductor ha logrado despistar al perseguidor mediante una habil maniobra evasiva. La cuestión es que la persecución finaliza de inmediato con la huida del fugitivo.

MODIFICADORES A LA CONDUCCION

Las condiciones del vehículo y la carretera, así como la climatología, influyen decisivamente en la conducción. Para representar esto, hay una serie de modificadores que afectan positiva o negativamente a las tiradas de Conducir. Estos modificadores se encuentran en el Cuadro de Modificadores a la Conducción, y deberán ser tenidos en cuenta antes de realizar cualquier tirada de Conducir.

MANIOBRAS

Cada conductor podrá intentar realizar UNA de las siguientes maniobras en el segundo segmento de cada turno, siguiendo el orden de DES. Normalmente será necesario efectuar con éxito una tirada de Conducir, y caso de fallarla, deberá tirarse en la Tabla de Problemas. En algunos casos, fallar la tirada de Conducir no implica mayores consecuencias, y así viene indicado de forma expresa.

Giro: Existen dos tipos de curvas, las normales y las peligrosas. En una curva normal, un automóvil desplazándose a Velocidad de Crucero efectuara con éxito el giro de forma automática. En una curva peligrosa, tampoco será preciso tirar si se ha reducido la

velocidad a la mitad de la de crucero o menos. En ambos casos, por ser el giro sencillo, el conductor podrá llevar a cabo simultáneamente otra maniobra.

Giro a gran velocidad: Un conductor que toma una curva normal a Velocidad Crítica, deberá tirar por Conducir. Si la curva es peligrosa y el vehículo se desplaza a más de la mitad de su Velocidad de Crucero, también será preciso efectuar una tirada. Si la velocidad es crítica, la tirada tendrá un malus de -20%.

Giro de 180: El vehículo da un patinazo y gira sobre sí mismo, invirtiendo la dirección de marcha. Tras realizar esta maniobra, su velocidad no podrá ser superior a la mitad de su Aceleración. Camiones y carros no pueden efectuar giros de 180. Los automóviles tendrán que pasar una tirada de Conducir con un malus de -20%. Las motocicletas tendrán una penalización de solo -10%.

Frenazo brusco: Si por cualquier razón un conductor se ve obligado a frenar en seco [por ejemplo para evitar chocar contra un muro], el vehículo podrá reducir su velocidad el doble de lo normal, pero será necesario efectuar una tirada de Conducir. Esta maniobra se realiza durante el primer segmento del turno [el correspondiente a los cambios de velocidad en los vehículos]. El conductor no podrá realizar ninguna otra maniobra después.

Forzar: Esta es una maniobra ofensiva que consiste en tratar de sacar de la carretera a otro vehículo. No podrá realizarse contra oponentes de mayor tamaño [por ejemplo, un automóvil no podrá forzar a un camión, ni una motocicleta a un automóvil]. Un vehículo que pretenda forzar a otro deberá estar a distancia corta del mismo [nivel 1], y su conductor deberá realizar una tirada de Conducir, con un bonus o malus equivalente a los Puntos de Resistencia que su vehículo tenga por encima o debajo del otro. Caso de fallar la tirada, simplemente no habrá tenido éxito en la maniobra, sin más consecuencias.

Si consigue forzar al oponente, y este no evita el encontronazo, deberá tirar en la Tabla de Problemas como si hubiera sufrido un accidente. Ambos vehículos sufrirán un daño igual a una décima parte de los Puntos de Resistencia que posea el otro vehículo.

Desvío brusco o elusión: Esta maniobra permite al conductor que la realiza con éxito evitar un intento de sacarlo de la calzada, eludir el choque intencionado de otro vehículo, o bien esquivar obstáculos o peatones. La maniobra se sitúa fuera del orden de DES, al igual que una parada durante el combate, ya que es una reacción defensiva frente a un peligro.

Cualquier conductor puede realizar esta maniobra UNA vez por turno, aunque también lleve a cabo otra [esta es una excepción a las reglas]. Es necesario pasar una tirada de Conducir, y caso de fallarla no podrá evitarse el peligro en cuestión, pero no se tira por problemas adicionales.

Atropello o colisión intencionada: Se trata de una maniobra ofensiva, mediante la cual el conductor trata de impactar contra otro vehículo o contra un peatón. Si el objetivo está parado o no se percata de lo que se le viene encima, el choque tendrá éxito de forma automática. En caso contrario, será necesaria una tirada de Conducir. Si se falla esta tirada, no se consigue golpear al objetivo.

Normalmente, un peatón tendrá derecho a una tirada de Esquivar. Si resulta atropellado, el daño sufrido dependerá de la velocidad del vehículo: 106 puntos de daño por cada 10 kms./hora.

Para que un vehículo pueda chocar contra otro, ambos deberán estar a distancia corta [nivel 1]. Agresor y agredido sufrirán un daño igual a una cuarta parte de los Puntos de Resistencia que tenga el

otro. Adicionalmente, ambos vehículos perderán 106 puntos por cada 10 kms./hora en que la velocidad del agresor supere la del agredido. El conductor del vehículo impactado deberá efectuar una tirada de Conducir para mantener el control, y si la falla tendrá que tirar en la Tabla de Problemas. Esto se aplica en caso de que ambos vehículos avancen más o menos en el mismo sentido. Si el choque es frontal, o contra un vehículo parado, el daño adicional lo determinará la velocidad completa del vehículo que vaya más rápido, pero no será necesaria una tirada de control.

Los pasajeros sufrirán el daño causado por la velocidad: 103 puntos por cada 10 kms./hora si el choque es frontal, y solo 1 punto por cada 10 kms./hora en otras circunstancias.

Adelantamiento: En circunstancias normales, un adelantamiento se realiza de forma automática, bastando para ello con rebasar la distancia corta [nivel 1] con respecto al vehículo que nos precede. Sin embargo, puede darse el caso de que un vehículo desee adelantar a otro, y que ello no resulte fácil debido a la estrechez de la carretera o a que el vehículo que va delante intenta evitar el ser pasado. Si se da esa circunstancia, no podrá sobrepasarse al adversario en el segmento de cambios de velocidad, y habrá que intentarlo en la siguiente fase del turno.

La maniobra adelantamiento sirve tanto para adelantar a un oponente como para ponerse en paralelo al mismo. Un vehículo que trate de adelantar deberá desplazarse a mayor velocidad que el otro, y su conductor deberá efectuar con éxito una tirada de Conducir. Si lo que intenta es ponerse en paralelo, frenará en mitad del adelantamiento, finalizando el turno a la misma velocidad que el otro vehículo. También tendrá que pasar una tirada de Conducir. En ambos casos, si la tirada falla, la maniobra no habrá sido posible, sin más consecuencias, pero el conductor habrá tenido que frenar hasta equiparar su velocidad a la del otro vehículo, y se mantendrá detrás del mismo, a distancia corta [nivel 1].

Si el vehículo perseguidor está en situación de adelantar a su oponente al inicio del turno, pero su intención es la de golpearle, en caso de que el perseguido logre evitar la colisión, el adelantamiento se producirá de forma automática. Es decir, al esquivar el golpe deja pasar al otro vehículo.

Impedir el adelantamiento: Esta maniobra consiste en evitar ser adelantado por el vehículo perseguidor. A diferencia del desvío brusco o elusión, el conductor NO podrá llevar a cabo otra maniobra, ya que se concentra únicamente en impedir el adelantamiento del oponente.

Es necesario pasar una tirada de Conducir. Caso de fallarla, no podrá evitarse el adelantamiento, pero no se tira por problemas adicionales.

COLISIONES

Cuando por cualquier razón un vehículo choca involuntariamente contra un obstáculo u objeto fijo y resistente [un muro o un árbol, por ejemplo], sufrirá 106 puntos de daño por cada 10 kms./hora de velocidad a la que ha chocado. Los pasajeros sufrirán también el daño provocado por la velocidad: 103 puntos por cada 10 kms./hora.

DANO EN LOS VEHICULOS

Cada vehículo posee unos determinados Puntos de Resistencia. Cualquier daño que sufra por colisiones, accidentes, disparos, etc., debe restarse de esos puntos.

Cuando un vehículo pierde más de la mitad de sus Puntos de Resistencia, es incapaz de alcanzar su Velocidad Crítica, y su

Maniobrabilidad tiene una penalización de 25%. Si los Puntos de Resistencia llegan a cero, el vehículo deja de funcionar.

Con una tirada exitosa de Mecánica y las herramientas adecuadas, pueden incrementarse la Resistencia de un vehículo en 106+4 puntos por cada 106 horas de trabajo.

ACCIONES DE LOS INVESTIGADORES

Los Investigadores y PNJs que se encuentren a bordo de un vehículo durante una persecución, y que no actúen de conductores, pueden realizar otras acciones:

Disparar armas de fuego: Los modificadores al disparo dependen de la distancia existente entre perseguidor y perseguido, tal y como aparece en la Tabla de Distancia entre Vehículos. Las armas de fuego causan en los vehículos el menor daño posible (por ejemplo, un revólver del 45, que hace 1010+2, causaría a un vehículo solo 3 puntos de daño).

Hay dos excepciones: un revólver o pistola del calibre 38 hace 2 puntos de daño, y las escopetas no causan el daño mínimo, sino la mitad del daño normal.

A menos que asomen el cuerpo por las ventanillas o salgan fuera del vehículo, no es posible disparar directamente contra los pasajeros, excepto si ambos vehículos están lado a lado (ver maniobra adelantamiento). La única excepción a esta regla son las motocicletas, ya que siempre se puede elegir entre disparar al piloto o a la máquina.

Los disparos que impacten en un vehículo causarán en general poco daño, golpeando normalmente en la carrocería o en otras zonas poco vitales. El daño se restará de los Puntos de Resistencia del vehículo. Sin embargo, un disparo que empale habrá causado un daño mayor, bien sea al vehículo o a sus ocupantes. En ese caso deberá consultarse la Tabla de Empalar Vehículos. Hay que tener en cuenta que esta regla de empalar no se aplica únicamente a las armas que normalmente pueden hacerlo, sino a TODAS las armas de fuego cuando disparan contra vehículos.

Armas cortas: Las armas cortas (pistolas y revólveres), solo pueden emplearse a distancia corta y media (niveles 1 y 2).

Escopetas: El daño de las escopetas varía según la distancia sea corta (nivel 1), media (nivel 2) o larga (nivel 3), tal y como se indica en el manual. Las recortadas solo sirven a corta distancia.

Armas automáticas: Si se dispara una ráfaga contra un vehículo, se aplicarán las reglas como de costumbre. Cada bala que impacte causará el daño mínimo. Si la ráfaga empala, en realidad solo un proyectil habrá empalado. Se tirará por ese proyectil en la Tabla de Empalar Vehículos, y el resto causará el daño mínimo en la Resistencia del vehículo.

Salir fuera de un vehículo en marcha: Un Investigador puede salir fuera del habitáculo del automóvil, bien sea para trepar al techo del mismo o para colocarse sobre el estribo lateral, si este último existe. Para subirse al techo deberá pasar una tirada de Trepar, con peligro de caer si la falla. Colocarse sobre el estribo se logra automáticamente. En ambos casos, y siempre a juicio del Guardian, podrá ser necesario el realizar tiradas de DESX5 (o menos) cuando la situación lo requiera (giros bruscos, choques, accidentes, etc.). Caso de fallarlas, el Investigador caerá y sufrirá 103 puntos de daño por cada 10 kms./hora a que se estuviera desplazando el vehículo.

Saltar de un vehículo a otro: Para poder saltar de un vehículo a otro, ambos deberán moverse a la misma velocidad y estar lado a lado (ver maniobra adelantamiento). Los Investigadores que deseen saltar previamente deberán haber salido fuera del vehículo (ver

parrafo anterior).

Para saltar sobre el techo de otro vehículo (o directamente a los asientos si es descapotable), el Investigador debe estar a su vez en el techo del suyo propio. Desde el estribo de un automóvil solo puede saltarse al estribo de otro, lo que resulta más difícil (malus de 20% a la tirada). En caso de fallar el salto, el Investigador dará con sus huesos en el suelo y sufrirá 103 puntos de daño por cada 10 kms./hora a que se estuviera desplazando el vehículo del que ha saltado.

Saltar de un vehículo en marcha: Un Investigador puede saltar de un vehículo en marcha si lo desea (que este vaya a explotar es una buena razón, por ejemplo). En circunstancias normales, sufrirá 103 puntos de daño por cada 10 kms./hora de velocidad, pero si tiene éxito en una tirada de Saltar, solo perderá 1 punto por cada 10 kms./hora.

Si salta sobre un individuo que huye a pie (muy peliculero), deberá tirar por Saltar. Si pasa la tirada, caerá sobre el infeliz, que amortiguará su caída. Recibirá 1 punto de daño por cada 10 kms./hora, mientras que el improvisado "colchón" sufrirá el doble de daño.

Uso de explosivos: Puede darse el caso de que los Investigadores o PNJ empleen explosivos contra los vehículos enemigos, normalmente cartuchos de dinamita o granadas de mano. Solo pueden lanzarse explosivos a distancia corta o media (niveles 1 y 2), y la dificultad es considerable, no solo por el movimiento del vehículo, sino porque hay que calcular exactamente el momento del lanzamiento para que la explosión se produzca en el momento apropiado. El porcentaje de lanzar se divide entre dos a corta distancia, y entre cuatro a distancia media.

Si la tirada es un empalamiento, la explosión se habrá producido muy cerca del objetivo (dentro del radio de acción más corto), y por tanto la tirada de daño será la mayor posible. Adicionalmente, se tirará en la Tabla de Empalar Vehículos (esto difiere de las armas de fuego, ya que los explosivos siempre afectan a los Puntos de Resistencia de un vehículo, aunque además empalen). Si la tirada de Lanzar se realiza con éxito, pero no empala, la explosión habrá afectado al vehículo, pero a una distancia mayor (que el Guardian deberá determinar), y por tanto causará menos daño.

Arrojar clavos o tachuelas a la carretera: Pueden arrojarse objetos punzantes sobre la calzada con el propósito de que el vehículo perseguidor pinche. Sin embargo, el número de objetos deberá ser numeroso (no vale con media docena de clavitos), y aquel que los arroje deberá hacer una tirada de Lanzar para lograr que queden uniformemente distribuidos por la carretera. El conductor de un vehículo que pase por la zona de clavos tendrá que pasar una tirada de Suerte, o al menos uno de los neumáticos sufrirá un pinchazo (ver reventón en la Tabla de Problemas). Si el que arroja las tachuelas falla la tirada de Lanzar, podrá repetirse la tirada de Suerte fallida.

OTRAS MANIOBRAS Y ACCIONES

Las persecuciones automovilísticas suelen dar lugar a infinidad de situaciones distintas, y la imaginación de los Jugadores no tiene límites. Muy frecuentemente se dará el caso de que los Investigadores deseen realizar maniobras o acciones no previstas en estas reglas. El Guardian será el que tenga que decidir en cada caso la dificultad de las tiradas y sus consecuencias.

APENDICE: LA RED VIARIA ESTADOUNIDENSE EN LOS AÑOS 20

En los años 20, las principales calles de las medianas y grandes ciudades de los EE.UU. eran de dos carriles, uno para cada dirección. Las calles secundarias eran estrechas y de dirección única.

generalmente no asfaltadas.

Agentes de policia se encargaban de regular el trafico en los principales cruces. Los semaforos eran practicamente desconocidos. En este periodo hacen su aparicion los primeros parquímetros, cuyo uso se difundira tras el fin de la II Guerra Mundial.

Las principales carreteras extraurbanas estaban dotadas de dos carriles, pero eran estrechas y su recorrido era muy tortuoso, con abundantes curvas. El que policia en motocicleta se apostaran a la caza de automovilistas para multarles era bastante frecuente, sobre todo en las horas vespertinas y al atardecer.

Los arcones de las carreteras estaban totalmente privados de señalizacion alguna, y el mantenimiento era del todo inexistente. A pesar de ello, los accidentes eran poco frecuentes, aunque los conductores tenian a menudo [dada la escasez de trafico] un comportamiento imprudente.

Las carreteras secundarias eran aun peores: estrechas, tortuosas y frecuentemente invadidas por la vegetacion. La inmensa mayoria no estaban pavimentadas, tratandose de simples caminos de tierra.

Los puentes, cuando estaban presentes, no permitian el paso de mas de un vehiculo a la vez. Los cruces apenas estaban señalizados, y carecian de cualquier indicacion de prioridad. Los letreros o indicadores de direccion hacia pueblos o ciudades eran raros. Las probabilidades de encontrarse con animales, vehiculos tirados por caballos y maquinas de labranza eran altas.

REGLAS ESPECIALES PARA MOTOCICLETAS

Colision intencionada: Si una motocicleta choca contra otro vehiculo de mayor tamaño, este ultimo no sufrira el dano adicional causado por la velocidad, y sus pasajeros tampoco.

Si un vehiculo de mayor tamaño golpea a una motocicleta, el conductor de esta no tendra derecho a la tirada de control y tirara directamente en la Tabla de Problemas.

Disparo de armas de fuego: Ya se ha comentado anteriormente que a diferencia de otros vehiculos, en el caso de las motocicletas puede elegirse entre disparar directamente contra el conductor o contra el vehiculo.

El conductor de una motocicleta puede emplear un arma de fuego, pero esta debera poder ser manejada con una mano, y mientras tenga un brazo ocupado, el piloto sufrira una penalizacion de -20% a Conducir.

Saltar de un vehiculo a otro: Desde una motocicleta solo puede saltarse al estribo de un automovil, con una penalizacion de -20% a Saltar. No es posible saltar desde otro vehiculo sobre una motocicleta, ya que no hay espacio fisico para ello, a menos que se pretenda desestabilizar al piloto y provocar su caida. En ese caso sufriran danos tanto el conductor como el que ha saltado.

Explosivos: En el caso de las motocicletas, el dano de los explosivos siempre afecta tanto al vehiculo como al conductor, aunque la tirada no empale.

Plazas: En general, las motocicletas de los años 20 solo disponian de un sillin para el conductor. No obstante, el Guardian podria permitir a los investigadores instalar un sillin adicional en un taller mecanico.

Sidecar: Las motocicletas pueden equiparse con un sidecar para un pasajero adicional, pero ello modifica las caracteristicas del vehiculo: -15 a la Maniobrabilidad, +5 a la Resistencia, -15 a la Aceleracion/Deceleracion, y -20 kms./hora a la Velocidad maxima

que se puede alcanzar.

NOTA FINAL DEL AUTOR

Las presentes reglas han sido elaboradas a partir de tres fuentes: un articulo publicado en una revista de rol italiana, las reglas opcionales para persecuciones aparecidas en la version 5.5 de La Llamada de Cthulhu, y por ultimo numerosas aportaciones personales.

Probaron estas reglas Pablo, David, Ibon y Sergio. Gracias por vuestra ayuda, despiadadas criticas y consejos.

BIBLIOGRAFIA EMPLEADA

VV.AA.: "Cien años de automovil". Ed. Difusora Internacional. Barcelona, 1985.

VV.AA.: "Cronica del automovil". Ed. Plaza & Janes. Barcelona, 1995.

WILSON, Hugo: "El gran libro de la motocicleta". Ed. El Pais/Aguilar. Madrid, 1993.

CUADRO DE DISTANCIAS ENTRE VEHICULOS

1 DISTANCIA CORTA	2 DISTANCIA MEDIA	3 DISTANCIA LARGA	4 A LA VISTA	5 FUERA DE VISTA	6 DISTAN- CIA DE FUGA
Armas de fuego a las posibilidades normales	Armas de fuego a la mitad de posibilidades	Armas de fuego a una cuarta parte de posibilidades	01% de posibilidades de acertar con armas de fuego	No hay posibilidades de acertar con armas de fuego	No hay posibilidades de acertar con armas de fuego

TABLA DE PROBLEMAS (Lanzar 1D20)

1-4	Bandazo: La habilidad de Conducir tendrá un malus de -5% hasta el final del siguiente turno.	15	Dirección danyada: La maniobrabilidad del vehículo sufre una penalización de -20%, hasta que se realicen las reparaciones pertinentes (en parado, claro está).
5-7	Derrape: La habilidad de Conducir tendrá un malus de -10% hasta el final del siguiente turno. La velocidad del vehículo se reduce en 5 kms./hora.	16	Motor danyado: El vehículo es incapaz de alcanzar la Velocidad Crítica. Su velocidad desde el siguiente turno no podrá superar la máxima Velocidad de Crucero.
8-9	Fuerte derrape: La habilidad de Conducir tendrá un malus de -20% hasta el final del siguiente turno, y la velocidad del vehículo se reduce en 10 kms./hora. Si la carretera es muy estrecha, hay riesgo de salirse de ella. Para evitarlo hay que pasar una tirada de Conducir.	17	Frenos rotos: El conductor sólo puede reducir la velocidad del vehículo la mitad de su capacidad normal de deceleración. Ya no será posible realizar la maniobra frenazo brusco
10-11	Trompo: El vehículo da un violento patinazo y gira sobre sí mismo. El conductor deberá tirar por Conducir con un malus de -20%: si pasa la tirada, conseguirá controlar la situación y enderezar el vehículo, pero su velocidad inicial en el siguiente turno no podrá ser superior a la mitad de su capacidad de Aceleración. Si falla la tirada, el vehículo se saldrá de la carretera	18	Depósito de combustible agujereado: La pérdida de carburante provoca que el motor del vehículo se detenga en 1D20 turnos (el Guardián deberá realizar la tirada en secreto). Cuando el motor se pare, aplicar lo explicado para motor calado, pero con la excepción de que no es posible arrancarlo de nuevo.
12-13	Salida de la carretera: El vehículo se sale de la calzada, lo cual puede tener consecuencias más o menos graves dependiendo de las circunstancias. Si circulaba por campo abierto, su conductor todavía podrá intentar volver a la vía, tras perder unos segundos preciosos. En una zona boscosa o en la ciudad, el choque contra algún obstáculo está prácticamente garantizado (ver colisiones). Las consecuencias concretas quedan en manos del Guardián, que podría permitir una tirada de Conducir para evitar la colisión.	19	Reventón de un neumático: El conductor deberá efectuar de inmediato una tirada de Conducir con un malus de -20% para controlar el vehículo. Si la falla, deberá tirar de nuevo en esta tabla. El neumático reventado causa una penalización de -40% a la maniobrabilidad del vehículo, y reduce la velocidad máxima que puede alcanzar a la mitad desde el siguiente turno.

14	Motor calado: El motor del vehículo se detiene, y la velocidad del mismo disminuye la mitad de su capacidad de deceleración. Para volver a arrancar, el conductor deberá pasar una tirada de Conducir al inicio del siguiente turno, o la velocidad volverá a bajar, y así sucesivamente hasta que el motor funcione o el vehículo se detenga.	20	El vehículo vuelca: El vehículo se sale de la carretera, dando una vuelta de campana por cada 10 kms./hora a que se estuviera desplazando. Cada vuelta provoca 1D6 puntos de danyo al vehículo y 1D3 a los pasajeros. Si el Conductor pasa una tirada de Suerte, el vehículo terminará sobre sus ruedas; en caso contrario, boca arriba. En el cine, cuando termina de dar vueltas, el vehículo suele explotar inmediatamente. En La Llamada de Cthulhu... Ello queda en manos del Guardián!
----	--	----	--

Hasta la mitad de la Velocidad de Cruce	+ 10%	Conducción nocturna	-10%
A Velocidad Crítica	-10%	Niebla	-10%
Maniobrabilidad	Según vehículo	Lluvia	-5%
Carretera no asfaltada (grava)	-10%	Fuerte viento	-5%
Camino de tierra	-20%	Lluvia intensa o tormenta	-10%
Pendiente prolongada	-5%	Nieve	-20%

TABLA DE EMPALAR VEHÍCULOS (Lanzar 1D20)

1-4	Parabrisas atravesado y deshecho: El parabrisas quedará agrietado y prácticamente opaco. Cualquier tirada posterior de Conducir tendrá una penalización de -20% hasta que alguien logre hacerlo pedazos.	16-17	Impacto en el circuito de frenos: A causa de la avería, el conductor sólo podrá reducir la velocidad del vehículo la mitad de su capacidad normal de deceleración. Ya no será posible realizar la maniobra frenazo brusco.
5-8	Rueda reventada: El conductor deberá efectuar de inmediato una tirada de Conducir con un malus de -20% para controlar el vehículo. Si la falla, deberá tirar en la Tabla de Problemas. El neumático reventado causa una penalización de -40% a la maniobrabilidad del vehículo, y reduce la velocidad máxima que puede alcanzar a la mitad desde el siguiente turno.	18-19	Impacto en el motor: A causa de los daños, el vehículo es incapaz de alcanzar la Velocidad Crítica. Su velocidad inicial en el siguiente turno no podrá superar la máxima Velocidad de Crucero.
9-13	Impacto a un pasajero: Debe determinarse aleatoriamente cuál de los ocupantes del vehículo recibe el disparo. El daño será el normal del arma, no se duplica por haber empalado. Si el conductor es impactado, deberá realizar con éxito una tirada de Conducir con un malus de -25% o tendrá que tirar en la Tabla de Problemas.	20	Impacto en el depósito de combustible: El conductor deberá efectuar de inmediato una tirada de Suerte. Si la pasa, el depósito comenzará a perder combustible y el motor se parará en 1D20 turnos (ver depósito de combustible agujereado en la Tabla de Problemas). Si la falla, el depósito se incendiará, explotando en 1D3 turnos. Si saca una pifia, el vehículo explotará en el acto.
14-15	Impacto en la dirección: La maniobrabilidad del vehículo sufrirá una penalización de -20%.		

elRIC !

el Aprendiz de Brujo

Escrito por Olai Collado
Layout por TheDuelist

ADVERTENCIA

A continuación puedes encontrar el material íntegro para dirigir una aventura, si tu intención es jugarla y no dirigirla NO SIGAS LEYENDO ya que bla bla bla la diversión bla bla bla las sorpresas bla bla bla la emoción y bla bla bla el espíritu del juego y todo eso.

Como director tendrás que esforzarte un poco ya que se trata de una aventura abierta y no me he preocupado de cubrir todas las situaciones posibles. Hazlo, o improvisa. Tampoco soy demasiado aficionado a los mapas así que no hay ninguno. Francamente, no son necesarios para esta aventura, aunque si vas a sentirte más seguro con ellos, eres libre de dibujarlos o de extraerlos de otros módulos (las localizaciones no son especialmente exóticas: una pequeña aldea, algunas casas de gente rica, una taberna, tal vez el cuartel de la guardia y poco más). Como contrapartida incluyo pasajes en cursiva, la idea es que los leas en voz alta aunque, de nuevo, eres libre de hacer lo que quieras, pero si optas por no leerlos, por favor, que sea en aras de descripciones mejores (no es muy difícil, lo admito). No seas un maldito telegrama (PJ: Cómo es la habitación? DIRECTOR: Cuadrada.). Tampoco se trata de que describas sólo las escenas en cursiva, son sólo para que cojas el tono.

Como podrás ver, tampoco te indico qué tiradas de qué son necesarias para cada situación, ni su posible bonus o malus, lo dejo enteramente a tu arbitrio.

Por cierto, se trata de un módulo para Elric!, pero comprobarás que con cambios mínimos lo puedes adaptar a muchos de los mundos de Dungeons, RuneQuest o cualquier otro juego de ambiente medieval fantástico. Es ideal para un grupo de dos a cuatro personajes no excesivamente poderosos y sí muy duchos en aventuras de investigación y un director al que se le dé bien la interpretación.

ARGUMENTO

Alam es un hechicero semi-melnibonés afincado en Zul, pequeño pueblo de Lormyr, y posee algo (El libro de las Invocaciones, un McGuffin como otro cualquiera) que Grandor Kee, hechicero de Pan Tang, desea. Pero Kee no osa enfrentarse directamente a Alam y urde un plan: su secuaz, un aprendiz de mago que vive en Zul llamado Uldrich, será el encargado de controlar un demonio invocado por Grandor. La idea es que este demonio se dedique a asesinar y sembrar el terror en la aldea de modo que Uldrich use su prestigio para convencer al pueblo de que Alam es el responsable (lo cual no será muy difícil, pues los habitantes sienten en general hacia Alam miedo u odio, excepto algunos que sienten odio y miedo). Con el semi-melnibonés fuera de juego, no debería resultar muy difícil hacerse con el libro. Los PJs deberán jugar contra el tiempo.

La secuencia (esquemática) de los hechos

es:

Día 1: Noche. Llegada de los PJs al pueblo. Primer asesinato. Se prohíbe a nadie salir del pueblo.

Día 2: Noche. Ataque a los PJs.

Día 3: Noche. Segundo asesinato.

Día 4: Mañana. El burgomaestre pide a los PJs que colaboren en la investigación

Día 5: Tarde. El viejo Ragik confiesa a los PJs y al capitán de la guardia que vio al mestizo (Alam) hablando con un demonio en el bosque (en realidad ha sido sobornado para hacer esta "confesión").

Noche. Aparece muerto Ragik con un puñal melnibonés clavado en el pecho. Es encontrado por Uldrich.

Noche. Detención de Alam.

Día 6: Preparativos del juicio.

Noche. Llegada de Grandor Kee

Día 7: Mañana. Juicio de Alam.

Día 8: Tarde. Ejecución de Alam.

Evidentemente los PJs pueden alterar esta secuencia en función de cómo actúen.

PERSONAJES NO JUGADORES

No indico características ni objetos mágicos para que los adecues a tu estilo de juego y al nivel de tus jugadores. Junto a cada nombre incluyo un número entre paréntesis que indica, en una escala del uno al seis, el grado de dificultad que deberían tener en caso de combate. La idea es que un uno significa "muy fácil de vencer para cualquier PJ", dos se correspondería con guardias normales o soldados del montón, tres con mercenarios de élite, un cuatro debería ser un hueso duro de roer para el personaje más poderoso del grupo, un cinco sólo debería poder ser derrotado mediante trabajo en equipo y un seis con el grupo al completo y mucha suerte. Más o menos.

ALAM, EL MEDIO MELNIBONÉS (6)

Pese a su origen mestizo su forma de ser es la de un auténtico melnibonés: engreído pero educado, amante del arte y la belleza, decadente y amoral, dispuesto a cualquier cosa que le ayude a romper con la monotonía. De su físico le delata tan sólo que es más bajo y fornido que la mayoría de melniboneses, pero confirman su sangre melnibonesa el cabello plateado y los ojos violetas, suele vestir una sencilla túnica verde pálido con la que pasea incansablemente por su jardín sin ningún arma visible. Es también, pese a su juventud, un formidable mago y un magnífico espadachín.

Tras la muerte (no aclarada) de Divim Gye, su protector, los acontecimientos se precipitaron: la actitud hacia él debido a su origen se tornó más y más hostil hasta que tuvo que exiliarse de Imrryr. No siendo un aventurero por naturaleza decidió retirarse a algún pueblo de los Reinos Jóvenes en el que encontrar paz y sosiego. Aquí sus escasos recursos económicos (para la escala melnibonesa) constituyen

una pequeña fortuna con la que vivir holgadamente varias vidas.

GRANDOR KEE, HECHICERO DE PAN TANG (5)

Orgullosa y altiva, parco en palabras y siempre tajante, sus órdenes son indiscutibles, no teme a la acción directa, pero prefiere permanecer en la sombra, es paciente e implacable. De piel oscura como sus cabellos y ojos de un negro ardiente e insondable, su barba culmina en una trenza que se alarga hasta el pecho. Son sus fieles compañeros la armadura de Pan Tang decorada con un tigre de dos cabezas, su grimorio y su hacha de batalla.

Siguió durante años el rastro del Libro de las Invocaciones (LI) hasta descubrir que tras muchos azares había caído en manos de Alam el hechicero. Por suerte para él los Señores del Caos han querido que su aprendiz Uldrich viva en el mismo pueblo que el perro melnibonés...

(Nota: estos dos personajes son meros arquetipos, ya que los usé para familiarizar a mis jugadores con los Reinos Jóvenes, especialmente con el carácter melnibonés. Si tu grupo de aventureros ya está familiarizado con el universo de Elric puedes jugar a las variaciones, qué tal un melnibonés hortera y marujón? o un pantagiano cobardica? También puedes cambiar a Grandor Kee por algún adversario habitual del grupo, podría dar más ambiente. En cualquier caso, el nivel de dificultad deberías mantenerlo.)

ULDRICH (4)

Para la gente del pueblo se trata de un hombre de los pies a la cabeza: práctico y a la vez paciente, cerebral y hombre de acción, cuando habla es para dar un buen consejo y para decir lo que piensa. Si quieres esconder tu último bronce, pide a Uldrich que te lo guarde. La verdad es que es un astuto hipócrita, un aventurero no muy honesto que se convirtió en secuaz de Grandor Kee.

Se retiró a Zul donde se forjó la imagen de ex-aventurero hombre de una pieza (algo así como un Indiana Jones pre-jubilado) mientras se dedica al estudio de libros de hechicería. Mantiene correspondencia con Grandor mediante demonios con la apariencia de palomas mensajeras (aunque desde la llegada de los PJs hasta el desenlace final no habrá tiempo para que se comuniquen). De unos cuarenta años bien llevados, pelo rubio cortado al cepillo, facciones duras y ancho bigote, alto y fuerte lleva siempre armadura de placas bellamente ornamentada, lo cual le da un aspecto imponente, como norma no lleva más que una daga al cinto, aunque posee gran pericia en muchas armas cuerpo a cuerpo.

(Comprobarás que Uldrich es un gran manipulador, cuando se interpretan PnJs así es fácil confundirse. Por favor, recuerda: lo que sabe

el director no se corresponde con lo que saben los PnJs.)

ASHER, CAPITÁN DE LA GUARDIA (3)

Su frase: "No quiero problemas" lo dice todo, sólo tiene una obsesión: que en el pueblo todo vaya bien, respetuoso con las leyes, sólo obedece al burgomaestre en persona (antes fue su guardaespaldas personal), serio y un poco fanfarrón. En horas de trabajo parece una armería: cota de mallas, yelmo, escudo, espada y dos lanzas a la espalda. Si alguien se mete con su escaso tamaño sufrirá su ira... (aunque nunca herirá seriamente a nadie por un arrebató, es muy bueno con los puños y está acostumbrado a usar la espada envainada como cachiporra contra campesinos borrachos). Fuera de servicio y con un par de vinos es un tipo encantador, de verdad.

LICARG, EL BURGOMAESTRE (1)

Un hombre viejo, pero aún sagaz y ágil de mente. Enjuto, más bien poca cosa pero su mirada y su voz infunden respeto a sus oyentes. Un hombre de negocios que se movía en las altas esferas del reino, pero un traspié en el difícil mundo de la política lo mandó de burgomaestre a este pueblo. Pragmático y un tanto cansado, ha decidido tomárselo como una jubilación dorada, pero intenta llevar a cabo su cometido con toda honestidad (teniendo dinero de sobras, no necesita ser corrupto), antiguo socio de Asmerold, ambos ocupan las dos lujosas casas que presiden la plaza del pueblo.

ASMEROLD, EL COMERCIANTE (1)

Impulsivo y violento, desagradable y prepotente, amigo y antiguo socio de Licarg, es el único que se permite tutearlo. Una ostentosa bola de grasa medio calva. Antes no era así, pero seguir a su amigo a este "destierro" lo amargó. No ha renunciado a seguir dirigiendo sus asuntos incluso desde Zul, y su finísimo olfato para los negocios es el único rasgo que conserva del hombre que fue antaño (lo cual lo amarga todavía más...). Odia con toda su alma todo lo relacionado con la hechicería.

RAGIK, EL "VIEJO" (1)

Borracho ex-mercenario, incapaz de que nada crezca en su pedacito de tierra, anda siempre quejándose y bebiendo, a pesar de venderse al final de su vida no es un mal hombre.

MAESE HANS, EL HERBOLARIO (1)

Amable, dicharachero y un poco entrometido, ante todo valora en un hombre la cultura.

MAESE BOAM, EL HERRERO (2)

Huraño pero honesto, pese a su avanzada edad todavía impresiona su formidable físico, siempre enfundado en el ajado delantal de piel. Verle alzar el mayo con un solo brazo sobre su sudorosa calva sigue siendo un espectáculo digno de contemplarse. No dudará en decir lo que piensa con frases tajantes que no admiten réplica.

SCARG, EL DEMONIO (3)

Un demonio alado armado con una terrible maza (posee un encantamiento para desfigurar los cadáveres al máximo). Está atado a Grandor y hace todo lo que le dice Uldrich, por lo demás, su vida social es un auténtico desastre (como director mantén la dignidad cuando aparezca, no te limites a decir “un demonio alado con una maza”). Está preparado para asesinar campesinos indefensos, puede luchar contra los PJs, pero no hasta la muerte.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

DÍA 1

El atardecer es un manto gris de suciedad y de fango. La jornada ha transcurrido entre chapoteos, caídas y maldiciones. Habéis pasado tanto tiempo a lomos de vuestras monturas como a pie, tirando de las riendas para sacarlas del cenagal que fue el camino, y os ha sido imposible en todo el día encender un fuego que os calentase los huesos. La visión de los muros sobre el cerro es una bendición, y mientras os acercáis al pueblo la llovizna vuelve a empezar.

Llegáis ante las puertas en el momento en que un par de guardas van a cerrarlas, las mantienen entreabiertas al veros llegar, bajo sus capotes entrevéis los jubones de cuero y las empuñaduras de las espadas, os miran con recelo y cierto temor.

Es de suponer que los PJs quieran entrar en el pueblo, pero su aspecto intimida a los guardas, finalmente éstos ordenaran a los fatigados aventureros que esperen bajo una lluvia cada vez más fuerte. Pero los guardas son implacables: cierran las puertas y uno de ellos parte en busca de Asher. Éste los mirará sin desmontar, y finalmente los dejará pasar con un lacónico: “No quiero problemas. Bienvenidos a Zul”. Si los PJs preguntan dónde pueden pasar la noche uno de los soldados les indicará cómo llegar a la posada Jornada de reposo. La lluvia arrecia y los PJs no se fijarán en su entorno.

Jornada de reposo es el comodín de Zul, en cuanto los aventureros entren se encontrarán con una sala más bien pequeña y abarrotada de campesinos bebiendo y jugando a los dados, el mal tiro de la chimenea encendida hace que el ambiente está muy cargado. A la derecha de la

puerta de entrada se encuentra la barra, que no es más que cuatro toneles de vino dispuestos paralelos a la pared repleta hasta el techo de estantes: viandas, cuerdas, tela, cuero, sal, licores, cualquier cosa que podáis imaginar... tras la barra el posadero, cojitranco y agobiado no cesa de dar órdenes a Jill y Hannah, dos jóvenes camareras que sirven vino tras vino entre las mesas y todavía tienen tiempo de bromear con los parroquianos. Al fondo puede verse la escalera que lleva al piso de arriba, y bajo ésta la portezuela que parece comunicar con la cocina.

El posadero se presentará a los PJs como Marv, dispone de cuatro habitaciones individuales, todas libres, en caso que los PJs sean más pueden colocar un camastro en alguna estancia. Todo esto lo dirá entre viaje y viaje, nunca para quieto (algo así como Mantecona del Poney pisador pero en maleducado). Insistirá en que si desean algo, cualquier cosa (y aquí mira de reojo a Jill y Hannah), no duden en pedirlo.

Mientras reposan y cenan entrará Ragik (recuerda que mientras los jugadores no conocen a los PnJs debes usar sus descripciones y no sus nombres) gritando: Ese maldito herbolario no quiere venderme! Cómo espera que le pague lo que le debo si no me vende semillas? Anda Marv, ponme una copa a ver si me animo. Cuando Marv empieza a mascullar algo acerca de una cuenta que crece y crece intervendrá Uldrich desde una mesa solitaria: Pónsela Marv. Yo invito. Ragik le da las gracias y se sienta a su mesa. Los PJs no podrán oír de que hablan, tampoco se supone que deban sentir interés.

Se hace tarde, los parroquianos comienzan a retirarse y se oye un terrible alarido ahí afuera. Cuando los PJs salgan (junto con el tropel de clientes) se encontrarán con un cadáver terriblemente desfigurado. A pesar de la lluvia y la gente aún es posible encontrar huellas: anchas, de ocho dedos terminados en garras. Las huellas parecen surgir de la nada y desaparecer del mismo modo (aplica a buscar y rastrear la penalización que creas conveniente). De todos modos deberán ser rápidos, en cuanto Asher aparezca deberán dejar de “fisgar”. Mientras Asher dispersa a la gente preguntará en voz alta a nadie en concreto: Ésos estaban ahí dentro? Ante la respuesta afirmativa de la gente dirá: No quiero que nadie abandone el pueblo. (Mirando a los PJs) Si alguien lo hace sabré quién es el culpable. Y ahora, todos a dormir. Mientras los PJs se retiran podrán ver que Asher se queda hablando con Uldrich y podrán oír como algún campesino murmura algo acerca de ese maldito mestizo. Pero nadie soltará prenda, esta noche no.

Desde esta misma noche, y hasta el día 4 (ver más adelante), habrá dos soldados montando guardia ante la posada (uno cubrirá la puerta principal y el otro la única pared a la que dan las ventanas de las habitaciones, la posada no tiene otras salidas).

DÍA 2

Los PJs tendrán dos encuentros relevantes:

1. Al mediodía tendrán un encuentro “casual” con Uldrich, quien les mostrará su faceta más amable (sin servilismos) y trabará conversación con los PJs en calidad de ex-aventurero. En realidad la llegada de los PJs supone un serio revés a sus planes y ha optado por una drástica solución: esta noche enviará al demonio a acabar con uno de los PJs, de este modo aleja cualquier posible sospecha de ellos y todos se centrarán en Alam. El objetivo del encuentro es observarlos y atender a las batallitas que cuenten, para intentar descubrir quién es el más débil del grupo, a por ése mandará al demonio (recuerda que Uldrich no sabe realmente quién es el menos poderoso del grupo, puede equivocarse o dejarse llevar por una impresión equivocada).

2. A partir del atardecer los PJs están en peligro: en cuanto el supuesto débil esté solo sufrirá el ataque del demonio. El ataque puede producirse incluso en la habitación de la posada. (Uldrich habrá pedido a Marv que le diga en que habitación se hospeda cada cuál bajo la excusa de tener mejor vigilados a los sospechosos) Si es necesario el demonio matará por sorpresa al guardia del lado de las ventanas, aunque con su vuelo sigiloso podría bastar (tú decides).

Además de estos dos encuentros los PJs pueden empezar, si quieren, a investigar (consulta el apartado siguiente: Investigación)

Huelga decir que esta noche la posada no tendrá demasiada animación.

DÍA 3

Por la noche vuelve a suceder lo mismo: esta vez alguien encuentra el cuerpo de algún campesino que volvía a casa con un fajo de leña. Con los PJs libres de sospecha los ánimos comienzan a inflamarse contra el maldito mestizo.

Día 4

Por la mañana Asher irá al encuentro de los PJs, solo. Y los conducirá a la casa que preside la plaza del pueblo (por si todavía no lo han averiguado y preguntan Asher les informará de que se trata de la casa de Licarg, el burgomaestre). Los PJs se encontrarán en *una estancia no muy amplia, tapizada de cuero rojo oscuro, iluminada por la luz del sol que se cuela por las estrechas ventanas, ante vosotros una mesa de aspecto pesado, de un negro brillante que refuleja bajo el tenue lino blanco. Sentados tras ella se encuentran tres hombres: en el centro un anciano de trenzas plateadas y recortada barba, a su derecha otro hombre algo más joven, empapado en sudor bajo su chillona túnica apretada contra los pliegues y pliegues de grasa, os mira con desprecio mientras se frota las ensortijadas manos, y a su izquierda alguien al quien ya conocéis: Uldrich.*

Un mayordomo ofrecerá a los PJs asiento

algo alejados de la mesa y una copa de vino, Asher permanecerá en pie.

El anciano se presentará a sí mismo como Licarg el burgomaestre, y a los otros dos como Uldrich y Asmerold, amigos personales y prohombres. Licarg ofrecerá una importante suma de dinero (cifrala tú mismo) a cambio de colaborar en la investigación, dicha cantidad se duplicará si su colaboración da frutos. En cuanto Licarg menciona el dinero Asmerold estalla rojo de cólera: “Maldita sea Licarg, está claro que es ese maldito mestizo!”, “Con el debido respeto señor” interviene Uldrich “aunque yo también crea lo mismo, creo que necesitamos pruebas, deberíamos tal vez registrar su casa” (Uldrich sabe que cualquier elemento relacionado con la hechicería condenaría automáticamente a Alam) “Las cosas se harán a mi modo” ataja Licarg “y quiero algo sólido antes de culpar a alguien por su raza”

Lo cierto es que Licarg desconfía todavía de los PJs, y considera que un modo de tenerlos más vigilados es mantenerlos cerca de él, y además confiados. En caso de no ser culpables, bueno, en ese caso un poco de ayuda nunca viene mal. La jugada es perfecta.

A partir de este momento la actitud de algunos de los habitantes del pueblo puede volverse algo más abierta, y lo que es más importante: la guardia dejará de vigilar la posada por la noche.

Por la noche habrá otra muerte.

DÍA 5

Tendrán un encuentro por la tarde con Ragik el viejo. Buscará a los jugadores y les contará (insistiendo antes en que busquen también a Asher) que por la mañana anduvo por el bosque buscando semillas, y pudo ver a Alam hablando con un demonio. Si a los PJs no se les ocurre Asher preguntará al viejo si ha contado esto a alguien más, la respuesta será negativa. También indicará, sólo si le preguntan, dónde fue el encuentro, Ragik no tendrá inconveniente en contarlo, pero sus indicaciones serán muy vagas, (obviamente, si los PJs van a inspeccionar el bosque, no encontrarán nada). Licarg todavía dudará un poco, hasta qué punto es de fiar un viejo borracho?

La verdad es que Asmerold ha sobornado al viejo, ansioso de precipitar acontecimientos y de liquidar de una vez por todas al mestizo. Y lo que Asmerold no sabe (aunque podría darse cuenta si alguien le hiciese reflexionar) es que Uldrich le incitó a cometer dicho soborno muy sutilmente (la noche que los PJs llegaron al pueblo, Uldrich estaba preparando el golpe y cuando invitó a Ragik a una copa fue precisamente para tantearlo, para comprobar cuál era su grado de desesperación y qué estará dispuesto a hacer). La intención de Uldrich es mandar al demonio asesinar a Ragik pero esta vez clavándole un puñal melnibonés en el pecho (valiosa pieza que obtuvo en una de sus muchas aventuras) y mandarlo a registrar su casa para robar el dinero del soborno, eliminando así pruebas.

La idea es que sea Uldrich quien encuentre el cadáver, explicando así que pudo ver una silueta huir en la noche, por lo visto, el asesino no tuvo tiempo de desclavar el arma. La muerte de Ragik precipitará también la detención del melnibonés.

Los jugadores pueden tomar caminos muy diversos: si deciden, por ejemplo, proteger a Ragik Uldrich sugerirá (pues Asher lo convocará de inmediato) mantenerlo unos días en el calabozo bajo la excusa de embriaguez peligrosa. En ese caso será Uldrich quién asuma el riesgo: visitará por la noche la casa de guardia, asesinará a los dos soldados antes de que puedan desenvainar (lo cuál debería ser una importante pista para los PJs) y clavará el puñal en el pecho del borracho. También pueden los PJs optar por llevárselo a alguna de sus habitaciones (aunque Uldrich pondrá todas las pegadas posibles, insistirá en que lo mejor es que Ragik siga con sus quehaceres habituales), en ese caso puede mandar al demonio, o atacar junto con el demonio (preparando incendios que los distraigan o cualquier cosa), o bien puede cambiar de táctica y tratar que las sospechas recaigan de nuevo sobre los PJs (esto es lo más probable).

Un registro en casa de Ragik puede acarrear un encuentro con el demonio (si van al anochecer, ver más arriba) pero también una pista importante: además de algunos recuerdos de viejo mercenario, en un mal escondrijo, los PJs podrán hallar, junto a un oxidado pote con algunas monedas, una bolsa de cuero repleta de monedas de bronce. Si examinan un poco el contenido de la bolsa se darán cuenta en seguida que las monedas son de procedencias muy diversas (si no se dan cuenta por sí solos una tirada de Idea debería bastar para que cayesen en la cuenta de que esto no es muy normal en un pueblo tan pequeño. Los PJs deberían deducir solitos que esto apunta a Uldrich, quien podría tener un tesoro de su pasado de aventurero, o a Asmerold, quien todavía mantiene constantes negocios con los Reinos Jóvenes). Una visita a Asmerold con esta información debería acabar con el comerciante derrumbándose y confesando, si alguien mencionase a Uldrich y preguntase si no tuvo algo que ver, Asmerold se daría cuenta de que en realidad fue éste quien le guió hacia el soborno. El burgomaestre, ante la confesión, mandará detener a Asmerold pero no emprenderá ninguna acción contra Uldrich (sólo cuentan con la palabra de un delincuente confeso).

No seguiré especificando posibles cursos de acción, aunque Uldrich no se desmoronaría como una nena (siempre puede matar a los entrometidos y defenderse diciendo que los jugadores, creyéndole el asesino, intentaron matarle tomándose la justicia por su mano).

La cuestión es que si nadie hace nada para evitarlo el asunto desembocará en la detención de Alam (Asher, Uldrich, un puñado de guardias y tal vez los PJs son demasiado incluso para Alam).

Averiguar lo del soborno o salvar la vida de Ragik deberían bastar para evitar dicha detención. De hecho, si juegan bien sus cartas, los PJs dispondrán ya de todas las piezas del rompecabezas. Auna así, dispondrán de un par de días antes de la ejecución de Alam (huelga decir que en el momento en que el medio melnibonés es detenido terminan los asesinatos).

MÁS TARDE

Grandor Kee llega el día siguiente, por la noche (Uldrich le ha dado la contraseña para que los guardas le dejen pasar, tomándolo por un mensajero de Asmerold), su intención es descansar durante el día en casa de Uldrich y partir la noche siguiente, con el libro, no admite fracasos. Como director eres libre de permitir que Alma huya tras el combate, o usando la magia desde la cárcel.

Según como transcurran los acontecimientos, Uldrich puede forzar más encuentros con los PJs con la intención de empujarlos hacia Alam, o bien puede tratar de hacerles parecer cómplices del medio melnibonés mediante pruebas falsas, o tratar de exterminarlos uno por uno con la ayuda de su demonio. Grandor Kee ha fijado su fecha de llegada, y Uldrich le teme más a él que a cualquiera de los PJs, sabe que cuando el maestro llegue el libro debe estar en sus manos.

En cuanto a Alam, desde el principio intuirá que se trata de una conspiración contra él. Desde el primer momento en que vio a Uldrich supo que era un hechicero, y no duda que está relacionado con todo lo que está pasando. Pero está completamente seguro de que su hechicería le permitirá solucionar la situación, como también está seguro de que la gente del pueblo le teme demasiado como para ir a por él. Éstos son sus errores.

Su natural desidia melnibonesa le impulsan a postergar día tras día la búsqueda de una solución al asunto, hasta que es demasiado tarde.

Investigación y Rumores

La base de la investigación es la charla con la gente del pueblo. Recuerda que los movimientos nocturnos de los PJ's están muy limitados hasta el día cuatro. Estos son algunos de los rumores que podrán recabar los aventureros en sus conversaciones, puedes elegirlos al azar o determinarlos en función de las preguntas de los jugadores:

Rumores sobre Nam

1. El (maldito, asqueroso...) mestizo es un medio melnibonés que huyó de su ciudad por ser un (maldito, asqueroso...) mestizo. (Verdadero)
2. Vino hace siete años con un joven acompañante, posiblemente su amante que desapareció un día, posiblemente víctima de un sacrificio. (Falso a medias, era un esclavo al que Nam finalmente concedió la libertad)
3. Es sin duda, un brujo sanguinario. (Falso a medias, es un brujo a secas)
4. Sólo parece llevarse bien con el herbolario. (Verdadero)
5. Ha lanzado un encantamiento sobre el burgomaestre. (Falso)

Rumores sobre Uldrich

1. Fue un aventurero que vive ahora de rentas y del arrendamiento de algunas tierras que compró en el pueblo. (Verdadero)
2. Vino aquí a vivir hará cinco años, y ha sido muy bien acogido. (Verdadero)
3. Se ha convertido en el hombre de confianza de Licarg. (Verdadero a medias, aunque Licarg confía en él, su hombre de confianza sigue siendo Asmerold)
4. Tiene romances con todas las jóvenes del pueblo. (Falso)
5. Se le puede ver a menudo en el gran balcón de su casa, recibiendo o enviando palomas mensajeras. (Verdadero, sólo que no son palomas, son demonios)
6. Con las palomas mantiene correspondencia con sus antiguos camaradas y antiguos amantes. (Falso)
7. Pasa mucho tiempo encerrado en casa. (Cierto, estudiando)

Rumores sobre Asmerold y el burgomaestre

1. De jóvenes fueron socios.
2. Asmerold es un hombre antipático que recibe extrañas visitas, incluso a altas horas de la noche. (Verdadero a medias, las visitas no son más que los mensajeros de sus asuntos de negocios)
3. Es sin duda un brujo que tiene a Licarg en su poder, aunque nadie conoce sus intenciones. (Falso)
4. El burgomaestre era un hombre importante en el mundo de los negocios que vino aquí para olvidar un dolor frustrado. (Falso)
5. Dirigen sus negocios desde aquí porque se trata de asuntos absolutamente ilegales y prefiere mantenerse en la sombra. (Falso a medias, sólo los dirige Asmerold y son bastante honestos)

Rumores sobre Asher

1. Es un hombre honesto que cumple con su deber. (Cierto)
2. Parte a menudo al pueblo de al lado a la casa de citas. (Verdadero)
3. Parte a menudo al pueblo de al lado a ver a su prometida. (Falso)
4. Llegó junto con Licarg, se supone que son buenos amigos. (No exactamente, es su guardaespaldas de confianza)

Si los jugadores se dirigen a algunos PJs determinados esto es lo que obtendrán:

Si hablan con Licarg

Será difícil acceder a él, les escuchará con atención y expresará sus opiniones con mesura. No atiende a rumores. Si los PJs le inoportuna demasiado con sandeces se tornará inaccesible.

Si hablan con Asmerold

Es inaccesible, sólo podrán contactar con él cuando mencionen al mayordomo lo del dinero del soborno (ver día 5)

Si hablan con Asher

No atiende a chismorreos. Licarg tiene razón en todo.

Si hablan con Ragik

Los rumores usuales.

Si hablan con el herbolario

Además de los rumores (excepto lo que perjudique a Alam) les dirá que Alam es un hombre culto, educado y encantador. Nunca le ha pedido hierbas extrañas. Los únicos hombres que se le acercan en cultura son Licarg y Uldrich. Por cierto, fue una sorpresa aquel día que le pidió su viejo manual copiado de bajo melnibonés.

Si hablan con el herrero

Los rumores usuales, excepto todo lo negativo sobre Uldrich, Licarg y Asmerold, a quienes admira por ser "hombres hechos a sí mismos".

Si hablan con algún miembro de la guardia

Lo usual más un detalle: las extrañas visitas de Asmerold son en realidad simples visitas de negocios que llegan a cualquier hora. Tienen autorización para cruzar las puertas de noche, tan sólo deben dar un santo y seña que Asmerold en persona comunica a Asher cada quince días (aunque por razones obvias la vigencia de los santo y señas se mantiene durante tres meses).

Si hablan con Uldrich

Ya se ha explicado anteriormente cómo se comportará. Tan sólo un detalle: si algún PJ tiene la brillante idea de hablar acerca de palomas mensajeras fingiendo saber algo del asunto Uldrich le seguirá la corriente por grandes que sean las sandeces que el jugador diga, no tiene ni idea y quiere disimularlo a toda costa.

Si preguntan al posadero

Los rumores usuales. No confesará que informó sobre sus habitaciones a Uldrich a no ser que se vea muy muy presionado.

Si hablan con Alam

Alam recibirá gustoso a los PJs, pues se tratan en definitiva de una distracción. La visita será infructuosa: hablará más que escuchará y el tema recurrente de su conversación es la Ciudad Durmiente. Si le preguntan directamente acerca de Uldrich responderá que no es alguien que le preocupe, y de ahí no le sacarán. Si los PJs van muy perdidos y el tiempo se les escapa podría dar alguna indirecta sobre Uldrich (puede valer cualquier cosa que se le ocurra, pero sé algo sutil. Y no abuses de este recurso, si tus jugadores no saben investigar, ya aprenderán, y es mejor que aprendan a las malas)

Excursiones

Una excursión nocturna a casa de Alam descubrirá a éste absolutamente drogado, aunque perfectamente capaz de luchar (y sin perder la sonrisa de sus labios). La misma excursión a casa de Uldrich puede desembocar en el maravilloso espectáculo del demonio alzando el vuelo desde una trampilla en el tejado (te recomiendo que los PJs sólo presencien esto como prueba definitiva, en caso que lo tengan todo ya bastante claro)

Conclusión

En el peor de los casos Uldrich, los PJs y la guardia irrumpirán en casa de Alam, el primero aprovechará el registro posterior para hacerse con el Libro de las Invocaciones y Alam palmará. En el mejor de los casos los PJs ofrecerán pruebas tan irrefutables a Asher que la guardia les ayudará a detener a Uldrich con tiempo de tender una trampa a Grandor Kee. Muy posiblemente tu aventura discurra hacia un término medio. En cualquier caso deberás recordar que, en principio, ningún PnJ está dispuesto a luchar hasta la muerte. En el caso concreto de Uldrich hay dos posibilidades: si se enfrenta solo a los PJs tratará de hacer lo explicado en el día 4. Pero si el combate sucede cuando está junto a su maestro ambos intentarán huir, pues saben que en cuanto la guardia acuda y vea un pantagiano armado no dudarán sobre a quién atacar.

En cuanto a las posibles recompensas están:

- 1 El dinero de Licarg.
- 2 Lo que se te ocurra que puedan saquearte a Uldrich (en su casa algo habrá, digo yo) y a Grandor Kee.
- 3 Algún regalo valioso pero inútil que pueda hacer Alam si los PJs lo hacen especialmente bien y se han mostrado corteses (nunca un objeto mágico).
- 4 En ningún caso el Libro de las Invocaciones debería caer en sus manos. Se supone que es demasiado poderoso.

Para finalizar una última advertencia: puede parecer una aventura complicada pero no lo es, basta con tener claro el esquema de la sucesión de los hechos y sobre todo (la clave está ahí) familiarizarte con los PnJs principales, piensa como pensarían ellos y actúa en consecuencia, es el mejor modo posible de mantener siempre bajo control una aventura abierta.

Para hacer la aventura amena dedica también un tiempo a los PnJs no tan importante pero con los que sin duda tus jugadores hablarán, caricaturízalos si es necesario, dótalos de uno o dos tics reconocibles, verás como quedan mejor (yo personalmente veo a Maese Hans, el herbolario, un poco afeminado, ¿podría insinuarse a algún PJ? ¿o colarle un filtro de amor en una copa de vino? Y a Asher, por ejemplo, me lo imagino como un fanático miembro de la Asociación Nacional del Rifle que ha encontrado en Licarg su Charlton Heston particular).

Por cierto, si eres un director de juego con experiencia y tienes por la mano todos los consejos y avisos que he soltado a lo largo de la aventura, lo siento, pero uno nunca sabe en qué manos pueden caer sus textos.

TRAVELLER

AVENTURAS DE CIENCIA-FICCIÓN EN UN FUTURO DISTANTE

Bienvenidos a la última encarnación del juego de los juegos de ciencia ficción que llega a nuestras manos a través de Mongoose Publishing y cuyo desarrollo ha tenido mucha miga. Para aquellos que no lo conozcáis, seguramente los menos, Traveller es un juego que fue publicado nada menos que en 1977 por Games Designers Workshop, seguido de suplementos ahora tan famosos como Spinward Marches, Mercenary, 76 Patrons y un largo etcétera, que lo convirtieron rápidamente en el referente de la ciencia-ficción rolera en todo el mundo. Tras muchas encarnaciones, entre las cuales cabe citar Traveller New Era, MegaTraveller, Traveller 2300 A.D, Traveller 20 y las diferentes ediciones de su desarrollador principal, Marc Miller, cuyo último trabajo está a punto de salir bajo el nombre de T5, llega a nuestras manos una edición remozada e inspirada en el Traveller Classic con un set de reglas adaptadas al nuevo milenio.

En el caso que nos ocupa, un grupo de elegidos capi-

taneados por Gareth Hanrahan se puso manos a la obra para intentar devolvernos todo el sabor del Traveller más clásico a la vez que realizaban una necesaria actualización del Sistema de Juego antiguo, totalmente desfasado.

Su trabajo estuvo envuelto por la polémica desde sus inicios, ya que el proyecto se mantenía al margen de quien había desarrollado durante todos estos años el sistema de juego, Marc Miller, y además obviaba de forma dolorosa para algunos todos los avances realizados en las otras diferentes líneas de ambientación y reglas.

El objetivo era claro. Partir del Traveller Classic y lograr un juego completamente adaptado a las necesidades modernas pero con el look y sabor de la ambientación clásica. En las líneas siguientes intentaré mostrar al lector el éxito o no de su ambiciosa idea. Sea como fuere, disponer de una nueva línea viva de Traveller en una compañía dispuesta a apostar fuerte por él es una gran noticia.

PRESENTACIÓN

Las primeras sensaciones que te recorren al tener el libro en tus manos son de estar manejando algo especial, con peso histórico. El libro tiene una edición en tapa dura de casi doscientas páginas con un sencillo diseño retro que nos hace recordar la primera edición del Traveller Classic. El interior es en blanco y negro, con arte poco inspirador y desde luego poco original. La maquetación es a doble columna con ocasionales columnas laterales explicativas, dando a todo el libro el aspecto de ser de la vieja escuela. El coste total es de 39,95 dólares, lo cual me parece algo excesivo para un manual de 192 páginas en blanco y negro. Da la sensación de que han querido rentabilizar en exceso el nombre de la franquicia.

CONTENIDO

Desde el principio uno tiene la sensación de estar reviviendo el Traveller Classic allí donde mira, eso sí se nota que se han metido horas de revisión y adaptación.

INTRODUCCIÓN

Aquí aparece la terminología, un ejemplo de juego (en el que se nos muestra la llamada de auxilio del mítico Beowulf) y los niveles tecnológicos.

Una buena idea aparece en este punto, que es la explicación de los diferentes tipos de campaña que pueden darse en Traveller, con una breve introducción a cada una, a saber, campañas de comercio, militares, de exploración y combinadas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Esta es la verdadera madre del cordero. Todo el mundo sabe que en Traveller la creación de personajes es un juego

en sí mismo. Aquellos que hayan jugado al Traveller Classic tendrán la sensación de estar ante algo conocido. Se generan las características, se elige una carrera y se tira para entrar en ella. De no conseguirlo, puede elegirse otra. En el peor de los casos podemos acabar como vagabundos de no entrar en ninguna.

Cada carrera transcurre en períodos de 4 años, durante los cuales aprendes habilidades, tiras para promocionarte, ocurren eventos vitales importantes y tienes oportunidad de ser herido o expulsado de la carrera. Éstas varían desde las militares (Agentes, Ejército, Marina y Exploradores) hasta las civiles (Ciudadano, Vagabundo, Noble, Bribón, Académico). Cuando terminas el período de 4 años tienes la opción de continuar en otra carrera o de recapitular todos los beneficios obtenidos, así como el dinero inicial y las participaciones en una nave estelar.

Durante el proceso de creación del personaje tienes que andar mirando páginas adelante y atrás, de modo que para un novato resulta bastante engorroso, pero cuando ya has creado algunos le acabas cogiendo el truquillo. Lo más complicado es llevar una puntual nota de todo lo que te va sucediendo porque se han olvidado de incluir una hoja de creación de personaje que te permita escribir lo que te sucede term por term (como por ejemplo incluye el Dark Conspiracy, GDW lo tenga en su gloria).

El resultado final sin duda merece la pena, porque una vez terminado el proceso dispones de un personaje con una vida detallada, con enemigos y amigos que ha hecho por el

camino, incluso con contactos con sus propios compañeros de grupo. Un detalle curioso es que los personajes pueden coger un paquete de habilidades comunes en función de la campaña que vayan a jugar. Hay una conexión explícita entre todos que me parece considerablemente novedosa para este tipo de juego. De este modo el Director de Juego se asegura que los personajes disponen de las habilidades necesarias para afrontar la aventura.

Se incluye un completo ejemplo de creación de personaje y modos alternativos por compra de puntos, tipo Iron man (el personaje puede morir en cada uno de los terms), etc

También se incluyen reglas para los aliens como jugadores. Vienen las típicas razas de Traveller, Hivers, Droyne, Vargr, K'kree, Aslan y humanos alternativos.

La creación del mundo original de cada personaje podría

haberse hecho de modo más sencillo. En general, la creación de personajes puede ofrecer resultados un tanto raros, dada su aleatoriedad.

HABILIDADES Y RESOLUCIÓN

El sistema de Resolución es considerablemente sencillo, tratándose de tirar 2D6, añadir los bonuses por característica y los niveles de habilidad y lograr 8 o más. Vienen reglas para ayudarse enter personajes para una misma acción, para apuntar, etc Me gusta que en las descripciones de habilidad vengan dificultades para acciones estándar y hay que tener en cuenta que no siempre se utiliza el mismo atributo con una habilidad, esto va en función de lo que el Director de Juego solicite según la situación concreta.

La adquisición de nuevas habilidades, como ya pasaba en el Traveller Classic es lenta y compleja, especialmente a nivel elevado, de modo que es muy importante haber conseguido todas las habilidades importantes en el proceso de creación del personaje.

COMBATE

El combate es una expansión de sistema básico de resolución, con añadidos importantes y reglas específicas para hacer presas, para apuntar, para maniobras de disparo, para ver cómo influencia el liderazgo a otros jugadores durante la batalla.

Los personajes pueden, por ejemplo, entrar en defensa total a expensas de perder la iniciativa en el siguiente turno. No hay que olvidar, que tal como en el Traveller Classic, la armadura es muy importante para absorber daño porque si no éste se va directamente a restar las características. A diferencia de otros juegos como el nuevo D&D, en Traveller no es obligatorio el uso de mapas en el combate, aunque son útiles si uno quiere ser preciso.

En general, el combate es uno de los aspectos más cuidados. Tiene incluidas reglas especiales para vehículos, que son considerablemente más complejas pero que dan ese sabor que todos deseamos a nuestras partidas, con persecuciones de coches disparándose.

ENCUENTROS Y PELIGROS

Se incluye un completo sistema de generación de encuentros tanto alienígenas como como humanos, con una de las cosas que más desarrollé en el Traveller Classic: la colección

de encuentros con animales alienígenas en los diferentes mundos de juego. Recuerdo que encargué a un buen amigo mío que me dibujase cada animal en función de la descripción que yo le daba y los resultados eran del todo inspiradores.

También se incluyen reglas para la creación de personajes no jugadores y patrones. Así mismo disponemos de tablas de encuentros aleatorios y de encargos de patrones. Aquí también hallaremos las reglas para venenos, riesgos mediambientales, etc

EQUIPO

El equipo es una de las partes más divertidas del manual, con diferentes secciones que cubren las necesidades más importantes de cualquier aventurero en los diferentes niveles

tecnológicos y que, además del equipo que te esperarías para un juego de ciencia-ficción incluye algunos ciberimplantes. Cosas como las armas de energía que ya estaban en el Classic vuelven a aparecer y controles anti-gravedad. La nanotecnología está prohibida en el Imperio y las armas de filo son útiles en el interior de las naves ya que no perforan el casco ni dañan su maquinaria.

También se incluye una selección de vehículos y la sensación general es de que la tecnología no es tan esencial como en Transhuman Space.

NAVES ESPACIALES

Esta es sin duda una de mis secciones favoritas. El grupo entero de juego, como hicimos nosotros, puede diseñarse su propia nave estelar usando un conjunto de reglas sencillas.

Para los más vagos, se dispone de doce modelos de las naves más comunes, así como 6 naves menores de servicio. Muchas más naves estarán en suplementos que llegarán poco a poco.

OPERACIONES ESPACIALES

En esta sección tenemos todo lo que siempre llevaremos acabo en el interior de nuestras naves estelares, desde la lectura de sensores hasta el salto hiperespacial. Como es lógico, también se incluyen encuentros en el espacio y las reglas de radiación (que pueden darse en diferentes situaciones).

Como ya ocurría en el Classic, los saltos hiperespaciales llevan una semana y son parte del espíritu del juego.

Una parte que no se puede obviar es el pago fraccionado de la nave y las deudas que el personaje va adquiriendo a lo largo de su vida. En este capítulo se desarrollan las reglas que rigen los acontecimientos en torno a dichos pagos.

COMBATE ESPACIAL

¿Qué sería de un juego de space opera sin combate espacial? Éste es una evolución del combate de vehículos, con un fuerte componente táctico y con un sistema que lleva en cada momento lo que está haciendo cada personaje. Detalladas reglas de abordaje, como no podría ser menos, nos trasladan a ese componente clásico que el juego no debe jamás perder la cara.

Así mismo, para situaciones en las que es crucial resolver estas acciones de modo más sencillo, se presentan unas reglas

de acción rápida que nos ayudan en la tarea de no alargar excesivamente el combate espacial si no lo deseamos.

PSIÓNICA

Siguiendo escrupulosamente el layout del Classic, se nos muestra la sección de Psiónica, en la cual disponemos de diferentes poderes, todos ellos con un regusto clásico. Telepatía, telequinesia, clarividencia, control corporal y teleportación. No puedo evitar echar una vista atrás al viejo Traveller de Diseños Orbitales (mi primer juego de rol adquirido) y a las buenas campañas de juego que nos hizo pasar. En el Classic, los poderes psiónicos siempre fueron un componente bastante maldito, visto como magia oscurantista en aquellos planetas cuyo nivel tecnológico o místico no era demasiado avanzado. No son poderes excesivamente desequilibrantes y un psiónico ha

de guardar generalmente su naturaleza con lo cual no realiza un abuso de los mismos.

También encontramos una carrera de Psiónico especialista en esta sección que nos da acceso a los diferentes poderes, generalmente uno o dos por persona.

Es conveniente recalcar que la psiónica es algo absolutamente opcional y suele dejarse en manos de personajes no jugadores alienígenas.

COMERCIO

Traveller es uno de esos pocos juegos en los que se ha cuidado mucho la opción de llevar campañas de juego exclusivamente basadas en el comercio. Dispone de 36 tipos diferentes de bienes comerciales, reglas para mercado negro, muchas opciones de compra-venta y elementos exóticos que le dan un sabor que muchos otros juegos no tienen.

CREACIÓN DE MUNDOS

Todos los que alguna vez en su vida han sido Directores Juego (no sólo jugadores) de este estupendo universo se han visto inmersos en la Creación de planetas.

No es sólo un capítulo en el que diseñaremos los mundos que aparecerán sino también una fuente inagotable de ideas.

A través del lanzamiento de diversas tiradas podremos ir dando forma a planetas con diferentes niveles tecnológicos, atmósferas, poblaciones y demás detalles que le dan vida.

Traveller es un juego muy orientado también a la exploración y llegar a un planeta nuevo es la excusa perfecta para dar rienda suelta a la Campaña que tenemos en mente.

CONCLUSIONES

El gran mérito de esta propuesta es el contenido. No así tanto el sobrio apartado gráfico que se queda corto muchas de las secciones de esta revisión del Traveller Classic. En su empeño por renovar el clásico consigue un satisfactorio nivel de calidad que puede ser apreciado por cualquiera que disponga de las dos versiones.

Doy especial énfasis al contenido porque formalmente puede ser un juego que pase desapercibido para muchos pero desde aquí recomiendo que se le de una oportunidad a su lectura. No es ninguna revolución sino un acercamiento a los planteamientos que ya atraparon a muchos a finales de los

setenta y principios de los ochenta y que han hecho de este juego el referente mundial en la ciencia-ficción rolera.

Lo mejor del Classic sigue presente en esta revisión, todo ha sido actualizado al siglo XXI (excepto el apartado gráfico) y la jugabilidad es uno de sus puntos fuertes, dado que con este simple libro podemos jugar sin necesitar ningún otro componente adicional, lo cual ya le da un valor añadido del que carecen otros juegos de última hornada.

Respecto a quienes os acerquéis por primera vez a este clásico, encontraréis una cantidad ingente de material útil, unos retos personales considerables para un Director de Juego novato y unas posibilidades de juego inusuales para un juego que cumple treinta años en las mesas de juego.

Es de destacar que mientras escribo estas líneas en Mongoose siguen escribiendo el SRD, es decir el System Reference Document, o lo que es lo mismo el esqueleto del

sistema que estará disponible para que desarrolladores de cualquier lengua lo adapten como sistema de ciencia-ficción genérico para su propia ambientación.

Además de esto, están apostando fuerte por esta línea ya que el libro básico viene anunciado junto a más de 20 suplementos que empezarán a ver la luz mes a mes desde la salida del libro y que vienen a dar luz sobre áreas poco definidas principalmente de la ambientación y de reglas, así como nuevas naves.

Es necesaria una gran paciencia por parte del Director de Juego primerizo para hacerse con todas las mecánicas incluidas en el libro pero el sistema esencial de resolución de tiradas es elegante y sencillo y facilita mucho la vida para quienes estén hartos de complejidades inútiles.

Las comparaciones con universos de juego tales como el del Serenity RPG no son gratuitas, pero dados sus treinta años de existencia ha de ser el segundo quien se compare a éste.

Aunque la parte de ambientación no está muy desarrollada, el juego estándar transcurre en el Tercer Imperio y hay opciones para darle un carácter más space opera si fuera necesario.

Uno de los defectos claros del manual es que no viene

una campaña introductoria, ni siquiera un escenario, más allá de las semillas de aventuras que pueden verse en los encargos de patrones.

En definitiva, Traveller aparece en esta nueva encarnación como el rey indiscutible de la ciencia-ficción “blanca”, con un regusto clásico que no debe pasar desapercibido para quienes ya dedicaron horas en el pasado a dirigirlo.

Su mera lectura constituye un placer y una revisitación de lugares que todos los fans de este magnífico juego conocen.

FINAL FANTASY
リマスター

OKGAMES



TOLEDO

FABRICA ESPADAS PARA LA CORTE

Bienvenidos al Toledo del siglo XVII, un maremagnum de callejuelas pobladas por todo tipo de gentes que buscan ganarse la vida lo mejor que pueden bajo la atenta mirada de la Corte.

En Toledo representarás el papel de una familia de nobles artesanos espaderos que tendrá como objetivo principal competir por fabricar las mejores espadas posibles y así conseguir los

favores reales, enfrentándose por el camino a las complejidades de una populosa ciudad, a sus rivales y frecuentando lugares como ciertas tabernas, el estudio del pintor El Greco o los comerciantes de hierro y gemas.

El juego es una creación de Martin Wallace, conocido por diversos títulos tales como Age of Steam, Byzantium, Conquest of the Empire y muchos otros, habiéndose forjado una fama de

autor sesudo y complejo que parece haber querido combatir. Este es un juego de mesa ligero, con unas reglas sencillas y un tiempo de juego ajustado (1 hora), para que lo disfruten de 1 a 4 jugadores.

PRESENTACION Y COMPONENTES

Toledo viene en una caja adecuada, con una portada que nos introduce en el setting del juego rapidamente.

El tablero, como podeis observar en la foto, representa una ruta dentro de la ciudad de Toledo, que va desde la Catedral hasta el Alcazar, con tres calles principales que tendran una importancia esencial en el transcurso de las partidas, a lo largo de las cuales se iran distribuyendo los diferentes negocios que nos permitiran realizar las mejores espadas.

Las tarjetas de carton son fundamentales y representan diferentes cosas. Cada jugador recibe 8 tarjetas en su color representando diferentes negocios, 2 tarjetas por cada negocio, a saber, comerciante de hierro, comerciante de gemas, herrero y entrenador.

De esas 2 tarjetas por negocio, una tiene espacio para un peon y otra para dos. Luego hay 19 tarjetas de espada, indicando su precio y valor, 16 tarjetas de habilidades, incluyendo esgrima y equitacion y 23 contadores de acero.

Tambien se incluyen contadores de gemas (necesarias para fabricar las espadas) en forma de piezas irregulares de plastico semitransparente.

Vienen 90 cartas, de las cuales 84 son de movimiento con un valor de 1 a 6 y un movimiento

de esgrima, y las otras 6 representan pinturas de El Greco con un valor de Puntos de Victoria.

20 peones de madera del color de cada jugador, 5 para cada uno.

Lo mas destacable en la presentacion de Toledo son las pinturas de El Greco y las gemas.

PREPARACION

El objetivo principal de Toledo es conseguir el mayor numero de Puntos de Victoria, principalmente forjando espadas y llevandolas al Alcazar.

Se coloca el tablero, en cuyo seno ya vienen impresos 3 negocios, dos tabernas y el estudio de El Greco. Se colocan las tarjetas de habilidad y de espada en su sitio, asi como los contadores de acero y las gemas, se disponen las pinturas en orden descendente y cada jugador comienza con sus 5 peones en la catedral, 5 cartas de movimiento en su mano y sus 8 tarjetas de negocio.

EL TURNO DE JUEGO

Se pueden realizar 4 diferentes acciones durante tu turno, a saber, robar cartas, colocar un negocio, avanzar peones o retroceder.

Robar cartas. El jugador coge dos nuevas cartas de movimiento.

Colocar negocio. Cada jugador tiene 2 tarjetas de cada tipo de negocio, una de ellas con espacio para un peon y otra para dos. Puede colocar una tarjeta de negocio en el espacio en blanco de la calle que desee. Los negocios son comerciante de gemas, de acero, herrero y entrenador (que

adestra en el arte de la esgrima y la equitacion).

Avanzar. El jugador usa una carta de movimiento para mover uno de sus peones hasta uno de los negocios, donde puede comerciar o finalizar el movimiento. Opcionalmente puede seguir moviendose si tiene mas cartas de igual valor de movimiento a la primera y puede mover ese u otro peon. Para desplazarse correctamente debe haber un sitio libre en el negocio al que llega, de lo contrario tendra lugar un Duelo.

Duelo. Se realiza entre dos peones, al mejor de 3 rondas de esgrima. Se saca una carta de movimiento y se consulta su icono de Esgrima, en el cual viene indicada una Habilidad y el vencedor de la contienda (atacante o defensor). Aquel que posea dicha Habilidad de Esgrima gana automaticamente esa ronda. El que gane 2 de las tres rondas sale victorioso. El perdedor vuelve a la Catedral.

Comerciar. Cada negocio te permite tomar una accion diferente. Los tuyos propios puedes usarlos de modo gratuito (a menudo tras combatir en Duelo por un sitio), los negocios ajenos tienen un coste de uso en forma de cartas de movimiento, dependiendo de la calle en la que se encuentren, los de la calle mas baja cuestan una carta con un valor minimo de 1, los de la calle media, de 3 y los de la calle alta de 5.

Las acciones a tomar en cada negocio son estas.

Taberna. Robar 3 cartas de movimiento.

Estudio artistico. Coger una pintura.

Comerciante de Acero. Coger una barra de acero.

Comerciante de Gemas. Coger una gema.

Herrero. Crear una espada. Puedes realizar una espada (2 a 7 P. de Victoria) con 1 a 4 barras de acero o una espada de lujo (4 a 15 P. de Victoria) si incluyes gemas en su fabricacion.

Entrenador. Recibes una habilidad. Hay 3 habilidades de Esgrima (diferentes tecnicas) y una de Equitacion que te permite jugar una carta de movimiento diferente a la primera, pero te resta 2 puntos de Victoria. Solo puedes tener 3 habilidades a la vez.

El Alcazar. Hay que llegar con un movimiento exacto. Cuando llegas con uno de tus peones consigues entregar la espada correspondiente y te acercas al objetivo final.

FIN DEL JUEGO

Cuando 3 peones de cualquier jugador alcanzan el Alcazar el juego termina. Se suman los Puntos de Victoria de todos los jugadores, a saber, puntos de Victoria de las espadas entregadas, la mitad de puntos de las no entregadas, 1 punto por cada dos gemas y el valor de las pinturas.

CONCLUSION

Toledo es un juego de tablero ligero, para jugar entre media hora y hora y media, de 2 a 4 jugadores, con reglas sencillas y objetivos claros.

Los componentes no son espectaculares pero son bonitos y efectivos (especialmente las pinturas de El Greco y las gemas).

Se le ha comparado con el Caylus pero no tienen practicamente nada que ver, mas alla de poder colocar edificios en carreteras que pueden usar otros.

Toledo no es el tipico juego complejo de Martin Wallace que consumira tu cerebro con mil opciones disponibles. Es un juego de vocacion amplia pero entretenido, con un potencial estrategico medio y una rapidez inusual, que te garantiza ratos agradables de juego.

A medida que vayas profundizando en su mecanica descubriras que determinadas decisiones, tales como cerrar la partida prematuramente, incluso sin apenas entregar espadas puede salirte rentable de cara al triunfo final. Trucos como terminar tus movimientos en una taberna en vez de gastar el turno robando carta, favorecer los duelos cuando te interesen en funcion de la disposicion de los negocios y visitar de forma asidua el estudio de El Greco para ir acumulando bonus en tus Puntos de Victoria, son detalles que rapidamente formaran parte de tu juego.

