

OKGAMES

MAGAZINE

NUMERO 3

DUNGEON AVENTURAS

PARA 4ª EDICIÓN

HOT WAR

Londres Oscuro,
Horror Postapocalíptico

EXALTED 2ª ED.

FANTASÍA DESBORDADA

BATTLESTAR GALACTICA

Entra en la serie

SOLOMON KANE

EL HEROE PURITANO

COMBATE EN D&D4ª

DESCUBRE LAS CLAVES

**LA LLAMADA DE
CTHULHU**

EL ODISSEY

Ericlofgren

Créditos

Concepto, Diseño, Coordinación y Maquetación
RAFAEL CASUSO

Maquetación Adicional
NÉSTOR SOLANO

Escritores
RAFAEL CASUSO, JOSÉ MANUEL “ARAVAR”, HUGO “NONAME”,
RUBÉN RIVERA CISNEROS “TORQUEMADA”

Corrector
ALICIA CASUSO

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por hacerme sonreír siempre.
A Josune por quererme como sólo ella lo hace.
A todos y cada uno de los que colaboran o han colaborado con OkGames, por creer en este proyecto.

DESCARGOS

Las ilustraciones utilizadas pertenecen a sus respectivos autores y han sido usadas para reseñas de sus respectivos juegos como un modo de review.

El contenido de ciertos artículos puede hacer referencia a juegos destinados a personas mayores de edad.

OkGames Magazine es una revista electrónica de carácter gratuito destinada a todos los amantes de los juegos de rol y tablero, a la que dedicamos muchas horas para que pueda llegar hasta ti.

¿QUIERES COLABORAR?

No dudes en enviarnos un correo electrónico a magazine@okgames.es con el Asunto [Colaborador]

Editorial

Por fin estamos aquí. El tercer número ya es una realidad a pesar del tiempo y esfuerzo que nos ha llevado, no ha sido tarea fácil poner en orden este centenar de páginas que tienes ante tus ojos y que constituyen una revista electrónica totalmente gratuita sobre ocio alternativo.

Vivimos tiempos convulsos. Es posible que más que nunca el potencial de nuestra imaginación y nuestras ganas de evasión tengan sentido en este momento.

Quisiera dedicar esta editorial a una reflexión que me parece interesante. Encontrar tiempo. Conozco a quien trabajando y teniendo responsabilidades encuentra tiempo para jugar tres veces a la semana y a quien ha descartado jugar por falta de tiempo pero sigue vinculado al ocio rolero a través de la colección de libros. ¿Es tan complicado encontrar tiempo para jugar una vez a la semana?

Sinceramente creo que no, a veces olvidamos lo divertido que es hasta que recuperamos esa sensación de sentarnos en torno a una mesa, sacar nuestro personaje y meternos en un mundo que no es el nuestro. A todos los que ponéis excusas por falta de tiempo os animo a intentarlo de nuevo, a reuniros para jugar una partida memorable con los viejos amigos de siempre o bien a integraros en un grupo nuevo (hay gente deseando hacer sus pinitos en esto).

Nosotros ponemos de nuestra parte afilando vuestros colmillos con juegos espectaculares, noticias, dossiers e información. Opciones y posibilidades hay muchas. Tampoco la opción del bolsillo es válida como excusa, desembolsando como algunos hacen decenas de euros por videojuegos que a lo sumo nos duran unas pocas horas y no son comparables en potencial y diversión.

Un libro es un tesoro. Un libro de rol, además, te permite pasar de ser un mero espectador a formar parte de las historias más emocionantes.

OkGames Editorial

2009 es el año de nuestro comienzo a nivel de publicaciones y hemos estrenado nuestro casillero particular con el título que inaugura nuestra línea de Dungeon Aventuras para Dungeons&Dragons 4ª Edición, Mercenarios de Punjar, un emocionante viaje a una de las mejores urbes de fantasía que se han creado, Punjar, La Joya Sin Lustre, donde nuestros héroes jugarán un papel crucial en el destino de la ciudad, intentando frenar la amenaza de toda una facción en la sombra cuya ambición desmedida puede representar un peligro para toda la población de la capital de la Provincia Meridional.

Mercenarios de Punjar es el primer título de la línea Dungeon Aventuras, que se verá continuada por Las Forjas del Rey de la Montaña, aventura en la cual nuestros personajes serán trasladados a la base de un volcán humeante bajo las terribles montañas de Ul Dominor, en busca de las Puertas Perdidas de Tannheim, el ancestral hogar de un desaparecido clan enano, otrora famoso por su excelencia en la producción de objetos de inmenso poder gracias a sus ya legendarias Forjas de los Reyes. Una antigua maldición cayó sobre las Puertas y habrá de ser desvelada por los exploradores que se atreven a aproximarse a ellas. Criaturas sobrenaturales, poderes místicos, lagos helados, objetos increíbles y muchas otras sorpresas te aguardan en esta espectacular aventura de muy pronta publicación de la mano de OkGames.

La siguiente Dungeon Aventura en ver la luz será La Isla del Draco Marino, en la cual los héroes tendrán que investigar la leyenda de una espantosa bestia marina que parece hacer peligrar las principales rutas comerciales marítimas de las islas y cuya historia llevará a los personajes a través de toda una región costera, entrando en contacto con los nativos locales y desafiando a la suerte para salir vivos de una misión como ésta.

Además de las Dungeon Aventuras, que como sabéis son la adaptación en nuestro idioma de los famosos Dungeon Crawl Classics de Goodman Games, OkGames también tiene previsto publicar este año el primer título de otra línea de Goodman Games para Dungeons&Dragons 4ª Edición dirigida a los Dungeon Masters más exigentes, con trasfondos muy elaborados, historias de alta aventura épicas y retos de mayor envergadura de lo que estamos acostumbrados en otras aventuras, bajo el nombre de Master Dungeons.

La primera aventura de esta línea que verá la luz en español se titula El Dungeon de Dragora y plantea la búsqueda de un artefacto de gran poder, la investigación de una estirpe casi desaparecida de reyes hechiceros, el descubrimiento de la ciudad oculta de Parhok y el reto de conocer a una princesa guerrera y a su amante Dragón.

Estas son sólo algunas de las sorpresas que aguardan este año desde OkGames para los amantes de la fantasía.



MERCENARIOS DE PUNJAR

POR HARLEY STROH
UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 1



Es evidente que la mayor sorpresa y lo que todos están aguardando con impaciencia hará las delicias de los aficionados a la ciencia-ficción y al horror lovecraftiano. Se trata, nada menos, que del Manual Básico de uno de los juegos que más impacto han causado en la escena mundial en los últimos años por su diseño innovador, su concepto original y la fusión sabiamente realizada de géneros tan importantes como son el horror y la ciencia-ficción, desde un exquisito talento creativo y un diseño espectacular a todo color.

Hablamos, como no, de CthulhuTech, juego finalista a la categoría de Mejor Juego de Rol de los Origins Awards, avalado por el diseño del concept artist Mike Vaillancourt, responsable, entre otros, de la galardonada línea de Shadowrun 4ª Edición de Catalyst Games y escrito por Matthew Grau, un auténtico apasionado de la mejor ciencia-ficción y reconocido amante de la influencia lovecraftiana.

CthulhuTech en español es uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos por los aficionados de nuestro país y por eso OkGames ha decidido mimar su producción y adaptación a nuestro idioma al máximo. El apoyo que recibirá en forma de nuevos personajes, ayudas, ampliación del trasfondo y aventuras cortas vía la OkGames Magazine se verá complementado con material exclusivo que verá la luz en su página oficial en español, que como sabéis es:

www.okgames.es/cthulhutechsite

CthulhuTech nos sitúa en el año 2085 en nuestra Tierra, un futuro no demasiado lejano en el que encontraremos cosas

semejantes al presente, aunque muchas otras han cambiado.

La Humanidad se enfrenta a una lucha por evitar su propia extinción, tras unos períodos convulsos en los que nos enfrentamos a una raza diseñada específicamente para destruirnos, la cual, por azares del destino, acabaría aliándose con nosotros, ahora nos enfrentamos a una invasión alienígena en toda regla proveniente de los confines del Sistema Solar.

Los maestros del plan preparado para nuestra destrucción por fin tomaron su rostro y aparecieron sobre la Tierra para traer la devastación y el pánico. Las naciones terrestres se unieron en una suerte de gobierno conjunto militar para afrontar la terrible amenaza que se cernía sobre nosotros. Así nació el Nuevo Gobierno de la Tierra, en el cual conviven tanto humanos como Nazzadi, la raza que se rebeló a sus creadores para unirse a nuestras filas, con la cual compartimos gran parte del perfil genético.

La Humanidad ha evolucionado en estos años. Hemos descubierto una nueva disciplina basada en la combinación de elementos arcanos extraídos de libros antiguos y principios científicos de matemática no-euclidiana, gracias a la cual hemos logrado una fuente de energía prácticamente inagotable: el Motor Dimensional.

Gracias a éstos y otros descubrimientos, ahora disponemos de grandes avances en el transporte y en el entorno militar que nos posibilitan hacer frente a la Guerra del Eón, la cual nos enfrenta a los peligros de los mitos que ahora se ciernen sobre nosotros ya que el Dios Muerto, Hastur, ha despertado en Asia.



Noticias



Ocaso, primer juego de Nocturno

Estamos trabajando en el que será el primer juego de OkGames de creación propia, Ocaso, un juego de ambientación moderna de horror personal, con características muy específicas y con un trasfondo completamente inédito, que por razones obvias no podemos desvelar, ya que se encuentra en proceso de desarrollo.

Será, así mismo, el primer juego de OkGames en estrenar el Sistema Nocturno, la mecánica interna que llevarán varios juegos dentro de esta línea y que tiene vocación interpretativa y narrativa, centrado en no entorpecer la historia y en favorecer la psicología de personajes.

Poco a poco iremos desvelando más detalles de Nocturno, un sistema que nació hace ya varios años para un proyecto de juego cyberpunk neoindustrial. De momento hemos hablado ya sobre sus

Atributos básicos, la forma de definir las características esenciales de los personajes: Fuerza, Agilidad, Resistencia, Percepción, Inteligencia, Presencia y Espíritu, siendo esta última una característica diferente con un impacto diferente en el juego a las demás.

En Nocturno, además, existen dos reservas de heridas para cada personaje, las letales y las no letales. Las primeras tienen que ver con el daño de aturdimiento y de golpe que recibe el personaje y que pueden llegar a dejarle inconsciente. Las segundas reflejan el daño potencialmente mortal que recibe el personaje y que puede desembocar en su muerte.

Así mismo, Nocturno incluye un completo sistema de equilibrio mental, de locura y de diferentes rasgos que ayudan a definir la psicología del personaje.

El set de habilidades de Nocturno para el juego Ocaso posibilita una gran variedad de conocimientos especializados por parte de los jugadores y de este modo puede reflejar con fidelidad todo tipo de ocupaciones a las que se dediquen.

Además Nocturno incluye un completo sistema de posibilidades místicas y psíquicas que dan un fondo especial de misterio a muchas opciones de personaje dentro del juego de Ocaso.

De momento os ofrecemos esas pinceladas.



Nuevo OkGames Blog

Hace menos de un mes que hemos estrenado una plataforma nueva y reluciente para ofreceros contenidos especiales, hablaros de juegos internacionales, presentaros proyectos propios y tratar juegos clásicos de una manera amena, atractiva y con un diseño espectacular.

Estamos hablando del nuevo OkGames Blog (www.okgames.es/blog), donde podréis encontrar actualizaciones diarias con la información más completa sobre juegos de rol que podáis hallar en nuestro idioma.

Nos hacemos eco allí de excelentes juegos internacionales como el nuevo RuneQuest de Mongoose Publishing, el próximo Geist the Sin-Eaters de White Wolf, el curioso Kuro de 7eme Cercle o el A penny for your thoughts de Evil Hat Productions, y también os ofrecemos dossiers muy interesantes como la reseña del Manual de Monstruos 2 para D&D 4ª Edición, el artículo sobre el Burning Empires de Luke Crane o el de Corporation, la nueva visión del entorno cyberpunk del sello Flaming

Cobra de Mongoose Publishing.

Mención aparte merecen los artículos de Manuel Junquera para Dungeons & Dragons 4ª Edición, la traducción de increíbles monstruos que puedes incluir en tus campañas y la adaptación a la última edición de la conocida aventura de La Horda de la Mano Roja, post que ha tenido una gran respuesta por parte del público.

También hemos incluido nuevos personajes listos para ser integrados en la ciudad de Punjar, La Joya Sin Lustre, y vamos a continuar añadiendo material para nuestras diferentes líneas.

La vocación del Blog, como ya habréis visto quienes lo sigáis, es permanecer en contacto con las principales novedades que nos llegan desde el sector internacional y poder hablaros de muchos juegos que no son tratados en otros blogs de rol.

También queremos aumentar vuestra participación en él y pronto podréis formar parte de encuestas, añadir vuestros propios contenidos al Blog e incluso podéis animaros a participar con artículos completos si lo deseáis como colaboradores.

Para esto último podéis poneros en contacto con nosotros con nuestro correo de colaboración en magazine@okgames.es especificando [Blog] en el Asunto, de modo que sepamos el área en el que os gustaría colaborar. Podéis enviarnos todo tipo de ayudas de juego, bien para la revista o bien para el blog, comentarios, reseñas y cualquier cosa que creáis que



Próximo Sello OkGames Prestigio

Este 2009 también será el año que verá el nacimiento de otro sello dentro de OkGames y llevará el título de OkGames Prestigio, porque en él se publicarán algunos de los juegos independientes más premiados y con mayor prestigio de la escena internacional.

Gracias a un acuerdo entre OkGames y Evil Hat Productions pronto podremos anunciar la salida en español de uno de los juegos independientes que mayor impacto ha causado en todo el mundo. El primero en anunciarse será un juego de terror y el segundo un juego de ciencia-ficción con una mecánica completamente innovadora que también ha sido galardonado por su calidad a nivel internacional.

Este nuevo sello OkGames Prestigio pretende poder hacer accesibles en nuestro país juegos que de otro modo jamás llegarían a la mesa de nuestro grupo. Cabe destacar que OkGames, como ya está en su espíritu desde el principio, no se va a limitar a traducir la edición original de los mismos sino que en todos los casos va a realizar una edición completamente

nueva a nivel gráfico, absolutamente remozada a nivel de maquetación y concepto artístico (siempre bajo la supervisión del autor original) y por tanto va a dar lugar a piezas absolutamente únicas que incluso quienes hayan leído la versión original no podrán perderse.

Estamos hablando incluso de cambios de tamaño de una edición de bolsillo en el original (por ser un juego independiente y en muchos casos carecer de medios suficientes para aumentar su nivel gráfico) a una edición a tamaño estándar en la versión de OkGames con toda su adaptación al español, material adicional, aventuras gratuitas a través de la web y una maquetación moderna con un grafismo a la altura del magnífico contenido del juego.

No nos limitaremos pues a nada, deseamos ofrecerlos la experiencia de los mejores juegos independientes internacionales con unas ediciones que jamás han sido vistas en todo el mundo, con ilustraciones inéditas y con el aspecto que siempre mereció su contenido.

Tras CthulhuTech podremos disfrutar del primero de estos juegos que actualmente se encuentra en el estadio final de su traducción y maquetación y que anunciaremos cuando llegue el momento de su entrada en imprenta.

Creemos firmemente que esta nueva línea puede ser una buena forma de que juegos tan buenos como algunos de Evil Hat Productions u otras compañías lleguen a nuestro país del mejor modo posible y estén disponibles en español.



Nominados a los Origins Awards

Entre los nominados este año para mejor juego de rol de los Origins Awards, que como sabéis son los premios más importantes de la industria del entretenimiento referida a juegos de rol, tablero, cartas y miniaturas, podemos encontrar los siguientes:

CthulhuTech, la nueva edición de este magnífico juego de ciencia-ficción y horror lovecraftiano, la misma que podrás disfrutar este mismo año en español de la mano de OkGames. Un diseño espectacular, un sistema de juego potente y narrativo y una ambientación completa en la que tienen cabida tanto las campañas de investigación, como las de acción, con un entorno cyberpunk y de horror lovecraftiano absolutamente exquisito.

Mouse Guard, uno de los juegos de rol independientes que más sensación ha causado este año, escrito por Luke Crane (el autor del famoso sistema Burning Wheel) y David Petersen, nos lleva a meternos en el papel de ratones de la guardia que han de enfrentarse, desde su minúsculo tamaño a riesgos tan peligrosos como lobos o comadreja para salvaguardar el futuro del apacible pueblo de los ratones.

Star Wars Saga Edition, la prestigiosa última edición de una de las ambientaciones de space opera más famosas, en la que podemos meternos en la piel de un copiloto wookiee, de un contrabandista heroico, de un aprendiz de jedi o de cualquier otra combinación que se nos ocurra dentro del universo de la Guerra de las Galaxias. Se ha visto ampliada y mejorada en sus reglas con los últimos avances en el sistema D20.

Dungeons & Dragons 4ª Edición, qué podemos decir de la última edición del juego de rol más conocido, con unas ilustraciones realmente de quitar el hipo, un diseño muy cuidado y una mecánica pulida y estructurada llega hasta nuestras mesas de juego la última evolución del juego de fantasía épica que más opiniones despierta.

El Rastro de Cthulhu, nacido de la modesta editorial Pellgrane Press, ha sido un éxito especialmente dentro de nuestras fronteras, con un espíritu independiente pero con vocación algo más comercial viene a ofrecernos una nueva posibilidad para poder jugar historias de los mitos de Cthulhu con un sistema de juego diferente, el Gumshoe, centrado en la investigación.

En otras categorías podemos destacar, entre los suplementos para juegos de rol, el libro de **Bucaneros de Freeport** de Green Ronin Publishing, que trata sobre los piratas de su ambientación emblema, la **Guía de Campaña de Reinos Olvidados**, que en nuestro país ha recibido algunas críticas por crear algunos cambios drásticos en la ambientación (que a otros les han parecido positivos, curiosamente), las **Aventuras del Serenity**, para el juego de rol de **Serenity** de Margaret Weis Productions, ese interesante juego que nos permite recrear las andanzas de los personajes de una de las series de ciencia-ficción más importantes de los últimos tiempos.



Primer año de D&D 4ª Edición

Ya hace un año desde la salida de la 4ª Edición del juego Dungeons & Dragons y se puede realizar un primer balance de su vida hasta el momento.

El juego está siendo todo un éxito más allá de nuestras fronteras y está siendo muy bien recibido en las nuestras, si bien, como todo gran cambio de edición, tiene sus seguidores y detractores.

Para muchos el juego presenta notables ventajas frente a la edición precedente, como un mayor equilibrio entre las clases, una mayor modularidad, una mayor sencillez en la aproximación al sistema para recién llegados y en general una mejor planificación de sus contenidos y expansiones, con un mayor énfasis en las aventuras desde el principio.

Para otros el juego traiciona los elementos fundamentales de la 3ª Edición y toma demasiados aspectos prestados de los juegos de rol de ordenador masivos.

En este tema mucho nos tememos que no hay términos medios. Quien se ha

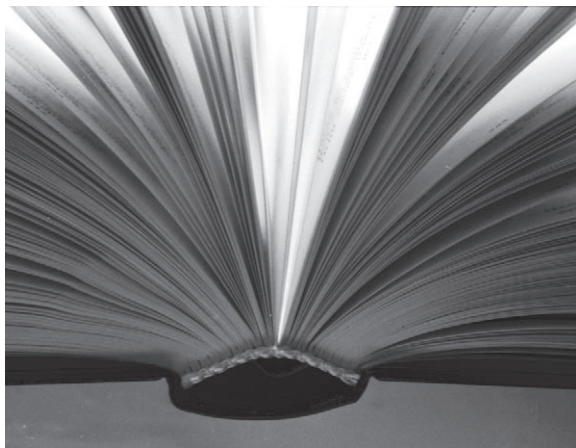
pasado a la 4ª Edición normalmente constata sus bondades y disfruta con su nueva forma de juego y quien se ha quedado aún en 3ª habla bastante negativamente de esta nueva edición.

¿Nuestro consejo? Probad ambas ediciones y jugad en la que adecúe mejor a vuestras necesidades. Desde nuestro punto de vista 4ª supone un avance en la sencillez de exposición, en el equilibrio global del sistema y en la posibilidad de jugar a niveles altos sin problemas ni engorros. Su punto más controvertido quizá sea el “excesivo” número de puntos de vida de los monstruos y personajes a niveles bajos, pero ese no es un problema que padezcan todos los grupos de juego por lo que es más que posible que provenga de una visión de 3ª sobre 4ª. Es por eso que hay que tener presente que son juegos diferentes con conceptos distintos.

Lo bueno que tiene Dungeons & Dragons es que hay material de sobra para jugar en cualquier edición por lo que no hay problema de ningún tipo para jugar en ediciones modernas, clásicas o combinar ambas.

Como sabéis las Dungeon Aventuras que publica OkGames tienen todo el sabor clásico de las grandes aventuras y son fácilmente adaptables a cualquiera de las ediciones de juego, incluso son muy recomendables para jugar en retroclones tales como Castles&Crusades y similares.

Nosotros recomendamos disfrutar de nuestras aventuras con vuestro sistema favorito, sea el que sea. Sistemas hay muchos pero buenas aventuras no tantas.



La Guerra de los PDFs

Como sabéis este año se desató la Guerra por los PDFs cuando Wizards of the Coast decidió dejar de vender pdfs de sus productos a través de portales de terceras compañías aduciendo problemas con la piratería.

Muchos creyeron que este fue un mero movimiento en favor de recuperar el control sobre sus productos en formato electrónico de modo que pasaran a poder venderlos ellos mismos por una tienda online en su propia página web.

Es posible que veamos algún movimiento en ese sentido, lo que no hay duda es que algunos estudios que barajó la compañía relacionaban las ventas en pdf con la aparición en las principales redes de piratería de esos mismos pdfs desprotegidos.

No han tardado en aparecer versiones escaneadas de los libros ahora que los pdfs originales no están a la venta, si bien su calidad no es la misma y suelen retrasarse algunos días, según las fuentes que baraja la propia compañía.

Mientras, otras compañías como Paizo o Steve Jackson Games siguen produciendo pdfs de sus productos e incluso productos exclusivos en forma de pdfs, sobre todo esta última compañía para su juego Gurps.

Lo que también es cierto es que el futuro de las publicaciones electrónicas es un tema que se están planteando todas las editoriales extranjeras y españolas, en mayor o menor grado.

Es el principal tema de charla en los seminarios y sobre todo es un tema de preocupación para quienes quieren compatibilizar legítimamente su derecho a producir un juego con el coste que eso supone en maquetación, escritura, ilustración, diseño conceptual, etc y a recuperar el dinero obtenido para luego obtener beneficios por su trabajo.

La venta en pdfs sigue siendo minoritaria a nivel internacional, aunque está creciendo lentamente y lo es más en nuestro país, aunque no se puede decir que se haya apostado por ello.

OkGames puede anunciar que uno de sus juegos del sello OkGames Prestigio dispondrá de su versión electrónica en nuestro idioma y podrá ser adquirida por aquel que lo desee, en conjunción con el libro físico o por separado.

Esperamos que esta nueva experiencia sea tan fructífera como para poder repetirla en futuros lanzamientos, de modo que se convierta en uno de los emblemas de nuestra producción electrónica.



LAS FORJAS DEL REY DE LA MONTAÑA

POR HARLEY STROH
UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVEL 1



MERCENARIOS DE PUNJAR

Como sabéis, OkGames tiene el placer de ser la editorial que publica las Dungeon Aventuras para Dungeons&Dragons 4ª Edición, la adaptación en nuestro idioma de los afamados Dungeon Crawl Classics de Goodman Games, y el primero de estos títulos en llegar a nuestro país y que ya está disponible en las principales tiendas roleras de la piel de toro es nada menos que **Mercenarios de Punjar**, una aventura perfecta para los amantes de las emociones fuertes y que está diseñada para iniciarse con paso firme en la última edición del juego de rol más famoso de todos los tiempos.

Partiendo de esa premisa, OkGames ha añadido veinte páginas inéditas en el original (con ilustraciones exclusivas) que enriquecen considerablemente esta entrega, al presentarnos de forma interesante el trasfondo, los personajes principales, las facciones y las intrigas de la gran urbe en la que transcurre la aventura, Punjar, La Joya Sin Lustre.

Como suele ocurrir en estos casos la aventura viene acompañada con un mapa que detalla los diferentes sectores de la ciudad y sus calles y con un mapa desplegable táctico a todo

MERCENARIOS DE PUNJAR

color. El excelente papel satinado en el que está impreso y el revestimiento de vinilo del mapa de batalla para que pueda ser usado sin miedo a líquidos o roces también son a destacar en un producto de estas características.

Resulta interesante hablar de la génesis de un proyecto como éste. Harley Stroh, su autor, es un reconocido escritor de aventuras para Dungeons & Dragons con decenas de títulos a sus espaldas, caracterizado por una narrativa de la vieja escuela que bebe de fuentes como Howard o Moorcock para llevarnos a las aventuras más salvajes y crudas en un viaje lleno de paradas interesantes.

Probablemente la característica principal de este volumen sea la capacidad de iniciar nuestros pasos tanto en la 4ª Edición del juego de rol más famoso de todos los tiempos como en la propia ciudad de Punjar, La Joya Sin Lustre, un lugar indicado para dar rienda suelta a las más diferentes aventuras, ya que constituye un enclave perfecto para el entretenimiento, el comercio, el refugio entre misiones, las investigaciones en sus calles, la génesis de nuevos personajes o antagonistas, la posibilidad de encontrar patrones para los más variados encargos y muchas otras opciones. Todo ello envuelto por el aura de literatura fantástica negra que nos permite acercarnos a una realidad un poco más dura de la habitual en las ambientaciones de Dungeons & Dragons.

Esta aventura es el principio de una serie de aventuras ambientadas en Punjar, si bien las Dungeon Aventuras intercalan otras localizaciones como ocurre con Las Forjas del Rey de la Montaña, que es el próximo título en salir y que transcurre en un escenario completamente distinto a Punjar (aunque puede situarse en sus cercanías si se quiere continuar una campaña ambientada en Punjar) como son las peligrosas Montañas Ul Dominor, hogar de un ancestral enclave secreto perdido en el tiempo, antiguo hogar de un desaparecido

clan enano. Sobre este enclave llamado Las Puertas Perdidas de Tannheim corren rumores y leyendas que hablan del ascenso y caída del clan al que dio cobijo, ya que allí, en sus famosas Forjas de los Reyes, se crearon algunas de las maravillas y artefactos mágicos más poderosos de su época.

Ahora se dice que las Puertas Perdidas son un lugar maldito y que uno no debe acercarse allí a menos que no tenga aprecio a su vida. Se habla de entidades malignas, de una ancestral maldición que ha enterrado consigo todos los secretos y tesoros que aún pueda guardar el lugar, y de una leyenda que dice que un oscuro ángel caído puede ser el responsable de todo ello.

Lo único cierto es que el lugar aguarda a ser explorado sólo por los valientes o los necios y que nadie que haya intentado salir en su busca ha vuelto con vida para contar lo que allí encontró. Por si esto no fuera poco la aventura da comienzo en la base de un volcán humeante, en un territorio muy peligroso dominado por un Señor Oscuro y sus esbirros.

Volviendo a Mercenarios de Punjar, antes de continuar con la reseña de la aventura, conviene hablar de la ciudad en sí, la capital del peligro, el ocio y el vicio de la Provincia Meridional, hogar de sombras y luces como pocos lugares, majestuosa y ancestral por un lado, con algunos de los templos más importantes de los Reinos Conocidos, y mezquina y vil por otro, con los barrios bajos más siniestros y sombríos que un aventurero puede recorrer.

Si tienes curiosidad sobre Punjar sigue leyendo y recuerda que tienes más información en:

Página oficial
www.okgames.es/aventuras
Recursos adicionales
www.okgames.es/blog

MERCENARIOS DE PUNJAR

PUNJAR, LA JOYA SIN LUSTRE

Mercenarios de Punjar nos traslada a la bulliciosa urbe del mismo nombre, un hervidero de guardias, mercenarios de la Provincia Meridional, buscavidas, contrabandistas, nobles venidos a menos, chantajistas, ladrones, aventureros, clérigos tratando de difundir su fé y un sinfín de personajes de novela negra fantástica en una auténtica capital mercantil con una gran cantidad de facetas que ofrecer tanto al Dungeon Master como al jugador.

Por un lado está la vida cotidiana de una gran urbe de fantasía, con sus artesanos, sus mendigos, su alta y baja nobleza, sus intrigas, sus conspiraciones, etc. Resulta especialmente interesante las oscuras relaciones que se han tejido con el paso del tiempo entre las diferentes facciones internas del Gremio de Ladrones y cada casa noble, se podría llegar a decir que cada familia noble tiene sus tratos particulares con los poderes más turbios de los distritos más peligrosos de la ciudad.

Como no podría ser de otra forma en una ciudad volcada a l riesgo entretenimiento y el comercio, el Gremio de sus posesiones. Ladrones de Punjar tiene un poder tre-

mendo. Los barrios bajos de la ciudad son sin duda los más poblados y existe un gran poder en la sombra que los rige, a pesar de disponer de jefes locales casi por cada calle y zona. Las reglas de los ladrones del Gremio son deliberadamente laxas en algunos aspectos y terriblemente duras en otros, siendo frecuentes los castigos contra los infractores (aquellos que por ejemplo retan al poder del Gremio o sobrepasan su poder local amenazando objetivos del mismo) en modo de palizas, amputaciones o incluso asesinatos.

Los barrios bajos de Punjar, como pueden ser los distritos de La Bruma y de Los Comunes, habitado por desgraciados, mendigos y ladrones de baja estofa el primero, y por clase baja y buscavidas el segundo, son un nido de problemas, conflictos, incendios, desapariciones, asesinatos, robos y escaramuzas. Nadie en su sano juicio pasearía de noche por el Callejón del Cazarratas o por El Escalofrío, a menos que quisiese poner en su vida y valorase poco



MERCENARIOS DE PULGAR

Mención aparte requiere el Pulgar del Diablo, esa magnífica península repleta de aventura, de calles llenas de locales de diversión, de alterne, de juego, tabernas, marineros, bailarinas, rufianes de todo tipo y nobles disfrazados. Es una de las partes de la ciudad más dada para poder ser el germen de un sinfín de pillerías y aventuras. También tiene un lado oscuro vinculado a las desapariciones, los asesinatos y los múltiples problemas que ocurren cada noche.

Los distritos altos, en cambio, como el de la Alta y Baja Corte son como mundos aparte, con lujosas mansiones, grandes palacios, enormes jardines en los que tienen lugar fiestas y todo tipo de extravaganzas. El Soto de las Jóvenes Muertas, que precisamente separa la Baja Corte del Pulgar del Diablo es el lugar de encuentro para muchas parejas de nobles y plebeyas que han de encontrarse tras los setos y árboles para dar rienda suelta a su

amor pero que también es el sitio en el que cada amanecer aparecen muertas doncellas a manos de sus amantes.

También está el distrito de la Nueva Ciudad, al otro lado del Pulgar, donde se están construyendo nuevas casas para los burgueses y nuevos ricos, la gente que está llamada

tener más poder en los años venideros.

Junto a ese distrito encontramos el Distrito del Templo, con el Bazar de los Dioses como centro neurálgico para todos los charlatanes y pretendidos profetas que por allí expanden su palabra, erigidos en púlpitos improvisados y con tiendas

d e
cam-
c a -
pañá pre-
rias.

Más allá, tras la Gran Escalinata encontramos el lugar de los verdaderos Templos, donde habitan los principales refugios clericales de la ciudad y donde se pueden encontrar verdaderos portadores de la fe y edificios representativos de los diferentes dioses.

En este distrito hay muchas relaciones políticas y religiosas encubiertas, muchas guerras en las sombras y eso también da lugar a muchas posibilidades.



MERCENARIOS DE PUNJAR



EL MAPA DE PUNJAR

A continuación te ofrecemos a doble página un magnífico mapa de la ciudad de Punjar para que puedas ir abriendo boca de lo que te espera si te decides a jugar una campaña en la Joya Sin Lustre. Podrás recorrer las calles llenas de aventuras y peligros de la ciudad y tomarla como base para Campañas, como refugio entre aventuras o como lugar de procedencia de personajes.

No encontrarás una ciudad tan llena de posibilidades y con una atmósfera de fantasía y novela negra tan inspiradoras en la que como DM podrás desarrollar aventuras en su magnífico Zoco, a partir del cual los personajes pícaros pueden establecer relaciones profesionales y comerciales con todo tipo de figuras notables de la ciudad, podrás incluir aventuras peligrosas en el Pulgar del Diablo, investigaciones de

desapariciones en los barrios bajos de La Bruma, encuentros con nobles y fiestas majestuosas en la Alta Corte o interacciones con las fuerzas de la ley de la ciudad, los Dracones, quienes siempre están en vueltos en las luchas intestinas por el poder, por no mencionar la posibilidad, a niveles altos, de optar al manto de Soberano de la ciudad para algunos de los personajes, para lo cual habrá de enfrentarse a las diferentes facciones políticas y religiosas ávidas de poder.

Además de todo ello pueden darse campañas de exploración y misterio por el Gran Pantano Negro, donde se dice que habitan terribles criaturas y tribus perdidas, por la Torre de la Guarida de la Araña, una majestuosa construcción mágica, aventuras de incursión a la Fortaleza del Pozo Negro en busca de uno de sus prisioneros o de valerosa investigación en la Ciudad de los Muertos.

MERCENARIOS DE PLINJAR



LAS FORJAS DEL REY DE LA MONTAÑA

La Aventura da comienzo en lo alto de las Montañas Ul Dominor, en la base de un cráter ardiente. Un camino solitario recorre la pared de un oscuro barranco hacia las ruinas de las perdidas Puertas de Tannheim, el hogar de las legendarias forjas de los enanos. Codiciadas por muchos, su localización exacta sólo es conocida por los personajes ... y por los terribles esbirros del malvado Rey de la Montaña.

En su búsqueda, los héroes se enfrentarán a las antiquísimas fortificaciones de las Puertas, ahora guarnecidas por fieros enanos, orcos y otros malvados humanoides desplegados por el Rey de la Montaña. Si consiguen burlar a estos defensores, los personajes se adentrarán en el corazón de las peligrosas ruinas en busca de los pasadizos secretos y senderos ocultos que conducen a las forjas prohibidas. Una vez allí, los héroes descubrirán el ominoso secreto que fue el origen de la maldición de las Puertas,

siglos atrás. Si actúan con valor – y si la fortuna les es favorable – el tesoro perdido de las forjas podrá aparecer ante sus ojos.

Las Forjas del Rey de la Montaña es una aventura de 44 páginas en excelente papel satinado, portada a todo color laminada, encuadernación cosida grapa, incluyen 8 páginas interiores con recortables 3D para su uso sobre el mapa de batalla. Además puedes encontrar:

- Una excelente aventura de iniciación para D&D 4ª Edición fácilmente adaptable a niveles medios.
- La descripción de las Puertas Perdidas de Tannheim y todos sus secretos, una antigua fortaleza enana en ruinas.
- Todos los acontecimientos y áreas listas para ser jugados, con estadísticas de más de 45 encuentros, monstruos, PNJs, maldiciones y el trasfondo del Clan Tannheim, así como la descripción de un nuevo monstruo y una nueva enfermedad.
- Puede ser incluida sin problemas en cualquier ambientación.

MERCENARIOS DE PUNJAR



LA ISLA DEL DRACO MARINO

La Aventura empieza cuando los héroes son contratados por una organización mercantil para dar caza a una poderosa amenaza que asola las rutas de comercio marítimas de la zona. Se dice que un terrible Draco Marino se ha llevado consigo hasta el fondo del mar a un considerable número de barcos que antes surcaban esas rutas sin problemas.

A lo largo de la apasionante aventura los personajes descubrirán que no todo es lo que parece y que muchos peligros les acechan en esta apasionante misión. Se enfrentarán a los nativos de las islas y a una poderosa magia que parece estar detrás de muchas de las desapariciones. Tomarán decisiones cruciales mientras arriesgan sus vidas en el entorno marítimo y costero, frente a criaturas dispuestas a acabar con su misión.

Habrán de investigar diversos misterios, como la desaparición de un poderoso hechicero y la maldición que lo vinculaba a una de las

islas. Podrán ganarse la gratitud de poderosas organizaciones del comercio si llevan a buen término su misión.

Por el camino habrán de frenar a piratas sedientos de oro y sangre, a hordas de criaturas de pesadilla reanimadas tras la muerte y a nativos costeros, entre muchos otros peligros.

La Isla del Draco Marino es una aventura de 60 páginas escrita por Adrian Pommier y próximamente publicada por OkGames en excelente papel satinado, portada a todo color laminada, encuadernación grapada caballete y con un mapa a todo color de batalla.

Constituye la tercera de las Dungeon Aventuras publicadas en nuestro idioma y puede ser perfectamente ambientada en las costas cercanas a Punjar o bien en cualquier región costera sureña de una ambientación.

En tus manos está poder recorrer las costas en busca de sus peligros y enfrentándote a piratas por fortuna y justicia.

MERCENARIOS DE PLINJAR



EL DUNGEON DE DRAGORA

El Dungeon de Dragora será el primer título de la línea Master Dungeons publicada por OkGames que viene a ofrecer retos mayores y más épicos para los Dungeon Masters más experimentados. No se trata de una aventura clásica sino que la dimensión de su trasfondo es de la alta fantasía, en la que podremos encontrar artefactos fantásticos, enemigos épicos y situaciones de las que luego se escribirán historias y canciones.

Muchos eones atrás, los famosos reyes-hechiceros de Parhok perecieron bajo una lluvia de fuego arcano. Pero las leyendas cuentan que una tribu sobrevivió al Apocalipsis, huyendo con sus esclavos a una ciudad secreta. Allí los mejores hechiceros de todos los tiempos podrían descansar durante siglos y despertar en una edad futura como gobernantes de las tierras asoladas.

Ahora, una vez más los conjuros prohibidos de los Parhok amenazan a los Reinos Conocidos.

Un reino permanece embrujado y su familia real ha sido atrapada por los olvidados conjuradores de una raza que se suponía muerta. Tras los vanos intentos de algunos brujos y adivinadores, ha llegado la hora de acudir a los verdaderos héroes para lograr salvar al reino de un destino maldito.

Los personajes habrán de enfrentarse a peligrosos asesinos y hechiceros en la búsqueda de una solución para librar al reino de la maldición de los Parhok. Descubrirán los restos de una civilización largamente olvidada y tendrán acceso a muchos secretos que se creían perdidos.

Se las verán con un poderoso dragón y su amante hechicera, con una siniestra raza de hombres simiescos y muchas otras amenazas que pondrán a prueba todo su coraje.

Esta aventura, por sus características especiales, está destinada a los grupos de juego más exigentes y a los DMs más experimentados.

D&D 4: EL COMBATE

La última edición del juego de rol de fantasía más importante de todos los tiempos ha llegado para quedarse y nunca está de más aproximarse al lado de acción trepidante, combate y aventuras que espera a todo aquel que decida dar el paso y empezar en esta 4ª Edición.

Para facilitaros la vida en esta tarea, hemos escrito este artículo, pensado especialmente para quienes aún se hayan en 3ª y desean saber un poco más de cómo funcionan los entresijos de la acción en 4ª para poder decidirse en uno u otro sentido.

No se trata de hacer una explicación exhaustiva de todo el contenido de combate sino profundizar en aquellos aspectos más nuevos y menos conocidos, de modo que se solventen muchas dudas que puedan venirnos a la cabeza con el cambio de edición.

Saca tu espada, prepara tu arco, porque en las siguientes páginas tendrás que vértelas con los nuevos retos que nos plantea esta edición, sin perder de vista lo esencial, que es la diversión y el entretenimiento.

D&D 4ª EL COMBATE

PRIMEROS PASOS

El principal cuerpo de las reglas de combate de D&D 4ª se encuentra en el Manual del Jugador, aunque existen algunas reglas acerca de la efectividad del terreno, ataques y acciones improvisadas (como balancearse en un candelabro y golpear a un enemigo, etc) y sobre todo de los papeles o roles de los antagonistas en la guía del Dungeon Master. Por supuesto, algunas criaturas tienen poderes y reglas especiales de combate que se explican en el Manual de Monstruos.

Lo primero que tenemos que considerar antes de explicar las reglas de combate son los cambios referidos a los tipos de ataque y defensa que existen en el nuevo D&D y cómo funciona (al menos a vista de pájaro) la curación.

En D&D4ª los personajes pueden poseer diferentes poderes que permitirán al personaje atacar usando casi cualquier característica. Algunos poderes de Brujo emplean Carisma como bonificador de ataque, mientras que otros de Clérigo emplean Sabiduría, etc. Recordemos que todos los personajes tienen un bono de $\frac{1}{2}$ de su nivel a todas las tiradas. Es decir, un personaje de nivel 8 con Carisma 16 que realiza un ataque basado en Carisma (como por ejemplo la Explosión Sobrenatural o Eldritch Blast) tendrá una bonificación de ataque de +7, que se desglosa: +4 por su nivel ($8 / 2 = 4$) y +3 por su puntuación de Carisma (16).

Pero además debemos añadir que las armas añaden un bonificador a este total si se tiene Competencia en su uso. Así un Guerrero de nivel 8 con Fuerza 16 y una Espada Larga, tendrá una bonificación de ataque base (o de cualquier poder que ataque con Fuerza) de +10 (+4 por la mitad de su nivel, +3 de su bonificación de Fuerza y +3 de Competencia con la Espada Larga). Aquí hay una gran diferencia con ediciones anteriores. Anteriormente el carecer de la competencia en un arma hacía que el

personaje incurriera en penalizaciones, mientras que ahora, la competencia con el arma otorga una bonificación. Los magos, clérigos, brujos y paladines pueden beneficiarse de Implementos a la hora de lanzar sus hechizos. Una varita, bastón, cetro u orbe con bonificaciones puede añadir su bonificación a la tirada de ataque, igual que haría una espada en el ataque de un guerrero, por ejemplo.

Las defensas han cambiado mucho en esta edición. Lo primero es que los Tiros de Salvación que todos conocemos han desaparecido y la Tirada de Salvación pasa a ser otra cosa que explicaré mas adelante. Los personajes de D&D 4ª cuentan con 4 diferentes Defensas. Todas se calculan como 10, más la mitad del nivel del personaje mas el mejor modificador del par de características. Por ejemplo, la defensa de Reflejos depende del par Inteligencia y Destreza, esto quiere decir que si tenemos Destreza 9 (-1) e Inteligencia 14 (+2) podemos elegir el bono de Inteligencia para calcular nuestra defensa de Reflejos.

La CA (Clase de Armadura) que todos conocemos, depende del modificador de Destreza e Inteligencia del personaje mas un bono de armadura si esta es ligera, o en el bono de armadura para el caso de armaduras intermedias y pesadas.

La Defensa de Reflejos depende del par Inteligencia y Destreza. Esta defensa está pensada contra ataques de energía o de toque o aquellos que ignoran la armadura.

La Defensa de Fortaleza depende del par Constitución y Fuerza. Esta defensa está pensada contra ataques que afecten a nuestro cuerpo, como determinada magia, enfermedades o venenos.

La Defensa de Voluntad depende del par Sabiduría y Carisma. Esta defensa está pensada contra efectos que afectan a la mente de nuestro

D&D 4 - EL COMBATE

D&D 4^a EL COMBATE

personaje, como miedo o encantamiento.

Cuando un personaje es atacado, el enemigo hace una tirada contra la defensa mas pertinente contra ese efecto (normalmente indicada en el tipo de poder o ataque). Si la defensa es superada, se produce daño o el efecto del poder apropiado. No hay una segunda de tirada de salvación.

Las Tiradas de Salvación se hacen al final del turno del personaje en un asalto de combate para finalizar cualquier efecto persistente que le esté afectando, como daño continuado, estados como debilitado, aturdido, etc. Se realiza con una tirada de 1d20 a la que en un principio no se le añaden modificadores. Un resultado de mas de 10 finaliza el efecto. Determinados poderes pueden alterar los tiros de salvación, pero en principio, se realizan con 1d20 simple.

Los puntos de golpe y la curación son otro tema a comentar antes de explicar el combate. Lo primero es hacer notar que los personajes de D&D4^a tienen muchos mas puntos de golpe desde el comienzo. Casi cualquier personaje estará alrededor o superará los 20 PG. Pueden parecer muchos, pero hay que tener en cuenta que ahora existen muchos poderes que hacen gran cantidad de daño (doble y hasta triple) a primer nivel. Además los monstruos también han visto sus puntos de golpe incrementados, por lo que podemos encontrarnos con un Goblin de 25 Puntos de Golpe que haga sudar tinta a nuestro personaje de nivel 1 del que tanto fardamos.

Además, se ha añadido un estado especial llamado Maltrecho (Bloodied) que corresponde a ½ de los PG del personaje. Este estado permite activar determinados poderes al personaje o a los que luchan contra él. A parte de esto no tiene muchos mas efectos en el juego.

La curación es radicalmente distinta y un poco difícil de entender a priori. La principal fuente de curación de los personajes de D&D

4^a son ellos mismos, a través de los Esfuerzos Curativos (Healing Surges). Un Esfuerzo Curativo simboliza las reservas de energía y ganas de luchar del personaje, su voluntad de seguir. Cuando un personaje usa un Esfuerzo Curativo recupera una porción de sus PG (una cuarta parte). Cada personaje, en función de su categoría, tiene unos determinados usos de Esfuerzo Curativo al día, que le permiten seguir en la brecha. Pero no todo es tan simple. Como norma general, un personaje sólo puede usar 1 Esfuerzo Curativo en cada encuentro (a través del uso de la acción de Segundo Aliento, que veremos mas adelante). Para que un personaje pueda usar más de un Esfuerzo Curativo en un encuentro hace falta el uso de determinados poderes o rasgos de clase, tales como la Palabra Inspiradora del Señor de Guerra o la Curación con las Manos de un Paladín. Estos rasgos normalmente permiten al personaje sanado usar otro Esfuerzo Curativo y curarse ¼ de sus PG usualmente con alguna bonificación relacionada con el lanzador del poder curativo (los clérigos añaden su bono de Sabiduría como rasgo de clase y +1d6 adicional de base si utilizan la Palabra Curativa). Por supuesto, existen fuentes curativas que no gastan Esfuerzos Curativos de los personajes, pero están mas restringidas y son de uso menos continuo.

Aunque no aparece en el capítulo de combate, la curación y el descanso es algo que suele venir por norma detrás de una buena refriega. Aquí es donde encontramos otro gran cambio con respecto a ediciones anteriores. En D&D4^a existen dos tipos de descanso, el Corto (Short Rest) y el Largo (Extended Rest).

El Descanso Corto dura unos 5 minutos en los que el personaje no realiza actividades estresantes (como combatir, correr, huir, etc.) Al final del mismo el personaje renueva todos sus poderes de encuentro. Durante el mismo el personaje puede gastar todos los Esfuerzos Curativos que quiera (si es que le quedan).

D&D 4 - EL COMBATE

D&D 4E EL COMBATE

El Descanso Largo dura unas 6 horas y sólo pueden hacerse entre intervalos de mas de 12 horas. Igual que en el anterior, no se permiten actividades físicas o mentales que requieran esfuerzos. Al final de un Descanso Largo el personaje renueva todos sus poderes, Puntos de Golpe, Esfuerzos Curativos y si había agotado sus Puntos de Acción, recibe 1.

Este cambio en la curación, sobre todo con el Descanso Largo, cambia radicalmente la mecánica de juego con respecto a otras ediciones, donde los personajes debían descansar frecuentemente y durante largos periodos a veces, para recuperarse de sus heridas. Con eso se conseguía un cierto aspecto táctico en la planificación de recursos y muchas veces los personajes tenían que retirarse a reagruparse y abastecerse a algún lugar seguro. Ahora no importa si en el día anterior te pegaron una paliza que te dejó al borde de la muerte, al día siguiente estarás fresco como una manzana y listo para más. No me gusta demasiado. Se ha intentado que el juego sea rápido y fluido y que los personajes no se preocupen por cosas “triviales” pero es que la curación de los personajes no lo es. Creo que aquí han metido bastante la pata.

PREMISAS

Llegados a este punto comenzaré a explicar el capítulo de combate en si. Como podéis observar el núcleo del sistema ha cambiado bastante, yo os recomiendo casi enfocararlo como si fuera un juego diferente, ya que es mas fácil aprender el juego de nuevo que tratar de aprender sólo las diferencias. Lo he comprobado mezclando veteranos de D&D con jugadores nóveles en una partida. Los novatos aprendían a jugar mucho antes y usaban mucho mejor las ventajas tácticas de esta edición.

Las reglas de combate por defecto asumen que estás jugando con un tablero con miniaturas o con algún sistema para localizar las posiciones

exactas de los personajes. Se puede jugar sin ellas, pero se pierde bastante combate táctico y algunos poderes pueden resultar menos efectivos (a mi personalmente eso no me importa demasiado). Como comentario personal, yo he dirigido varias partidas sin ningún tipo de ayuda visual y el sistema ha funcionado perfectamente. Lo primero que nos llama la atención que no ha gustado a casi nadie es que todos los alcances están en casillas. El propio manual especifica que una casilla son 5 pies (aproximadamente 1'5 metros). Lo que obliga a los mas puristas a hacer algunas conversiones de alcance antes de empezar.

LA SECUENCIA DE COMBATE

En D&D cuarta existen dos medidas fundamentales de tiempo, los asaltos y los turnos. Un asalto de combate son unos 6 segundos de tiempo real. Un turno es una medida indeterminada que indica el momento en que un personaje puede realizar acciones dentro de un asalto. Así un asalto acaba cuando todos los participantes han tenido su turno y han actuado en él.

Un asalto se desarrolla básicamente así:

1. Determinar la sorpresa: Si alguno de los bandos ha sido sorprendido se aplican reglas especiales. Algunos poderes tienen efecto si el enemigo está sorprendido o no ha actuado aún en el turno.

2. Establecer las posiciones: Se decide donde está cada uno al comienzo de la batalla. Si tu juego es muy táctico esto tiene mucha relevancia, si no, puedes ser algo impreciso (“Estoy junto al árbol”). Debe quedar claro mas o menos dónde está cada uno para contar el movimiento de combate, el alcance de ataques y poderes, etc.

3. Iniciativa: Todo el mundo hace una tirada de iniciativa.

4. Acciones de Sorpresa: Si hubo sorpresa, aquellos que no están sorprendidos tienen una

D&D 4 - EL COMBATE

D&D 4.0 EL COMBATE

acción gratuita. Cuando todos han actuado, comienza el asalto normal.

5. Actúa en tu turno: En orden descendente de iniciativa los combatientes hacen sus movimientos, ataques, usan poderes u otras habilidades.

6. Siguiente asalto: Cuando todos han actuado, comienza otro asalto de combate...

7. Fin del encuentro: Si todos los miembros de un bando huyen, se rinden o son derrotados, acaba el combate. Es el momento de tomarse un descanso...

INICIATIVA

En orden de los turnos se determina normalmente por iniciativa. Se lanza 1d20 se añade el modificador de iniciativa (que recordemos, ahora es $\frac{1}{2}$ del nivel del personaje más la bonificación de destreza del personaje, más cualquier modificación pertinente por dotes, poderes, etc).

TIPO DE ACCIONES

En su turno un personaje puede realizar:

- 1 Acción Estándar: La mayor parte de las maniobras de combate y de los poderes de ataque son de este tipo de acción, el uso del Segundo Aliento también...

- 1 Acción de Movimiento: Normalmente caminar, o deslizarse. Al desplazarse, si uno SALE del área amenazada por un enemigo, provoca un ataque de oportunidad. Es decir, desplazarse al área amenazada no lo provoca, pero moverse libremente a través de ella, si. El uso de determinados poderes o habilidades (como acrobacias, por ejemplo) nos permite desplazarnos por el área amenazada por un oponente sin provocar ataques de oportunidad.

- 1 Acción Menor: Cosas como sacar un componente de un bolsillo, coger algo que tengas a mano, abrir una puerta... Algunos poderes son acciones menores y permiten al personaje usar

luego mas tarde otros poderes como acciones estándar.

- Acciones Libres: Un personaje puede efectuar las acciones libres que el Master considere oportunas, incluso en el turno de otro personaje, gritar una advertencia o soltar un objeto son ejemplos de acciones libres.

Se pueden sustituir las acciones de un personaje, por ejemplo realizando una acción de movimiento en vez de una estándar, o tres acciones menores en el turno. Un personaje no puede renunciar a su acción de movimiento para realizar más de una acción estándar.

Existen además otro tipo de acciones, las de Oportunidad y las Inmediatas. Comparten una serie de reglas. Existe un “disparador”, es decir, son provocadas por la acción de otro personaje o por un evento (el personaje recibe daño de una trampa, por ejemplo). Sólo se puede realizar 1 por asalto. Normalmente interrumpen y cortan la acción que las dispara, pudiendo dejarla sin efecto. Por ejemplo, un rasgo de mago de nivel 1 permite al mago como Acción Inmediata de Interrupción, poner su bastón frente a un ataque, incrementando en 1 su CA. Esto puede hacerlo aunque ya se haya tirado el daño. El decide que interrumpe ese ataque, pone el bastón y si eso eleva lo suficiente su CA para que el ataque falle, el daño será anulado, ya que el ataque ha fallado... como si nunca hubiera impactado. Una clase especial son las reacciones, que te permiten actuar DESPUÉS de que se resuelva la acción que provocó la reacción. Determinados poderes pueden ser usados como reacción una vez el personaje recibe un crítico, por ejemplo. El personaje recibe el daño de ese crítico y después gana su acción de oportunidad.

D&D 4 - EL COMBATE

D&D 4E EL COMBATE

EN TU TURNO

Lo primero que tiene que comprobar un personaje es si tiene algún efecto de daño persistente, de regeneración o cualquier otro tipo (como debilitamiento) y si alguno finaliza al comienzo de su turno. Esto es muy importante, ya que la mayor parte de los efectos duran X asaltos hasta el comienzo del turno de los personajes.

Después el personaje realiza sus acciones.

Por último el personaje acaba su turno realizando tiros de salvación contra los efectos nocivos que tenga (si es que tiene alguno) controla si puede aún mantener efectos (algunos conjuros y poderes pueden mantenerse varios asaltos mediante el gasto de un determinado tipo de acción, si el personaje la reservó, puede ahora declarar que mantienen ese poder) y por último se finalizan los efectos que acaben al final de tu turno.

ATAQUES Y OTRAS ACCIONES

El sistema para atacar no ha variado demasiado. Se lanza el consabido d20 y se suman los bonificadores apropiados al tipo de ataque, bonificaciones por competencia en el arma, por situación, etc. Si el resultado es mayor que la defensa contra la que atacamos, el ataque es un éxito y produce daño. Simple y rápido. Ahora bien, hay algunos cambios con determinados ataques especiales.

Los ataques de área de efecto que tengan varios objetivos requieren ahora una tirada de ataque por cada uno de ellos (pudiendo algunos ser afectados y otros no) aunque sólo se tira una vez el daño (que se aplica entero a todos los objetivos a los que se haya golpeado). También vemos que ahora hay dos tipos de “plantillas” de ataque de efecto: la Explosión “Blast” y el Estallido “Burst”. La diferencia está en que la Explosión se origina en un punto (normalmente el lanzador) y ocupa un número de casillas determinado por el tipo de poder y adyacentes

al origen tanto de ancho como de largo, a partir de ese punto. Mientras que el Estallido tiene su centro en la casilla de origen y de extiende en todas direcciones simultáneamente tantas casillas como área del Estallido.

También podemos observar que se han simplificado mucho las maniobras especiales y que no requieren de dotes para poder llevarlas a cabo. Cargas y Barridos son ahora maniobras básicas y tácticas que puede emplear cualquier personaje con soltura y que son sumamente útiles. Si un personaje hace una carga gana un +1 a su ataque. Mientras que si hace un barrido, realiza un ataque de Fuerza contra la defensa de Fortaleza de su oponente. De superarla podrá empujar 1 casilla al objetivo y ocupar su espacio sin provocar ataques de oportunidad. Agarrar al oponente ahora tampoco provoca ataque de oportunidad y puede ser intentado por cualquier personaje con un ataque de Fuerza contra Reflejos.

En cuanto a los modificadores de situación, se han simplificado bastante. El modificador estándar es llamado “Ventaja de Combate”. Y otorga un +2 al ataque del personaje que lo posee además de permitirle activar determinados poderes (como el Ataque Furtivo del Pícaro). La Ventaja de Combate se gana cuando el oponente no puede prestar toda su atención a la defensa porque está distraído o luchando contra varios oponentes, aturdido, etc.

Merece la pena que volvamos a comentar el uso del Segundo Aliento. Un personaje que usa el Segundo Aliento puede usar un esfuerzo curativo y gana un +2 a todas sus defensas hasta el final de su siguiente turno. Recordemos que en principio y como norma general, un personaje sólo puede usar un Segundo Aliento una vez por encuentro. El uso de la habilidad de Sanar (Heal) sobre un personaje le permite usar su Segundo Aliento sin tener que usar una acción para ello, pero sin ganar los bonos a las defensas. Esto está bien cuando es necesario que el personaje realice su acción a toda costa (y no la

D&D 4 - EL COMBATE

D&D 4ª EL COMBATE

pierda usando el segundo aliento) o para usarlo sobre personajes que ya no les quedan acciones o que están inmovilizados o inconscientes.

Otro elemento que hay que destacar es la inclusión de los Puntos de Acción. Todos los personajes ganan 1 Punto de Acción al comienzo y pueden acumular hasta 3 realizando Hazañas (Milestones). Una Hazaña es por norma general superar un número determinado de encuentros (pueden ser o no de combate) sin usar Puntos de Acción. Los Puntos de Acción ya los habíamos visto en otros manuales de campaña, como Eberron, Star Wars, d20Moderno, etc. En D&D 4ª el uso básico de un PA permite al personaje realizar otra acción estándar en su turno. Digo uso básico, porque determinados poderes y dotes le otorgan efectos adicionales. Por ejemplo, la senda de Parangón de Vengador Angelical de Clérigo tiene el rasgo de clase de Acción Angelical. Con este rasgo si el personaje usa un punto de acción gana además un +4 a sus ataques hasta el comienzo de su siguiente turno. Un +4 que podría usar con la acción que le otorga el punto gastado así como otro ataques que pudiera realizar después (como un ataque de oportunidad o uno de interrupción).

PUNTOS DE GOLPE Y MUERTE

Como en todas las ediciones de D&D, la salud de nuestro personaje se mide con los Puntos de Golpe. Cuantos mas, mejor.

Cuando un personaje llega a 0 puntos de golpe (o menos) cae inconsciente y comienza a morir. Un personaje muere de forma definitiva si llega a al valor de sus PG en negativo o si falla tres Tiradas de Salvación contra la muerte. En esta tirada el personaje debe hacer un Tiro de Salvación (recordemos, 1d20 sin modificar en un principio). Con un 20 (o mayor si el personaje accede a alguna bonificación debida a una dote o poder) el personaje puede usar un Esfuerzo

Curativo. Se considera a todos los efectos que el personaje está a 0 PG antes de usarlo. Por lo que si su Valor de Esfuerzo Curativo es de 12, el personaje despertará con 12 PG. Si no dispone de ningún Esfuerzo Curativo o su tirada de dado fue de 10 a 19, no ocurre nada. El personaje sigue inconsciente y muriéndose, pero su estado no varía. Si por el contrario falla la Tirada de Salvación, empeorará. Cuando un personaje falle 3 de estas tiradas antes de ser sanado, morirá.

El uso de la habilidad de Sanar (Heal) sobre un personaje moribundo permite estabilizarlo (no debe seguir haciendo tiradas de salvación) o le permite realizar una Tirada de Salvación sobre un efecto negativo con un +2 (Tirada que debe hacer al final de su turno).

Un personaje moribundo puede ser sanado mediante algún poder curativo de la misma forma. Si el uso del poder requiere el gasto por parte del personaje de un Esfuerzo Curativo y no lo tiene, el personaje gana tan sólo 1PG. Si el personaje puede usar aún Esfuerzos Curativos el personaje se sana como si estuviese a 0 PG. Por ejemplo, un personaje que tiene 40 PG está a -36 y recibe una "Palabra Curativa" de un clérigo de nivel 1 con Sabiduría 16. El personaje puede usar un Esfuerzo Curativo así que cuenta como si estuviese a 0PG antes de curarse. A esto añadimos el valor de su Esfuerzo Curativo (10) por lo que de momento el personaje ya está a 10PG, luego añadimos el d6 de la Palabra Curativa del clérigo y su bonificador de Sabiduría (+3) por el Conocimiento Sanador (Healer's Lore). Así si en el dado saliera un 4, el personaje se pondría con 17PG positivos. Teniendo en cuenta que estaba en -36 a tan sólo 4 de morir, la recuperación ha sido asombrosa...

Pero no acaban ahí los cambios, se da la opción, cuando se lleva a un enemigo a 0 PG de golpe de noquearlo en vez de "matarlo" a elección del jugador. Lo cual queda muy fuera de lugar con determinados poderes y ataques, pero es políticamente correcto.

D&D 4 - EL COMBATE

D&D 4ª EDICIÓN EL COMBATE

PARA FINALIZAR...

El capítulo de combate ocupa unas 31 páginas del Manual del Jugador (al menos en la versión Americana que yo tengo), con cantidad de ilustraciones, esquemas explicativos y tablas bien ordenadas. La información es sencilla de leer, fácil de aprender y suficiente para gran parte de las situaciones de combate que se dan una partida. Como siempre, se han dejado muchas de las situaciones especiales en la Guía del Dungeon Master, combate aéreo, subacuático, armas improvisadas, etc. así como el funcionamiento de trampas y elementos especiales del terreno que pueden dar mucho colorido a un encuentro. No es lo mismo pelear con los 5 goblins de siempre que hacerlo en un puente rodeado de un pozo de lava. Las posibilidades de uno y otro encuentro son muy diferentes. Lo que podemos observar de un simple vistazo es que el combate se ha simplificado mucho y que un jugador puede aprender las reglas en apenas 10 minutos. El espíritu de este nuevo D&D es "Reglas generales sencillas, muchas excepciones". Y así es como funciona. MUCHAS excepciones en el uso de poderes. En ese capítulo es donde reside la verdadera dificultad. Todos los aspectos de las reglas básicas son o pueden ser modificados con el uso de los poderes.

Quiero hacer hincapié en el sabor agridulce que me ha dejado el nuevo sistema de curación y descansos. Si bien el sistema de Esfuerzos Curativos si me gusta, los descansos y curación de moribundos me parece limitada, poco realista y mas cercana a los parámetros de videojuego que a los juegos de rol. Si, es cierto que la nueva curación permite a los personajes estar activos mucho tiempo y mucho mas rápido. Curándose a velocidades increíbles y estando listos para la acción antes. Pero este esfuerzo por la "acción constante" ha ido en detrimento de otros aspectos del juego (entre ellos lo poco de realismo que tenía).

En conclusión podemos decir que el nuevo sistema de combate de D&D 4ª Edición tiene luces y sombras como es lógico, está muy pensado para favorecer la jugabilidad y la acción, la cooperación entre diferentes clases de personajes y el desarrollo de misiones de aventura épica sacrificando realismo por diversión en el proceso, lo cual no podrá contentar a todos pero tampoco es de pensar que lo pretenda.

SOLOMON KANE

Los Salvajes Mundos de Solomon Kane es el nombre que recibe el juego dedicado al personaje homónimo de Robert E. Howard. Howard es una de las mayores influencias que existen para los escritores de juegos de rol. Conan el Cimerio, su creación más destacada, es el prototipo de personaje de espada y brujería y su Edad Hibórea fue una auténtica época de alta aventura que ha sido una influencia clara (en algunos casos directa) para muchos juegos de rol. Sin embargo, no ha sido el único personaje de Howard que mereciera su

participación en un juego, lejos de eso, escribió cientos de historias con decenas de personajes que podrían encajar en nuestras mesas de juego. Uno de estos personajes destaca sobre muchos otros y ya era hora de que se le dedicase su propio libro de rol, me refiero, obviamente, a Solomon Kane, el Puritano (el movimiento puritano se sitúa en la Inglaterra del siglo XVII y hace referencia a quienes buscaban una reforma mayor aún que les distanciase religiosamente de la laxa Iglesia Romana, más cercanos a los Cátaros franceses, abogaban por

SOLOMON KANE

una mayor “pureza” de doctrina) vengador.

Solomon Kane es pues un Puritano inglés del siglo XVII, que viaja por el mundo (deliberadamente más oscuro y misterioso) de la época persiguiendo toda forma de mal y enfrentándose a criaturas espantosas con su rapier y sus pistolas de pedernal. Hay que puntualizar que el personaje de Kane es adusto y sombrío, austero como corresponde a un Puritano, y está imbuido por una fuerza que le lleva a proteger a los débiles y un deseo de venganza que le hace actuar en nombre de los oprimidos. Sus historias están situadas al final de la Edad de los Descubrimientos, en la que hasta los rincones más lejanos de la Tierra estaban al alcance de las expediciones y todavía había grandes civilizaciones no europeas con poder, así como áreas salvajes del mundo por conquistar. En sus viajes, Kane se enfrenta a bestias salvajes, esclavistas, criaturas monstruosas, la Inquisición, fantasmas, caníbales, vampiros y piratas. Es una ambientación realmente magnífica para situar un juego de rol.

Ha sido Pinnacle Entertainment Group (Deadlands) quien se ha hecho con los derechos para trasladar la atmósfera de este personaje de Howard a nuestras mesas de juego.

El libro de Los Salvajes Mundos de Solomon Kane es un ejemplar en tapa dura de 352 páginas. Está publicado totalmente a color y en una edición de auténtico lujo. Es uno de esos libros que da un poco de respeto usar. Pero la encuadernación es buena y resistente, por lo que no hay ningún problema a la hora de manejarlo. Incluye un resumen de las historias de Solomon Kane, reglas para la creación de

personajes, reglas de juego, consejos para el Director de Juego a la hora de llevar a cabo las aventuras y diseñarlas, así como una gran campaña con una completa descripción del mundo de Solomon Kane. Es, por tanto, un claro ejemplo de juego completo en un volumen, con reglas, consejos y aventuras.

EL SISTEMA DE JUEGO

La mecánica es rápida y relativamente sencilla. El sistema de resolución de tareas se basa en lanzar por una habilidad para superar un número objetivo o la tirada opuesta de un oponente. En lugar de representar a la habilidad como un bonus a la tirada, la habilidad te indica el dado en sí que debes tirar. Así una habilidad va desde 1D4-2 (sin entrenar), 1d4, 1d6, 1d8, 1d10 hasta 1d12. El número objetivo es normalmente 4. Los dados pueden “explotar” (si obtienes el máximo, repites la tirada y la sumas, lo que se llama un “ace”) y los éxitos increíbles se obtienen superando el número objetivo por múltiplos de 4 (a los que se denomina “raises”).

Los Personajes Jugadores y los PNJs importantes (a quienes se llama también “wild cards”) tienen la ventaja de lanzar 1d6 extra (también llamado dado salvaje), tomando el resultado mayor de los dados lanzados.

En combate, en lugar de usar un sistema de puntos de vida habitual, el daño se lleva gracias a una puntuación de Dureza que ha de superarse para causar daño real a tu oponente, primero haciéndole entrar en un estado aturdido y consecuentemente provocándole heridas. Los PNJs importantes puede recibir tres heridas antes de resultar incapacitados o muertos, mientras que los PNJs normales sólo pueden aguantar una.

OLYMPIAN KALEIDOSCOPE

SOLOMON KANE

Los Personajes se definen principalmente por sus atributos (agilidad, astucia, espíritu, fuerza y vigor) y sus habilidades, pero también pueden tener Obstáculos, que son los defectos y desventajas y las Ventajas, que son las capacidades especiales. A medida que un personaje se desarrolla, puede mejorar sus atributos y habilidades, pero también adquirir nuevas Ventajas. Me gusta cómo está concebido en este aspecto porque tiene el sabor clásico de los juegos de rol en los que es vital ir mejorando tu personaje a lo largo de las aventuras, a medida que te vas sintiendo más afín a él.

Otro aspecto importante de Los Mundos Salvajes es el sistema de una suerte de puntos de acción, que son otorgados por el Director de Juego como recompensa y que permiten repetir tiradas y evitar daño.

En general, el sistema funciona con mucha soltura (aunque a costa de cierto rigor estadístico) pero mantiene la parte crunchy que por otro lado es vital en un juego de estas características. Los éxitos destacados, en forma de múltiplos de 4, y los “aces” permiten momentos muy épicos y emocionantes del gusto de los jugadores. Está diseñado para que los jugadores lleven a auténticos héroes que puedan enfrentarse con solvencia contra varios enemigos a la vez, y el combate es realmente veloz puesto que no hace falta llevar un registro escrito de las fases, permitiendo que todo fluya con vitalidad y resulte divertido. Por si esto no fuera poco, el concepto de tener que superar la Dureza de un enemigo para dañarle a menudo conlleva tener que acudir a tácticas especiales para enfrentarse a criaturas especialmente peligrosas, en lugar de limitarse a ir limando sus puntos de vida como ocurre en otros juegos.

Fundamentalmente los Mundos Salvajes es un sistema orientado al roleo pulp y en eso es extremadamente eficiente. Quiero decir que la ambientación y el sistema encajan de maravilla (incluso cabe decir que algunas de las historias de Solomon Kane influenciaron la creación del propio Deadlands).

LOS MUNDOS SALVAJES

Las reglas específicas de Solomon Kane apenas cambian respecto al sistema base de los Mundos Salvajes. Naturalmente la lista de Ventajas disponible está acorde con el periodo de tiempo y el género del juego. También se añade una pequeña regla en la que un personaje que use un punto de acción puede entrar en un estado de “rabia poderosa”, que emula la furia poderosa de Solomon Kane.

Quizá el aspecto más adaptado sea el que concierne a la magia. Hay dos trasfondos arcanos disponibles, el Chamanismo y la Hechicería. El sistema de magia de Solomon Kane no usa puntos de poder, como el resto de los Mundos Salvajes. En cambio, lanzar un conjuro se basa en una tirada. Cada conjuro tiene un modificador de lanzamiento negativo que puede ser reducido tomándote tu tiempo para lanzarlo. Un fallo en el lanzamiento provoca una reacción violenta, normalmente fatigando al personaje. No hay conjuros ofensivos directos del tipo de rayos ni descargas.

EL MUNDO DE SOLOMON KANE

El mundo de Solomon Kane es una versión pulp de fantasía del siglo XVII, con algunas añadiduras howardianas, como el legado de la Atlántida. Es un mundo de absoluto salvajismo, maldad y corrupción.

OLYMPIAN LINE 110

SOLOMON KANE

Primero se describe el mundo de modo general en una pequeña sección en la que se hablan de ciertos momentos importantes de la Edad de los Descubrimientos, con un enorme bestiario (con más de 100 entradas) y una lista de equipo. Más tarde se describe de modo mucho más exhaustivo en la campaña preparada de El Camino de Kane, de la que hablaremos a partir de ahora.

La campaña y el mundo vienen presentados en cuatro capítulos que cubren el Viejo Mundo, el Continente Oscuro (Africa), el Nuevo Mundo y Catai y el Oriente. Cada uno de los capítulos contiene un breve vistazo de esa parte del mundo y una serie de descripciones de las localizaciones más importantes, incluyendo lugares reales, como el Bosque Negro, lugares ficticios extraídos de las historias de Solomon Kane y de otras fuentes, así como algunos lugares retocados, como el Templo de Kali. Todas estas localizaciones vienen presentadas como trasfondo para aventuras, y de hecho cada una posee una aventura asociada. La Ciudad de las Calaveras, por ejemplo, tiene como aventura asociada El Culto de Nakari, describiendo a los habitantes de la ciudad.

En última instancia, la cobertura del mundo de juego es desigual, lo cual se entiende dado que tratar de cubrir el globo entero de manera homogénea no tiene sentido en este caso. Sin embargo las localizaciones descritas y las aventuras resultan evocadoras y plasman muy bien lo que es la ambientación del mundo de Solomon Kane. Cabe decir, aunque no se mencione en el básico, que las historias de Solomon Kane no tratan de tener verosimilitud histórica, por lo que es recomendable que el Director de Juego sea laxo en ese sentido. Aunque tampoco se indique, siendo bastante

obvio, es conveniente acudir a la principal fuente y leerse cuantas más historias de Solomon Kane mejor.

EL CAMINO DE KANE

Una gran parte del libro de Los Mundos Salvajes de Solomon Kane es la campaña El Camino de Kane. Este tipo de campaña es el modo de Pinnacle de presentar aventuras para sus ambientaciones de Mundos Salvajes. Consiste en dos tipos de aventuras, los “plot points” y los “savage tales”. Los plot points contienen elementos claves de la ambientación y hacen avanzar la historia. Los “savage tales” o relatos salvajes son opcionales. En general, las aventuras pueden tener lugar en cualquier orden y depende del Director de Juego el enlazar las transiciones entre ellas (aunque podría tener sentido, siguiendo el patrón de las historias de novela, hacer pasar a los jugadores de una aventura a otra sin apenas transición). Por tanto otorga un buen equilibrio entre dar material para el Director de Juego y no encorsetar demasiado los acontecimientos. Proporciona mayor flexibilidad que la típica campaña lineal, aunque requiere algo más de trabajo.

Las sesiones de plot points también incluyen un generador aleatorio de aventuras para desarrollar posteriores acontecimientos y así mismo puedes encontrar bastantes consejos para el desarrollo de campañas.

El Camino de Kane es un plot point basado en una premisa muy simple y no requiere demasiada introducción. Fundamentalmente parte de un gancho para meter a los PJs en la historia, sigue con la consecución de una serie de tareas que han de ser completadas y termina con un final apoteósico. Aunque

OLYMPIAN KALEIDOSCOPE

SOLOMON KANE: LOS

puede ser dirigida tal cual, apenas puede ser considerada una campaña completa; carece de bastantes elementos para llegar al rango de campaña, como PNJs recurrentes, tensión gradual y transiciones adecuadas. Lo ideal es probablemente utilizarla en el contexto de una historia mayor y más compleja, aunque cabe decir que en ella aparece el propio Kane y su amigo, el doctor-brujo N'longa. Las aventuras en sí son bastante sencillas, muchas de ellas se limitan a visitar tal localización y acabar con tal amenaza. Recomendando ampliarlas, sobre todo a nivel interpretativo, de trasfondo y de PNJs.

Muchas de las aventuras, especialmente las que tienen lugar en Africa, estan tomadas de las historias de Solomon Kane. Sin embargo, se sitúan después de la última historia protagonizada por Kane, por lo que no se produce un solapamiento de las mismas. Eso implica que no importa si los jugadores se leen las historias. De hecho puede ser algo recomendable, dado que entenderán mejor el significado de las localizaciones y podrán disfrutar siendo parte de la ambientación howardiana. También cabe decir que las aventuras han sido escritas pensando en que los PJs no utilizarán los mismos trucos que Kane, ya que no están a su nivel aún.

OBJECIONES

Probablemente lo peor del libro sea la campaña y las aventuras, que son poco evocadoras y van hacia la versión más simple de lo que puede ser este juego. Parecen, en cierto modo, escritas para jugadores crunchies sin muchas pretensiones, lo cual no es malo, pero pierde gran parte del potencial que tiene. También diría que aunque la escritura del libro es correcta y clara, a menudo resulta

seca y carece de esa magia que distingue a quienes escriben juegos inspiradores y a quienes meramente realizan su trabajo. Una “desventaja” del juego es que trata de cubrir un espectro quizá demasiado amplio. Incluye una larga lista de ocupaciones para los personajes, pero no te da la sensación de que todos sean igual de atractivos ni de que sus trasfondos encajen por igual en la ambientación. Tampoco se mete mucho a la hora de tratar las influencias que puede tener la nacionalidad del personaje en su forma de ser. Es necesaria una buena labor del Director en todos estos aspectos, especialmente si queremos un juego que tenga cubierta su función interpretativa y no meramente pulp.

En la propia web de Pinnacle podemos encontrar personajes pregenerados con algo más de trasfondo, cosa que recomiendo para poder entrar en materia.

CONCLUSIONES

Todo esto sea dicho, el juego tiene pinta de ser extremadamente jugable y divertido, superados esos problemas. La ambientación y el trasfondo de Solomon Kane son ideales para que los jugadores rápidamente cojan aprecio a sus personajes y se metan de lleno en la épica howardiana del siglo XVII oscuro. Tal vez requiera algo de trabajo por parte del Director, especialmente si se quiere aunar la parte pulp con la interpretación, pero no es nada que no se pueda solventar con algo de interés.

Estamos ante un producto de alta calidad, tanto en contenido como en su producción, por lo que lo recomiendo, especialmente a quienes gustan de la aventura, elemento primordial para Robert E. Howard.

OLYMPIAN LINE 110

CLEMON KANE-KIS

VALORACIÓN

Un juego con un sistema que merece la pena que pruebes y con una ambientación clásica de aventura pensada para la acción.

PUNTUACIÓN

ESTILO	7
AMBIENTACIÓN	8
SISTEMA	8
JUGABILIDAD	8
GENERAL	8

- **LO MEJOR:** Recuperar a un héroe howardiano.
- **LO PEOR:** Su estilo de juego es muy concreto.

HOT WAR

En 1962 la Tercera Guerra Mundial se desató. Inglaterra fue atacada, aislada del resto del mundo, a medida que las tropas soviéticas, los misiles, los monstruos y la tecnología más retorcida la devastaban. Aunque Londres ha solucionado algunos de los problemas, un año después aún perduran las cicatrices. El agua y el alimento son escasos, lo que queda del gobierno y de

los militares se muestra cada vez más reaccionario y autoritario, los refugiados siguen llegando y los monstruos acechan en cualquier rincón y se agrupan para destruir la ciudad. Todo esto mientras la realidad lucha por mostrarse tal como es. Esto es Hot War.

Esta propuesta de Contested Ground Studios está etiquetada

HOT WAR

como una especie de secuela de su anterior juego, ya reseñado en la OkGames Magazine (con gran éxito para nuestros lectores), Cold City, en el que interpretábamos a agentes de una agencia especial secreta de inteligencia que combinaba a grupos de las diversas fuerzas de ocupación del Berlín de la Guerra Fría para combatir los peligros que acechaban en las sombras provenientes de los misteriosos experimentos nazis. Pero no es necesario conocer ni haber jugado a su predecesor para disfrutar de Hot War, un juego que, es justo decirlo, supera ampliamente en diseño y maquetación a la anterior entrega de Contested Ground Studios.

En la ambientación de Hot War, la tecnología nazi para crear monstruos y entidades dimensionales ha llegado a extenderse a los armamentos de la mayor parte de naciones por todo el mundo y se ha mostrado tan terrible en la Tercera Guerra Mundial como los ataques nucleares. En lugar de hablarnos del conflicto global desde una perspectiva mayor, Hot War se centra en la ciudad de Londres, un año tras los ataques. Es conveniente, en este punto, hablar de la fascinación que las urbes producen en el autor, ya que no es casualidad que los tres juegos principales de Contested

Ground estén ambientados en una urbe AEstado, Cold City y Hot War, si bien poco tienen que ver el Berlín de la Guerra Fría con el Londres postapocalíptico de este último. En la parte sombría nos encontramos con espías soviéticos, terroristas autóctonos, monstruos y otros peligros, que el gobierno se dedica a combatir a través de los Special Situations Groups, Grupos para Situaciones Especiales, a los que pertenecerán los jugadores y que fueron creados para enfrentarse a problemas inusuales.

UN PRIMER VISTAZO

Lo primero a destacar del libro en sí es que es un libro pequeño, de 14 x 26 cm, con encuadernación encolada y que apenas supera las doscientas páginas, lo cual le hace ideal para su lectura en cualquier lugar, es bastante cómodo de transportar y es uno de esos compañeros de viaje del que no te cansas.

Contiene siete capítulos que van desde la introducción a la ambientación, pasando por el diseño de partidas y personajes, cómo narrar el juego, un vistazo más profundo a Londres y finalmente apéndices con buenas referencias y ayudas de juego como hojas de personajes e iniciación para los jugadores.

TOP WAR

101 WAR

Su escritura es impecable y no contiene apenas erratas.

Uno de los puntos fuertes de Hot War es sin duda su diseño gráfico, el modo en el que el juego nos es presentado. Imaginaos que en sus páginas encontraréis cartas, memorándums, directivas, informes, posters, noticias y escenas escabrosas, todo perfectamente integrado en la ambientación del Londres postapocalíptico, ya que además contiene información importante y resulta tremendamente inspirador.

Propaganda, sedición, recordatorios de los castigos por determinados crímenes, restricciones, anuncios y cosas como “Tu máscara de gas es tu mejor amiga. Mantenla a salvo, mantenla contigo.” del Ministerio de Emergencia. Las escenas incluyen hombres, mujeres y criaturas monstruosas, así como lugares emblemáticos londinenses como el Tower Bridge y St. Paul en ruinas o las estaciones de metro en cuarentena. Todo ello está muy bien planificado e hilvanado a nivel visual y encaja con el contenido del juego.

LA AMBIENTACIÓN

La atmósfera de juego está muy cuidada y está restringida a Londres de forma intencionada, de modo que la experiencia sea aún más claustrofóbica. Se da

poca información del resto de Gran Bretaña, aunque se ofrecen algunas pistas. Tampoco se sabe nada del resto del mundo más allá de una inquietante falta de comunicación. Casi toda Gran Bretaña ha sido bombardeada con misiles e invadida por extraños horrores que sólo recuerdan a hombres si son vistos a gran distancia y que pueblan las zonas de campo. Milagrosamente Londres no fue impactada por un misil nuclear, pero se encuentra bajo el asedio de un torrente de refugiados, mientras la comida y la energía se convierten en bienes realmente escasos y terribles criaturas infestan el subsuelo y las ruinas.

No hay muchos soviéticos que consiguieran llegar a territorio británico y muchos de ellos murieron durante la invasión inicial pero los supervivientes luchan ahora por sobrevivir. Esto no es un alivio para lo que queda del gobierno británico, ya que el Ejército y la Armada compiten para ver quien tomará el mando una vez el ejecutivo se colapse por la presión. El ejército dispone de la mayor parte del combustible y a pesar de la alta tasa de desertión tiene un gran poder en sus manos. La armada, por su parte, disponen del submarino nuclear HMS Dreadnought y el crucero HMS Belfast en el Támesis para proporcionar energía y fuego

TOP WAR

HOT WAR

artillero.

Son tiempos realmente duros, en los que el racismo, el nacionalismo y los sentimientos más reaccionarios han vuelto a la luz, apoderándose de buena parte de la sociedad civil y de los poderes en la sombra, con auténticos campos de internamiento. Hay diferentes facciones y grupos atrapados en las luchas intestinas por el poder y muchos convergen en los Special Situations Groups. Los Personajes forman parte de uno de estos grupos de investigación, que consisten en reclutas, voluntarios o no, de las diversas facciones. Los poderes de los Grupos de Situaciones Especiales y sus reglas pueden ser una fuente de conflicto en sí mismos ya que fueron creados por el Gobierno para recopilar información sobre la perversa tecnología utilizada en la guerra, cazar monstruos, espías y contrarrestar todo tipo de amenazas.

La ambientación es muy evocadora y está llena de desesperación y de realismo duro pero deja algo de camino para la esperanza. Sin embargo, está llena de trampas. Todo el mundo trata de reconstruir la ciudad y la sociedad, pero cada grupo tiene una diferente perspectiva de cómo hacerlo. Mientras las organizaciones luchan por el

poder, las personas luchan por su propia supervivencia. Cosas que podríamos ver sencillas como unas judías en lata o carne de ternera son usadas en Hot War como pago por información y como soborno de manera rutinaria.

Se describe en el mismo tono que el resto de la ambientación algunas áreas alrededor de Londres, siempre con la atmósfera postapocalíptica de fondo. Además se añaden algunos perfiles de localizaciones reales británicas a lo largo del libro, con información sobre para qué son usadas y pistas sobre el terrible destino que hayan podido sufrir.

LOS PELIGROS DE LA OSCURIDAD

Se nos proporcionan varios monstruos de ejemplo, descritos cada uno en una sola página. Escuadrones misteriosos con la cara cubierta por máscaras de gas llenas de un gas verdoso y con la despiadada determinación de completar sus oscuras misiones hasta la muerte. Monstruosidades con uniformes soviéticos, balbuceando algo parecido al ruso. El Miedo, lo que parece una especie de entidad incorpórea que se alimenta del pánico y del odio. Enormes arañas huesudas que aparecieron por primera vez de barcos soviéticos y se abrieron paso a través de las defensas al principio de la guerra. Los Servidores, terribles masas oscuras ondulantes que

TOP WAR

HOT WAR

aplastan y pulverizan todo a su paso. Estos son algunos de los tipos genéricos de monstruos que se nos presentan. También se aporta bastante información sobre tecnología oscura y otras amenazas, pero se deja a gusto del DJ su uso en el juego y el impacto que tiene en sus aventuras. Puede ser simplemente algo misterioso y ominoso que actúe como telón de fondo, pero nunca se encuentren directamente o por el contrario puede que los jugadores se dediquen a aniquilar a estas criaturas en sus exploraciones por el subsuelo y en sus vigilancias por la ciudad de noche. Esto último requeriría de una preparación especial por parte del DJ pero es perfectamente jugable.

EL SISTEMA

El sistema es una evolución del de Cold City y está fuertemente integrado en la ambientación. Se centra en la resolución de conflictos más que en el desarrollo de acciones puntuales, basándose en el uso de reservas de dados, en las que la tirada más alta gana y en la que el número de dados que superan al oponente mejora el grado de éxito.

Hay tres atributos usados en la resolución de conflictos que son acción, influencia y perspicacia. Cada atributo puede ir desde 1 a 5 puntos, que representa el número de dados en la reserva cuando el atributo es el que se usa en el conflicto. Los personajes iniciales tienen todos los atributos a un punto y disponen de cinco puntos

para dividir entre ellos.

Los rasgos que pueden ser aplicables para una escena añaden dados adicionales a la reserva, incluso cuando son negativos pero en ese caso pueden dar como consecuencia un efecto negativo si se supera el conflicto.

Como ya ocurría en Cold City las relaciones entre los personajes son un elemento fundamental y pueden afectar al devenir de los conflictos, los personajes disponen de ocho puntos a gastar de forma positiva o negativa en ellas. También son importantes los planes de la facción a la que pertenezcan los personajes.

CONCLUSIONES

Hot War es un proyecto más maduro que su predecesor, Cold City, y por tanto con unas posibilidades más completas que éste.

Personalmente recomiendo su sistema, muy cercano en ciertos elementos, sobre todo de concepción narrativa al próximo sistema Nocturno que llevarán varios juegos de OkGames y que tendremos la ocasión de presentaros cuando llegue el momento.

La ambientación es muy interesante, especialmente para quienes gustan del terror postapocalíptico.

TOP WAR

TOTAL

VALORACIÓN

Un juego independiente que no te puedes perder, con una mecánica marca de la casa que merece la pena probar y una ambientación que no te dejará indiferente.

PUNTUACIÓN

ESTILO	8
AMBIENTACIÓN	9
SISTEMA	7
JUGABILIDAD	8
GENERAL	8

- **LO MEJOR:** Su excelente diseño y ambientación.
- **LO PEOR:** Su escaso apoyo en forma de suplementos.

BATTLESTAR GALACTICA

¿Quién no conoce ya la excelente serie de Galactica que tomó prestados los cimientos de su predecesora en los años setenta para dar lugar a una de las mejores series de ciencia-ficción de todos los tiempos (probablemente la mejor junto con Firefly)?

Como sabréis, los que seáis fans de esta gran serie, la aventura de la nave espacial Galactica y todo el escuadrón colonial terminó no hace demasiado tiempo y no son pocos quienes han acabado de ver

todas sus temporadas recientemente por lo que no está de más hablar del juego de rol que nos permitirá seguir las aventuras en la misma ambientación de la serie desde una perspectiva mucho más protagonista como es la de un jugador.

Sí, podrás subirte en Viper y probar tu suerte en combate contra los Cylon, podrás poner a prueba tu cordura en los diferentes retos mentales y giros argumentales que te propone el juego.

BATTLESTAR GALACTICA

INTRODUCCIÓN

El juego de rol de Battlestar Galactica nos llega de la mano de Margaret Weis Productions, la misma editorial responsable del premiado Serenity RPG (basado a su vez en la serie Firefly) de 2005. Ambos juegos comparte el mismo sistema, lo cual puede ser un inconveniente para quienes no sean partidarios del mismo. Pero una vez inmersos en él veremos que se trata de un sistema sólido muy bien encajado en la ambientación y que nos permite ampliar las posibilidades de juego de nuestros personajes más allá de permanecer bajo la tutela del Comandante Adama.

Vayamos al principio. Para quienes no conozcan la serie la ambientación transcurre en un lejano futuro en el que la Humanidad creó a una raza de androides pensantes, los Cylons, quienes se acabaron rebelando y enfrentándose a nosotros, para más tarde huir en busca de su propio hogar. Ahora han regresado con la intención de exterminarnos a todos y han logrado acabar con la mayor parte de la Humanidad, si bien los supervivientes de las Doce Colonias, algo menos de medio millón, vagan ahora por el espacio unidos huyendo de los Cylon y buscando la Decimotercera Colonia, conocida como la Tierra.

Los Cylons han evolucionado tanto que ahora disponen de modelos indistinguibles de un ser humano (aunque son un número limitado) y son capaces de rehacer sus cuerpos cuando fallecen, como si se tratara de una cadena industrial gracias a sus naves resurrección. Se dedican a perseguir incansablemente a los supervivientes de las Doce Colonias y a enfrentarse a la gran

nave de defensa de las mismas, Battlestar Galactica, así como a tratar de infiltrarse dentro de la seguridad colonial a través de espías aparentemente humanos, de modo que logren desestabilizar sus defensas y conseguir la mayor cantidad de información posible.

Los recursos escasean para la flota colonial, que siempre está a la búsqueda de nuevos yacimientos mineros y de planetas en los que abastecer sus necesidades de alimentos y agua. También han de reutilizar sus naves y repararlas del mejor modo posible cuando se ven dañadas en los frecuentes combates entre las naves Cylon y las naves de intercepción de Battlestar Galactica.

Así que está en manos de los personajes jugadores defender a la flota colonial y formar parte de todas las decisiones militares y políticas que tienen lugar en ella (es interesante también destacar que hay muchas tensiones y facciones internas con diferentes puntos de vista sobre cómo afrontar la amenaza Cylon, desde la presidenta de las colonias y sus seguidores hasta los insurgentes, pasando por quienes desean la paz) o bien podrán ser meros integrantes de escuadrones de combate y vivir sus vidas en pleno combate contra los Cylons.

Esto desemboca en poder interpretar grandes historias de drama personal y humano, así como conflictos psicológicos y militares.

SATTELESTAR GALACTICA

OKGames Magazine

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes se definen con seis atributos (Agilidad, Fuerza, Vitalidad, Alerta, Inteligencia y Voluntad), una buena selección de habilidades, algunos atributos derivados o secundarios y finalmente Rasgos generales que pueden tener efectos interpretativos o en el sistema. Lo que realmente define el sistema Cortex es que todas estas características vienen definidas por el tipo de dado (lo cual recuerda a Savage Worlds) desde d2 hasta d12, con diferentes combinaciones por en medio.

Los atributos humanos varían de d4 a d12+4 (para algunos personajes) y las habilidades empiezan en d2 y llegan hasta d6, aunque las especializaciones pueden llegar hasta d12+4.

Obtienes puntos para gastar en cada categoría basados en si tu personaje empieza como Recluta, Veterano o Veterano Experto, suponiendo cada nivel más puntos que el anterior. También resulta interesante ver que en la creación de personajes se incorpora, como mecánica interpretativa, la idea de la colonia en la que nació el personaje (como hay 12 y todas están vinculadas a los signos zodiacales (Caprica, Sagittarian, etc) puedes usar parte de los estereotipos que te incluye el libro para cada colonia a la hora de influenciar el concepto de tu personaje). Resulta muy útil y además constituye un plus para los amantes de la serie poder obtener información de las colonias. Por poner un ejemplo, los personajes que provienen de Acuario tienen reputación de buenos contadores de historias, por lo que el tuyo podría ser un novelista de bestsellers que intenta encontrar su papel en medio de la guerra.

Me gusta la compra por puntos y es relativamente sencilla puesto que cada atributo cuesta el máximo valor del dado que esté comprando en puntos (6 puntos para d6, etc), con las habilidades de modo parecido aunque no igual por las especializaciones. El equipo es básicamente el que el DJ quiera permitir, dada la terrible escasez de recursos que asola a la economía colonial. La experiencia se otorga como Puntos de Avance, que pueden ser usados para aumentar tus atributos, tus rasgos o tus habilidades.

LOS RASGOS

Los Rasgos son quizás la parte más delicada del sistema puesto que han de representar todos los elementos de ambientación e interpretación que pueden incidir en los jugadores de modo que sirvan para dar color a los mismos y para dar sentido a la mecánica dentro de la historia. En Serenity quizá los rasgos no cubrían el amplio espectro de las posibilidades de la ambientación por lo que aquí supuse que ocurriría lo mismo. Desde mi punto de vista no tienen el impacto que deberían tener en juego (pensemos en los rasgos de Gaius Baltar por ejemplo).

Los Rasgos se dividen en Ventajas y en Complicaciones y la mayoría de ellos tiene un coste variable que representa su poder y si te favorecen o no. Su nivel también viene representado por el tipo de dado que se aplica cuando entran en juego. Comparándolos con los de Serenity, aquí encontraremos Complicaciones más psicológicas e interpretativas. Su mecánica funciona bastante bien y no da excesivos problemas, aunque es posible que los Madness Meters

SATTELSTAR GALACTICA

JANESTAR JANESTAR

de Unknown Armies o el sistema de Virtudes y Defectos de Pendragon sean superiores en ese sentido. También encontraremos las típicas Ventajas “tangibles” tales como Combate a Dos Manos y cosas así.

Bien, vayamos al grano. El sistema base es el de superar a un número objetivo, tirando tu Atributo más tu Habilidad/Especialización, aplicando los modificadores adecuados. Hay 8 categorías de dificultad, desde “Fácil” (8) hasta “Imposible” (31) y cada una tiene un número que si se obtiene representa un Éxito Extraordinario en lo que estemos intentando realizar en ese momento. La mayoría de las tiradas son de Habilidad, pero se pueden realizar tiradas de Atributo, implicando a dos atributos y repitiendo el mismo. Hay tres tiradas de Atributo que reciben un nombre, Aguante, Iniciativa y Resistencia. Me gusta el modo en el que se realizan las tiradas enfrentadas, puesto que pueden requerir el uso de diferentes atributos y habilidades para cada bando (por ejemplo en una partida de cartas entre Starbuck y Boomer, una puede intentar farolear y la otra intentar leer su jugada). Hay tareas complejas que existen tiradas extendidas a lo largo de varios turnos.

También existen los Puntos de Trama, cada personaje empieza con seis de estos puntos y pueden gastarlos para sumar un dado a una acción, para sumar al total tras la tirada (con un coste superior), para reducir daño y para influir en la trama de varias formas. A la hora de sumar a los dados, un punto de Trama te da un d2, dos te dan un d4, etc y cada dado tiene un bonus mínimo igual al número de puntos que has gastado, por lo que si has gastado 5 tendrás un d12 y como mínimo un 6. Esto es una buena

forma de asegurar su uso por parte de los jugadores. Tal como viene indicado en los ejemplos de juego estos puntos serán usados de forma bastante habitual por los jugadores y también serán recuperados cuando se consigan diferentes objetivos en la trama y a través de la interpretación, por ejemplo aportando ideas al desarrollo de la misma, así como jugando las complicaciones.

EL COMBATE

El combate funciona casi prácticamente igual que las tiradas enfrentadas, tal como cabría suponer, con un buen número de modificadores para poder cubrir la mayor parte de situaciones. El daño se basa tanto en el arma como en por cuánto superaste la dificultad y cada personaje tiene un número de puntos de heridas y de aturdimiento iguales a la Voluntad y a la Vitalidad más los rasgos relevantes. Cuando te quedas sin puntos de heridas empiezas a morir y has de tirar Aguante para permanecer con vida. Si nos fijamos en el daño que pueden realizar la mayoría de armas y en los puntos de vida medios de los personajes, podemos observar que es un sistema bastante letal, de modo que el combate es suficientemente peligroso para reflejar la naturaleza dura y realista de la ambientación, aunque resulta difícil que un solo tiro acabe con la vida del personaje (especialmente si usamos los Puntos de Trama). Al menos tiende a que los jugadores no anden por ahí como si fueran inmunes al daño, si bien tampoco es tan mortal como algunos juegos.

JAPPELSTAR GALACTICA

BATTLESTAR GALACTICA

Finalmente nos encontramos con un sistema de combate de naves espaciales que sigue los mismos principios. Las distancias son distintas (con algunos nombres que los habituales de la serie encontrarán familiares como “Escaramuza”, “DRADIS corto”, “DRADIS largo”) y hay reglas para las persecuciones de vehículos así como para llevar vehículos para los que no estés preparado. También cubre algunas situaciones habituales como eludir misiles que te han tomado como blanco (no disparándolos eso sí). Uno de los peros que se puede poner a este sistema de combate es que el daño realizado al vehículo no refleja el hecho de que pueda afectar a sistemas internos específicos, como el FTL, el tren de aterrizaje, etc, como pasa en la serie. Por supuesto se indica que ese tipo de cosas quedan a discreción del DJ pero hubiera estado bien que se incluyesen en la mecánica.

EL DIRECTOR DE JUEGO

La sección del DJ contiene los habituales consejos sobre cómo llevar un juego de rol e involucrar a los personajes, así como los temas que suelen salir en Battlestar Galactica. Incluye ideas para construir campañas y aventuras. En esta sección también encontramos información sobre los Cylon, con lo que sabemos sobre ellos y lo que ellos saben sobre nosotros.

Una de las omisiones más importantes del juego es la posibilidad de jugar con un Cylon. Por supuesto no se niega esa posibilidad pero tampoco se plantea abiertamente ni se incluye en la mecánica de creación de personajes. Aunque un DJ avisado sin duda podrá introducirla con pocos cambios. Creo que es esencial para

cualquier campaña de Battlestar Galactica reproducir esa paranoia sobre si alguno de los jugadores pueda ser un Cylon, dado que es inherente a la serie.

CONCLUSIONES

Este juego es un juego a tener por parte de todos los aficionados a la increíble serie de ciencia-ficción, ya que nos posibilita entrar dentro de la flota colonial y tomar parte en el desarrollo de los acontecimientos, tal como muchos desean.

Es un acierto poder provenir de cualquiera de las Doce Colonias y las posibilidades que se ofrecen son muchas, si bien se echa en falta quizá un desarrollo más completo de ciertas partes de la trama y de la psicología de los personajes.

El sistema es sencillo y da lugar a que se puedan jugar partidas con una preparación básica.

SATTELSTAR GALACTICA

BATTLESTAR GALACTICA

VALORACIÓN

Si eres fan de Battlestar Galactica ya estás tardando en hacerte con este juego y en leértelo.

PUNTUACIÓN

ESTILO	7
AMBIENTACIÓN	8
SISTEMA	7
JUGABILIDAD	8
GENERAL	7

- **LO MEJOR:** Poder dar vida a una ambientación así.
- **LO PEOR:** Que no se defina el uso de los Cylon como PJs.

EXALTED 2ND EDITION

Exaltado. Cabe decir que en nuestro país La Factoría publicó una primera edición de este juego y, si no me equivoco, no llegó a publicar la segunda a la que hacemos referencia en este dossier. Para quienes no lo conozcan, Exaltado es la incursión de White Wolf en la Alta Fantasía, se trata de un juego destinado a la épica y, en cierta medida, a la exageración. Usa el sistema narrativo (no sé si debe llamarse así), pero no por ello uno debe pensar que se trata de Mundo de Tinieblas en plan fantasioso, ya que se trata

de un juego concebido desde unas premisas completamente diferentes y en términos de mecánica se diferencia bastante de otros juegos de MdT yendo hacia el lado crunchy del rolero, sin paños calientes.

Tengo que decir que esta segunda edición, disponible por cierto de modo gratuito para descarga en RPGNow (el portal de pdfs de White Wolf), es mi primer contacto con el mundo de Exaltado y por tanto desconozco la calidad de la primera,

EXALTED 2ND EDITION

aunque sin duda es de esperar que esta sea la versión pulida y mejorada, de ahí mi interés por la misma.

Tengo que decir que esta segunda edición, disponible por cierto de modo gratuito para descarga en RPGNow (el portal de pdfs de White Wolf), es mi primer contacto con el mundo de Exaltado y por tanto desconozco la calidad de la primera, aunque sin duda es de esperar que esta sea la versión pulida y mejorada, de ahí mi interés por la misma.

EL LIBRO

Comencemos con el libro en sí. Es de los que pueden servir como arma arrojadiza. La encuadernación es bastante resistente, si no se destrozaría en poco tiempo. La portada resulta bastante buena y va en la línea de arte del resto del libro, amerimanga de fantasía puro y duro. El arte interior es irregular en ciertos puntos, pero en general es bueno y totalmente a color, lo cual se agradece en el aspecto visual. Quizá la única pega en ese sentido es que hay artistas tan dispares que pueden dar una sensación de desequilibrio, pero no es nada que no ocurra en manuales de este tamaño. Desde mi punto de vista probablemente las mejores piezas sean las que menos tienden al lado comiquero.

El libro se divide en ocho capítulos, con una división bastante lógica de temas. El punto flojo lo tiene en el índice, un tanto menor para mi gusto. Sin embargo, la información presentada está planificada siguiendo una estructura bastante lógica.

LA AMBIENTACIÓN

En primer lugar nos encontramos con la típica y tópica sección de qué es jugar a rol, seguida por un glosario interesante para los neófitos a Exalted. Más adelante entramos ya en materia sobre la ambientación que a grandes rasgos es como sigue:

Los Primordiales crearon el mundo a partir de un caos informe (llamado “The Wyld”) para evitar a las criaturas de dicho caos (llamadas Fair Folk, también conocidas como la Buena Gente). Aburriéndose de mantener a su creación, diseñaron a los Dioses para que velaran por el mundo. Durante un tiempo los Dioses toleraron esta situación, pero después se rebelaron imbuyendo parte de su poder en mortales, creando a los Exaltados y utilizándolos para menoscabar a los Primordiales. Algunos Primordiales fueron asesinados, transformándose en la esencia necrótica que daría lugar a los Señores de la Muerte, mientras que otros fueron aprisionados, dando lugar a los demonios más importantes, los Yozi, quienes a su vez crearon más demonios.

Los Exaltados prevalecieron mientras los Dioses mayores se fueron de la creación para jugar sus “juegos de divinidad”, aunque los dioses y espíritus menores todavía perduran en nuestro mundo.

Hay varios tipos de Exaltado. Están los Exaltados Terrestres o Dragon-Blooded, que son los más débiles y numerosos, los Celestiales, que son mucho más poderosos pero menos numerosos, grupo del que forman parte los personajes jugadores, concretamente de su facción más importante, los Solares, y también están los Abisales,

EXHAUSTED END EDITION

EXPANDED 2ND EDITION

perversas creaciones de los Señores de la Muerte.

Los Solares dominaron la creación tras la caída de los Primordiales. Empezaron a desestabilizarse debido a la Gran Maldición que los Primordiales les habían otorgado al ser derrotados. Los Exaltados Terrestres se rebelaron contra sus maestros, les derrotaron y aprisionaron sus esencias bajo el mar para que no pudieran escapar (cuando un Solar muere, su esencia busca un nuevo mortal para darle su poder). Gobernaron la creación por más de un milenio, bajo el emblema de la Emperatriz Escarlata, un dragon-blood de inmenso poder.

Entonces ocurrieron dos cosas. Primero, la Emperatriz Escarlata desapareció sin ninguna explicación. Segundo, los Señores de la Muerte consiguieron liberar las esencias de los exaltados solares, esperando poder corromperlos para sus propios fines. Sólo consiguieron liberar a los solares otra vez en el mundo.

La historia pasada no es excesivamente original pero cumple bastante bien su función de vernos inmersos en el trasfondo del juego. La siguiente sección, de unas veinte páginas, trata sobre el Imperio Escarlata – gobernado por los dragon-blooded incluso tras la desaparición de la Emperatriz. Los dragon-blooded son los antagonistas naturales de los personajes jugadores, que recordemos que son Solares. Los primeros han sido educados en el odio hacia los segundos y los Personajes Jugadores interpretan el papel de Solares recién aparecidos que buscan cambiar el mundo.

Siguiendo con el trasfondo tenemos a la

Orden Inmaculada, un grupo religioso que predica el incansable mal que constituyen todos los celestiales, las Legiones Imperiales, que son lo que puede considerarse un ejército y un buen grupo de facciones diferentes. Se especula sobre cuál será el futuro del imperio en los próximos años y se representa la lucha de poder entre varias casas nobles.

Finalmente las siguientes veinte páginas son una especie de gaceta del mundo en el que se describen las principales localizaciones del mapa de una forma quizá demasiado amplia y somera, sin entrar en grandes profundidades. Describe en un párrafo cada localización y sin ser excesivamente original, tenemos bárbaros y nieve en el norte, caníbales en la jungla, piratas en las islas, etc.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Como suele ocurrir en los libros de White Wolf, antes de explicarte bastantes términos ya te meten en ellos a través de la creación de personajes, por lo que en muchos casos tienes que andar mirando el capítulo posterior a la hora de diseñar a tu personaje. Esto no es necesariamente malo, pero sí quizá es un fallo intencionado de desorganización.

Comienza con una pequeña sección en la que se asegura que los personajes encajen de acuerdo a los requerimientos de la campaña y formen un grupo adecuado, lo cual siempre resulta interesante.

Fundamentalmente los personajes deben elegir varias cosas. Una casta, que viene a ser la clase de personaje, aunque no define su rol de modo estricto. Están los

EXTRA END EDITION

EXPANDED 2ND EDITION

Dawn (guerreros), los Zenith (clérigos), los Night (bribones), los Twilight (estudiosos) y los Eclipse (diplomáticos). La casta de un Pj le afecta en dos cosas principales a nivel de reglas: en la mitad de sus diez capacidades principales (las otras cinco se escogen libremente) y en los poderes especial de la casta. Estos poderes son variados y bastante bien equilibrados, aunque los Eclipse reciben un conjunto de poderes que no van a ser utilizados en juego tan a menudo como los de los demás. Los Twilight reciben el mejor poder, un efecto de reducción de daño, aunque también es el que menos chicha tiene.

También han de escoger una motivación, que es el objetivo principal del personaje, lo cual es una idea bien pensada. Le da al jugador algo en lo que centrar a su personaje y tiene un efecto en la mecánica de juego cuando ha de resistir otras influencias. Hay que destacar que este tipo de motivaciones han de ser bastante épicas, el juego va de personajes con el poder suficiente como para cambiar el mundo de juego.

Luego han de escoger los Atributos y Habilidades, cada uno de los cuales va de 1 a 5 (las habilidades pueden ser 0, los atributos como mínimo 1). Hay nueve atributos divididos entre Físicos, Mentales y Sociales y 25 habilidades. Los atributos físicos son Fuerza, Destreza y Resistencia. Los mentales son Inteligencia, Astucia y Percepción. Los sociales son Carisma, Manipulación y Apariencia. Sí, son los típicos del MdT.

Las habilidades están bastante bien escogidas, habiendo que combinar un atributo y una habilidad para cada tirada. Algunas castas (como los Eclipse) tienen un pack de habilidades primarias menos

importantes a primera vista (Burocracia, Lingüística, Montar, Navegar y Socializar), pero dado que se pueden coger más habilidades esto no es un problema.

Entonces vienen las Virtudes, un concepto sacado de Vampiro. Cada personaje tiene cuatro: Templanza, Valor, Convicción y Compasión. Van de 1 a 5. La idea es que tener un alto valor en alguna de ellas implica algo buena, pero también tiene sus efectos negativos. Estos efectos especialmente se ven cuando una Virtud tiene 3 o más puntos, ya que uno debe fallar una tirada de virtud para poder actuar en contra de ella (huir de un combate requiere fallar la tirada de Valor, ignorar el sufrimiento de Compasión, etc) o bien gastar un punto de Voluntad (que es una reserva lo mismo que ocurre en MdT). También, la virtud más alta de un personaje tiene un defecto de virtud asociado, algo que hace que el personaje entre en crisis si se resiste a ello demasiado tiempo. El problema es que estos defectos de virtud no están muy equilibrados, aunque sean elementos vinculados a la interpretación. También puede gastarse un punto de Voluntad en una acción vinculada con una virtud para añadir dados iguales al nivel de la virtud. Esto es mecánicamente desequilibrante, dado que también podemos gastar Voluntad para lograr un éxito automático.

SISTEMA Y COMBATE

El sistema base es bastante similar al sistema narrativo. Cada tirada consiste en la tirada de una reserva de dados obtenida de la suma de un atributo más una habilidad. Se aplican bonus por circunstancias favorables y ventajas. Cada 7, 8 o 9 cuenta como un éxito, con un 10 como dos éxitos (gracias

EXTRA END EDITION

EXALTED 2ND EDITION

a Dios no permite tirar de nuevo porque entonces las tiradas serían eternas ya que se suelen lanzar más de 10 dados).

Hay toda una sección para describir las tareas no de combate, desde escalar a diagnosticar enfermedades. Hay reglas para la Taumaturgia, una de las tres formas de magia que existen en Exalted. Es probablemente la más débil y es la única que pueden realizar los mortales, sobre todo en comparación con la Hechicería y la Necromancia, las magias disponibles para los exaltados, aunque es algo más flexible puesto que no tienes que aprender cada conjuro por separado.

Entonces llegamos al combate. Hay algo extremadamente peculiar en el sistema de combate de Exalted y es que los asaltos duran un segundo. Sí has leído bien. Y no es que los personajes puedan atacarse en plan caballeros del zodiaco en micromilésimas de segundo dado que generalmente los personajes sólo pueden atacar una vez cada cinco asaltos. Por supuesto algunas armas pueden atacar más rápido, cada cuatro asaltos o menos con el uso de la magia, otras más lento, cada seis asaltos o más. Los personajes empiezan el combate a diferentes intervalos debido a la mecánica de iniciativa.

Todo esto es innecesariamente complejo y requiere un registro bastante tedioso por parte del DJ de cada momento de juego y de cuándo actúa cada cual. Aquí no se aplica el normal ciclo de acciones de los personajes con vuelta al principio, como en la mayoría de juegos.

El procedimiento básico es que uno realiza su tirada de ataque, con un bonus de impacto o malus dependiendo del arma

y luego tira el daño si supera en número de éxitos a la Defensa del contrario. El daño depende del arma, de los éxitos con los que se superó la defensa, la fuerza del atacante y la armadura del defensor, así como el aguante natural.

Hay reglas también para Combate Social (que han sido copiadas en otros juegos), usando atributos y habilidades sociales como si de un combate normal se tratara, sólo que está en juego la persuasión y la influencia. Todo tipo de influencias, naturales o mágicas, puedan afectar a las creencias del personaje pueden ser resistidas con Voluntad y si gasta dos puntos puede ser inmune a ese tipo de persuasión por una escena.

CONCLUSIONES

Desde mi punto de vista estamos ante un juego de fantasía épica bastante bueno desde el punto de vista de la ambientación, con un sistema sólido aunque sólo del gusto de quienes no teman lanzar bastantes dados.

Es un libro básico muy completo que permite jugar con una gran cantidad de reglas, subsistemas y posibilidades tanto de magia como de combate.

EXHAUSTED END EDITION

XALPED 2ND EDITION

VALORACIÓN

Una opción de fantasía épica que hará las delicias de los amantes de MdT con una ambientación bastante sólida.

PUNTUACIÓN

ESTILO	8
AMBIENTACIÓN	8
SISTEMA	7
JUGABILIDAD	8
GENERAL	8

- **LO MEJOR:** Su buen diseño y ambientación.
- **LO PEOR:** Sus escasas novedades.

Introducción

Hará aproximadamente una semana el carguero finés Odissey embarrancó durante una fuerte tormenta de nieve en los arrecifes que circundan el fiordo de Salensburg, en las regiones más septentrionales de Groenlandia.

El Odissey se encontraba realizando el trayecto Helsinki-Fort Albany haciendo escala en Reykiavik y siguiendo el trayecto que cruzaba las heladas costas de Groenlandia y que se dirigía a su destino a través del Estrecho de Hudson.

El cargamento del Odissey consistía en sosa cáustica para la floreciente industria química de Winnipeg y las poblaciones circundantes de la cada vez más en auge economía canadiense.

La tormenta que produjo el incidente de la nave finlandesa acaeció el Martes 22 de Septiembre de 1923, provocando olas superiores a los 15 metros.

Antes de su colisión el capitán del Odissey envió un último mensaje de socorro a todas las naves cercanas que pudieran escucharlo. Después de varios intentos, al fin, a las 21:37 el mensaje fue recogido por un ballenero danés de nombre Kovenhavn.

El mensaje que consiguió captar el navío danés a través de las ondas hertzianas fue el siguiente:

S.O.S. Mensaje de socorro del capitán Oleg Friediksen del Odissey a todas las embarcaciones cercanas. Estamos a merced de la tempestad, los sistemas de propulsión no funcionan, los bajíos se están inundando. Situación actual: 72° latitud norte, 41° latitud este, costa de Groenlandia sobre el meridiano 40. Si no calma pronto nos veremos arrojados contra la costa. Dios se apiade de nuestras almas en el día de hoy...

El Kovenhavn se dirigió al lugar enunciado en la transmisión una vez hubo finalizado la tormenta. Pese a sus esfuerzos, no consiguieron encontrar ninguna evidencia de la presencia del Odissey en la zona, así que prosiguieron con su trayecto habitual, hasta que tres días después, el Viernes 25, dieron parte a las autoridades portuarias durante una escala de repostaje en Ivigtud (Groenlandia).

Como quiera que desde la tormenta no se había recibido ninguna otra conexión por radio por parte del navío finés, se dio por hundido al barco durante la tempestad y se comunicó el trágico accidente a la empresa propietaria del Odissey.

Nada varió hasta que dos días después, el Domingo, un hidroavión que portaba combustible a las zonas pobladas del interior de Groenlandia observó la presencia de los restos semicalcinados de una gran



embarcación atrapada en los hielos del fiordo de Salensburg, unas doce millas marinas en dirección noroeste desde la última emisión del Odissey.

Al día siguiente la noticia llegó a la sede central de la Winnipeg Chemicals Incorporated desde donde se decidió iniciar una investigación para esclarecer las causas del incidente e intentar recuperar la mercancía extraviada.

Información para el Guardián

Como casi siempre en el Cthulhu no todo es lo que parece ni lo que parece es. La realidad de la historia es la que sigue.

El Odissey, pese a que ni sus propios tripulantes lo sabían, portaba un cargamento mucho más importante que la sosa cáustica, la cual sólo es una tapadera para el verdadero cargamento.

La Winnipeg Chemicals Inc. (WCI) es una corporación empresarial especializada en productos y transformaciones químicas propiedad del magnate del Quebec Louis le Chanson. Éste, como tantos otros adinerados de la época mantiene su fortuna no sólo gracias a sus cuantiosas empresas, sino a otros negocios que podríamos calificar de menos lícitos. Le Chanson es un renombrado traficante de objetos de arte provenientes del Viejo Continente para venderlos a exorbitantes precios en el floreciente mercado negro de obras de arte del Canadá y los Estados

El Odissey en concreto portaba escondida entre el resto de la mercancía, una valiosa estatuilla de basalto proveniente de la región del Grenoble francés.

Louis Le Chanson había adquirido esta pequeña obra de arte de manos de un militar alemán que la había hurtado de alguna especie de templo pagano. En verdad la estatuilla pertenecía a una antiquísima secta de tradición druídica conocida con el nombre de Templo del Sol y las Estrellas.

Pese a que ni los propios miembros del Templo saben el verdadero origen ni la función de la estatuilla, si más no, eran conocedores del mal que ésta encerraba y la forma de apaciguarlo. Así, durante

siglos, los miembros del Templo se han erigido como los guardianes de la diabólica talla de eras remotas.

La estatuilla es una representación de Ithaqua tallada por la raza de los Gnoph-Keh en épocas prehumanas.

LA TALLA DE ITAQUA

Esta degenerada talla es tosca, burda y totalmente carente de delicadeza en los detalles. La talla tiene una profundidad exagerada, asemejando más bien una talla superpuesta, como esculpida a partir de otra imagen original. El estilo decorativo es convencional, basándose en burdas espirales y ángulos, y sin embargo existe algún elemento sutil, pero profundamente extraño, añadido sobre los principios estéticos que sustentan la técnica escultórica y que hacen que mirar el ídolo sea una experiencia aterradora.

La tradición pasada de generación en generación por el Templo del Sol y las Estrellas enuncia que si la estatuilla no es alimentada con sangre una vez cada luna nueva, Ithaqua lanzaría su terrible venganza sobre las tierras de los vivos.

Durante siglos el templo se ha encargado de evitarlo, pero tras su robo, en el momento en que la fase lunar era propicia, el sacrificio ritual no se ha consumado e Ithaqua ha despertado los poderes del ídolo para asolar la Tierra. La primera víctima en este desaguisado ha sido, sin comerlo ni beberlo, la tripulación de la embarcación finlandesa, mas si no es detenida a tiempo, la amenaza del ídolo irá en aumento y el dolor y el sufrimiento que consigo traerá pronto se escamparán como la más terrible de las epidemias que jamás haya asolado la faz de este mundo. Será misión de los investigadores evitar que esto ocurra.

ESCENA PRIMERA: UN TRABAJO SENCILLO

No hay nada más absurdo, a mi juicio, que la convencional asociación de lo sencillo y lo saludable que parece impregnar la psicología de las multitudes.

H.P. Lovecraft, "En la cripta"

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Es absolutamente prioritario que el grupo inicial cuente con un investigador privado como mínimo, y que a poder ser disponga de su propia agencia. También sería recomendable que los investigadores no estuvieran familiarizados con los Mitos (siendo por eso una aventura ideal para grupos principiantes). Por último sería recomendable que alguno de los investigadores hablara y leyera francés.

Inicio

La aventura se inicia con la recepción de una carta por parte de la agencia de investigación privada a la que pertenezca el personaje. La carta, con la dirección del investigador mecanografiada en el anverso, está marcada con el inconfundible sello rojo de urgente. En el dorso, se distingue claramente el remitente:

Winnipeg Chemicals Inc. América
Johnstown Avenue s/n
Boston (Massachusetts)

Ver carta en la página siguiente.

En el sobre, además de la carta presentada arriba, también se incluye una tarjeta de visita de la propia Srta. Silverstone con el consabido número de teléfono de su oficina.

Una vez se decidan a ponerse en contacto con su contratante, la llamada telefónica al número indicado será atendida por una joven secretaria de voz extremadamente aguda que, después de consultar un par de veces la agenda del día, encontrará un hueco para la cita con su jefa para esa misma noche sobre las 21:45 horas aproximadamente, debiéndose producir ésta en las propias oficinas que la empresa mantiene en la ciudad y cuya dirección venía indicada en la carta que ya deberían haber leído.

Los investigadores dispondrán de todo el día para realizar lo que deseen (ir de compras a adquirir más equipo, realizar encargos personales, etc), pero tal y como se acerque la hora de la visita el investigador interpelado en la misiva deberá decidir dirigirse a la sede central de la Winnipeg Chemicals Inc. en Boston.

Ésta se encuentra en una amplia avenida bordeada de añejos olmos en la zona más céntrica de la ciudad, un barrio rico residencial en el que muy pocas empresas tienen sede.

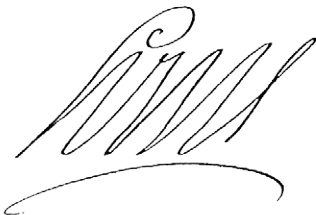
El edificio en sí es una enorme mole de hormigón armado y vigas de acero, de unos doce pisos en total y que contrasta fuertemente con las antiguas mansiones coloniales que la rodean, dándole aún más si cabe la apariencia de un monstruo abyecto que se cierne sobre la ciudad.

Srta. Meredith Silverstone
Directora de RRHH de la WCI
Teléfono: BO-2336

Boston, 29 de Septiembre de 1923

Estimado señor,

Le remito esta misiva con la intención de comunicarle los deseos por parte de la compañía a la que represento de contratar los servicios de su agencia, en lo referido a un desgraciado incidente del cual, por motivos que no vienen ahora al caso, no disponemos de suficiente personal para tratar internamente. Le estaría muy agradecida si se pusiera en contacto con mi persona a la mayor brevedad posible para exponerle de forma más concreta los pormenores del trabajo y discutir las condiciones económicas. Sin nada más que contarle se despide atentamente:



Meredith Silverstone

Directora de RRHH de la WCI América

PD: Por favor concierte hora con mi secretaria en el teléfono que le adjunto.

Sobre la azotea del edificio un gran armazón de hierro sostiene las iniciales de la compañía, iluminadas desde abajo en un espectral efecto lumínico por tres pares de potentes focos.

Una puerta rotatoria da acceso al enorme hall del edificio adoquinado en baldosas blancas y negras a semejanza de un escaque, en el que un guardia de seguridad uniformado y armado retendrá al investigador hasta que éste se identifique y él pueda ratificarlo en la hoja de visitas concertadas. Posteriormente indicará dónde se encuentra la oficina de la Srta. Silverstone, no sin previamente pedir al investigador que deje allí todas las armas que pueda portar.

Un renqueante ascensor que produce un incesante e inquietante chirriar conducirá al investigador hasta el quinto piso donde, al final de un largo corredor enmoquetado de rojo, podrá divisar una puerta entreabierta e iluminada. Una placa metálica indica que ésta es la oficina de la Srta. Silverstone.

Al entrar le recibirá una mujer alta, bien parecida, rondando la cuarentena y con algunas canas ya florecientes en la larga melena castaña que lleva recogida en un moño, enfundada en un largo vestido gris de franela con apariencia de ser considerablemente caro. Girándose la mujer dirá de forma bastante directa:

- Usted debe ser el detective que vamos a contratar, ¿me equivoco? Espero que no le moleste que la reunión se lleve a cabo en otra parte, mas todavía no he cenado y tengo mesa reservada en el restaurante para dentro de 20 minutos. Si no le importa podemos hablar largo y tendido sobre el tema durante la cena.

Una respuesta negativa será tomada de forma bastante violenta por parte de la mujer, que en cualquier caso se resignaría e intentaría acabar la reunión de la forma lo más rápido posible en su propia oficina. Sin embargo, el curso normal de los acontecimientos debería llevar a ambos a un pequeño restaurante italiano colindante al Great Park, un par de manzanas calle abajo.

Al llegar allí, el local, bastante reducido por cierto, estará lleno a rebosar, con gente incluso

haciendo cola en el exterior pese a los tres grados bajo cero que marcan los termómetros esa noche.

Pese a ello, ambos dos serán conducidos por un displicente camarero a un reservado en un umbrío rincón próximo a las cocinas. Al cabo de unos 25 minutos la cena estará servida para ambos comensales. El tiempo que tardan en traerla será el aprovechado por la Srta. Silverstone para tratar el tema del trabajo con el investigador. Básicamente lo que se avendrá a explicar la ejecutiva será un resumen muy parecido al expuesto en la introducción a esta aventura.

A parte de ello, entregará un mapa marítimo con el trayecto del Odissey y la situación de sus restos. En otro orden de cosas, lo único que exigirá será la inmediata incorporación al trabajo pues tiene pensado embarcar al equipo en un vuelo charter en dirección Reykiavik vía Londres que despegará al día siguiente.

En lo referente a condiciones económicas, la WCI correría con todos los gastos del viaje, alojamiento y manutención para un equipo no superior a cuatro personas, eso sí, siendo la remuneración en efectivo la misma independientemente del número de miembros. La cifra aproximada rondaría los 10.000\$ (negociables hasta los 12.000\$) de los cuales 1.000\$ serían entregados por anticipado para cubrir cualquier posible necesidad que surgiese durante el viaje.

Si como es de esperar el investigador acepta, la Srta. Silverstone sacará un pliego de hojas y le pedirá que firme el contrato, entregándole después una copia del mismo. A su vez le recalcará que ante todo no deben toquetear en los compartimentos de carga y que sólo deben comprobar que la sosa se encuentra allí. Cualquier investigador que mire con detalle el contrato (tirada de Derecho) o que se dedique a leerlo por completo, observará una cláusula por la cual si este precepto es roto se someterá al grupo a una reducción contractual de 5.000\$.

Tras saber el número exacto de miembros del equipo y terminar su cena dirá a su contertulio que pase a la mañana siguiente a recoger el anticipo y los pasajes para la capital islandesa. Al día siguiente podrán recoger los 1.000\$ y los billetes de avión, con salida prevista para las 17:37.

ESCENA SEGUNDA: LA ISLA DE HIELO Y FUEGO

Me piden que explique por qué temo las corrientes de aire frío y parece como si sintiera náuseas y repulsión cuando el fresco viento del anochecer empieza a deslizarse entre la calurosa atmósfera de un apacible día otoñal. Lo que haré es referir el caso más espeluznante que me pasó y que ustedes juzguen en consecuencia. No hay nada más absurdo, a mi juicio, que la convencional asociación de lo sencillo y lo saludable que parece impregnar la psicología de las multitudes.

H.P. Lovecraft, "Aire Frío"

Un frío glacial les recibirá a su llegada a la isla europea. En la zona de desembarco y recogida de equipajes encontrarán a un hombre portando un cartel con el nombre del investigador que haya negociado con la Srta. Silverstone bajo las siglas WCI.

El hombre, con un inglés excesivamente académico y un marcado acento, se presentará como Erik, el que a partir de ese momento será su guía y traductor.

ERIK

Erik Visslander es un joven de apenas 28 años, que a leguas vista da la imagen del típico islandés. Una cara tan común que sería imposible de encontrar entre una multitud. Su pelo es de ese tono entre rubicundo y rojizo tan común en estas latitudes, los ojos azules, pequeños, como eternamente contraídos tras sus diminutas lentes de alambre que le dan cierto aspecto de intelectual. El hombre es bajo, de complexión algo rolliza, y camina con un peculiar renqueo producto de tener unapierna ligeramente más larga que la otra.

Eric les llevará hasta el Royal Weird, un lujoso hotel de cinco estrellas situado a unos diez minutos en automóvil desde el aeropuerto, encargándose él de todos los trámites administrativos relacionados

con sus visados para ahorrarles trabajo innecesario. A su vez, Erik propondrá la posibilidad de fletar una avioneta particular que conduzca al grupo hasta los alrededores del fiordo de Salensburg, siendo ésta la posibilidad más rápida para arribar a la zona del siniestro.

Pese a todo el conseguir este medio de transporte no será fácil, probablemente llevará un par de días, tiempo del que podrán disponer los investigadores para realizar aquello que deseen.

El tiempo gastado en la capital islandesa no debería ser ocioso. Cualquier investigador que eche un vistazo al mapa que les han entregado con el trayecto realizado por el Odissey observará que el barco tenía prevista una parada para repostar en Reykiavik.

La parada tuvo lugar un par de días antes del desgraciado incidente, y como tal está registrado en las oficinas portuarias. Por lo tanto sería de esperar que los investigadores decidiesen aprovechar su estancia en la ciudad para acabar de socavar un poco más de información de la proporcionada por la WCI.

En las oficinas portuarias podrán obtener información de interés. La oficina está abarrotada de trabajo, por lo que el par de secretarías allí presentes para encargarse del papeleo poco podrán ayudar a los investigadores.

Si más no, les permitirán acceso libre a los archivos, donde ellos mismos podrán hallar (tirada de Buscar Libros) y bajo la reseña "Odissey" todas las paradas realizadas en ese puerto. La última entrada del dossier indica que el barco atracó el 20 de septiembre a las 8:15 de la mañana en el muelle número 7 durante un periodo de 11 horas para reabastecimiento de combustible y alimento.

En ese mismo dossier hay anexo un

detallado documento donde se indica como incidencia el desembarco de un cadáver de abordó. Si preguntan a las oficinistas, éstas recordarán a la perfección el incidente ya que casos así no son muy comunes ni en un puerto tan activo como el de Reykiavik.

Las mujeres podrán indicarles que, como siempre en estos casos, las funciones de recoger y encargarse del cuerpo del difunto recaen directamente sobre la jurisprudencia de la Capitanía General del puerto. Una tirada exitosa de Derecho conduciría también a la misma conclusión.

Una visita a la Capitanía conducirá a los investigadores a un edificio amplio de una sola planta de construcción antigua y paredes pintadas en un depresivo color verde militar situado en la zona sur del puerto, una zona destinada a usos militares en la que hay ancladas algunas fragatas del reducido ejército islandés. El oficial al mando es el Capitán Wilhelm Lûn, el cual se mostrará bastante reminiscente a permitir a los investigadores investigadores el acceso a la información que les interesa.

WILHELM LÛN

El capitán de corbeta Wilhelm Friedrich Lûn es un hombre de carácter igual de acerado que lo son sus facciones. Sus respuestas igual de afiladas que la penetrante mirada que se cueba a través de sus pequeños y separados ojos. El cabello, rubio, corto al estilo clásico militar corona una amplísima frente que contrasta fuertemente con su diminuto mentón. Una pequeña cicatriz, producto de algún tipo de quemada producida largo tiempo atrás se puede observar en su mejilla izquierda, cerca de la comisura de los labios.

En este punto las posibles vías de actuación pasan por convencer al joven militar de su legítimo derecho de ver el cadáver como actuales representantes legales de la WCI (tirada de Elocuencia), bien mediante el más típico método del soborno (que si es

demasiado bajo no hará más que ofender al capitán) o mediante cualquier otra treta que se les ocurra a los investigadores con el beneplácito del Guardián.

En cualquier caso, una vez hayan conseguido convencerle de que hable por cualquiera de los métodos, éste no les dirá mucho más de lo que ya saben, la hora en que recogió el cadáver y otros hechos sin interés que él adornará con multitud de datos de exactitud militar. A pesar de la gran cantidad de información inútil, el capitán añadirá un par de datos que les permitirán continuar con la investigación.

Primeramente enunciará que cuando sus hombres hablaron con el capitán y la tripulación éstos parecían bastante nerviosos, incluso se atrevería a decir que asustados por algo. Pese a sus pesquisas no fue capaz de obtener ningún dato de interés. Le pareció como si los marineros tuvieran vergüenza de sus propios miedos y por ello se negaran a hablar.

También les indicará que ante lo extraño de la situación él mismo propuso al capitán del Odissey la posibilidad de que su cuerpo de guardias realizara una investigación más a fondo en el navío. En un principio la tripulación parecía de acuerdo con la idea, pero al día siguiente las cosas cambiaron completamente y el propio capitán del barco le comunicó que había recibido un mensaje de la central de la WCI en Canadá instándoles a partir inmediatamente pese a las circunstancias, por lo que la investigación no se llegó a realizar nunca.

Por último podrá informarles que el cadáver del marinero finlandés todavía se encuentra en una de las morgues de la ciudad a la espera de recibir la orden de ser repatriado a su país, orden que esperan para finales de semana pero que todavía no han recibido.

Claro está que el capitán Lûn no tendrá ningún tipo de problema en proporcionarles también el nombre del depósito de cadáveres donde se encuentra el marinero del Odissey, el depósito Frederick Raynal, y junto al nombre, la dirección de dicho lugar.

ESCENA TERCERA: LA MUERTE GÉLIDA

No hace unos instantes, estaba yo en tus jardines, cuando me topé con la Muerte que iba paseando entre los parterres. Yo me paré en mis quehaceres y ella, a su vez, detuvo su paseo y me miró. Fue una mirada negra y ardiente, y en ella he leído mi condena.

Tad Williams "Pregúntale a Elric"

El edificio de la morgue es de dos plantas y se encuentra al final de una claustrofóbica callejuela mal iluminada, en uno de los suburbios de la ciudad. La fachada del edificio se ve muy mal conservada e increíblemente sucia.

Un interfono parece la única vía de comunicación con el interior. Los investigadores deberán insistir un par de veces antes de ser recibidos. Quien lo hará será un hombre obeso, de mediana edad (aparenta unos 45) embutido en una bata que podría haber sido blanca si el hombre tuviera la buena costumbre de lavarla de vez en cuando. Las gafas le reposan semicaídas de una nariz grande y abotargada, y bajo ella se observa una descuidada barba de cuatro días.

El doctor, de forma bastante indiferente, les permitirá ver el cadáver del marinero muerto siempre que él esté presente para cualquier cosa que deseen realizar.

El difunto se halla en un compartimento frigorífico tumbado sobre una camilla. Hay que tener en cuenta que el cuerpo será lo único que podrán ver, pues claro está que el médico no podrá enseñarles los efectos personales del marino (ver más abajo).

Un estudio pormenorizado del cuerpo (mediante las pertinentes tiradas de Medicina o Diagnosticar enfermedades) o en su defecto un eficiente interrogatorio al forense podrán revelar algunos datos de interés (ver cuadro adjunto).

A parte de todos estos datos, el forense también podrá indicarles que no son los primeros en interesarse por el marinero, pues un par de hombres se presentaron el día anterior y rea-

lizaron algunas preguntas muy parecidas a las que han hecho los investigadores y se llevaron los efectos personales del difunto.

Estos dos personajes eran miembros activos del Templo del Sol y las Estrellas, pero claro está que eso el obeso doctor no sabrá decírselo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Pese a la falta de alguna vitaminas esenciales el fallecido se encontraba en perfecta condición física cuando murió y está claro que no lo hizo por causas naturales. El hombre presenta una fuerte contusión en el occipital probablemente causada por un golpe muy fuerte recibido a la altura de la cabeza o a la caída desde una altura considerable.

Presenta cuatro oberturas oblicuas a la altura del tórax y que se extienden desde el esternón hasta el costado derecho donde han afectado en gran medida al hígado, destrozándolo por completo. Una tirada exitosa de Zoología podrá indicar que las heridas fueron causadas por las garras de algún animal considerablemente grande (quizá un jaguar o una pantera) pero en ningún modo éstas coinciden con las marcas de un mordisco de tiburón como enuncia la versión oficial del accidente a la que han tenido acceso.

Continúa >

El individuo presenta una acuciada rigidez muscular causada por una hipotermia aguda, la cuál según la versión oficial fue debida a la caída a las gélidas aguas del Ártico. Pese a ello la autopsia no ha mostrado restos de agua en los pulmones del individuo.

Al cadáver no le resta una sola gota de sangre en el cuerpo, algo muy extraño pues lo normal es que presentara enormes coágulos en las arterias principales. Una tirada de Descubrir (con un modificador de -30) permitirá observar al investigador dos pequeños orificios practicados en la muñeca izquierda del individuo, en la parte anterior (por donde el Ser de Ithaqua extrajo el fluido vital de la víctima).



ESCENA CUARTA: LA EMBOSCADA

Era negro... No, más que negro. Era negro negativo, una ausencia de iluminación tan completa que incluso manchaba el recuerdo de la luz.

Tad Williams "Pregúntale a Elric"

A su vuelta al hotel desde el depósito de cadáveres, el grupo será atacado por el par de miembros del Templo que habían estado investigando por su cuenta en la capital islandesa.

El ataque se producirá en el aparcamiento del hotel donde se alojan los investigadores. El garaje está prácticamente abarrotado de coches, por lo que a ambos grupos les resultará muy fácil encontrar coberturas efectivas. La escasa iluminación del lugar, apenas un par de fluorescentes parpadeantes, tan sucios que apenas si vierten su blanca luz sobre los automóviles, hará más difícil a ambos grupos el hecho de alcanzar a sus objetivos (aplicar un modificador de -10 al uso de todas las armas de fuego siempre y cuando no se disparen a bocajarro).

A parte de los investigadores y los miembros del Templo, nadie más se encontrará en ese preciso instante en el aparcamiento. A pesar de ello, desde el momento en que empiecen a sonar los disparos hasta que se presenten los guardias de seguridad del hotel tan sólo pasaran 1D6+3 turnos.

Quedará bastante claro que estaban esperando a los investigadores pues ambos sectarios se han situado en buenas posiciones de tiro, tras cobertura, encerrando a los investigadores en un mortal fuego cruzado. Hay que tener en cuenta que Erik no se inmiscuirá en el tiroteo sino que intentará buscar un refugio seguro y no moverse de allí.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Ten en cuenta que el tiroteo sólo ha sido incluido en este punto de la aventura para romper un poco la monotonía de la investigación y como primer contacto con los miembros del Templo del Sol y las Estrellas.

En ningún caso la pretensión de esta escena es la de poner en serios apuros a los investigadores, por lo que considero oportuno que los sectarios sean considerablemente malos tiradores. Es más, realiza las tiradas tras la pantalla de Guardián y siéntete libre para modificarlas a tu conveniencia.

Ya llegará el momento en que el grupo las pase canutas, pero por el momento sería bastante contraproducente que muriera o resultara gravemente herido ningún investigador, más si se tiene en cuenta que no disponen de tiempo para recuperar las heridas en ningún hospital.

El grupo debe salir de la escena con apenas algunas magulladuras leves, así que realiza un tiroteo inofensivo pero sin renunciar a la espectacularidad. Haz que una bala perdida destroce algún fluorescente, dejando en la penumbra a los investigadores para después hacer saltar por los aires un viejo Ford modelo T en una enorme deflagración carmesí. Haz todo lo que se te ocurra para hacer de la escena digna de La Jungla de Cristal, pero sin la sangre.

En cualquier caso cuando alguno de los dos iniciados del Templo sea abatido o cuando los guardias de seguridad entren en escena, el grupo atacante abandonará el tiroteo y se retirará con una velocidad sorprendente, demostrando que tenían perfectamente estudiadas las posibles vías de escape del lugar.

Por si alguno de los investigadores consigue intuir qué es lo que está pasando e inicia una persecución a pie tras sus atacantes, pronto verá como estos se suben a un coche oscuro que les está esperando en la calle, al lado del hotel y que arrancará a toda velocidad, dejando atrás a los perseguidores y unas profundas marcas de caucho en el asfalto.

Si los investigadores han sido capaces de abatir a alguno de los miembros del Templo, podrán dedicarse a registrar el cadáver.

Pocas cosas llevará encima el sectario, apenas la pistola con un par de cargadores de más y una cartera con algunas coronas (moneda local) y un papel escrito en francés que si son capaces de traducir podrán identificar como un billete de tren desde la ciudad de Avignon a Lyon. La documentación que encuentren en la cartera estará a nombre de un tal Jans Olsen, pero no hará falta excesiva perspicacia para darse cuenta de que se trata de una burda falsificación.

Rodeando el cuello del cadáver, encontrarán un colgante de forma oval pendiendo de una cadena simple de plata. Se trata del símbolo del Templo del Sol y las estrellas, que sobre un fondo azul oscuro presenta un cielo estrellado y un eclipse lunar en su fase de alejamiento (una tirada de ocultismo con un modificador de -25 podrá revelarles que se trata de un símbolo que solían adoptar las sociedades druidicas pre-medievales!).

El segundo objeto de interés que encontrarán se hallará en el bolsillo de los pantalones, y serán una llaves unidas a un pintoresco llavero, que las identificarán como pertenecientes al Motel Island, número de habitación 17. Si investigan mínimamente o le preguntan a Erik, podrán decirles que se trata de un motel que se encuentra a las afueras de la ciudad, a la vera de la carretera que une la capital con la localidad de Hvammur.

En otro orden de cosas, deberán ser los investigadores los que expliquen el tiroteo del aparcamiento, primero a los guardias jurados del mismo hotel, y posteriormente a la policía local, que se presentará con rapidez al lugar de los hechos.

Lo que les resta de noche será movidita, pues primero deberán completar un amplio y eficiente interrogatorio en el propio hotel, pero posteriormente serán trasladados a la comisaría más cercana para que repitan otra vez todo lo ocurrido y posteriormente firmar sus declaraciones sobre el incidente. Todo el papeleo y la burocracia les tendrá retenidos a lo largo de casi toda la noche por lo que probablemente no podrá dirigirse al Motel Island hasta la mañana siguiente.

Dependerá de la habilidad y diplomacia de los investigadores (con sus respectivas tiradas de Elocuencia y/o Derecho) el si son capaces de librarse de pagar los destrozos ocasionados en el hotel o deben abonarlo.

LOS SECTARIOS DEL TEMPLO

Estas son las características propuestas para el par de miembro del Templo del Sol y las Estrellas. Como siempre en estos casos, el Guardián deberá ajustarlas para que se acomoden a su grupo de investigadores.

FOR : 12

CON : 16

TAM : 12

JNT : 12

POD : 11

DES : 11

APA : 8

Cordura : 25

PdV : 14

B. Daño : ninguno

Armas

Puñetazo : 65%, daño 1D3

Patada : 31% daño 1D6

Revólver del 38 : 33% daño 1D10

ESCENA QUINTA: VESTIGIOS DEL PASADO

Vivía solo en ese ruinoso apartamento deshabitado que, como todos los demás, se derrumbaba de día en día en un deterioro entrópico creciente. Finalmente, todo lo que había en su interior se fundiría, sería idéntico e irreconocible, y después el edificio mismo perdería su forma y quedaría sepultado bajo el polvo ubicuo.

Philip K. Dick "Blade Runner"

El Motel Island es un mugriento antro en el que apenas si querrían residir las propias ratas. Suciedad y dejadez son la nota visible en cualquier rincón del edificio y un constante hedor a refrito se alza desde la cocina inundando las dos plantas de las que consta el motel.

Aunque no es necesario ya que disponen de la llave de la habitación, pueden querer explicar al propietario del lugar, un viejo flaco y desgredado con orejas de soplillo y cara de roedor, el motivo de su visita e intentar obtener alguna información sobre sus atacantes de la noche anterior.

Realmente Lars, el dueño del garito, poco podrá revelarles. Eran dos, claramente extranjeros que se defendían bastante mal con el islandés. Llegaron hará tres días y pagaron una semana por anticipado. Uno de ellos vino la noche anterior, empacó a toda prisa las posesiones de ambos y se marchó a toda prisa. Si miran el libro de registros podrán observar que la habitación está registrada a nombre de un tal Julien Zerbrès.

Podrán dirigirse entonces a la habitación 17, aunque en la puerta sólo puede leerse un escueto 7, al haberse caído hace tiempo el 1 de delante. La estancia es bastante pequeña y está completamente desordenada. Las camas se encuentran por hacer, sobre la mesa y una de las camas aún restan los embalajes de algo de comida italiana para llevar. En la taza del lavabo todavía flotan un par de colillas de una marca extranjera.

Una concienzuda investigación realizada

en la habitación podrá revelar un par de cosas interesantes. La primera son ingentes cantidades de ceniza en el par de ceniceros existentes en la habitación. Un par de tiradas sobre Química y Ocultismo respectivamente podrán revelar que no se trata de ceniza de tabaco si no restos de incienso ritual.

Por otro lado, lo más revelador de la investigación será hallar un periódico del día anterior tirado entre las mantas de una cama y que parece haber sido leído por uno de sus agresores. En concreto se trata de la edición del New York Times al que parece haber sido arrancada una hoja de la sección de política. Sea cual sea el método empleado por los investigadores para encontrar lo que ponía en esa hoja en concreto, cuando lo consigan encontrarán el retazo de información mostrado en el recorte de la página siguiente.

The New

NEW YORK, 3

CRIMINAL DE GUERRA JUZGADO EN PARÍS

Ayer se inició el juicio a Ludwig von Veren, teniente coronel de las fuerzas alemanas durante la reciente Gran Guerra. Tras su captura en el frente de Alsacia tres días antes de la firma del armisticio por parte de la Triple Alianza, el militar germano será al fin juzgado en la capital francesa acusado de crímenes de guerra, habiéndose demostrado su participación directa en siete ejecuciones y otra cuarentena bajo su supervisión.

Pese a los esfuerzos realizados durante la firma del tratado de Versalles por la cancillería alemana para evitar este tipo de juicios, sus reclamaciones no fueron atendidas por la recién creada Sociedad de Naciones, así que hoy se inicia este tercer juicio contra los altos mandos de los ejércitos alemán y austro-húngaro.

Las reacciones al otro lado de la frontera no se han hecho esperar, y ayer mismo, el canciller alemán Otto von Bismarck, realizó un discurso radiado para toda la nación del que cabría destacar la frase lapidaria :

"Lo que está acaeciendo es inadmisible, de nuevo son los vencedores de una guerra los que están escribiendo la historia a su medida. Nos tachan de asesinos sin escrúpulos y juzgan a nuestros héroes de guerra en sus cortes bajo sus leyes. Y me pregunto yo, ¿también juzgarán a sus generales por las matanzas de Tannenberg o el Marne? No, claro que no, pero ésa es su justicia."

Volviendo al juicio propiamente dicho, el teniente coronel von Veren se mostraba ayer tranquilo y sereno pese a ser conocedor de que el destino más probable que

tiene es el de ser fusilado, a no ser que la diplomacia germana pueda conseguir lo que no lograron en los casos de Ludendorff o von Falkenhayn, la absolución.

LIBROS ANTIGUOS

En la esquina de Hutchinson & McCormick encontrará la mejor selección de libros antiguos de ambas costas del atlántico. Si necesita ampliar su biblioteca no dude en acercarse a nuestra excelente librería en la que será atendido como todo erudito se merece. Tenemos a su disposición un catálogo con los mejores volúmenes de la antigua Inglaterra y de Estados Unidos.

Una tirada exitosa de Historia podrá revelar a los investigadores algo más sobre el teniente coronel Ludwig von Veren. Éste siempre ha sido relacionado extraoficialmente con un grupo secreto dentro de los ejércitos alemanes, cuyo nombre en clave era Tarla y que, según se especula, había sido formado por el propio Emperdor Guillermo II de Alemania con algunos de sus hombres de mayor confianza.

La misión de este grupo secreto era la de expoliar las valiosas obras de arte de las zonas conquistadas por el Reich y enviarlas intactas a territorio teutón, donde pasaban a incrementar las arcas del Emperador.

No encontrarán nada más de interés en el lugar y será imposible de seguir la pista del tal Julien, ya que éste se trata de un nombre falso, por lo que el día debería acabar tranquilo, pues a la mañana siguiente deben partir hacia Groenlandia, hasta los restos del Odissey.

ESCENA SEXTA: EL VIAJE

La niebla se aferraba a la superficie del puerto, una manta gruesa y plateada que rezumaba entre los muelles e introducía sus apéndices en las partes más bajas de la ciudad. Quizás era un heraldo de una calamidad mayor.

Paul W. Cashman "El despertar del Loblo Blanco"

Una vez hayan hecho su equipaje, Erik conducirá a los investigadores hasta un pequeño aeródromo al sur del aeropuerto en el que habían aterrizado la primera vez. Una vez allí les presentará a Simon Jensen, un ex-piloto de la RAF que será quien les lleve a la gélida Groenlandia.

Jensen se mostrará como un hombre afable, agradecido de poder hablar su lengua natal por una vez en Islandia, y bastante dado a explicar constantemente las batallitas en las que participó en la pasada guerra. Su medio de transporte es un robusto hidroavión de carga bimotor de color plateado, con el sugerente símbolo de una mujer desnuda bajo el nombre de Peggy Sue pintado a ambos lados, sobre las alas.

Inicialmente el viaje será tranquilo, y las primeras horas de pasarán rápidamente. Pero al aproximarse a la zona de aterrizaje planeada, ya cerca del fiordo de Salensburg, la cosa empezará a complicarse.

Como surgidas de la nada, impresionantes nubes de tormenta se alzarán de improviso sobre el aeroplano y no pasará demasiado tiempo hasta que una copiosa cantidad de nieve (en antinatural cantidad) empiece a acumularse sobre las alas del avión.

Pero lo más peligroso de todo será el viento, un viento huracanado que empezará a zarandear peligrosamente el hidroavión. Jensen, viendo que el asunto se está poniendo peliagudo, propondrá realizar un aterrizaje en la zona y acabar el poco trecho que les queda hasta su destino final cuando la tormenta haya amainado.

Justo cuando proponga el asunto, una nue-

va y tremendamente fuerte sacudida enviará por el suelo a todo aquél que no estuviera sentado y con el cinturón puesto en ese momento. Tras esto, notarán que empiezan a perder altura de manera ostensible y cada vez a mayor velocidad. Jensen les indicará en un tono tenso que no deja duda de su preocupación, que acaban de perder uno de los motores del hidroavión y que están entrando en barrena.

A voz en grito mientras intenta enderezar los mandos del avión, preguntará si alguien sabe algo de mecánica y le indicará al más cualificado entre los presentes que el motor que impulsa la hélice derecha, que es la que se ha detenido, se encuentra en la parte posterior del avión, accesible mediante una trampilla en el suelo, para que le eche un vistazo e intente arreglarlo si puede.

La correspondiente tirada exitosa de esta habilidad permitirá detectar cuál es la avería que se ha producido. Uno de los manguitos de conducción de fluidos se ha congelado completamente y posteriormente se ha partido en algún bandazo de los que ha dado el avión. Por mucho que lo intente el investigador, sin una pieza de recambio la avería resulta irreparable, por lo que no podrán evitar el accidente.

Así, al poco, Jensen anunciará que se ve obligado a realizar un aterrizaje de emergencia. El choque contra el suelo será violento, pero la pericia del piloto evitará las peores consecuencias del impacto (el daño recibido por los investigadores será de un 1D3 por cabeza, debido a las fuertes contusiones que recibirán al golpear el aparato contra el suelo).

Por contrapartida el aparato sufrirá daños graves, rompiéndose por la mitad el ala derecha del avión, que es la que ha soportado el primer impacto contra el suelo. Obviamente, este hecho impedirá que Jensen pueda remontar el vuelo con su hidroavión de ninguna de las maneras.

También será importante el constatar que el aparato de radio de la avioneta está inoperativo tras el accidente, lo que impedirá pedir socorro a través de las ondas.

Jensen, tras observar el aparato detenidamente les informará que los desperfectos son irreparables y que deberían acercarse hasta algún puesto de radio cercano para pedir auxilio.

Podrá indicarles también que por suerte su localización actual es muy cercana al fiordo de Salensburg y que podrán llegar allí por tierra. Siendo quizá la ruta más inteligente a seguir, pasar primero por el poblado esquimal de Kavik, que debe quedar a apenas una hora a pie en dirección norte, y pernoctar allí.

Además, si no recuerda mal, el poblado esquimal cuenta con una iglesia y en ella vive un misionero que quizá disponga de una radio con la que puedan contactar con la guardia danesa.

UNA ALTERNATIVA DESAFORTUNADA

Ante el inminente accidente del hidroavión en el que viajan, alguno de los investigadores puede pensar en arrojarse en paracaídas antes de que el aparato se estrelle. El avión cuenta con dos paracaídas para casos de emergencia que serán fácilmente accesibles por parte de los investigadores.

Sin embargo la alternativa no es excesivamente afortunada, ya que realizar el salto en paracaídas con el viento huracanado que les azota y la nieve es prácticamente un suicidio.

Si Jensen ve a alguno de los investigadores preparándose para el salto, intentará avisarle antes de que lo haga de que desista (pero en ningún momento soltará los mandos del avión así que no podrá detenerle). Si al final saltan, alcanzarán el suelo, pero al contrario que el resto, el daño que reciban será de 1D6.

ESCENA SÉPTIMA: UN POBLADO ABANDONADO

Hacía demasiado frío para nevar. Cuando el tiempo estaba así, los lobos bajaban a los pueblos y, en el corazón de los bosques, los árboles explotaban al congelarse. Cuando hacía un tiempo así, la gente sensata permanecía en sus casas, frente al hogar, y se contaban historias sobre héroes.

Terry Pratchett "El puente del troll"

Un viento casi huracanado les acompañará todo el camino hasta el poblado esquimal. Camino que les resultará excesivamente largo y penoso debido a no estar equipados para caminar por la nieve y los glaciares. Al arribar al poblado notarán enseguida dos factores distintivos, un total silencio y una total oscuridad. Pronto, el motivo les resultará obvio, ya que en cuanto empiecen a investigar un poco observarán que el lugar está totalmente desierto.

Kavik es poco más que un par de docenas de iglúes diseminados en una basta planicie helada. En el centro, destaca una única construcción de madera que se eleva varios metros por encima de las construcciones nativas. A simple vista puede observarse que se trata de una iglesia.

Una investigación más concienzuda del poblado podrá revelar algunos datos más de interés. Por ejemplo, las casas parecen haber sido abandonadas voluntariamente y con premeditación, pues además de sus habitantes también faltan la mayoría de los enseres que dentro deberían encontrarse, habiéndose quedado allí sólo las cosas más inútiles o difíciles de transportar.

Otro punto llamativo estriba en unos extraños dibujos rituales realizados en brea y algunas alhajas que cuelgan en las entradas de las casas. Una tirada exitosa de Antropología revelará a los investigadores que la cultura esquimal es por naturaleza de creencias chamánicas y que tales avalorios y símbolos probablemente se traten de signos de protección contra los malos espíritus.

Además de los iglúes también podrán ob-

servar varios cercados, todos vacíos excepto uno. En éste, tendidos en el suelo, se encuentran los cadáveres de varios perros de tiro. Un pormenorizado estudio de los canes puede dar diversas informaciones. Para empezar todos parecen haber muerto de profundos zarpazos (si alguno de los investigadores había realizado la autopsia al marinero en la morgue de Reykiavik, podrá afirmar que las heridas de los perros son exactamente iguales a las sufridas por aquél). Una tirada de Zoología revelará que todos los perros estaban aquejados de alguna enfermedad, lisiados o simplemente eran muy viejos (tirada de Idea para darse cuenta de que ése es precisamente el motivo por el que fueron abandonados allí). Por último, y por si no lo detectaron en la capital islandesa, podrá observarse aquí también (previa de tirada de Medicina o Detectar Enfermedades) que los cuerpos están desangrados, aunque en este caso no podrán vislumbrarse los orificios de succión ya que los tapa el propio pelaje del animal (una tirada de INTx3 les hará darse cuenta que las manchas de sangre del suelo deberían ser mucho mayores si los animales se hubieran desangrado allí a causa de los zarpazos).

Al final podrán visitar la iglesia. Es ésta una construcción tosca y sobria claramente mucho más funcional que estética. El edificio es de una sola planta pero tiene dos entradas independientes, una frontal y otra lateral. La primera lleva a la capilla mientras que la segunda es la puerta de la casa del misionero. Sobre la puerta de la capilla puede observarse una cruz de madera con

el año de la fundación de la iglesia grabado en ella (1921).

La capilla es pequeña, abarrotada no llegaría a albergar a una centena de personas. Sendas filas de bancos se alinean a derecha e izquierda de un estrecho pasillo central que lleva hasta un altar que no pasa de ser un prisma de piedra blanca (alabastro) sin ningún tipo de ornamentación. Tras éste, en el absis, se puede observar una figura de escayola que representa la crucifixión de Cristo y, bajo él, un enorme fresco que representa los siete días de la creación.

Lo más llamativo es la destrucción que reina en el lugar, pues la mayoría de los bancos están rotos, partidos por la mitad. Otro punto a destacar es la enorme sensación de frío reinante en el interior, extrañamente mucho más inclemente que la del exterior.

Una tirada de Descubrir con un malus de -20 permitirá a algún investigador observar un pequeño rosario ensangrentado tras el altar principal.

La casa del misionero también es de dimensiones reducidas. Una habitación-comedor y una cocina con despensa componen el hogar. Lo curioso del lugar reside en que la casa no parece abandonada como el resto, ya que la alacena está llena de comida y no parece faltar ropa ni otros enseres de los armarios. La ropa que puede observarse está compuesta por ropas de abrigo hechas con pieles, propias de los esquimales, y de pesadas sotanas que podrán identificar a su propietario como un misionero jesuíta (INTx2, si hay algún sacerdote en el grupo lo reconocerá automáticamente).

Una investigación pormenorizada permitirá descubrir debajo del jergón un mohoso libro que resultará ser el diario del Padre Jan Svenson. Cuyas últimas entradas pueden verse en la ayuda siguiente.



22 de Septiembre

Hoy ha sido un día si más no extraño, era una tarde como otra cualquiera, ni una sola nube podía divisarse sobre la cúpula celeste que se cierne sobre este glorioso lugar. Esperaba que el Señor me permitiese observar esta noche otra vez más el espectáculo de la aurora boreal. Mas de repente, de la nada ha emergido la más cruda tempestad que mis ojos hayan podido observar jamás. El viento sopla con tanta fuerza que no me atrevo a salir de casa por miedo a salir volando, y la nieve que cae es tan espesa que apenas puedo divisar un metro más allá de mi ventana. Ittocs dice que esto no es normal en estas épocas del año, y que sin duda es algún tipo de aciaga señal que indica que los espíritus están enfadados con su pueblo. He intentado convencerle de que éste es tan sólo un extraño fenómeno meteorológico y que Dios vela por todos nosotros, pero es difícil hacer olvidar a estas gentes sus viejas costumbres chamánicas y conducirles hasta la verdadera fe.

Ittocs me ha despertado en mitad de la noche, dice que quiere enseñarme algo. La tormenta ha cesado totalmente y ha vuelto la calma habitual. Me ha conducido fuera y me ha enseñado una columna de humo que se elevaba en el horizonte, en los fiordos que se extienden más allá de las planicies. Un tinte anaranjado teñía el cielo en aquella dirección. Sin duda se trata de algún tipo de incendio, pero ¿de qué?

El consejo de ancianos se ha reunido. Mañana saldrán algunos cazadores a investigar aquella zona.

23 de Septiembre

Hoy han partido los cazadores hacia los fiordos. He rezado a Dios para que regresen pronto con sus familias aunque sé que lo harán pues son los más hábiles de la tribu. Por otra parte las mujeres han empezado a pintar extraños símbolos y a confeccionar extrañas alhajas que cuelgan en las puertas para protegerse de los malos espíritus. He intentado evitar que recurran a esta superchería barata, pero no he conseguido nada. Supongo que debo ser más paciente y comprensivo con ellos, pues no debe ser fácil que intenten cambiarte tus creencias por completo de la noche a la mañana.

24 de Septiembre

Se ha hecho de noche y todavía no hay noticias de los cazadores, empiezo a preocuparme de verdad. Ittocs parece dispuesto a ir a ver Ojos-Que-Ven-Más-Allá. No creo que la solución a los problemas resida en pedirle ayuda a un chamán, pero desistiré de decirselo al jefe. Ya hemos discutido mucho esta semana sobre estos temas.

26 de Septiembre

Ittocs ha vuelto y ha traído consigo al viejo ermitaño. Es extraño, pues según tengo entendido, hacía veinte años que el chamán no se acercaba al poblado. Esta noche invitaré a cenar a él y a Ittocs para contrastar opiniones.

El viejo Ojos-Que-Ven-Más-Allá está completamente loco, habla de un terrible mal que anida más allá de las planicies heladas, en los fiordos, y que el poblado entero corre peligro. Opina que lo más sensato es evacuar el pueblo. ¿Qué hay en este mundo que pueda querer dañarnos? ¿De qué debe tener miedo un poblado con tres decenas de cazadores? No hay respuesta, pero Ittocs está completamente decidido a seguir las indicaciones del chamán y sé que su pueblo le acompañará.

27 de Septiembre

Se han iniciado los preparativos para el éxodo masivo. He intentado todo para evitar que se vayan, pero ha resultado inútil. Ittoos no hace más que rogarme que les acompañe, diciéndome que mi vida corre peligro aquí. Pero he tomado la decisión de quedarme, no pienso de jar abandonada la casa de Dios.

28 de Septiembre

Se han marchado, montados en sus trineos tirados por los más fieles canes. Se han ido, hombres, mujeres y niños. Se fueron todos menos Ojos-Que-Ven-Más-Allá. Dice que irá a los fiordos a enfrentarse a los espíritus del mal, que ése es su deber. Como decía, está loco. Sólo espero que pronto entre en razón y destruya a esos espectros fruto de su imaginación para que vuelvan los demás. Sólo llevo un par de horas sin su compañía en este lugar y se me han hecho eternas.

30 de Septiembre

Ya son dos días sin nadie con quien hablar, sin nada que hacer en estas inhóspitas tierras, dos días que asemeja que los haya pasado en el purgatorio... No sé que pasa, los perros ladran espantados por algo, me jor salgo y hecho un vistazo a ver de qué se trata. Quizá sea un oso polar.

ESCENA OCTAVA: ODISEY

Es evidente que nos precipitamos hacia algún descubrimiento emocionante, hacia algún secreto nunca revelado cuya obtención significa la destrucción.

Edgar Allan Poe "Mensaje en una botella"

Después de pernoctar en el poblado abandonado podrán dirigirse hacia el fiordo de Salensburg. El camino será largo, aunque bastante más fácil que el recorrido hasta Kavik, ya que se desarrollará a través de una casi infinita llanura helada (el camino aún les resultará más fácil si se han preocupado de procurarse algún tipo de esquís o raquetas para la nieve en el poblado esquimal).

Al cabo de unas diez horas de viaje a pie, arribarán a la costa. El clima se muestra bastante apacible e incluso el sol se hace molesto al reflejarse en el hielo y la nieve, quemándoles la piel.

Al fondo de un amplio glaciar, embarrancado en los eternos, se puede observar un impresionante barco mercante. La proa elevada sobre el nivel del mar, sobre una especie de cala y la popa semisumergida en las gélidas aguas. Puede observarse que la parte delantera ha sufrido los efectos de un incendio que ha calcinado algunas zonas de proa, pero el fuego parece haberse extinguido antes de llegar a las zonas posteriores. En uno de los laterales del barco, pintadas en un radiante color blanco, pueden observarse las letras que forman el nombre de la embarcación : Odissey.

Para llegar al barco habrá que descender por el abrupto acantilado, cosa nada fácil, por lo que habrá que pasar las preceptivas tiradas de Tregar. Claro está que el hecho de utilizar cuerdas o cualquier otro equipo de escalada ayudará de forma considerable a la consecución exitosa de la empresa.

Una vez abajo, podrán acceder al navío por una escalera situada junto al agujero del ancla, que los dejará en la cubierta de proa.

El Odissey sigue un esquema de barco de carga clásico. Con un puente de mando sobre la cubierta de popa y un enorme montacargas en la de proa. El acceso a los niveles inferiores se realiza por sendas puertas situadas a los laterales del puente de mando. En el primer nivel pueden encontrarse tanto las cocinas y los comedores, como los camarotes de toda la tripulación, mientras que en el nivel inferior se encuentran, a proa las salas de máquinas y a popa los compartimentos de carga.

El puente de mando

En el puente de mando se intuye un indescriptible hedor a muerte (aunque los cadáveres no están en estado de putrefacción debido a las bajas temperaturas). Se trata de un puente de mando totalmente normal, con gran cantidad de mapas marítimos colgados en las paredes y desplegados sobre las mesas, pero lo que sin duda llama la atención es la presencia de los cadáveres del capitán del navío y del primero de abordado. El primero ha acabado con el cuerpo recostado contra el propio timón del navío mientras que el segundo se encuentra tirado en el suelo entre una mesa y el aparato de radio, que por cierto ha sido completamente destrozado de un zarpazo.

El cadáver del primero de abordado sostiene todavía en la mano un hacha de los empleados

en la extinción de incendios. Un mínimo examen de los cuerpos revelará que murieron de fuertes zarpazos, uno en el abdomen y el otro en la cabeza. Además, si emplean el tiempo necesario, podrán descubrir lo mismo que en la autopsia al cadáver del marinero en la morgue de Reykiavik. Si se aparta el cadáver del capitán, éste dejará al descubierto, éste dejará al descubierto el cuaderno de bitácora del barco, que sostenía mientras murió, y cuyas últimas entradas rezan lo indicado en la ayuda siguiente.

17 de Septiembre

06.45 horas. Salida del puerto de Helsinki. Destino Fort-Albany (Canadá). Cargamento, 500 toneladas de sosa cáustica. Inicio del viaje sin contratiempos.

12.32 horas. Abandonamos el golfo de Finlandia y entramos en el Báltico.

18 de Septiembre

13.15 horas. Han sido detectados problemas mecánicos en una de las turbinas principales.

16.21 horas. Empezamos a cruzar el Kattegat.

17.02 horas. La turbina ha sido reparada. Propulsores 100% operativos. Odissey a toda máquina a través del Mar del Norte, dirección Reykiavik.

24.00 horas. Se ha escuchado el aullido más atroz que mis oídos hayan escuchado jamás. Lo extraño es que parecía venir de dentro del barco.

19 de Septiembre

05.12 horas. Hemos encontrado en cubierta el cuerpo de Hans, parece haber sido atacado por algún tipo de animal. Como sólo nos queda un día hasta Reykiavik decidimos llevar hasta allí el cuerpo para que sea enterrado como se merece,

20 de Septiembre

08.15 horas. Anclamos en los muelles de Reykiavik. Repostaje de combustible y alimentos. Hemos descargado el cuerpo de Hans.

19.09 horas. Zarpamos de nuevo en dirección a Ivigtut, en Groenlandia. La ruta será a través del Atlántico y del Mar del Labrador.

20.32 horas. De nuevo se ha escuchado en el barco ese extraño aullido, me cuesta reconocerlo pero algunos de los marineros están empezando a atemorizarse ligeramente.

21 de Septiembre

12.34 horas. Los caldereros del turno de tarde han sido hallados muertos en sus camarotes. Tres en total. El resto de la tripulación está aterrorizada. Ha estado a punto de surgir un motín a bordo pues muchos quieren volver a Islandia. Nos encontramos a medio camino, por lo que al final he conseguido convencerles de llegar hasta Iviqtut.

20.34 horas. De nuevo ese endemoniado aullido.

22 de Septiembre

06.03 horas. Hemos realizado el recuento de bajas, durante la noche han sido asesinados siete hombres más, apenas si disponemos de tripulación suficiente para alimentar las calderas. La muerte camina silenciosa entre nosotros.

20.35 horas. De nuevo ese aullido aterrador, la muerte ha despertado y nosotros somos sus presas.

20.42 horas. Ha empezado una tempestad como jamás he visto. Los motores se han detenido y estamos a merced de la tormenta. Hemos empezado a enviar mensajes de auxilio.

22.01 horas. Desde el puente puedo escuchar los gritos del resto de la tripulación. Sea lo que sea se está acercando hacia aquí. Ahora se que ésta será nuestra postrera noche. Dios se apiade de nuestras almas.

Una tirada de Astronomía podrá revelar que la noche del 18 al 19 coincidió con el inicio de un periodo de luna nueva y que el resto de aullidos coincidían con las horas de la puesta de sol en los respectivos días.

Los camarotes

Una inspección de los camarotes dejará de manifiesto que no hay nadie allí, aunque si que están todas las pertenencias y algunos de los camarotes están muy revueltos, como si allí se hubiera producido algún tipo de lucha, pudiéndose encontrar incluso algunas manchas de sangre seca en el suelo.

Aquí se producirá el primer ataque del Ser de Ithaqua, quien atacará por sorpresa a Simon cuando éste se separe un poco del grupo. Le atacará en una pequeña habitación de la que enseguida atrancará la puerta desde dentro. Los investigadores podrán escuchar los alaridos del piloto, pero para cuando consigan abrir la puerta el Ser ya habrá huido por los conductos de ventilación en forma gaseosa (ver los poderes del Ser más adelante).

Las cocinas y comedores

Ambos están en perfecto silencio, todo parece estar en calma allí, cada cubierto en su sitio, sólo algunas cacerolas tiradas por el suelo recuerdan la fuerza del impacto contra la costa.

La despensa

La puerta está cerrada, pero cuando la abran un frío glacial les barrerá. Se encuentran dentro de lo que parece una gran nevera industrial y nadie dudará que se trata de una despensa. Eso sí, en ese momento se trata de la despensa personal del Ser de Ithaqua. Colgados del techo, envueltos es una extraña secreción en forma de capullo, se encuentran los cuerpos de algunos marineros y del sacerdote de Kavik. Todos ellos están muertos, pero el hecho que los diferencia del resto de cadáveres que han encontrado hasta el momento es que éstos todavía no han sido desangrados.

Las salas de máquinas

Estas enormes estancias repletas de calderas y con grandes montones de carbón por el suelo han sido las únicas afectadas por el incendio que se produjo tras la colisión del Odissey con tierra firme. Una tirada de Idea podrá indicar a los investigadores que resultaría muy improbable que el fuego se apagara de forma natural es esta zona ya que hay mucho material inflamable que debería haber prendido fácilmente (la explicación radica en que fue el propio Ser de Ithaqua el que, con sus poderes de control climático, lo apagó para que no se extendiera hacia los compartimentos de carga donde tenía su morada en esos momentos).

Compartimientos de carga

Son tres y todos tienen accesos independientes, el primero será el lugar donde se producirá el ataque del Ser, el segundo es el lugar donde reposaba originalmente el ídolo y el tercero está prácticamente inundado lo que lo hace inaccesible.

Cuando entren en el compartimento estanco y penetren lo suficiente en él, escucharán el temible aullido descrito por el capitán en el cuaderno de bitácora. Tras éste, las puertas estancas, que sólo pueden abrirse desde fuera, se cerrarán, dejándoles atrapados dentro. Tras ello, el Ser utilizará sus poderes de control climático para reducir la temperatura de la estancia hasta unos niveles insoportables con lo que al cabo del poco tiempo empezarán a hacerse sentir los efectos del congelamiento y la hipotermia en los investigadores.

Cuando los investigadores estén prácticamente hechos cubitos, escucharán como los pesados cerrojos del compartimento empiezan a descorrerse y las puertas se abrirán. El que entrará será un hombre de enorme estatura y espesa barba castaña, envuelto en pesadas pieles de morsa. Se trata de Ojos-Que-Ven-Más-Allá, que rápidamente les sacará del lugar y les arrastrará hasta el camarote del capitán, donde encenderá un fuego y les dará de beber coñac para intentar recuperarles. Al cabo del rato, los personajes empezarán a mejorar (se deja a discreción del Guardián los efectos que pueda dejar la hipotermia, aunque considerando que se encuentran cerca de la lucha final se recomienda que sean leves).

El chamán les dirá que lleva vigilando al Ser durante tres días y que éste se refugia en lo que él llama El Lugar de los Antiguos. Podrá decirles que el Ser es eminentemente nocturno aunque lo ha visto moverse de día, por lo que si lo que se desea es acabar con él lo mejor sería ir a cazarle durante el día, teniendo así alguna posibilidad de sorprenderlo.

A su vez expresará su alegría de haber podido salvar la vida a los investigadores, cosa que no pudo hacer con los otros extranjeros, los que llegaron el día anterior (se refiere a los miembros del Templo). Este comentario debería avivar la curiosidad de los investigadores e instarles a acabar de registrar la nave.

En el segundo compartimiento de carga podrán hallar los cadáveres de los dos miembros del Templo del Sol y las Estrellas que les rondaron en Reykiavik. Si se registra a ambos hombres se podrá encontrar en un bolsillo interior del abrigo de uno de ellos un cilindro metálico que contiene un pergamino con el hechizo Confinar Éter de Ithaqua.

Si en alguno de los compartimientos de carga accesibles se ponen a hurgar entre las montañas de sosa cáustica, podrán encontrar que debajo de éstas se encuentran varias grandes cajas de metal herméticamente cerradas que contienen gran cantidad de valiosas obras de arte.



ESCENA NOVENA: EL LUGAR DE LOS ANTIGUOS

“La sangre de los mártires redimirá al mundo el último día”. Cierro la Biblia cuidadosamente sobre mi regazo. Arriba reina el Caos. El Apocalipsis continúa. Ladeo la cabeza, apenado. Cuando todo acabe caminaré entre los cadáveres mutilados.

Félix J. Palma “El celador”

Apenas habrán caminado veinte minutos desde el emplazamiento del Odissey cuando llegarán a lo que Ojos-Que-Ven-Más-Allá denomina El Lugar de los Antiguos. Éste se trata de una enorme gruta helada, situada en el interior de un glaciar. En el interior podrán observar que lo que en un principio parecía una gruta natural pronto se revelará como una construcción realizada por humanos...o no. En verdad se trata de un antiguo asentamiento Gnoph-Keh abandonado.

Observarán que del fondo de la gruta parte un complejo sistema de galerías de titánico tamaño, cuyas paredes completamente pulidas parecen espejos que reflejan a los investigadores, devolviéndoles sus propias imágenes, ligeramente deformadas, como si poseyeran extrañas facciones con rasgos aberrantemente alienígenas.

En alguna de estas paredes pueden observarse extraños jeroglíficos, de los que gracias a una tirada de Mitos podrían averiguar que tienen relación con los Gnoph-Keh, pero de los que no serán capaces de desentrañar el significado (algo intrascendente para la aventura, por otra parte).

Conforme se vayan adentrando en el laberíntico complejo (sería adecuada una tirada de Orientación si se posee las versiones más recientes de fichas o bien INTx3 en las antiguas) empezarán a escuchar la pesada respiración de la bestia. Una correcta tirada de escuchar podrá conducirles hasta el lugar en el que reposa el Ser de Ithaqua. Se trata de una enorme estancia de techo abovedado, en el centro del cual se encuentra su presa.

El Ser, en lo referente al aspecto físico es muy parecido a un Gnoph-Keh convencional, aunque algo más pequeño y con el pelaje completamente blanco.

Si los investigadores han sido lo suficientemente sigilosos podrán conseguir pillar al Ser, dormido, ya que éste duerme de día. Sin embargo, lo más probable es que el Ser les escuche, pero no le dará tiempo a preparar ninguna recepción “especial”.

Se deja a discreción del Guardián de los Arcanos el ajustar totalmente las características físicas del Ser (ataques, puntos de vida, magia y daño) ya que por todos es sabido que el nivel de sadismo es totalmente diferente en cada grupo de juego. Los datos que se ofrecen aquí son sólo una propuesta para grupos no especialmente sanguinarios.

Es la hora de la lucha final, sólo cabe esperar que ésta sea un digno colofón.

EL SER DE ITHAQUA

FUE 19 CON 26 TAM 24 JNT 14

POD 13 DES 09 EDU 08 PV 15

Armas :

2 x Garras 67% , 2D6+2 de daño

Embustida 50%, 3D6+4 (sólo el 1er turno)

Armadura :

Ninguna, pero regenera 1D6 PV por turno

Hechizos :

Invocar tempestad, 4PM, sólo se puede hacer en exteriores

Descenso de temperatura, 1PM/15°C

Rayo de hielo, 70 %, alcance de 100m, 1D10+2 de daño, 2PM

Habilidades sortilegas :

Adoptar forma humanoide, 3 veces/día, duración 30 min

Convertirse en niebla, 3 veces/día, duración 5 min

Detectar Gnoph-Keh, a voluntad, radio de 50 Km

Pérdida de COR : 2/1D10

CONFINAR ETER DE ITHAQUA

Este hechizo debe realizarse sin interrupción alguna (se tarda tres turnos) debiéndose pasar una tirada de Lingüística en el segundo de ellos para mantener la estricta pronunciación. Obviamente sólo un investigador que pueda leer francés será capaz de realizar el conjuro.

Un intento fallido de realizar el conjuro no destruirá el pergamino, por lo que su ejecución podrá intentarse tantas veces como resulte necesario. Cada intento costará 2PM al invocador.

Desde que se ejecuta el hechizo hasta que surte efecto pasarán 1D4+2 turnos. Cuando el hechizo se complete, el Ser empezará a petrificarse a la par que a encogerse de tamaño, en un rápido proceso que lo volverá a convertir en la misma talla que fue robada en Grenoble.

EPÍLOGO: EL CAMINO A CASA

Aunque creamos que la prisionera está muerta, aún vive. Porque su semilla es mi semilla y su voz es mi voz. Y ella ve más allá de las más lejanas fronteras de lo posible. Sí, ella ve hasta los más lejanos valles del ignoto debido a mí.

Frank Herbert "Dune"

Una vez hayan acabado con la amenaza que el Ser de Ithaqua representaba para toda la humanidad podrán recolectar los frutos de tan improbable esfuerzo, o sea, la satisfacción y la autoestima que causa un trabajo bien hecho, ¿o qué os esperabais, una colección de hechizos y artefactos arcanos?

Una vez decidan salir del Lugar de los Antiguos y vuelvan al Odissey, empezarán a escuchar el ruido de los motores de un enorme barco propiedad de la Winnipeg Chemicals Inc. Pronto todo el fiordo de Salensburg se llenará de trabajadores de la empresa química que empezarán a transportar el cargamento del embarrancado navío finés al recién llegado barco, incluida la talla del Ser cuya localización será revelada a los trabajadores por Erik.

Ya de vuelta a Boston, en las oficinas de la señorita Silverstone, no tendrán ningún pro-

blema en cobrar lo estipulado. La directiva les indicará que por su propio bien y por el de sus familias, no deben comentar nada a las autoridades acerca del cargamento oculto del Odissey.

Si los investigadores piensan en chantajear a la empresa o bien han escamoteado alguna pieza valiosa del Odissey, las amenazas se cumplirán (y piensa en todos los gángsters que puede contratar una multinacional con contactos en el sindicato del crimen).

Por cierto, si nadie se dedica a investigar un poco sobre el Templo del Sol y las Estrellas y a ponerse en contacto con sus miembros para descubrir cuáles han de ser los rituales para apaciguar al Ser de Ithaqua, que por otra parte es lo más probable, la próxima luna nueva el Ser volverá a despertar y a causar nuevos problemas, y esta vez será en medio de una gran ciudad como es Winnipeg, pero eso ya es otra aventura.

OKGAMES

