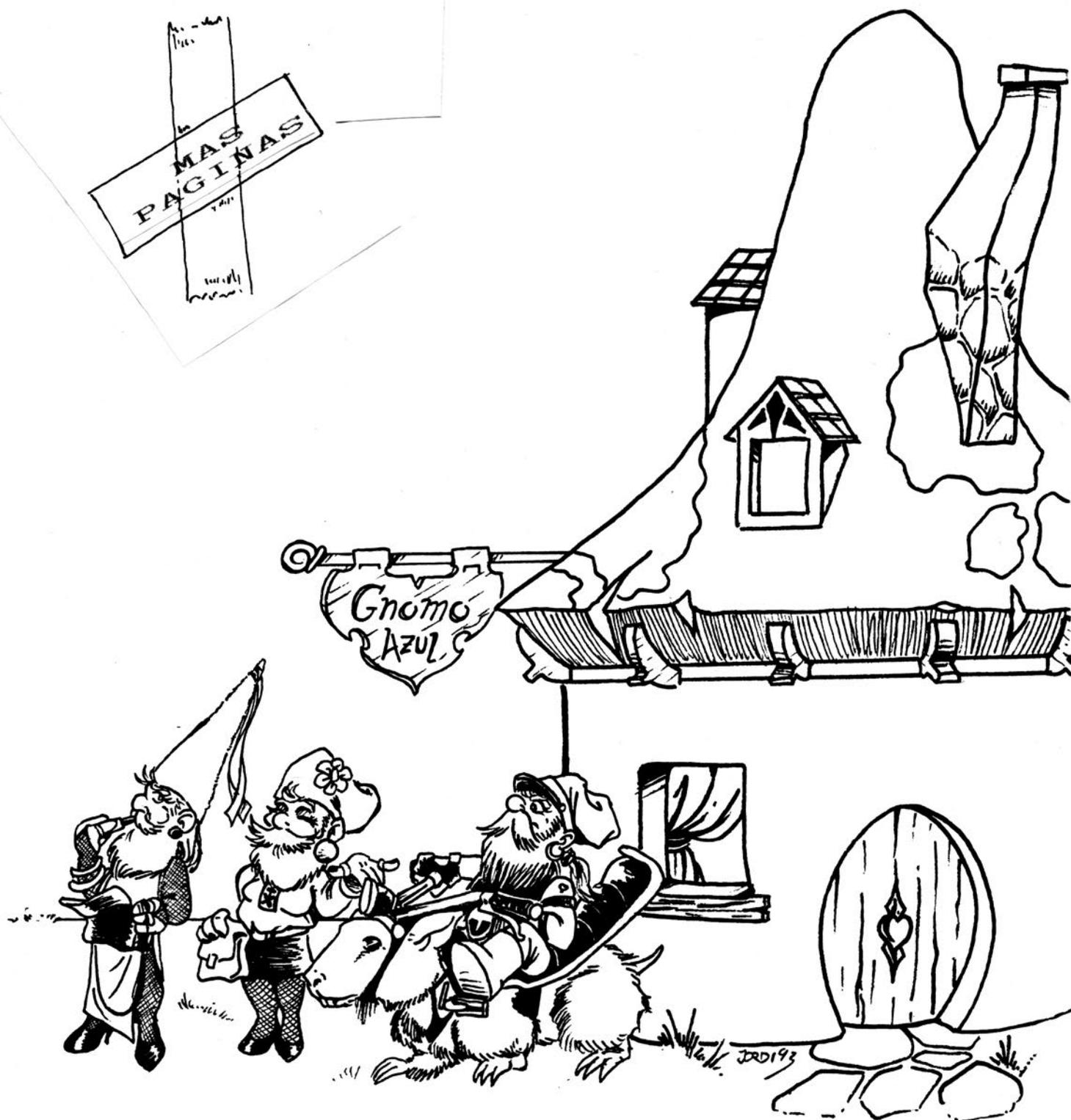


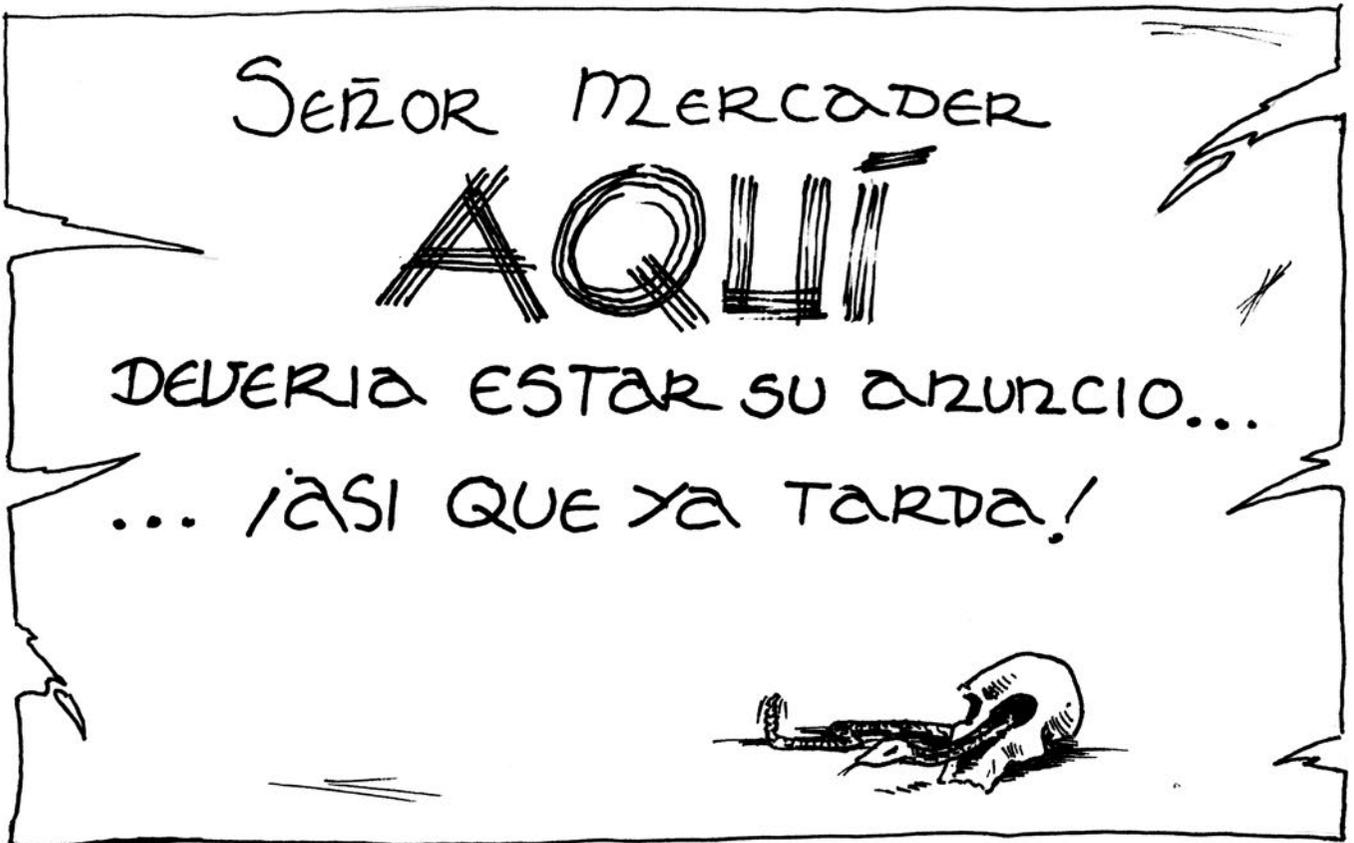
DOS FLORES

PUBLICACION SADO-GAY DE
FANTASIA Y ROL



SUMARIO

PORTADA (por Jordi)	1
SECCIONES	
Editorial	2
Sumario	3
Noticias	4
Universos Paralelos	5
Galería de Autores	39
AMPLIACIONES	
Mestizos en STORMBRINGER	15
Hojas para pj.	23
ARTICULOS	
Teoría Unificada de la Magia	7
Juegos de Rol: El otro Camino	17
Los Burdeles de Paplonika	27
RELATOS	
Relatos del Mundo Pasado	26
MODULOS	
La Búsqueda del Libro de Clapeirón	10
COMIC (por Jordi)	33
POSTER CENTRAL	20,21



AVISOS

Atención, porque a partir de este número, se abre una sección de correo, a donde vosotros, incultas e ignorantes subcriaturas de la superficie, podéis mandar vuestras insulsas preguntas sobre cuanto mata una espada de tres manos o si los orcos pueden usar arcos élficos +2125.

También incluiremos en la sección de noticias, el nombre de vuestro club, o el de vuestro fanzine (si mandais un ejemplar por supuesto) al cual elogiaremos como es debido (¿no pensaréis que nos vamos a perder una oportunidad como esa de hundir competencia?)

Y si dibujas bien, nos podrías mandar un dibujo que será publicado en las páginas centrales (mucho sexo), o bien en la sección que abrimos en este número de *Galería de autores*, donde entraran todos los dibujos no heréticos, que se envíen a la revista (ya sabeis, dragones, guerreros, magos archipoderosos, masacres y demás delicias, a las que no aplicaremos censura, o sea, que podéis meter todo el gore que os apetezca)

La dirección ya la sabeis, "CESAR GOMEZ BERNARDINO,



editorial.

Bueno, puez, ya ez está en la calle el zegundo número del DOZFLODEZ, la verdad ez que no ha zido fácil, pedo aquí ez tá y ...

- ¡Zí!, iya zé que ez más impodtante el tema de la subida del pdeciol, pedo cdeía que ya había quedado clado el hecho de que aquí ez cdllo lo que a mí me dá la gana.

Pedo bueno, pod una vez y zin que zidva de pdecedente, voy a dezponded a vueztdaz zuplicaz. Ya habdéiz vizto que ha zubido el pdeciol, ipedo jodedí, zólo ha zubido ¡50 Pts.¡oztiaz!, que zólo zon cinco duroz al mez, itacaño! Pod otda padte, la subida del pdeciol no ha zido un capdicho mío, zino que ze deve ha trez cauzaz mallodez que zupongo entendedeiz:

1. A padtid de ahoda, y a difendencia del pdimed número, tenemos que pagad una comizión a laz tiendaz.

2. Eztamoz zacando benefizioz pada publicad un ezpecial beztial, en Eredo, de pod lo menoz tdezcientazmil páginaz (máz o menoz).

3. ¡No habeiz compdado zuficientez fancinez! ¿Eztamoz!?

Aun azí a mí, genial editod de ezta devizta, ze me han ocudido una zedie de métodos muy zencilloz que podéiz zeguid pada dezcadgad nueztca avadicia en lomoz ajenoz:

- Haceos todos del *Tu-Tus-Klan*, que bajo el lema de "Economic-Dot- Power", caztiga zediamente a loz comedziantez que abuzan de zu zupedioidad, cobdando a loz pobdez fanzinedoz.

- Cada pedzona, compdadá doz fancinez en lugad de uno zólo.

- Cada veinte minutos, gritaréiz en voz alta: "DOZFLODEZ, qué fancine máz bueno!"

- Pod último, a cualquieda que confieze no habed compdado el DOZFLODEZ, le pdopináiz un cóflico E de aplaztamiento.

De todaz fodmaz, oz habdéiz dado cuenta de que hemoz hecho algunaz mejodaz:

1. Tiene máz páginaz (Zí, ya zé que 4 páginaz máz no zon gdan coza, ipedo coño!, ¿qué quedáiz, 100 pgz. y un condón de degalo?)

2. El pózted intediol ez mucho máz chulo.

3. Y ademáz, hemoz cambiado de tipógdalo. Dezulta que al antediol ze le ocudio penzad que fidmando el editodial con el nombre de eze capullo de Hodi, ze vendedía máz que zi ponámoz mi auténtico nombre. Doz díaz dezpuéz, ze decapitó mientdaz ze afeitaba, tedible accidente.

Apadte de todo ezo, zale en ezte número el pdimed de loz adtículoz dedicadoz al zeczo. En efecto, ze tdata de "*Loz Budddez de Paptolika*", (¡aqueilloz que vean *Fly*, y el C-anal 9 loz zábadoz pod la noche, zaben de qué va el título), y habla de "*laz otdaz pozadaz*", lugad que, inefablemente, todaz vizitamoz antez, dudante y dezpuéz de una aventura. También hemoz abiedto nuevaz zeccionez, y una novedad impodtante, oz habdéiz dado cuenta, y zi no midadlo ahoda, de que hay un cómic ezcdito en Catalán. Ezo dezponde a una de nueztadz pdemizaz, la de publicad cualquied coza mientdaz zea de zuficiente calidaz. Azí puez, no oz eztdañéiz zi un día vez un módulo del Cihulhu en Alemán, y una ampliación del Battle en Inglés, o un comic en Zwahili.

A ved, qué máz iba a decid yo... ¡Ah, zí! Ya tenemos BUZON, al cual podéiz mandad vueztdaz colabodacionez en fodma de adtículoz, módulo, cómicz, dibujo, máz cómicz, ampliacionez, comicz, delatoz, cóflicaz y máz cómicz. El buzón ze llama:

Y ez tá capacitado pada decidid cualquied tipo de envío, pod gdande y ofencivo que zea.

Bueno, me madcho, que acabo de ved a una jóven vidgen que me guiñaba el ojo, vovedemoz a vednoz entde zeptiembre y octubde. A ved, ¿dónde ze habdá metido? ezpedo que ezta zea deziztente...

Kohen, el Bádbado.

Noticias ¿JESYR?

Bueno señores, les prometimos información veraz sobre las JESYR, y aquí está. Ya sabemos como serán las JESYR, o tal vez habría que decir, como NO serán. Porque este año, no hay JESYR ...

...¡Tranquilos!, no hay JESYR, pero SI hay JORNADAS, y además hay DOS jornadas. ¿Porqué?, pues la verdad es que la historia tiene su gracia.

Primero. Me hago con un comunicado de JOC Internacional en el cual afirma algo así como que este año el Ayuntamiento de Barcelona, no quiere impulsar las JESYR, y por lo tanto, JOC I., la revista LIDER, y una serie de tiendas de JOC I., van a montar unas jornadas que se llamarán *Jornadas de "JOC" Juego*, y que se centrarán principalmente, en material publicado por JOC I.

Segundo. Me dicen (fuentes externas, e informadores fiables), que ni Ayuntamiento ni mierdas, que lo que ha ocurrido, es que a todas las entidades que antaño organizaban las JESYR en colaboración con JOC I. (veanse Timun Más, Diseños Orbitales, etc.), les toca mucho las pelotas, el que JOC I. acapare las jornadas, le han dado puerta, y han decidido montar unas jornadas por su cuenta (no sabemos fechas ni de unas ni de otras).

Tercero. Mientras se me escapan unas risillas, los susodichos informadores, me comunican una serie de detalles sobre las *Jornadas de "JOC" Juegos* que acaban de hacerme perder la compostura, y me obligan a reír a brazo partido. Y es que no es para menos; resulta, que en las ya mentadas Jornadas, aparte de los ya consabidos premios, se van a otorgar unos diplomas de *Master del club de amigos de JOC Internacional*, de

1º, 2º, y 3er. nivel (¿Se podrá guardar el título para las próximas jornadas y llegar así a ser un Master de 5º e incluso 6º nivel?). Si esto es cierto, y espero que no lo sea, pero me temo que si lo es, los señores de JOC I., a los cuales, siempre he respetado mucho, se van a cubrir de gloria, es más, les va a llegar la gloria hasta las orejas.

Total, que no os preocupéis demasiado, que al final si habrá jornadas, no JESYR, pero jornadas al fin y al cabo.

TSR Sajonic Connection.

...esperad un poco que me recupere del tituilillo... Vale, ya está, la cosa es que nos hemos hecho con información sobre algunas de las novedades que TSR sacará en aquellos lejanos países, en donde la gente habla inglés.

Para julio:

City-State of Tyr Sourcebook. Una descripción exhaustiva de Tyr, la más importante de las ciudades-estado antes de la muerte del Kalak, el rey hechicero (¿muerte? ¡pero estos tipos no eran archimegaetapoderosos?)

Dragonlance New Tales: the Land Reborn. Tras la muerte de la Reina de la oscuridad, nuestros héroes, siguen viviendo emocionantes aventuras, como la búsqueda de Tika para encontrar a su padre, o el viaje de vuelta a Que-Shu de Goldmoon y Rincewind.

The Player's Guide to the Dragonlance Campaign. Con toda la información necesaria, sobre Krynn y la saga de la Dragonlance, para poder realizar tus propias campañas en el mundo de la Dragonlance.

Para agosto:

The Code of the Harpers. Donde se nos describe la mentalidad y el estilo de vida de los Harpers (arperos). Estos Harpers, son una

mezcla chungu entre los Vengadores, los 4 fantásticos y la Virgen de los desamparados, al estilo Forgotten Realms, cuyo único empeño es preservar el bien y la justicia, como si alguna de esas cosas existiera.

Tales of Enchantment. Aventurillas en AD&D en el país de las hadas.

Y para septiembre.

The Book of artifacts. ¿Que de que va?, pues de artefactos, esos magníficos y maravillosos objetos, que permiten al master apuradillo salir airoso de cualquier situación.

Castles Forlorn. Módulo sobre el más famoso de los castillos encantados del mundo de Ravenloft, con mapas en 3D y todo.

Y un par de cosillas de JOC.

Ya teneis *Caballeros aventureros*, una ampliación para el juego de rol *Pendragón*.

Rinascita, la ampliación de *Aquellare* para jugar en la época del Renacimiento.

Y lo último de *Cthulhu*, *Secretos de Arkham*.

Bueno, pues ya hemos llenado esto un número más. A ver que me invento para el próximo...

Vaya, vaya, que tenemos aquí, una sección que no está dedicada directamente al Rol, sino a aquellos otros mundos que discurren junto al nuestro, y al cual influyen determinadamente.

En otras palabras, que desde aquí, hablaremos del comic, de los libros, de los juegos de ordenador y demás vicios, que sin ser Rol propiamente dicho, enganchan con la misma fuerza. Trataremos de recomendaros algunos títulos, de impedir que compréis otros, y en general, de dominaros mentalmente, para que os convirtáis en zombis sin mente, adictos al DOSFLORES.

COMIC.

Bueno, el sistema que seguiré para recomendaros los títulos será el siguiente: *Abriré mi armario de los vicios diversos* y rebuscaré entre los montones de comics hasta encontrar alguno que me haya gustado especialmente, entonces me sentaré al ordenador y escribiré algunas líneas, para convenceros de que es el mejor comic del mundo. Tener en cuenta, que la mayoría de las veces, se tratará de comics que salieron cuando Matusalén iba a primaria, y por lo tanto, os será difícil encontrarlos en quioscos normales, pero no creo que os cueste mucho encontrarlos en tiendas especializadas. De todas formas, deveis saber algo, mis inclinaciones en los comics, van dictadas principalmente por la calidad del dibujante, (o mejor dicho, por lo que me guste a mi ese dibujante), y de una manera más secundaria por la calidad del guión. Por otra parte, me salto estos gustos cada dos por tres, con lo cual mis preferencias comiqueras, son bastante caóticas. No quiero liaros más, pero a mi me han dicho que la revista tiene que tener más páginas sin aumentar el contenido, así que uno hace lo que

puede por llenar hojas. Hala, ahí os dejo mis recomendaciones para este verano.

Leyendas de los pueblos olvidados

Magnífica serie de tres números, editada en tapa dura por Ed. IRU, S.A. y realizada por Bruno Chevalier (textos) y Thierry Ségur (dibujos).

La aventura de tres enanos en busca un nuevo rey a través de un largo y duro camino durante el cual aparecerán nuevos compañeros que se unirán a la búsqueda, nuevos enemigos que conspiraran contra ella. Una historia épica en un mundo sin piedad, controlado por unas fuerzas dominadas por el odio, el miedo y la venganza.

En resumen, una obra excelente, con una presentación excelente, y un precio también excelente (sobre todo si cobras comisión del mismo), concretamente, los tres álbumes cuestan 995, 995 y 1300 pts. (¡Hey!, que no son tan caros, echadle un vistazo al Slaine y ya me direis).

Epicurus el sabio II, Los muchos amores de Zeus.

De William Messner-Loebs y Sam Kieth. Segunda desternillante aventura de Epicuro de Samos, que junto a Platón, Aristóteles y un joven Alejandro Magno, deberán resolver los múltiples quebraderos de cabeza producidos por las procaces costumbres de Zeus. Lo poco de filosofía digna y seria que no había sido machacada en el primer número, es humillada y apaleada en este segundo volumen. En serio, merece la pena aunque solo sea para echarle una miradita.

Ed. Zinco PVP. 875 pts.

Gorka

De Sergi San Julián. Increíble, apocalíptico, indescriptible, es en pocas palabras maravilloso. Objetivamente hablando, por supuesto.

El tal Gorka es una especie de raton-hamster, que vive increíbles y divertidísimas aventuras, en un marco medieval-fantástico. El comic, tiene muchas, muchísimas influencias de otro comic extranjero, *Cerebus*, de Dave Sim. Pero claro, si no sabeis quien es Gorka, posiblemente tampoco sabreis quien es *Cerebus*, así que mejor os pasais por vuestra tienda especializada y lo mirais.

Repito, y no me cansaré de hacerlo, que es buenísimo, así que dejad alguna de esas colecciones para subnormales que os comprais (leese "*The W-Men*", "*Proyecto findecarrera*" o "*The Omega destruction team, for peace, home and family*") y empezad a comprar el *Gorka*.

LIBROS

¿Pueden dos fontaneros salvar el mundo? ¿Se expande el universo? ¿Es cóncavo o convexo? ¿Juega Dios al ping-pong? ¿Son moralmente aceptables los anuncios de Barbie y Ken "brillos"? ¿Hay alguna razón para que los osos amorosos tengan que ser tan extraordinariamente cretinos? ¿Existe alguna relación empíricamente contrastable entre las ingles de Madonna y este fenómeno? De ser así, ¿cuál?...

Todas estas preguntas y otras muchas, son las que os habreis hecho vosotros algunavez en vuestra vida (sobre todo, cuando habia demasiado etílico en vuestras venas). Muchas de ellas no os las podré contestar, pero estad seguros de que si no sabeis que libro leer, que libro/os comprar/robar este verano, es aquí donde teneis que acudir si quereis dispersar vuestras dudas.



Hoy voy a pasar de dar un repaso a las novedades del mercado. Tengo mis propias razones, no es un capricho...

En primer lugar porque las novedades en el terreno de la sci-fi, terror y fantasía son pocas y malas. Los únicos que nos bombardean con basura apesada son los de Timun Mas, con chorradas del Dark Sun, con más de la I.F.M. (Inagotable Fuente de Mierda, esto es Dragonlance para los amigos), y un sinfín de gilipollices más para los descerebrados exigentes.

También sacan cosas los de Minotauro, moviéndose siempre en un nivel de calidad infinitamente superior, pero no muy acertados últimamente (lo último de Bradbury o la traducción de Mona Lisa de Willy Gibson, por ejemplo)

Así que me pongo a berrear como una loca histérica y claro, me enfado. Y no me apetece la verdad.

Ah, Martínez Roca ya ha editado la última volada de Tim Powers, "La última partida" creo que se llama. No escribe mal el chico. Supongo que estará bien, cuando me la lea un día de estos os lo contaré. Es un tocho de mucho cuidado.

Bueno, eso, lo que decía era que en vez de hacer una crítica literaria especializada de actualidad (¡oig!), por esta vez, me iba a conformar con hacer unas recomendaciones de amiguete a amiguete para que no metamos la gamba y nos pasemos todo el verano amargados por habernos comprado cualquier empastre. Los libros de los que hablaremos a continuación los ha leído casi todo quisqui, pero eso no quita para que sigan siendo recomendables.

El Juego de Ende,

Orson Card. Libro simpático y entretenido como pocos, chorrada mayúscula encantadoramente

adictiva; si alguna vez habeis querido saber porque series como "Campeones" tenían éxito, aquí está la respuesta. La segunda parte, "La voz de los muertos", gusta a quien la lee incluso más que la primera; en el tercero en cambio, "Ender Xenocida", Card se ralla demasiado.

El día de los Trifidos,

John Wyndham. Ciencia-ficción clásica (que no spare ópera), holocausto serie B, muy entretenido. Es uno de los pilares de la literatura sci-fi.

Neuromante,

William Gibson. ¿Que qué es cyberpunk? Neuromante es cyberpunk. El cyberpunk ES Neuromante. ¿Está suficientemente claro?

El fin de la eternidad,

Isaac Asimov. Lo único del innumerable (al menos en mi presencia) que se puede leer. Muy chuli, de final predecible pero muy chuli.

Forastero en tierra extraña,

Robert A. Heinlein. Te impactará como un ladrillo en la cabeza, de echo es gordo como un ladrillo, pero es uno de los ladrillos más dulces que me he leído jamás. Te hará pensar como pocos libros pueden llegar a hacerlo.

Flores para Algernon,

Este libro (si lo encuentras) es el único que puedes dejar a tu madre sin miedo. Le encantará. Y a tu novia, y a tus primos, y a tu tía Enriqueta... Es magnífico. Lloré y todo.

Crónicas marcianas.

Ray Bradbury. Aprovechando que Minotauro ha reeditado el libro tanto en tapa dura como en tapa blanda (11ª edición), podiais compraroslo. No os durará mucho, en dos o tres días como máximo os lo habreis ventildo, pero tardareis mucho en olvidarlo. Lo puedo garantizar, es mi libro favorito. No hay nada igual.

Guia del dragonstopista galáctico al campo de batalla de covenant en el límite de dune; odisea dos,

Parodias cortas con mucho salero y mucha gracia. Aunque no seas un entendido también te reirás.

Guia del autoestopista galáctico,

Fundamental, no me vuelvas a dirigir la palabra hasta que no te lo leas.

Bueno, pues ahora con un pequeño salto me apalanco aquí y despido la sección. Oye, que encoffao que se ha puesto el de los libros con las colecciones de la Dragonlance. Pues a mí me gustan, y ahora que no mira os recomiendo que leais lo último de la Dragonlance, es el primer título de una nueva trilogía que lleva por nombre *Coleguillas de la Dragonlance*, y se llama *Las flatulencias de Flint*, y trata como su propio nombre indica de las vibrantes aventuras en las que Flint el toscó enano, se ve envuelto tras comer una ración doble de habichuelas en un banquete real.

Por ahora ya no se nos ocurre nada más que decir, pero os prometemos que en el próximo número habrán nuevas y desastrosas recomendaciones. Así que hasta el próximo flornúmero, dentro de algunos flormeses, en la misma flortienda.

Dr. Slump & Lamu
unbrained studio.



Teoría Unificada de la Magia

Lukz-shaprrg, mi querido amigo,

Te mando este artículo antes de enviarlo a "Mahabra loki" porque quiero que lo revises, sobre todo en lo que respecta a las alusiones a algunos conocidos de ambos. No me gustaria meterme en mas problemas de los necesarios una vez se introduzcan en Uni-mente.

Confío en tu discreción.

DE UNA TEORIA UNIFICADA DE LA MAGIA.

Nos hemos encontrado a menudo en este mundo que vivimos tipos de magia atractivos pero incompatibles (por reglas o por forma de actuar) con la Ars Mágica Escolástica a la que estamos acostumbrados.

El objetivo de este artículo, es presentar una explicación pausable al Poder compatible con todos los tipos que el autor conoce.

Para ello partiremos de los siguientes principios, como hipótesis de trabajo.

Primer principio: LA MAGIA ES UNA.

Este principio, ya establecido por Kunderas cuando afirmó "No podemos establecer a nivel físico una diferencia real entre las variables y coeficientes que priman en la transmisión sobre sortilegios de Avachenkus y las emisiones, sin duda espiritualmente distintas, que reciben los cultos imperiales de sus dioses" (2003, AANTFX), dice que hay un Poder mágico, forma de energía única, de la que derivan todas las demás.

Esto explicaría porqué es posible que aparezcan nuevos tipos de magia a lo largo y ancho del globo (Jathangni ZAFBCT, Lukrns May, Hapili ZAFWQC, y otros) sin que por ello tengan que aparecer necesariamente, nuevas formas físicas para explicarlas: Numerosos "juegos de reglas" (escolástico clásico, braxaniano, muyadriense, rolemastereico...) han tenido que "inventar" nuevas leyes naturales para explicar nuevos tipos de magia.

Segundo principio: LA CAPACIDAD MAGICA INNATA ES INDEPENDIENTE DEL RESTO DE CARACTERISTICAS DE UNA CRIATURA.

Es decir, bajo el aprendizaje y el entrenamiento tendremos una capacidad básica, quizás hereditaria como otras (Prof. Dr. Mayndell, 2098, AEUJDU).

Esto explicaría:

a) La existencia de estirpes mágicas (como la de Joberantos a la que me enorgullezco de pertenecer), que heredan una capacidad innata.

b) La independencia de la magia de otros factores. Por ejemplo, a la luz de los últimos estudios de psicología del trabajo mágico de Haff-Yigenis Alduran II-Kobalansky (AFBQHP 2102) resulta difícil sostener la postura rolemastereica de Aiscrounent de que la capacidad para la magia deriva de la empatía. Si esto fuera cierto, encontraríamos menos magos con para la crueldad o la asociabilidad que en la población común, y saben los dioses que no es así.

Tercer principio: EL CONOCIMIENTO NO ES UNA MALDITA PIZARRA.

Es decir, si se sabe algo, se SABE; y no es necesario más que el imprescindible refresco o repaso en una frecuencia razonablemente baja, y que en absoluto es un reaprendizaje. Esto implica a los sortilegios: Saber hacerlo, es saber hacerlo. Uno no necesita aprender a multiplicar cada vez, antes de una multiplicación.

Este aclara bastantes puntos oscuros de la superstición mágica:

a) Un mago, no tiene por qué repasar por completo toda la descripción de un sortilegio después de realizarlo, o incluso como hacen algunos imbéciles provincianos, estudiar dos veces el mismo sortilegio porque se va a lanzar dos veces. Esta actitud absurda, se debe a una fusión del sortilegio (que seamos franco, no es más que "una combinación de signos", Pol,1-ahabarr,1863, ZAEJKE) con el poder necesario para realizarlo. Al igual que un malabarista necesita reaprender sus trucos cada vez, el usador del Poder tampoco.

b) Tramite la limitación del número de sortilegios que se pueden realizar en un tiempo a donde debe estar: La cantidad de poder mágico que le queda al mago.

Al respecto, es interesante la investigación conjunta E.S.I.P.-Círculo de Nayabla del 2064 (ACCSRR) donde se distinguen claramente curvas de Poder para un grupo de magos realizando distintos sortilegios de forma repetitiva bajo

el influjo de un Detector Magia Cuantificada. Para nuestra Escuela Superior, el resultado "determina la independencia, en la Magia Escolástica Imperial, entre la Esencia y la Presencia del Hecho Poderoso", lo que viene a decir, que se admite la diferencia Sortilegio-Poder.

Por otro lado, estudiando los sortilegios en cuanto a su forma podemos establecer:

a) Los sortilegios tienen cuatro tipos de componentes materiales; Somático (gestos), "Vocal" (lenguaje), Material (objetos ajenos al cuerpo del mago) y Mental (actitudes y conceptos).

Aceptaremos la tradicional denominación de "vocal" olvidando de momento, el más exacto pero novedoso termino braxiano "linguístico".

El componente mental de un sortilegio ya no es discutible, como demostró Lukerano da Fyhyrrian (1972, ZAGTPL) en sus revolucionarias "Theoretica Mageari". Desde la concentración que algunos (y no otros) sortilegios necesitan, pasando por las actitudes mentales que impiden un sortilegio, pasando por la compleja magia mental/psiónica, hasta los sortilegios que requieren la mentalización del mago o su focalización en un hecho, objeto o actitud, todo demuestra que el componente mental de un sortilegio, no puede ser rechazado.

Algunos afirmaran que en los extensos campos de la magia escolástica apenas tiene importancia, pero, como veremos, hay extensos campos de magias extranjeras o experimentales en los que otros tipos de componentes no tienen importancia.

b) Los sortilegios se aprenden mejor si ya se ha visto como realizarlos.

El contacto personal de maestro y alumno, nunca podra ser reemplazado. Incluso la Escuela Superior, con todos sus problemas de masificación, sabe que el principal recurso del aprendizaje es la experiencia directa. Nuestros maestros se juegan la vida todos los días realizando sortilegios para que los alumnos puedan ver exactamente, al menos una vez, lo que se les ha explicado con anterioridad.

Curiosamente los medios audiovisuales (Sortilegios de Recordar Imagen, incluso Ilusiones del Pasado) han demostrado no ser tan eficaces como la experiencia directa. Es motivo, sigue siendo un misterio. Este artículo plantea un posible porqué.

c) Los sortilegios acumulan basura. El paradigmático "Aura de Nystul", prohibido durante el reinado de Sadric XII y Morderagahi IV, acumuló en estos ciento cincuenta años, más superchería y componentes inútiles que ningún otro sortilegio. El estudio de E.S.I.P. "Efectos de una prohibición sobre sortilegios de bajo poder" (1990, así que AAAMXA) estableció que inicialmente la propia E.S.I.P. enseñaba el sortilegio con un total de 19 componentes y 24 segundos de ejecución óptima. Cuando la prohibición se levantó, el sortilegio tenía un total de siete versiones, 24 componentes y 30 segundos de ejecución óptima media.

Lo que es más, cuando se intentaron enseñar las versiones antiguas como mejores, sin entrenamiento previo aparte, sino explicando simplemente lo que había que omitir, "el ratio, de exitos disminuyó considerablemente, inculyndo varios accidentes cuando se eliminaron todas las componentes sobrantes". Las nuevas versiones eran tan válidas, para los nuevos magos, como las antiguas para los escolásticos. Hubo que reenseñarles de nuevo, lo que incluyó demostraciones nuevas.

Para este hecho también se propone una explicación.

TEORIA UNIFICADA DE LA MAGIA.

Supongamos que nuestra mente, tiene la capacidad de afectar el universo basándose en su uso de una fuerza desconocida a la que llamaremos fuerza mágica, producto a su vez de las propiedades de un campo mágico aplicadas a la alteración que, dentro de su mente, provoca el individuo.

Así, tendríamos una parte de nuestra mente (el Alterador) capaz de alterar el campo mágico, lo que provocaría alteraciones remotas que se reflejarían en forma de fuerza mágica.

El Alterador no es accesible por la mente consciente. Sin embargo, si puede activarlo una parte de esta (Activador) unida al resto de esta. Esta parte actúa de una determinada manera según:

- a) El estado de la mente (que hace que la mayor parte del tiempo no actúe).
- b) Su historia previa de activaciones provocadas.
- c) Una polaridad respecto a otras alteraciones, que tienen lugar en otras mentes cercanas.

Así, tendríamos la siguiente historia del desarrollo de sortilegios:

osho

a) Un ser humano, realizando unos componentes (del tipo que sean), con una alta capacidad mágica, realiza por su pura voluntad y suerte (poniendo su mente de forma que el Activador "salta") un sortilegio.

b) Asocia los componentes a este sortilegio (pues no sabe que no tienen nada que ver). Realiza este sortilegio simple varias veces. Con ello fija el activador para que solo se active si se producen los componentes; Pasan a ser necesarios. Evidentemente, podrá retornar al estado primitivo hallando otro sortilegio (otra forma mental suficiente) pero es más fácil llevar a cabo los componentes (el Activador ya está acostumbrado).

c) Realiza el sortilegio frente a sus alumnos. Sus Activadores se polarizan de forma que les será mucho más fácil realizar el sortilegio por primera vez que a su maestro. Algunos lo consiguen.

d) El sortilegio se difunde.

e) Algún importante o respetado mago lleva a cabo el sortilegio con un cierto éxito superior (subjetivo o no) habiendo probado añadirle algún componente. Creyendo que es importante, lo incluye. Sus alumnos no podrán quitar este componente pues han sido entrenados y polarizados con él.

f) Los sortilegios tienden a ser mayores y más complejos con el tiempo.

g) A los esforzados investigadores les resulta imposible hallar variables comunes entre componentes de distintos sortilegios o de distintas culturas; Efectivamente, ha sido la superstición acumulada la causante de estos sortilegios, así que difícilmente, pueden hallarse leyes distintas a las del azar.

Con esto podemos explicar todos los tipos de magia existentes hasta ahora. Veamos un listado:

1. Magia escolástica o clásica. Centrada en componentes somáticos y materiales. Algunos verbales. Algunos sortilegios son tan ineficientes, que necesitan del componente mental "concentración", que no es más que un esfuerzo superior debido a la falta de componentes mentales.

2. Magia ritual; Se centra en la lenta activación del sortilegio, y aporta una forma de componente mental. Es muy antigua, y por lo tanto, muy elaborada. Componentes somáticos y verbales, tienen significado dentro de religiones de antaño. Estas han caído, los símbolos, transmitidos de mente en mente, perviven.

3. Magia "pura" (El mago que coge tu sombra, la acerca así, le pregunta algo y esta le responde. Sin más) Uso del Alterador de formas muy directas debido a adecuadas componentes mentales y a gran habilidad mágica innata (de hecho, solo una élite la posee).

4. Magia natural (de criaturas que no la necesitan aprender); Uso de polaridades creadas con el desarrollo del feto por la Madre Naturaleza, de forma instintiva, como medio de supervivencia (ver Prof. Dr. Darvín, 2047 AEJKWQ).

5. Magia alquímica; Mezcla de ciencia, superstición y sortilegios con componentes materiales casi exclusivamente.

6. Magia de conjuraciones; Llamada (por sortilegios que podrían ser escolásticos) de criaturas con magia de otro tipo.

7. "Magia scripta" (símbolos grabados en el aire, en las rocas) Sortilegios de componente somática y alguna (quizá) mental.

8. Magia mental. Únicamente componentes mentales (por ejemplo, ciertos "lamas").

Por supuesto, este sistema es incompleto. ¿Es cuantificable el Poder? ¿Es posible dar marcha atrás en la evolución negativa de los sortilegios? ¿Es posible llegar directamente al Alterador?

Estas preguntas, han de ser resueltas por la comunidad de magos, no por un solo individuo. Yo he puesto el tablero, y he explicado las reglas del juego.

Ahora os toca a vosotros los jugadores, mover las piezas.

Aiaha-k,kena Bor Da Ulmaixadrayl
Jefe del area de Metamagias alternativas
Escuela Mageai Superior Imperial del Poder

Me alegro de comprobar que están en perfectas condiciones Aiaha-k,kena. Te mando una carta con esta respuesta, léela luego. En cuanto a este artículo, sabrás que es explosivo. Censuraría las referencias a Darvín, pues aun está siendo muy discutido en su propio campo. Por lo demás... sinceramente, si alguien se va a ofender por el artículo (y serán muchos) LO DE MENOS van a ser esas veladas alusiones en plan sarcasmo.

Iré gustoso a verte recibir el Mordekainen de Moithril, si me dejan y no te cuelgan antes de entregartelo.

Ten cuidado. La gente se pone muy cabrona con lo que es diferente. Te lo dice un orco, que sabe mucho de eso.

Lee la carta,

Moredan



La Búsqueda Del Libro De Clapeirón

Módulo AD&D: 1ª Parte

PREFACIO:

Esta es una aventura larga, complicada y difícil. Está hecha para jugarla en A D&D, y puede apenas ser adaptada a D&D. Está hecha además para ser jugada en un territorio muy concreto, y NO HA de ser jugada en la Campaña (o "mundo") del Máster en cuestión, pues está inextricablemente unida a un territorio con unas características, que forma un todo coherente, complejo, completo y diferente. Si esta aventura tiene éxito como módulo, aparecerán más aventuras pertenecientes a esta *ventana* (o "parte del mundo") y a la misma época. Por ello, hay muchos datos puestos aquí que, aunque no interfieren en la aventura, son necesarios para un correcto "background" (perdón por el anglicismo) y para entender y "masterear" correctamente en mi mundo.

Este mundo es también completo, complejo, coherente y diferente. No es aconsejable para principiantes, aunque la aventura precisa aventureros de primer nivel. Por razones obvias, los personajes han de ser nuevos, y además se aplicará el siguiente grupo de reglas opcionales:

-1 m. de plata compra 1 pto. de experiencia (no 1 m.o.) (no preocuparse si, gracias a ésto, algunos aventureros suben a segundo nivel con el dinero inicial. Se tiene en cuenta. Eso sí, el equipo no baja de precio, claro) (en A D&D, 20 m.p.=1 m.o.)

-Los magos eligen los sortilegios en el momento de usarlos (de entre los que tienen y en número máximo limitado por nivel, por supuesto) ((SOLO en A D&D)).

-Se reparten PX. en cada momento. Al descubrir puertas secretas o trampas (100), realizar o intentar una habilidad de ladrón (100), un sortilegio (200*nivel), un Poder divino (500*nivel), viajes (unos 100 por pueblo), averiguar datos de la Aventura (50), luchar (sólo a los guerreros)... El objetivo es que, a pesar de la paga, sea posible conseguir hasta 3000 puntos de experiencia si se realiza bien la aventura.

EXORDIO:

Los jugadores no han de leer a partir de aquí.

Esta es una aventura con dos "tempos" claramente delimitados. Es esencial que los jugadores crean que se trata de una aventurilla de "Dungeons y mucho bicho".

La sorpresa ha de ser máxima, ya que ése es sólo el primer "tempo". El segundo requiere paciencia, inteligencia y eficacia.

Al grano.

INTRODUCCION:

Estamos en el año 63 D. Independencia. Hace, por tanto, 63 años que el Baronato de Manoj, el Condado de Uvrapan y el Ducado de Kedish consiguieron la independencia del decadente reino de Vilmir. En este tiempo el reino es ya apenas una leyenda tras las Tierras Quebradas y la Antigua Senda. Las Tierras verdes de Aegir (la Verde) son también independientes del Baronato, aunque están teóricamente bajo su jurisdicción. Los poderes político-aristocráticos, en franca retirada, han dado paso a la Era de las Ordenes. El poder clerical, aliado ancestral de la nobleza (con sus leyes de Sumisión, Orden y Humildad, Acumulación pasiva del Saber), empieza a tambalearse. Los magos, con su contrapuesta filosofía de la Independencia del Hombre, Orgulla, Imaginación e Investigación, no pueden dejar de aprovechar la oportunidad y, en el año 32 se funda en Kedish la Tercera Sede de la Escuela de Oshen (legendario mago) en honor a Mordekainen (aún más legendario mago).

Los cultos tradicionales (griegos) sufren un duro golpe con la infiltración, desde las Tierras Humanas del Norte, del culto babilónico, que refleja el ansia de orden de un pueblo en tan turbulenta época. El año 21 se funda el Monasterio de Itaca y en el 48 el Templo de Druaga (ver abajo). Otros poderes se mueven, primero en las sombras, luego en plena luz del día. Son éstos:

LISTA DE PODERES INFLUYENTES (años 63-101)

Político-Aristocrático-Territoriales:

-*Duque de Kedish*: Débil y sin poder. El Duque coronado el año 87 (hasta el 108 en que muere (de muerte natural)) es, sin embargo, inteligente y capaz con los medios de que dispone. Su única misión es mantener el orden interno, y apenas lo consigue gracias al apoyo de Oshen-Kedish (Escuela de-). Este territorio está el

año 101 empezando a ser molestado por bichos de toda calaña. La corte de Kedish es, sin embargo, importante a partir del 96, siendo centro plitico de la región.

-*Barón de Manoj*: Fuertes y carismáticos, el primer Barón independiente dejó las Tierras Verdes por la posibilidad de defender mejor un territorio más pequeño, y así ha sido. El diminuto actual Baronato es relativamente poderoso en cuanto a lo militar, y absolutamente seguro para viajeros y comerciantes (seguridad comprada por impuestos altos)

-*Condado de Uvrapan*: Amplias tierras pobres y relativamente deshabitadas, no muy seguras, pero ausentes de toda posibilidad de guerra, con Emi-port como ciudad principal debido a su importante comercio con Umin-la-Pecadora y caro comercio con el Reino.

-*Tierras Verdes de Aegir*: No son un poder propiamente dicho. Los guardias de Aegir son respetados, pero cada ciudad es independiente. Es un territorio fértil, tranquilo y en paz.

-*La Tierra de las Grandes Ciudades: Ide Aegir*, menos habitadas y con grandes ciudades-estado.

-Religioso-esotéricos. Gremios importantes

-*La Orden Blanca*: Formada por Clérigos, Magos y Druidas, es una excepcional orden aconfesional de Legales Buenos, LN y BN, que trabaja en beneficio del saber, la paz y en el propio (en mi mundo LB « idiota). Está formado por Sabios, y su nombre completo es Orden de Sabios de la Túnica Blanca (que llevaba Palas Atenea cuando nació).

-*El Templo de Itaca*: Quizá el más poderoso Poder de estas tierras, es un gigantesco templo-fortaleza consagrado a Anu (dios del Cielo y padre de los dioses babilónicos, LN) de organización tipo Templario y de inmenso poder terrenal (económico, político y diplomático, principalmente). En él hay de todo menos Caóticos (LB, LN, LM, NB, NN y NM).

-*El Templo de Druaga*: Enemigo de la Orden de Ilmatar o de Kalap-Eri- Rhôn, cérgos LM convencidos, muy temidos en Umi.

-*La(s) Escuela(s) de Oshen*: Primer hogar de todo mago (PJ incluido) que sale de ahí con unos pocos cantrips (en ésta



aventura, 12-18 al azar, en otras será ésto más explicado) y de primer nivel (sin sortilegios) pos sólo 1000 m.p. a descontar del dinero inicial (plata, ¿eh?, cuidado con las "pasadas"). Si no puede pagarlas, bien...

Es una organización pro-defensa del mago desvalido, (quien juegue a A D&D sabe lo desvalido que está el mago) que se soporta con el dinero resultante de vender sortilegios (fabricables por magos de 1 nivel + que aquél en el que consiguieron hacerlos, p. ej.=2N sort. es fabricable por 4N mago) a 500*(2 elevado a n-1)m.p. y cantrips a 100 m.p.

La escuela de Oshen funciona al estilo de una High-School inglesa (quien ha visto "if" sabe a lo que me refiero) y los cantrips obtenibles por un alumno no son Ledgermain.

-La Orden Roja: Orden semisecreta de magos, proveniente de Okinai, que acostumbra a entregar poderosos sortilegios a sus miembros a cambio de obediencia eterna y absoluta. Esta Orden y la de Oshen se odian por razones obvias. Año 82 en adelante.

-La Orden de Kalap-Eri-Rhôn: Amiga de la Orden Blanca y residente en Ilmatar, dedicada a un extraño oficio: Recoger de todos los lugares del mundo información sobre componentes materiales de sortilegios de 1 y 2N capaces de substituir a componentes más caros conocidos en este territorio. (El 1 nivel es el nivel de Maestro en esta campaña, el 2 nivel es de Maestro Superior. La explicación es sencilla, el mago en A D&D es tan difícil que simplemente hay pocos de 1,2,3, y 4 nivel). Esta orden, fundada por Kalap-Eri-Rhôn el año 27 y convertida en Orden Independiente por la Crisis de las Secesiones (año 43), termina su labor en el año 63, donde comienza la historia (que no la aventura).

-El Gremio de Comerciantes Independientes: Con sede en Emi-Port es una poderosa fuerza económica cuyo lema es "usted pida". Pueden conseguir comprar cualquier cosa (incluso p. ej. el martillo de Thor) Si puedes pagar el presupuesto que gratuitamente te harán (que puede incluir dinero suficiente para convencer a Thor de que venda su martillo, algo así como 10 elevado a 15 m.p.) y que pagarás por adelantado. Siempre cumplen sus tratos, SIEMPRE... si puedes pagar. (Además se basan en una mafia a la antigua - si no lo sabes, pregunta: NO se parece en nada a la actual - que protege

los intereses de su gente).

-El Gremio de Asesinos de Omari: Famoso por su seriedad y poder, son los verdaderos gobernantes de su ciudad (Aunque no gobiernen, ya que ganan más dinero no haciéndolo, tienen el poder como para asesinar a todo Omariano que se les ponga por enmedio).

Hasta aquí el "Background".

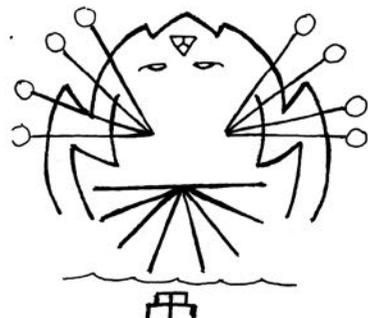
Historia previa: Corre el año 63.

La orden de magos de Ilmatar, tras años de investigaciones, ha fabricado el Libro de Componentes Materiales Equivalentes de Sortilegios de Maestro y Maestro Superior (LdCMEdSdMyMS), abreviadamente llamado el Libro de Kalap-Eri-Rhôn (¿te suena?). En él se acumula la sabiduría de decenas de magos que murieron por darla, junto con la de decenas de magos que murieron por querer revelarla. Es, de momento, un ejemplar único, elaborado ex-profeso para poder aplicar luego un sortilegio de Reproducción de Objetos que debería haber llegado de Vilmir hace ya meses. Oshkamir El-De-Los-Tres-Anillos, Sabio de la Túnica Blanca, es "invitado a Ilmatar y al llegar se le pide que realice sobre el libro un "Glyph of Warding". Sortilegio de clérigo que protege el objeto, haciendo que el que lo toca sin mencionar una palabra, antes sea fulminado. Oshkamir, temeroso, lo realiza deprisa y luego vuelve a su patria, Amila. Sin embargo, hay un espía en el Consejo, Legorian Selenuar, semielfo, que sirve al Templo de Druaga. el sortilegio es realizado con tal rapidez que Selenuar sólo es capaz de informar de la finalización y protección del libro, sin poder hacer nada por asaltar e interrogar a Oshkamir.

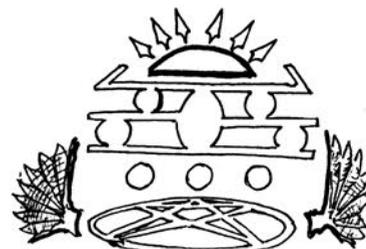
El Templo (clérigos y magos se odian, te recuerdo) decide antes aprovechar un favor que le debía un alto cargo del gremio de asesinos de Omari para urdir un complejo plan: No robarán el libro, pues está superprotegido en Ilmatar, sino que harán algo mucho más fácil: matar a Kalap-Eri-Rhôn, quien es, aparte de Oshkamir, el único que sabe la palabra que lo abre. El asesinato es realizado por un auténtico profesional, Ikari, el Elfo Oscuro, "a la entera satisfacción del cliente". Toma el poder en la Orden Oscura de Ilmatar su hijo, Var-de-Kalap, de cacareada idiotéz (que por cierto no es real, ¿recordáis la imagen que teníamos del Príncipe Juan Carlos?) cosa con la que Druaga



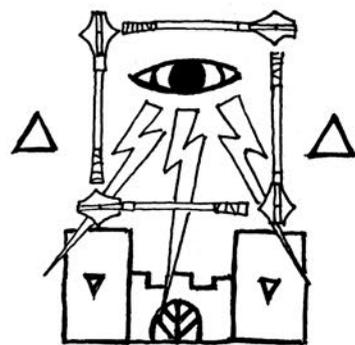
Ducado de Kedish



Templo de Druaga



Orden de magos de Kalap-eri-rhôn



Monasterio de Itaca

(el Templo de Druaga, ¿eh? no confundamos) ya contaba.

El libro ha de ser trasladado de nuevo a Amila, pues Oshkamir, temiendo por su vida, no quiere ir él (y a nadie se le ocurre decir en público la Palabra, pues va contra los intereses y las órdenes del fenecido). Sin embargo, un antiguo amigo de Kalap y ahora consejero de Var (Irin Ashiven) le aconseja que envíe al segundo mago más poderoso de la Orden, Erik-el-Seguro, de quinto nivel. Mientras, Var-de-Kalp viajará ostentosamente a Amila con una fuerte escolta mal oculta, en plan "trampa". Pero para que el engaño resulte plausible, el Libro habrá de viajar por el camino menos seguro que pasa por el territorio de Otto el Tuerto...

Otto es el líder de una banda de mercenarios y aventureros poco numerosos con la que de vez en cuando tienen los viajeros poco numerosos la desgracia de toparse. Sin embargo, un encuentro es poco probable (Erik comerá frío y viajará deprisa), y El Seguro posee el sortilegio de *Lightning Bolt*, así que no parece un factor peligroso...

Ver, sospechando que hubo espionaje en el consejo, llega a sospechar de Senuar, al que simplemente baja de poder político y echa del Consejo, ya que no tiene pruebas concluyentes, e Irin cree en su inocencia. Poco después parte el Libro, información que llega a oídos de Senuar gracias a Irin, aunque no la de quién lo lleva.

En el camino de Otto se encuentran los enviados por el Templo, el Asesino-Clérigo 2N traidor Gebenson y el clérigo 4N Julius Homedón. Vence Erik-el-Seguro por los pelos en una ruidosa pelea de sortilegios, por haber sido subestimado por el enemigo (que esperaba un mago de 3-4N).

Sin embargo, el ruido atrae a la Banda de Otto el Tuerto, quien al ver a un mago con sus sortilegios usados y con (probablemente) un caro libro de ellos encima, se relame y le asaetea. Cogen sus objetos de valor (Libro incluido, que creen se trata de uno de sortilegios) y dejan un cadáver del Templo para que se crea a éste el autor del hecho.

A partir de aquí, ni el Templo ni la Orden saben bien qué ocurre. Otto hace que uno de sus hombres intente abrir el libro, y éste muere (efecto de la *Glyph*) por lo que decide venderlo a alguien dispuesto a trabajar con la magia de este calibre... ocurriéndosele el nombre de Yuric de las Sombras, a cuyo encuentro va en una

casa abandonada cerca de Omari. Por supuesto, Otto cree que el Libro es el típico libro de sortilegios de un mago errante.

Yuric es un Guerrero (estudia para Bardo) 3N cuyos padres gueron muertos por un mago CM, que escogió un plan realmente demoníaco para vengarse: se hizo especialista en *Componentes Materiales Equivalentes FALSOS* (pero bastante parecidos en "espíritu" para que un mago diga "sí... podría ser") que son además MORTALES para quien los usa. Vive de VENDER esta información a magos que morirían al usarla... maquiavélico ¿verdad?

Bien, mientras la Banda viaja hacia la ciudad de Omari con el Libro, Ilmatar (la Orden) acusa casi públicamente al Templo de robárselo (cosa que éste niega) y pide al Señor de Aegir que tome cartas en el asunto.

Yuric es el primero que se interesa por el Libro, comprándolo en Omari a la Banda, ya que al estar en el "Mundillo" ha "oído campanas" de lo que pueda ser. Yuric compra el libro por 4.000 m.p. que pide prestadas a Isaac Hansen, famoso usurero de Omari llamo *El Judío*. Yuric oye lo de la acusación y presupone que el Templo tiene problemas, así que ya que "los enemigos de mis enemigos son mis amigos", decide ir al Templo a venderles el libro... por 10.000 m.p. (aún barato para ser lo que era).

El Templo tiene problemas: No estaba previsto que se quedara un cadáver como prueba en el camino tras el enfrentamiento (menos que éste se perdiera, claro, pero si un mago presenta dos cadáveres diciendo "me atacaron para robarme algo que no puedo decir" lo más probable es que el pueblo lo linche). Aceptan comprar el Libro, pero temen una acción directa de Ilmatar o una acción legal ("entregadnos el Libro") del Señor de Aegir y necesitan tiempo para esperar que la Orden se derrumbe. Deciden pedir a Yuric que fabrique un *Falso Libro*, que ellos mismos equiparán con un *Glyph of Warding* tras averiguar la Palabra a base de *Augurys* (sortilegio 2N de Clérigo) sobre el original. Quemar el Libro es muy difícil, pues está hecho de un papel mágico muy resistente (*Resist Cold/Heat* permanente, sortilegio de 2N Mago en mi Campaña), Yuric acepta y se pasa 3 meses fabricando un Libro Falso y Mortal.

Ilmatar, la Orden está destrozada: su líder está muerto, su Libro robado, y el Señor de



Aegir les comunica en privado que no se va a mojar el culo por ellos. El dinero que les fue prestado para sus investigaciones por C.G.I. y otra gente, que iba a ser pagado con la venta a Oshen y a sus miembros del Libro, no puede ser devuelto. Bajo un líder bueno pero inexperto, la Orden se desmembrana. Un último plan asoma a la mente de Var: Volver el pueblo de Umi, temeroso de Druaga, contra éste, a base de propaganda y uso desesperado de sus últimas influencias políticas (entre ellas la prestigiosa Orden Blanca). El plan es lento, demasiado para salvar a la Orden, pero la Orden de Sabios de la Túnica Blanca aprovecha este empuje final para sumarse a una "guerra de influencias" decisiva que eliminará a la Orden de Druaga. Así con la de Magos que llamará desecha, la de la Túnica Blanca quedará como única rectora del saber en las Tierras Verdes de Aegir.

Corre el Año 64...

Estalla la rebelión en Umi contra el Templo de Druaga. Entre el pueblo rebelado que viaja al Templo están agentes de Oshen que irán en busca del Libro. Ésta, dejado al cuidado de Emiron Luvaric, Amigo de los Diablos (=Clérigo 5N según Druaga), está en la parte de sótanos privados del Templo. Emiron es el experto en Magos y Magia del Templo de Druaga, y reconoce sicarios de llamar y de la Túnica entre la muchedumbre. Atemorizado, observa cómo apabullan a los escasos clérigos y, finalmente, al ver que los rebeldes van a vencerles, CIERRA con un mecanismo secreto los sótanos del Templo (cortando la retirada y matando así a sus compañeros de inferior rango, por supuesto) cumpliendo la misión encomendada (Emiron es LM, por si no te habías dado cuenta), y saliendo por un pasadizo secreto a los pantanos que rodean el Templo.

El año 67, la Orden llamariana cae desgajada, el Libro se convierte en una leyenda: la leyenda del Libro de Kalap-Eri-Rhôn o (por deformación) de "Clápeiron". El Templo está hecho una "Dungeon" que lentamente se puebla.

Emiron Luvaric ha huido a Omari, y desde allí a Uvrapan, donde vivirá durante 30 años hasta que, con un sirviente allí conseguido y mucho dinero, retornará con el Libro a Orimari, retirado ya, con la

satisfacción del deber cumplido.

El Falso Libro se halla en la "dungeon", en el lugar que correspondía a su habitación, en un compartimento secreto.

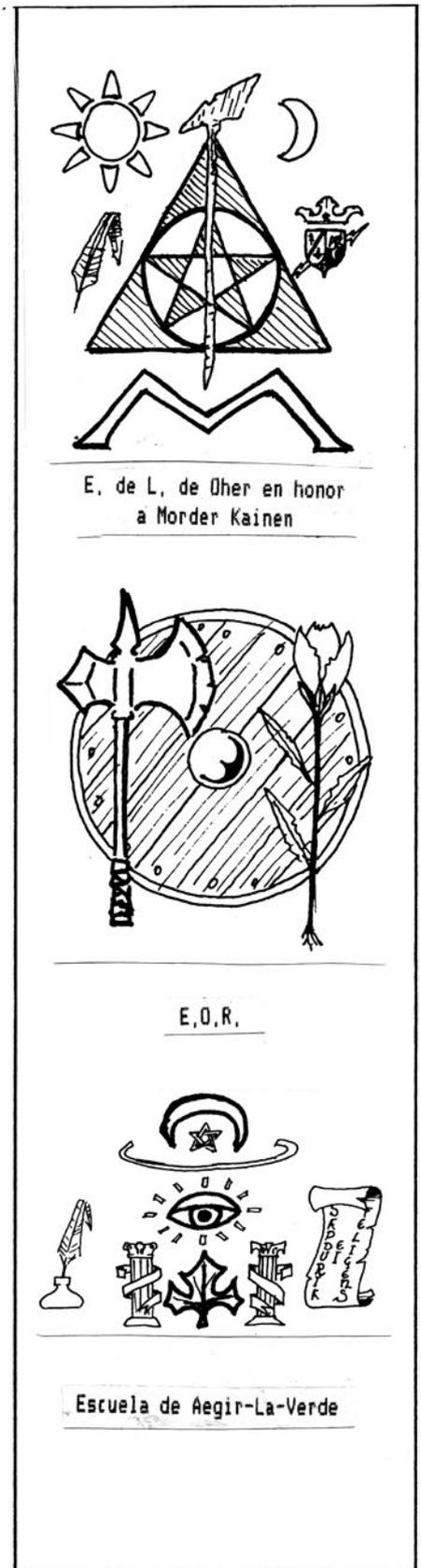
El año 102 una nueva orden de magos formada en Aegir-La-Verde, investiga leyendas sobre el "Libro de Clápeiron" y envía a uno de sus Maestros a Hedlet, pueblo de aventureros...

La Aventura (al fin.):

Los PJs están en Hedlet, pueblo-puente entre los escasos elfos que cruzan el Gran Bosque, los Halflings de la Tierra Pequeña y los humanos del resto (otras razas están prohibidas para los PJs al ser demasiado raras). El grupo ha de tener un elfo (que tenga suerte con el D6 al averiguar p. secretas: si no la tiene, el DM se la inventa, que bastante puteados van a ir ya), y ha de ser numeroso (4 o más personajes. Cuanto más azúcar, más dulce ¿vale?). Hedlet es muy concurrido por aventureros, y allí están, y se conocen por primera vez (esto es importante).

Con ellos están dos PNJs: Uno a elegir por el Máster (que ha de parecer de confianza), y que debe estar allí para ayudar al grupo aportando lo que les falte (repito: bastante puteados van a ir ya...), y el otro es, bellamente, nada menos que Ikariri (mira arriba, olvidadizo), el cual se ha enterado de que alguien busca el Libro, y lo quiere. En el momento que crea que lo tienen (y él no sabe nada de Libros Falsos) les atacará esa noche y les rebanará bellamente el cuello. Es LM, y NO parece de confianza (por una vez, las apariencias no engañan) y afirma muchas verdades: Es LM, es asesino, y jura ayudarles a cumplir cualquier misión que se les encomiende. Intentará dar algo de lástima ("pobres malvados, incomprensidos...") aunque es Asesino de 5N (fingirá ser de 2N, y caerá "inconsciente" cuando le hagan 7HP de daño) y afirmará que el grupo en el que iba "se le murió" accidentalmente (no sé si me entiendes, debe estar tan claro que es un traidor, que los jugadores creen que no puede serlo). Se presentará a ellos como "uno más" y fingirá no saber nada de nada. Pertenece a la Secta de la Lanza Negra y, por tano, tiene un tatuaje secreto en el abdomen, que no dejará ver a nadie. Ver "Aventura (10)" para más detalles.

Un mago, que dice pertenecer a una



12 bis.

Orden de Magos de Aegir, dice querer contratar un grupo de aventureros (ésto se lo dirá el posadero a quien charre con él). Se halla en una habitación de la Posada. Este mago, *Kalgerin-El-Dololín* (designativo burlesco con que se designa a los elfos en esta ventana, debido a lo sonoro de su lenguaje) es uno de los Maestros (recordad =1 ó 2N, en éste caso 2n) de la *Orden de Aegir-La-Verde*, pero no se presentará, sino que sólo dirá lo siguiente:

-Os quiero para encontrar un objeto perdido.

-Puedo dar la probable localización de éste.

-Esta localización es peligrosa.

-Se os pagarán 1.000 m.p. a cada uno

-La misión ha de realizarse con discreción.

(Nota: Pueden regatear, pero el mago no subirá ni una m.p., aunque sí puede aceptar adelantarles 500 m.p. a cada uno: si esto ocurre, él musitará extrañas palabras sobre el grupo y luego informará a los jugadores "si no venís de nuevo con nosotros, ahora podemos hacerlos morir lentamente a distancia (mocazo feroz). Caso de pedir explicaciones los jugadores ("Oye, Máster, ¿Qué sortilegio es ése, moquero asqueroso?") el Máster puede decir la verdad ("Oye, lo siento, este tío (yo) se inventa sortilegios" LO CUAL NO SIGNIFICA NADA, claro).

Si aceptan, les dirá, además, lo siguiente:

-Tenéis seis semanas de tiempo.

-Es poco probable que nadie sepa nada de ésto.

-Se trata del *Libro de Clápeiron*. (Leyenda conocida por los PJs, que el

Máster explicará con los datos que hay debajo).

-Es un libro de Magia (NO dirá nada "de sortilegios" ni lo negará, eso que lo piensen los PJs).

-CREEMOS que está en las ruinas del *Templo de Druaga* (importante decir "creemos": importante no darle énfasis, pues para el mago es casi una certeza), que fue destruido por la revuelta del 64.

-Tras las seis semanas, o antes, me encontraréis en la *Casa Azul de la Calle de las Carretas de Aegir-La-Verde*.

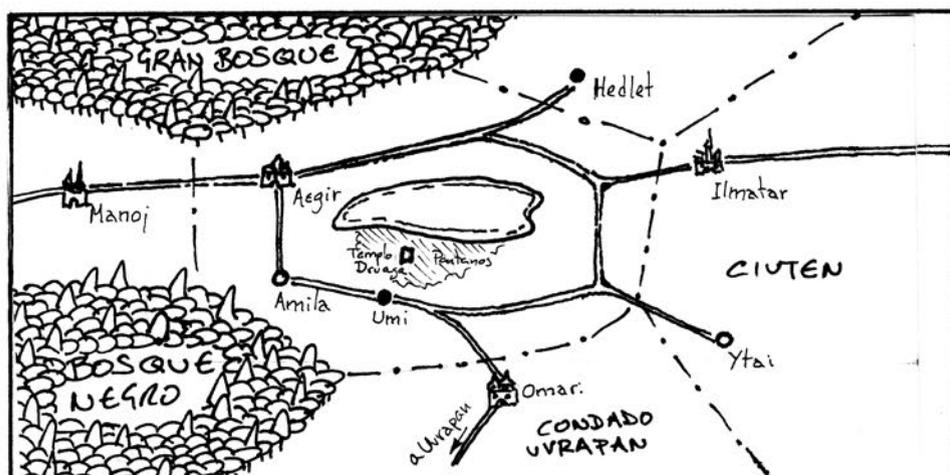
-El Libro está protegido. No lo abráis.

NADA de ésto, NADA, se dirá sin previa pregunta concreta, y como todo mago de Oshen, exige preguntas directas y aplica el "*Quara-Shur*" (Trad: "Silencio, idiota") a los que no las hacen.

Ejemplos de preguntas "cuya respuesta es el silencio" "CREEMOS que esta paga es algo escasa..."; "¿Podríamos saber algo más?"; "¿Se PUEDE pasar?..." y sus equivalentes "correctos" son: "¿Está dispuesto a darnos más dinero?" o "Dénos más dinero", "Díganos todo lo que crea que puede ser útil sobre el Libro", "¿Nos da premiso para pasar?". Más ejemplos...- ¿Dónde está (el Libro)? - No lo sabemos.- Y ¿cómo queréis que lo encontremos? - ... - ¿Puede decirnos algo sobre su localización? - Sí - Bien, ¿Qué? - Que creemos que está en las ruinas de lo que fue el *Templo de Druaga*, al N.O. de Umi, en unos pantanos.

Con éstas 500 m.p. y el dinero inicial, pueden equiparse debidamente. Si no lo hacen, allá ellos.

Moredan



Mestizos en STORMBRINGER

Este conjunto de reglas, está diseñado para conseguir pjs. (o pnjs) que sean mezclas de los distintos grupos raciales de los reinos jóvenes. Como, por ejemplo, los esclavos melniboneses (o ciudadanos no nobles y por lo tanto no libres de melniboné), fruto de la unión entre un melnibonés, y una de las muchas habitantes de los reinos jóvenes que tuvo la desgracia de ser capturado por una escuadra recolectora melnibonesa.

De las uniones de las distintas razas de los reinos jóvenes, pueden surgir personajes realmente únicos e interesantes.

La elección de los padres.

Esto, que va a ser determinante para la formación del personaje, puede hacerse al azar, o bien dejar que los propios jugadores los escojan. Este último método, tiene el inconveniente, de permitir a los avezados jugadores, el conseguir superpjs.

Para determinarlos al azar, se deberán lanzar los dados dos veces en la tabla de las razas, una para el padre, y otra para la madre.

Aunque es cierto que una persona puede tener rasgos adquiridos de sus abuelos o antepasados que no se han manifestado en sus progenitores, no lo tendremos en cuenta.

Los modificadores de las características.

Una vez determinadas las dos razas paternas, lanzaremos 1d4-1 para calcular los rasgos adquiridos del personaje (por ejemplo, para un Shazaar, un rasgo adquirido, es un modificador a la CON de +1d6), lo normal, es tener entre dos y tres rasgos adquiridos.

La elección de los rasgos.

Si un mismo modificador está presente en el padre y la madre, el rasgo en cuestión formará parte también del personaje, si ambos suman o restan se tomará como modificador el que más reste o más sume, si hay uno que suma y otro que resta se lanzan los dos modificadores, y se restan los resultados (por ejemplo, el padre, tiene +1d6 en FUE, y la madre -1d4, lanzamos ambos modificadores, 4 y 2, y los restamos, $4-2=2$). Una vez acabados los rasgos comunes, se calcula el resto como abajo.

Si los rasgos del padre y de la madre son distintos, como por ejemplo entre un padre Lormyr y una madre de la Isla de las Ciudades Púrpura, se lanzará el dado que convenga para calcularlo aleatoriamente, en este ejemplo 1d4 (ya que hay 4 rasgos adquiridos entre el padre y la madre), tomando los primeros números del dado para el padre y los últimos para la madre.

Tomando como ejemplo el caso anterior, el 1 y el 2 corresponderían al padre (siendo los rasgos INT-4 para el 1 y TAM+2 para el 2) y 3,4 para la madre (siendo el 3 FUE+1d4 y el 4 CON+1d6)

Para la elección del color del pelo, de los ojos de la piel o simplemente, de los rasgos faciales (como por ejemplo los ojos eshmirianos) que se especifican en el manual de reglas, que cada

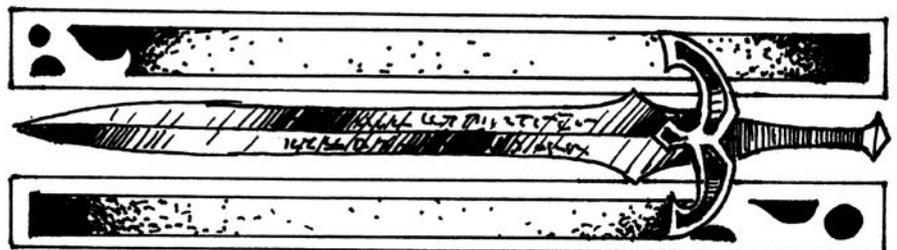
jugador elija (y que me perdonen los estudiantes de genética y amantes del rigor científico) el que más le guste ya que al fin y al cabo es su personaje.

Ambientación.

Los mestizos, no están muy bien considerados en los reinos jóvenes, y no podrán ser nobles, sumos sacerdotes, capitanes de barco ni segundos, capitanes de ejército ni tenientes. En definitiva, ningún cargo que entrañe poder. Por si esto fuera poco, después de la tirada de dinero, dividiremos el resultado de la tirada entre dos y este será el capital del que dispone el personaje. Esto, es debido, a la discriminación a la que se ven sometidos, de la que solo pueden escapar en la escondida Tanelorn.

Si te sale un padre melnibonés, tu personaje es estéril, si te sale una madre melnibonesa, ignora la tirada. Si te sale una madre pantangiana eres huérfano de padre y madre, (además de ser perseguido por los familiares de tu madre, ya que tu personaje es la prueba viviente de su desonra).

La mayoría de los mestizos acaban siendo sirvientes o campesinos independientemente de su lugar de procedencia, así pues, para obtener el oficio del personaje, usaremos la siguiente tabla de origen social, ignorando la del libro de reglas de Stormbringer.



kinze

Origen social

10100	Clase	Especial
01-15	Guerrero*	Tira 1d10, si el resultado es de 8 o más, tu personaje a sido adiestrado en la lucha cuerpo a cuerpo, para la diversión de los nobles.
16-20	Mercader	Divide sus ingresos entre 3.
21-30	Marino	Remero en el mejor de los casos.
31-45	Cazador**	
46-65	Campesino	
66-69	Sacerdote	
70-80	Ladron**	
81-95	Mendigo	
96-00	Artesano	

* Este tipo de luchadores, aparte de recibir las habilidades que les corresponden por ser guerreros, tienen el beneficio de 100 puntos (cada punto equivale a un 1% en porcentaje) a repartir entre las habilidades de patada, puñetazo y cabezazo, pero solo disponen en equitación de un 25%+bonus de agilidad sin derecho a tirada.

Estos guerreros, se enfrentan en las fiestas (a manos desnudas normalmente) para que los espectadores, se diviertan, y se crean verdaderas competiciones de luchadores, moviendo cantidades de dinero importantes (apuestas, sobornos, etc.), habiendo llegado a levantar pasiones entre los nobles y ricos mercaderes que compran los luchadores que les gustan para que formen parte de su equipo, que luego enfrentaran al de otras personas.

** No reciben el malus a sus ingresos.



Casi el 50% de la población mestiza ocupa el puesto mas bajo de la sociedad, por esto, son despreciados en su mayoría.

Todos los mestizos, pueden cambiar su profesión por la de siervo, recibiendo las habilidades de abajo. Para serlo, y ser un pj, deberá, o haberse fugado de su señor, o ser el sirviente de otro pj (o pnj) del grupo.



Siervo.

Los siervos, se encargan de cumplir con el mayor esmero posible, todas las ordenes de su señor, pudiendo ser duramente castigados si no lo hacen, aunque no deben ser considerados como esclavos.

- * Conocimiento de las plantas 35% +bonus de conocimientos.
- * Esconderse 50% +bonus de discreción.
- * Disimular 25% +bonus de discreción.
- * Buscar 25% +bonus de percepción.
- * Escuchar 10% +bonus de percepción
- * P. auxilios 15% +bonus de conocimientos.

* Memorizar 40% +bonus de conocimientos.

Los siervos, reciben 30 GB para gastos, ya que comida, alojamiento y ropa, corren a cargo de su señor.

Con esto finaliza el articulo sobre mestizos en los reinos juvenes. Despedida y cierre y hasta la próxima.

Dr. Slump

Juegos de Rol: El otro camino

Del Mundo Real y el Mundo Imaginario

Proponemos con este artículo unas normas de conducta, así como unas técnicas, para distinguir el mundo real del imaginario, ambos compartidos por Maestro de Juego y Jugador. Intentaremos demostrar que su uso enriquece el juego. Veremos también como pueden solventarse problemas que surgen por algunos de los conflictos entre ambos mundos.

Muchas veces se ha dicho que el Juego de Rol se basa en la interpretación. Sin embargo es raro ver un grupo de jugadores en que verdaderamente se interprete, se haga teatro. Podemos señalar las siguientes "faltas":

-La forma de hablar no se adapta a la de la época vivida: Como ejemplos radicales, el clásico guerrero bárbaro Legal Bueno que plantea: "Creo que deberíamos delegar todo esto en un representante. ¿Porqué no lo sometemos a votación?". No sólo no hablaría de esta forma, sino que ni siquiera se le *ocurriría* esa forma de plantear el problema.

-Lo que se dice tampoco se adapta al personaje: Por ejemplo, el guardaespaldas segundón que da lecciones de política al rey que hospeda a su amo.

-Los gestos y las situaciones se interpretan poco de hecho, es raro que el MdJ plantee el levantarse de la mesa para desarrollar la acción sobre el espacio de la habitación.

Como defecto de una falta de normas, muchas veces se corta al arrojado jugador que, loablemente, empieza a interpretar, lanzando la clásica broma, comentario en mundo real y demás, que es muy gracioso y ameniza la jornada, pero convence al jugador en cuestión de no volver a hacerlo en mucho tiempo. Lo cual, a la larga, convierte la partida en una reunión de amigos, cosa en absoluto desagradable, pero ajena a lo que es el Rol.

Vamos a proponer algunas normas sencillas que regulen cuando se interpreta y cuando no.

Los dos tiempos

Vamos a distinguir dos "tiempos".

Tiempo Real será cuando:

-Los Jugadores describen lo que hace su personaje.

-El MdJ espera a que los jugadores dejen pasar el tiempo para alterar las situaciones (es decir, si deben tomar decisiones rápidas en el mundo imaginario), pero los jugadores están consultando la hoja de personaje al estar en Tiempo Real, el MdJ no puede decir "se os ha pasado el tiempo": Los personajes no estaban haciendo nada).

Tiempo Imaginario será cuando:

-Los jugadores hacen lo que hacen sus personajes, y no hacen nada más.

-El MdJ hace correr el tiempo imaginario igual que corre el del real.

En Tiempo Imaginario, puede o no requerirse que se interpreten los desplazamientos (es decir, habrá que salir o no de la mesa).

La diferencia entre ambos puede establecerse:

-Cuando el MdJ, única autoridad absoluta en el tema, lo decida señalándolo claramente.

-Cuando a consecuencia de una petición hecha con un gesto consensuado (el autor usa el signo de "tiempo muerto" de baloncesto) el MdJ acceda a pasar de Tiempo Imaginario a Real. Esto será lo único que podrá hacer un jugador en Tiempo Imaginario sin que lo haga su personaje.

-Cuando los jugadores, empiecen a interpretar una conversación donde la situación permite que esta conversación se dé en tiempo imaginario. El MdJ puede, para no romper el hilo, decidir que es T.I. sin avisar: Cuando el primer jugador

haga algo de T. Real, habrá que avisar o retractarse de este T.I. Lo que no se puede hacer es jorobar al jugador inadvertido que ha mirado su reloj, o preguntado cuándo hay descanso, haciendo que su personaje haga y diga exactamente eso.

Infracciones del Tiempo Imaginario.

Salvo que se diga lo contrario, una infracción de T.I. debe ser respondida simplemente con una continuación de ese T.I. Ejemplo:

MdJ-Gente, atención; Tiempo Imaginario.

J.1-Yo creo que hay que matarlos a todos.

J.2-Ya empezamos ¡por los hados! no sabeis hacer otra cosa...

J.3-Pero ¿Cuántos somos?

J.4-Máster ¿qué PNJ's están con nosotros?

J.1-¿Masqué?!

J.2-(sacando la espada) ¿A quién hablas? ¿quién hay ahí?

J.4-No, no, yo lo decía en tiempo real.

J.3-¡Cuidado! ¡Está embrujado!

J.1-Deben haber sido las pócimas curativas.

J.4-Pff... lo siento, no pasa nada, no pasa nada... estaba hablando solo... (signo frenético de T. Real).

Después de dos o tres como ésa, el jugador aprende a pedir tiempo real antes de preguntar nada.

Más sutiles pero más jocosas, son las infracciones menores, que implican entre otras, la extraña costumbre de muchos aventureros medievales de mirarse detenidamente la muñeca izquierda cada vez que alguien menciona el tiempo.

Un buen jugador con cara de rata, en uno de mis grupos, se quedó mirando la muñeca del infractor a cinco centímetros de esta, con concentración profunda, y luego, a diez centímetros de la cara del infractor le dijo bruscamente con cara de asco:

-¿Qué miras?!

La independencia entre mundos.

Otro aspecto a tratar con profundidad es la independencia del mundo real y el mundo imaginario. Estos mundos deben ser absolutamente excluyentes si se quiere que el mundo imaginario sea coherente, pues para explicar el mundo imaginario, no podemos acudir a motivos del mundo real. Esto, que a primera vista parece sencillo y obvio, no lo es tanto cuando se aplica a una serie de problemas:

1. Las ideas del S. XX.

Un jugador no puede aplicar conocimientos del S. XX para que su personaje resuelva las aventuras. Esto es especialmente grave en el caso de jugadores triunfales que inician la etapa del juego en que se es gobernante.

Un jugador tampoco puede desarrollar ideologías o teorías fuera de época.

Sin embargo es imposible conseguir que un jugador no aplique la mentalidad del S. XX al menos para entender como funciona el mundo imaginario. Hay que minimizar los efectos de esto.

2. La ausencia y presencia de jugadores:

Un personaje cuyo jugador esté ausente debe ser interpretado por el MdJ (si volverá) o por otro jugador (si no volverá y hay otro jugador sin personaje). No desaparece.

Para que a efectos de la aventura, desaparezca, hay que esperar el momento propicio, o enfermarlo (siendo cuidadoso en llevar a cabo el desarrollo real de una enfermedad), o matarlo. Para ello sólo es completamente lícito el método que el autor usa: *cuando* hay que tirar un dado para ver quién enferma, o a quien llega la primera flecha, en vez de tirarlo, se asigna al personaje a retirar.

A largo plazo, lo mejor es permitir que el personaje "se retire de las aventuras", con lo cual incluso puede ser retomado. Sin embargo, no siempre la historia previa (y la personalidad asignada) al personaje permiten esto.

Cuando un jugador se retira definitivamente, sigue siendo muy dueño de su personaje; Si se desentiende de él, la potestad pasa al MdJ, pero si no NO; El personaje sigue vivo, y actuará como el jugador diga.

3. Salirse de madre.

Los personajes son patrimonio de sus jugadores. La ruptura de esta regla, es negativa para la belleza del juego, y destroza la capacidad de sorpresa del MdJ, que a la larga se resiente de saberlo todo.

Personalmente el autor se maravilla cada vez que sus jugadores salen de las rutas establecidas y realizan las aventuras de modo distinto. También cuando deciden rechazar una aventura (se les a ocurrido algo mejor que hacer), o renuncian a ella a tiempo (ven que van por mal camino, y no son locos del tipo "vencer o morir"). Esto alarga la vida del personaje, le da interés al mundo para éste, ameniza el juego y da un bagaje de fracasos y no solo de éxitos.

Los personajes que siempre ganan son aburridos.

Sin embargo existen MdJ's que prohíben la exorcación "porque no lo tengo hecho", o que fuerzan la aceptación de una aventura "porque sino para que jugáis", o que no admiten el uso de PNJ's como apoyo fuerte "porque lo tenéis que hacer vosotros"... esto es lamentable.

Para que el MdJ no sea cogido "en bragas" lo mejor es seguir una metodología de generación de mundos, pero a falta de eso, la solución es simplemente decir "bien, aquí termina la sesión" y preparar entre la semana lo que haga falta. Cometido un error (dejarse coger), éste no se soluciona con otro ("y cuando salis de casa del

contratista, sin haber aceptado, salen tres magos y os matan").

Hay alguna excepción, producto de la misma regla de coherencia. La más gorda es:

EL MAESTRO DE JUEGO NO ESTA OBLIGADO A PREPARAR AVENTURAS si se le rechaza la primera. De hecho no deberian encontrarse con ninguna en algún tiempo, *a menos que se la monten ellos.*

Pero aprovechando el que un jugador puede renunciar a una aventura, introducimos elementos nuevos en el juego:

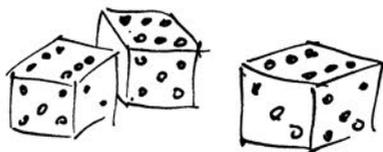
a) Aventuras preparadas para mayor o menor nivel que el de los jugadores, que se presentan en ese momento. Despues de todo, el mundo no tiene porqué tener en cuenta el nivel del jugador. Y una escena muy divertida ocurrió cuando un grupo decidió ser entrevistado por un contratista (eran de 5º nivel de AD&D) y éste resulto ser un inmortal semidiós que requeria para la aventura viajes astrales. El contratista creia estar hablando con personajes de 10-15 nivel. Los jugadores, acertadamente, rechazaron el contrato.

b) Aventuras imposibles. Después de todo, muchas veces un contratista pide una aventura que realmente no es posible (aunque él no lo sepa... que podría saberlo). Aquí el éxito consiste en retirarse a tiempo notando que es imposible.

Estos fracasos relativos añaden sabor al juego quitando seguridad, y sin embargo siempre puede un jugador sacar experiencia de ellos, y desde luego el personaje se enriquece.

Bien, vale por ahora. El número que viene hablaremos de gobierno.

Moredan.





El Rol es Bello (aunque no lo parezca)

¿Sabéis que me han pedido?. Que escriba una introducción de una pagina para esta ampliación, ¿y como se supone que voy a escribir yo una página de esto?, ni que estuviera conectado a Dios via modem.

Pues nada hombre, hala, yo cierro los ojos, y me dejo llevar...

DJ: "Jaime, ¿cuantos *his points* te quedan?"

Jaime: "No sé, a ver, 48"

DJ y Jugadores: "¡¡48?!"

Jaime: "¡Mierda!, he vuelto a equivocarme de hoja, esta es la del *Chaveller*."

Esto ocurre bastantes veces, cuando tienes 72 Personajes diferentes, debido a la mania de hacerte uno (o más) cada vez que un juego nuevo cae en tus manos, aunque no tengas intención de jugar en tu vida.

Una solución, es llevar siempre todas las hojas juntas (lo cual es un problema a partir de las setenta),

claro que todo depende del tipo de partida que juegues, (recuerdo una de Rolemaster, en la que no eran muy importantes las hojas, los personajes me duraban más o menos veinte minutos), y del tipo de jugador que seas, que los hay que tienen tres tomos para cada personaje.

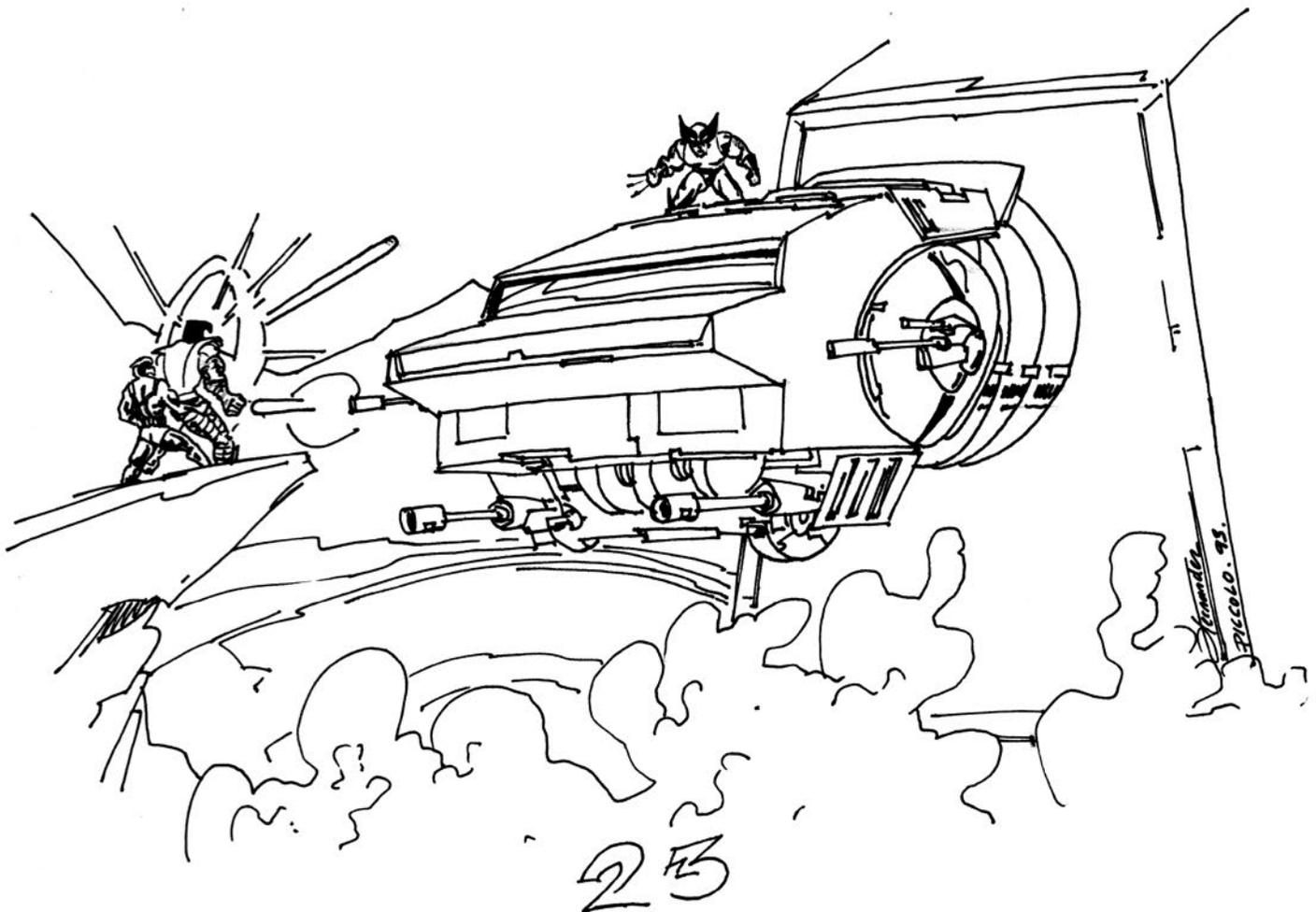
Pero, si lo que realmente queremos es solucionar el problema, debemos analizar la base del mismo, la esencia misma de la hoja,

El problema, es que son muy parecidas, y claro, las prisas, los donuts, y luego pasa lo que pasa. Pero entonces, la brillante frente, ¡uy! digo, mente, de Juan Fernandez, se pone a escurrir, ¡y haya la solución!. Crear una hojas preciosas, con un monton de dibujitos, de forma que se puedan distinguir de las otras,

Perfecto, ahora, y tras comprar el DOSFLORES durante dos años, tienes todas las hojas habidas y por haber, y vuelves a tener noventa y siete hojas de personaje, y vuelves a liar de mala manera. De lo cual deducimos, que el invento, no sirve para distinguir la hojas. El hecho es que eso no tiene solución, y nos seguiremos liando *in eternum*, pero por lo menos, ahora, lo haremos con categoría.

... Hey, no esta mal para ser la primera vez. Nada más. Que sepais que a partir de ahora, sacaremos una o dos hojas de personaje en todos los números (o por lo menos lo intentaremos) En este numero, Star Wars y Marvel, a ver si conseguimos que el rol sea estético, además de divertido.

Lamu.



TIPO DE PERSONAJE _____

NOMBRE DEL JUGADOR _____
 NOMBRE DEL PERSONAJE _____
 ALTURA _____ PESO _____ SEXO _____ EDAD _____
 DESCRIPCION FISICA _____

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PUNTOS DE FUERZA	PUNTOS LADO OSCURO	PUNTOS DE GOLPE	PUNTOS DE HABILIDAD
CONTROL _____			
PERCEPCION _____			
ALTERACION _____			

DESTREZA

- BLASTER _____
- DEFENSA EN ALBOROTO _____
- ESQUIVAR _____
- GRANADA (PROYECTIL) _____
- ARMAS PESADAS _____
- DEFENSA ANTE GOLPE _____
- GOLPEAR _____

FUERZA

- ALBOROTO _____
- ELEVARSE (SUBIRSE) SALTAR _____
- LEVANTAR ALGO _____
- AGUANTE (ESTAMINA) _____
- NADANDO _____

CONOCIMIENTO

- RAZAS ALIENIGENAS _____
- BUROCRACIA _____
- CULTURAS _____
- LENQUAJES _____
- SISTEMAS PLANETARIOS _____
- MOVERSE EN CIUDAD _____
- SUPERVIVENCIA (TECNICAS DE:) _____
- TECNOLOGIA _____

PERCEPCION (COMPRESION)

- NEGOCIOS _____
- MANDO _____
- CON _____
- JUEGO _____
- ESCONDITE / MOV. FURTIVO _____
- REGISTRAR _____

MECANICA

- ASTROGACION _____
- CABALGOR BESTIA _____
- OP. DESLIZADOR _____
- ARMAMENTO DE NAVES _____
- PILOTAJE DE NAVES _____
- ESCUDOS DE NAVES _____

TECNICA

- PROGRAMAR-REPARAR ORDENADOR _____
- DEMOLICION _____
- PROGRAMAR-REPARAR DROIDE _____
- MEDICINA _____
- REPARAR DESLIZADOR _____
- SEGURIDAD _____
- REPARACION DE NAVES _____

EQUIPO

HISTORIA:

PERSONALIDAD:

UNA CITA:

CONEXION CON OTROS PERSONAJES:



MARVEL

SUPER HÉROES™

Sernández 89.

NOMBRE DEL JUGADOR _____
 NOMBRE DEL HÉROE _____
 IDENTIDAD CIVIL _____ SECRETA PÚBLICA
 GRUPO DE AFILIACIÓN _____
 BASE DE OPERACIONES _____
 EDAD _____ ORIGEN _____

HABILIDADES PRIMARIAS.

	ROLL INICIAL	RANGO INICIAL	RANGO EN CURSO	Nº STANDAR EN CURSO
CAP. COMB.				
AGILIDAD				
FUERZA				
RESISTEN.				
INTELIGEN.				
INTUICIÓN				
PSIQUE				

DIBUJO DEL HÉROE

RESERVA PARA AVANCE EN KARMA

TRUCOS DE KARMA

HABILIDADES SECUNDARIAS.

SALUD $C+C+Aq+F+Re$
 KARMA $H+In+P$
 RECURSOS
 POPULAR.

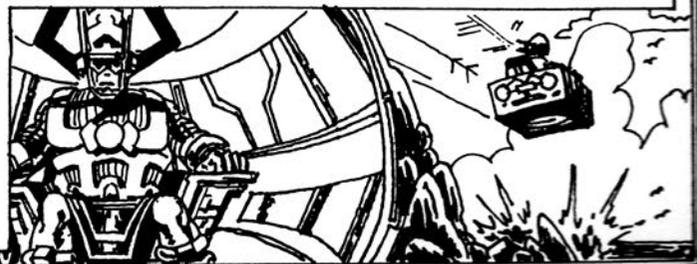
HABILIDADES ESPECIALES

PODERES _____

LIMITACIONES _____

TALENTOS _____

CONTACTOS _____



Relatos del Mundo Pasado: Serie 1
2. Desde Lejos.

1992/5/8

(A Juan y Lola Capafons)

Cuando te das cuenta, es demasiado tarde.

Así, aún ahora puedo comprender lo que ocurrió. Sí, lo entiendo, pero no lo comprendo. No está dentro de mí. Sólo puedo observarlo de lejos... Como a las murallas de Itaca a contraluz desde la colina, ocre de ocaso... de lejos...

Hace unas semanas (¿años?) yo estaba arriba, y lo veía todo desde la cumbre... espionaje, soborno, chantajes, guerras internas... la ciudad-monasterio hiede a poder, y el destino de cien o quinientos campesinos es sólo un asunto a ser tratado tras tres murallas un día cualquiera en la rutina... papeles rellenos que se amontonan en las mesas de los Controladores... parcelas de poder a ser usadas en beneficio propio... vidas y luchas y gentes que son vistas desde lejos...

Y dentro (¿de nosotros mismos?) el terrible combate atraviesa los niveles de la Jerarquía, más duro cuanto más alto. Una lucha por la supervivencia donde sobrevivir significa ascender... donde hay una cara para ofrecer a cada amigo, a cada enemigo, a cada uno de los innumerables neutrales... convencer, calumniar, inventar buenos motivos, usar la religión o el cinismo según convenga.

Los ideales... sí... hubo algunos... hace tiempo... el Servicio ("Vivimos para servir". Una expresión más de la hipocresía de los Jerarcas), la lucha por el Populismo y la limpieza del Templo... tantos ideales... pero para todo eso hay que llegar primero a la cima, y en el camino debe ser olvidado para poder actuar con libertad, y así el camino se va haciendo poco a poco más importante que el destino... y los ideales se van viviendo como algo cada vez más borroso, tan indefenso, tan pequeño... tan distante...

Además, la lucha caníbal no deja tiempo para nada, sobre todo en lo más alto... subes para conseguir favor, te mueves para destacar, bajas para conseguir apoyo... te defiendes, investigas y contraatacas... y van surgiendo los rumores, las pruebas, los Secretos del Estado, las citas, acusaciones, secretos inconfesables, lealtades, traiciones... sólo mantenerse ya cuesta en los niveles altos.

...Y yo estuve muy alto. Con el final al alcance de la mano. Rocé el "Principado" con las puntas de mis dedos... el joven promesa, el favorito, el niño mimado que consiguió derrotar a Emirkol-eran-Zalib... pero unos ojos negros me distrajeran, y sólo eso ya bastó para condenarme. No ví lo que se me venía encima. Y los treinta años de experiencia de Emirkol me cogieron con la guardia baja y me aplastaron... estuve tan cerca y sin embargo...

Luego... días vacíos. Un derrotado, lo que quiere decir un paria. Un paria importante, pero un paria. Los que fueron mi gente rápidamente reaccionan y se van, y caigo... y ni siquiera consigo que me importe... zombi, abotargado, tan cansado que ni siquiera puedo fingir con normalidad... sintiendo mi cuerpo como si no fuera mío, sintiéndome fuera del mundo, sitiéndome (¿sabiendo?) que aquello no podría haberme ocurrido, no a ML... (tantas veces escuchado "¿Sabes lo que le ha pasado a...?"), y sintiéndome fuera de la pesadilla, lejos, muy lejos...

Al fin soy expulsado, cuidadosamente. Soy nombrado Señor de la Maza (¡Desarrollo, en estos tiempos!) de unas tierras lejanas... un alto cargo, sí, líder de todos los sacerdotes de Anu... en unas tierras que no poseen ninguno, guía espiritual de un pueblo... que no me escuchará. Las Tierras de la Gran Senda son la última broma cruel de la Jerarquía.

Me giro. Itaca es apenas un rectángulo de sombra. Los bosques se ven más cerca. Queda poca luz. Un sauce llorón se ve negro en la ribera, como cabellos de mujer.

Cabellos de mujer.

Los de alguien... alguien de ojos castaños almendrados que (¿cómo puedo estar tan seguro?) me esperará a mi regreso, aunque tarde mil años... mi debilidad, mi perdición...

...Mi amor.

Amor.

Su cuerpo sobre unas sábanas rayado por la Luna que pasa por una ventana de tabillas de madera. Su risa pícaro. Su lealtad. Su cariño desnudo contra mis amargas penas. Su apoyo. Sus ojos brillantes en la discusión, como su lengua... también hábil en el amor. Su olor...

Me he quedado mirando al horizonte. Allí, a la Gran Senda (ridículo, no puede verse desde aquí). Y en esos pueblos veo... imagino... allí están todos. Sí, allí están los amigos perdidos, y las amantes abandonadas, y los años malgastados, y los ideales... y si quiero salir puedo mirar atrás (algún día...) pero también, sí, puedo mirar hacia adelante, al horizonte, donde todo mi futuro me espera sonriendo.

Allá...

...lejos.

Moredan

ventisai

Los Burdeles de Paplonika

Vaya, pues ya está aquí la ampliación prometida sobre "temas interesantes". Puede que no sea el descubrimiento del siglo, pero es un paso adelante.

Con esto, pretendo única y exclusivamente, hacer que el lector pase un rato entretenido, y tal vez, ayudarle a poner una pincelada de color en sus aventuras. Vamos a ver si conseguimos que la visita a una casa de "amables señoritas de simpáticas intenciones", sea algo más que "llegaiselclerigosevaconuna rubiabuenisimaelguerreroconunaelfa ahh!oohh!...uff!pagaisosvais...¡que haceis?" y logramos que los jugadores disfruten con algo tan cotidiano como ir de putas.

Y para ello, seguiremos, una serie de pasos, que nos permitan diseñar nuestro local, y convertirlo en un lugar único.

1. El realismo.

No intentes hacer un burdel realista, se supone que estás en un mundo medieval-fantástico. Aprovecha las oportunidades que esto te ofrece, no te limites a incluir prostitutas de razas raras. Trata de conseguir que todo el burdel refleje fantasía. Haz que el local este limpio, incluye detalles exóticos (luciernagas gigantes amaestradas como lámparas, ...), pero sobre todo no lo hagas realista, porque en aquellos tiempos, los caros eran realmente difíciles de encontrar, y realizaban los servicios a domicilio, y los baratos no eran precisamente un lugar muy aconsejable si se quería salir como se entraba (ni un guerrero de 52 nivel, puede superar un Tiro de Salvación contra ladillas-tigre).

2. La ubicación.

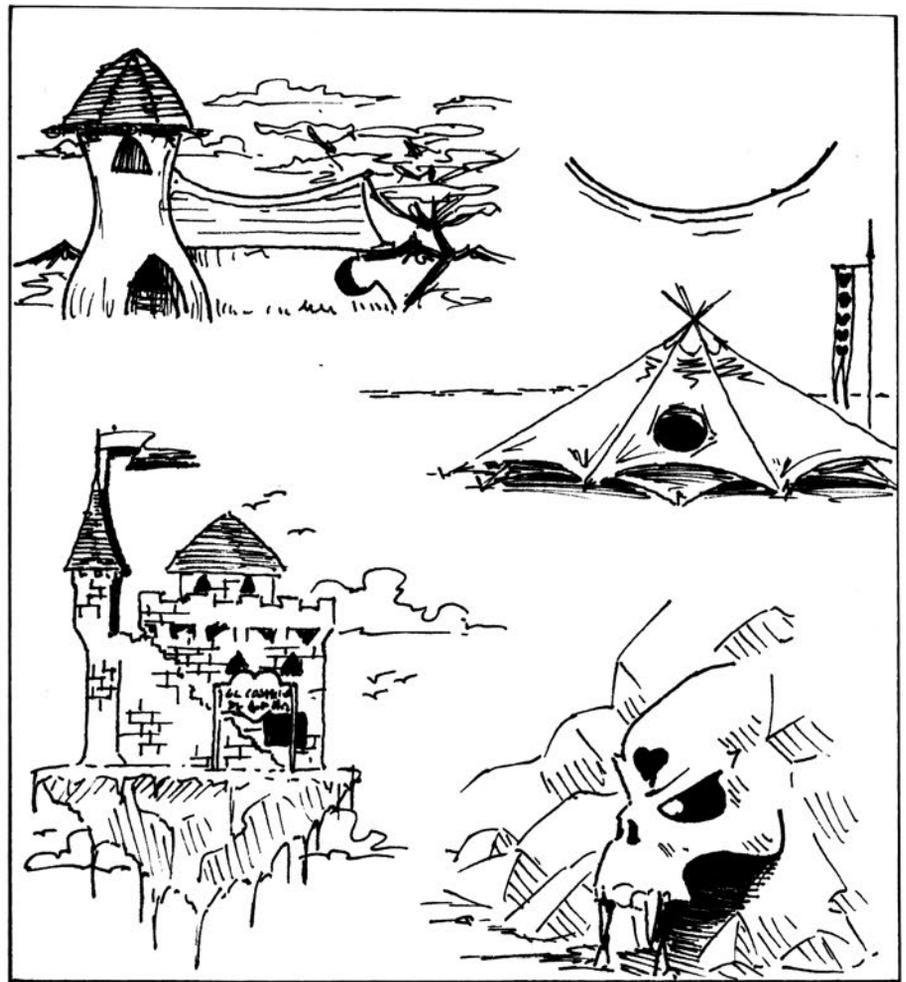
Decidamos ahora donde colocaremos nuestro edificio, recordemos que debe estar en una zona de fácil acceso, y que debe ser localizable a varios kilómetros de distancia.

Así pues, lo pondremos sobre una colina, o a la orilla de un lago, o en el claro de un bosque, o volando (¿que los edificios no vuelan?, eso lo dices tú. Pueden volar sin problemas, pero son tan vagos que ni siquiera andan, y se necesita una mirada realmente penetrante para conseguir convencerlas). Además por supuesto de incluir unos cuantos letreros luminosos de estos que anuncian *Patatin a l km.*

3. El diseño.

Esto, va a depender, de la ubicación del local, y del terreno. Debemos recordar que el aspecto general debe de ser cálido, acogedor, etc...

Además, recordad que, si bien estamos en un mundo de fantasía, deberemos explicar porque el burdel "El pingüino satisfecho", situado en los glaciares de Loop, es una tienda de lona con una enorme abertura como puerta (treinta conjuros de *eleva temperatura* en el interior, se me antojan una buena explicación). Sobre todo nunca les digas a tus jugadores, "por que si", hay miles de conjuros, que te permiten hacer cualquier cosa (y si no encuentras ninguno, te lo inventas).



4. La distribución interior.

Una vez sepamos que forma va a tener el edificio por fuera, decidiremos como será por dentro. En un local de este tipo, deberíamos incluir, al menos:

Un salón principal, con unas cuantas mesas, la barra, y tal vez un escenario para todo tipo de actuaciones.

Una zona privada, donde duermen los dueños del local, y algunos de los trabajadores (mazas, camareros, tec...).

La cocina, donde se preparan desayunos y comidas. Más que nada por aquello de sábado sabadete, cena y...

Y habitaciones, muchas habitaciones. Por lo menos, una por señorita, ya que estas, duermen donde trabajan (¿o era al revés?).

5. La plantilla.

Bueno, pues si ya tenemos el local, ahora hay que llenarlo. A ver que podemos meter;

La madame, jefa de las señoritas y, normalmente, dueña del local.

Un cocinero, porque sino, ya me dirás para que quieres la cocina.

Un barman, y unos camareros/as, para ponerlos en la barra.

Unos cuantos guardias de civismo, con unos buenos musculos, para mejor repartir el civismo.

El mago/curandero, experto en enfermedades psico-venereas y en conjuración de protecciones.

Y como no, las señoritas, pilar fundamental del negocio.



6. La clientela.

Será conveniente, colocar unos cuantos pnjs, como clientes, los cuales, pueden llegar a dar mucho jugo. Podrían ser unos estudiantes, unos juerguistas elfos, la tuna de Lorrin o el abuelo Vicente.

7. Otros detalles.

Podemos incluir una serie de añadidos, que aun siendo cosas muy simples, añaden complejidad al conjunto. Por ejemplo;

Un grupo de músicos (bardos) que amenicen la noche.

Algún tipo de concurso o competición (¿explico el premio?).

o la introducción de nuevas y peligrosas enfermedades, como las undead purgaciones o las ladillas-dragón.

8. Los precios.

Los que queramos, ahora bien, despues de lo que nos hemos currao el local, sería aconsejable que fueran caritos... o mejor, caros... o mejor aún, muy caros. Si conseguimos que la madame y las señoritas embauquen a los pjs., y los hagan consumir sin preguntar el precio, será divertido ver como de rodillas, piden mil piezas de plata a la clérigo que les acompañaba. De todas formas tampoco te pases, no vaya a ser que tampoco la clérigo tenga pelas... claro que

eso también sería divertido.

9. La inmunidad.

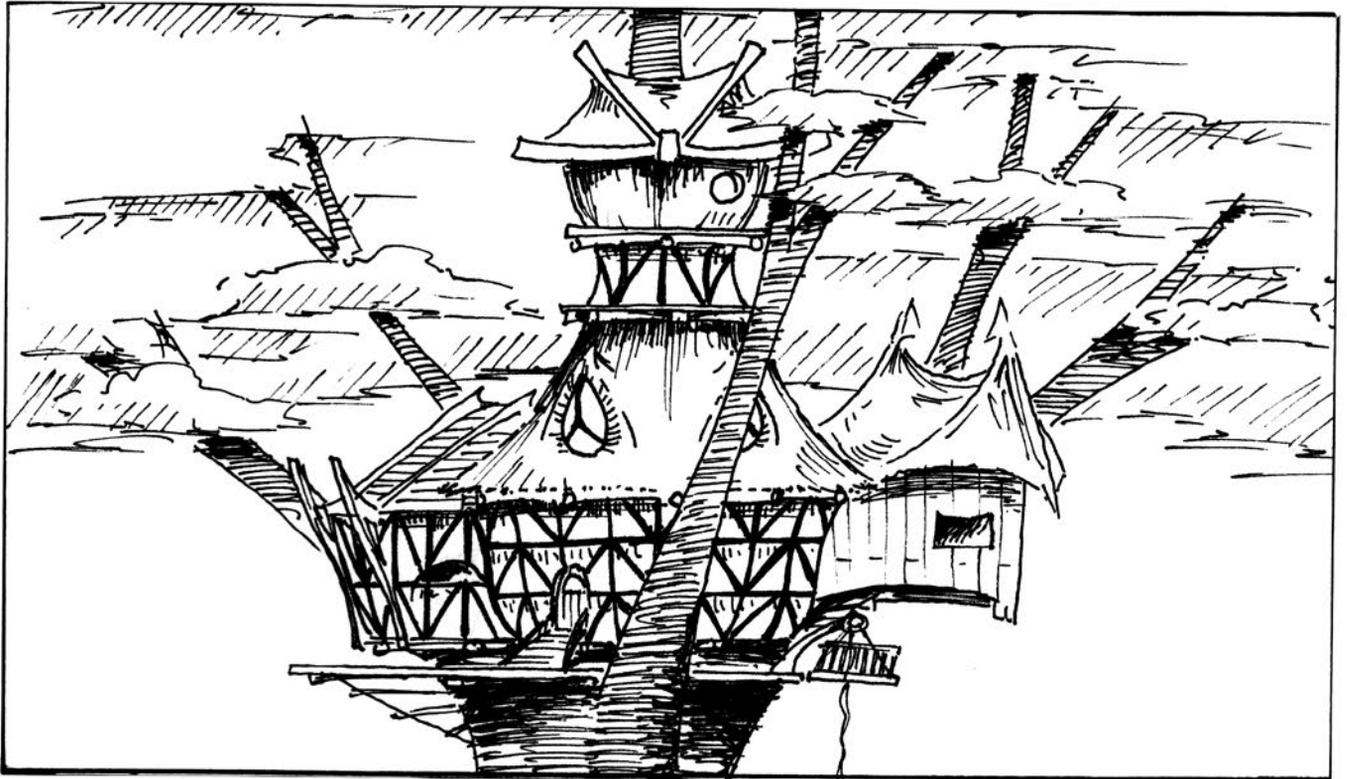
Esta regla, es una capullada, pero en una partida no muy seria, puede generar situaciones bastante divertidas.

Concretamente, dice; "Un burdel, y los 700 metros, adyacentes al mismo, son considerados terreno neutral y sagrado". Algo así como las unidades M.A.S.H. de nuestra época.

10. Un ejemplo.

Y ahora, para que podais ver actuar en conjunto, todas las tonterias dichas hasta ahora, y para dar trabajo a nuestro dibujante, un ejemplo de la elaboración de un burdel.

"La ninfa y la miel", es un prestigioso local del reino de paplonika (por justificar un poco el titulo, para aquellos que no lo hallan entendido, porque el local podría estar en cualquier otra parte, pero como ya he dicho, el titulo no se puede poner a boleo, y cuando se pone, hay que sacarlo más adelante para que no se note demasiado), situado en la copa de un viejo Ainüet, y rodeado por una pequeña arboleda, domina todo el valle de Elerion, principal ruta comercial del reino. Situada a menos de seis kilometros de Palantras, segunda ciudad en importancia del Primer Continente, fue abierto en el cuarto estio el año 69 p.D. (post Dosflores). Y ha permanecido abierto durante más de 70 años, sobreviviendo a las dos guerras que enfrentaron a los Dragones de Lim contra el Lord Oscuro (gracias a la regla inventada en 9). Construido con madera de linphos, y con un tejado de caña de rui, el edificio, esta considerado, como uno de los más bellos de la zona (excusa que usan los ingenieros para visitarla de cuando en cuando, con "fines de



investigación*). En un principio, constaba de un bloque principal de dos plantas y un pequeño anexo en la parte superior. Más tarde, se le añadieron dos anexos más de una planta cada uno.

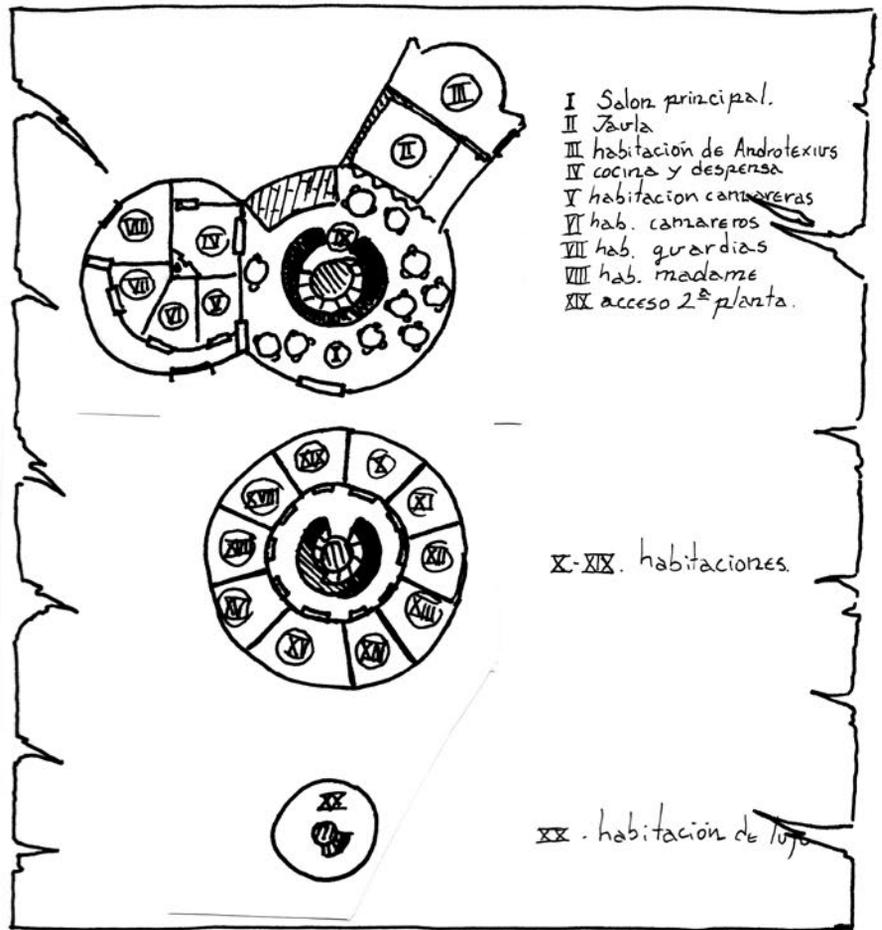
En la primera planta del bloque principal, esta el salón grande, con las mesas, la barra, un escenario donde se realizan todo tipo de espectáculos (si, también hay barra mágica) y el acceso a la segunda planta, una escalera de caracol, que asciende por una gran rama del Ainüet que atraviesa el centro del local.

La segunda planta, esta dedicada exclusivamente a las habitaciones, diez concretamente.

El anexo trasero, según se entra, está ocupado por la tienda del mago/curandero conjurador... y por una misteriosa jaula tapada por una lona.

El otro anexo, es la zona privada, donde duermen la madame, el barman, los camareros/as y los mazas.

El pequeño bloque superior (al cual se accede por la famosa



GGG!!
 es!?

escalera de caracol), era antes la zona privada, ahora, es una habitación especial, donde se satisface a los clientes importantes (importante = con mucho dinero).

Los clientes.

No podríamos describir a todos los clientes que han pasado por *La Ninfa*, pero estos son los que podríamos encontrar un día cualquiera;

Los estudiantes. Unos académicos, especializados en la anatomía psicométrica de la camelia lipensis, es decir, que no han visto a una tía buena en su vida, y claro, llevan toda la noche babeando. Además no tienen un duro, y van a ver si juntando el dinero de todos, pueden jugarse a los chinos un servicio sencillo.

La reunión de negocios. Un grupo de comerciantes de alto standing, que han llamado a casa diciendo que llegarían tarde porque tenían junta de directiva. Se sientan en una esquina por si las moscas, pero no les servirá de nada, sus mujeres, se dirigen enfurecidas al local armadas con terribles rodillos de cocina +).

El último de Filipinas. Este tampoco va a acostarse con ninguna señorita esta noche, pero no importa, porque tampoco lo hizo ayer, ni antes de ayer, la verdad es que ya tiene más de ochenta años y no está para estas tonterías. De todas formas, el viene todas las noches para ver "señoritas de tetaz gandez" y beber aguardiente de 96°.

El hombre de la capa gris. Es... se parece a... pero, no puede ser. ¡Pues sí! ¡es él! es Gandalf, después de la destrucción del Anillo, perdió el trabajo, y solo como estaba, no tardó en caer en la bebida y el vicio, ahora es un

sintecho, que conjura humildes paraguas espectrales para guarnecerse de la lluvia, una historia realmente conmovedora.

El señor contento. Por que mientras el subía al segundo piso, su mujer, que bajaba, no le ha reconocido... (vale, reconozco que me he quedado sin inspiración)

La plantilla.

Aunando esfuerzos, para mantener este local, una plantilla, formada por variedad de razas, se enfrenta a las tareas cotidianas que conllevan un negocio como este.

Oizog el medio-troll, cocinero experimentado, se ocupa de preparar las comidas y otros alimentos más o menos sólidos. El problema, es que tiene la cocina un poco desordenada (para que engañarnos, es peor que ver Bad Taste después de comerse una pizza king-size). De todas formas cocina bastante bien, y sus platos tienen un nosequé que gusta a todos

los clientes (porque todavía no saben que es ese nosequé).

En la barra, está *Sam* (lo siento no podía resistirlo), marido de la Lorena, la dueña, que ayudado por sus cuatro camareros *Tom, Jim, Cindy* y *Susan*, atienden a los sedientos clientes.

Como no, fundamental para el funcionamiento del local, *Androtexius*, mago conjurador de 3er nivel, experto en protecciones mágicas introactivas. Es mítico, su condon-demonio Mizgöl, con poderes de enaltecimiento físico, reparación de las vías nerviosas, y curación de ceguera.

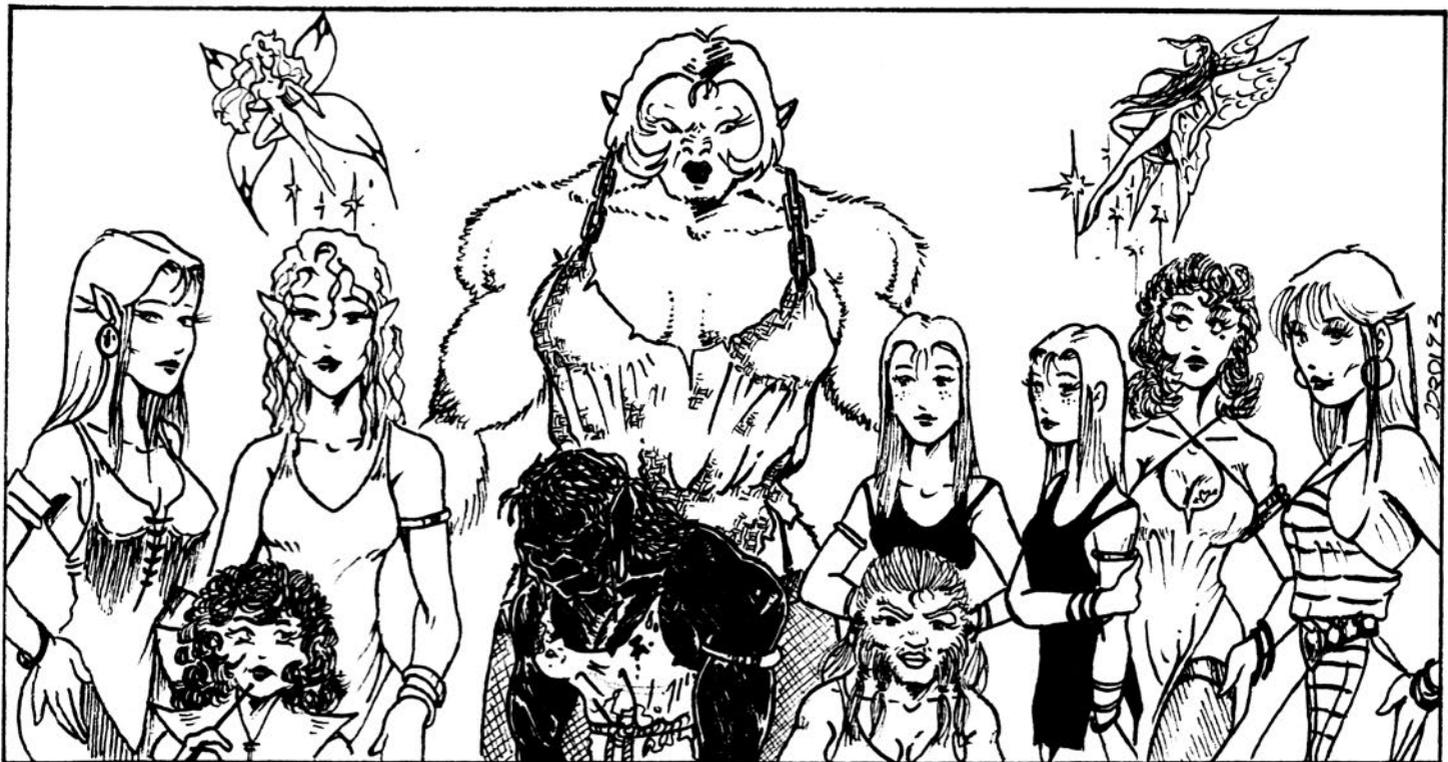
Para controlar la paz y la tranquilidad en el local y convencer a los clientes de que pagar es divertido, cuatro ogros de enésimo nivel pasean sus porras por el lugar. Su capitán *Hang*, fue jugador profesional de la liga Bowl, y porreo una vez a un cliente alterador del orden a más de 30 yardas.





Lorena de Sunsville, la madame, dueña del local, y mujer de Sam, heredo el negocio de su madre. Aún a pesar de los años, sigue conservando su gran atractivo, y más de un noble señor a perdido la cabeza tratando de convencer a Lorena de que vuelva a trabajar, pero Lorena está retirada, y como ella misma dice, "aquellos eran otros tiempos".

Y como no, "La Ninfa", tiene una de las mejores plantillas de los tres continentes. ¿Te gustaría pasar un rato con Lady Marian? una Ilmirdiana de treinta años, con uno de los equipos mas exuberantes de las seis comarcas. O tal vez prefieras algo más animado, Peal "la tigresa", venticinco estios y dos lunares excitantes de verdad. Pero si no tienes bastante con una, las gemelas



Liz y Lili, te harán sentir experiencias inolvidables, dieciseis años, puro fuego. ¿Quieres probar algo nuevo?, Eldafin, una elfa de doscientos veinte primaveras, con posiblemente los ojos mas bonitos de los tres continentes. O bien Lothwing, una jovencita elfa con un cuerpo de marea y tan solo ciento ochenta años (en efecto, es la que sale en las paginas centrales). ¿Y por qué no? podrías probar con Teakal la bella halfling de las colinas Drumm, o ir con Thandi, la enana, o con Organa la orca oscura. ¿Le gusta lo exótico?, Liz y Tix, te harán disfrutar como solo dos hadas saben hacerlo. Y si pretieres las emociones fuertes, Orgior, una ogra de dos metros veinte, te dara una sesión que no podras olvidar... si sobrevives.

Doce señoritas traídas de los más recónditos lugares del mundo, escogidas entre lo más selecto de cada raza.

La guita

Lo cierto, es que el local no es barato, de momento es obligatoria la consunción (la cual es entre cinco y diez veces más cara de lo normal), y un servicio sencillito, no sale por menos de mil quinientas piezas de oro (¡más de 20,000 pts.!). De todas formas, tanto el local como los servicios, valen lo que se pague, la prueba está en que "La Ninfa" nunca está vacía, y los aventureros, harán mal en pasar de largo por un sitio así (ahora que si les enseñan un poco el dibujo de las señoritas que rondan por ahí, seguro que reconsideran la posibilidad de apretarse un poco el cinturón,



El espectáculo.

Hoy, actua el famoso grupo de bardos "Los Biteres", que amenizara la velada con sus canciones, y hara la presentación de su nuevo tema "When my lute gently weeps".

Al final de la noche, se organizará un concurso. En la misteriosa jaula del anexo posterior (¿como que no sabes cual es?. Anda, vuelve atrás y lee otra vez), hay una gigantesca ladilla de las montañas.



A aquel que ose entrar en la jaula, y consiga derrotar al terrible leviatán, le será entregado un vale

por valor de veintemil piezas de plata, para gastar en "La Ninfa". Además, hoy el local dispone de un clérigo de Omsiat, que dará la absolución a aquellos participantes que no obtengan el premio, ya que la única forma de salir de la jaula antes de terminar el combate, es entre los barrotos y a trocitos.

O sea, que hoy, promete ser una velada entretenida y agradable. Algo normal en "La Ninfa y la Miel".

Hasta otra.

Lamu.

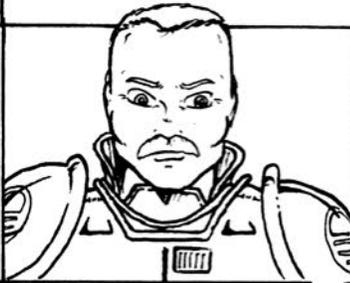
ENCUENTRO

DIARIO DE ABOARDO
DEL TRANSPORTE
ESTELAR ALPHA-073...



...SEIS DIAS DESPUES DE
SALIR DEL PUERTO ESPACIAL
ONAH-5, LA NAVE HALLÓ UN
VEHÍCULO ESPACIAL ALIENÍGENA
QUE EMITÍA EXTRAÑAS ONDAS
QUE SUMIERON EN UN COMA
PROFUNDO A GRAN PARTE
DE LA TRIPULACION...

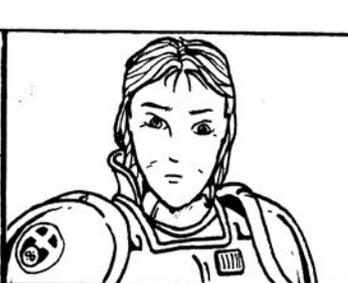
...EL CAPITÁN ENVIÓ UNA PATRULLA DE RECONOCIMIENTO COMPUESTA POR...



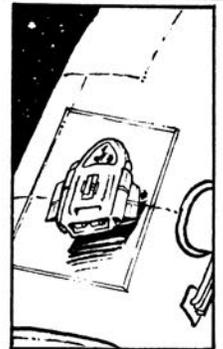
EL TENIENTE PRESCOTT,



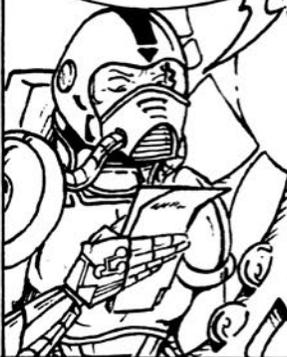
EL TRIPULANTE MYERS,



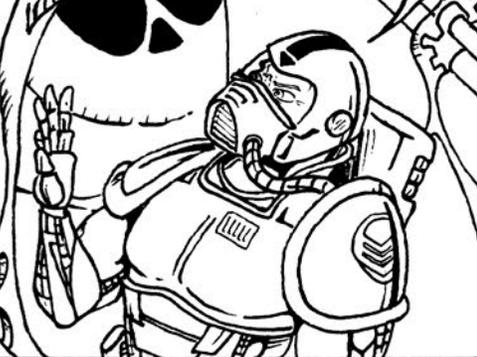
Y EL OFICIAL CIENTIFICO RYAN.



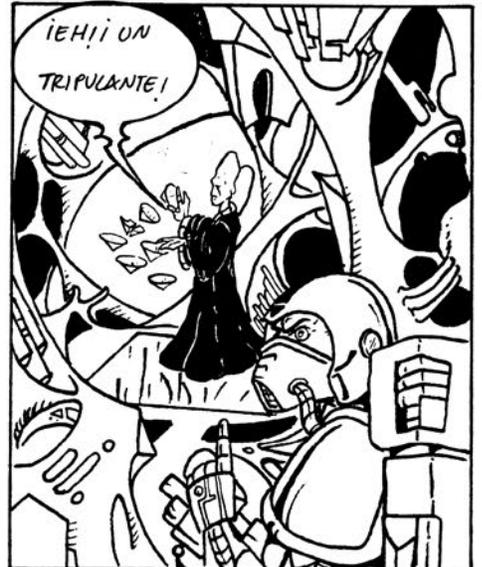
ESTA COMPUESTA
POR UNA PRODIGIOSA
FUSIÓN DE METAL Y
MATERIA ORGÁNICA



¡QUIEN HAYA
HECHO ESTO DEBE
SER EXTRAÑAMENTE
PODEROSO!



¡EH! UN
TRIPULANTE!



¡MATEMOSLE!
¡ACORDAOS DE LO QUE
LES HA HECHO A
LOS DEMÁS!



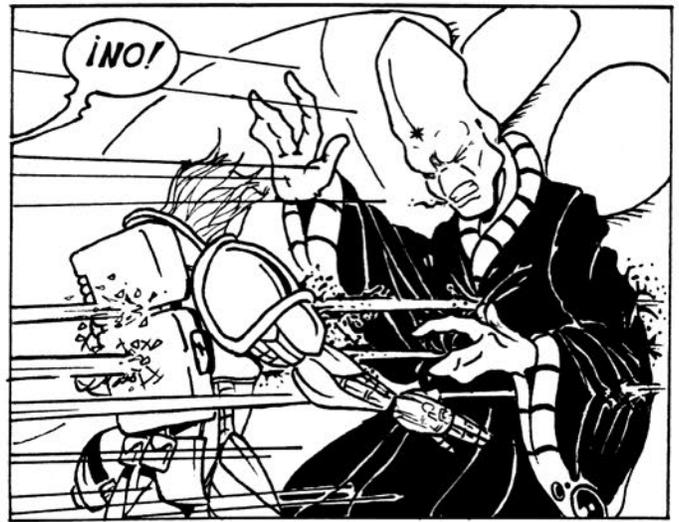
ESPERA MYERS,
QUIZÁ FUERA UN
ACCIDENTE ...



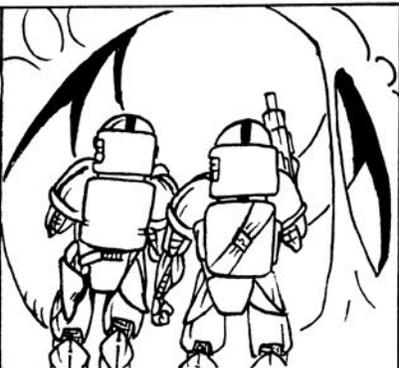
TIENE RAZÓN
TENIENTE...



...TRATARE
DE COMUNICARME
CON ÉL...



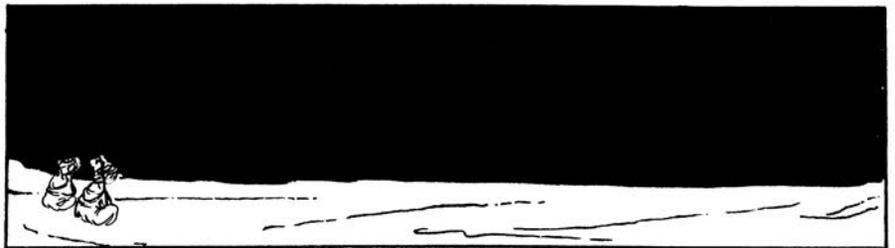
DIARIO DE ABOARDO... EL VEHICULO ALIENIGENA ESTABA OCUPADO POR UNA FUERZA HOSTIL, EN LOS ENFRENTAMIENTOS PRODUCIDOS LOS EXTRATERRESTRES FUERON EXTERMINADOS Y EL OFICIAL RYAN CAYÓ EN ACTO DE SERVICIO... NO SE HALLO MODO ALGUNO DE REANIMAR A LOS TRIPULANTES EN COMA...

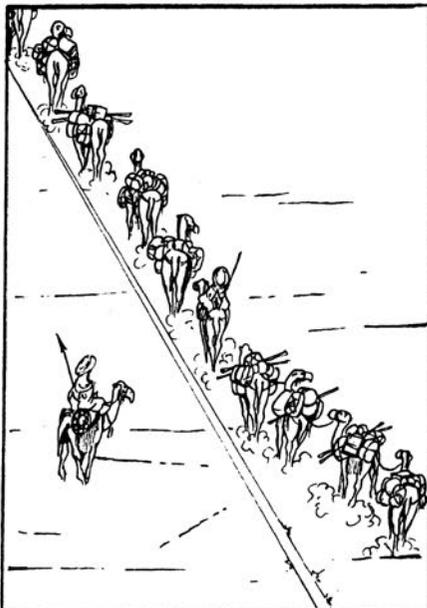
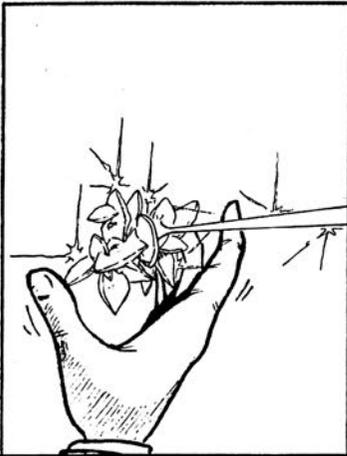


Desert







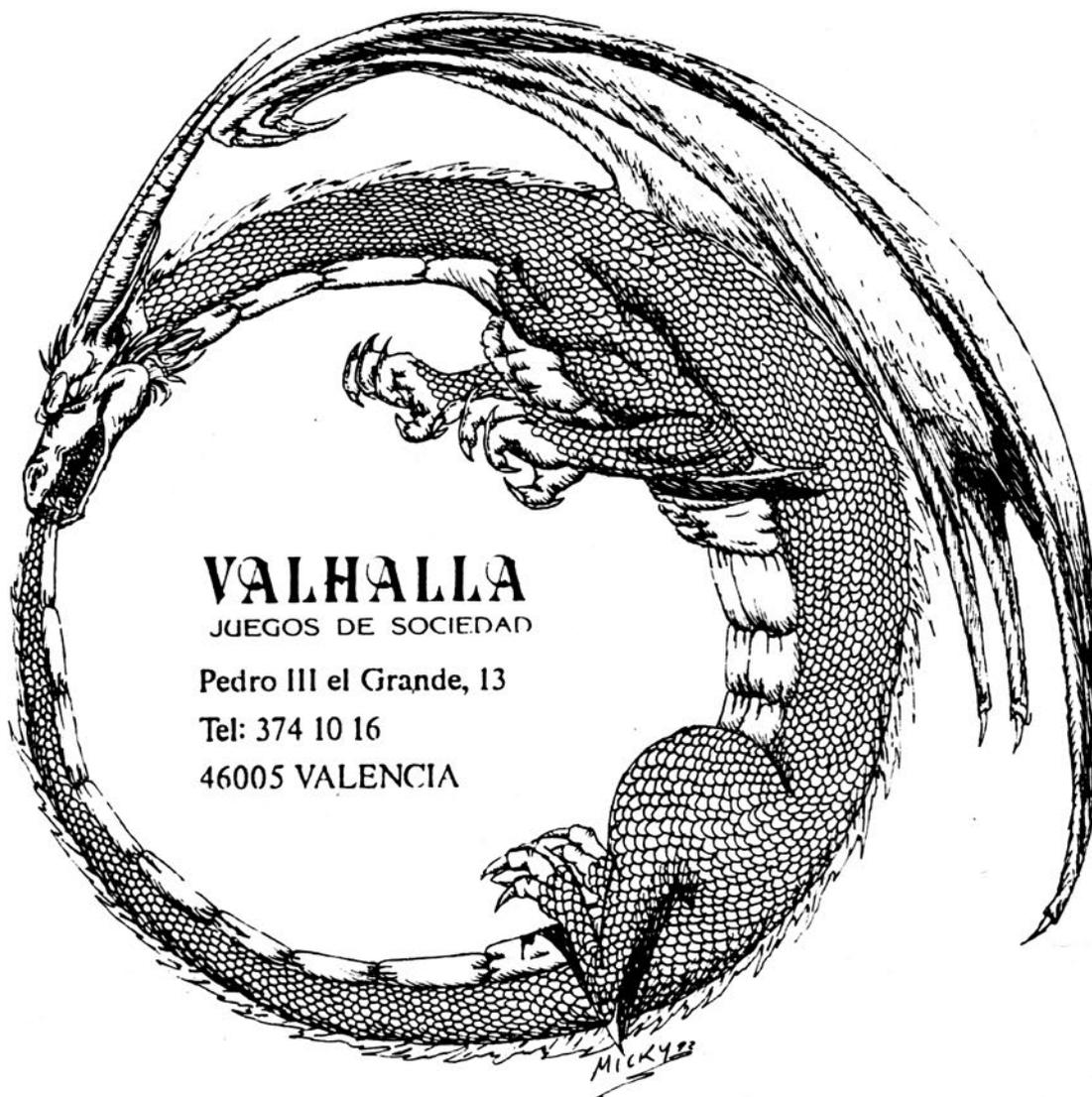


Galeria de Autores

EL PASO DE
RAMNIM



by JORGE '91



VALHALLA

JUEGOS DE SOCIEDAD

Pedro III el Grande, 13

Tel: 374 10 16

46005 VALENCIA

JUEGOS DE ROL
WARGAMES / TEMATICOS / SOCIEDAD
FIGURAS DE PLOMO
TALLER DE PINTURA, PARTIDAS SEMANALES,
CAMPAÑAS, TORNEOS, ETC...
ii EXTENSO SURTIDO EN FIGURAS DE INGLATERRA
CITADEL; RAL PARTHA
SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA