

Revista de Rol

TROTTL

Bimestral-Año III- Marzo/Abril 88-Nº10- 250 Pts-

especial
MODULOS
6
escenarios



**VIKING
RAIDERS**
STANDARD GAMES
& PUBLICATIONS LIMITED

STAR TREK[®]
BATTLETECH[®]

FASA
PUBLICATIONS, INC.

DUNGEONS & DRAGONS[®]

**STAR
WARS**

WEST
END
GAMES

WARHAMMER
CHAPTER 40,000 APPROVED
**GAMES
WORKSHOP**

Y ADEMÁS EL CATALOGO COMPLETO DE

**CITADEL
MINIATURES**

TODOS ESTOS JUEGOS Y MUCHOS MÁS PODRÁS ENCONTRARLOS EN:

Jocs & Games

C/. Muntaner, 193 Tel. 322 09 53 Barcelona 08036

*****Solicita nuestro CATALOGO DE VENTA POR CORREO GRATIS*****



Queridísimos lectores. Sabemos que, a fin de cuentas, lo que más os gusta (nos gusta) es jugar... Bonitas partidas; sangrientas partidas; partidas... aunque a veces haya que pensar un poco. Por eso, el número 10 de Troll es un especial con seis módulos, porque os queremos...

Todo esto nos cabe en la revista porque le hemos añadido cuatro páginas más (ya son cuarenta). Y estas páginas no quedarán vacías en los próximos, porque ideas no nos faltan.

Por desgracia, tanta mejora con que os sorprendemos número a número (unido al famoso I.P.C. de que tanto nos habla el gobierno) ha acabado por hacer insostenible nuestro antiguo precio; así es que lo hemos subido, aunque manteniéndolo dentro de los márgenes de la ridiculez, como podéis comprobar.

Ahora que, si vuestras economías son de mera supervivencia, deberíais suscribiros. De esta forma, además de recibir la revista en casita, os beneficiaréis de un precio más ventajoso (ved nuestro anuncio dentro de estas páginas) y de un trato especial con el que queremos reconocer a los suscriptores el soporte y la confianza que supone el gesto de apoyar explícitamente un proyecto de interés general. Desde el número 9 venimos ofreciéndoles precios especiales para otras publicaciones de Troll, ayudas y gadgets para juegos (gratuitos) y la puesta en marcha de un club Troll que nace ambicioso. Es lo mínimo que os mereceis, creemos.

La Redacción

SUMARIO

EDITORIAL	3	MULTI-MOD. MEDIEVAL	16
NOTICIAS Y NOVEDADES	4	CRONICA DE LA TRISTE JORNADA	
MODULO D&D	9	MULTI-MODULO C-E	19
LA TUMBA DEL SEÑOR DE LA MUERTE		CARTERA DE DOCUMENTOS	
MULTI-MODULO TERROR	12	MODULO CTHULHU	22
EL RETORNO DE LOS BRUJOS		LA HERENCIA	
		MODULO D&D	28
		EL PODER DE LA ESFERA	

Aquí

Semana del rol.

Del 28 al 31 de marzo. **Centro Cívico de Torrellobeta**. C/ Santa Fé s/n. Barcelona

Durante 4 días se van a desarrollar en dicho centro una serie de actividades organizadas por el **Club de rol Auryn**: Partidas de iniciación al juego de rol, campeonatos de D&D y *Call of Cthulhu*, pases de películas. Para más información, llamen al presidente del club Auryn, Ernesto Urdi, tel: 351 34 26.

Jocs en... TOCS.

La prestigiosa tienda del ocio de Barcelona (en Consejo de Ciento entre Rambla de Cataluña y Pº de Gracia), **TOCS**, está estudiando el incluir entre sus secciones de librería, video-club, música, alta-fidelidad, fotografía, etc., una serie propuesta dedicada a los juegos. Es de agradecer este tipo de iniciativas dedicadas a la divulgación de este hobby que se tiende a marginar cada vez menos. ¿Para cuándo podremos comprar nuestros juegos en Drugstores?

27 Feria Internacional del Juguete.

Valencia, "Capital de Europa". Del 11 al 16 de febrero de 1988. **Feria Internacional del Juguete**, artículos para Hobby, Carnaval y Puericultura. Para nosotros, gran decepción. Decepción porque no se sigue en nuestro país el auge creciente que están teniendo en el resto de Europa los juegos de Estrategia, Simulación y Rol. La "Capital de Europa" del juguete ignora el juego. En Valencia el producto rey sigue siendo la muñeca. El mercado está parado, por no decir cosas peores (son tantos los rumores que circulan...). Para colmarnos de felicidad, por faltar, hasta faltó la presencia de **NAC**, que no presentó novedades para el 88. En el stand de **Dalmau Carles**, el representante de TSR no logró facilitar de una vez por todas la introducción de la gama **D&D** en este país (se duda si fue la postura intransigente del yankee o la ausencia de intérpretes). Incluso la gama general de los juegos de tablero está en baja declarada (reducción de los productos de catálogo, ausencia de novedades, etc.). Ante este fastuoso panorama sólo nos queda aconsejar al aficionado que no tire sus madelman a la basura, nunca se sabe...

Librería Francesa.

Pº de Gracia, 91. Esta librería, visitada por numerosos aficionados, ya que era casi la única en tener ejemplares de la revista **"Jeux & Stratégie"**, es ahora noticia. Un redactor asegura haber visto en su escaparate el juego francés de **"Sherlock Holmes, Détective Consell"** con sus dos ampliaciones. ¿Nos espera por fin un alentador futuro a los ludoadictos?

Cthulhu no now.

No se alarmen. El juego de rol **"La Llamada de Cthulhu"** sufrirá retraso... pero saldrá. La versión española, según parece será en formato libro (tipo **Games Workshop**) e incluirá, como su homónimo anglosajón, además de las reglas básicas, el primer suplemento y la guía de los años 20.

Allí

Toulouse.

12-13 de Marzo. El club de juegos de rol de l'INSAT organiza un torneo de **AD&D**, **JRTM (MERP)**, **Paranoïa**, **Pendragon** y **Call of Cthulhu**.

Contactar con Bruno Gillet, habitación 430 R2, INSA, Av de Rangueil, 31077 Toulouse Cedex.

París.

26 de Marzo al 4 de Abril. **3º Salón Nacional de los Juegos de Reflexión**. Porte de Versailles.

Tendrán lugar, entre otros eventos: El 5º campeonato de Francia de Wargames (con el juego **"Les Arapiles"** que se incluye en los Casus nº 41, 43 y 44). Torneos de **Call of Cthulhu**, **Légendes**, 2º torneo de **Armada**, 1º Justa de Junta, 1º casco de oro de **Blood Bowl**, 1º campeonato de Francia de **Suprématie**, 1º campeonato intergaláctico de **Rencontre Cosmique (Cosmic Encounter)**, torneo **Star Wars** (¿Será posible?) y torneo **Paranoïa** (todos ellos propuestos por **Jeux Descartes**). Torneo **Supergang**, **Full Metal** y **Rêve de Dragon** (organizados por **Ludodélie**). Final del campeonato de juego con figuritas del período antiguo y medieval. Un rol en vivo de temática de Ciencia-Ficción: **Parlanoïa**. Y muchas cosas más que prometen dar material de sobras para un jugoso reportaje en nuestro nº11.

TROLL Nº 10 -Bimestral-
MAR-ABR 88. -AÑO III-

Razón Social:
Pº Urrutia 133-135, 6º D
08031 Barcelona.

Redactor-Jefe:
Luis d'Estrées.

Comité de Redacción:

Jose Luis Andreu, Ricardo Batista,
Endika Garmendia, Ricard Ibañez,
Montse Lombarte, Luis Salvador y
Ernesto Urdi.

Diseño revista

Portada:

Ricardo Batista.

Ilustraciones:

Ricardo Batista.

Endika Garmendia.

Luis D'Estrées.

Colaboradores:

Miguel Angel Díaz, Julio Recarte,
Diego Pérez y Susana Vega.

Depósito Legal: B-37111-86.

© Revista TROLL, 1988.

© Redactores TROLL, 1988.

Revista realizada sin afán de lucro.

La composición de esta revista ha sido realizada con un Macintosh ED y el programa MacWrite, Mas Draw y PageMaker en su versión 1.2

Juegos

En Francés:

Jeux descartes.

Salieron con retraso pero ya están aquí: **Star Wars** y **Suprématie** en francés. Oriflam.

Igualmente en todas las tiendas: **Runequest**. En proyecto: "L'Octogone du Chaos", módulo para **Stormbringer**; **Tank Leader** y **Hawkmoon**. **Transécum**.

Después de sacar el Manual del Jugador y el del master para **AD&D**, han prometido sacar el manual de los Monstruos y los módulos **DL1** y **DL2**.

Trauma.

En versión libro (tipo **Star Wars**) publicado por **Chroniques d'Outre Monde** y distribuido por **Ludodéltre**.

En Inglés:

Games Workshop.

Perversión del juego **Talisman**, la extensión **Timescape** propone introducir a personajes venidos del futuro como los **Space Marines** o el **Chainsaw Warrior** (al oír la noticia, varios redactores han sufrido repentinas náuseas). Invasión de figuritas **Citadel** de plástico (decididamente, los de GW nos quieren dar la tarde), en cajas de 10: Elfos negros, enanos, skavens, orcos, goblins y elfos (**Fantasy Regiments**). Además, un lote de **Imperial Army** y el **Orc Battle Buggy** (¡Good Lord!).

TSR.

Y se hizo la luz: Después de **Dragonlance**, la campaña, vino **Dragonlance**, la novela. Ahora, **Dragonlance**, el comic. Para **Marvel Super Héroes**, el suplemento **MA4** para saberlo todo sobre los Cuatro Fantásticos.

ICE.

Más (¿Cómo puede ser?) hechizos, clases de personajes y tablas para **Rolemaster** con el **Rolemaster Companion II**.

Accesorios

Novedades Grenadier.

Próximamente podrás encontrar en tu proveedor habitual 18 nuevos modelos de **Julle Guthrie**; un nuevo mini-dragón, esta vez muerto-viviente; mujeres centauro, hombres tigre. Firmado por **Nick Lund** ¡la bomba!: Un gigante de guerra porta-gobelins (30 piezas, kilo y medio y 20 cms). También encontrarás 4 cajas de la serie "Encuentros":

- Equipo de batalla de orcos (imprescindible para todo aquel que presuma de ejército de orcos).
- Encuentro en el bosque oscuro (o cómo unos elfos caóticos pueden corromper un bosque).
- Encuentro en la cripta del rey guerrero (o lo que te puedes encontrar si entras en una tumba sin mirar).
- Encuentro en **Crimson Citadel** (o cómo preparar de un modo decente una incursión a un santuario de mago caótico).

Denizen.

Ha aparecido un brujo-mago, con la calidad que la casa nos tiene acostumbrados. Lástima que esta casa que produce tan buenas figuritas no se prodigue comercializando más material.

La Compañía de juegos de rol.

Esta nueva sociedad nos propone accesorios para todos los juegos de Rol. Empieza por unos tableros de suelo, rígidos, blancos y borrables (estilo veleda, con un rotulador especial) cuya originalidad reside en tener unos cuadros adaptados al tamaño de las figuritas. Anuncian una pista de dados con forma especial.

Decorados de plomo.

Los vimos en en "Salon des Jeux de Réflexion" del año pasado y nos gustaron mucho. Parece ser que han diseñado toda una gama en diversos temas. Los autores: Poly y Stirene. 64, rue du Chateau des Rentiers (suponemos París). Tel: 45 82 13 10 (Confirmamos: París).

Revistas

Halifirien.

Los incondicionales de **J.R.R. Tolkien** estamos de suerte. Ha aparecido el primer fanzine en castellano sobre la Tierra Media; "Halifirien".

Según palabras de su propio editor, "Halifirien" es el nombre de la almenara más occidental de Gondor, la luz de la atalaya que llama a los guerreros a la lucha por Minas Tirith. "Halifirien" pretende ser la luz que una a estos grupitos que corren por ahí, capaces de discutir durante horas sobre la amistad de Legolas y Gimli, el amor de Aragorn y Arwen, las costumbres de los Hobbits o la naturaleza de los Silmarils. Con "Halifirien" quizá descubramos que somos más de los que creemos, y podamos por fin hacer ruido.

Para más información, escribid a **JUAN MANUEL GRIJALVO**, C/O CAIXA DE PENSIONS, APDO. 170 07800 EIVISSA. El coste de suscripción en España es de 100 Ptas. por número.



3^e SALON NATIONAL JEUX DE REFLEXION

de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,

de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.

Une convention avec tournois
et championnats
une démonstration permanente
des principaux jeux

DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88
(de 10h à 19 h)
Nocturne vendredi 1^{er} Avril, 22 h.

PORTE DE VERSAILLES PARIS

Comité des Expositions de Paris
55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317
92107 BOULOGNE BILLANCOURT Tél. 49.09.60.82

Graal.

Nº 3. Mensual. Enero 1988. 56 pags, 25 Frs. "Le magazine des jeux de l'imaginaire" (subtítulo de la revista **Graal**) era una publicación que teníamos un poco ignorada por su aspecto endeble y su desproporción de páginas (pocas) y precio (caro). Sin embargo, ante la reducción de revistas especializadas en el mercado francés, nuestros ávidos lectores adquieren lo que sea con tal de estar mínimamente informados de lo que sucede más allá de nuestras fronteras. **Graal** nº3 es además un ejemplar un tanto especial: un ojeada al staff de la redacción de la revista nos permitió descubrir que entre sus componentes se hallaba gran parte del equipo de redacción de **Farfadet** (otra revista que desgraciadamente también ha desaparecido). Entre otros, el redactor-jefe de **Graal** y del ex-**Farfadet** son la misma persona: Serge Olivier. En **Graal** nº3 podréis encontrar un informe sobre La "Encyclopédie Galactique", un artículo sobre "vivir bien el juego", escenarios para "Amirauté" (wargame francés naval), "Cry Havoc" y "Siège" (wargame medieval de la Rexton), y para wargame con figuritas: La batalla del Puente de Twar-La-Paisible y la batalla des bois sanglants (para "La flèche et l'épée"). Pero lo más destacable es el dossier sobre los ladrones ("Aux voleurs!"). 33 páginas nada más y nada menos, en las que podrás conocer a fondo todas las sutilezas de la interpretación de un ladrón, un test sobre qué tipo de ladrón eres (Bilbo, Conan, el Ratonero Gris, Gollum o Cugel el astuto), una buena bibliografía para documentarse, una guía sobre cofradías de ladrones, la (glups) justicia y además módulos: uno para master y jugador (de **AD&D**, **Légendes de la Table Ronde** o **Runequest**) y otro multi-juego (ambos sobre ladrones, claro).

Casus Belli.

Nº 43. 92 pags, 25 Frs. ¡Oh milagro! El día que nos disponíamos a cerrar la maqueta de nuestro número de **Troll**, sin tener noticia alguna del último **Casus** y del último **Líder**, nos remitieron un paquete dirigido a nuestra redacción con no sólo un ejemplar del último **Casus** para **Troll**, sino también para nuestros colegas de **Líder** y **Ludocentre**. El generoso envío tenía miga: ¡Dos menciones, dos, a nuestra revista! (realmente, nos sentimos mimados).

-La primera (pag.11) hace mención a las **2as Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol** de Barcelona, a las cuales deja muy bien. Una aclaración: se incluye a las revistas **Troll** y **Líder** en la organización de dichas Jornadas, lo cual es un error. Incluida en la reseña, figura la mención de la entrega de nuestros **Premios Troll** (¡Ya no cabemos por la puerta!). De todas maneras es destacable que le dediquen más de una columna al acontecimiento y en un tono (por fin) bastante profesional.

-La segunda (pag.15), en la sección fanzines, nos vuelven a mencionar (van tres) y comentan nuestro nº 8, anunciando incluso el nº9. Todo ello en un tono que nos es muy grato, por qué negarlo... ¡Olé de nuevo!

Pero volviendo al contenido: Informes sobre **Runequest** (versión francesa), módulos para **Réve de Dragon**, **Rune-**

quest, **AD&D**. Encarte tablero de un juego de guerra (para el campeonato 1988 del Salón), y un dossier-wargame con artículos sobre el juego en solitario, el juego por correo, etc. Secciones habituales sobre las figuritas y los wargames "F.A.R 90" y "Les Aigles".

Jeux & Stratégie.

Nº 49. 25 Frs. Pese que no solemos comentar esta revista, en esta ocasión lo hacemos ya que en su contenido se mencionaron las **2as Jornadas** de Barcelona, incluyendo la reseña de nuestros **Premios Troll** (tras lo cual el equipo de nuestra redacción en pleno pilló un cogorza de campeonato al celebrarlo).

Dragon Radieux.

Especial módulos (8 módulos + poster). 76 pags, 35 Frs. Y Nº 13. 68 pags, 25 Frs. Desgraciadamente, sólo sé que existen, que salen puntualmente, que son muy buenos y (¡Aaaaaaargh!) ¡Que se me escapen todos! Se agotan de buenos que son, los malditos.

Chroniques d'Outre Monde.

Nº 10. 84 pags, 30 Frs. **Chroniques** sigue en la brecha y anuncia la próxima edición de su juego **Trauma** de manera independiente a la publicación de la revista (la cual es cada vez más difícil encontrar en los quioscos habituales). El informe está dedicado al juego de rol francés recientemente renovado, La "Encyclopédie Galactique" (La Enciclo... ¡Esta claro, ¿no?!); se incluye un artículo sobre el origen de las mitologías y el "pavé" (Dossier) está dedicado al Oeste Salvaje, o cómo jugar un rol-western. Los módulos son para **Stormbringer**, **Warhammer Battle** (apoyado con un artículo sobre el juego con figuritas), **AD&D**, **James Bond-Trauma** y, por supuesto, un módulo western. Incluye igualmente ampliaciones para sus anteriores "Pavés".

Clubs

Magic Warriors.

Magic Warriors es el nombre del último club que se ha creado en Barcelona, son pocos y están buscando aficionados que como nos dicen: quieran poder desplegar cualquier wargame por grande que sea y jugarlo a cualquier hora, y que quieran jugar a rol sin problemas de oídos perplejos, sin tener que utilizar el hábitat familiar y en un ambiente aderezado por los jugadores. Si deseáis lo mismo que ellos, llamadles, juntos lo lograréis. Ramón, Tel: 347 68 70 (Noches).

Comics

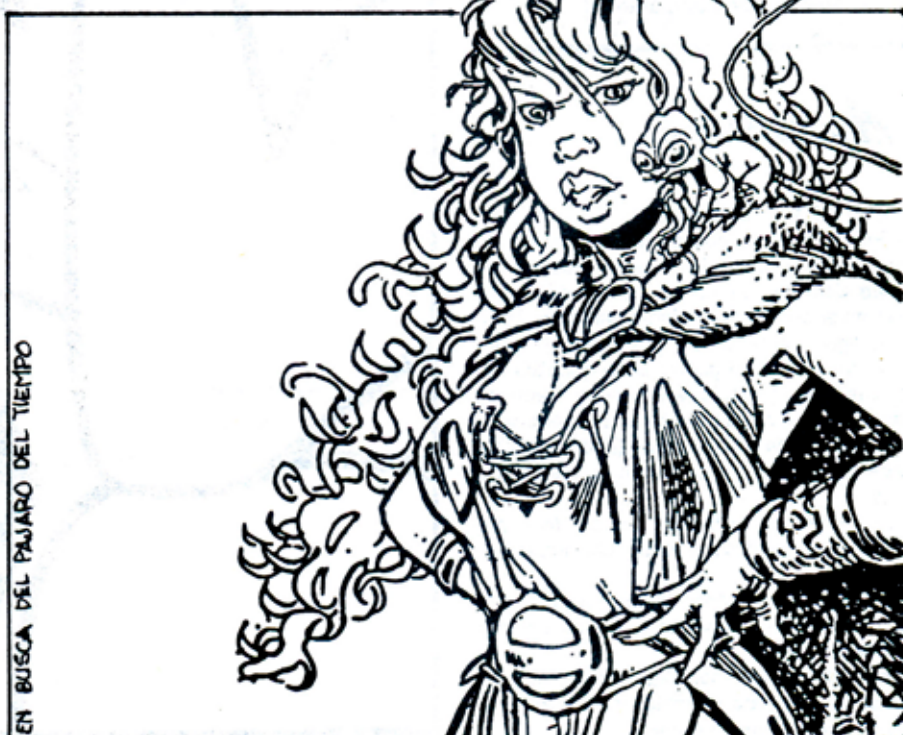
El Maestro.

Autores: Serge Letendre y Régis Loisel. Editorial: Norma.

64 páginas, 850 ptas.

Tercera entrega de la saga "En busca del pájaro del Tiempo" (que ya comentamos en **Troll** nº7). Bragon, Pelisse y el caballero desconocido, seguidos por Bulrog, se adentran en el peligroso reino del Rijo, un cazador. Quien entra en su territorio a de pagar un precio. El tiempo apremia y se acerca la estación mutante. Bragon y los suyos deciden entrar. Comienza la cacería... El álbum sigue teniendo una calidad inmerorable de dibujos y guión. Muy recomendable como "background" para el desarrollo de una auténtica campaña de cualquier juego de rol medieval-fantástico.

Ernesto Urdi.



EN BUSCA DEL PAJARO DEL TIEMPO

La Puerta de Oriente.

Autor: Vittorio Giardino

Editorial: Norma

Los lectores de "Cairo" ya conocen a Max Fridman, presentado por el trazo correcto del dibujante Vittorio Giardino. Fridman es un gris y sencillo comerciante de tabacos afincado en Suiza... El hecho de que en el pasado fuera combatiente del P.O.U.M. junto a George Orwell en la guerra de España, y espía al servicio de "La Firma" (El servicio de Información francés) es algo que él define como "molesto" y "acabado"... Lo malo es que sus explicaciones no convencen en absoluto a los que lo encuentran, en Istambul, el verano de 1938...

Pero Max Fridman no es solamente un simple agente secreto marginal. Es la antítesis completa del mito del superagente... un hombre educado, correcto, poco dado a la acción y sí mucho a la reflexión. Un espía, sin duda alguna, mucho más en la línea de Smiley que de James Bond.

Julio Recarte



15º Salón del Comic de Angoulême.

Los días 29, 30 y 31 de Enero tuvo lugar en esta histórica villa francesa lo que se ha dado en llamar "El gran Festival de la B.D." Este año el presidente de honor era nada menos que Enki Bilal ("La Feria de los Inmortales", "La mujer Trampa"... ¿Recuerdan?). La cuestión fue que durante estos tres días cientos de miles de aficionados al comic pulularon por las exposiciones, mesas redondas, puestos de compra-venta de números atrasados, presentaciones de últimas novedades, proyecciones de películas y videos... ¿Quién dijo que el Comic está en crisis?

Los premios "Alfred" (lease "Oscar") fueron concedidos a:

- Mejor álbum nacional: "Jonathan Cartland" (serie western de Michel Blanc-Dumont y Laurence Harlé)
- Mejor álbum extranjero: "Maus" de Art Spiegelman (USA).
- Mejor autor: Philippe Drullet.
- Mención especial a la obra de Hugo Pratt (¡Ya era hora!)

Julio Recarte

Libros

De átomos y calderas.

¡Hágase la oscuridad!, de Fritz Leiber. Ediciones B, 1988.

Casi todo el mundo conoce la famosa frase de Arthur C. Clarke que dice que la tecnología, cuando es lo suficientemente alta, puede llegar a confundirse con la más irracional de las magias. Menos conocida es aquella otra de que quien trabajará bajo la más estricta protección en el futuro no serán los militares, sino los físicos, los biólogos o los químicos. Conocidas o no, estas frases siempre han proporcionado buenos argumentos a los escritores de ciencia-ficción. Pero, ¿Qué pasa cuando se trabaja con el presupuesto inverso?

Pues pasa que el señor Fritz Leiber crea otra obra maestra. En ella, la ciencia no es que haya alcanzado un nivel demasiado alto, ni que los científicos se encuentren protegidos de toda influencia exterior. Sencillamente ha sucedido lo que, en verdad, podría pasarnos cualquier día en que toda la comunidad científica se pusiera de acuerdo: Han decidido institucionalizarse como religión.

En título tan revelador como sugerente, Leiber nos propone este supuesto. Efectivamente, ya no se trata de verter luz sobre los misterios del universo, sino de ocultarlos de la gente chapucera y no iniciada; hágase la oscuridad sobre el universo y quedémonos a merced de los sacerdotes del conocimiento. Pero, por supuesto, el Hermano Jarles es quien defiende una postura no tan de acuerdo al establishment.

¿Que qué tiene que ver esto con el juego de rol? ¿Acaso están en tinieblas? ¿No comprenden que la magia de AD&D es sencilla-

mente una forma de conocimiento de la que se podría aprender en cualquier universidad?

Cuentos de Hadas, de J.R.R. Tolkien. PPU Ediciones, 1988.

¿Recuerdan mi anterior comentario de libros? ¿No sabían que existía esto, eh? Pues ya ven, se ha editado. Estoy seguro que esta leve mención será agradecida por todos los fans Tolkienianos, que, visto lo que han vendido los apéndices al Señor de los Anillos, deben de ser legión. Pues bien, ahora tienen la oportunidad de saber lo que opinaba el maestro acerca del género que escribía. Efectivamente, Cuentos de Hadas es el único estudio conocido del señor Tolkien acerca de la fantasía, de sus efectos y de cómo hay que crearla. Como siempre, sólo para fans, pero como hay tantos...

Luis Salvador



Discos

Carmina Burana.

Director: Fritz Mahler. Hispavox.

¿Recuerdan la banda sonora de la película "Excalibur"? ¿Recuerdan el tema de la cabalgata de los jinetes del Rey Arturo? Dicho tema fue compuesto recientemente, en el siglo XII, por un grupillo de individuos que se hacían llamar a sí mismos "Goliardos". Monjes menores, gentes del bajo clero, estos individuos tenían dos puntos en común: su amor hacia la cultura y su falta de interés por la vida eclesiástica. Afirmando "haber visto la luz" se apresuraban a escapar de monasterios y seminarios para recorrer los caminos, normalmente de taberna en taberna, donde jugaban a los dados, se emborrachaban y "culturizaban" a las camareras. Y cantaban sus propias canciones en latín, con música de iglesia, y con letra totalmente profana e irreverente: sus temas son el sexo (NO el amor), la suerte como reina del mundo, La Iglesia como institución casi parásito.

Eran una gente simpática, estos "Hippies" de la época. Tan simpáticos que fueron, lógicamente, exterminados. Una lástima, ¿Verdad? Su música, de todos modos, sigue teniendo una extraña alegría salvaje, a veces tierno, a veces casi épico. Vale la pena.

Julio Recarte

Películas

Julia y Julia.

(Giulia e Giulia). Director: Peter del Monte. Intérpretes: Kathleen Turner, Gabriel Byrne y Sting. Música: Michel Jarre.

Julia, una joven americana (Kathleen Turner) contrae matrimonio con un arquitecto italiano (Gabriel Byrne, el Lord Byron de "Gothic"). Dicho matrimonio dura muy poco: saliendo del banquete nupcial, la pareja sufre un accidente y el marido muere.

Han pasado siete años. Una noche, pasando ante la casa vacía que tenía que haber compartido con su marido, ve luz en la ventana.

¿Adivinan quién hay dentro? Pues sí: su marido, su hijo de seis años y la vida que hubiera sido, que ha sido, pues aquí el accidente no ha sucedido. ¿Alucinación psicótica, sueño o mundo paralelo? Julia no lo sabe. Sólo sabe que ahora tiene que ser esta "otra" Julia, descubrir qué cuentos le contaba a su hijo y qué confidencias le hacía su mejor amiga. Y también descubrir que relación tiene con ese joven (Sting) que la llama a todas horas...

La película pasó con más pena que gloria por el festival de cine fantástico de Sitges, ya que ni una pasmadita Kathleen Turner ni un Tieso y envarado Sting saben dar suficiente "garra" a sus personajes. La trama se desarrolla de un modo quizá demasiado lento, sin sorpresas, planteando interrogantes que responde sólo a medias. Una película, en suma, que tiende a decepcionar.

Julio Recarte

Premios Avoriaz.

El Festival de cine fantástico de Avoriaz, que cada año se convierte más en una anécdota a olvidar al cabo de 5 minutos de mencionada (y es que Sitges se ha transformado en el más resplandeciente festival de cine de género del mundo) ha otorgado sus premios; son los siguientes:

Gran Premio: *The Hidden*, de Jack Sholder.

Premio especial del Jurado: *Chinese Ghost Story*, de la cual desconocemos el nombre del director, mas no su nacionalidad que, ¡Sorpresa!, es china.

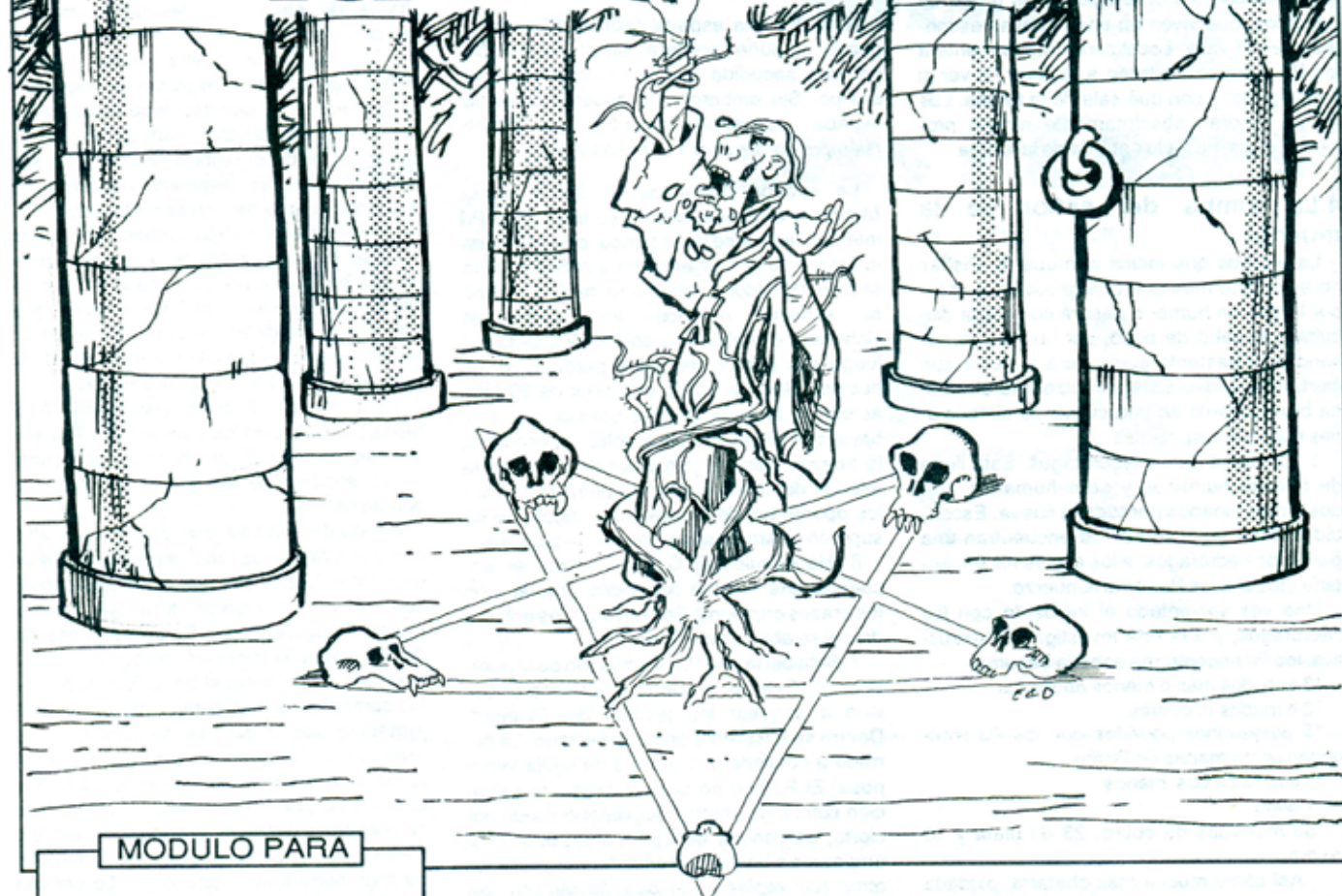
Premio de la crítica: *Prince of Darkness*, de John Carpenter.

Antenne d'Or: *The Princess Bride*, de Rob Reiner (que además de esto, sigue aguantando en cartel en Barcelona).

Luis Salvador



La tumba del señor de la muerte



MODULO PARA

**DUNGEONS
& DRAGONS**

(Módulo D&D para un grupo de 4-5 aventureros)

Introducción

Los PJ se encuentran en Trid desde hace una temporada. Las cosas no van muy bien, por desgracia. La vida en la ciudad no es barata, nadie necesita contratar mercenarios y, para realizar algún "honrado" robo, es necesario pertenecer al gremio de ladrones de la ciudad... (el cual no se anda con chiquitas a la hora de eliminar la competencia... ¡La vida es dura!)

1. Una pequeña y lucrativa aventura.

Los PJ se han reunido, pues, alrededor del puesto callejero de un mercader de vinos, en la plaza de la Argolla, ahogando sus penas con una buena copa de vino perfumado con especias, cuando de entre la multitud que atesta la plaza surge un individuo bajito, pequeño, de cara de rata, ojos huidizos y sonrisa muy amplia, el cual se presentará como Pisflax, apodado el

Ligero, que abordará a los PJ afirmando ser capaz de conseguirlo TODO en la ciudad: drogas, bebidas raras, mujeres, muchachitos, negros, vírgenes (de uno y otro sexo), niñas...

Llegado a este punto es más que probable que los PJ lo envíen, más o menos delicadamente, al cuerno, ante lo cual, (y con una sonrisa de complicidad) exclamará: "...claro que, a lo mejor tenéis problemas de dinero..." Tras lo cual, y como "favor personal" les ofrecerá "por una insignificante cantidad de dinero" (Nota para el master: ¡Sé duro: exprímelos!) el plano para localizar una tumba que contiene, según cuentan las leyendas, riquezas incalculables, "casi" al alcance de la mano... En caso de que los PJ le pregunten por qué no va a buscar esas riquezas él mismo, afirmará no ser ambicioso, y además, nadie sabe en qué consiste ese "casi". Sin duda alguna, nada que pueda dar problemas a guerreros como los PJ...

En caso de que algún PJ quisiera obtener el plano por un medio más práctico que el de pagar (por ejemplo, abrirle gratis a Pisflax una segunda sonrisa en la garganta con un cuchillo), sería interesante que se diera cuenta de que hay unos cuantos individuos de aspecto rudo bastante interesados, al parecer, en la conversación...

Concretado el trato, los PJ tienen un pulcro mapa aparentemente antiguo con las indicaciones necesarias para localizar una vieja tumba, en un valle no muy lejos de la ciudad...

2. La historia de un mapa y de un pícaro.

Pisflax se considera a sí mismo un genio. El mismo dibuja los mapas, cuidadosamente, con dedicación minuciosa, y él mismo los vende a los incautos aventureros que le salen al encuentro. Todos los mapas son iguales, y todos conducen a la misma tumba. Pisflax ya ha hecho 12, y nunca ha recibido reclamaciones: al parecer, los aventureros siempre son, bien asesinados por los bandidos que se refugian (como él bien sabe) en el valle, bien exterminados por lo que hay dentro de la tumba...

Como los negocios le van estupendamente, ha contratado a dos guardaespaldas, Rufus y Ursus que le protegen mientras trabaja...

3. Un valle tranquilo y acogedor.

El valle se llama de Frozzor, nadie recuerda muy bien por qué, ya que todo el mundo

lo conoce con el sobrenombre de "el valle de los huesos", por la enorme cantidad de tumbas antiguas que han sido encontradas (y saqueadas) allí. Está muy cerca de la ciudad (menos de seis horas a pie) pero nadie lo visita porque, realmente, ya no oculta nada que valga la pena. O esto es, al menos, lo que cualquiera de la ciudad dirá a un PJ lo suficientemente curioso o prudente como para preguntar.

En realidad, es el refugio de un grupo de bandidos, que viven en unas cuevas escondidas en el valle. Localizarán rápidamente a los PJ, pero se limitarán a esperar "a ver si sale alguno" y con qué sale de la tumba. Los PJ no tendrán absolutamente ningún problema, pues, hasta la entrada de la tumba...

4. La tumba del señor de la muerte.

La entrada que indica el mapa de Pisflax no es mucho más que una grieta en la roca, por la que un humano pasará con cierta dificultad. Al cabo de poco, por suerte, se ensancha lo bastante como para poder ir con cierta naturalidad. Estepasadizos naturales terminan bruscamente en una cueva de dimensiones más que respetables...

1. La cueva de los Necrófagos. Está llena de huesos humanos y semi-humanos, roídos y diseminados por toda la cueva. Escondidos entre las sombras se encuentran una pareja de necrófagos, a los cuales les encantaría utilizar a los PJ como almuerzo.

Una vez solventado el incidente con los necrófagos, y tras una investigación exhaustiva, los PJ encontrarán entre la basura:

- *3 escudos más o menos abollados.

- *2 espadas normales.

- *5 pergaminos podridos que los PJ reconocen como mapas de Pisflax

- *1 espada a dos manos

- *1 daga

- *53 monedas de cobre, 23 de plata y 10 de oro.

...Así como mucha más chatarra, oxidada e inutilizable. Las armas no están en el mejor de los estados, pero pueden usarse.

2. Un pequeño pasillo conduce a una puerta grande, de metal negro, en la cual brillan el dibujo de una calavera, unas runas (que sólo pueden leerse utilizando un conjuro de "lectura de idiomas": "Aquí yace Snoldor, Señor de la Muerte: NO ESTÁ MUERTO AQUEL QUE DUERME") y una inscripción en común que dice: "Para que me abra, ordena que no me abra".

Si los PJ gritan en voz alta "Ciérrate" la puerta se abrirá con un crujido. Volverá a cerrarse al cabo de dos turnos.

3. Puerta secreta. Todas las puertas son de metal negro.

4. En la puerta, la inscripción: "LA CO-DICIA ES LA HERMANA DE LA MUERTE." Es una sala grande, donde extrañamente las antorchas no parecen alumbrar con la misma intensidad. En el centro se encuentra un enorme montón de monedas, que con esta luz parecen ser de oro, y mezcladas entre las monedas, unos veinte esqueletos y otras tantas alabardas. Si las alabardas, los esqueletos o las monedas son tocados, los esqueletos se activarán, por supuesto.

¡Ah!, hay unas 10.000 monedas, pero desgraciadamente son de cobre.

5. Sala del Espejo. La inscripción dice esta vez: "No todos resisten ver su rostro"

La pared del fondo de la sala está completamente cubierta por un espejo, y al reflejarse en él los PJ deberán hacer una tirada contra conjuros para tener arrestos de entrar, ya que les reflejará terriblemente deformados. En el centro de la sala se encuentra un cofre. No está cerrado. En su interior se encuentra una espada normal de acero negro, que brilla casi con una luminosidad propia...

Nota: Es una espada caótica. El primero que la empuñe "perderá" un punto de vida por una sacudida que le recorrerá todo el cuerpo. Sin embargo, no deseará soltar la espada. La espada impedirá que muera (siempre conservará 1 punto de vida).

La espada pertenece al Señor de la Muerte, y está buscando a su amo. Si el PJ intenta marcharse de la tumba, o no entrar en la sala en la que se encuentra el Señor de la Muerte (Snoldor), sencillamente *lo poseerá*: se sumarán entonces los puntos de Sabiduría e Inteligencia del PJ, descontando luego sus puntos de golpe perdidos si los hubiera. Si el resultado es menor de 30 (*Voluntad de la espada*) será poseído por ella, hasta que alguien le haga soltar la espada a la fuerza. (ver 13). En caso de combate la espada da un +3, y además petrifica a todos los oponentes de alineamiento legal que no superen un tiro de salvación contra parálisis.

6. Habitación del Guardián. Aquí se encuentra una estatua de piedra, grande, con los brazos cruzados. Se activará si es golpeada o si se abre la puerta de (7)

7. Sala del tesoro. La inscripción de la puerta dice "Esta es la puerta que busca el que vino a saquear los tesoros del Grande". Dentro se encuentra un cofre cerrado. La cerradura contiene una trampa de aguja venenosa. El PJ que no pase la tirada de salvación sufrirá los efectos del veneno... que por cierto, es veneno de Tarantela. por lo cual empezará a bailar, pudiendo "contagiar" a los otros (ver reglas en la pag. 28 del libro del D.M.)

En el cofre se encuentran, mezcladas, 3000 m.oro con 2000 m.plata.

8. Sala del castigo. Inscripción: "Mesher será castigado" (Mesher es el dios de los viajeros, comerciantes y ladrones). La sala se encuentra llena de joyas, monedas de oro, plata y platino, piedras preciosas... por desgracia en ella impera un hechizo especial: si algún PJ coge aunque sólo sea una simple moneda, se desintegrará TODO lo que el PJ lleve encima (incluidas armas, armadura, ropa y calzoncillos), excepto la espada negra.

9. Sala del cofre que petrifica. Inscripción: "La sorpresa puede dejarte inmóvil." Dentro de la sala se encuentra un cofre. Al abrirlo se activa un hechizo de petrificación, teniendo que realizar una tirada de salvación todos los que se encuentren dentro de la sala en ese momento.

10. Sala del Libro. Inscripción: "La sabiduría es un tesoro." Dentro de la sala, cofre que contiene en su interior un libro, el cual explica la historia de este lugar:

"Esta es la tumba de Snoldor, Señor de la Guerra, Señor de la Muerte, aliado de los Señores Oscuros contra el rebelde Haroldo (ver Troll 1 y 4). En el tercer año de la guerra, cuando se disponía a librar batalla contra sus enemigos, fue asesinado por un clérigo ene-

migo que se infiltró en su campamento. Sus seguidores capturaron a su asesino, y lo condenaron a una muerte en vida eterna. El mismo Snoldor, en su agonía, ordenó como debía colocarse su tumba, y lanzó la profecía de su regreso: "Cuando los Señores Oscuros sean expulsados, los dioses de nuestros enemigos adorados y nuestro nombre olvidado, yo regresaré con un nuevo cuerpo que me albergue, para llenar de nuevo los altares de sangre, y destruir a los que me destruyeron."

11. Puerta de teletransporte. Inscripción: "Tras la puerta de piedra se encuentra un prisionero." El que atravesase el umbral de esta puerta será teletransportado a (a). No se distingue desde el umbral nada que no sea la oscuridad más completa. (Recordemos que todas las puertas son de metal negro)

12. Pasillo con trampa. Cuando uno de los PJ pise la zona marcada (x) toda la zona rayada basculará precipitando a los que se encuentren en ella a un foso, y haciéndose 1d6 puntos de daño. Se permite realizar un tiro de destreza (para intentar no caer) a todo aquel PJ que NO lleve puesta una coraza.

13. Tumba de Snoldor. Inscripción: "Aquí reposa el Señor de los palacios que hoy son tumbas, de los ejércitos que hoy son cadáveres, servidor de los dioses que hoy son demonios".

Se trata de una sala grande, de techo alto con una extraña luz mágica que ilumina a un esqueleto vestido con una extraña armadura sentado en un enorme trono de mármol negro. Si alguno de los PJ posee la espada de (5), ésta lo poseerá entonces. El PJ intentará llegar hasta el trono. Si ninguno de los compañeros lo detiene, y llega a tocar la armadura con la espada, se producirá una gran explosión (que causará 1d8 de daño a todos los que se encuentren en la sala). Tras esto los PJ podrán ver como su compañero se encuentra dentro de la armadura, riendo a carcajadas: Snoldor, el Señor de la Muerte, ha regresado a las Darland's... Lo primero que hará, por supuesto, es eliminar a los PJ. (Riendo a carcajadas, como corresponde a cualquier malvado que se precie).

14. Prisión de Gibran.

Si los PJ interpretan correctamente el "tras la puerta de piedra" y buscan puertas secretas en las paredes encontrarán la prisión del asesino de Snoldor: Se trata de una sala cuadrada, en el centro de la cual hay un pentáculo, en cada una de sus puntas se encuentra una calavera de orco, de humano, de ogro, de gnoll y de goblin. En el centro del pentáculo hay una gigantesca y extraña planta que tiene aferrado a un hombre, introduciendo sus ramas espinosas en su carne. En los ojos del hombre hay un brillo de locura, y suelta espuma por la boca. Los PJ descubrirán que no pueden penetrar en el pentáculo, a no ser que retiren primero las cabezas. En tal caso la planta morirá y el hombre quedará libre. Aunque muy agitado, se recuperará con facilidad relativa: su nombre es Gibran, y es un clérigo de alto nivel, que caminó sobre la tierra hace unos mil años, más o menos. En la víspera de una gran batalla consiguió infiltrarse en el campamento enemigo y matar al tirano Snoldor, caudillo de las fuerzas del Mal. Pero fue capturado por los hombres del Este, que lo condenaron a sufrir para el resto de los siglos el tormento del cual acaba de ser liberado. Se

encuentra terriblemente cansado y cree haber olvidado todo su saber... (De todos modos, si el Master considera que algún PJ ha muerto injustamente, Gibrán puede resucitarlo)

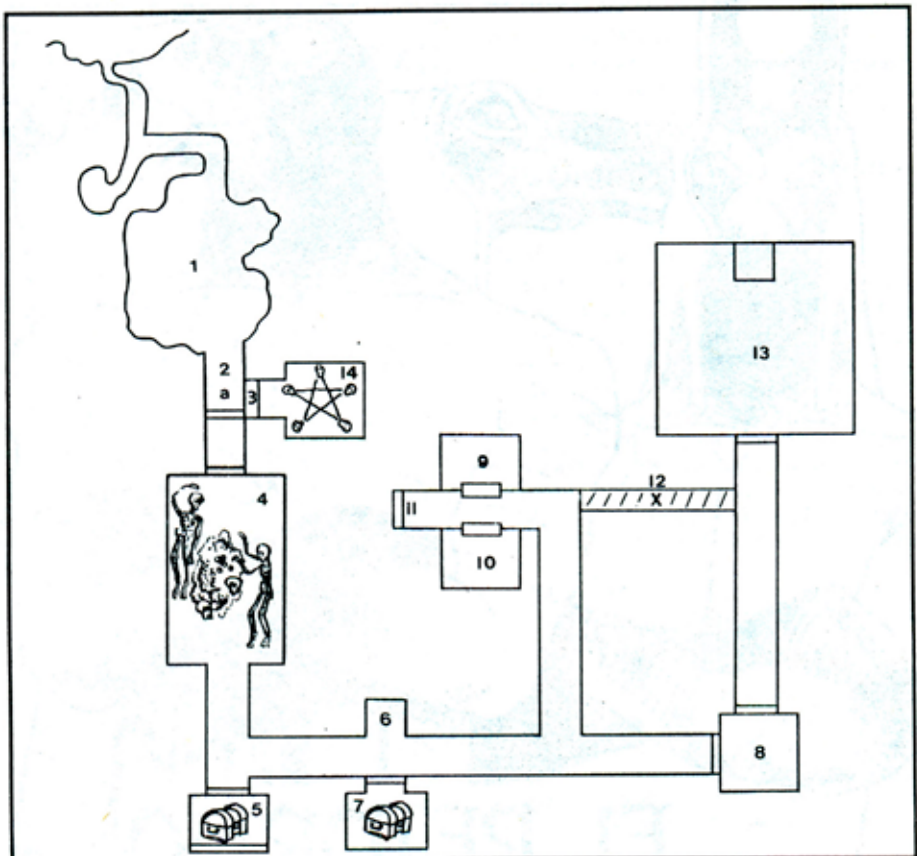
5. El recibimiento.

A la entrada de la tumba esperan impacientemente los bandidos del valle, los cuales se irán si en 24 h. no sale nadie. Si los PJ salen al exterior antes de ese plazo les asaltarán para robarles y asesinarlos (no necesariamente por ese orden). Sin embargo, si está Gibrán con ellos, reanimará a una docena de esqueletos que surgirán de la tierra y de entre las rocas, (para "discutir" amigablemente la cuestión con los bandidos...) Tras lo cual, se despedirá de los PJ, diciendo que debe ir en peregrinación hasta Holgart para recuperar plenamente sus poderes...

Si los PJ manifiestan su deseo de buscar la guarida de los bandidos, deberán registrar el valle de manera muy concienzuda, teniendo que sacar un 19/20 con 1d20 para encontrarla. Dentro de ella hay el equivalente en joyas y monedas de diversos valores a 2000 m. oro.

A los PJ sólo les restará regresar a Trid, a descansar y darse la buena vida, y quizás también buscar a Pisflax, para "agradecerle" los servicios prestados...

Ricard Ibañez



PNJ	PISFLAX	URSUS Y RUFUS	BANDIDOS (10)	NECROFAGOS (2)
CA	7 (Cuero)	5 (Malla)	6 (Cue+Esc)	6
DG	Ladrón 2º	Guerrero 1º	1	2
Mov	36 (12)	36 (12)	27 (9)	27 (9)
At	Daga	Espadas	Esp C, Arc, Mz	2 Gar / 1 Mor
Daño	1d4	1d8	1d6	1-3/1-3/1-3 +P
Prot	Ladrón 2º	Guerrero 1º	Ladrón 1º	Guerrero 2º
Moral	2	8	8	9
Alin	Caótico	Neutral	Caótico	Caótico
PX	10	10	10	25
PV	5	6 y 8	5	8,11

PNJ	ESQUELETOS (20)	ESTATUA PIEDRA	SNOLDOR	GIBRAN
CA	7	4	0	9
DG	1	5	Guerrero 10º	Clérigo 11º
Mov	18 (6)	18 (6)	27 (9)	36 (12)
At	Alabarda	2 (Puños)	1 Espada	-
Daño	1d10	2-12/2-12	1d8+3	-
Prot	Guerrero 1º	Guerrero 10º	Guerrero 10º	Clérigo 11º
Moral	12	11	12	12
Alin	Caótico	Caótico	Caótico	Legal
PX	10	300	900	1100
PV	4	20	43	40



EL RETORNO DE LOS BRUJOS

MODULO PARA

**TERROR
GOTICO**

Esta aventura ha sido pensada para ser adaptable a cualquier juego de Rol de ambiente terrorífico (**Cthulhu**, **Maléficos**, **Chill**, etc), y puede ser jugada por un grupo de 3 ó 4 personas y un árbitro. Este puede desarrollar la aventura en cualquier ciudad, mientras ésta sea mínimamente importante, y en cualquier época, pero teniendo en cuenta que los acontecimientos descritos en el módulo sucederán los días 29, 30 y 31 de Diciembre. *El árbitro de juego tendrá que diseñar las fichas técnicas de los PNJ según el juego que se utilice, basándose en las indicaciones que se incluyen en el apartado "Dramatis personae".*

Introducción para los jugadores:

Los personajes recibirán a mediados de Diciembre una invitación a los actos que tendrán lugar el 29 de dicho mes en los locales de la Société de L'Eclat Argenté.

Nota para el Árbitro: Se recomienda que al menos uno de los investigadores pertenezca a dicha organización. El resto recibirá la invitación ya sea por mediación de un amigo o familiar que sea socio.

LA LEYENDA.

Nefer Ka Ptah encontró **El Libro de Toth** ayudado por un antiguo sacerdote del culto.

De los curiosos lo protegían mil trampas y peligros, pero ninguno de ellos superó a Nefer Ka Ptah. Este leyó la primera página y comprendió el Cielo, la Tierra, el Abismo, las Montañas y el Mar, y las lenguas de los pájaros, de los peces y de las bestias. Leyó la segunda y vio lucir el Sol en el cielo nocturno y, alrededor de éste, a los dioses mismos. Rauda volvió a su hogar y presto supo todos los secretos del **Libro** poseyendo así el saber de un gran mago. Pero Toth volvió al mundo de los vivos y abatió su ira sobre la familia del brujo y, finalmente, sobre Nefer Ka Ptah. Este fue enterrado con los honores debidos a un hijo de rey, y el secreto de **El Libro de Toth** murió con él.

LA HISTORIA.

Nefer Ka Ptah, al mando de sus bandidos y ayudado por un sacerdote del culto, asaltó un templo dedicado a Toth. Además del oro que allí se encontraba, el bandido se apoderó de un extraño papiro y lo leyó, y supo más de lo que cualquier hombre tiene derecho a saber. Perseguidos por ser herejes y brujos, los bandidos fueron cayendo uno a uno. Acorralado, Nefer Ka Ptah escondió **El Libro de Toth** y adoctrínó a uno de sus seguidores para que el Saber no muriera con él. Inmortalizó a Kenusef y luego se suicidó. El discípulo ubicó el ka (el alma) de

su maestro en una estatua a su imagen y semejanza, y tras ocultarla, huyó y se escondió allí donde no pudieran encontrarle. A los ojos del mundo, los Hijos de Nefer Ka Ptah, que así fueron llamados sus seguidores, habían sido exterminados...

Bastantes siglos después, durante la napoleónica campaña de Egipto, cierto soldado decidió llevarse una estatuilla representado a un hombre escribiendo sobre una tablilla, tocado con un alto penacho, en cuya frente podía verse grabada la cabeza de un ibis. Algunas generaciones después, la estatuilla de Nefer Ka Ptah la heredó uno de los descendientes del militar, François Delporte, egiptólogo. Este, interesado por el dios Toth y su culto, conoce a Kenusef en uno de sus viajes a Egipto. Juntos planean el retorno del Maestro, que debe realizarse una noche de fin de año. Delporte inicia los preparativos, pero una vez terminados, se siente morir, y transmite sus conocimientos e intenciones a un joven de su confianza, Gérard Grouillard. Tras la muerte de Delporte, Kenusef se reúne con Grouillard, y juntos preparan el advenimiento de Nefer Ka Ptah. Mientras, Philippe Duran, instigado por su profesor de Historia, Octave Lefèvre, investiga sobre el misterioso **Libro de Toth**, descubriendo la existencia de los Hijos de Nefer Ka Ptah. Desgraciadamente, éstos también se enteran de su existencia y sus propósitos...

LA INVESTIGACION.

29 de Diciembre.

La conferencia.

Los actos comenzarán a las 17.00h. Tras tomar un pequeño refrigerio, durante el cual podrán conversar con los asistentes, a las 18.30h se pasará al salón de actos. Después de unas breves palabras del Presidente, Gérard Aubin, comenzará la conferencia, a cargo del ilustre profesor Jacques Grebier, que versa sobre la religión en el Antiguo Egipto. Hablará de templos, mastabas, pirámides y sarcófagos, de los diversos métodos de conservación del alma (mencionando de pasada el de transmitir el ka del difunto a una estatua idéntica al muerto), centrándose sobre todo en la momificación. Llegado a este punto, dos muchachos abrirán el sarcófago situado a la derecha de Grebier. Los mozaibetes darán un grito de horror y se apartarán asustados, mostrando al público una escena escalofriante: dentro del sarcófago se encuentra el cuerpo de un joven vestido con ropas de calle, de rostro lívido y mirada desorbitada, con los brazos cruzados sobre el pecho, donde tiene clavado un gran cuchillo del que pende un papel en el que puede verse, dibujada con sangre, una cruz ansada invertida.

Nota para el Arbitro: Son las 19.40h. Como es natural, deberá comprobarse cual es la reacción de los PJs ante tan bello evento.

Acto seguido, se producirán escenas de pánico. Aubin conservará la calma, y tras ordenar cerrar las puertas del local y que alguien llame a la policía, subirá al estrado para que nadie se acerque al cadáver (si es que hay alguien con el suficiente valor) e intentará calmar a los asistentes. A las 20.10h llegará la policía, que obtendrá del Presidente una lista con todos los invitados y todos los asistentes. Los agentes tomarán la dirección de su residencia actual, les indicarán que no abandonen la ciudad hasta que el caso sea resuelto y que deberán presentarse todos los días en la comisaría del distrito. A las 21.00h, una vez las fuerzas del orden se hayan marchado, llevándose sarcófago y víctima, Gérard Aubin pedirá la máxima colaboración de sus socios para solucionar el caso y así lavar la mancha que ahora cubre el honor de tan noble institución y el de sus integrantes. A las 21.30h el local cerrará sus puertas.

Los asistentes.

Desde la aparición del cadáver (19.40h) hasta el cierre del local (21.30h), los PJs podrán entrevistarse con algunos de los asistentes, que les proporcionarán la siguiente información:

-El Presidente (Gérard Aubin):

*Desconoce la identidad del cadáver.

*El local sólo se abre los fines de semana y en ocasiones especiales.

*Sólo él tiene acceso a todas las dependencias del local.

*Los sirvientes no duermen ni viven en el local.

*El sarcófago estaba en el almacén, al que también se puede acceder desde el exterior (Para el Arbitro: ésta cerradura ha sido abierta con ganzúa).

-El conferenciante (Jacques Grebier):

*La noche del 28 revisó el material y todo estaba en su sitio, incluido el maniquí que simulaba una momia.

*Sólo sabían de la existencia del sarcófago los dos muchachos que lo abrieron, el Presidente, y Octave Lefèrre, que le ayudó en la elaboración de todo el proyecto.

*El símbolo del papel era una cruz ansada invertida, pero en esos momentos desconoce su significado.

-El profesor (Octave Lefèrre):

Los PJs sabrán de la existencia de este personaje o por la información proporcionada por Grebier o por percibir su estado de preocupación, que se halla por encima del nivel general. Se negará a hablar, y sólo si los personajes se muestran lo suficientemente convincentes (se dirigen a él con educación y tacto), les invitará a desayunar a las 10.00h en su casa.

Entre los asistentes también se encuentra Gérard Grouillard, que seguirá todo el proceso con "preocupación", ya que todo esto le ha tomado por "sorpresa". Naturalmente, si los jugadores no tenían el gusto de conocerle, intentará no llamar la atención. Es demasiado discreto...

30 de diciembre.

Los diarios.

En la edición de la mañana, los PJs podrán observar con "agrado" que la noticia de lo acaecido la noche del 29 ha desplazado la de la existencia en la ciudad de una red de trata de blancas. Aparte de la particular versión que de los hechos dan los periodistas, sus nombres, junto con los del resto de los asistentes, figuran en el artículo.

En la edición de la tarde se notificará la detención del asesino de Philippe Duran, que no es otro que el profesor de historia Octave Lefèrre. Perdida entre otras reseñas, se encuentra la de un robo en casa de los Delporte.

La policía.

Los PJs deberán presentarse en comisaría, tal y como se les indicó. Allí podrán obtener la siguiente información.

*La víctima fue ferozmente mutilada: no tenía ni cerebro ni sangre, y le habían inyectado un producto que le estaba deshaciendo el estómago (Proceso de momificación).

*El cuchillo es una auténtica reliquia que debería estar en un museo arqueológico.

*Una llamada anónima, de acento extranjero, advirtió de la relación entre Lefèrre y Duran, la víctima. Lefèrre es detenido para ser interrogado al respecto.

Naturalmente, la policía está más ocupada en el asunto de trata de blancas que en este extraño caso.

La entrevista con Lefèrre.

Les dirá que la víctima era alumno suyo, y que estaba realizando un trabajo sobre eventos históricos que podrán ser clasificados como misteriosos. Desde que empezó con este estudio, no supo nada de él hasta el día de la conferencia, y en cierto modo, se considera culpable de su muerte.

Nota para el Arbitro: Debe tenerse en cuenta que la policía acudirá al domicilio de Lefèrre a las 11.00 h, y que ésta entrevista puede tener lugar una vez sea puesto en libertad, a partir de las 14.00 h.

La entrevista con los estudiantes.

Duran era un estudiante brillante y lamentan mucho su muerte. No creen la noticia de la edición de la tarde. No vivía en la residencia de estudiantes de un tiempo a esta parte. Su antiguo compañero de cuarto era Edmond Lejour.

Edmond Lejour es un joven atlético, abierto, simpático y amante de las juergas. Duran era su antítesis: tímido, introvertido y buen estudiante. A pesar de que sus relaciones eran frías, lo consideraba su amigo y daría cualquier cosa por tener entre sus manos al cerdo que lo mató. Sólo si no parecen detectivos y demuestran interés por descubrir al asesino, les confesará que Duran se había trasladado a una pensión situada en los bajos fondos, llamada "Marcela".

La pensión "Marcela".

Marcela, la alcahueta que la regenta, les dirá que el señor Duran no está, y que si son amigos suyos le digan que pague si no quiere perder todo lo que tiene en su habitación (Marcela no lee los periódicos... ni ninguna otra cosa). Si los PJs quieren subir a la estancia del estudiante, les dirá que es norma de la casa no dejar entrar a nadie en la habitación de un cliente en ausencia de éste, a no ser, claro ésta, que sean amigos suyos. Ella no sabe si son amigos de Duran, y sólo podrá saberlo si lo demuestran. Por ejemplo, haciéndole un favor: pagando los atrasos y tres meses por adelantado. Si los PJs no pagan, no pasan, y si entran sin pagar, Marcela, gritará lo suficiente para que acudan en su ayuda.

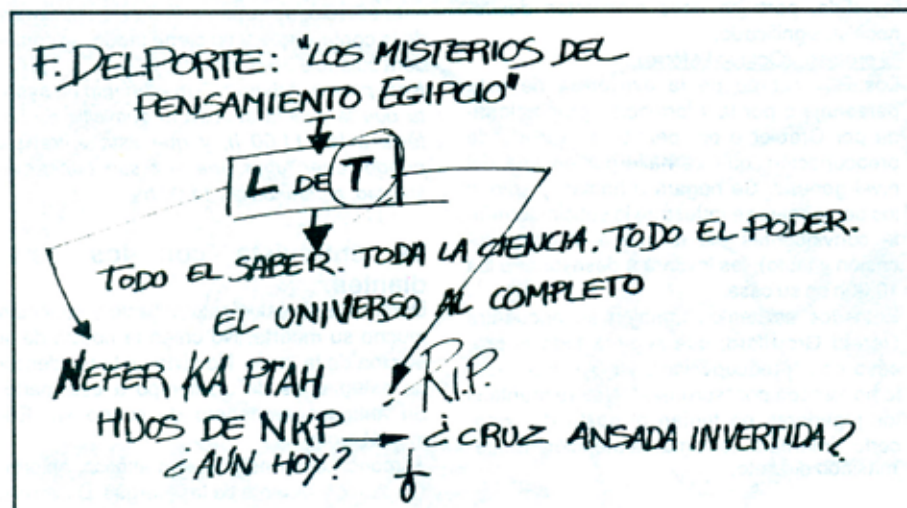
La estancia de Duran consta de un pequeño lavabo y una habitación con una sola ventana y algunos muebles: un armario, una cama, una estantería llena de libros de historia y un escritorio repleto de papeles. Los únicos objetos de interés son:

*Una entrada para un espectáculo nocturno



de un teatro de variedades.

*Entre los papeles, apuntes de historia, encuentran una hoja con el siguiente esquema:



El Amo del Hipnotismo.

Los jugadores pueden llegar al local dónde actúa ya sea por:

*La entrada de teatro en el cuarto de Duran. Si según Edmond, no le gustaban las juergas, debía existir una razón por la que Duran fuera al espectáculo.

*Ver por casualidad alguno de los carteles que anuncia la función. Un hombre de mirada hipnotizante, vestido al modo oriental. Su nombre artístico es Nefer, el Amo del Hipnotismo...

El local también se encuentra en los barrios bajos, y la función comienza a las 21.00h. A las 22.00h comienza el número de Nefer, que es una típica sesión de hipnotismo. Durante la actuación, que durará aproximadamente media hora, se verá asistido por tres ayudantes de vestimenta moruna.

Nota para el Arbitro: Aquí deberá efectuarse un test a los jugadores. Aquellos que lo superen percibirán un aura de malignidad proveniente del escenario.

Una vez acabada la función, los jugadores pueden dirigirse a su camerino. Nefer (Lorenzo Quintana) se encontrará solo. No sabe nada de Nefer Ka Ptah, ni mucho menos de un asesinato. El es un artista que debe su "éxito" a sus poderes y a su inteligencia.

Nota para el Arbitro: Lorenzo debe todo su éxito a Kenusef, que no es otro que uno de sus ayudantes. El sugirió el nombre artístico y el espectáculo, pero Quintana es demasiado engreído y orgulloso como para admitirlo... "Nefer" no es nada más que una pantalla de humo.

Más allá de las 23.00h, Lorenzo Quintana se encontrará en su hotel.



31 de Diciembre.

Los diarios.

Para desgracia de los PJs, siguen siendo noticia, y el escándalo aún les rodea.

los trámites necesarios para la adquisición de la residencia.

Los documentos.

La mayor parte de éstos son el manuscrito de "Los misterios del pensamiento egipcio". En él plantea la inmortalidad del alma y la posibilidad de resucitar a los muertos, gracias a un paso intermedio entre la Existencia y el Vacío, la Vida y la Muerte, que llama no-vida. En este paso, el cuerpo ha muerto, pero la esencia de una persona, su yo inmaterial, su alma, perdura. Los egipcios idearon un sistema para que el alma no desapareciera en la nada: la momificación. Pero como el método no era seguro, ya que el paso del tiempo y los ladrones de tumbas podían destruir el cuerpo, a veces transmitían el alma del muerto a una estatua idéntica al difunto. Para su resurrección, tan sólo hacía falta un cuerpo preparado para la instalación del ka del fallecido, que así volvía al mundo de los vivos.

Entre los papeles podrán encontrar una especie de diario. Allí sabrán de su relación con un tal Kenusef, de la construcción del templo para el advenimiento del Maestro, de la elección de un discípulo y de los trámites que ha llevado con Claude, su notario, para que los terrenos donde se halla la sagrada construcción los herede aquél que ha recibido sus conocimientos.

El notario.

Claude Leloup les informará que el testamento de Delporte dejó dos beneficiarios: La señorita Andrea, a la que corresponde la casa, y Gérard Grouillard, que heredó unos terrenos sin valor situados en las afueras...

La cabaña.

La construcción se encuentra sobre una colina, y no es más que una pequeña cabaña de techo bajo, cuyo único signo de vida en el interior es la estela de humo que sale de su chimenea. En el interior sólo se encontrará un hombre, armado con revólver y daga. Si los PJs no han sido muy discretos en sus investigaciones, junto a él se encontrará Grouillard con su escopeta de caza vigilando la llegada de los jugadores.

Una vez dentro, los personajes podrán ver que tan sólo hay una pequeña y sucia habitación, con alguna que otra manta y el suelo cubierto de paja. Registrando, podrán encontrar un anillo con las iniciales C.V. y una trampilla que conduce a los subterráneos.

El Laberinto.

Abajo les espera un verdadero laberinto de túneles estrechos (deberán ir uno detrás de otro). Para encontrar la entrada al templo deberá procederse así:

**El Arbitro sumará la mitad de la percepción del personaje que vaya en primer lugar (por los túneles se oye el lento redoblar de unos tambores) a la capacidad de dicho personaje de percibir lo sobrenatural.*

**El Arbitro efectuará un test. Si ese personaje supera dos tests seguidos o tres alternos, dará con la puerta al templo.*

**Si el personaje fracasa por un margen muy grande, el Arbitro tirará 1d10
1- No pasa absolutamente nada.*

Además, se habla de la desaparición de otra chica, Catherine Vandier, sin duda víctima de la red de trata de blancas.

La desaparecida.

El matrimonio Vandier está desesperado. Sospechan de un joven con el que salía Catherine, al que no conocían. La muchacha no paraba de hablar de lo que le quería y lo hermosas que eran junto a él las veladas en la ópera...

Naturalmente, Grouillard ya no se encuentra en la ciudad. El y sus amigos deben preparar la ceremonia para el regreso del brujo Nefer Ka Ptah.

El profesor Grebler.

Si los PJs consultan a Jacques Grebler, éste les hará partícipes de la información que posee. Les hablará del Libro de Toth, el libro de la Sabiduría Universal, y de la leyenda de Nefer Ka Ptah y su secta, así como de la estatua donde se supone está encerrada su alma, a la espera de un cuerpo que le albergue y sirva para su regreso.

De Delporte sabe que era un egiptólogo que creía más en las leyendas que en la verdad. Escribió un libro, "Los misterios del pensamiento egipcio", difícil de encontrar, y que sólo puede ser obra de una mente enferma.

La casa de los Delporte.

Situada en uno de los barrios importantes de la ciudad, podrán ver que está en venta gracias a un cartel que así lo anuncia.

Les abrirá una mujer de unos 30 años, Andrea Delporte, más interesada en la venta del inmueble que en los asuntos en los que andaba metido su loco abuelo. Los trabajos de François carecían de interés y lo único que tenía valor lo robaron la noche del 29, una imitación de una antigüedad egipcia, una estatuilla de un hombre escribiendo sobre algo... Les enseñará el despacho repleto de documentos. Si los jugadores muestran interés por ellos, se los dará por un precio "justo" (de algo se debe vivir ¿no?). Cuando se vayan, les recordará la dirección del notario. Claude Leloup, para que ultimen

2 a 7- Túnel tapiado. Los test que han resultado positivos quedan anulados.

8 a 9- Cadáver putrefacto. Test sobre la cordura del PJ.

10- Túnel sin salida + cadáver. Hoy no es tu día de suerte...

Siempre después de este test, y mientras permanezcan en el laberinto, el Arbitro realizará otro sobre la constitución de los PJs, ya que las antorchas que iluminan los túneles desprenden algo más que luz. Aquellos que fracasen en tres ocasiones, caerán desvanecidos.

El templo.

Los PJs podrán entrar en él conscientes, derribando la frágil puerta que protege la entrada, o inconscientes, en cuyo caso asistirá impotentes a la ceremonia.

El templo consta de un altar (en el que está la estatua), un bloque de piedra (sobre el que se halla Catherine inconsciente) y una serie de postes colocados ante ellos (a los que serán atados los PJs inconscientes). En la habitación se encontrarán además Kenusef, dos de sus seguidores tocando rítmicamente unos tambores (como los latidos de un corazón), Grouillard y el otro discípulo (si no han sido eliminados).

La ceremonia.

Esta comenzará a las 23.30h y debe acabar a las 24.00h. Podrá ser detenida si:

*La estatua de Nefer Ka Ptah es destruida.

*Kenusef es eliminado (ver Dramatis Personae).

*Kenusef huye por el pasadizo secreto con la estatua.

Si esto no ocurre, Kenusef pronunciará la siguiente letanía:

"Las puertas del cielo han sido abiertas.

"Los cerrojos de Geb han sido retirados.

"Las profundidades se han abierto

a fin de que puedas salir.

"El que te guardaba es quien te ha liberado del oscuro Nun."

Acto seguido, el cuerpo de Catherine se levantará y dirá, con voz profunda: "Yo Nefer Ka Ptah, Dios entre los mortales, mortal entre los Dioses, he vuelto".

Nota para el Arbitro: Los PJs, atados a los postes, contemplarán (y oirán) la escena sin poder hacer nada. Naturalmente, este hecho no es nada saludable para la mente de un ser humano. Justo en este momento, el PJ que posea una mayor capacidad de percepción hacia lo sobrenatural, notará una presencia dentro de él. El PJ debe ser retirado de la mesa de juego.

En este instante, todos los demás podrán oír a otra persona, que hablará por boca del PJ elegido que dirá: "Ya me

Toth te dice que ésta será la última." Acto seguido, la estatua se romperá en mil pedazos, los Hijos de Nefer Ka Ptah caerán fulminados (excepto Kenusef, que se pudrirá), y el resucitado Nefer, tras proferir un grito de horror, se desvanecerá (quedando Catherine viva, pero loca de remate). Todo ha concluido.

Dramatis personae.

Gérard Aubin. 65 años. Presidente de la Société de L'Eclat Argenté. Es un típico hombre de honor a la antigua usanza y antepone los intereses de la sociedad a los suyos propios. Aceptará cualquier tipo de medios para llegar a la solución del caso siempre y cuando estos métodos no transgredan las leyes.

Jacques Grebier. 50 años. Su máximo interés es la arqueología, y ayudará a los jugadores en todo lo que pueda, especialmente si entra dentro de su campo. Personaje no violento que rehusará emprender acciones "brutales".

Octave Lefèvre. 48 años. El profesor estará dispuesto a ayudar en cualquier empresa que emprendan los jugadores. No solamente está en juego su prestigio, sino que además se considera responsable de la muerte de su alumno, y por ello hará cualquier cosa que pueda permitir la detención de los culpables.

Edmond Lejour. 23 años. Joven atlético y deportista. Le encantan las juergas y por culpa de ellas ha tenido más de un problema con la "justicia", por lo que no se lleva bien con las fuerzas del orden (de ahí su hermetismo al respecto del paradero de su amigo). Aunque en el fondo quiera parecer un tipo duro, apreciaba a Philippe Duran, y si los jugadores necesitan de su ayuda, se la prestará sin dudar. Como es deportista, conoce bien el manejo de las armas de fuego y es un buen esgrimista.

Lorenzo Quintana. 32 años. Español de nacimiento. Tipo presuntuoso y "casanova" sin ningún carácter. Actualmente es el "Amo del Hipnotismo", pero en realidad es el hombre de paja de Kenusef y los suyos. Por orgullo, jamás reconocerá que no pasa de ser un charlatán de feria.

Gérard Grouillard. 29 años. Con apariencia de noble dandy presuntuoso, Gérard es en realidad uno de los Hijos de Nefer Ka Ptah y el que raptó a Catherine Vandier. Si los jugadores entablan conversación con él, les aparecerá como un personaje que no tiene relación con el caso y que sólo denota una pasión exacerbada por la ópera. Debe recordarse que Gérard solamente estará presente en la conferencia. Hasta la escena final en el templo, desaparecerá por el foro.

Los seguidores de Kenusef. Fanáticos pero inteligentes, actuarán con prudencia si se enfrentan a los personajes y preferirán esperar a que éstos caigan en la trampa del laberinto antes que arriesgar sus vidas.

Kenusef. Inmortal (¿3000, 4000 años?). Aunque inmortal, Kenusef no es invulnerable y puede ser matado por métodos "tradicionales". Hay que señalar sin embargo, que su muerte ofrecerá un espectáculo "inusual": al morir, kenusef se descompondrá en breve plazo, y el tiempo, que hasta ahora no le había causado ningún efecto, empezará a hacer mella en él de forma acelerada. Literalmente se pudrirá ante los ojos de los PJ. Si las cosas se ponen feas para él, huirá con la estatuilla.



Bibliografía.

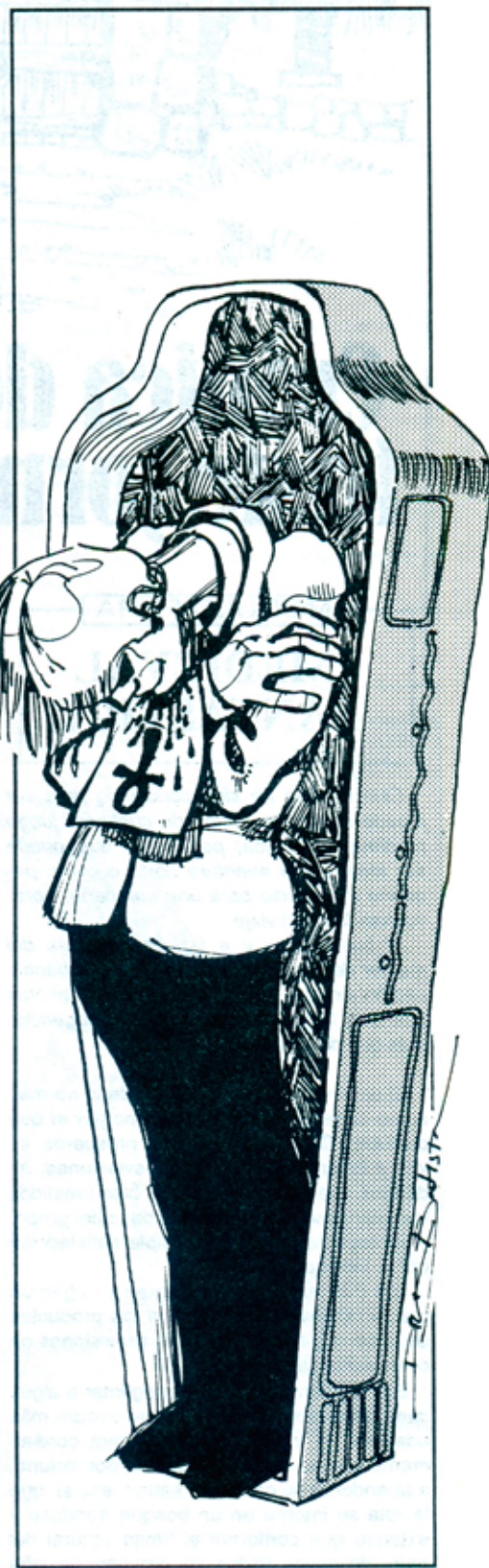
BERGIER, Jacques. Los Libros Condenados (*Les Livres Maudits*). Ediciones Plaza y Janés, 1984. 208 páginas, 275 Ptas.

BOLADERAS, Miguel. Mitologías del Antiguo Egipto. Ediciones Telstar, 1972. 236 páginas.

CONAN DOYLE, Sir Arthur. Lote N°249 y El anillo de Toth. En la antología "Horrorscope". Eds. Alfaguara Nostromo, 1974

ANONIMO. El Libro de los Muertos. Biblioteca Borges, Ediciones Orbis.

Ernesto Urdi.





Crónica de la frías jornada

MODULO PARA MEDIEVAL FANTASTICO

Este módulo ha sido concebido para ser jugado según las reglas de cualquier juego medieval-fantástico; pensamos que puede ser ideal como aventura corta o como pequeño intermedio para una campaña, aprovechando algún viaje.

Al buen juicio y a las necesidades del master dejamos la caracterización y cuantificación exactas de algunos PNJs y tesoros que a lo largo del escenario son sugeridos más que determinados.

El camino es bastante mejor de lo normal, como corresponde al rico campo por el que discurre: Granjas y pueblos prósperos se ven a lo largo de diversas desviaciones; aldeanos bien alimentados y bien vestidos levantan la vista y saludan al paso del grupo, y su aspecto revela una visible satisfacción por la vida que llevan.

Los PJs pueden, si lo desean y pagan un precio razonable, disfrutar de los productos de la tierra y hacer acopio de provisiones en cualquier casa de la región.

Si a alguien se le ocurre preguntar a algún campesino por lo que el camino depara más adelante, el interpelado contestará cordialmente que no se ven obligados, por fortuna, a abandonar su comarca; saben, eso sí, que la ruta se interna en un bosque frondoso y extenso que conforma el límite natural del país, de cuyos lindes se proveen de leña

abundante (tampoco se adentran más de lo necesario, pues nada les impulsa a ello y el bosque parece bastante oscuro); es habitual que lo atraviesen los comerciantes, en uno y otro sentido, como ha sucedido hace apenas un mes con motivo de la feria de un pueblo cercano.

Efectivamente, al cabo de un tiempo, el camino se adentra en una espesura, aunque no se hace menos transitable por ello. Bajo un considerable haz de leña, viene hacia ellos un campesino que les desea una buena jornada al cruzarse; si se le interroga sobre el bosque del que parece provenir, contestará con vaguedades del tipo "es muy fresco y agradable" pero, en ningún caso, demostrará que sea temible (él no se ha adentrado más de unos minutos, tiempo suficiente para sus necesidades). El camino sigue agradable bajo una cúpula de ramaje y aquí y allá se oyen cantos de pájaros y ruidos de pequeñas bestias dedicadas a sus asuntos. Alguna, incluso, llega a atravesar por delante del grupo despreocupadamente; como cierto conejito, cosa de una hora más tarde desde que se internaron en el bosque, que se les queda mirando con descaro; si algún jugador se fija en él con detenimiento, verá que hay algo raro, no en su forma o tamaño, sino en su color, que resulta extrañamente desvaído y improbable; esto no parece preocupar mucho al animal, que de un salto abandona tan ruidosa compañía. Unos centenares de metros más adelante, este fenómeno parece gene-

ralizarse: Árboles, arbustos, hierbas, animales y hasta el mismo camino han perdido sus colores naturales y aparecen como un paisaje a la luz de las estrellas. La actividad en el bosque es absolutamente normal, sin embargo, y hasta los mismos personajes y sus equipos permanecen con el mismo colorido de siempre...

Pero no todo va tan bien, pues de algún lugar no muy lejano, del mismo camino, llega un débil sollozo. Si el grupo avanza hasta la fuente de este murmullo, pueden ver a un curioso personaje que llora acurrucado al pie de un roble añoso. Es un gnom que se lamenta desconsoladamente de la pérdida de los colores de su vestido (¡tan bonito y tan alegre antes!), de su rosada piel y de su lustroso pelo color zanahoria; hasta sus ojos azules son ahora de un gris desvaído! Este sujeto ofrecerá su "inmenso tesoro" a los jugadores si le ayudan a descubrir el porqué de este fenómeno tan extraño y encontrar una solución satisfactoria, cosa que también necesita el grupo (hace notar el gnom). Efectivamente, éste se ha visto afectado por la misma decoloración que presenta todo lo circundante.

En este punto, si los PJs se espantan de su nuevo aspecto y huyen hacia la salida del bosque, no sólo no recobrarán su aspecto normal al ganar campo abierto, sino que su aparición provocará la huida y la alarma entre los paisanos, y una hostilidad francamente visible (y demostrable, si se les fuerza a ello).

En cualquier caso lo único sensato, al pare-

cer, es seguir la recomendación del gnomo e internarse juntos en el bosque a la búsqueda de alguna solución para la triste condición en que todos se hallan.

El hombrerito, que dice llamarse Imbón, toma el camino adelante con decisión y algo consolado por la compañía, y se ofrece como guía seguro para estos lugares que constituyen su dominio. Sus movimientos son nerviosos y rápidos y continuamente requiere a los jugadores para que se apresuren tras él. Habla sin parar de cuestiones diversas y contará (si no se le preguntó sobre el particular) cómo lo que él llama la "enfermedad" cayó sobre el bosque hace cosa de dos semanas y se fue extendiendo cada vez más, dejándolo confuso y asustado, situación en la que lo hallaron los jugadores.

El grupo camina durante horas en medio de una naturaleza que, por su particular característica, ha devenido triste y sobrecogedora y es probable que se vean sorprendidos y atacados por lobos, jabalíes o incluso osos, los cuales, aterrizados y enloquecidos por esta extraña situación, se han vuelto extremadamente agresivos. En caso de lucha, Imbón prestará su apoyo moral a grandes gritos y gesticulando desenfrenadamente.

Al margen de estas posibles escaramuzas, y cuando el máster crea oportuno para reavivar el interés del grupo, éste podrá presenciar un espectáculo bien sorprendente en esta naturaleza desnaturalada a la que casi ya se han acostumbrado: Un cervatillo, de brillante pelaje castaño, rojizo y blanco, cruza como una exhalación el camino, en una explosión de inusitado colorido. Si el grupo pretende seguirlo, pronto comprenderá que es inútil, dada la velocidad de la bestia. Por el contrario, si toman la dirección de la que más o menos provenía, llegarán de nuevo al camino atajando un largo recodo que describe.

Llegados a este punto, a su vista se ofrece un espectáculo que arranca lágrimas de alegría al parlanchín de Imbón, pues, rodeado de monotonía gris, hay un claro junto al camino cuyos colores son tan naturales y pujantes que parecen rivalizar entre sí por ver cuál es más vivo y luminoso.

Imbón se precipita feliz entre estos árboles y manotea, como si quisiera atraer hacia sí los colores y empaparse de ellos; poco dura su ilusión, antes de dejar paso a la más amarga desesperación, cuando comprueba que este maravilloso lugar no ha cambiado el aspecto de su persona. Además, nada en el calvero o en sus alrededores parece justificar tal remanso de belleza.

El gnomo es un ser de coraje y, recobrado de su desilusión, anima a seguir el camino y redoblar la búsqueda. Búsqueda que, tras algunas peripecias (que el master puede determinar a su conveniencia) los llevará a la vista de una casita rústica cerca del corazón del bosque, también triste y gris. Ningún signo delata la posibilidad de un habitante, aunque su aspecto no es de un total abandono. Las pequeñas ventanas están demasiado sucias y el interior demasiado oscuro como para que se pueda apreciar nada distinguible. La puerta está cerrada, pero es endeble. El interior es pobre y demuestra intentos recientes (e insuficientes) de mantenerlo mínimamente limpio y ordenado. La planta se reparte en

tres estancias amplias y, excepto la que parece ser la cocina, abandonadas e inutilizadas. En esta tercera habitación alguien ha intentado aparejar las mínimas condiciones para establecerse: Hay leña apilada cerca del hogar; algunos utensilios de cocina decoran pobremente colgadores y repisas; en un rincón hay un catre que sostiene un considerable barullo de ropa y, esto ya es más extraño, encima de mesa y taburetes y apilados ordenadamente contra la pared, se aprecia una serie de tabillitas finas de madera, de unos dos por tres palmos de tamaño, además de unas cuantas vasijas cerradas y numerosos pinceles.

Pero lo que más llama la atención al entrar en la cocina, es el intenso olor a cerrado y a... No es difícil descubrir que, casi tapado por mantas en desorden, se encuentra en el catre el que parece haber sido el último inquilino de la casa. El rostro del anciano (que tal es) denota nobleza, aunque empañada por un vivo gesto de crispación o inquietud. No parece llevar muerto más de dos o tres días y aferra en su mano algo al extremo de una cadena que le rodea el cuello. Por lo que se puede apreciar, fué su natural y avanzada edad quien le dió muerte. El objeto que creyó oportuno porteger (u ocultar) hasta más allá de la vida es, sin duda, bien singular: Una extraña gema en forma de gota o lágrima, del tamaño de un huevo de paloma, que bulle en su interior de colores en constante movimiento, de irisaciones inquietas que parecen lamer los límites de su prisión.

(Si algún arrojado jugador cree que solucionará el problema que los incumbe rompiendo la joya y liberando su esencia, se equivoca: Bajo los golpes más brutales, la piedra no sufrirá la menor rayadura.)

Tal vez ahora tengan los jugadores tiempo de examinar con mayor detenimiento los extraños objetos que ya percibieron con anterioridad. Podrán ver que se trata de tablas preparadas y alisadas como para pintar sobre ellas, fin al que aluden los pinceles y las vasijas (que contienen diversos colores en polvo y aceites para mezclarlos).

Una de las tablas se encuentra aparte, cubierta por un paño, y ya ha sido utilizada: En un estilo absolutamente realista (que resulta desconocido y extraño para una época en la cual el Románico constituía la más reciente novedad, en el mejor de los casos) alguien ha representado una escena identificable, para los jugadores con memoria, como el maravilloso claro del bosque que han visitado. ¡Con un cervatillo pastando tranquilamente!

Se puede suponer que algo mágico hay en todo esto: Efectivamente, si se realiza el esfuerzo de intentar representar (cualquiera que sepa escribir puede tener unas bases de dibujo, aunque sean mínimas) una escena u objetos de los que carecen de color, los efectos serán inmediatos, pero desalentadores... Como el dibujante, por muy bueno que sea, es incapaz de realizar una representación tan realista como la hallada, aquello que ha pintado luce unos colores grotescos y que parecen no obedecer a los límites de las figuras, sobresaliendo unas veces como aureolas multicolores y quedándose "cortos" otras como formando parches. Tan sólo la extraña joya colgada alrededor del cuello del presunto artista le dará la facultad de una ejecución fluida y

exacta, aunque sea el menos dotado del mundo para tales menesteres, y proporcionará los resultados apetecidos por el grupo.

Ahora tenemos la solución, pero ¿Y la causa de tanta desgracia? Puede ser que unos cuantos pliegos que descansan sobre la mesa, ya roídos e incompletos por desgracia, arrojen luz sobre el asunto. Veámoslo: Se menciona a una "Dama Que Ha Bajado Del Vacío" y que, al parecer, puede ser la perdición del mundo; también una larga búsqueda coronada por el éxito en este bosque, gracias a los signos "que siempre acompañan su presencia"; algo más bien confuso sobre una "esencia de lo vivo" que puede acabar con la Dama, o al menos combatirla, y nada más...

Apenas unas cuantas conjeturas se pueden trazar con estos datos. Suficientes para que Imbón insista, si es necesario, en buscar una solución más definitiva, porque ¿Quién le asegura a él que, presente la causa, no volverá a perder el colorido del que está tan orgulloso? No pagará lo prometido en estas condiciones, y su cólera amenaza ser terrible (conoce bastantes trucos mágicos harlo desagradables).

Puestos en esta situación, el grupo puede hacer dos cosas: Buscar directamente a la Dama e intentar destruirla o bien ir devolviendo primero el color al bosque, actividad que les ocuparía como máximo una semana, utilizando los abundantes materiales de dibujo que se encuentran en la casita (y que los llevaría, antes o después, ante Aquello que tal vez querían evitar).

Como bien escribía el anciano, hay "signos" que determinan la presencia de la Extranjera. Uno es que el color desaparece, esto ya lo puede suponer el grupo. Otro es que, en su más próximo alrededor, hasta la misma energía parece que falte a todo aquello que la circunda: Árboles quebardizos como si fueran de hojalbre, hierba que se torna polvo gris bajo la pisada...

Y en el centro está Ella. Parece que duerme. Su aspecto es el de un dragón del negro más puro; infinitos hilos irisados se agitan sobre su superficie, aparecen y desaparecen como brutales descargas de electricidad estática.

Todo ser vivo en sus cercanías padece de un terrible agotamiento que le hará perder el color de inmediato, si no está pintado en una de las tablas, y le provocará la muerte en diez minutos en cualquier caso. ¡Pobres de aquellos cuyo aspecto sea gris y triste, pues perecerán en cinco minutos, apenas el tiempo necesario para realizar uno de los mágicos cuadros!

Inmenso es el poder de la Dama, aunque en apariencia siempre repose. El osado que le atacare con arma recibirá como recompensa el honor de morir luchando contra uno de los males menos conocidos. Ella ignora los hechizos, a todos es inmune; sin embargo... Sin embargo, teme que alguien la pinte mágicamente.

Si tal sucediera, un huracán nacarado de benéfica energía brotaría de su ser y tomaría a sus víctimas color y fuerzas, mas no la vida, que con facilidad se toma pero mal se puede devolver luego. Y éste sería el último acto de Ella en su existencia.

Ahora que todo ha acabado, volvemos al simpático de Imbón: Entre aparatosas demostraciones de euforia, se dispone a dar lo que prometió, aunque teme que exageró

bastante el tamaño de su tesoro. Está dispuesto, eso sí, a dar fe de la valentía del grupo ante quien sea y a proclamar a los cuatro vientos su gloria.

Y colorín colorado...

Montse Lombarte y Endika Garmendia

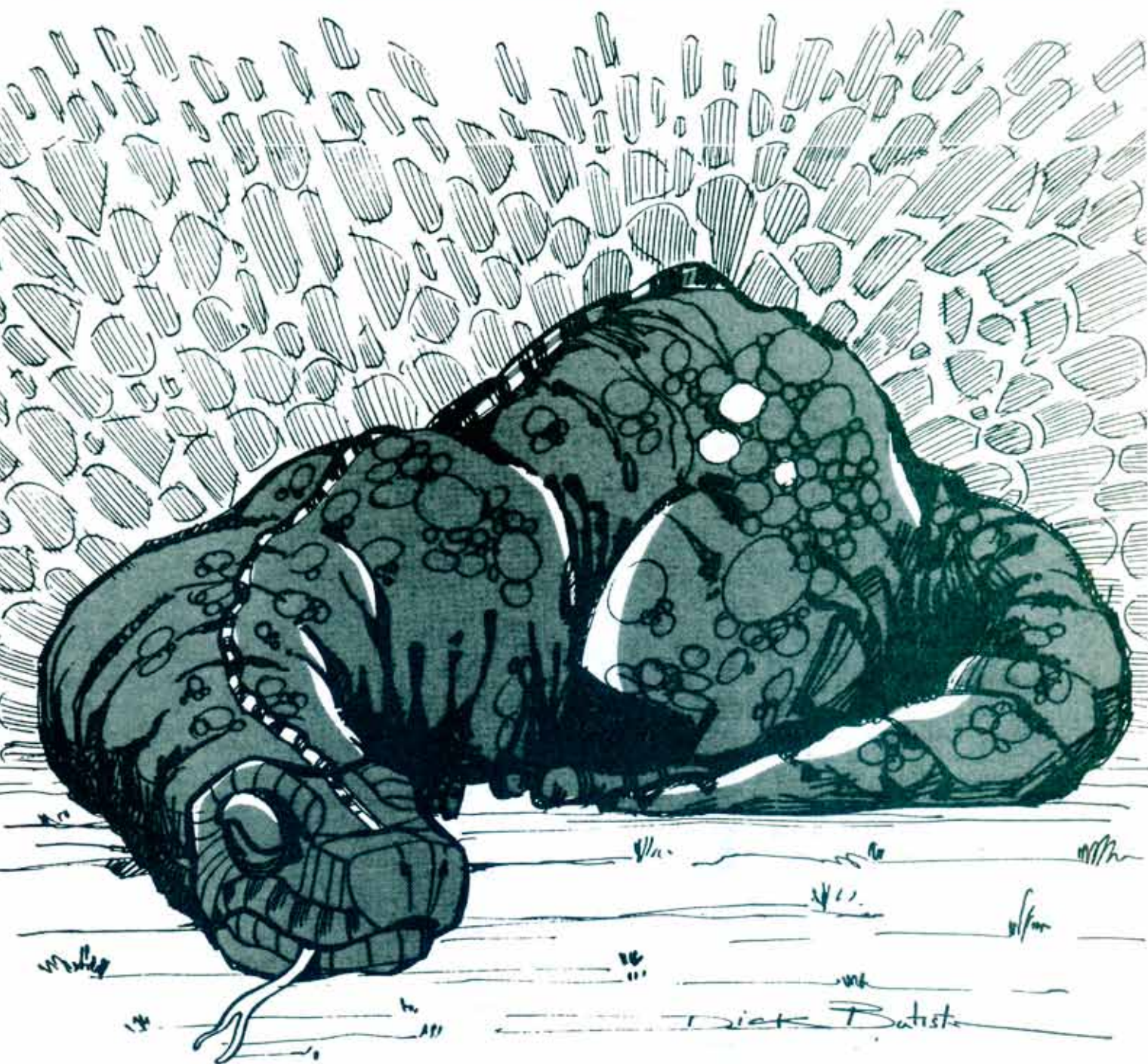
PS. El Dragón (la Dama a que se refería el anciano) es un extraordinario ser descendido sobre la tierra para alimentarse con la energía de las cosas vivas. Para ello se acurruca en un lugar tranquilo y, simplemente, empieza a absorberla por ósmosis hasta provocar la muerte de sus víctimas en un círculo cada vez más extenso. Además, su presencia roba el color a todo aquello que



se encuentra en un radio mucho más amplio, aunque no les provoque la muerte... todavía!

Es por esta decoloración típica que el anciano mago (que tenía noticia de su arribada) ha podido encontrar al Dragón. Aunque murió de viejo antes de aplicar el remedio que había puesto a punto.

En presencia de la Dama (en el círculo mortal que al tiempo de discurrir la aventura apenas se extiende a unos cien metros a su alrededor, por suerte) cualquier ser pierde el color de inmediato y muere en diez minutos; sólo conserva el color si está pintado mágicamente, aunque igualmente morirá en diez minutos. Aquellos que ya estén descoloridos, morirán en cinco minutos dentro de este círculo de destrucción.



CARTERA DE DOCUMENTOS

Este es un módulo diseñado para ser jugado por 2-4 jugadores y un árbitro. Pese a estar inspirado principalmente en Traveller®, puede ser adaptado fácilmente a cualquier otro juego de ciencia-ficción, realizando los cambios convenientes.

El nombre de Lantano proviene de "Lanthanein", estar escondido. Esta propiedad, ciertamente un inconveniente para la industria espacial, lo ha convertido en el elemento más buscado de todo el espacio reconocido. Es por esto que el Lantano es perseguido, extraído y minado allá donde se encuentre... con algunas excepciones. Y es que puede no ser escaso, sino estar mal repartido.

Hace cosa de 5 años se descubrieron en Chameleon unas vetas de Lantano. Los sondeos indicaban que, a pesar de no ser muy abundantes los depósitos, sí aconsejaban su extracción, capaz de competir en rentabilidad con las importaciones de sistemas vecinos. El gobierno local formó un consorcio de explotación que extrajo el mineral satisfactoriamente. El gobierno, para reducir costes de producción, incluyó entre los mineros a presidiarios, con la oferta de redimirles tres años de cautiverio por cada uno pasado en la mina. Eso fue antes de que en la quinta luna del planeta se descubriera un depósito de Lantano tan fabuloso y bien situado que permitía su explotación a cielo abierto. El gobierno cerró pues la mina y concentró sus esfuerzos en la extracción de la riqueza que se les ofrecía. Sin embargo, la mina fue puesta bajo interdicción, para su explotación futura cuando la escasez de Lantano la hiciera rentable.

1. La historia.

El árbitro decidirá cómo llega la historia a los jugadores: un patrón, un rumor de bar o el mismo protagonista contándola a los PJs.

Michael Jendersson fue uno de los presidiarios que aceptó la oferta de redención por el trabajo en la mina. Autor de un desfalco, Jendersson ocultó en alguna galería ciertos documentos de gran valor, en la esperanza de recuperarlos en el futuro. El valor de estos documentos puede ser de casi un millón de créditos.

El objetivo de los PJs es recuperarlos, bien por iniciativa propia, bien por encargo de alguien.

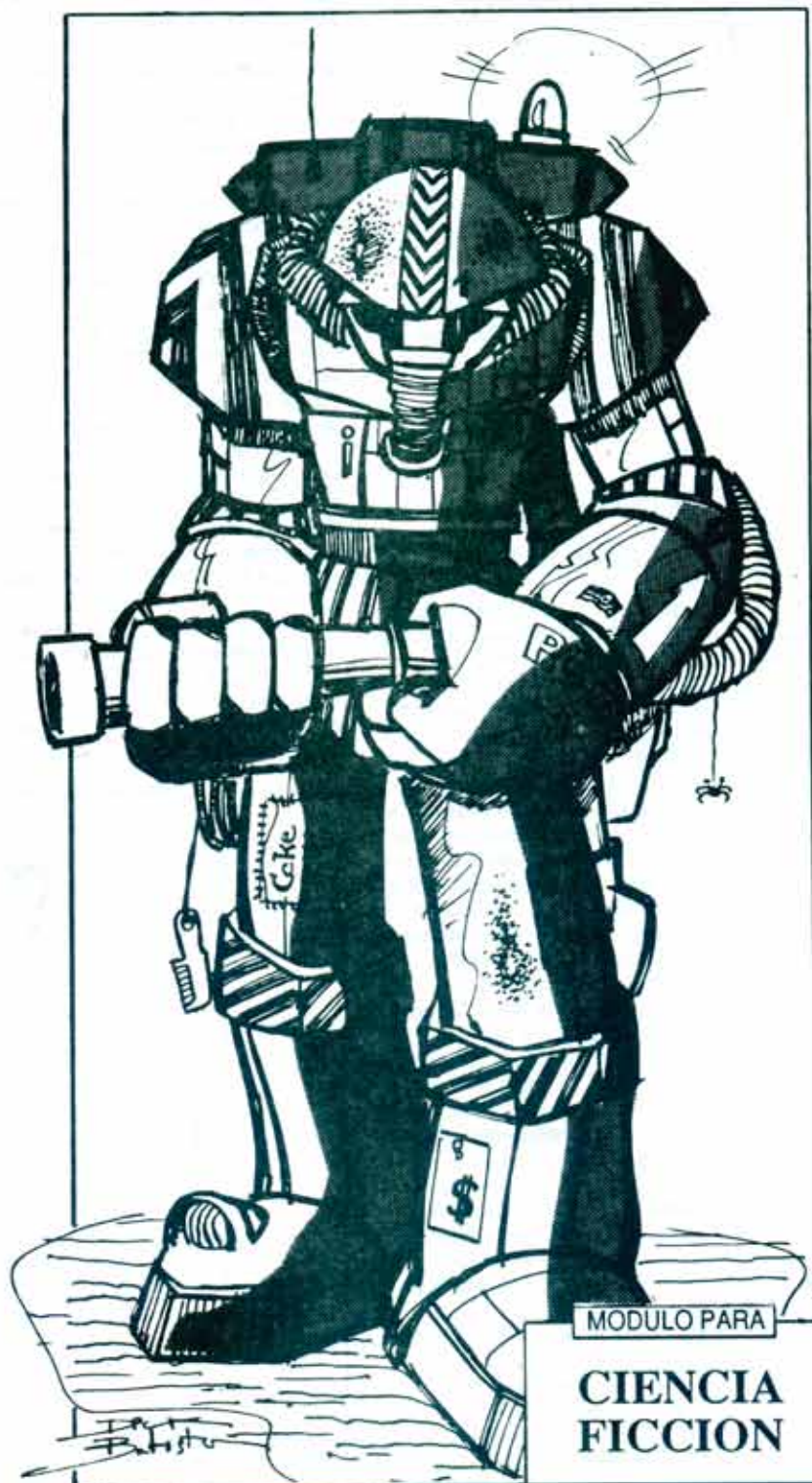
2. Equipo.

Pese a no tener necesidad de habilidades especiales, si es necesario un equipo mínimo, obligatorio para la supervivencia.

En principio, el Lantano es un material que arde con mucha facilidad. Esto indica que, como medida de seguridad, las galerías son inundadas de Argón, con lo que es necesario el traje de vacío para entrar en la mina. Cuando ésta no está en actividad es aislada al vacío.

Linternas, cuerdas, botiquín, etc. son aconsejables.

No se recomiendan, en cambio, las armas de energía.



3. Entrada.

A) Ataque directo.

A poco que los jugadores realicen una observación previa de la mina, se darán cuenta de que está protegida por una compañía de la reserva del ejército (100 hombres), armados con rifles de combate y protección varia, aparte de equipo pesado sin definir. Caso de que los jugadores decidan la entrada por la fuerza, no les sería demasiado difícil reducir o eliminar a los dos soldados que prestan guardia en la entrada, meterse en el ascensor y entrar a la mina. El inconveniente de este método es, por supuesto, la salida, que de seguro será esperada por el resto de la guardia.

B) Infiltración.

Por lo dicho anteriormente, tampoco será difícil observar que los centinelas no prestan guardia en la entrada misma de la mina, sino alejados unos 200 metros de la misma. Los PJs pueden preferir entonces la infiltración sin ser vistos, preferiblemente de noche.

C) Investigación.

Si los PJs se preocupan de investigar un poco la documentación geográfica de la montaña donde se encuentra la mina, verán que en la misma existe un sistema de cavernas naturales cerca de la teórica situación del yacimiento. Si se toman la molestia de explorarlas podrán comprobar que el tiempo ha creado una fisura que comunica mediante un grieta con la mina.

4. La mina.

Nivel A (superficie).

1. Barracón. Alojamiento de la compañía de reserva del ejército.

2. Facilidades y almacenes. Almacenes de equipo y material.

3. Cinta transportadora. Los containers de Lantano son transportados mediante esta cinta hasta la planta de embarque.

4. Ascensor. El ascensor está conectado mediante un sistema de alarma con el despacho del oficial de guardia en 1; éste no impedirá el descenso de los PJs, pero sí alertará a la compañía. Junto al ascensor hay una cámara de descompresión que da a una escala que desciende a la mina, permitiendo así el acceso manual e individual. Los peldaños, sin embargo, son bastante inseguros. El árbitro calculará las posibilidades de caída y mortandad teniendo en cuenta las medidas de seguridad que hayan tomado los PJs.

Nivel B (100 metros de profundidad).

Junto al ascensor se halla el centro de control de la mina. Todos los controles están en posición "off". Existen tres juegos de controles marcados como "1", "2" y "3"; cada juego dispone de tres controles marcados como "ILL", "ATM" y "TRA" (corresponden respectivamente a los niveles B, C y D, y a los controles de iluminación, atmósfera inerte y transporte, realizado por vagonetas cremallera). Junto al sistema de control está la planta de almacenaje. Aquí el Lantano era empaquetado en containers y protegido con atmósfera de Argón.

5. Galería abandonada. No se encontró lantano aquí.

6. Galería abandonada. Idem a 5.

7. Galería de explotación. Existe todavía algo de mineral aquí pero ya es escaso.

8. Galería de explotación. El filón ya está agotado. El techo está soportado por seis pil-

lares de sustentación. El porcentaje de desprendimientos aquí es incrementado a un 25%.

9. Galería de explotación. Idem a 7.

Nivel C (200 metros de profundidad).

Si los jugadores llevan un analizador atmosférico, éste pasará a posición verde (atmósfera respirable), producto de la fisura que comunica con las cavernas naturales.

10. Galería de explotación. Idem a 7.

11. Galería de explotación. Idem a 7.

12. Galería de explotación. Un desprendimiento ha cerrado esta galería. Despejar los escombros requerirá herramientas especializadas, el funcionamiento del sistema de vagonetas y 10d6 horas por un solo hombre (2 PJs lo harán en la mitad de tiempo, etc). El riesgo de desprendimientos asciende al 20%, al 30% si trabaja en el desescombro. Si estas labores se efectúan, recuerde el árbitro que se está trabajando con atmósfera activa en presencia de Lantano. Caso que reabran la galería, encontrarán una localización similar a la 7.

13. Galería de mantenimiento. Existe aquí un depósito de herramientas y una tienda presurizada con botellas marcadas claramente como "aire". Si los jugadores comprueban los manómetros verán que no queda aire más que para 5 minutos. La tienda es un centro de alojamiento para trabajos de emergencia, así como un refugio en caso de dificultades con el traje. El lugar está lleno de trastos y posibles escondrijos, y los jugadores pueden pasar perfectamente 1 hora buscando sin encontrar nada de valor.

14. Cavernas (comentadas en el apartado Entrada).

Nivel D (300 metros de profundidad).

El aspecto de este nivel depende bastante de a qué hora hayan llegado o realicen sus actividades en el mismo los PJs:

- 6.00h a 20.00h: El aspecto del nivel es perfectamente normal (como los anteriores).

- 21.00h a 5.00h: El nivel se encuentra iluminado. El rumor de máquinas trabajando es perfectamente notorio (por la vibración del suelo). De tanto en tanto (un 6 sobre

1d6) una vagoneta aparece de alguna galería y se encamina a la localización 19. En todos los casos en el fondo de cada galería, excepto la 19, se encontrarán 2d6 personas trabajando en la extracción de Lantano. La reacción a la vista de los PJs dependerá bastante de la suerte, yendo desde la indiferencia hasta el cuestionamiento de las actividades de los PJs y la alarma subsiguiente (las radios de los obreros están sintonizadas en una longitud de onda distinta de la de los PJs).

- 5.00h a 6.00h y de 20.00h a 21.00h, respectivamente, la salida y entrada de los obreros. Las probabilidades de que se coincida con un grupo de obreros en tránsito por las galerías es del 90%, siendo la reacción entonces de inmediata violencia.

Caso de estar trabajando, el peligro de desprendimientos se incrementa al 35% en todas las galerías excepto la 19.

En todos los casos existe atmósfera de Argón en este nivel, y así lo marcará un analizador de atmósfera.

15. Galería de explotación. En el recodo de esta galería hay una grieta de un palmo de anchura. Si los PJs se atreven a meter la mano (con riesgo de perforación del traje de vacío), encontrarán una cartera de plástico con documentos en su interior. Por lo demás, la galería se rige por los supuestos de la 7, con las diferencias de actividad según horario y el hecho de que el lantano es muy abundante.

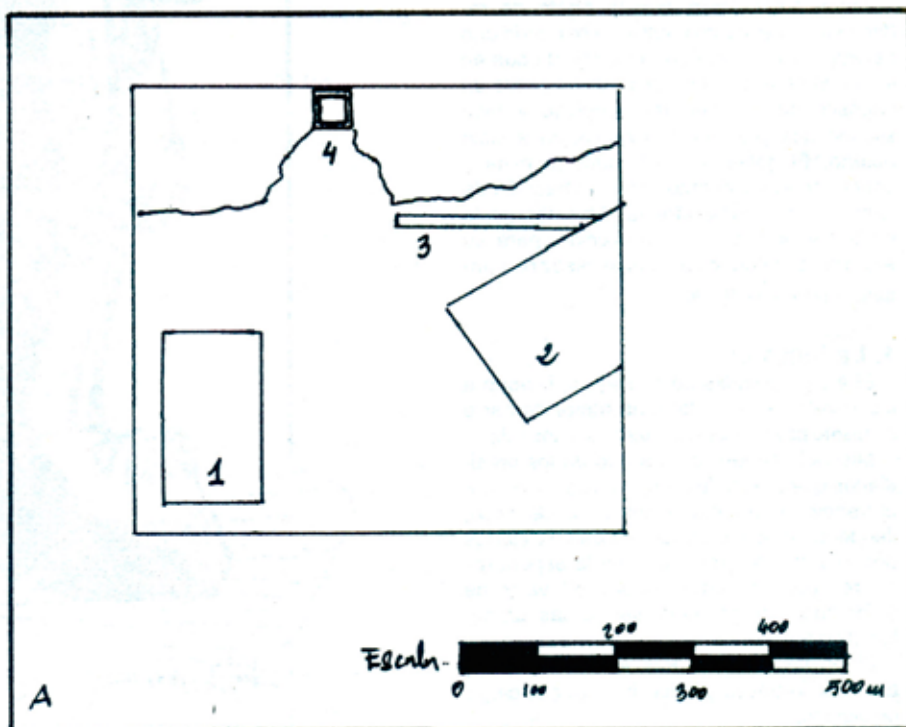
16. Galería de explotación. Similar, salvo en el aspecto de la cartera, a la galería 15.

17. Galería de explotación. Idem a la 16.

18. Galería de explotación. Idem a la 16.

19. Galería de comunicación. Esta galería (longitud 2 km) va a parar a una entrada con cámara de descompresión donde se halla un centro de control, vigilado por dos personas armadas con rifles y que da a una carretera que, de seguirse, lleva a un espaciopuerto ilegal, donde se halla una nave de una poderosa compañía privada.

Informar de este hecho, ocultando el factor de la entrada ilegal en la mina, sería recom-



pensado abundantemente por el gobierno local.

5. Riesgos.

El riesgo de desprendimientos en general consiste en un 20% por hora.

El Nivel C está sometido a atmósfera normal. Pese a ser respirable, esto convierte al Lantano en un elemento peligroso, susceptible de arder en cualquier momento: una chispa eléctrica, un disparo, una chispa provocada por el roce de metal, etc. convierte este nivel en una trampa que puede ser letal.

6. Tiempo.

Recuérdese que un traje de vacío tiene una autonomía limitada. Esto da una aventura contrarreloj en la que los PJs pueden morir de una simple anorexia.

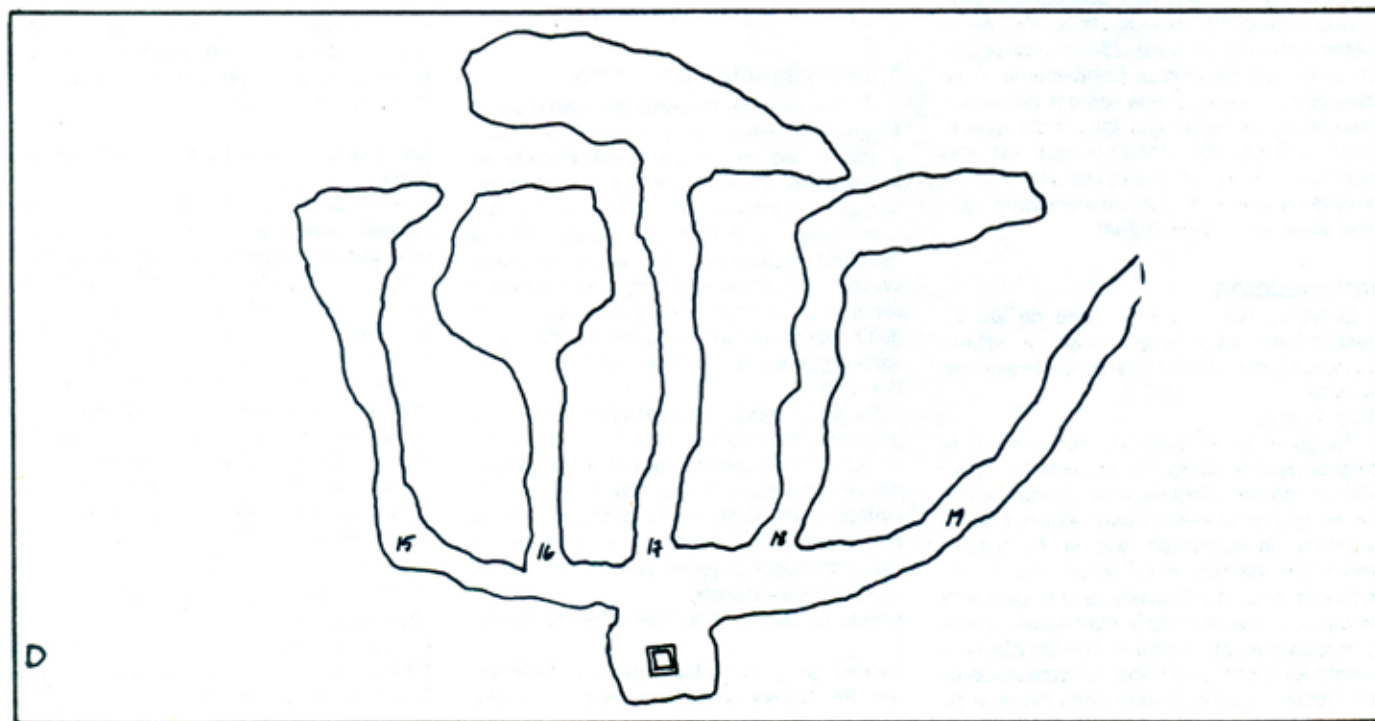
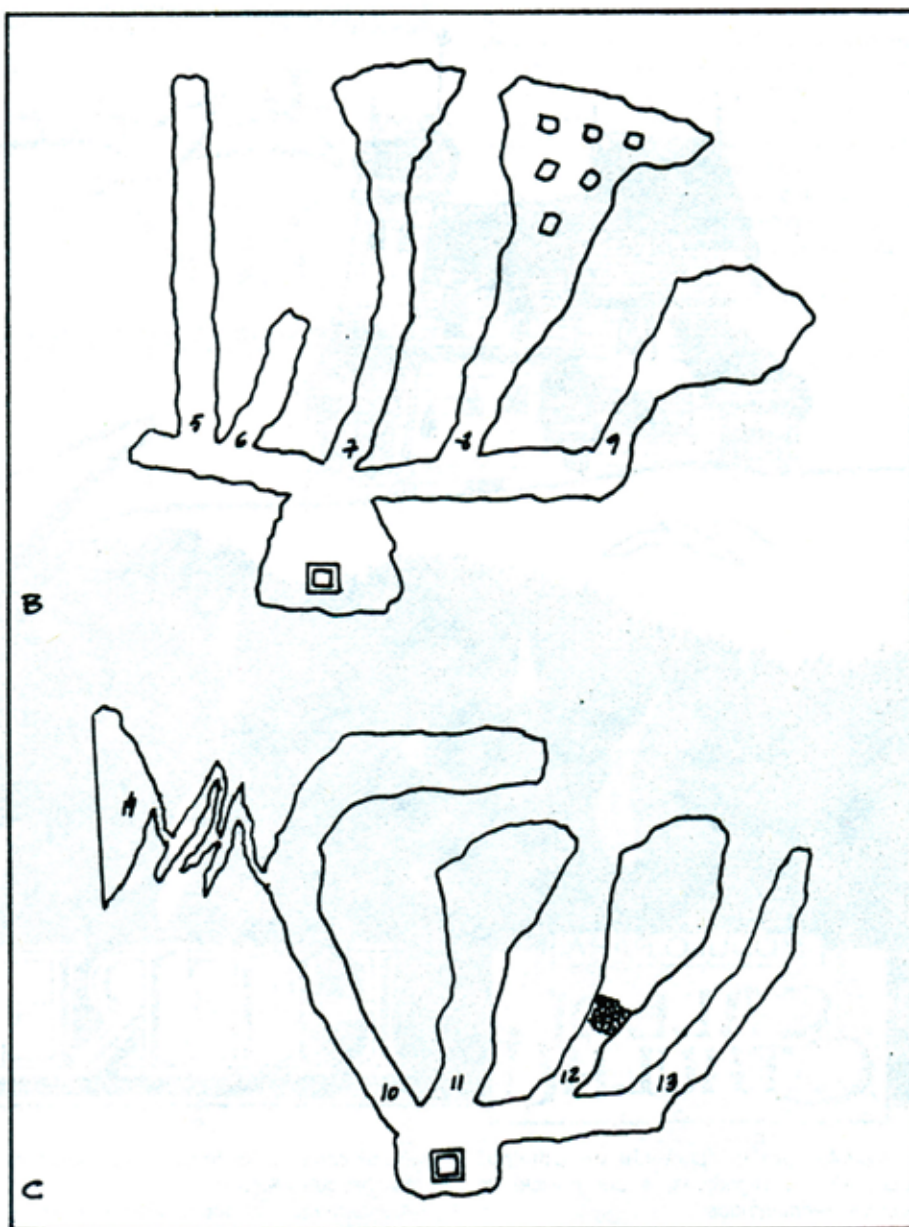
7. La recompensa.

La gubernamental queda a discreción del árbitro según sus necesidades para una campaña ya existente; puede ser desde una nave a un empleo fijo, pasando por el perdón de delitos cometidos anteriormente por los PJs.

El "tesoro" de Jendersson es algo que ha sido exagerado. Es probable que su valor nominal sea de un millón de créditos, pero la mitad de éstos están en forma de bonos de empresas desaparecidas hace varios años y no valen ni el papel en que están impresos. Del resto, 200.000 créditos son obligaciones del gobierno a 15 años, faltando 10 para poderse cobrar junto con el 5% de interés anual correspondiente. Convertibles inmediatamente quedan documentos por valor de 300.000 créditos.

En cuanto a la empresa privada que está pirateando la mina de Lantano, cualquier trato con ella dará la recompensa correspondiente: una bala en el cuerpo y una tumba sin lápida en algún lugar desconocido.

Lluís Salvador





Módulo para la "Llamada de Cthulhu" para 4/5 investigadores, a ser posible un poco experimentados.

NOTA PARA EL GUARDIAN: Esta aventura consta de tres partes; una primera destinada a excitar la paranoia de los PJ, con un planteamiento de corte clásico; una segunda parte que dependerá básicamente de su discreción y tacto; y una tercera de desenlace final y (a no ser que los PJ desaparezcan) violento. Es preferible que las dos primeras partes se desarrollen lentamente, encadenándose los acontecimientos que más tarde precipitarán el final.

Introducción.

Octubre, 192... Boston. Uno de los investigadores (elegir el que tenga un pasado compatible con la aventura) recibe la siguiente carta:

Muy Sr. mío:

Tengo el triste deber de comunicarle la trágica muerte de su tío, el profesor Henry Wilson, en un infortunado accidente ocurrido en su propia casa. Como albacea testamentario le comunico que le ha legado todos sus bienes, consistentes en su residencia aquí, en Bourville, y una pequeña renta para vivir en ella y mantenerla, renta que pasará a cobrar sólo y si reside efectivamente en dicha residencia. Sirvase ponerse en contacto conmigo para comunicarme su decisión al respecto, y en caso que decida

hacerse cargo de la herencia comunicarme día y hora de su llegada.

Atentamente, y acompañándole en el sentimiento:

Juez William Brodford.

Bourville, Rhode Island.

1. Investigación preliminar.

El investigador recuerda muy poco sobre su pariente. Era tío suyo en segundo grado, y sólo lo vió un par de veces durante su infancia. Recuerda vagamente que era profesor, que escribió un libro y que residió bastante tiempo en Boston. El resto de la familia recuerda igualmente muy poco de Henry Wilson. Lo definen como hombre solitario y retraído, poco dado a los lazos afectivos. Alguien recordará su curiosa manera de observar a la gente, cómo si ésta fuera animales de laboratorio.

De algún modo, el investigador tendrá el presentimiento de que la muerte de su tío no ha sido natural. Se sentirá lo suficientemente intranquilo como para solicitar la ayuda de los otros investigadores. El grupo puede encontrar informaciones extra en los siguientes lugares (si se supera la tirada de competencia indicada).

BIBLIOTECA DE BOSTON (Tiro de "Biblioteca")

Raíces antropológicas de los habitantes de Nueva Inglaterra, por los profesores Henry Wilson y Bernard Shevens.

Publicaciones de la Universidad de Miskatonic, 1909.

El libro trata sobre los orígenes de los habitantes de algunos pueblos costeros, y de sus curiosas mezclas de sangre. Se menciona el pueblo de Bourville como un curioso lugar donde se han mezclado ingleses, franceses y polinesios (estos últimos, al parecer, llegaron como esclavos).

En cualquier enciclopedia puede encontrarse:

BOURVILLE. "Fundada en el año 1770 por Ronald Brown, aventurero inglés enriquecido por el comercio, Ronald Brown llegó con un grupo de familias anglo-francesas de una estación mercantil inglesa en el Pacífico, trayendo un buen número de esclavos nativos de las islas. En la guerra de Secesión, se declaró abiertamente unionista, pues la esclavitud ya había sido abolida en 1810 (siendo una de las comunidades que toma la decisión abiertamente). Al parecer, por esa época, los esclavos se habían fusionado con sus amos. Según el último censo, consta de unos 700 habitantes."

UNIVERSIDAD DE MISKATONIC (Tiro de Elocuencia o Camelar)

El viejo catedrático de Antropología, Harvey Graham, aún recuerda a Henry Wilson. Lo define como un hombre brillante, poco hablador. Tras la publicación de su libro pidió un

año de excedencia en su plaza de profesor adjunto para llevar a cabo ciertos estudios en el pueblo de Bourville, acompañado por su amigo (casi su discípulo) el profesor Bernard Shevens. Solicitó la baja definitiva en el centro mediante una carta que envió seis meses más tarde, sin dar más explicaciones. Bernard Shevens lo imitó un poco más tarde.

REGISTRO CIVIL (Tiro de Camelar o Elocuencia)

Aún se conservan los datos de Henry Wilson: Nacido en Arkham, en 1872, traslado de residencia a Boston, en 1885, traslado de residencia a Bourville, estado de Rhode Island, 1910. Solicitud de certificado de nacimiento en 1912, al parecer para casarse. Datos de Bernard Shevens: Nacido en Newport, 1875. Traslado de residencia a Boston, 1880, traslado de residencia a Bourville, 1910.

2. Bourville.

Si los investigadores intentan ponerse en contacto telefónico con el juez William Brodford, la telefonista del pueblo, Jane Mc Peace, les informará que fué asesinado en su casa hace algunos días (a la noche siguiente de enviar la carta a los PJ).

Los PJ pueden desplazarse hasta Bourville por sus propios medios (la carretera está en mal estado pero es transitable) o cogiendo el tren hasta Newport y de allí un autobús desvencijado hasta Bourville.

Es un pueblo viejo, de casas de madera que en un pasado lejano fueron blancas. Flota en el aire una sensación de muerte y abandono, como la que se respira en un pueblo fantasma. En la plaza del pueblo destaca un gran edificio (al parecer un iglesia) que ha ardido recientemente. Se encuentra prácticamente calcinada. Cualquier peatón les indicará dónde se encuentra la "mansión Brown", residencia del difunto sr. Wilson. Informarán igualmente de la muerte del juez, si preguntan por él.

LA MANSION BROWN.

La casa se encuentra separada del pueblo, a unos 15 minutos en coche. Está situada sobre un acantilado, dominando la costa, y recibiendo de lleno el viento y el sol. Es de estilo victoriano y se encuentra bien cuidada.

Les abrirá la puerta una mujer alta y esculpida, vestida de negro, peinada con un severo moño y con gafas de pinza cabalgando sobre su larga nariz. Se presenta como la srta. Anne Mc Bein, ama de llaves y cocinera del difunto sr. Wilson. Manifestará su extrañeza ante la llegada de los investigadores (un tiro de Psicología permitirá descubrir que se encuentra visiblemente disgustada). Murmurará algo así como "Que no esperaba tanta gente,..." e instalará a los PJ en la casa, si así lo desean. Los investigadores pueden, por supuesto, deambular por la casa a su gusto. El desayuno se sirve normalmente a las 8 h, la comida a las 14 h y la cena a las 21 h.

NOTA PARA EL GUARDIAN: Desempeñar el rol de Anne Mc Bein como el de mujer reservada y discreta, algo despreciativa pero correcta. Su misión consiste en realidad en espiar secretamente a los PJ, e informar a sus jefes. Así pues, siempre se las ingeniará para estar haciendo algo cerca de los PJ cuando éstos se encuentren reu-

nidos. Si registran la casa sin dismulos, hacen alarde de una ingente cantidad de armamento o hablan en voz alta sobre los Mitos, se precipitará el final.

Anne Mc Bein no se cansará de decir lo buen señor que era el señor si es sonsacada sobre alguna información de interés. No tendrá inconveniente en relatar lo que sabe de la muerte de Wilson:

"Era miércoles, mi día libre, así que fui a pasar la tarde con mi hermana, en su casa del pueblo. Mi cuñado es muy amable y siempre me lleva en la furgoneta, a la ida y a la vuelta. Al regresar a las 20 h (para preparar la cena) me encontré al señor caído al pie de la escalera, con el cuello roto..."

El pueblo.

Como ya se ha dicho, es un pueblo pequeño y desvencijado. Los investigadores podrán descubrir sin esfuerzo los siguientes detalles:

"La mayor parte del pueblo pertenece a la "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos". Es una manera de estar a buenas con el cacique del pueblo, Michael Thomas, que además es el alcalde en funciones. Sin embargo, los cultos se siguen por lo general de forma pasiva. Las celebraciones consisten en reunirse unos días señalados a cantar ciertas letanías. Nada más importante.

El profesor Henry Wilson era persona querida y respetada en el pueblo desde su matrimonio con Sara Brown (descendiente del fundador del pueblo) y prima de Michael Thomas. La desaparición de ésta en 1918 trastornó al sr Wilson, el cual no volvió a salir de su casa nunca más.

La "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos" se incendió una noche a primeros de Septiembre. El fuego fué a duras penas sofocado. El reverendo Michael Murphy fue rescatado con quemaduras brutales. Ahora reposa en casa de su amigo Michael Thomas.

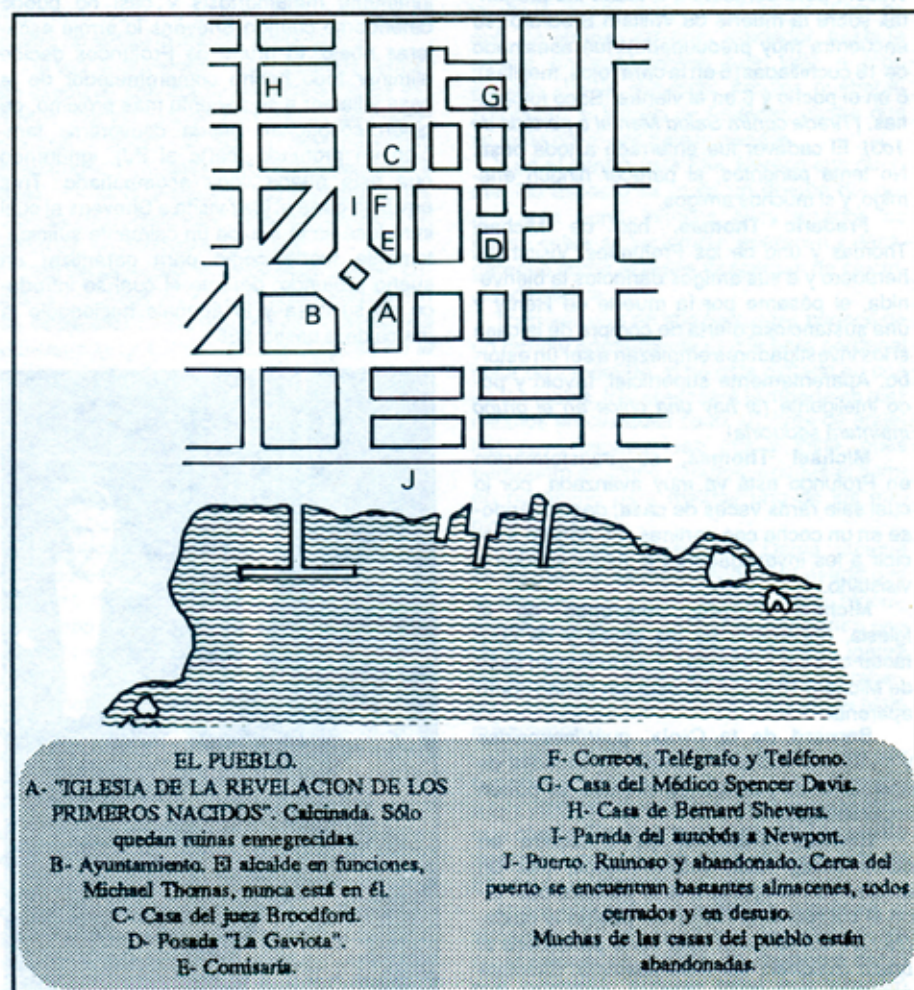
El juez William Brodford fue acuchillado mientras dormía. Este hecho ha llenado a la gente de inquietud. La gente se encierra por las noches en sus casas.

Otras informaciones más precisas requerirán tiradas de "Elocuencia" o "Camelar" a las personas adecuadas:

Robert Wotton, dueño de la posada "La Gaviota", donde se puede conseguir alcohol a pesar de la Prohibición, sin demasiados problemas. Hombre brusco y poco hablador, ni le gusta la situación que se está formando en el pueblo ni le gusta asistir a las celebraciones. Se alegró cuando quemaron la iglesia, por lo que calló el hecho de que vió una figura que salía de una de las ventanas la noche en que se incendió. La figura cojeaba ligeramente (Shevens).

Mary-Jane Wotton, mujer de Robert. Frágil y asustadiza, habla a trompicones y parece siempre a punto de echar a llorar. Cree que fué su marido el que incendió la iglesia, porque llegó tarde a casa aquella noche, murmurando algo sobre ella. Teme la venganza de Michael Thomas. Su marido la hará callar si la ve hablando con alguien.

Jeremías Thomson, jefe de la policía... sólo de nombre. En realidad, viejo amargado y borracho. Es muy fácil encontrarlo en "La Gaviota", tomando un vaso tras otro. Si se le invita a beber, puede volverse



muy hablador. Callará, de todos modos, si su ayudante está cerca. Está convencido de que Henry Wilson mató a su esposa en 1918, y que se suicidó por los remordimientos. Al juez Broodford, lo mataron a puñaladas: 6 en la cabeza, 6 en el pecho, 6 en el vientre. Sin duda alguna, una venganza.

Karl Vance, ayudante del jefe de policía y única justicia real del pueblo. Miembro del grupo de Profundos, controlará discretamente a los personajes para que no averigüen demasiado. Pasea a todas partes su carabina automática, la cual le encanta disparar. Pasa todo su tiempo libre practicando, y no vacila en absoluto en utilizarla. No dará ninguna información útil a los personajes.

Franc Boorman, encargado de la estafeta de correos. Joven de aspecto jovial, está harto de un pueblo tan aburrido y está deseando que le concedan el traslado. Nunca vio a Henry Wilson por la calle (sólo hace 2 meses que está en el pueblo) pero recuerda extrañado que una noche, pasando cerca de la mansión de Wilson, le pareció ver asomada en la ventana una silueta grotesca, ¡muy poco humana! (sin duda alguna, efectos de la luz...)

Jane Mc Peace, telefonista del pueblo. Terriblemente habladora (¡Nunca viene nadie nuevo!). Ella y Franc Boorman son "medio novios" como dice ella. Está asustada por los últimos asesinatos. Está segura de que el próximo en ser asesinado será Michael Thomas "ya que los tres eran muy amigos..."

Spencer Davis, médico del pueblo. Colaborador del grupo de Profundos. No dará ninguna información útil respecto a Henry Wilson, pero contestará a todas las preguntas sobre la muerte de William Brodford (se encuentra muy preocupado): fue asesinado de 18 cuchilladas; 6 en la cara (ojos, mejillas); 6 en el pecho y 6 en el vientre. Sacó fotografías. (*Tirada contra Salud Mental o pérdida de 1d3*). El cadáver fue enterrado a toda prisa. No tenía parientes, al parecer ningún enemigo, y sí muchos amigos.

Frederic Thomas, hijo de Michael Thomas y uno de los Profundos. Visitará al heredero y a sus amigos dándoles la bienvenida, el pésame por la muerte de Henry y una sustanciosa oferta de compra de la casa si los investigadores empiezan a ser un estorbo. Aparentemente superficial, frívolo y poco inteligente (*si hay una chica en el grupo intentará seducirla*).

Michael Thomas, su transformación en Profundo está ya muy avanzada, por lo cual sale raras veces de casa, desplazándose en un coche con cortinas. Se negará a recibir a los investigadores si éstos acuden a visitarlo.

Michael Murphy, reverendo de la Iglesia, encargado de los cultos y de contactar con los Profundos. Escondido en casa de Michael Thomas, no está tan herido como aparenta.

Bernard de la Croix, guardaespaldas y chófer de Michael Thomas, se sacudirá de encima a los personajes si éstos se ponen impertinentes.

Bernard Shevens, se encuentra en cama desde hace cuatro meses, tras un ataque de hemiplejia que le paralizó casi todo el cuerpo. Una mujer del pueblo lo cuida. (NOTA: En realidad sólo tiene paralizado el brazo izquierdo, ver más adelante) Simulará casi no poder hablar.

Los hechos.

Gracias a sus estudios de Antropología, Henry Wilson y su amigo y colaborador Bernard Shevens consiguieron en 1910 localizar a un puñado de personas con sangre de Profundo en las venas (ver manual, pag 64). Estos ratificaron las sospechas de Henry: él mismo se convertiría, con el paso de los años, en un Profundo. Juntos aunaron sus esfuerzos para contactar de nuevo con "Ellos", los cuales les dieron sabiduría y poder.

Harry se enamoró entonces de Sara Brown, con la cual se casó en 1912. Ella se convirtió en un Profundo en 1918, y Henry no volvió a salir nunca más de su casa, esperando el momento de su metamorfosis para reunirse con ella. Por medio de la trampilla secreta del salón, ella iba a visitarlo algunas noches acordadas de antemano. Bernard Shevens sufrió entonces un ataque de hemiplejia, que le paralizó el brazo izquierdo. Creyó que era un mensaje divino: "Si tu brazo peca, arrojalo de tí, es preferible que perezca, a que tú seas arrojado al infierno..." (Mc 9: 43). Su débil corazón estalló: simuló estar mucho peor de lo que estaba y preparó su cruzada.

En principio incendió la "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos". En el incendio está a punto de morir Michael Murphy.

Dos días más tarde (el miércoles) entra en casa de su amigo Henry (por la puerta trasera, es él el que tiene la llave que se creía perdida, Henry la perdió en su casa y él nunca se acordó de devolverla). Henry se encuentra debilitado por los dolores de su inminente metamorfosis y casi no puede defenderse cuando Shevens lo arroja escaleras abajo. El grupo de Profundos decide eliminar todo hecho comprometedor de la casa y llamar a su pariente más próximo, de quien sospechan pueda convertirse también en profundo (carta al PJ), ignorando que éste puede venir acompañado. Tras enviar la carta el juez visita a Shevens el cual introduce en la bebida un calmante suficientemente fuerte como para garantizar un sueño profundo: durante el cual se introduce en su casa y lo apuñala haciéndole la marca de la bestia: 666.



Con la llegada de los investigadores cree que el heredero es la reencarnación infame de Wilson, y planea matarlo...

3. Los acontecimientos se precipitan. LA CRUZADA.

Bernard Shevens se introducirá en la casa por la puerta trasera (de la que tiene la llave), a las 3 de la mañana del segundo día de estancia de los personajes. Irá armado con un hacha y un revólver del 45. Subirá las escaleras, y entrará en la habitación de matrimonio (de no haber nadie se irá desplazando hacia la izquierda). Las habitaciones no tienen pasador. El investigador deberá supe-
rar una tirada de suerte o no se enterará de nada hasta recibir el primer hachazo (que será acierto automático).

Si Bernard es descubierto, luchará hasta la muerte con su revólver gritando frases como:

"¡Hay que destruir a la gran abominación!", "¡Estáis marcados con el número de la bestia!", "Dios me ha elegido para purificar la tierra", etc.

Si los jugadores se esconden sin atacarle y le dejan hablar, puede llegar a decir información muy valiosa... lo malo es que Anne lo oirá también.

A partir de esa noche (si los investigadores siguen en la casa) deberán hacer una tirada de "Escuchar" cada noche. De conseguirla, oírán unos extraños golpes y lamentos que vienen del suelo. Guiados por el ruido, pueden llegar a la sala 21. La que grita no es otra que Sara Brown, la cual ha enloquecido de dolor por la muerte de Henry y se resiste a creer que esté muerto. Si los investigadores abren la trampilla se lanzará en su busca, llamándolo con voz extraña pero entendible. Si los investigadores no la atacan y tratan de calmarla, les contará toda la historia.

Si los investigadores llegan a saber demasiado y no son discretos, o si siquiera llegan a ver a Sara, Anne se pondrá en contacto con Michael Thomas, y se preparará la eliminación de los inoportunos...

EL ATAQUE.

En un principio Anne intentará envenenarlos. A las tres horas de haber tomado la comida, los investigadores deberán superar tres tiradas contra su constitución: si superan las tres todo se resolverá con dolor de estómago, vómitos y diarreas. Si se superan 2, la víctima morirá en 2d6 horas si no le hacen un lavado de estómago. Si se supera sólo 1, la víctima entrará en coma. Si no se supera ninguno, morirá.

Si los investigadores son lo suficientemente prudentes para no comer de lo que Anne les ofrezca, o el veneno no surte efecto, se utilizarán métodos más efectivos: Frederic Thomas, Karl Vance, Bernard de la Croix, Rudolf Branner y Alexander Smith entrarán en la casa, a ser posible ayudados por Anne Mc Bein, y atacarán a los investigadores. Procurarán no dañar al heredero, para entregarlo a los Profundos. En caso de que los investigadores hayan hecho un gran alarde de violencia se harán acompañar por 1d6 Profundos.

Frederic se mantendrá siempre en retaguardia, para huir si las cosas se ponen duras.

El resto del grupo (Michael Thomas, Reverendo Murphy y el doctor Spencer Davis) se encuentra en el Templo (28) protegidos por 1d10 de Profundos escondidos entre las columnas naturales de la sala 27. De fracasar el ataque contra los investigadores solicitarán la ayuda del gran padre Dagón. Tardarán una hora en completar el ritual. Luego, Dagón saldrá de las aguas, para destruir a los que estorban a sus hijos... La única esperanza del grupo es aniquilarlos antes.

Michael se mantiene en contacto con su hijo gracias a una piedra que ambos llevan alrededor del cuello, y que puede cambiar de color a voluntad de su portador. Han desarrollado, así, un sistema simple de mensajes. Si su portador muere, la piedra se vuelve negra.

Desenlace.

El grupo quedará desarticulado si caen Michael Thomas, Frederic Thomas y Karl Vance, los tres que tienen sangre de Profundo, así como el reverendo Michael Murphy, mago del grupo. Si todos son eliminados, los investigadores ganan 1d10 de SAN.

Si los investigadores logran huir sin haber desarticulado al grupo por completo, pueden sufrir posteriormente represalias..., como por ejemplo, ser acusados de asesinatos por los supervivientes.

Tener conocimiento de que tiene sangre de Profundo en las venas le costará al investigador en cuestión 1d6 de SAN si no pasa la tirada, y 2 si la pasa. El árbitro decidirá si termina, con el tiempo, convirtiéndose o no. En caso afirmativo, irá teniendo pesadillas en las cuales irá ganando Mito de Cthulhu y perdiendo (a grandes pasos) Salud Mental.

P.N.J.

Anne Mc Bein.

Aparentemente ama de llaves, en la práctica espía al grupo.

F 8, CON 12, TAL 10, INT 14, D 10, AP 8, EDU 12, POD 12.

SAN 0, P.V. 11.

Competencias: Cocinar 95%, Escuchar 70%, Esconderse 65%, Discreción 45%, Mito de Cthulhu 17%, Ataque con cuchillo de cocina 35% (Daño 1d6).

Karl Vance (Profundo).

Ayudante del jefe de Policía. Luchará hasta la muerte. Le encanta disparar.

F 12, CON 14, TAL 12, INT 9, D 14, AP 10, EDU 8, POD 12.

SAN 0, P.V. 13.

Competencias: Conducir automóvil 40%, Esconderse 30%, Encontrar Obj. Esc. 40%, Disparar con fusil 75% (Daño 2d6 + 3).

Spencer Davis.

Médico del pueblo. Cobarde y aprensivo. Si hay lucha huirá.

F 8, CON 10, TAL 11, INT 17, D 8, AP 11, EDU 15, POD 10.

SAN 0, P.V. 11.

Competencias: Primeros auxilios 65%, Psicología 85%, Curar envenenamiento 60%, Diagnosticar enfermedad 55%, Curar enfermedad 75%.

Frederic Thomas (Profundo).

Huirá si el combate se pone difícil.

F 14, CON 12, TAL 12, INT 15, D 12, AP 12, EDU 14, POD 12.

SAN 0, P.V. 12.

Competencias: Psicología 40%, Seducción

60%, Enc. Obj. Esc. 45%, Discreción 35%, Esconderse 40%, Disparar revólver 32 60% (Daño 1d8).

Michael Thomas (Profundo).

Patriarca del grupo, líder. Evitará la pelea.

F 12, CON 11, TAL 17, INT 16, D 11, AP 3, EDU 15, POD 14.

SAN 0, P.V. 14

Competencias: Psicología 85%, Escuchar 45%, Enc. Obj. Esc. 50%.

Hechizos: Agostamiento, Bruma mental, Invocar a Dagón.

Michael Murphy.

Mago del grupo. Realizará una invocación mientras Thomas entretiene a los personajes. Damos sus características herido:

F 5, CON 6, TAL 13, INT 16, D 8, AP 5, EDU 15, POD 18.

SAN 0, P.V. 5.

Competencias: Camelar 85%, Psicología 75%, Escuchar 35%, Esconderse 25%, Pelea con Puñal 65% (Daño 1d4)

Hechizos: Invocar un Vagabundo Dimensional, Controlar un Vagabundo Dimensional, Signo de Voor, Maldición de Azathot, Invocar a Dagón.

Bernard de la Croix.

Guardaespalda de Frederic y Michael Thomas. Huirá si ellos caen.

F 15, CON 12, TAL 8, INT 10, D 13, AP 10, AP 8, POD 8.

SAN 0, P.V. 10.

Competencias: Conducir automóvil 40%, Tregar 35%, Saltar 65%, Escuchar 60%, Ataque con cuchillo 45% (1d4), Puñetazo 95% (1d3), Disparar pistola 38 60% (Daño 1d10).

Rudolf Branner.

Ganero y matón al servicio de Michael Thomas. Huirá si Frederic cae o huye.

Competencias: Conducir tractor 45%, Mecánica 65%, Enc. Obj. Esc. 40%, Disparar escopeta 40% (Daño 2d6).

Alexander Smith.

Iguals recaciones que Rudolf Branner.

F 12, CON 10, TAL 10, INT 10, D 9, AP 9, EDU 8, POD 8.

SAN 0, P.V. 10.

Competencias: Botánica 55%, Primeros auxilios 35%, Escuchar 55%, Enc. Obj. Esc. 35%, Disparar escopeta 40% (Daño 2d6).

Bernard Shevens.

Antiguo miembro del grupo, ahora enloquecido.

F 10, CON 12, TAL 12, INT 14, D 9, AP 11, EDU 14, POD 12.

SAN 0, P.V. 12.

Competencias: Antropología 65%, Discutir 40%, Historia 60%, Biblioteca 65%, Lingüística 45%, Ocultismo 30%, Hablar Francés 55%, Dispara Colt 45 30% (Daño 1d10+2), Hacha 20% (1d8+2)

PROFUNDO (Sara Brown).

F 14, CON 11, TAL 17, INT 13, D 11, POD 11.

Pérdida de SAN 1d6, P.V. 14.

Armadura 1, Garra 25% (Daño 1d6+1d4).

PROFUNDO.

F 16, CON 11, INT 13, D 9, TAL 17, POD 11.

Pérdida SAN 1d6, P.V. 14.

Armadura 1, Garra 35% (Daño 1d6+1d4), Desplazamiento 8.

Armas: Tridente 40% (Daño 1d6+1d4+1)

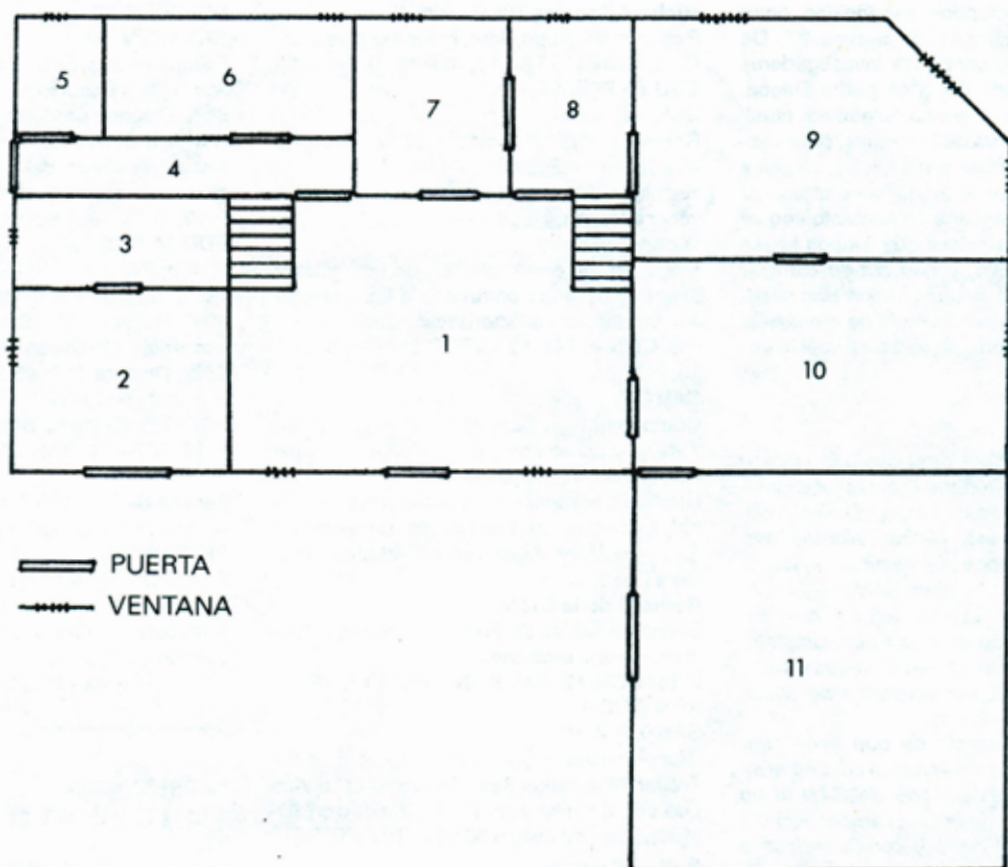
PADRE DAGON.

F 52, CON 50, INT 21, D 20, TAL 60, POD 30.

Pérdida de SAN 1d10 ó 1 si se supera la tirada, P.V. 55.

Armadura 6, Garra 80% (Daño 7d6), Desplazamiento 10.





LA CASA (Fig 1)

1- Hall de entrada. Decorado con sobriedad y buen gusto.

2- Garaje. Capacidad para tres coches. Hay un viejo ford, en bastante buen estado.

3-Trastero. Se guardan herramientas y trastos diversos.

4- Pequeño pasillo. Puerta trasera, cerrada con llave. De preguntar a Anne, dirá que hace tiempo que no se utiliza, y que la llave está perdida.

5- Retrete.

6- Biblioteca. Libros corrientes. Una tirada de "Encontrar objeto escondido" permitirá fijarse en las marcas dejadas por algunos libros que han sido retirados. Se encontraban entre los libros de ocultismo.

7- Cocina. Nada interesante.

8- Sala de estar pequeña. Con una tirada de "Encontrar objeto escondido" los PJ podrán darse cuenta que ha sido retirado recientemente un adorno de la pared (Nota para el Guardián: una vieja máscara polinesia... utilizada para realizar un culto aún más antiguo).

9- Comedor, muy soleado. La mesa es muy grande, caben holgadamente más de 15 personas.

10- Salón. Butacas confortables y un mueble-bar donde, a pesar de la prohibición, se encuentra un coñac excelente. En la pared se encuentra un cuadro curioso: representa el mismo acantilado donde está situada la casa, con pequeñas figuras humanas en el borde, y otras más abajo, delante de una cueva medio escondida. Si se mira el cuadro con MUCHA atención, (Tirada de "Encontrar objeto escondido") el observador se podrá dar

cuenta de que hay otras figuras, en las rocas, entre el mar embravecido. Pero no parecen humanas...

Debajo de la alfombra, extraordinariamente gruesa, se encuentra una escalera de caracol que comunica con 21 (ver la Gruta).

11- Invernadero. Aquí pasaba el difunto muchas horas del día. No ha entrado nadie desde el día de su muerte, por lo que está un tanto abandonado. Hay un cobertizo, para guardar herramientas, con un pequeño banco de trabajo y herramientas de carpintero. El banco tiene un cajón, cerrado (Fuerza 5 en la tabla de Resistencia). Dentro se encuentra una pequeña libreta en la que Wilson anotaba sus problemas y las ideas que se le ocurrían mientras trabajaba. La letra es difícil de entender (Tirada de leer/escribir inglés). La lectura ocupa 1d6 horas para sacar las siguientes conclusiones:

*Henry Wilson pertenecía a la "Iglesia de la Revelación de los Primeros Nacidos", siendo uno de sus fundadores.

*Se enamoró y casó con Sara Brown, de la "Primera sangre"

*Hay otros de la primera sangre entre los fieles. El mismo lo era.

*Sara se convirtió en enlace entre la comunidad y "Ellos". Henry esperaba seguirla pronto.

*Última anotación (fechada el día de su muerte) "Shevens está muy afectado. Hay que tranquilizarle, o prescindir de él."

(NOTA PARA EL GUARDIAN: Los amigos de Henry han eliminado de la casa toda la información comprometedor, mientras esperan la llegada del pariente, de quien se

sospecha era también de la "Primera sangre". Sin embargo, desconocían la existencia de la libreta. Si Anne les sorprende con ella y consigue leer algún fragmento, se precipitará el final).

PISO SUPERIOR.

12- Cuarto de baño.

13- Habitación de Anne Mc Bein. Pulcra y ordenada. Está, evidentemente, cerrada. Anne guarda un cuchillo de extraño aspecto en la mesita de noche.

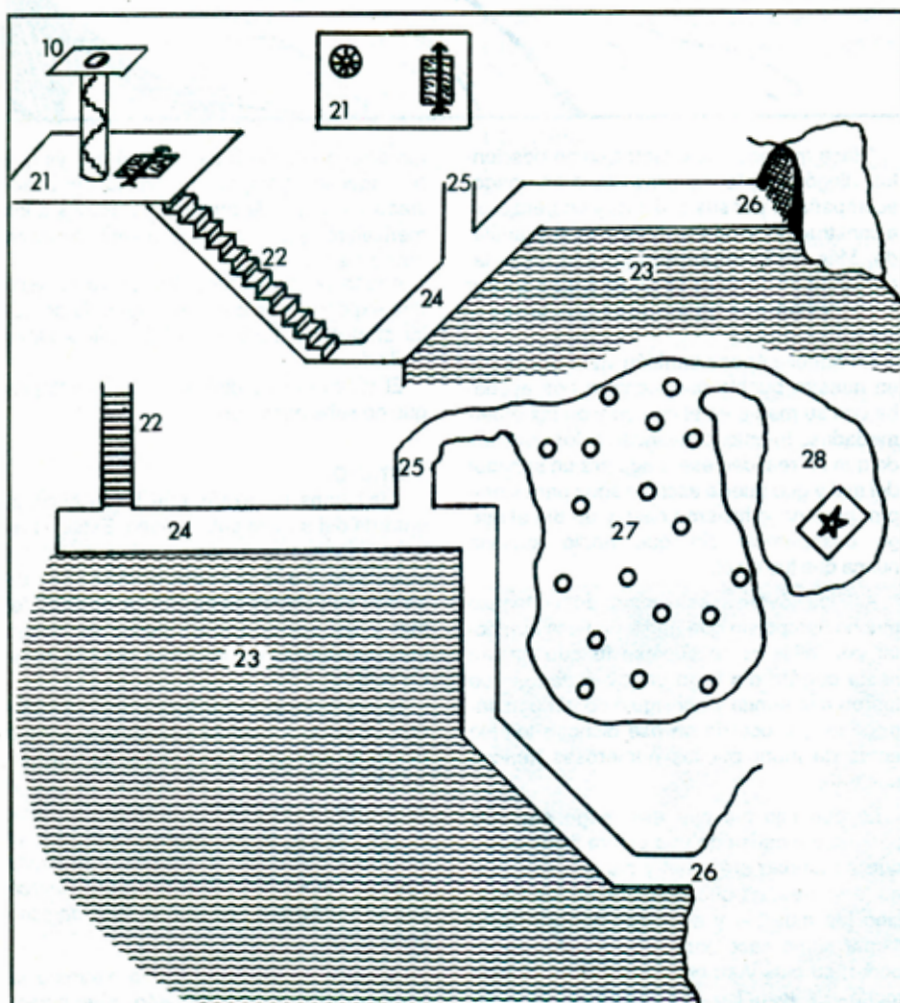
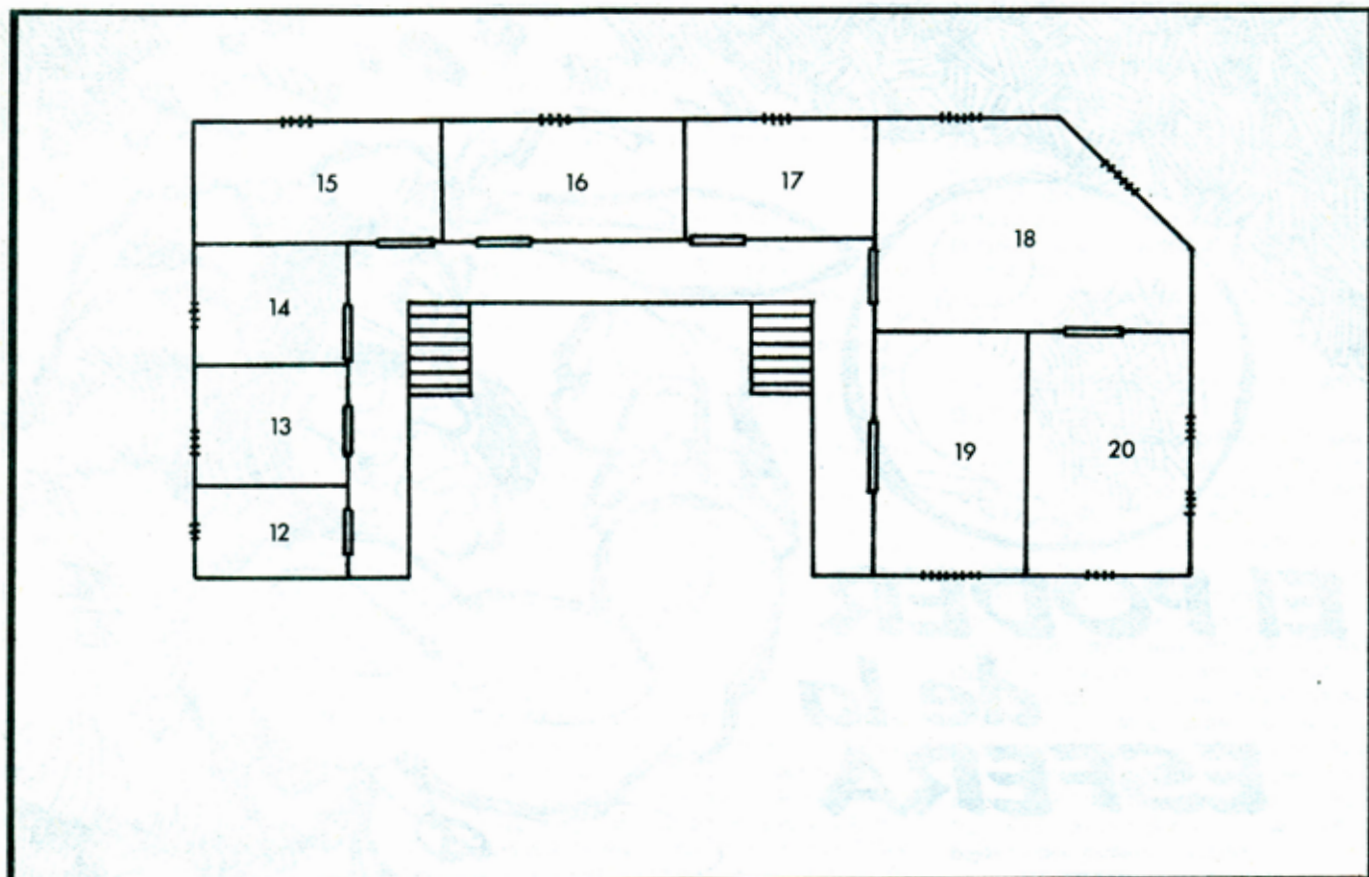
14- Habitación para criados. Vacía. Una cama, un armario y una mesita.

15, 16 y 17- Habitación para invitados: Cama, armario, mesita de noche, silla y jofaina con agua.

18- Habitación matrimonio Wilson. La puerta se encuentra cerrada. Anne se resistirá a acomodar a nadie aquí, aduciendo motivos sentimentales.

19- Despacho de Henry Wilson. La mesa, de madera noble, no contiene un solo papel escrito. Hay un enorme cuadro de Sara Brown, pintado con gran detalle (tirada de "Mito de Cthulhu" permitirá descubrir que es un Pro-fundo; una tirada de Antropología que los rasgos de la cara no corresponden a ninguna raza humana conocida; de no poseer ninguna de las dos competencias descritas, describirla como una mujer de ojos saltones y expresión extraña en la cara. Si el PJ here-dero tiene una apariencia más bien baja, el Guardián podría insinuar que el retrato tiene un cierto parecido con sus rasgos.)

20- Cuarto de baño. Puerta cerrada. Se encuentra ocupado casi en su totalidad por una inmensa bañera, casi una pequeña piscina...



LA GRUTA (Fig 2, 3, 4).

21- Sala pequeña, labrada en la roca viva. No hay, evidentemente, ninguna luz. En el suelo hay una trampa de madera, recia, atrancada con una barra de hierro.

22- Escalera toscamente tallada en la roca. Los escalones están mojados por la humedad, y son muy empinados. Aquel que bajando no saque una tirada igual o inferior a su Destreza x 5, caerá hasta 23.

23- Lago subterráneo, de agua de mar. Si alguien se sumerge con el equipo adecuado (escafandra de buceo, etc) puede encontrar la ciudad submarina de los Profundos. Si un investigador cae en el agua deberá sacar una tirada de "nadar" para mantenerse a flote, y otra de Fuerza contra Constitución en la tabla de Resistencia para izarse hasta 24 (a no ser que sea ayudado).

24- Corredor natural de piedra.

25- A primera vista parece un simple entrante en la roca. De examinarlo con más atención se percibe una grieta por la que es posible pasar de uno en uno sin demasiadas dificultades.

26- Salida al exterior. Se sale al pie del acantilado, cerca de la mansión Brown (Gruta pintada en el cuadro de 10).

27- Gruta enorme, llena de estalactitas y estalagmitas unidas muchas de ellas, formando un auténtico bosque de columnas. Si se saca una tirada de "Encontrar Objeto Escondido" se descubre el paso a 28.

28- Cueva-Templo, con altar dedicado al Padre Dagón. La vista de los extraños símbolos esculpidos en el altar hace perder 1d3 de SAN si no supera la tirada.

Ricard Ibañez.



EL PODER de la ESFERA

MODULO PARA

**DUNGEONS
& DRAGONS**

Módulo de D&D para un grupo de 4-6 aventureros de nivel 2-3 o nivel 1 con experiencia mínima. En la siguiente aventura todas las puertas estarán cerradas, pero sin llave, todas las habitaciones estarán iluminadas y todas las salas y pasillos medirán unos 2'5m de altura, si no se especifica lo contrario

Introducción.

Después de la última aventura, los Pj se dirigen a la costa por un camino que la recorre y así andando, y antes de poder divisar el mar, llegan a la aldea de Wilderness. Esta aldea, habitada principalmente por campesinos que tienen sus tierras a ambos lados del camino, consta de unas pocas casas, una ermita en una montaña de los alrededores y una tasca hacia la que os encamináis. Cuando entráis en ella son las diez de la noche.

Es una tasca bastante grande, con unos veinte campesinos fornidos bebiendo en las mesas que nada más ver entrar a los Pj empiezan a murmurar y a reírse por lo bajini.

Se supone que los Pj se sientan a una mesa para tomar algo y cenar y el tabernero viendo el equipo que llevan les pregunta si son aventureros y si son valientes, etc., aunque todo esto en un plan un poco jocosito. Al final les dice que si son tan valientes prueben a entrar en el templo de Alstarrs. Ante las preguntas que harán los Pj, ya un poco más serio, les dice:

"Hace muchos años, tantos como doscientos, llegó a estas tierras un gran mago, acompañado por sus acólitos, y comenzaron a construir un pequeño templo en el acantilado. Más tarde empezaron a coger voluntarios entre los jóvenes de pueblo para adorar a su deidad que según ellos era buena y justa.

En aquella época también vivía otro mago en nuestro pueblo que siempre nos ayudaba con su magia en el campo y en las enfermedades. Intentó convencer a los jóvenes de que en realidad ese mago era un servidor del mal y que quería esclavizarlos para siempre, pero no le hicieron caso y un día el mago desapareció sin que nadie supiese nunca qué fue de él.

Así los jóvenes estuvieron en el templo mucho tiempo sin que nadie pudiese contactar con ellos ni se supiese lo que hacían hasta que un día llegó un joven de los que fueron a la ermita y consiguió contarle al párroco lo que ocurría en ese dichoso templo antes de morir por las numerosas heridas que traía.

Lo que dijo fue que ese mago era muy poderoso a causa de una esfera iluminada y que su deidad era cruel y sanguinaria, que no le interesaba que le adorasen los vivos, sino los muertos y el mago, que se hacía llamar sumo sacerdote. Sólo le interesa su poder, su dios y su oro. Una vez dicho esto murió. Es lo único que sabemos, pero se

rumorea que debe haber mucho oro, ya que por aquellos tiempos el camino del acantilado fue lugar de numerosos asaltos a los mensajeros y caravanas que antes pasaban más a menudo.

Aparte puedo deciros que yo ya he visto dos expediciones que han intentado desvelar el misterio, pero nadie ha vuelto a saber nada de ellas."

El tabernero no dirá más del asunto porque no sabe nada más.

Templo.

Hay unas escaleras que bajan hacia la entrada del templo subterráneo. Estas escaleras tienen a mano izquierda la pared del acantilado y a la derecha el vacío. Son de piedra muy desgastada por la erosión del mar y del viento y están llenas de musgo muy resbaladizo por lo que es difícil de bajar sin cuerda.

Si los Pj bajan la escalera a pelo, tendrán que hacer un tiro contra su destreza. Si no lo pasan tendrán que tirar contra su carisma (en sustitución de un tiro de suerte) ya que el personaje ha resbalado y ha caído. Si supera el tiro contra la Ca quiere decir que el personaje cae hacia la izquierda y se puede agarrar al acantilado. Si no lo supera significa que el personaje cae por el lado derecho hacia el mar.

La caída es de unos treinta metros y le produce 2d20 puntos de daño. Si el perso-

naje que ha caído al agua se salva, el resto del grupo tendrá que sacarlo del agua.

A media altura de la escalera se ve una especie de tronera en la pared del precipicio viéndose su interior muy oscuro.

Sala 1: Balcón

Esta sala es un balcón de 7x3,5m. Tiene una entrada en forma de arcada y cuatro columnas. La escalera hace un rellano para acceder al balcón. En la pared O hay un portal que comunica con el interior. No hay puerta y el balcón está iluminado por la luz del día.

Sala 2: Recibidor.

Es una sala llena de escombros entre los cuales se pueden ver algunos restos humanos muy antiguos. La sala mide 8,5mx3,5m y tiene una puerta entreabierta en el centro de la pared O, y dos en la pared N. Entre estas dos puertas hay un nicho y una inscripción grabada en este. Esto es una puerta secreta (fig 1) que pesa varias toneladas y sólo se puede abrir desde este lado. La puerta se abrirá hacia arriba y de forma automática al golpear fuertemente la cruz que está derecha.

La marca que tiene la calavera en la frente es el camino equivocado de la trampa del pasillo.



Sala 3: Armero.

Es un cuarto con escombros y restos de armamento muy viejo y estropeado que mide 2x3,5m. Los Pj podrán detectar una puerta secreta en la pared O. No la pueden abrir ya que se abre desde la sala 14. No está iluminada.

Sala 4: Dormitorio.

Es otro cuarto, también lleno de escombros y trozos de madera vieja y armarios reventados. Mide 7x4m. Entre los escombros se pueden encontrar 20 mc. Se puede adivinar que los trozos de madera correspondían a camas. No está iluminada.

Sala 5: Cocina-comedor.

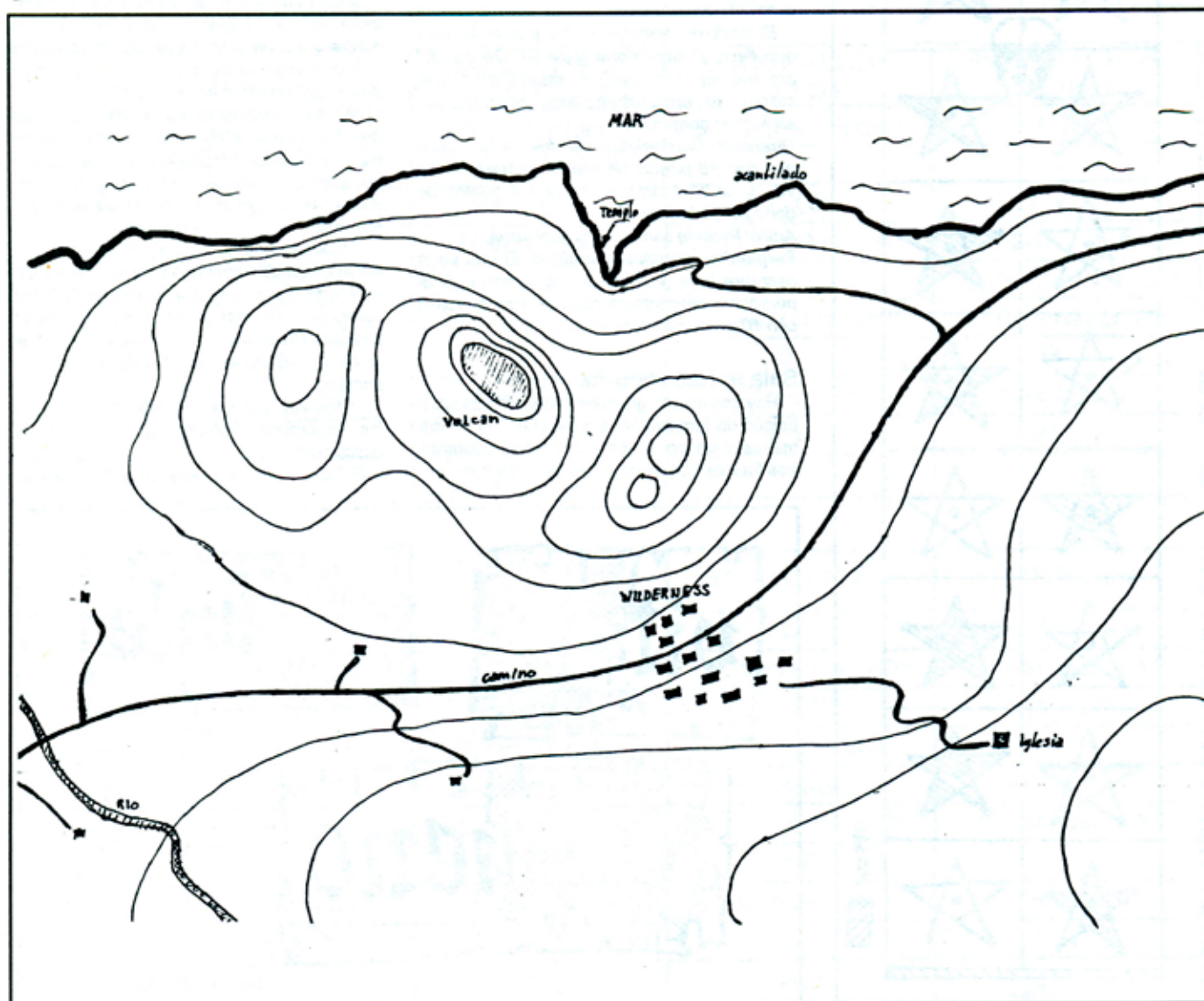
Está también lleno de escombros con mesas rotas y cacharros de cocina oxidados. En el centro de la sala se pueden ver los restos de un guerrero. No está iluminada.

Entre los escombros se esconde una serpiente de color blanco grisáceo de aproximadamente 1m de longitud (cobra escupidora). Sólo atacará si los Pj penetran hasta el centro de la sala y siempre tendrá la iniciativa. Atacará mordiendo o escupiendo según el resultado de 1d6 (con la probabilidad que escoja el DM).

Mordisco: hace 1-3 puntos de daño y la víctima ha de hacer un tiro de salvación contra veneno o morirá en 1-10 turnos.

Escupitajo: La serpiente escupe un chorro de veneno a los ojos de la víctima hasta una distancia de 2m. La víctima deberá hacer un tiro de salvación contra veneno (si es alcanzada por el escupitajo) o quedará ciega.

Esta ceguera se podrá eliminar con el conjuro de curación de heridas leves.



Pasillo:

Al abrirse la puerta secreta lo primero que se ve es un pasillo que tiene dibujado en el suelo una estrella roja o negra en cada baldosa (fig 2). En el centro de cada estrella hay un agujero de 1 cm de ø y al final del dibujo se ve un grupo de seis estrellas rojas también con agujero y una calavera pintada en medio.

Cualquier jugador que pise un a baldosa de ese grupo de seis, disparará la trampa, saliendo chorros de fuego de 2 m de altura de todos los agujeros de las baldosas con estrellas rojas, haciendo 1d6+1 de daño a los Pj que se encuentren encima.

Una vez disparada la alarma esta se desactiva. El ruido producido por las llamas alertan a los guardias de la sala 6 y 7. Al fondo del pasillo se ven tres puertas. La del norte está cerrada con llave. La pared este esconde una puerta secreta. Esta se abre apretando una piedra en la parte derecha de la puerta:



Fig.2

Sala 6: Guardia.

Este es un cuarto sin luz y en forma de L. Hace un olor bastante desagradable y se pueden ver once tumbas de piedra, todas ellas cerradas con una losa. Sólo las cuatro últimas están ocupadas y sus habitantes son necrófagos.

Si los Pj no activan la trampa y penetran silenciosamente en la estancia podrán matarlos sin combate. Si hacen ruido despertarán y combatirán, pero sólo estos cuatro. Si los Pj activan la trampa, estos necrófagos saldrán un asalto más tarde que los necrófagos de la sala 7.

Las dos puertas secretas que se ven en el plano se abren pulsando una piedra que hay en sus marcos derechos.

En cada tumba hay unas monedas que sumándolas hacen 5000 mp y 6000 mc.

Sala 7: Dormitorio del sumo sacerdote.

Es un cuarto de 6x3,5m que contiene un armario, una cama, una mesita de noche con un cajón y un candelabro (10 mo) y un sillón. Todos esos muebles se ven lujosos aunque un poco gastados por el tiempo.

También hay cuatro necrófagos haciendo guardia que saldrán automáticamente si se activa la trampa. Si los Pj no activan la trampa y no hacen mucho ruido en el pasillo, los encontrarán en esta sala.

El fondo del armario es una puerta secreta que lleva al laboratorio (sala 9). Dentro del armario hay ropa vieja y sin valor. Dentro de la mesita se encuentran unos guantes, un anillo y un pergamino.

Guantes: Guanteletes de fuerza de ogro que dan 18 puntos de fuerza y su ajuste de +3. Si no lleva armas, causa 1-4 puntos de daño por puñetazo.

Anillo: Permite caminar sobre el agua.

Pergamino: pergamino maldito. El que ve la escritura baja un nivel de experiencia. Si el personaje afectado es de nivel 1 se quedará con 10 puntos de experiencia.

Sala 9: Laboratorio.

Hay dos mesas grandes llenas de aparatos típicos de laboratorio. Encima de una de las mesas y un poco apartados se encuentran tres frascos con estas etiquetas (fig a,b,c).

Vitalizante: Recupera 1d6 puntos de golpe.

Laxante: El que lo bebe se empieza a encontrar mal del estómago y se hace sus necesidades encima sin que tenga tiempo de decir ¡ay!. Si no se cambia de cintura para abajo el grupo perderá a partir de ahora la iniciativa por sorpresa y será fácil perseguirlos.

Antiveneno: Para cualquier veneno ingerido. No recupera los puntos de golpe perdidos hasta ahora.

Sala 8: Sala del juicio.

Es una gran sala de 11x7 m. con el techo en bóveda y las paredes llenas de bajorrelieves de figuras extrañas y demoníacas. En la pared norte se ven cuatro troneras uniformemente repartidas y al fondo de la sala hay una gran mesa de roble con 5 sillas y una gran puerta doble. Al entrar los Pj, aparecen en la mesa cinco esqueletos correspondientes a cuatro sacerdotes y al gran o sumo sacerdote.

Si los Pj intentan huir o atacarlos, los magos cerrarán la puerta de la pared este y se defenderán. Los cuatro sacerdotes mueren al llegar a 0 sus puntos de golpe. El sumo sacerdote no muere al llegar a 0 sus puntos de golpe sino que pierde su cuerpo y queda como un espíritu que sólo puede defenderse con su magia. Si ocurre esto huirá a la sala 19.

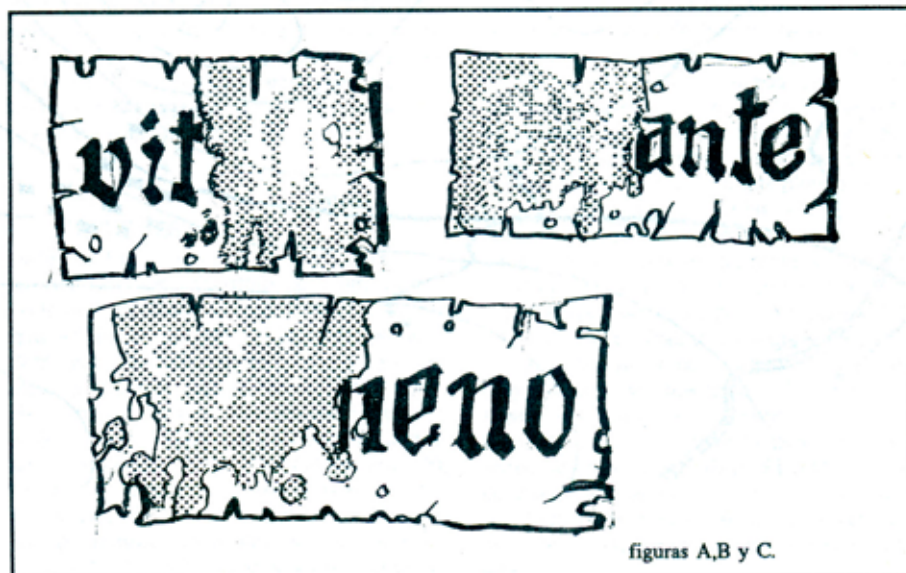
Si los Pj no atacan se les juzgará. Se ha de tener en cuenta que los sacerdotes por su magia y por el poder que les da la esfera saben exactamente qué han hecho los Pj desde que entraron en el templo.

Si los personajes no han matado a ningún necrófago ni a la Hydra se les acusará de haber profanado el templo y se les expulsará por teletransporte al exterior, exigiendo quedarse con un miembro del grupo para que les sirva.

Si los Pj han matado algún necrófago se les acusará de asesinato y se les condenará a muerte. La condena a muerte es la lucha contra la hydra, así que les teletransportarán a la sala 10, previo aviso a los ciudadanos de la hydra (guardias de la sala 12) por las troneras.

Una vez que los Pj están en la sala 10 los sacerdotes volverán a la sala 13 a descansar.

Si los Pj han matado a la Hydra antes de



figuras A,B y C.

¡DESE ACONOCER!
ESTE ESPACIO LO TENÉ-
MOS RESERVADO PARA
USTED



TROLL

Pº Urrutia 133-135, 6º D
-08031-Barcelona-Tel: (93) 359 03 03

INDISCUTIBLEMENTE

**BILLARES
SOLER**



Jocs i Coses

TU TIENDA



GRAN VIA CORTS CATALANES 519
08015 BARCELONA-TEL: 254-67-50

¡ENTROLLATE!

Suscribete ahora a 6 números de TROLL por el precio de 5.

Además ahora ponemos en marcha el CLUB TROLL con nuevas ventajas para nuestros suscriptores

Precio de suscripción para
6 números: **1250 Pts.**

Envía el importe de tu suscripción por
giro, contra reembolso o por talón
a nombre de **TROLL**

(+ 150 Pts para los gastos bancarios que
desgraciadamente nos imponen)



Nombre _____
Fecha de Nacimiento _____
Telefono _____
Provincia _____

Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____
Codigo Postal _____

Si, me suscribo a Troll por un año.

* Por Giro Postal (1250 Pts) ☐ * Contra reembolso (1250 Pts) ☐ * Por Talón (1400 Pts) ☐

Cupón de suscripción a enviar adjuntando el pago a

Troll

Pº Urrutia 133-135, 6º D-08031 Barcelona-

entrar en la sala del juicio, los sacerdotes lucharán directamente.

Sala 10: Sala del torneo.

Es una sala de 20x5m totalmente iluminada por 12 antorchas. Tiene 3 puertas, una en la pared este, otra en la sur y otra doble en la oeste. Las tres puertas son muy robustas.

Si los Pj llegan castigados por el juicio, se encuentran con la puerta oeste abierta, por donde empieza a salir una Hydra.

Las puertas este y sur están cerradas con llave.

Si los Pj entran forzando la puerta sur, se encuentran con la sala vacía, pero si han hecho mucho ruido saldrán los guardias de la sala 12.

Sala 11: Guarida de la Hydra.

Es una sala sin iluminar de 6x5m con dobles puertas en la pared este y que aparte de la Hydra contiene un cofre con 500 mo, un collar de oro de unas 750 mo, 300 me y un mandoble.

Sala 12: Guardia de la Hydra.

Es una sala de 3,5x5m con una mesa dos bancos y 3 necrófagos de 4, 5 y 7 puntos de golpe. Colgada de un clavo en la pared sur hay tres llaves correspondientes a las tres puertas de la sala 10.

Si los Pj vencen a la Hydra los necrófagos no saldrán a pelear ya que han perdido la moral. Sólo pelearán si entran los Pj. Saldrán a pelear si no ha habido juicio y oyen ruido en la sala 10.

Sala 13: Tumbas de los sacerdotes.

Esta sala está sin iluminar y mide 6x7m. Contiene 5 tumbas siendo la central la del sumo sacerdote. En la lápida de ésta hay escrita la siguiente frase: "Yo descanso sobre mi vida". Las otras 4 tumbas son la de los sacerdotes.

Si los PJ no hacen ruido podrán matar automáticamente a los 4 sacerdotes. Si los Pj hacen ruido, los 5 sacerdotes se despiertan y hay combate teniendo los Pj un asalto de ventaja.

Si los puntos de golpe del sumo sacerdote llegan a 0, ya sea por combate o porque lo hayan sorprendido en la tumba, adopta la forma descrita en la sala 8 y deslizando la losa inferior de su tumba huirá por las escaleras que hay debajo hacia la sala 19.

Esta escalera conduce a un pasillo de 1m de ancho y 1,5m de alto totalmente oscuro y húmedo. Después de torcer al norte y luego al oeste, se llega a una puerta cerrada que se puede abrir fácilmente girando el pomo. Al abrir esta puerta los Pj ven que salen al exterior. Este exterior es el cráter del volcán.

Volcán.

Al traspasar la puerta ven un camino que se adentra en un bosque, el cual, como todo lo demás, está rodeado de inmensas paredes de piedra de 100m de altura siendo estas paredes las del cráter del volcán.

C1: El camino que arranca en la puerta se dirige hacia el oeste penetrando en un bosque frondoso. Tanto que no se puede ir campo a través.

Después de unos giros, el camino llega a un cruce del que salen 3 caminos más: uno al norte, otro al sur y otro al oeste. En este cruce le salen al paso unos 20 sprites, en principio amistosos.

Les preguntarán qué buscan y les ofrecerán su ayuda a cambio de 500 mo. Si los Pj no aceptan les advertirán que sin su ayuda están perdidos y si aun así no aceptan se irán. Si los Pj más tarde los llaman para que les ayuden les costará 1500 mo.

Si los Pj aceptan el trato a la primera los sprites les dirán:

"Un camino lleva a nuestro amigo el mago Nefistófenes, otro al sacrificio, otro al oro y otro a la entrada. Elegid con cuidado."

Nefistófenes, Sacrificio, Oro y Entrada. Las iniciales indican las direcciones respectivas: N-C4, S-C2, O-C3 y E-C1.

Si los Pj intentan combatir con los Sprites, éstos les harán un conjuro de mudéz, por ejemplo, y se irán. Después de darles el mensaje también se irán.

C4: Camino del mago

Después de caminar durante una media hora, el camino gira al oeste y al final de éste se ve una roca inmensa y hueca con forma de calavera. En lo que es la boca se puede ver al mago, que ya es muy anciano.

El mago intentará ayudar a los Pj y después de las presentaciones les contará su historia:

"Los templarios me cogieron cuando llegaron a estas tierras porque yo sabía quiénes eran y lo que en realidad querían. Intenté convencer a los jóvenes del pueblo de que no soñaran con el mundo imposible que su dios les ofrecía, que era todo mentira y que lo único que deseaban era hacerlos sus esclavos y destruir sus almas. No me creyeron. Me dijeron que estaba viejo y que no sabía aceptar las nuevas ideas de más allá de nuestra aldea, y la única solución que vi fue ir al templo y enfrentarme con su sumo sacerdote cara a cara. Hubo una formidable batalla mágica entre los dos y perdí yo. Desde entonces estoy aquí encerrado con la maldición de que hasta que no salga de esta calavera no podré morir; esta celda está cerrada mágicamente. De esto hace ya más de 200 años y la única esperanza que tengo es que el que me lanzó la maldición muera y así podré morir yo en paz."

Por eso os pido que destruyáis al sumo sacerdote y creo que sé algo que os ayudará: Su poder es la luz del mal en la esfera y la esfera es él y él es la esfera. Pero tened cuidado: sólo podréis salir de aquí si la luz del bien la ilumina.

Hace tiempo escuché de un sacerdote unas adivinanzas que tal vez os sirvan; eran algo así como:

"Andando consecutivamente sobre las correctas le encontraréis:

III Con ellos disfrutaban los ricos y de sus fauces huyen los indefensos.

VI Es duro, y su huida precede a su ataque.

VIII El defiende la entrada del reino con el pecho henchido de orgullo y el armamento siempre dispuesto.

¡Pobre del que yerre las adivinanzas!

Ya no tengo más datos que daros así que suerte."



C2: Camino del sacrificio.

Después de andar durante una media hora el camino gira al oeste y muere en un pantano. Ahora el camino se convierte en un camino hecho de grandes losas de piedra de 3x3m que están medio hundidas en el fango. Cuando los Pj han recorrido unas 20 losas (60 m) salen del fango dos enormes gusanos carroñeros, uno por cada lado, que atacan.

El camino de losas sigue otros 50m y después se hunde en el fango. No se puede seguir.

C3: Camino del oro.

El camino es recto hacia el oeste y después de andar un turno se ve en medio de este un enorme dolmen de unos 5m de altura. El camino pasa por debajo y poco después se pierde en la espesura.

El dolmen tiene una inscripción en la piedra horizontal que dice:

"IV El, junto a ella, guían a los que perdieron su bravura para servirle."

Todos los PJ que pasen por debajo del dolmen serán teletransportados a la sala 15.

Templo: Segunda Planta.

15: Entrada segunda planta.

En el centro de la pared oeste hay un dolmen más pequeño que el anterior. Los Pj van apareciendo debajo del dolmen y pueden ver que de la parte este de la sala salen dos caminos, uno al noreste y otro al suroeste. En la bifurcación hay escrito:

"VII Siempre creen mirar a un espejo"

17: Sala de las estatuas.

Es una sala de 5x5m en la que hay doce estatuas sin ningún relieve. Al entrar los Pj (tiene que entrar todos) un número igual de estatuas al número de Pj que han entrado, se convierten en sus copias y atacan a su correspondiente Pj.

Todas las características y el equipo de las estatuas son iguales a las de sus correspondientes Pj, excepto los puntos de golpe. Las estatuas tendrán los mismos puntos de golpe menos 3 para los Pj que tengan en este momento más de 8 puntos de golpe, menos 2 para los Pj que tengan más de 4 y máximo 8 puntos de golpe. Menos 1 para los que tengan 4 ó menos e igual número para los que estén a 1. Ejemplo: Un guerrero con 10 Pg tendrá una copia de un guerrero de 7 Pg, un clérigo de 6 Pg tendrá una copia de un clérigo con 4 Pg.

Estas copias son iguales a los Pj por dentro y por fuera, pero no tienen vida propia, por lo que tienen las mismas características que los muertos-vivientes en lo concerniente a conjuros. Las copias tienen los mismos conocimientos que los Pj copiados y los mismos recuerdos desde que entraron en el templo. No recuerdan nada de la vida del personaje antes de entrar en el templo.

Combate: El DM hará los combates por separado para que el resto del grupo no sepa si el Pj que sobrevive es el verdadero o el falso.

Si una copia gana un combate, su misión será actuar en el grupo como si fuese el verdadero hasta que el DM le indique lo contrario. Esta copia la llevará el jugador que ha perdido su personaje. Las copias saben

cuales son los verdaderos y cuales los falsos. El jugador pues, debe tener en cuenta las características de su copia y actuar en consecuencia sin preguntar al DM lo que ha de hacer en cada momento. Una copia nunca delatará a otra copia pero tampoco arriesgará "la vida" por ella. Las copias se destruirán con todo su equipo si salen del templo.

Detrás de la puerta de la pared E hay muro.

Sala 16: Biblioteca.

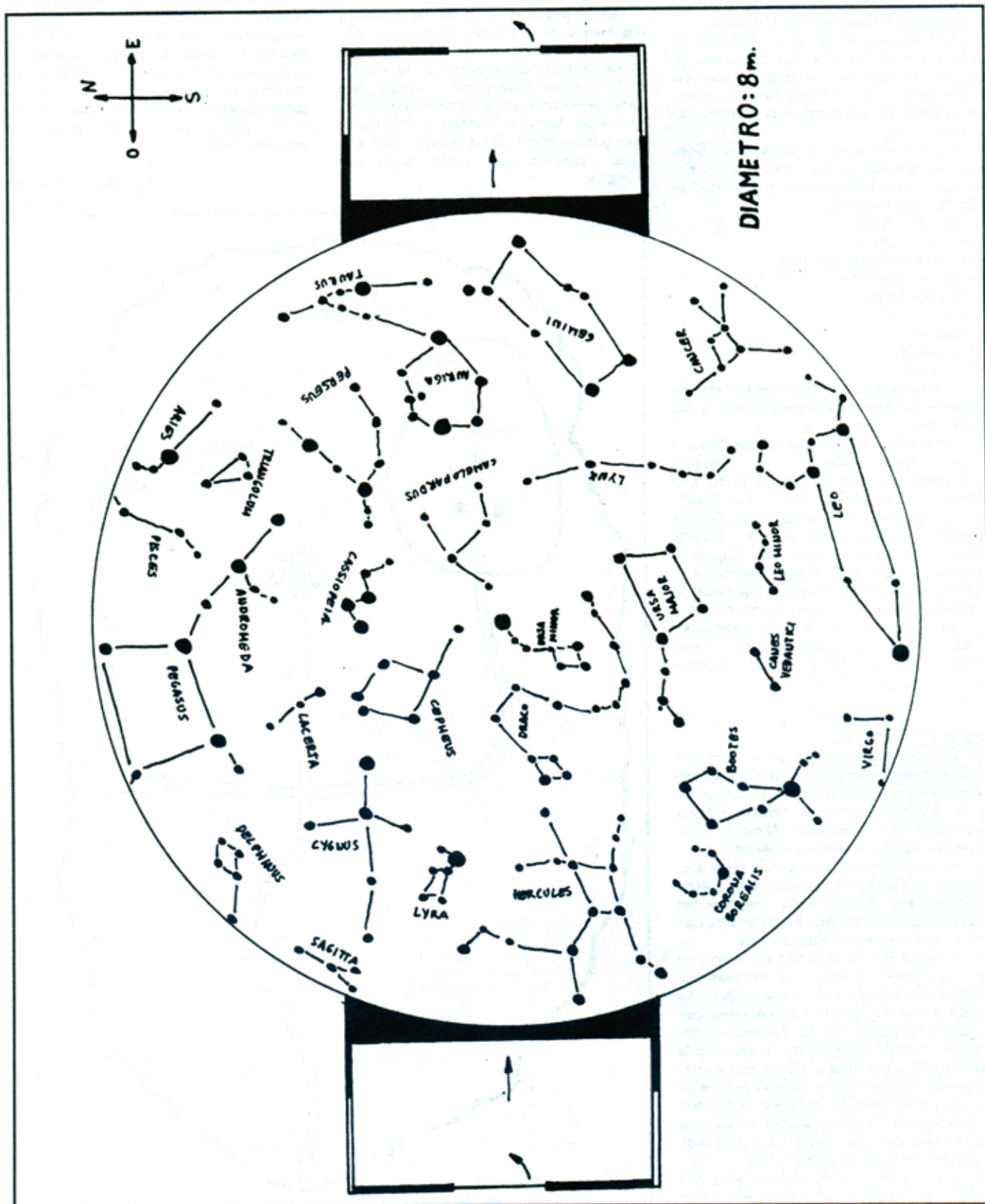
Es una sala de 5x5m, con dos estanterías llenas de libros sin gran interés para los Pj. En el centro de la sala hay una mesa y un taburete. Encima de la mesa hay una lámpara encendida, un pergamino en blanco y un prisma de cristal.

En la pared este hay una puerta secreta que se abre apretando una piedra del marco izquierdo. Detrás de esta puerta hay una habitación de 1m² que contiene un cofre.

Dentro del cofre hay un pergamino de clérigo con los conjuros de protección contra el mal, pacificación del miedo y congelación de movimientos. El conjuro que se invoque se borrará inmediatamente.

Dentro del prisma hay otra adivinanza. Para poder verla se ha de acercar el prisma a una fuente de luz, y el mensaje se proyectará sobre el pergamino en blanco o sobre una pared. La adivinanza es:

"¡Los animales del bosque, grandes, me-



dianos y pequeños, acompañan al heredero del reino de la selva."

Sala 18: Trampa.

En la puerta de esta sala hay grabadas las siguientes adivinanzas:

"I Sólo un semidios tan fuerte puede osar vencer a la horripilante bestia a la que se enfrenta."

"V Se le ve orgulloso con su corona."

Esta sala es principalmente circular, y tiene grabada en el suelo parte de la esfera celeste con las constelaciones indicadas.

Resolviendo las ocho adivinanzas se descubre el camino para atravesar la sala. Si se falla, la sala se hunde desde una puerta a la otra pereciendo los Pj que se encontraban en esa sala ya que debajo hay un profundo agujero.

Para no activar la trampa se han de pisar sólo las estrellas de las constelaciones correctas y en el orden preciso (no de estrellas sino de constelaciones).

Las soluciones son:

I- Hercules y Draco.

II- Ursa Major, Lynx, Leo Minor

III- Canes Venantici

IV- Bootes, Virgo

V- Leo

VI- Cancer

VII- Geminis

VIII- Taurus

Traducciones de las constelaciones. Se pueden suministrar a los jugadores si les hacen falta:

Ursa Major = Osa Mayor, Ursa Minor = Osa Menor, Lacerta = Lagarto, Camelopardus = Girafa, Lynx = Lince, Leo Minor = León Menor, Leo = Leo (león), Canes Venantici = Perros de Caza, Corona Borealis = Corona Boreal, Bootes = Boyero, Draco = Dragón, Lyra = Lira, Sagitta = Sagitario, Cygnus = Cisne, Delphinus = Delfín, Pegasus = Pegaso, Triangulum = Triángulo, Taurus = Tauro (toro), Auriga = Auriga, Geminis = Géminis (gemelos), Cassiopeia = Casiopea, Virgo = Virgo (virgen), Piscis = Piscis (peces), Aries = Aries (carnero).

Sala 19: Templo.

Es una sala de 12x9m con columnas y unas escaleras que suben a una plataforma donde se encuentra la esfera de cristal de unos 20 cm de diámetro, iluminada por una luz verde que baja del techo. Al pie de la escalera se encuentra el sumo sacerdote.

Al percartarse de la presencia del grupo, lo primero que hace es ordenar a las copias infiltradas que ataquen a los miembros del grupo. El sumo sacerdote se defenderá con los conjuros expuestos anteriormente.

Si algún Pj saca la esfera del chorro de luz, los dobles volverán a ser estatuas y el sumo sacerdote perderá todo su poder y no podrá atacar al grupo de ninguna forma, con lo que huirá por la sala 18. También provocará la apertura de la base que sostenía la esfera y se derramará el tesoro que escondía que consta de una espada +1 (+2 contra muertos vivientes), un brazalete (600 mo), un topacio (700 mo), un medallón (200 mo), 5 granates (500 mo), un broche (900 mo), 1000 mo y 200 me (total = 6000 mo).

Una vez acabado el combate y ya con más calma pueden ver una puerta en la

pared sur. Esta puerta, como casi todas las puertas del templo es de madera y está entornada.

Si durante el combate o después se rompe la esfera, el sumo sacerdote morirá, y al morir éste las oportunidades de salir para los aventureros se habrán agotado definitivamente. Del mismo modo, los aventureros nunca podrán llevarse la esfera, y, por lo tanto nunca podrán acabar con el mago.

Sala 20: Foso.

Es un pasillo de unos 7m de longitud y dos metros de ancho que se curva al este. Está totalmente oscuro e inundado y tiene la suficiente profundidad para que se ahogue un Pj si intenta pasarlo con el equipo. Para saber si lo puede pasar nadando ha de tirar contra su destreza. Pueden utilizar una o más puertas como balsas. El agua acaba en unas escaleras que suben hasta una trampilla.

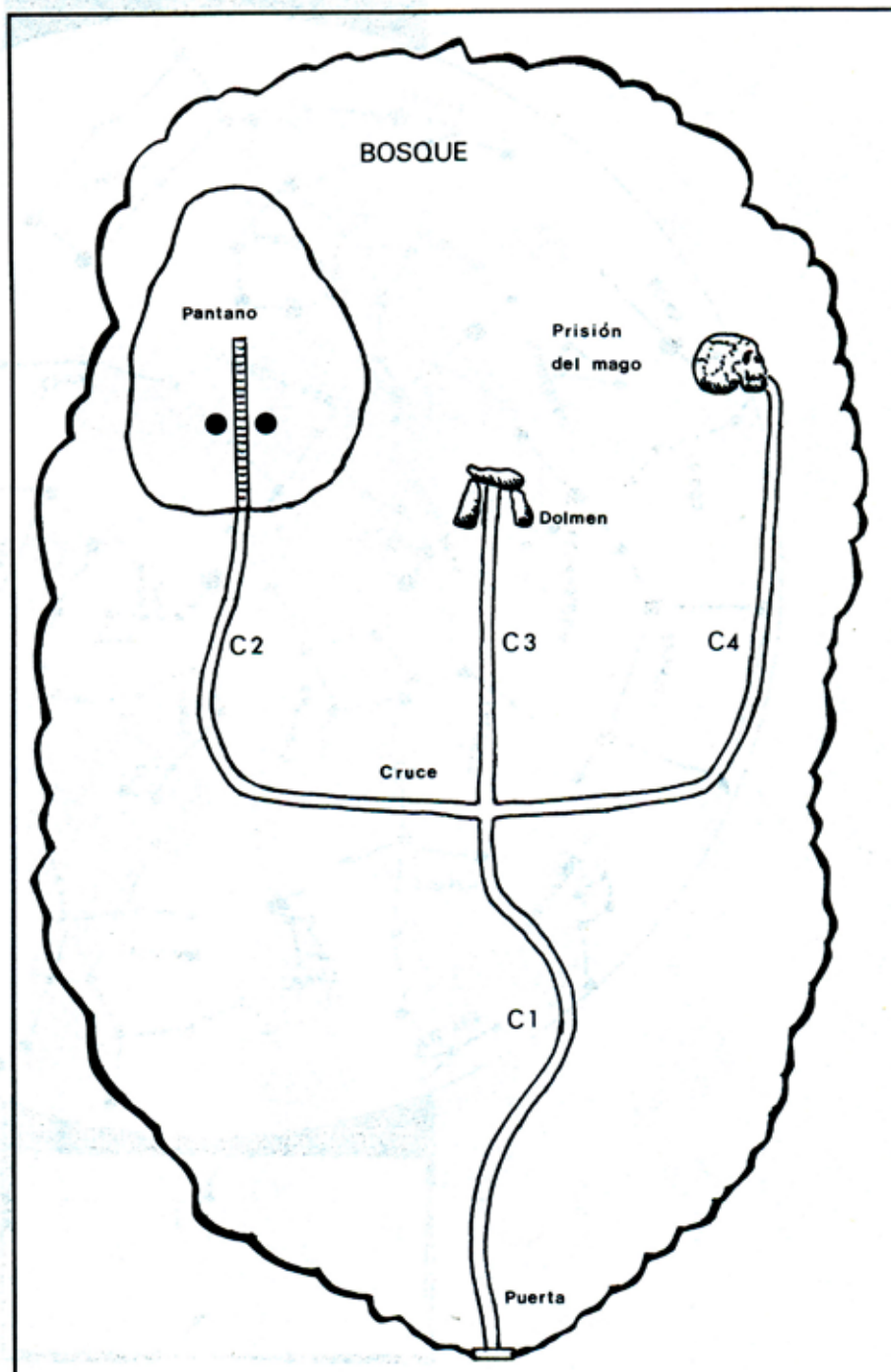
Sala 14: Salida.

A esta sala de 14x15m se llega por una trampilla que hay en la esquina noroeste. En el centro hay un pentáculo con una cavidad esférica en el centro. Hay una tronera por la que entra luz en la pared sur y una puerta secreta en la pared este.

La única forma de abrir esta puerta es con la esfera del sumo sacerdote, así que si la han roto se quedarán encerrados en el templo para siempre y se acaba la aventura.

Si la tienen, deberán colocarla en la cavidad del centro del pentáculo y a las doce de la mañana la luz que entra por la tronera alcanzará la esfera y entonces se abrirá la puerta secreta. Esta permanecerá abierta un minuto y si se retira la esfera se cerrará instantáneamente (se abre y cierra verticalmente) por lo que es imposible sacar la esfera del templo.

Miguel Angel Díaz



DUNGEONS & DRAGONS*

busca persona joven que esté interesada en colaborar en el lanzamiento y consolidación en España del mencionado juego.

Nos interesa contactar con persona conocedora de los juegos de rol y del ambiente que rodea a los mismos.

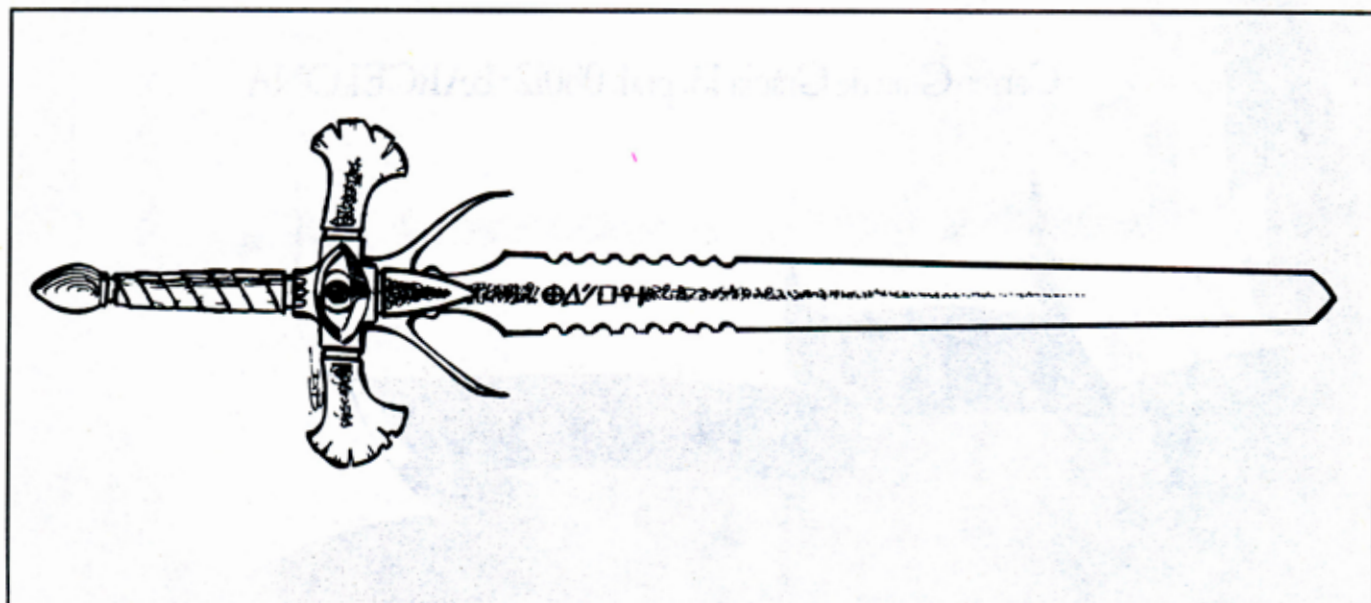
Ofrecemos sueldo fijo (a negociar en entrevista personal) y futuro en nuestra organización. Si eres una persona entusiasta, con iniciativa, sentido común y gran capacidad de organización y planificación para actuar con autonomía y plena responsabilidad; envía urgentemente carta manuscrita adjuntando currículum y otros detalles de interés a la referencia **TSR INC.**, a **ABZ S.A. Selección de Personal**,

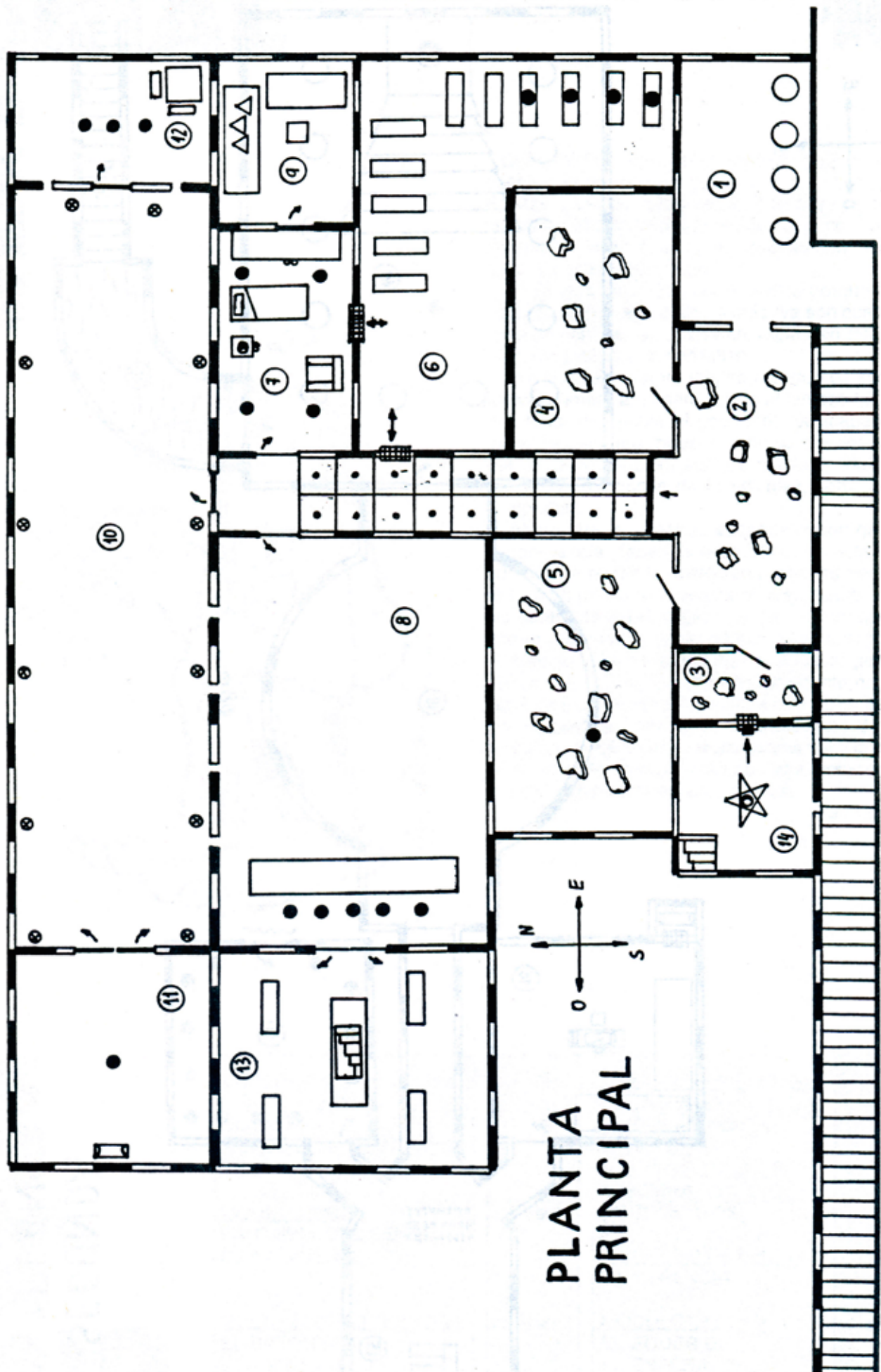
Carrer Gran de Gràcia 13, pral. 08012-BARCELONA

PNJ	Serpiente escupidora	Necrofagos sala 6-(4)	Necrofagos sala 7-(4)	Sacerdotes (4)
CA	7	6	6	6
DG	1	2	2	3
Mov	27 (9)	27 (9)	27 (9)	30(10)
At	Mor o Esc	2 Gar / 1 Mor	2 Gar / 1 Mor	Daga+Misil
Daño	1d3+ven	1-3/1-3/1-3+P	1-3/1-3/1-3+P	1d6+1/daga
Prot	Guerrero 1º	Guerrero 2º	Guerrero 2º	Mago 3º
Moral	7	9	9	10
Alin	Neutral	Caótico	Caótico	Caótico
PX	13	25	25	25
PV	7	6,7,8,12	11,11,13,13	5,7,7,9

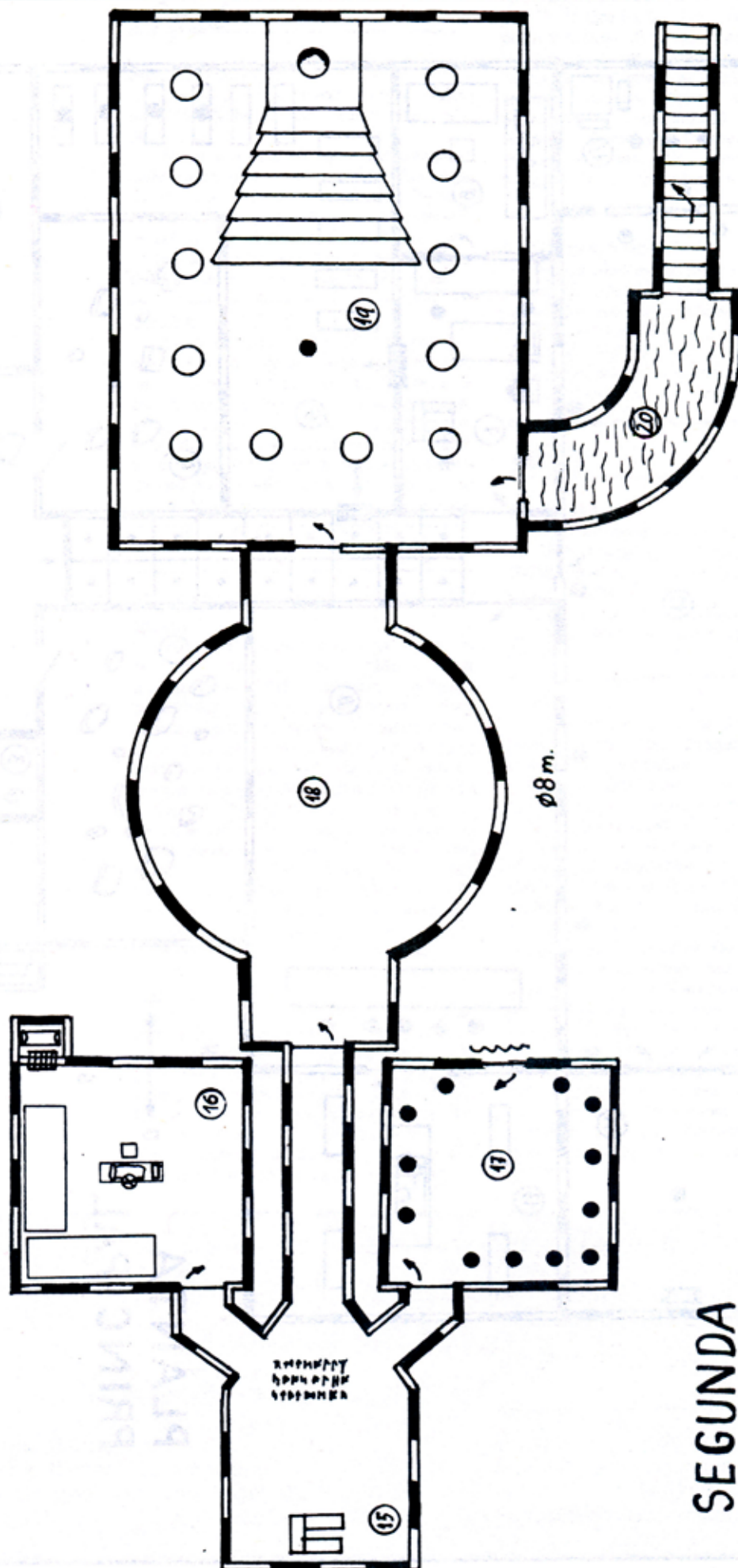
PNJ	Sumo sacerdote	Espíritu Sumo sacerdote	Hydra	2 Gusanos Carroñeros
CA	4	-	4	7
DG	4	4	1 por cabeza	3+1
Mov	30(10)	36 (12)	40(16)	36(12)
At	2 Misil+Daga	2 Misil Mág.	6 cabezas	8 tentáculos
Daño	1d6+1/arma	1d6+1/1d6+1	1d6 por cab.	Parálisis
Prot	Guerrero 4º	Guerrero 4º	Guerrero 6º	Guerrero 2º
Moral	12	12	10	9
Alin	Caótico	Caótico	Caótico	Neutral
PX	50	100	200	75
PV	13	Especial	6 por cabeza	15,20

Hechizos sacerdotes (2 por sacerdote): Lectura de Magia y Luz eterna, Luz y apertura, Cerradura mágica y detección de magia, Bloqueo de entradas e imagen espejo. Tesoro: 1 medallón de 50 mo (c/u).
 Hechizos del sumo sacerdote (puede repetirlos): Levitación, Imagen espejo, encantamiento de personas. Tesoro: 1 medallón de 200 mo.





PLANTA
PRINCIPAL



SEGUNDA
PLANTA

Para información
y catálogo

c/ San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona

INTERNACIONAL



JAMES BOND

007

HEROES

The Role-Playing Magazine

RuneQuest
Fantasy Roleplaying Adventure



ALUCINA

ESCENART EA

C/ Rios Rosas, 6 B

ESCENART TE BRINDA LA OPORTUNIDAD DE
HAZER MAS REAL TU JUEGO CON UN AMPLIO CATALO-
GO DE ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS DISEÑADOS
PARA COMPLETAR LAS MAS OSADAS AVENTURAS.

Y ADEMAS
ESTAS INCREIBLES
NOVEDADES

Suelos
de

y

de

HORROR
CIENCIA FICCION

DOS CAJAS CON SEIS PLACAS CERÁMICAS DE DIFERENTES DISEÑOS.
CUADRICULADAS, PARA QUE PUEDAS CORTARLAS AL TAMAÑO QUE
DESEES Y, SOBRE TODO, EN RELIEVE. ¡¡INFORMATE!!



Artista

EDITORIAL TIMUN MAS

¿Usted qué haría?

Póngase en el lugar de Alex Barcelona

EDITORIAL TIMUN MAS
Andreu Martin
CRIMENES
DE AFICIONADO

BARCELONA
Máxima discreción

Al aficionado que tropezó con
profesionales le han golpeado
brutalmente y le han pegado
dos tiros.

¿Qué debe hacer Barna?
¿Actuar por su cuenta? Vaya
a la página 209.
¿Avisar a la policía?
Vaya a la página 212.



EDITORIAL TIMUN MAS
Jaume Fuster
CUANDO TRASLADÉIS
MI FÉRETRO

BARCELONA
Máxima discreción

Y ahora Ana es consciente de
que si la encuentran allí
lo pagará muy caro.
Si sois unos sádicos y
queréis que la sorprendan
in fraganti, pasad a la página
107. Si sois buenas personas
y queréis que salga sana y salva
pasad a la página 118.



Un nuevo concepto de novela.
Un nuevo concepto de literatura policiaca.
La novela policiaca interactiva.

B A R C E L O N A

Máxima discreción