

dosdediez

La Factoría • dosdediez • 2,95 euros



especial módulos 1

▲ *La llamada de Cthulhu*

Dando vida a los libros

Tentáculos de amor

▲ *Fanpiro*

Vago: la vegetación

▲ *Tierras Heridas*

El Tormento

▲ *Rolemaster*

Rolemaster desnivelado

▲ *Cyberpunk*

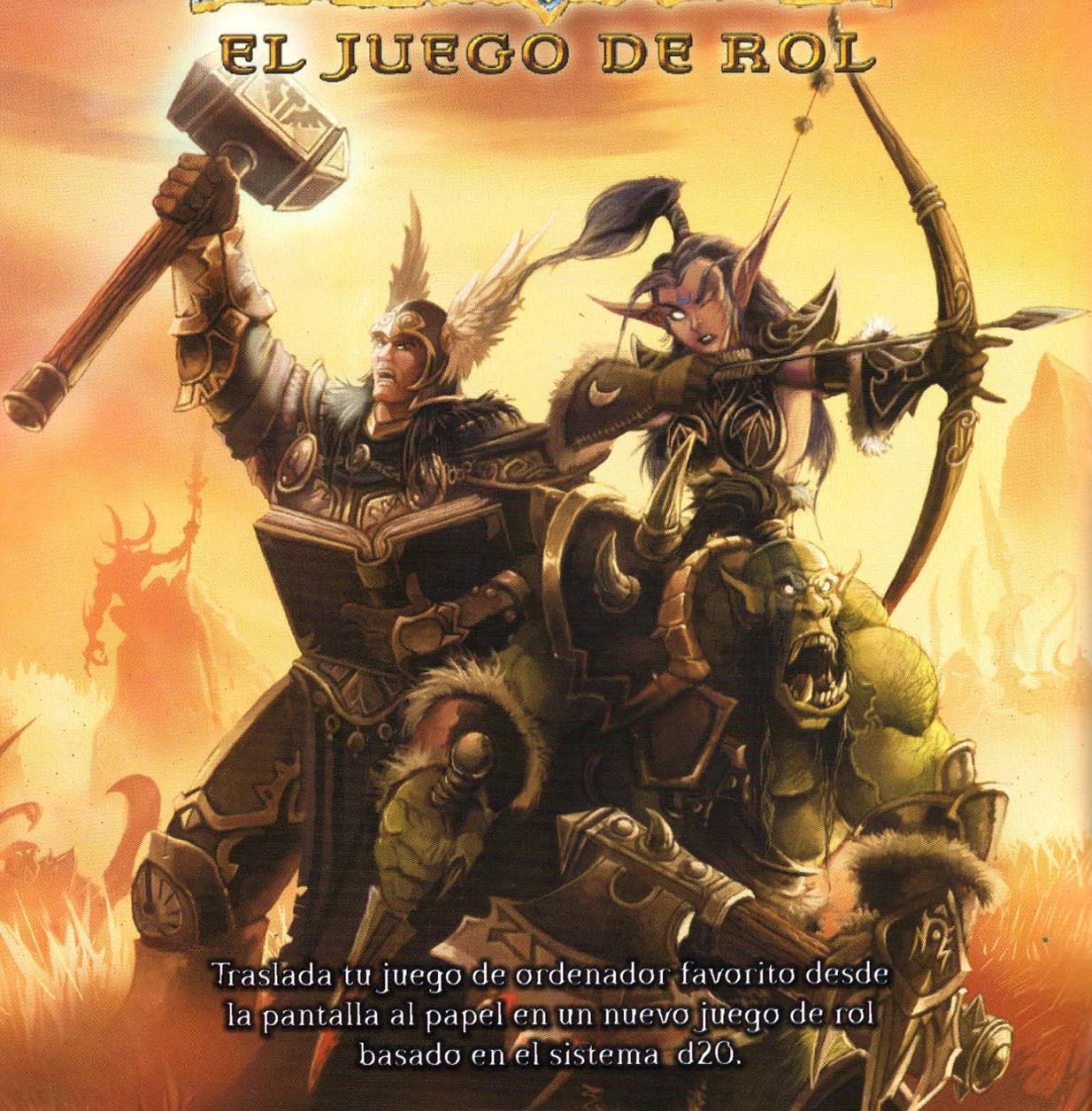
Blade Runner

Primer concurso de módulos de La Biblioteca de Tebas

¡La guerra es para luchar!

WARCRAFT

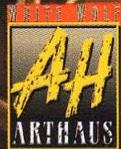
EL JUEGO DE ROL



Traslada tu juego de ordenador favorito desde la pantalla al papel en un nuevo juego de rol basado en el sistema d20.

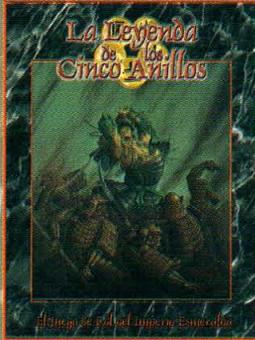


www.distrimagen.es

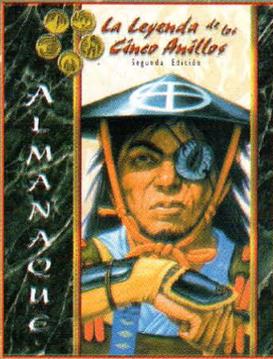
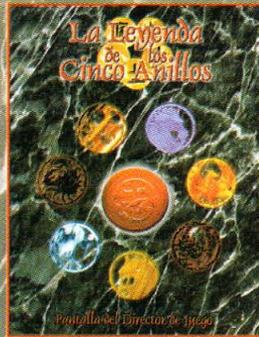


La Leyenda de los Cinco Anillos

LF501 Libro Básico



LF502 Pantalla del DJ



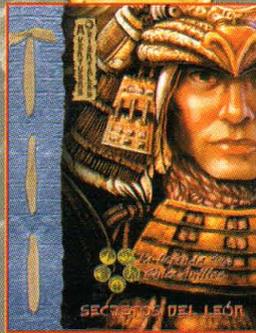
LF517 Almanaque 2ª Edición

NOVEDAD



LF560 Otosan Uchi

NOVEDAD



LF541 Secretos del Dragón

www.distrimagen.es



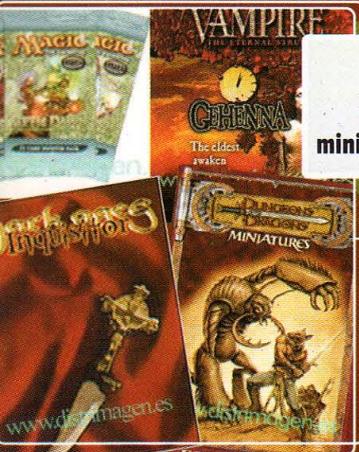
Ahora en www.distrimagen.es



TIENDA **GAMES WORKSHOP**
Todo en pinturas, blisters, cajas...

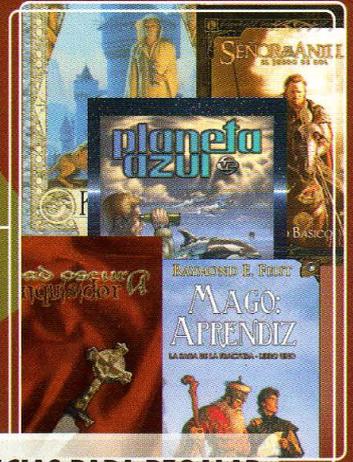
PREVIEWS

Haz tus pedidos de Previews en nuestra web sin adquirir la revista: novedades y atrasados y a un precio imbatible 1\$=1€!



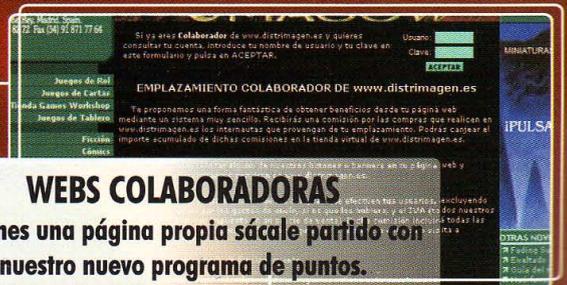
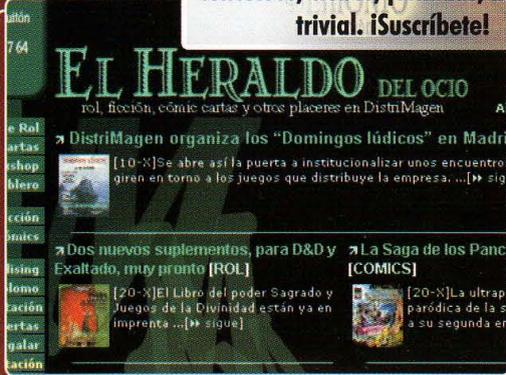
IMPORTACIÓN

Lo último en rol, cartas y miniaturas en inglés a tu alcance.



EL HERALDO DEL OCIO
Boletín semanal con nuestros concursos, clubes, jornadas, noticias y trivial. ¡Suscríbete!

SUGERENCIAS PARA REGALAR
Te ayudamos a elegir según tu presupuesto.



WEBS COLABORADORAS
Si tienes una página propia sácale partido con nuestro nuevo programa de puntos.

Y además: envía tus tarjetas, consulta la Biblioteca de Tebas... ¡y mucho más!



Directores Miguel Ángel Álvarez
Juan Carlos Poujade

Portada ©Chaosium, Inc.

Corrector de estilo Vicente García Aguilera

Diseño Dinamic Duo

Maquetación David Saavedra Peña

Distribución DistriMagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda del Rey, Madrid
Teléfono: 91 588 98 98
Fax: 91 588 91 40

Depósito Legal: M-31670-1993
ISSN: 1133-6242

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid), CP 28500. Teléfono 91 8704585

Internet: www.distrimagen.es

E-mail: factoria@distrimagen.es

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Writh, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos* es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *D&D* es © WotC en español Devir Iberia; *La Leyenda de los cinco anillos y 7ª Mar* es © Alderac, en español La Factoría; *Exo* es © Ediciones Sombra; *Magie: TGS* © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

I Especial Módulos Biblioteca de Tebas

Los trabajos que recopila este número especial de la revista **Dosdediez** fueron galardonados en el I concurso de Módulos de la Biblioteca de Tebas. Aunque pueda sonar solemne, dicha Biblioteca no es ni más (ni menos) que el espacio que www.distrimagen.es ha reservado para que los jugadores intercambien textos sobre sus juegos preferidos. Por tanto os animamos a todos a visitarla, a utilizar sus recursos y a dejar allí los vuestros. ¡Hasta un segundo concurso!

4 Dando vida a los libros por Pedro J. Ramos

Palabras retorcidas en maltratados volúmenes, mohosas páginas que entrañan verdades más allá de lo cognoscible, legajos que hablan de todos aquellos secretos que no queremos ni atisbar... Todo esto y mucho más es lo que esperaba un investigador de **La Llamada de Cthulhu** al sostener un libro de los Mitos entre sus manos, lamentablemente no siempre es así.

9 Tentáculos de amor por Aitor Solar

Este módulo para **La Llamada de Cthulhu** toma como eje argumental el poder de persuasión sobre las masas que tenía la literatura popular en los años 20, el mismo poder que ahora hemos entregado a la televisión. En esta historia, las novelas rosa de aquella época serán el medio que usen unos insectos de Shaggai para manipular las mentes de sus lectoras y poder celebrar una ceremonia que les permita huir de la Tierra.

18 Vago: la vegetación por Alex Reyes

Expansión no oficial para **Fanpuro**. A efectos prácticos un Vago es un holgazán con superpoderes. Los Vagos son capaces de manejar la realidad a su antojo a través de las fuerzas Pichurrínicas. Su principal poder reside en su capacidad para Vegetar, una especie de ritual mediante el cual acumulan la Vagancia necesaria para poder realizar sus trucos.

30 El tormento por Miguel Molines

Esta es una aventura de **Tierras Heridas** para unos cuatro personajes de niveles 5 a 7. Tiene lugar en las cercanías de un bosque apenas explorado, del que se cuentan multitud de leyendas. Los PJs pueden llegar a la villa de Hagen durante un viaje a otras tierras o en busca del templo que hay cerca de la villa.

36 Rolemaster Desnivelado por Gerardo Abad

Conjunto de reglas alternativas para **Rolemaster Fantasía** que permite la eliminación completa de los niveles de personaje. Sin niveles, los personajes mejoran sus capacidades mediante el gasto de puntos de experiencia o la práctica de sus habilidades. Estas reglas pueden gustarle principalmente a aquellos jugadores a los que el concepto de "nivel" les parezca demasiado artificial, o a aquellos otros que prefieran unas reglas de experiencia más sencillas.

47 Blade Runner por David Ruiz

Con esta ayuda para **Cyberpunk** trataremos de exponeros un nuevo pj para el juego, adaptado básicamente de la novela "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?" de Philip K. Dick, y de la película "Blade Runner", basada en dicho relato.

Dando vida a los libros

VOIYXOT3D3QJN0D3QWQ0D0J0Y

A Y U D A

Una ayuda para *La Llamada de Cthulhu*

El afortunado hallazgo de un solo libro puede cambiar el destino de un hombre.

— Marcel Prévost

Palabras retorcidas en maltratados volúmenes, mohosas páginas que entrañan verdades más allá de lo cognoscible, legajos que hablan de todos aquellos secretos que no queremos ni atisbar... Todo esto y mucho más es lo que esperaríamos un investigador de *La Llamada de Cthulhu* al sostener un libro de los Mitos entre sus manos, lamentablemente no siempre es así. A lo largo de las siguientes páginas intentaremos dar unas indicaciones, tanto en aspectos de ambientación como de reglas, que permitan al Guardián de los Arcanos hacer que cada libro con el que se encuentren sus investigadores sea único y particular, con propiedades y características específicas que pueden ser en ocasiones una gran ayuda y en otras un tremendo quebradero de cabeza.

Introducción

En esencia, esta ayuda de juego amplía lo expuesto en las páginas 83-90 y 131 del manual básico pretendiéndose que, por medio de unas sencillas directrices, el Guar-

dián de los Arcanos pueda dar detalles concretos de los libros que se encuentren los investigadores. Así se favorece que los jugadores se introduzcan dentro de la ambientación de *La Llamada de Cthulhu* y se intenta evitar que lo único que se sepa de un manuscrito sean sus estadísticas de juego y que es "viejo y polvoriento".

Determinación de los rasgos del libro

Un libro, especialmente dentro de la ambientación de *La Llamada de Cthulhu*, es algo más que un conjunto de letras impresas o garabateadas sobre unas páginas. Sectarios, investigadores y estudiosos del ocultismo los leen, trafican con ellos, practican sus hechizos y, en definitiva, les dan uso. Por esto a la hora de presentar un libro de los Mitos a los investigadores el Guardián de los Arcanos debería hacerse las siguientes preguntas:

¿Qué características tiene el libro?

¿Cómo lo trataron sus dueños?

¿Qué lo diferencia de los demás ejemplares?

Para así responder a la gran pregunta: ¿cómo es exactamente el libro que tienen los investigadores en sus manos? Vamos a ir contestando cada pregunta poco a poco, ayudándonos de unas tablas de referencia que el Guardián de los Arcanos puede utilizar de forma aleatoria o seleccionando aquellos rasgos que considere adecuados para su libro de los Mitos.

¿Qué características tiene el libro?

Con esta pregunta nos referimos a las características del libro en sí: edición, calidad de ésta, etc. en resumen, tratamos de definir cómo sería el libro nada más terminar su creación.

Edición

Tirada 1d100 (%)	Edición
01-02	Original
03-00	Copia

Original: el libro que sostienen los investigadores es la principal copia del texto, bien sea el original escrito a mano por el propio autor o la primera copia de la imprenta (si procede). Su valor es incalculable y cualquier estudioso de los Mitos de aviesas intenciones estaría dispuesto a hacerse con él.

Copia: el libro es una copia o reimpresión del original. Si se están creando las características del libro de forma aleatoria (por medio de tiradas) puede utilizarse el resultado de la tirada para saber cómo de cercana es la edición de los investigadores al original: cuanto más próximo esté el resultado de 01 o de 02, más cercana será la edición.

Ejemplo: el Guardián de los Arcanos planea que Harvey Walters encuentre una edición del *Daemonolatrea* en su próxima aventura, y para darle más sabor a su partida ha decidido usar estas reglas para conocer las características del libro. En primer lugar lanza 1d100 para conocer el tipo de edición y obtiene un 27, lo cuál le indica que el *Daemonolatrea* que encontrará Harvey será una copia del original, seguramente una 3ª o 4ª reimpresión, ya que 27 está (relativamente) cerca del resultado de "original" (01-02).

Como referencia rápida, pueden estimarse la "generación" de la edición considerando que entre 03 y 10 el libro será una copia directa del original, entre 11 y 20 será una copia de esa segunda copia, entre 21 y 30 de la tercera, etc.

Idioma

Tirada 1d100 (%)	Idioma
01-50	Idioma original
51-55	Traducción a otra lengua, actual
56-75	Traducción a otra lengua, antigua
76-90	Traducción a un dialecto conocido
91-00	Traducción a un dialecto desconocido



Idioma original: el libro está en el mismo idioma que el original.

Traducción a otra lengua, actual: el libro es una traducción a una lengua que se hable con frecuencia en la época de juego, como por ejemplo el inglés o el alemán.

Traducción a otra lengua, antigua: el libro está traducido a una lengua que ha caído en desuso, como por ejemplo el latín o el griego clásico.

Traducción a otra lengua, dialecto conocido: el libro está traducido a algún tipo de dialecto de algún idioma, siendo el dialecto fácilmente identificable (ejemplo: el francés del Languedoc).

Traducción a otra lengua, dialecto desconocido: el libro está traducido a un dialecto desconocido o poco frecuente, incluyendo aquí los idiomas de las criaturas de los Mitos, como por ejemplo la lengua de los hombres serpiente.

Ejemplo: como recordamos, el Guardián de los Arcanos de Harvey estaba preparando su edición del Daemonolatrea; a la hora de determinar el idioma, el Guardián lanza los dados y obtiene un 52: "traducción a otra lengua, actual", con lo que decide que el libro estará en portugués.

Grafía

Tirada 1d100 (%)	Letra
01-15	Prácticamente ilegible
16-80	Confusa y retorcida
81-95	Legible
96-00	Pulcro y claro

Prácticamente ilegible: el texto se entiende, pero a duras penas y con mucho esfuerzo. El investigador que lo lea no puede aplicar un bonificador por su habilidad de lengua para reducir el tiempo de Lectura (véase página 131 del manual básico).

Confusa y retorcida: la lectura del texto es incómoda, por lo que con frecuencia el lector se pierde o debe descansar la vista. El investigador que lo lea aplica únicamente la décima parte de su habilidad de Lengua para reducir el tiempo de lectura (véase página 131 del manual básico).

Legible: el texto se deja leer. El investigador puede utilizar las reglas para reducir el tiempo de lectura del manual básico con normalidad (véase página 131).

Pulcro y claro: la grafía del texto es excepcional, facilitando enormemente su lectura. El investigador divide entre cuatro su habilidad de Lengua para reducir el tiempo de lectura (véase página 131 del manual básico).

Ejemplo: nuestro Guardián de los Arcanos lanza los dados para determinar la caligrafía del Daemonolatrea que va a presentar a sus investigadores, obteniendo un 86: "legible" estando el texto impreso de tal manera que no dificulta especialmente su lectura.

Manufactura

Tirada 1d100 (%)	Calidad
01-20	Mala
21-45	Acceptable
46-75	Normal
76-90	Buena
91-00	Extraordinaria

Mala: la edición es tan mala que probablemente se estropee únicamente con abrirlo más de 90°.

Acceptable: está claro que los creadores no se preocuparon porque su libro tuviera una larga vida.

Normal: el libro tiene una calidad media.

Buena: la manufactura del libro ha sido cuidada, sus tapas son resistentes y sus hojas fuertes.

Extraordinaria: el libro está hecho para durar, resiste bien los viajes y el paso del tiempo.

Ejemplo: en este caso, el Guardián de los Arcanos obtiene un 23, lo que le dice que la calidad del libro es "acceptable", por lo que con casi toda seguridad el libro llegará a manos de Harvey Walters bastante maltratado.

¿Cómo lo trataron sus dueños?

Está claro que la mayor parte de los libros de los Mitos que encuentren los investigadores tendrán décadas, incluso siglos, de antigüedad, por lo que es razonable pensar que a lo largo del tiempo habrán pasado por distintas manos que los tratarían con mayor o menor cariño. De eso es de lo que nos vamos a encargar a continuación.

En primer lugar, debemos determinar el número de dueños que ha tenido el libro en función de su antigüedad. Para ello proponemos la siguiente tabla:



Antigüedad	Número de dueños
<50 años	1d2
50-100 años	1d4
101-200 años	2d4
201-300 años	3d4
301-400 años	4d4
401-500 años	5d4
Cada 100 años más	+1d4

El resultado de esta tirada puede ofrecer diversas posibilidades a los Guardianes inventivos: ¿por qué ese libro ha cambiado tanto de manos? Tal vez porque estaba en manos de una secta que cambiaba de líder rápidamente, o tal vez porque alguien (o algo) persigue ese libro y no deja que nadie lo conserve durante mucho tiempo... las posibilidades son infinitas.

Ejemplo: el *Daemonolatrea* es un libro que se escribió en 1595, lo que quiere decir que en los años 20 (que es cuando se desarrollan las pesquisas de Harvey Walters) el original tiene una antigüedad de unos 325 años. El Guardián estima que, dado que la copia de Harvey está cercana al original, podría datar de hace 250 años, por lo que consulta la tabla para determinar el número

de dueños y lanza 3d4, obteniendo los siguientes resultados: 2,4,1. Es decir, el *Daemonolatrea* de Harvey ha tenido siete dueños antes que él.

Una vez determinado el número de dueños, ha de hacerse una tirada en la siguiente tabla para cada dueño.

Tirada 1d100 (%)	Marcas del dueño
01-25	Ninguna
26-31	Bien conservado
32-37	Comentarios
38-43	Anotaciones irrelevantes
44-49	Ex libris
50-51	Manía
56-61	Maltratado
62-67	Sin tapas
68-73	Páginas arrancadas
74-79	Falseado
80-85	Ilegible
86-91	Parcialmente destruido
92-97	Inmanejable
98-00	Inútil

Ninguna: es prácticamente imperceptible que este dueño tuvo el libro. Lo trató con tanto esmero que no queda rastro alguno de él.

Bien conservado: el dueño se esforzaba en mantener el libro en buen estado, de tal forma que incluso pudo arreglar algo en mal estado de un dueño previo. Anula un efecto negativo de un dueño anterior (por ejemplo, si había páginas sueltas puede haberlas pegado) o, si no lo hay, mantiene la edición intacta, como si se hubiera obtenido un resultado de "ninguna".

Comentarios: este dueño tuvo a bien introducir parte de sus propios conocimientos en el libro (con anotaciones al pie de página, dibujos añadidos, etc.), de tal forma que suma +1 al total de Mitos de Cthulhu que se pueden conseguir por este libro.

Anotaciones irrelevantes: el propietario del libro realizó varias anotaciones en el texto, pero tienen poca o ninguna importancia para el lector.

Ex libris: el volumen tiene algún tipo de marca de su dueño.

Manía: el dueño tenía alguna manía y éste libro es una prueba de ello; tal vez el propietario quemaba la punta de las páginas pares o grababa



una serie numérica en cada página en la que se mencionaba la palabra "madre", pero sea lo que sea, es molesto aunque no impide la lectura.

Maltratado: el propietario trató descuidadamente el libro, tal que éste tiene distintos desperfectos (las tapas se mueven, algunas páginas están a punto de romperse, etc.) que dificulta su lectura. A discreción del Guardián de los Arcanos, podría proporcionarse un penalizador al investigador que intente leer este libro.

Sin tapas: el libro no tiene tapas, y por lo tanto es muy sensible a cualquier tipo de agresión (fuego, líquido, un forcejeo, etc.).

Páginas arrancadas: al libro le faltan un 5% de sus páginas totales; a discreción del Guardián de los Arcanos, dichas páginas podrían ser vitales para alguno de los hechizos o para aprender Mitos de Cthulhu,

Falseado: por alguna razón, el dueño del libro hizo modificaciones en éste, bien sea incluyendo información, cambiando la existente o de alguna otra manera. Esto podría ser especialmente peligroso si hablamos de un libro que contenga hechizos...

Ilegible: el descuidado propietario permitió que parte del libro se manchara, borrara, etc. tal que falta un 10% de la información del libro. Este 10% se puede deducir de los puntos de Mitos de Cthulhu que permite aprender, del número de conjuros que posee, etc., aunque también se puede añadir al tiempo de lectura del libro.

Parcialmente destruido: un 10% de la información del libro se ha destruido (páginas arrancadas, quemadas, etc.). Este 10% funciona igual que el del resultado de ilegible salvo para el tiempo de lectura.

Inmanejable: el dueño maltrató el libro hasta el extremo de ser imposible leer el libro sin deteriorarlo de alguna forma. Si el Guardián de los Arcanos desea reflejar esto en términos de juego, puede hacer que cada vez que se consulte el libro se destruya 1d4% de su contenido a no ser que se supere una tirada de destreza x4.

Inútil: el libro está en un estado lamentable, apenas puede extraerse información de él y no proporciona

ningún beneficio a los investigadores por su lectura, aunque sí podría conservar la pérdida de Cordura si el Guardián de los Arcanos lo considera apropiado.

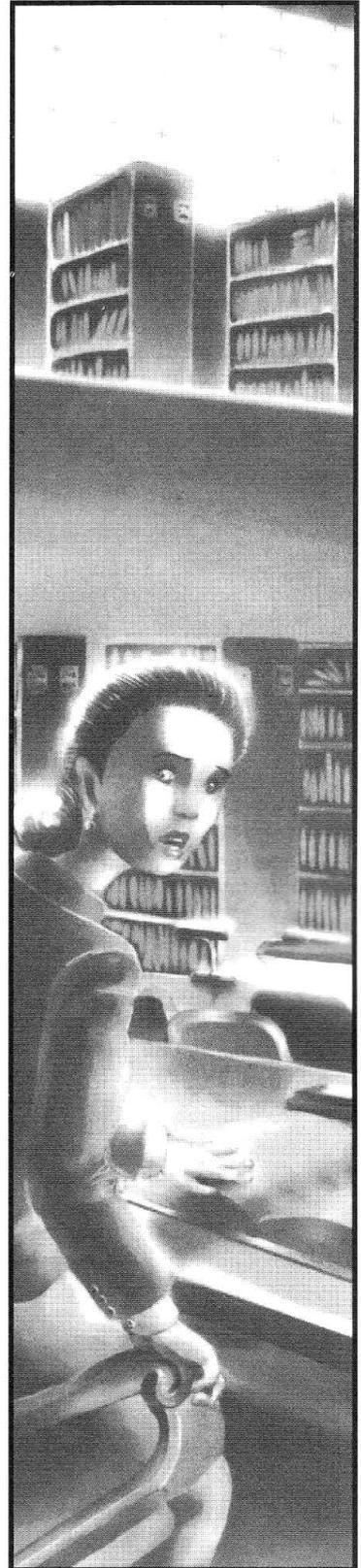
Obviamente, los resultados se acumulan, así que dos resultados de ilegible y uno de parcialmente destruido dan lugar a que al libro le falta el 30% de la información.

Ejemplo: ahora el Guardián debe hacer siete tiradas en la tabla de marcas del dueño para saber qué "legado" han dejado los predecesores de Harvey Walters. Los resultados son: 05 ("bien conservado"), 19 ("bien conservado"), 49 ("ex libris"), 71 ("páginas arrancadas"), 96 ("inmanejable"), 20 ("bien conservado") y 04 ("bien conservado"). Después de sopesar cada uno de los resultados, el Guardián decide que el libro llega a manos de Harvey en un estado bastante bueno para lo que cabría esperar tan sólo con algunas páginas iniciales algo sueltas, y marcado con el sello personal de uno de sus anteriores dueños, un tal Vargas. El Guardián toma nota de ello por si más adelante quiere introducir una historia que relacione a ese Vargas con algún otro misterio...

Es posible que el Guardián de los Arcanos opine que, para ciertos casos como libros muy antiguos, el número de tiradas en la tabla de dueños se dispare, por lo cuál sugerimos que utilice un cálculo reducido, suponiendo que aproximadamente un 70-90% de sus dueños no dejaron marca alguna en el libro (el porcentaje puede ajustarse a sus deseos) y realizar tiradas para el número de dueños restantes.

¿Qué lo diferencia de los demás ejemplares?

Oviamente, aunque todos los ejemplares de un libro son similares, cada uno de ellos tiene un detalle o dos que lo hacen absolutamente peculiar, como por ejemplo la característica "ex libris", como se vio en el ejemplo anterior. Para reflejar esto, el Guardián de los Arcanos puede hacer entre cero y dos tiradas en esta lista de rasgos característicos. A la hora de hacer tiradas en esta tabla ha de sopesarse si tal tirada es necesaria, pues habrá libros que no se diferencien entre sí.



Tirada 1d100	Rasgo característico
01-10	Papel diferente
11-20	Encuadernado en piel
21-30	Material extraño
31-40	Señal
41-50	Fallo
51-60	Tamaño
61-70	Misterio oculto
71-80	Otras
81-00	Sin diferencias

Papel diferente: en el libro se utilizó, por alguna razón, papeles de diferente manufactura. Esto puede dar lugar a suspicacias entre los investigadores, pero también podría deberse a una mera casualidad.

Encuadernado en piel: el libro está encuadernado en piel de algún tipo. La procedencia de esa piel queda a discreción del Guardián de los Arcanos (animal, humana, cthonian, etc.).

Material extraño: en el libro (en su totalidad o parcialmente) se empleó un material extraño no identificable, al menos para la época en la que se juegue. Ejemplos de "material extraño" serían aleaciones poco conocidas o elementos extraplanetarios de algún tipo.

Señal: existe algún tipo de marca de identidad en el libro (está numerado, está dedicado, etc.).

Fallo: este volumen en concreto tiene algún fallo característico, como

que haya unas páginas cambiadas de lugar o las letras mayúsculas están mucho menos marcadas.

Tamaño: el libro es de un tamaño diferente al de sus iguales.

Misterio oculto: entre las páginas de este libro se oculta algo que no está en los demás. Tal vez sus dibujos sean diferentes y oculten un extraño enigma, o quizás una de sus páginas sólo se puede leer si se pone ante la luz de la luna, pero en cualquier caso es un misterio que los investigadores deberán desentrañar.

Otros: el libro tiene diferencias menores, como manchas en alguna de sus páginas, una esquina rota o parte de las páginas están a punto de desprenderse. Las diferencias no son significativas, pero podrían servir para distinguir este libro de otro igual.

Sin diferencias: este libro no puede distinguirse de otro igual, ya que no tiene ninguna característica especial.

Ejemplo: *el último paso es comprobar qué característica tiene nuestro ejemplar del Daemonolatrea. El Guardián obtuvo un resultado de 83, por lo que su ejemplar no es diferente de los demás.*

¿Cómo es el libro?

Finalmente, solamente es necesario unir todas las características del libro obtenidas en los pasos anteriores para obtener un libro perfectamente caracterizado. Para recopilar toda la información podría ser especialmente útil emplear la Hoja de Registro Libros de los Mitos que se encuentra al final de esta ayuda de juego, que incluye espacio para introducir la información del libro básico (semanas de lectura, pérdidas de Cordura, etc.).

Ejemplo: *finalmente, el Guardián transcribe los resultados de sus tiradas a la Hoja de Registro de Libros de los Mitos y se dispone a hacer una descripción del libro:*

"El Daemonolatrea que aparecerá en la aventura es un libro bien conservado de un par de siglos de antigüedad. Está en portugués, y se nota que ha pasado por muchas manos, como demuestran sus veinte primeras páginas, algo sueltas que hacen que todo el libro se tambalee un poco. En la contraportada se ha preservado un sello, que por lo que puede leerse identifica el libro como propiedad de un tal Vargas."

Y, satisfecho con esas notas, el Guardián cierra sus libros y se prepara para reunirse con su grupo de juego. Esperemos que Harvey Walters tenga suerte en sus peripecias contra los Mitos...

La Llamada de Cthulhu Hoja de Registro de Libros de los Mitos

	Libro	Libro	Libro	Libro
Nombre				
Lengua				
Fecha				
Autor				
Semanas				
Pér. COR				
Plus				
Edición				
Letra				
Calidad				
Dueños				
Marcas				
Rasgos car.				
Notas				

Tentáculos de amor

VOIYXOT3030ΠIOT30ΠW0000X0Y

A V E N T U R A

Una aventura para *La Llamada de Cthulhu* ambientada en los años 20 para 2-4 investigadores de experiencia media o baja.

A Misne,
por tener ideas cuando a mí me faltan.

Notas sobre el escenario

Estados Unidos, marzo de 1925...

Este módulo toma como eje argumental el poder de persuasión sobre las masas que tenía la literatura popular en los años 20, el mismo poder que ahora hemos entregado a la televisión. En esta historia, las novelas rosa de aquella época serán el medio que usen unos insectos de Shaggai para manipular las mentes de sus lectoras y poder celebrar una ceremonia que les permita huir de la Tierra.

Aunque la parte de los shans es, desde luego, pura ficción, no ocurre lo mismo con la influencia de la literatura romántica de principios de siglo, que es totalmente cierta. El apartado "Novelas rosas en los años 20" resume brevemente la historia y difusión de estas publicaciones.

Los personajes que jueguen esta aventura pueden ser casi de cualquier profesión, categoría social y experiencia, aunque sería recomendable que los jugadores ya conocieran el estilo de *La Llamada de Cthulhu* para que no se dieran por satisfechos con las primeras explicaciones racionales al misterio y siguieran indagando. En principio, la historia está situada en 1925, pero puede ajustarse a cualquier año que el Guardián desee, desde comienzos de siglo hasta la Segunda Guerra Mundial (el periodo de tiempo en el que las revistas *pulp* dominaron el entretenimiento popular, antes de caer ante la televisión y los *comic books*).

Para el Guardián, la verdad

Los insectos de Shaggai (también llamados shans) normalmente no pueden huir de nuestro planeta debido a algún misterioso componente de la atmósfera. Esto hace que cuando llegan aquí en sus naves por algún motivo que desconocemos, quedan atrapados y han de sobrevivir dominando mentalmente a las personas cercanas, puesto que esa es el arma más poderosa de estos parásitos cerebrales.

Hace unos cinco años, una colonia shan refugiada en Connecticut comenzó a diseñar un plan para escapar del planeta y regresar junto a su señor Azathoth; lo único que debían conseguir es abrir un portal mágico que comunicara con el centro del universo y escapar por él. El problema era alcanzar la suficiente potencia mágica; necesitaban que participaran en la ceremonia más seres humanos de los que podían controlar directamente, y además quienes participaran debían hacerlo voluntariamente (que supieran lo que hacían era otra cosa, pero debían entonar por su propia voluntad las palabras arcanas y visualizar en su mente el esquema de líneas que abriría el portal).

Para ello sondearon a la gente que les rodeaba y decidieron manipular a un escritor cuyos textos eran seguidos por millones de personas. En realidad este escritor era un pobre desconocido, un «negro» que escribía las novelas rosa de una famosa autora del género, pero eso los shans ni lo entendían

ni les importaba. Comenzaron a influir en su mente para que colara en las novelas escenas y cadencias de palabras que sintonizaran la mente con la llamada a Azathoth, y aunque individualmente tuvieron éxito, se encontraron con que cada lectora lo leía en fechas diferentes, por lo que su efecto colectivo no coincidía en el tiempo y quedaba anulado.

Tras un par de intentos fallidos, llegaron a la conclusión de que para que la gente leyera las mismas estimulaciones mentales en periodos de tiempo coordinados, sólo se podía recurrir a los folletines de las revistas, de modo que capítulo a capítulo, a razón de uno por semana, millones de personas participarían casi al unísono en las distintas fases de la invocación. Con este objetivo, implantaron en los responsables adecuados la «sugerencia» de sacar la siguiente novela (titulada 'Tentáculos de amor') en forma de serial en una revista romántica de tirada nacional. La idea entusiasmó a los editores, y sólo la acción decidida de unos pocos valientes puede evitar que el portal con Azathoth se abra al fin.

Novelas rosas en los años 20

Aunque suela olvidarse, lo cierto es que la literatura popular romántica tiene ya una larga historia a sus espaldas. A comienzos del siglo XX atravesó por uno de sus momentos álgidos, y varias novelas rosa estuvieron presentes en las primeras listas de best-sellers que se crearon, llegando a millones de lectoras (y es de suponer que también a unos cuantos lectores).



Elinor Glyn (1864-1943) fue una escritora británica que contó con éxitos como *Three Weeks* (1907), el relato del apasionado romance sobre pétalos de flores y pieles de tigre entre un joven inglés y una reina de los Balcanes, que pese a los vómitos de la crítica vendió casi cinco millones de copias, seguido de la famosísima novela *It* (1927) de la que se hizo una escandalosa película muda del mismo título protagonizada por la flapper Clara Bow.

No fue la única. Ethel May Dell, también inglesa, tuvo dos grandes éxitos con *The Way of an Eagle* (1912, veintisiete reediciones en tres años), y *The Lamp in the Desert* (1920). Ambientadas ambas en la India colonial, esta última se llevó al cine en 1922.

Pero la novela que definitivamente rompió moldes fue *The Sheik* (El Jeque) de Edith Maude Hull. Este número uno absoluto de 1921 fue acusado de pornografía y masoquismo, lo que disparó aún más las ventas. Fue de inmediato llevada al cine, y convirtió a Rodolfo Valentino en el primer *latin lover* y el ídolo de toda una generación de jovencitas.

En esos años las revistas populares de poca calidad (llamadas *pulp magazines* porque usaban papel de pulpa de madera, más barata) llenaban la vida de decenas de millones de norteamericanos con sus folletines de acción, aventuras y romance. El propio Lovecraft publicó sus primeras historias en los pulps de ciencia ficción como *Amazing Stories*.

Por supuesto, las revistas románticas ocuparon un puesto destacado, y con títulos como *Love Story Magazine* (desde 1921), *Ranch Romances* (desde 1924) o *Love Romances* (desde 1926). Por unos pocos centavos, sus relatos llenaron de ansias amorosas los corazones de millones de mujeres y adolescentes.

Desarrollo de la aventura

Los investigadores comenzarán la aventura cuando, de uno u otro modo, comprendan el peligro que representa la publicación de 'Tentáculos de Amor' para sus lectoras y quizás para el mundo. Sin embargo, no tienen por qué verse envueltos en la trama desde la salida del primer episodio; de hecho, los primeros capítulos tienen efectos tan leves sobre sus lectores que difícilmente alguien se dará cuenta de que suponen algún peligro.

De este modo, el Guardián puede incluir comentarios y noticias de los primeros capítulos en el módulo que esté dirigiendo en ese momento, como si se trataran de simples detalles de ambientación. Poco a poco los efectos del serial se harán más evidentes, hasta el momento en que los personajes jugadores decidan investigar por su cuenta o alguien recurra a ellos para aclarar lo que sucede. Cuanto más tarden en intervenir más evidente será el problema, pero también será más difícil atajarlo.

Por ello, a continuación se detalla el calendario de publicación del serial, con la fecha de salida de cada capítulo, los efectos que produce y

la reacción de diversos personajes que pueden involucrar a los investigadores en la trama, a menudo sin sospechar todavía la verdadera naturaleza de la amenaza. También se proporcionan otras noticias verídicas de esas fechas para proporcionar un contexto creíble. En las secciones posteriores se detallan las localizaciones importantes, los diversos PNJs que aparecen en ellas y la información que se puede obtener de este misterioso asunto.

Publicación de 'Tentáculos de Amor'

Este calendario de publicaciones se cumplirá sin variación a no ser que los investigadores interfieran de algún modo, como por ejemplo impidiendo la salida de nuevos episodios. Está previsto que el serial se lance en once números monográficos de la conocida revista rosa 'Tiempo de Amar', de la editorial New Century Press (más adelante se proporciona toda la información sobre esta editorial y sus responsables), que sale a la calle cada lunes.

Los efectos del serial sobre la mente de sus lectores son acumulativos y actúan de modo subliminal, de modo que los afectados no se dan cuenta de lo que les ocurre, y no están dispuestos

a creer que la estúpida novela rosa que están leyendo alberga peligro alguno. No se convierten en autómatas sin voluntad propia y parecen personas bastante normales; es necesaria una tirada de *psicología* para apreciar manías y opiniones implantadas por la novela.

Por otro lado, la manipulación del serial ha sido diseñada para funcionar si se lee el serial en el orden correcto. Si sólo se leen uno o dos capítulos, o todos ellos pero en desorden, se producirán las pérdidas de Cordura asociadas pero no los demás efectos mentales.



Publicación de 'Tentáculos de amor', por Agnes Lidston

Capítulo I

Lunes 16 de marzo

Argumento: Presentación de la protagonista, que vive sola en una casa aislada en medio del campo.

Efectos: POD contra POD 15 para evitar volverse adicto al serial (querrá leer todos los demás episodios).

Repercusión: Cierto éxito inicial.

Otras noticias: El día 9 se descubre en Egipto la tumba del rey Sneferu; el día 11 triunfa en Londres la obra *No No Nanette*; el día 12 los muertos por la gripe en Chicago ascienden a 279; el día 14 se lincha a dos negros en Misisipi.

Capítulo II

Lunes 23 de marzo

Argumento: Mary, la protagonista, relata los extraños sueños que ha tenido desde niña.

Efectos: De nuevo POD contra POD 15 para no volverse adicto.

Repercusión: Se consolida un gran éxito, se agotan dos tiradas con varios millones de ejemplares.

Otras noticias: El día 17 un tornado mata a 950 personas en Illinois, Indiana y Missouri; el día 19 se crea el campeonato del mundo de automovilismo.

Capítulo III

Lunes 30 de marzo

Argumento: Tras un nuevo fracaso amoroso con un patán, Mary sale por la noche llorando, implorando la llegada de las misteriosas criaturas de amor que ha visto en sueños.

Efectos: Las lectoras obtienen un 1% en Ciencias Ocultas y pierden 1 de COR.

Repercusión: Si una investigadora es aficionada a este tipo de literatura, posiblemente ya esté leyendo 'Tentáculos de amor'.

Otras noticias: El día 24, el Ministro de Exteriores británico afirma que Londres desea buscar la paz en Europa firmando un pacto con Alemania; el día 25 se descubren en Manhattan los restos de un mastodonte prehistórico; el día 28 Cambridge gana la regata a Oxford, cuya embarcación se hunde.

Capítulo IV

Lunes, 6 de abril

Argumento: Melodramáticamente, las extrañas criaturas llegan del cielo como ángeles, y llevan el amor a su vida.

Efectos: Las lectoras obtienen un 1% en Mitos de Cthulhu y pierden 1D3 de COR.

Repercusión: Periódicos y radio comentan la noticia del éxito de esta nueva novela, y entrevistan a la autora.

Otras noticias: El día 31 mueren 35 mineros en el Reino Unido; el día 2 el río San Lorenzo se desborda en Montreal; el día 5 se declara una huelga del acero en Alemania; el día 6 el volcán mejicano Chalchihuites erupciona por sorpresa y mata a 200 personas.

Capítulo V

Lunes, 13 de abril

Argumento: Los seres dicen venir de las estrellas, e «impulsan» la mente de las personas que la rodean para que se abran al amor que todos necesitan.

Efectos: Pérdida de COR de 0/1.

Repercusión: Se organizan clubs y asociaciones de lectoras para charlar sobre su heroína y difundir los capítulos atrasados. Quizás los investigadores sean abordados por uno de esos grupos que vaya puerta por puerta.

Otras noticias: El día 10 dimite el gabinete del presidente francés Herriot; el día 12 Aristide Briand se hace cargo del gobierno.

Capítulo VI

Lunes, 20 de abril

Argumento: Tras unas románticas peripecias algo subidas de tono, los seres enseñan a Mary el gesto secreto para invocar el amor, y marchan de vuelta a las estrellas.

Efectos: Se repite con las manos el gesto del amor de modo inconsciente, perdiendo 1/1D4 de COR a lo largo de la semana.

Repercusión: Ciertos pastores protestantes se indignan por el contenido subido del tono del serial, y condenan su influencia sobre las jóvenes, lo que dispara aún más las ventas. Quizás alguno de estos pas-

tores convenza a los investigadores para que intervengan.

Otras noticias: El día 16 un atentado en una iglesia de Bulgaria durante un funeral mata a 150 personas, pero el rey y los gobernantes salen ilesos; el día 17 concluye el alzamiento kurdo en Turquía.

Capítulo VII

Lunes, 27 de abril

Argumento: Mary trata de retomar el amor con sus amantes, pero descubre que sus mentes comienzan a apagarse y ha de repetir el gesto del amor continuamente.

Efectos: Al cabo de dos semanas de usar el gesto, se pierden 1D6 puntos de magia permanentes que se acumulan para preparar la invocación (por lo tanto no se recuperan). Pérdida de otros 1/1D4 puntos de COR a lo largo de la semana.

Repercusión: Las amigas de las investigadoras probablemente les recomienden que usen el gesto de la novela para aumentar la pasión en sus relaciones, y los investigadores verán como sus novias o mujeres lo efectúan en sus cenas románticas.

Otras noticias: El día 23 tropas rebeldes árabes se adentran en el Marruecos francés; el día 24 disparos de comunistas matan a 3 personas en una reunión política en Montmartre; el día 26 los Pulitzer son entregados a Edna Ferber por *So big* y a Arlington Robinson por *The man who died twice*; el día 27 el mariscal Hindenburg es elegido presidente de Alemania.

Capítulo VIII

Lunes, 4 de mayo

Argumento: Tras varios patéticos y sórdidos intentos de recuperar el amor del que disfrutó, Mary comprende que el romance está desapareciendo del mundo y sólo queda el sexo.

Efectos: Las lectoras experimentan tristeza y desenfreno a la vez, perdiendo 1D6 de COR. Algunas mostrarán comportamientos socialmente poco aceptables e ilógicos.

Repercusión: El editor del serial se preocupa por el contenido casi pornográfico del mismo y quiere convencer a la Sra. Lidston de que modere el final. Quizás contrate a los personajes para ello.

Otras noticias: El día 28 el Reino Unido retoma el patrón oro; el día 1 Chipre pasa a ser colonia británica; el día dos un hidroavión de la marina estadounidense bate el record de permanencia en vuelo.

Capítulo IX

Lunes, 11 de mayo

Argumento: La joven huye de sus amigos y familiares y en el campo implora el regreso de los ángeles repitiendo el gesto que la enseñaron.

Efectos: Las lectoras que fallen un control de INT×3, a partir de ahora desconfiarán de sus amigos, compañeros y familiares. Si se supera se pierde 1 punto de COR, si se falla 1/1D3.

Repercusión: Las lectoras más frágiles sucumben ante la pérdida de Cordura y se suicidan, y algunos médicos comienzan a advertir de los peligros que conlleva la novela. En este punto la necesidad de intervenir debería ser evidente.

Otras noticias: El día 25 se anuncian intensos combates en el Marruecos francés; el día 10 tropas británicas disparan contra una manifestación nacionalista en Shanghai.

Capítulo X

Lunes, 18 de mayo

Argumento: Las criaturas vuelven y escuchan a Mary. Le enseñan las palabras que debe pronunciar para atraer a la entidad del amor universal, que se desparramará por el mundo llenando de alegría los corazones.

Efectos: Se aprende el conjuro 'Llamar al amor universal', descrito más adelante. Pérdida de 1D10 puntos de COR.

Repercusión: Las lectoras parecen fanáticas aunque bienintencionadas, y acusan a todos (investigadores incluidos) de haber dejado que el mundo pierda el amor. Aumentan los suicidios y los desequilibrios emocionales bruscos.

Otras noticias: el día 13 Trotsky es elegido miembro del gobierno soviético; el día 15 se condena a los participantes en la orgía ocurrida en Versalles el año anterior; el día 17 el rey Alfonso XIII levanta el estado de excepción vigente desde el golpe de Primo de Rivera.

Capítulo XI

Lunes, 25 de mayo, lectura pública del último capítulo

Argumento: Mary, henchida de esperanza y felicidad, eleva su llamada a la entidad del amor universal.

Efectos: Las presentes entonan la invocación de Mary y se abre el portal al centro del universo. Azathoth se cuela por él al tiempo que los shans se reúnen con su señor.

Repercusión: La lectura causa gran expectación entre público y medios de información, y éxtasis entre las lectoras. Después de la invocación, todo es caos y destrucción.

Otras noticias: El día 20 Gerardo Machado jura como presidente de Cuba; el día 21 en Canadá se sirve cerveza por primera vez desde la guerra, gran cantidad de estadounidenses cruzan la frontera.



Lugares de interés

Editorial New Century

La editorial New Century Press, que publica la revista 'Tiempo de Amar' (entre otras muchas), tiene su sede en Nueva York, en un moderno edificio *art déco* de la calle 42. En los sótanos se encuentran sus propias imprentas, y en la planta que da a la calle una amplia librería con todos sus títulos, incluyendo el resto de novelas de Agnes Lidston. Para llegar a los despachos de los pisos superiores lo habitual es identificarse ante la recepcionista y no despertar las sospechas de los de seguridad (todos

ellos policías de la Gran Manzana, que se ganan un sobresueldo en su tiempo libre). Según las credenciales e intenciones de los investigadores, así como el medio que elijan para entrar, el Guardián puede pedir tiradas de Persuasión, Charlatanería o Crédito (para pasar por la puerta principal), o quizás Discreción, Ocultarse o Disfrazarse (para colarse en las oficinas).

Richard Brett

Mr. Brett es el editor de la señorita Lidston y el encargado de los números monográficos de 'Tiempo de Amar' que contienen los capítulos del serial maldito. Es un hombre fornido, de unos cuarenta y cinco años y por completo ajeno a la conspiración de los shans. Recibirá amablemente a los investigadores si tienen un motivo plausible, y responderá a sus dudas lo mejor que pueda dentro de lo razonable y del poco tiempo del que dispone para ellos.

Sin embargo, su único interés es seguir vendiendo millones de ejemplares de la revista, y hasta que empiecen a llegarle los últimos capítulos de la obra ignorará cualquier propuesta de detener el serial o manipularlo. Incluso entonces, su mayor preocupación será censurar los párrafos más escandalosos del texto, y si para esos momentos (salida a la calle del capítulo VIII) los personajes no han desenmascarado el misterio, puede que esté interesado en contratarles para que vayan a visitar a la señorita Lidston, e intenten convencerla de moderar las escenas más fuertes de cara a la conclusión del serial.

RICHARD BRETT, editor ambicioso

FUE 13	CON 14	TAM 13
INT 12	POD 12	
DES 12	APA 14	EDU 15
COR 60	PV 15	

Bonificación al daño: +1D4

Habilidades: Descubrir best-sellers 65%, Regatear 40%.

Armas: Una Smith & Wesson del 32 que guarda en un cajón de su despacho, 30%, daño 1D8.

Detener la publicación

A no ser que haya pruebas clarísimas e irrefutables de la peligrosi-

dad del serial, la editorial se negará tajantemente a dejar de publicar los capítulos, que le proporcionan unos ingresos millonarios. Otro modo más drástico consiste en destruir la imprenta (aunque para ello posiblemente hagan falta explosivos).

Si de uno u otro modo deja de publicarse la novela después del lanzamiento del tercer capítulo, la reacción de las fans será radical. Una horda de «marujas» rodeará la editorial exigiendo la continuación de su folletín rosa favorito, y las lectoras de todo el país expresarán claramente su descontento. Una situación así asusta al más pintado, y casi con toda seguridad la publicación se reanudará, aunque los investigadores y sus aliados verán claramente que el serial provoca una adicción sectaria.

Que se destruya la imprenta o incluso la editorial entera no impide que la publicación se retome con otra editorial y/o imprenta en cualquier otro punto del país; como mucho, retrasará una o dos semanas el calendario de publicaciones. Incluso si los investigadores logran convencer a los responsables de New Century Press para que paralicen el folletín, Agnes Lidston reclamará en el juzgado por anulación de contrato y recuperaría los derechos de difusión de su obra (y con el enorme éxito que ha estado teniendo, las demás editoriales se ofrecerán de inmediato para continuar publicándola).

Manipular el serial

Otra idea que puede ocurrírseles a los jugadores ingeniosos es manipular algún capítulo antes de que se impriman los ejemplares correspondientes, de modo que no tengan ningún efecto pernicioso. Si esto se produce al principio, tendrá éxito y el folletín comenzará a perder lectoras hasta acabar siendo un pequeño fracaso editorial, sin mayores consecuencias salvo para el ego del aprendiz de novelista rosa.

Sin embargo, realizar la manipulación más adelante puede resultar peligroso. Entre el capítulo IV y el VIII, se producirá una reacción de frustración similar a la descrita en la sección anterior (la autora también demandará a la editorial y recuperará los derechos).

Después del capítulo VIII, la presión mental es tan fuerte que una manipulación por manos inexpertas en este tipo de magia subliminal puede llevar al desastre. Por ejemplo, las lectoras seguirán perdiendo COR a razón de un punto por semana, y la repetición del símbolo del amor puede llegar a ser compulsiva, quizás incluso acabe siendo bautizada como un nuevo desorden psicológico (el "síndrome del tentáculo").



En los dos últimos capítulos, cambiar la descripción de la invocación al amor universal posiblemente provoque que las lectoras llamen a Azathoth de un modo incorrecto, que quizás conlleve la aparición de uno o varios Otros Dioses menores. Puede ser un buen plan si se mantiene la invocación comunal en Nueva York, de modo que los seres llamados se concentren en un solo sitio y sean mucho menos poderosos que el temible Azathoth; pero desastroso, incluso peor que el final previsto, si se deja a las lectoras solas y se producen múltiples invocaciones por todo el país.

Mansión Lidston

La prestigiosa autora de 'Tentáculos de Amor' vive en una mansión de New Haven, Connecticut, pero evidentemente su dirección no es pública ni aparece en el listín de teléfonos. Los investigadores pueden obtenerla en la editorial New Century si convencen a su editor, o si se cuelan en su despacho y Descubren lo que buscan. También pueden averiguarlo por otros medios; por ejemplo, alguna fan acérrima de sus novelas posiblemente se haya enterado de dónde vive su ídolo, y comparta esa información con una tirada de Charlatanería y una aburrida tarde alabando la calidad literaria del serial. Otro modo indirecto consiste en hallar en una biblioteca o hemeroteca algún reportaje sobre Lidston realizado en su lujosa casa; en él se menciona la ciudad donde vive, y a partir de las fotos del edificio pueden localizarla allí.

La mansión se encuentra a las afueras de New Haven, rodeada de un gran jardín lleno de setos recortados de formas caprichosas y fuentes con estatuas que imitan la mitología clásica. La casa sigue también un patrón clasicista, y en sus tres plantas viven muy pocas personas; tan sólo la propia Lidston y su servicio, que consiste en un ama de llaves, dos criadas, una doncella, el chófer, el jardinero y su ayudante. Todos ellos están bastante acostumbrados a que los admiradores intenten colarse, así que no permitirán la entrada de los investigadores si no dan un buen motivo. Puede que éstos prefieran inventar (o tener) una justificación para entrevistarse con la escritora, o presentarse a ella en otro lugar, o seguirla cuando salga de paseo en su coche, etc.

Agnes Lidston

La señorita Lidston es una mujer de cerca de cincuenta años, que siempre va teatralmente vestida y maquillada. Tras un matrimonio insulso, que incentivó sus ansias de romanticismo y que terminó en divorcio, Agnes retomó su apellido

New Haven, CT

La ciudad de New Haven, a 68 km de Nueva York y 120 de Boston, es conocida sobre todo por la universidad de Yale, establecida aquí en 1718. La colonia fue fundada en 1638 por estrictos puritanos, y posteriormente integrada en el estado de Connecticut, situado entre Nueva York, Massachussets y Rhode Island.

En los años 20, la ciudad rozaba su punto de máximo desarrollo con más de 160.000 habitantes, gracias a las sucesivas oleadas de inmigrantes europeos y negros de los estados del sur, y a una progresiva industrialización que por esas fechas terminaba de transformar la cara de la ciudad.

En 1925 el inmigrante italiano Frank Pepe abrió la primera pizzería de los Estados Unidos en Wooster Street, así que es muy posible que los investigadores descubran aquí este plato que pronto causará furor por todo el país.

de soltera y desde entonces no ha dejado de ser *señorita*, aunque, como las protagonistas de sus novelas, no hace ascos a un amante fogoso de vez en cuando.

Agnes tiene un carácter voluble y parece que vive en las nubes. El mejor modo de conseguir cualquier cosa de ella es tratándola como una reina de una corte extranjera, y nada le llega más al corazón que un halago lleno de adulación. Aunque no está muy bien de la azotea, no es ella quien está realmente detrás del plan de 'Tentáculos de amor' y en el fondo es buena persona.

Sin embargo, guarda un secreto inconfesable que impedirá que pueda ayudar y confiar por completo en los investigadores. No es realmente ella quien escribe sus novelas, de hecho literariamente es bastante incapaz. Hace unos años conoció a un escritor fracasado, un hombre mayor que colaboró con ella anónimamente en una novela. Desde entonces, Lidston se ha aprovechado de él. Temerosa de que desvelara la verdad o no quisiera seguir escribiéndole novelas, le convenció de que él, de por sí, no tendría ningún éxito en la literatu-

ra romántica para mujeres, y que necesitaba publicar bajo su firma para poder ganar algo de dinero. Poco después este hombre fue infiltrado por los insectos de Shaggai, y dejó de tener la personalidad suficiente para oponerse a ese pacto no escrito.

El Guardián debe tener en cuenta que Agnes no revelará su secreto bajo ningún concepto salvo amenaza directa a su propia vida; ni siquiera aunque vea los daños que causa la novela en sus lectoras. En todo caso trataría de quedarse sola y salir discretamente para reunirse con William, su «negro», y pedirle explicaciones.

Aun así hay que recordar que Agnes se ha leído todas las novelas publicadas bajo su nombre, está baja de COR y obsesionada con su éxito y el lujo que le acompaña, y puede que al final ni siquiera sea capaz de ver nada malo en invocar a esa entidad del amor universal (jamás entenderá que todo el amor que puede sentir Azathoth es el amor por la destrucción absoluta). Además, hacerle ver los peligros del serial es muy difícil, ya que las lectoras (y también algunos lectores) le escriben diariamente decenas de cartas de agradecimiento, le piden dedicatorias, le envían flores, etc. Así que para ella no hay nada que vaya mal.

AGNES LIDSTON, escritora fraudulenta

FUE 07	CON 11	TAM 09
INT 11	POD 09	
DES 11	APA 12	EDU 17
COR 20	PV 10	

Bonificación al daño: -1D4

Habilidades: Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 10%, Disfrazarse 25%, Habilidad artística (literatura rosa) 04%, Romanticismo 95%.

Armas: Un puñal con el que de vez en cuando amenaza suicidarse melodramáticamente antes de caer desmayada, 20%, Daño 1D4+2-1D4.

Novelas previas de Agnes Lidston

Los investigadores interesados no tendrán ningún problema en encontrar las obras de Lidston anteriores al lanzamiento de 'Tentáculos de amor'. Los primeros relatos que escribió no tuvieron apenas éxito, hasta que la fama llamó a su puerta en 1921. Leerlos todos puede llevar tres o cuatro días teñidos de emociones rosas.

☼ **1921 - La Tentación del Pasado:** La primera novela de cierto éxito de Agnes, que la hizo famosa tras unos comienzos anodinos. Se trata de lo último que escribió ella misma. De hecho, los últimos capítulos, los de mayor intensidad, fueron escritos en colaboración con William Helment, aunque nadie lo sepa. Esta novela sobre el regreso de un amor de juventud que la protagonista creía olvidado, no tiene ningún efecto secundario.

☼ 1922 - La Constelación del Romance:

Primer intento de los shans de manipular a los lectores, de modo que miren con buenos ojos los planes alienígenas. Esta novela es una especie de ciencia-ficción romántica, y quien falle una tirada de INT×3 perderá 1/1D4 puntos de COR y adquirirá una fijación por los "visitantes de otros planetas". Quien lea este libro fallará automáticamente los

controles causados por los capítulos de 'Tentáculos de amor'.

☼ **1924 - La Rosa del Desierto:** Intento potente pero fallido de los shans de lograr la invocación de Azathoth. El libro tiene efectos parecidos a los de 'Tentáculos de amor', pero los puntos de magia de una persona (o unas pocas) no bastan para abrir el portal. Pese a las pérdidas de COR asociadas, leer la novela puede servir para hacerse una idea de lo que puede ocurrir si se permite que el nuevo folletín siga publicándose hasta el final. El libro cuenta la historia de una mujer que queda sola en un barco abandonado y llega a una isla de silenciosos y musculosos hombres, con los que se entrega al amor entre sus misteriosos ídolos de piedra.



Colarse en la mansión Lidston

Con las pocas pistas que se pueden obtener de los habitantes de la mansión, y la actitud sospechosa de la escritora cuando se mencionan temas delicados, es muy posible que los investigadores decidan colarse en la casa o registrarla sin permiso. Las habitaciones del servicio están en la primera planta, y las de Lidston en la segunda. La puerta principal de la planta baja es bastante recia, pero una ventana de la cocina (en la zona trasera) cierra mal y se puede abrir con una simple tirada de Cerrajería o incluso con un ladrillo, aunque eso hará bastante ruido. Para llegar allí hay que cruzar el jardín, lleno de misteriosas sombras a la luz de la luna, vigilado por un par de mastines (atados con cadenas, pero aun así de agudo olfato y oído, que pueden alertar a los criados).

Vagando de noche por los pasillos de la casa quizás pueda descubrirse algún lío entre miembros del servicio, pero los secretos de importancia descansan en las majestuosas y regias habitaciones de la señorita Lidston, que normalmente ronca a pierna suelta. Una tirada de Buscar libros permite hallar la correspondencia entre la autora y su «negro», donde se detalla su relación profesional y quién es el verdadero autor, así como que la idea de lanzar el nuevo libro como folletín fue de él. Si el serial se acerca a su fin, en las cartas también aparece la información relativa a la lectura pública en Nueva York del último capítulo.

Por otro lado, entre sus papeles nunca hay más que el siguiente capítulo al último publicado.

Cuchitril del «negro»

Este escritor, verdadero autor de las novelas de Agnes Lidston, vive en Ansonia, un pequeño pueblo pocos kilómetros al noroeste de New Haven. Su nombre sólo se puede conseguir en la mansión Lidston, entre las cartas personales de la dueña. Helment, ya jubilado, vive en una modesta casa de madera en una calle gris y fría.

La colonia de shans de Ansonia es bastante numerosa, pero está repartida por varios lugares de la zona, para no caer todos si un grupo es descubierto. En la casa de Helment

sólo hay cinco insectos: el que tiene él dentro de la cabeza, y otros cuatro que merodean por allí y que quizás intenten colarse en el cráneo de los investigadores si se muestran peligrosos.

No hay modo de conseguir que los demás shans de la población se muestren. Sólo se reunirán para la gran invocación a Azathoth de Nueva York. Por ello, si los investigadores evitan que se produzca la lectura pública del último capítulo, nunca estarán seguros de haber acabado con la colonia, ni de cómo ni cuándo lo intentarán la próxima vez...

William Helment

El señor Helment fue antiguamente un escritor de novela negra capaz pero fracasado, que hoy día no es más que un pobre jubilado de aspecto desaliñado y afición al alcohol. Está infiltrado por un shan, que habita en su cerebro. Los insectos de Shaggai dormitan durante el día, por lo que si los personajes se entrevistan con el viejo en horas diurnas, se encontrarán con un pobre loco, lleno de sueños de grandeza y planes infalibles que el shan ha insertado en su mente.

En este estado, el hombre es paranoico y posiblemente ataque a los investigadores si le preguntan por lo que no deben. Pero por otro lado es probable que su locura (mezclada con su afán de protagonismo y de salir al fin del anonimato) le lleve a presumir de lo magistral que es «su» plan en cuanto tenga una oportunidad, especialmente ante enemigos caídos o atados.

De noche su modo de ser cambia por completo cuando el shan toma el control. Parece más inteligente y odioso, y si su yo diurno ha revelado demasiado del plan, no dudará en tender una trampa a los personajes para meterles en el cerebro a algunos de sus compañeros o, si eso no es posible, matarles. Por ello puede que les sigan individuos infectados, y que las criaturas se cambien de huésped en cuanto haya ocasión, o que una misteriosa llamada les cite en un callejón para darles información importante, atrayéndoles a una emboscada, etc. También pueden perseguirles hasta New Haven o Nueva York para impedir que in-



tervengan en la ceremonia final. Los jugadores nunca sabrán en quién confiar y en quién no.

La muerte o desaparición de Helment apenas retrasa la publicación, ya que los demás shans encuentran rápido otro huésped y le dictan el texto con los mismos efectos, aunque de peor calidad literaria.

WILLIAM HELMENT, escritor fracasado

FUE 08 CON 12 TAM 09
INT 14 POD 11
DES 09 APA 10 EDU 18
COR 07 PV 11

Bonificación al daño: Nula.

Habilidades: Buscar libros 40%, Divagar sobre lo mucho que le debe el mundo 80%, Habilidad artística (literatura) 75%, Lingotazo de whiskey 60%, Mitos de Cthulhu 20%.

Armas: Palo suelto que tenga a mano, 30%, daño 1D8.

Descubrir el plan

Los personajes deberían descubrir en Ansonia los detalles del plan que aún ignoren, para que tengan posibilidades de impedir la invocación a Azathoth. El modo más fácil es que Helment se vaya de la lengua, ya sea porque le emborrachan, o porque él o los shans reducen a los investigadores y se siente dominador de la situación, de modo que empieza a presumir de «su» magistral estrategia. Para ello, quizás los PJs necesiten superar algunas tiradas de Charlatanería y/o controles de CON para no emborracharse antes que él.

Si esto falla, los investigadores pueden encontrar en su modesta casa alguna carta remitida por Agnes de donde se pueda deducir lo que ocurre. Incluso es factible que un personaje infiltrado por un shan, pero que aún no haya sucumbido por completo a su control mental, deduzca lo esencial de la trama a partir de las visiones que la criatura implanta cada noche en su mente.



INSECTOS DE SHAGGAI

Toda la información de estas criaturas aparece en el manual básico de La Llamada de Cthulhu, pág. 160. Aquí se proporcionan estadísticas de varios de ellos para combates y enfrentamientos.

#	1	2	3	4	5
FUE	3	1	2	2	3
CON	1	2	3	2	2
TAM	1	1	1	1	1
INT	12	16	13	15	13
POD	16	14	19	18	15
DES	28	32	27	31	29
PV	1	2	2	2	2

Movimiento: 4/40 volando.

Ataques: Fusión mental 60%, daño especial (la dominación no es inmediata, quizás superando enfrentamientos de POD la conciencia original pueda sobreponerse brevemente y tomar el control); Látigo neural 50%, daño especial.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Lectura pública del último capítulo

Para ejecutar la ceremonia final que permita la liberación de los shans y la muy probable destrucción de medio mundo, se hará una convocatoria comunal en una sala de conferencias de Nueva York, a la que acudirán las lectoras más entregadas. Allí, Agnes Lidston leerá el último capítulo de 'Tentáculos de amor', al tiempo que las presentes repiten los signos y palabras pronunciados por su heroína de ficción y que componen las últimas fases del hechizo, de modo que se abra el portal con el centro del universo.

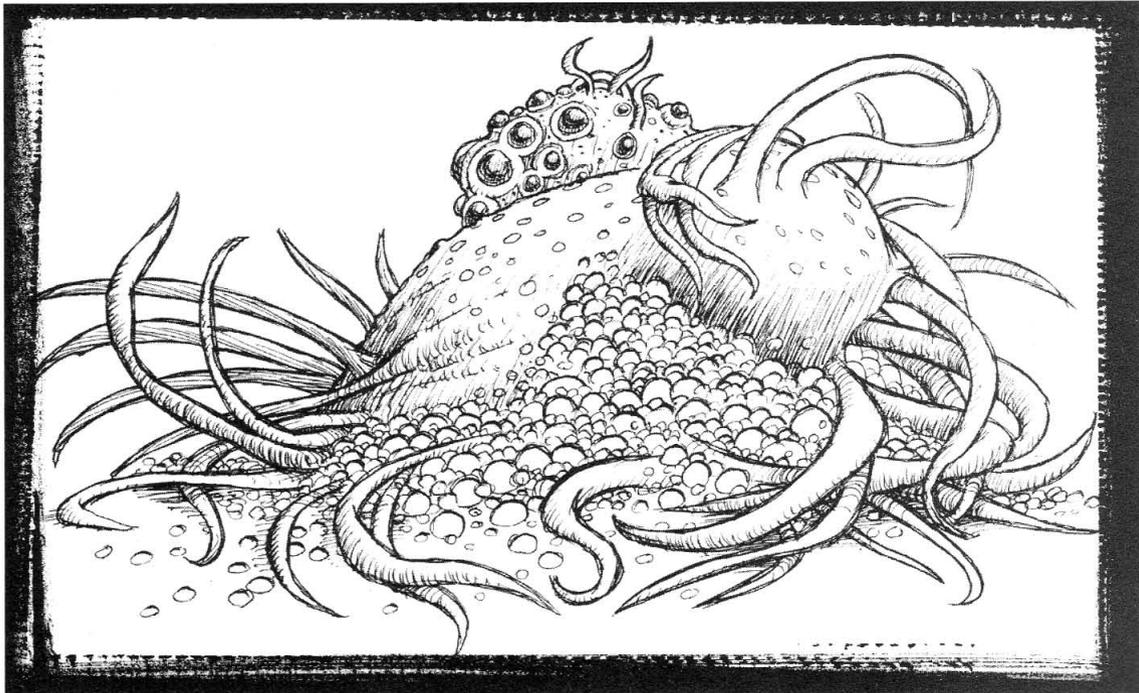
Los investigadores pueden enterarse de esta reunión por distintas fuentes, según lo avanzado de la publicación. El primero en saberlo será Helment, a través de los insectos de Shaggai. Después él trasladará la «sugerencia» a Agnes, que por supuesto aceptará encantada, y trasladará la idea a los editores. Finalmente, la noticia se hará pública y se mencionará en los periódicos, la radio y el penúltimo capítulo del serial, para que las fieles lectoras puedan acudir a Nueva York.

Hotel Roosevelt

Inaugurado en 1924 y nombrado en honor el presidente Theodore Roosevelt, se trata de un lujoso hotel de quince plantas situado muy céntricamente, en la 45 con Madison Avenue. En sus amplios (y caros) salones hay el espacio suficiente para congregarse a todas las enfebrecidas lectoras... y el portal que van a abrir.

El lunes 25 de mayo, el mundo estará cerca de su final y la mayor y más lujosa sala de reuniones del hotel Roosevelt estará llena a rebosar de lectoras y lectores arrebatados, esposas de la alta sociedad y periodistas, junto a la señora Lidston y sus allegados. Los personajes pueden colarse (las fuerzas del orden se hallan desbordadas por la afluencia de público) o conseguir una entrada (lo más fácil para ello mediante sus contactos en la editorial o con la señora Lidston).

La lectura se celebra en un respetuoso silencio de los cientos de presentes. Si la ceremonia se desarrolla sin interrupciones, los investigadores observarán cómo las lectoras repiten maquinalemente el gesto y las palabras detalladas en el serial, todas a la vez y sin darse cuenta de ello (pérdida de COR 0/1), siguiendo la amotiva narración de Lidston. Poco a poco, notarán temblores lejanos y un extraño ruido como de flautas de ultratumba, que se acrecenta sin que nadie más lo perciba, y que debería avisarles del peligro que acontece. Muy poco antes del final una nube brillante atravesará las paredes: son todos los shans que se lanzan hacia el portal en formación (Helment, que está presente, se verá liberado pero enloquecerá definitivamente por la experiencia; si algún investigador también tiene en el cerebro un shan, éste se marchará ahora). Finalmente el tejido de la realidad se desgarrará y un pseudópodo de Azathoth barrerá la sala arrasando toda vida, empezando por la de una extasiada Agnes Lidston.



La última página

El final de la aventura depende de las acciones de los investigadores respecto a la lectura en Nueva York:

⊗ **La lectura no tiene lugar:** Porque impidan su celebración, convenzan a los editores del peligro, destruyan el capítulo, vuelen el lugar, etc. En este caso no se invocará a Azathoth, pero gran parte de la colonia de shans no será descubierta, y en el futuro retomarán la ceremonia o volverán a desarrollar el plan de otro modo. Además es difícil anular la ceremonia porque las *fans* no están dispuestas a permitirlo, y obligarían a Agnes a realizarla aunque fuese a la fuerza.

⊗ **La lectura es interrumpida:** Porque desalojen el salón a tiros o por alarma de fuego, porque se abran paso y destruyan el capítulo, etc. En este caso no se invocará a Azathoth, y probablemente se pueda descubrir a los shans que vuelan hacia donde debería abrirse el portal. Nadie más se fijará en ellos, y la violencia armada en una sala llena de señoras es peligrosa y quizás se enfrenten a una condena. Por otro lado, es una conclusión satisfactoria desde el punto de vista del juego.

⊗ **La lectura llega a su conclusión:** Porque los investigadores no hagan nada por impedirlo o fracasen en el intento. En este caso decenas de shans saldrán volando de las paredes para reunirse con su señor, Azathoth empezará a colarse por la abertura para acabar con la vida sobre la faz de la Tierra, las lectoras se darán cuenta de su error al tiempo que caen desquiciadas o muertas, y si nadie tiene el hechizo de Expulsar a Azathoth, el futuro de la humanidad pinta muy negro. Si la invocación ha sido manipulada, el enemigo puede ser otro (consulta la descripción del hechizo) y quizás, si sólo se derrumba el edificio, el país crea que se trató de un desgraciado siniestro no relacionado con los Mitos.

Recompensas

Salir vivo y con el mundo de una pieza debería ser suficiente recompensa. Aparte de eso, el Guardián puede conceder las siguientes recuperaciones de Cordura:

- ⊗ Por impedir que la publicación llegue a su fin: +1D6.
- ⊗ Por acabar con la colonia de shans de Connecticut: +1D8.
- ⊗ Por impedir conscientemente la aparición de Azathoth en la Tierra: +1D10.

Si todo acaba bien, Helment acabará en un manicomio, Lidston probará que su talento no le basta para continuar con sus éxitos literarios, y Mr. Brett buscará un nuevo fabricante de *best-sellers*. Ninguno de los investigadores es aficionado a escribir, ¿verdad?

Nuevo hechizo: Llamar al amor universal

Es una mezcla de los conjuros de Crear portal y de Llamar a Azathoth, de modo que abre un paso al centro del universo, al tiempo que invita a Azathoth a pasar por él y disfrutar de la ofrenda humana que se le hace. El portal es temporal y no dura más que unos pocos minutos.

Como con los demás conjuros de llamada, el lanzador pierde 1D10 de COR, y cada uno de los participantes 1 punto de magia (que se suman a los acumulados por la lectura de ciertos capítulos). Por supuesto, si aparece Azathoth todo el mundo perderá los 1D10/1D100 de COR correspondientes.

La leve manipulación de las frases de este hechizo puede atraer a 1D3 dioses menores en vez del gran Azathoth.

Aitor Solar (Entropía)

Vago: la vegetación

VOIXOT3030ΠOT30ΠW00020J0X

A Y U D A

Una ayuda para Fanpiro



Prólogo: Tenemos compañía

01:45 hora Zulú

Rave Clandestina en algún lugar a las afueras de BNC

– <Chsssk> “¿Están todos sus hombres en posición Sargento?” <Chssk>

– <Chsssk> “Afirmativo, Monseñor” <Chsssk>

– <Chsssk> “Recuerde, ustedes están aquí para encargarse de la escoria fan. Los muerde-tebeos son cosa nuestra” <Chsssk>

– <Chsssk> “A sus órdenes, Monseñor” <Chsssk>

– <Chsssk> “Adelante, y no me falle esta vez” <Chsssk>

– <Chsssk> “No lo haré monseñor. Operación Chusquete iniciada” <Chsssk>

“¡Floash!” Un haz de luz iluminó la improvisada pista de baile. No tardaron en añadirse hasta 3 focos más, uno en cada punto cardinal. Habría sido una escenogra-

fía muy currada si se les hubiese ocurrido a los organizadores, pero esta vez no era cosa de Dixcontrol y sus chicos... Tras unos instantes de incredulidad se inició la estrategia de desalojo: una estampida sin control en todas direcciones al más puro estilo “Maricón el último”. La marabunta de fans se estampaba irremediable contra la barrera de Macutes que los había rodeado, la desesperación se apoderaba de todos a medida que el círculo se estrechaba... ¿de todos?

– <Chsssk> “Monseñor, un grupo de sujetos se han escondido tras el escenario” <Chsssk> “Parece que se protegen de la luz” <Chsssk>

– <Chsssk> “Fanpiros...” <Chsssk>

– <Chsssk> “Sin lugar a dudas, Monseñor” <Chsssk> “Hay 1, 2, 3, 4... ¿eh?” <Chsssk> “Un momento Monseñor” <Chsssk>

– <Chsssk> “¿Qué sucede Sargento?” <Chsssk>

– <Chsssk> “Uno de ellos está en la barra” <Chsssk> “Tiene un cubata en la mano” <Chsssk>

– <Chsssk> “Describámelo” <Chsssk>

– <Chsssk> “Tiene un color negrozco, tirando a marrón... parece frío... diría que se trata de un JB con Cola, Monseñor” <Chsssk>

– <Chsssk> “¡Maldita sea, Sargento! ¡Me refiero al sujeto!” <Chsssk> “¡Dígame qué coño está haciendo!” <Chsssk>

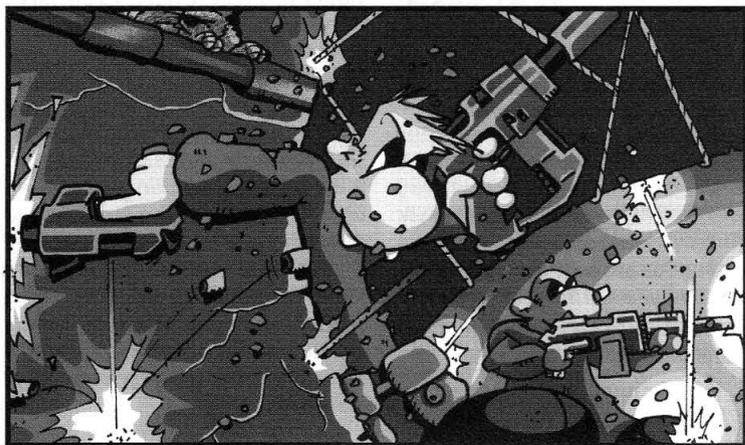
– <Chsssk> “Parece que habla con los otros hostiles” <Chsssk> “Le están pidiendo algo desde detrás del escenario” <Chsssk> “Por los gestos diría que el sujeto se niega” <Chsssk> “Creo que podré leerle los labios” <Chsssk>

– <Chsssk> “¡A que espera sargento! ¡Quiero saber qué está diciendo!” <Chsssk>

– <Chsssk> “Monseñor... les ha dicho: -Paso mucho, me da un palo que te cagas montar el numerito-” <Chsssk>

– <Chsssk> “Está bien, mis chicos se encargaran de sus compinches y de él, sea quien sea” <Chsssk>

Un pelotón de Cazadores de la Fe avanzó en dirección a la barra. A poco menos de 100 metros abrieron fuego. Instantes antes de que el primer proyectil hiciera blanco sobre el misterioso sujeto de la barra lo envolvió una esfera de un color amarillento y de aspecto gelatinoso. Las balas que entraban en ella quedaban atrapadas como moscas en un plato de puré. Aprovechando el desconcierto de los Fanpbusters el individuo saltó encima de la barra tras deshacerse de su burbuja protectora. La barra entera empezó a temblar cada vez más y más hasta que se levantó del suelo. Sin dar tiempo a reaccionar, la barra salió disparada en dirección al escenario llevando sobre sus lomos al (ahora más que misterioso) sujeto. Allí recogió al resto del grupo y se elevó hasta desaparecer del campo de visión. Mientras tanto los gritos de los fans seguían compitiendo por el ancho de banda acústico con el ruido de los Akemola vaciando sus cargadores... muy pocos habían reparado en la sorprendente huida... y ninguno de ellos sobreviviría para contarlo.



— <Chsssk> “Monseñor...” <Chsssk> “Usted también lo ha visto, ¿Verdad?...” <Chsssk> “La barra...” <Chsssk> “...ha salido volando” <Chsssk>

— <Chsssk> “Sargento, parece que ahora tenemos algo más que los monstruitos con colmillos de que ocuparnos... No incluya nada de este suceso en el informe. Yo mismo informaré a su Santidad” <Chsssk>

Capítulo I: Introducción

Pero ¿qué es un Vago?

A efectos prácticos un Vago es un holgazán con superpoderes. Los Vagos son capaces de manejar la realidad a su antojo a través de las fuerzas Pichurrínicas. Su principal poder reside en su capacidad para Vegetar, una especie de ritual mediante el cual acumulan la Vagancia necesaria para poder realizar sus trucos. Respecto a su creación, un antiguo proverbio Vago dice: “Un vago nace, un Vago se hace” (atención a las mayúsculas y minúsculas...). Esta estúpida frase resume el proceso de formación de un Vago o Vaga. Es condición indispensable ser un mandril, un manta, un jeta o como quieras llamarlo para que la orden se fije en ti y te convierta en un Vago. A pesar de todo, no se trata de seres todopoderosos. Su estricta dependencia de la Vagancia convierte la supervivencia diaria en su objetivo prioritario. La amenaza de la Morriña acecha tras cada truco.

Los Vagos y su Pichurrina

La Pichurrina es la energía mística que mueve el mundo. Es fuente de vida y destrucción, está en la lluvia y en el fuego, en los mangas de Toriyama y en los programas de José Luis Moreno. Una vez un Vago pasa su ceremonia de iniciación es capaz de manejar esas fuerzas a su antojo (hasta cierto punto). Pero jugar con la Pichurrina tiene su precio (no, no te quedas ciego ni se te pudre el cerebro...). La concentración que exige un truco requiere un período previo de acumulación de fuerza interior, de voluntad. Eso es lo que los Vagos llaman la Vagancia. Para que aclares un poco las ideas la Vagancia es una especie de mezcla entre el Coraje y el Vicio de los Fanpiros.

Del mismo modo que a los de los colmillos les pasa con el Coraje, hacer virguerías consume puntos de Vagancia. Por otro lado la cantidad de Vagancia acumulada también influye sobre el estado anímico de un Vago, y cuando sus niveles son demasiado bajos entra en juego la temida Morriña. La Morriña es la principal causa de baja entre las filas de los Vagos.

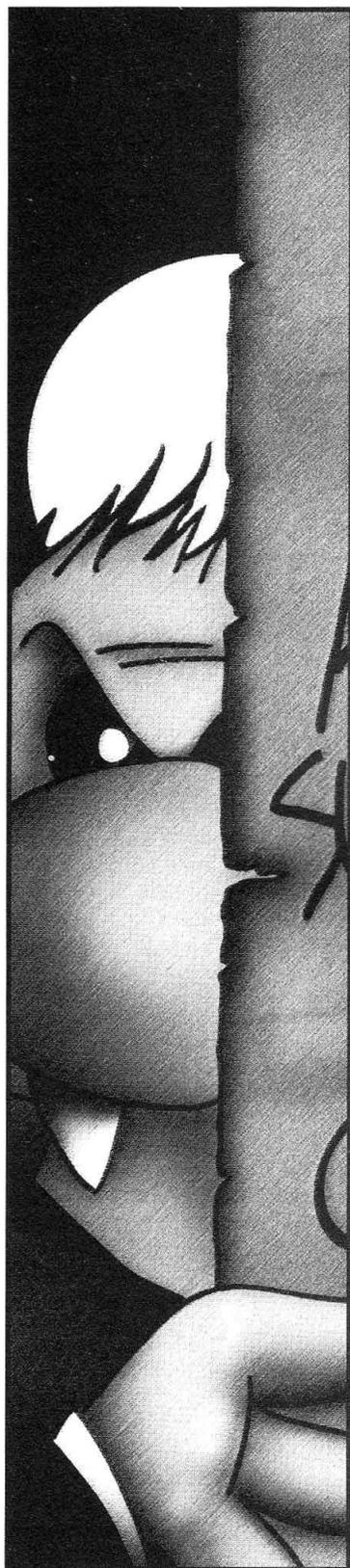
¿Cómo puedo convertirme en un Vago?

Ansioso, ¿eh? Veamos: Como ya se ha comentado es necesario ser vago antes de convertirse en Vago. Cada miembro de la orden de los Vagos observa su entorno (las pocas veces que sale de casa) y cuando descubre a un sujeto que encaja en el estereotipo inicia su estudio para su inclusión en la comunidad Vaga. Por desgracia para la orden las nuevas incorporaciones son muy escasas y a duras penas cubren las bajas. La razón es simple: un nuevo miembro implica trabajo para su instructor, y el trabajo es un concepto que los Vagos procuran evitar a toda costa. Básicamente tras localizar uno se debe proceder a la observación del sujeto hasta estar convencido de que está preparado para afrontar la vida como Vago y que merece semejante honor. Una vez el captador está convencido de la valía de su alumno lo inicia en las artes de la Vegetación. Una vez se ha aprendido a dominar la Vegetación el resto es cuestión de tiempo. Cuando dispones de Vagancia que gastar el resto son solo formas de hacerlo.

Capítulo II: Reglas Generales

La Vegetación, el arte de no hacer nada

La única manera de acumular Vagancia es mediante la Vegetación. Respecto a como Vegetar, aquí cada Vago tiene su estilo. La idea básica es llegar a un estado de absentismo total, cercano a la vida vegetal. Hay Vagos que Vegetan quedándose atontaos en cualquier sitio, los hay que lo hacen viendo la tele (siempre que sean programas carentes de interés...) o incluso jugando a la Play (sabiendo de nivel en un RPG o cualquier otro tipo de



Grado	Descripción	Puntos
1º	Estás Vegetando porque es una necesidad vital o una obligación. <i>Ej. Es tu trabajo, estas durmiendo tus 8 horas diarias...</i>	1
2º	No tienes nada mejor que hacer que Vegetar o no te va a pasar gran cosa si pasas de hacer lo que deberías hacer. <i>Ej. Tienes que renovar el carné cuando aún faltan días para que caduque, salir con tus colegas de fiesta...</i>	2
3º	Hay algo importante que deberías estar haciendo. Vegetar ahora puede acarrear consecuencias desagradables. <i>Ej. Ya tendrías que estar en el trabajo (o en clase)</i>	4
4º	Está venciendo el plazo para hacer alguna cosa importante que deberías haber hecho y no has hecho. De hecho ni siquiera te vas a presentar donde deberías. <i>Ej. Pasar de hacer un trabajo encargado, mearte encima por no levantarte del sofá...</i>	6
5º	Un ser humano normal sería incapaz de Vegetar ahora mismo, te la estás jugando bastante. <i>Ej. Tu jefe o novia te está pegando la bronca, estás en pleno acto sexual...</i>	8
6º	Vegetar en este momento implica un grave riesgo inmediato para tu salud física o mental. <i>Ej. Un combate, tu casa esta en llamas y tú estás dentro, estás desactivando una bomba...</i>	10

acción aburrida, repetitiva y que no requiera atención). A pesar de la creencia popular dormir no es la mejor forma de Vegetar, en condiciones normales solo se recupera un punto por hora dormida (otra cosa es que te quedes sobando en lugar de acudir a tu puesto de trabajo, o te duermas en pleno acto sexual...). La recuperación de Vagancia será uno de los muchos quebraderos de cabeza para el Master que se vea obligado a arbitrar a un Vago. Veamos una sencilla tabla para determinar los puntos recuperados por un Vago. Has de recordar que lo que influye es la situación bajo la que el Vago Vegeta, no como lo hace.

La tabla es de carácter orientativo, la última palabra siempre la tiene el Master (aunque nunca se deberían superar los 10 puntos por acción). Estos puntos se recuperan instantáneamente en caso de tratarse de una acción puntual o al final de la acción en caso de un periodo. En este último caso los puntos indican la ganancia por hora. Por supuesto estas "ganancias" se pueden ver afectadas por las circunstancias. Por ejemplo, hay que ser muy, muy, muy dejao mearse encima, por lo que yo le daría un bonus de +2 (recuperando 8 puntos en total). Pero, y siguiendo con el mismo ejemplo, si el Vago empieza a hacerlo por costumbre cada vez le dará menos importancia (será una rutina más) y por tanto no solo perderá el bonus sino que recibirá penalizadores (pudiendo dejar la ganancia incluso a 1 si el Master lo cree conveniente).

Por último hay algo importante a remarcar. La interrupción no-voluntaria de la Vegetación comporta la pérdida de un tercio de la ganancia que habría supuesto la acción. En casos excepcionalmente desagradables la pérdida puede ser de la mitad o incluso más. Un buen ejemplo sería despertarse por la mañana: hacerlo por voluntad propia (cuando te apetece) no comporta pérdidas; hacerlo a golpe de despertador supondría un tercio menos del total de puntos ganados durante la noche; si te despiertas a causa de la brutal patada en los güillos que te ha propinado un FanpBuster probablemente pierdas más de la mitad la ganancia...

¿Cómo se gasta la Vagancia?

He aquí la lacra de los Vagos. Más o menos todo lo que hacen consume Vagancia. Las acciones básicas de superveniencia como respirar, mover articulaciones o comer no implican una pérdida de Vagancia (al menos para la mayoría de los Vagos). De nuevo la pérdida de puntos queda a discreción del Master, pero también dispones de esta práctica tabla para orientarte.

Habrás observado lo generalista y poco precisa que esta tabla. Pues está hecho a posta. Muchos de los costes de las actividades quedarán determinados por el carácter del Vago (y por tanto a juicio del Master). Ese coste debería ser un valor entre 1 y 5, dependiendo de lo tedioso que resulta para el Vago realizar la acción. Un campo que es necesario aclarar son los combates. Sí, cada acción en combate supone

un gasto de puntos... el gasto dependerá de lo acostumbrado que esté el Vago a repartir tortas. Lo normal es que consuma 1 ó 2 puntos por asalto si suele participar en los combates. Si por el contrario suele abstenerse y dejar que otros le hagan el trabajo (esto ya más propio de un Vago, pero hay de todo) pues un ataque normal podría suponerle 3 puntejos de Vagancia y uno especial (como las Maniobras Avanzadas) 4 ó 5.

Como ves, todo esto prácticamente da carta blanca al Master para dejarte sin puntos de Vagancia en cuanto le apetezca... así que no te pases mucho. El secreto esta en saber de que acciones pasar (y por tanto ganar puntos) y cuáles llevar a cabo (perdiendo parte de los puntos ganados) a fin de mantener siempre un buen "saldo" de Vagancia.

Descripción	Puntos
Se trata de una actividad no muy molesta pero habitual y cotidiana, a la que te has acostumbrado. <i>Ej. Asistir a clase, afeitarte, bajar la basura...</i>	1
Este grado engloba todo lo que consideras trabajo pero no requiere un elevado grado de atención. <i>Ej. Tu propio trabajo, pintar el piso...</i>	2
Actividades de gran concentración. <i>Ej. Desactivar una alarma, hacer equilibrista...</i>	3
Trabajo voluntario, hacer algo que no es necesario que hagas. <i>Ej. Voluntariados en ONG y cosas así</i>	4

Por supuesto a parte de todas estas perdidas de la vida normal, usar tus poderes también gasta Vagancia. Pero eso se detalla más adelante en cada truco o arte.

La Morriña

Todos los superpoderes vienen de serie con algún problema, y la Morriña es el de los Vagos. Funciona de forma parecida al Frenesi de los Fanpiros. Un Vago que esté por debajo de la mitad de sus puntos de Vagancia (redondeando hacia abajo) entrará en un estado de especial pasotismo. Mientras se mantenga en él deberá superar una tirada de Brío + Seso cada vez que desee realizar una acción que consuma puntos de Vagancia. Si la falla no podrá realizarla (no puede reunir las ganas suficientes). Si falla esa tirada estando por debajo de un tercio (redondeando hacia abajo) de su Vagancia máxima la Morriña se apoderará de él. El Vago caerá fulminado al instante a causa de una profunda somnolencia (como los del anuncio de Flex). No despertará de este estado bajo ninguna, repito ninguna, circunstancia hasta haber recuperado al máximo su Vagancia (1 punto por hora, esté bajo la situación que esté).

Muchos son los grandes Vagos (y por tanto con grandes reservas de

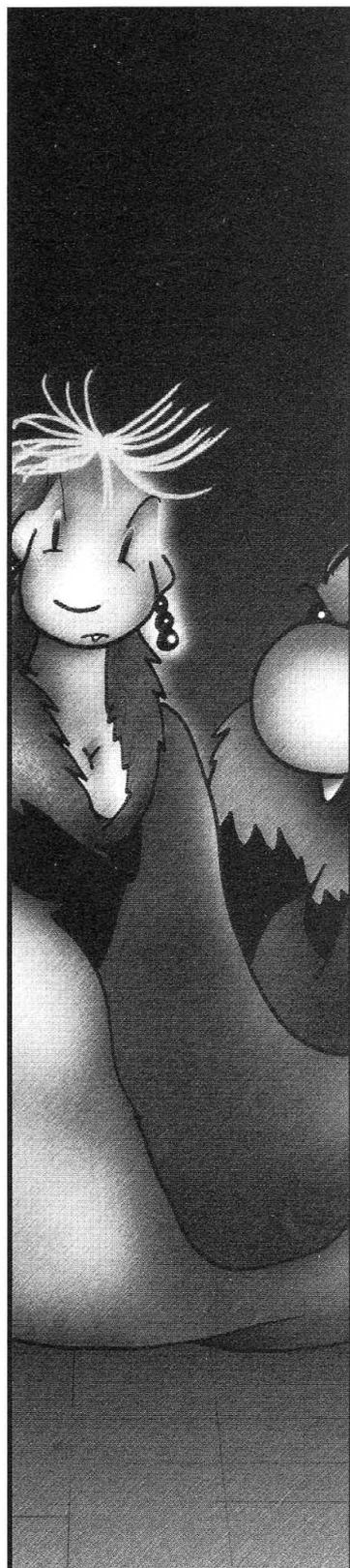
Vagancia que tardan varios días en llenarse) que han perecido a causa del hambre o de ataques de malos bichos tras haber entrado en la Morriña por apurar demasiado sus reservas. Es muy difícil que un Vago sobreviva a la Morriña si nadie se preocupa de mantenerlo con vida (alimentándolo y protegiéndolo).

Tiradas de Concentración

Otro nuevo concepto que incluyen los Vagos son las Tiradas de Concentración. A la hora de realizar sus Artes y Trucos no hay una habilidad concreta que determine su éxito. Los Vagos sólo disponen de su conexión con las fuerzas Pichurrinicas y de su voluntad para imponer sus deseos sobre los de las fuerzas naturales.

La tirada de Concentración es básicamente una tirada normal (de 2d10) sobre un valor inicialmente situado a 10 sobre el que se aplican un montón de modificadores circunstanciales. A continuación tienes una lista detallada:

Ej. Cojamos como ejemplo la acción que transcurre durante la introducción. La primera tirada de concentración tiene lugar cuando los Cazadores de la Fe abren fuego. Nuestro Vago dispone de una reserva actual de 24 puntos (ha perdido algunos al acceder a salir de fiesta



Reserva Actual de Vagancia (Representa el poder del Vago y su estado anímico actual)	Divide la Vagancia Actual entre 10 (redondeando hacia arriba) y aplícalo como modificador positivo	
Tiempo transcurrido desde la última Vegetación	Menos de 1 hora	+2
	Menos de 6 horas	+1
	Entre 6 y 12 horas	+0
	Más de 12 horas	-1
	Más de 24 horas	-2
Tiempo transcurrido desde la última tirada de Concentración	Menos de 10 minutos	-2
	Menos de 1 hora	-1
	Entre 1 y 2 horas	+0
	Más de 2 horas	+1
	Más de 6 horas	+2
Tensión (tiempo del que dispone el Vago para realizar el Truco o Arte)	Cuestión de segundos	-1
	Unos minutos	0
	Más de una hora	+1
Presión (consecuencias de fallar la tirada de Concentración)	Serios aprietos o muerte segura	-1
	La acción se complica ligeramente	0
	Sin consecuencias	+1
Vagancia gastada para realizar el truco o arte	2/3 de la requerida	-3
	Toda la requerida	0
	El doble de la requerida	+3

con sus colegas Fanpiros) lo que implica un +3 a la tirada. Hasta ese momento (hace unas 3 horas) había estado vegetando frente al televisor (+1 a la tirada). Es el primer truco del día, lo que añade otro +2. La situación aplica claramente un -1 por Tensión y otro -1 por Presión. El valor final de la tirada será de $10 + 3 + 1 + 2 - 1 - 1 = 14$.

Creación Rápida y Fácil de Pjs Vagos

Una ficha de un Vago mantiene la misma forma que la de un Fanpiro con algunas pequeñas diferencias. Un Vago carece de Blíster y de Adicción aunque añade un nuevo campo, "Habito Vegetativo", donde debe indicarse como suele Vegetar. Los Rasgos Principales se mantienen, incluido el Brío, aunque este último se ve seriamente afectado por la conducta propia de los Vagos adquiriendo un límite de 6 (no se puede superar ni en la creación de la ficha ni posteriormente a través de Px's). En los Rasgos Secundarios, la Iniciativa, el Coraje y el Vicio desaparecen. En su lugar los Vagos tienen la Vagancia. A efectos de juego (sobretudo de combate) la Iniciativa de un Vago es "0", pero igualmente realizan la tirada de 1d10 para determinar el orden de actuación. El resto de la ficha es igual excepto el apartado de Disciplinas, donde los

Vagos tienen los "Trucos". Por último has de tener en cuenta que hay algunos Beneficios y Problemas que quedan fuera del alcance de los Vagos, como son Afición Devoradora, Autor Favorito y cualquiera que en la que sea necesaria condición Fanpírica.

En cuanto al proceso de creación es idéntico al descrito en la guía de Fanpiro (omitiendo los aparatados ya mencionados). Como aclaración cabe decir que es perfectamente posible que un Vago tenga una profesión, pero es muy difícil que la mantenga en la actualidad (aun así mantiene los conocimientos y habilidades propios de dicha profesión). Durante el proceso de creación un Vago NO puede adquirir ningún truco, tan solo dispone las 3 artes básicas (siguiente capítulo).

Capítulo III: Artes y Trucos

Los 3 Artes básicos

Ya se ha comentado anteriormente, pero por si acaso lo repasamos. Todo Vago neo-nato dispone únicamente de tres poderes: la Vegetación, el Mamoneo y la Fotocopiación. Estas son las tres Artes básicas. A parte de estas tres hay otras Artes "no-básicas" y diversos Trucos. Antes de continuar conviene deter-

minar la naturaleza de estos dos poderes y sus diferencias.

Los Artes son una especie de compendio de conocimientos diversos, todos ellos relacionados entre si a fin de conseguir un objetivo. Por ejemplo el Mamoneo (que consiste básicamente en gorrear a la gente) esta basado en técnicas ancestrales desarrolladas con afán por grandes Vagos. Para cada persona y bajo cada situación el Mamoneo adopta formas diferentes, haciendo uso de la seducción, el engaño o el falso compañerismo.

Los Trucos, en cambio, son más específicos y puntuales. No requieren de un gran estudio, una vez conoces su "secreto" ya puedes lanzarte a usarlos. Por ejemplo para dominar la Telekinesia no hace falta tener conocimientos sobre las leyes gravitatorias, las normas de vuelo sin motor o como afecta el clima a las aves migratorias. Tan solo te han de enseñar como focalizar tu poder sobre un objeto para moverlo y punto.

El segundo Arte básico, El Mamoneo

Puesto que la Vegetación, que es el primer Arte básico de los Vagos, ya está explicada seguiremos por el Mamoneo. Igual que en el caso de la Vegetación, el Mamoneo es una habilidad innata en todo Vago, algo de lo que ya hacía uso antes de conver-



tirse en Vago. Sin embargo los conocimientos sobre el campo que han ido pasando de generación en generación en la orden de los Vagos, así como la potenciación pichurrínica del asunto a través de la Vagancia, han convertido este Arte en un arma tremendamente poderosa. Mediante el Mamoneo un Vago puede conseguir prácticamente todo lo que se proponga de aquellos que le rodean. En cuanto a resultados es comparable a un Control Mental, pero los métodos son bastantes diferentes.

Para llevar a cabo el Mamoneo sobre su objetivo, el Vago hará uso de cualquier arma psicológica que tenga al alcance. Esto incluye una posible amistad, un falso coleguismo entre desconocidos, una superioridad física o de circunstancias (el objetivo es tu empleado, hijo o mantiene contigo algún tipo de relación en la que eres su superior), seducción, chantaje vil y rastreo... de todo. Lo que se puede conseguir abarca prestamos a fondo perdido, realización de trabajos o tareas que te habían encargado a ti, invitaciones no voluntarias a cualquier tipo de evento y en definitiva cualquier sucio propósito que se pueda ocultar bajo el término "favor".

El sistema de uso puede resultar ligeramente engorroso para el Master. El Vago anuncia lo que desea conseguir de su objetivo y el Master sitúa un coste de Vagancia según la dificultad de consecución del "favor" que desea pedir. Puedes guiarte usando esta tabla.

Con unos márgenes tan elevados resulta difícil determinar el grado de dificultad de un Mamoneo, pero has de tener en cuenta que la situación está afectada por muchísimas variables (estado de ánimo de Fj, situación económico-social, etc.).

Como patrón de referencia has de usar las consecuencias para la víctima. Además de esta manera te puedes cubrir las espaldas cuando arbitres a un Vago, puesto que si el Mamoneo entorpece o afecta la línea argumental siempre puedes ponerle un coste superior a las posibilidades del Vago.

El tercer Arte básico, La Fotocopiación

Este Arte se basa en la habilidad demostrada de los Vagos para copiar las acciones de compañeros. Mediante la Fotocopiación el Vago puede hacer uso de habilidades a un nivel superior del que posee (o incluso sin disponer de dicha habilidad).

El sistema en este caso es tremendamente sencillo. El Vago debe anunciar que se dispone a copiar la acción realizada por alguien que tiene en contacto visual directo (nada de teles) antes de que este la realice. Una vez su "víctima" finalice la acción (con éxito o no) el Vago podrá realizar una tirada para realizar la misma acción (exactamente la misma) como si dispusiese del mismo nivel que el copiado. A nivel de modificadores el Vago tan solo se verá afectado por los que le correspondan a él (ej. Si copia las técnicas de Ligoteo de un Jorobado tirará sin el penalizador del problema). Ten en cuenta que en determinadas acciones un segundo intento sufrirá penalizaciones o bonificadores debido a la mala o buena predisposición del entorno (intentos engañar a alguien o cosas así).

El coste de Vagancia es sencillo de determinar. Multiplica por 2 la diferencia de nivel entre la habilidad copiada y la que posee el Vago y tendrás el número de puntos que debe gastar. Si el Master lo cree conveniente puede eliminar la multi-

plicación por 2 en caso de que el objetivo quiera (tenga una predisposición para ello) que le copie. De la misma manera, si el objetivo trata de evitar que copien su tira el Vago el coste se multiplicará por 3 en lugar de por 2.

Artes "no-básicos" Akimismia

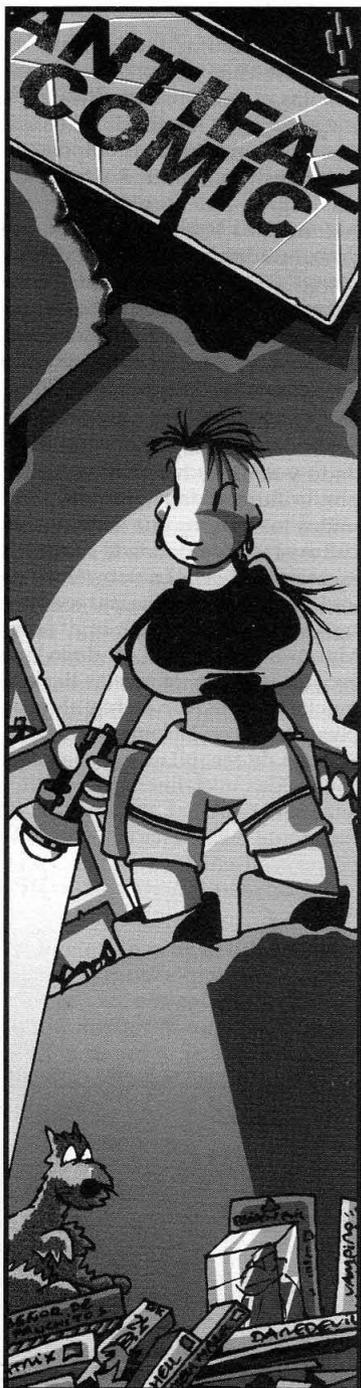
Para encontrar los orígenes de este Arte cabe remontarse a eras remotas, cuando los supermercados y el negocio de la comida a domicilio no existían. Corrían tiempos difíciles para la humanidad, y más para los Vagos. Así surgió el primer Akimismista, Paquito Von Tiest, que descubrió la receta del "Caldo nutritivo" cuando intentaba impresionar a sus amigos de clase durante una fiesta de cumpleaños mezclando ganchitos, olivas y otras cosas de picar en un vaso de Coca-Cola.

Con el tiempo las recetas se han perfeccionado, alguna se han olvidado y algunas han sido copiadas por la humanidad (¿no has visto nunca los batidos que se hacen los culturistas? ¿de donde te crees que sacaron la idea?). La naturaleza de los Vagos ha hecho que las recetas se transmitan de formal oral entre Maestros y Aprendices, dado que escribir un libro de recetas llevaría mucho tiempo. Aun así hay algunas pequeñas recopilaciones circulando. Se trata de recopilaciones de notas concebidas inicialmente como chuletas para realizar la "poción". Normalmente están escritas sobre soportes no diseñados a tal efecto como son servilletas, puertas de Water y demás...

La finalidad de la Akimismia es poder realizar pociones con efectos muy variados con los objetos y substancias que te rodean (y con eso los Vagos se refieren a cosas

"Favor"	Coste
Acción sin repercusiones para el objetivo Ej. Facilitarte un trámite burocrático (de forma legal), darte un cigarro u objetos de escaso valor, conseguir que el Dj pinche la canción que te gusta...	De 1 a 10
La víctima podría meterse en problemas y/o la acción le resulta desagradable Ej. Dejarte pasar a un recinto donde es muy probable que causes problemas, darte un objeto carillo o de un cierto valor sentimental, facilitarte información privilegiada...	De 10 a 25
El favor implica un sacrificio considerable por parte del afectado Ej. Hacer una peligrosa tarea que te habían encargado a ti, entregarte un objeto realmente valioso, invitarte a pasar las vacaciones...	De 25 a 50
Complaciéndote se mete en problemas que podrían acarrear su defunción Ej. Conspirar contra alguien importante, entregarte su Blíster...	+ de 50

	una hora	un día	menos de una semana	un mes	un año	años
En contacto físico	5 (+2)	8 (+1)	12 (+0)	17 (-1)	23 (-2)	30 (-4)
Menos de 100 metros	10 (+1)	14 (+0)	19 (-1)	25 (-2)	32 (-3)	40 (-5)
Kilómetros	15 (-1)	20 (-2)	26 (-3)	33 (-4)	41 (-5)	50 (-6)
Otro continente	25 (-2)	35 (-3)	50 (-4)	60 (-5)	70 (-6)	100 (-8)



que puedas encontrar sin tener que levantarte del sofá). Las recetas suelen pedir los elementos a mezclar con descripciones muy generales como “algo naranja” o “blandito e inflamable”. De esta manera un Vago un poco imaginativo y despierto puede encontrar todos los elementos necesarios en cuestión de unos minutos y sin tener que desplazarse. Por supuesto alguien que no haya sido entrenado en las vías de la Vegetación puede combinar los elementos de una receta, pero hace falta un dominio sobre la Pichurrina para activar las propiedades mágicas del brebaje y eso solo lo pueden hacer los Vagos. A la hora de encontrar objetos todo vale, incluso modificar la naturaleza del objeto para ajustarlo a la descripción (pintándolo del color deseado, rompiéndolo...)

En términos prácticos para realizar una poción el Vago necesita disponer de su receta. Las recetas que conoce el Vago las determina el Master, y sólo se pueden aprender durante partidas mediante algún otro Vago que sepa realizarla o bien usando un libro de recetas (ten en cuenta que son objetos muy escasos y difícilísimos de encontrar). Para aprenderlas no hace falta gastar puntos de experiencia, sólo encontrar una “fuente de conocimiento” en el juego. Las formas en que una poción hace efectos son muy diversas, puede que haga falta ingerirla, aplicarla sobre el cuerpo o la superficie deseada, inhalarla, prenderle fuego... hay para todos los gustos. El coste en puntos de Vagancia también se incluye en cada receta.

Adivinación

Este Arte permite a los Vagos ver cosas más allá del entendimiento de un ser humano normal. Mediante las fluctuaciones en la Pichurrina el Vago puede detectar acontecimientos pasados y futuros. En cuanto a

las visiones del futuro hay que tener un factor en cuenta. El futuro que un Vago percibirá es el resultado normal de los acontecimientos si ellos no intervienen y por supuesto es totalmente modificable. Respecto a los métodos de adivinación, cada Vago tiene los suyos. Los hay que usan las cartas, los hay con bolas de cristal, están los que leen los posos del Té, las palmas de la mano y los hay de mucho más extravagantes como Gandulf que se guía por las manchas que deja un pastelito de chocolate al estamparse con su “SofáGris”.

El Coste en Vagancia y la dificultad viene determinados por la distancia espacio-temporal que separa el momento y lugar actual del que se intenta visionar. En el caso de ver el futuro de personas concretas el “lugar actual” es su el paradero en ese momento.

El primer número es el coste en puntos de Vagancia, el segundo (entre paréntesis) es el modificador a la tirada de concentración. La ventaja obtenida en dicha tirada determinará la precisión de la predicción del Vago. Como orientación ten en cuenta que con una ventaja de 0 obtendrá una idea bastante difusa de los acontecimientos, con una ventaja de 2 tendrá una clara idea general de la situación y con 5 o más conocerá varios detalles del suceso.

Grafitismo

El tema de hacer dibujitos siempre ha sido un recurso muy socorrido por los Vagos. Algunos de ellos incluso han desarrollado ciertas facultades a la hora de plasmar sobre papel las imágenes que les pasan por la cabeza durante sus horas muertas. El caso es que los Vagos son capaces de modificar de forma permanente el flujo pichurrínico de una zona mediante sus creaciones. Hoy en día la mayoría de los Vagos han optado por la estética Graffiti para plasmar sus conjuros, aunque

los hay más clásicos que prefieren seguir empleando runas, símbolos exóticos y demás (para hacerse los interesantes más que nada).

En el Grafitismo como en los regalos, lo que cuenta es la intención. Es decir, no hay un "Graffiti" específico para cada conjuro. El diseño de este corre de cuenta del Vago, y los efectos del conjuro no se verán afectados aunque el "Graffiti" sea malo de cojones. De hecho para hacer un buen dibujo es necesario disponer de "Artes Plásticas" especializado en Dibujo, Graffiti o algo relacionado. Estos conjuros reciben el nombre de "Grafos" y se conocen unos cuantos básicos. Aquí tienes un pequeño resumen de sus efectos (el coste y funcionamiento es igual para todos y se explica al final):

Grafo de protección: Las fuerzas pichurrínicas atacarán a cualquiera que intente penetrar en la zona indicada por el Vago. Los flujos de pichurrina negativa se pueden traducir en desprendimientos repentinos, boquetes en el suelo, plantas que parecen tener vida propia, animales temibles y feroces que casualmente pasaban por allí... La naturaleza de los obstáculos queda a criterio del Master. El Grafo protegerá la zona sea cual sea el ataque, procurando entorpecer la acción de los asaltantes. Por supuesto hay muchas más posibilidades de romper la protección a los mandos un tanque que armados con palos y piedras. La resistencia de esta defensa es dura, pero no irrompible. Una vez los asaltantes se hayan enfrentado (y derrotado) a algunas adversidades como las anteriormente descritas, podrán acceder al interior de la zona protegida. Una vez se esté dentro de la zona protegida los ataques cesarán, aunque si salen de ella e intentan volver a entrar se tendrán que volver a enfrentar a nuevas dificultades.

Grafo de encierro: De función opuesta al anterior. Su objetivo es evitar que alguien salga de la zona afectada. Para evitarlo las fuerzas pichurrínicas conjuradas por el Grafo tapiaran salidas con oportunos derrumbamientos, sellarán ventanas o incluso moverán muros a fin de que el atrapado de vueltas sin sentido. De nuevo cabe recordar que

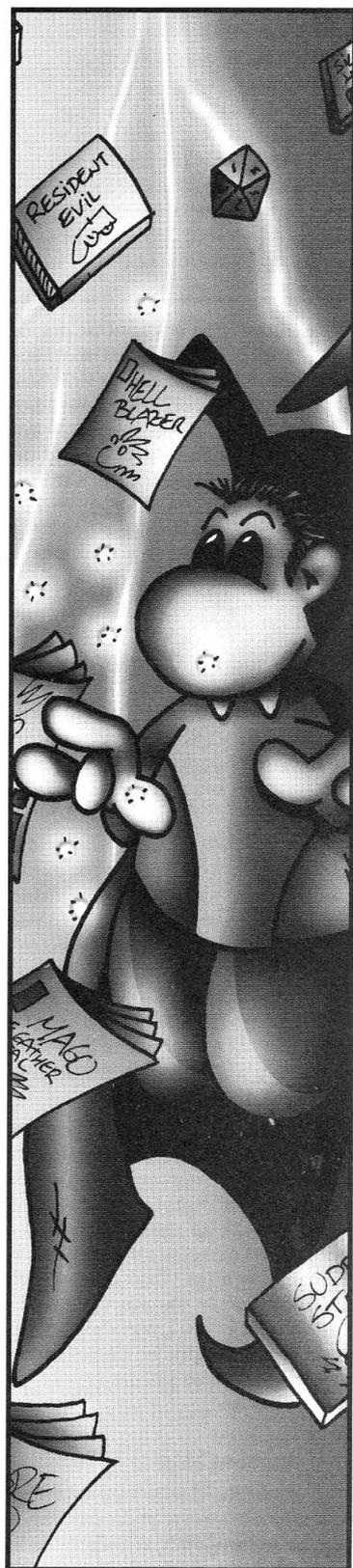
los efectos no son invencibles, pero si incordiantes y difíciles de dejar atrás.

Grafo de iluminación: Muchos Vagos lo emplean para ahorrarse una pasta en la factura de la luz. Este Grafo hace aparecer una especie de "Fuego Fatuo" en la zona a la que afecta, pequeñas lucécitas incandescentes que parecen gozar de vida propia. La iluminación no será excesiva, pero sí suficiente para ver con cierta claridad.

Grafo de poder: El elemento decorativo de mayor éxito en la comunidad Vaga. Este grafo permite al Vago que lo haya creado ganar un +2 a todas las tiradas de concentración que tengan lugar dentro de su área de efecto. Ciertos rumores dicen que Gandulf posee uno que afecta a toda Barnacity...

El coste en puntos de Vagancia tan solo viene determinado por el tamaño de la zona a afectar. Una zona pequeña como una habitación de unos 10 m², un pasillo estrecho o un callejón sin salida supondría un desembolso de entre 10 y 20 puntos. Una extensión considerable como podría ser un piso entero, un salón de actos y recintos por el estilo oscilarían entre los 20 y los 40 puntos. Para afectar a una casa entera, un pabellón, o un bloque de pisos (de 6 o 7 viviendas) haría falta emplear entre 40 y 70 puntos. Para edificios inmensos como un estadio de Fútbol, una Macrodiscoteca, etc. las cantidades deberían estar entre los 70 y 100 puntos. Para hacer brutalidades como afectar a poblaciones o barrios enteros los costes se disparan por encima de 100 puntos.

La duración de los efectos de un Grafo en principio es indefinida... su efecto se mantendrá mientras el dibujo se mantenga. Es obvio que un Grafo hecho con ceras infantiles tiene muy poco futuro, pero todo depende de los intereses del Vago y de los medios de los que disponga en ese momento. Por supuesto también influye la superficie sobre la que se realice. Has de tener en cuenta que si la superficie donde esta el dibujo es físicamente destruida, los efectos del Grafo también desaparecerán. Por eso hace tiempo que ningún Vago pone sus Grafos en vallas publicitarias o paradas del autobús.



Tipo de objeto	Coste básico	Coste adicional
Objeto pequeño (- de ½ kg) <i>Bolís, balas, patitos de goma...</i>	De 1 a 5	1
Objeto mediano (de ½ a 5 kg) <i>Bolsos, lámparas, ladrillos...</i>	De 5 a 10	2
Objeto grande (de 5 a 20 kg) <i>Bombonas de butano, perros...</i>	De 10 a 15	3
Objeto enorme (de 20 a 100 kg) <i>Farolas, personas, sofás...</i>	De 15 a 20	4
Objeto gigantesco (+ de 100 kg) <i>Coches, estatuas, Jesús Gil...</i>	Divide el peso entre 5	Divide el peso entre 20

Normalmente se encuentran en lugares ocultos, en tabiques maestros de grandes construcciones y demás. Una de las mayores concentraciones de Grafos de Barnacity se encuentra en Menzoberramblas, un sitio ideal por su oscuridad natural, las callejuelas inhóspitas y la robustez de sus construcciones.

Un Grafo debe estar situado dentro de la misma zona donde se quiere que afecte. Esto quiere decir que si deseas que un Grafo de poder afecte a todo tu bloque de pisos podrías situarlo en una de las paredes exteriores o en el techo de tu habitación, escondido tras un poster de Elektra (siendo esta opción mucho más segura y molona que la primera).

Por supuesto, antes de poder hacer cada uno de los Grafos explicados (y muchos otros que guardan con recelo Vagos de todo el Reino de Dick), necesitas de un "Maestro" que te enseñe a realizarlo. El tiempo de aprendizaje puede variar entre un par de horas y varios días según la situación, lo zoquetes que sean maestro y alumno, la tranquilidad de la que dispongan, etc.

En cuanto al tiempo de realización de un Grafo depende de lo que el Vago quiera currárselo (que por definición será más bien poco). Para hacer una cosita rápida y salir del paso en una persecución cuenta unos 10 o 15 minutos. Para hacer algo apañadito sería necesario emplear una o dos horillas. Un grafo poderoso y con intenciones de perdurar requeriría quizás un día entero de trabajo o más.

Trucos

Gallumbos Mágicos

El sustituto ideal a los supermercados. Gracias a este poder los Vagos pueden sobrevivir y conseguir todo lo que necesitan sin salir de casa. Es

como una teletienda pero gratis (bueno, gratis tampoco...). Los productos que el Vago puede conseguir mediante el truco de los "Gallumbos Mágicos" son de una naturaleza rudimentaria, nada que implique tecnología. Esto incluye cosas como bates de béisbol, chubasqueros, pastillas de jabón, cuerdas, ladrillos, etc. Quedarían fuera del alcance del Truco cosas como armas de fuego, móviles, ordenadores, etc. Con un poco de "vista" este truco te puede sacar de muchos apuros, puesto que aunque no puedes conseguir una linterna si puedes sacarte una antorcha (preferentemente apagada) de los Gallumbos.

El único inconveniente del truco (a ojos de un pagano, para los Vagos no es ningún problema) es que los gallumbos deben ser los mismos con los que se aprendió el truco. Si el Vago lleva otros calzones, el truco no funcionará. El método es tan sencillo como indicar al Master el objeto que se desea conseguir (algo general, no puedes pedir un modelo o marca concretos, ¡pijo!). El Master debe valorar la complejidad y tamaño del objeto pedido y, si lo cree necesario, establecer un penalizador en la tirada de concentración. La ventaja obtenida en esta tirada determinará lo práctico que será el objeto y su calidad. En caso de fallar la tirada el Vago no obtendrá nada, a lo sumo podría conseguir sacar un matojo de pelos oscuros y rizados. El coste en Vagancia vendrá determinado por el tiempo que tarde en devolverse (¡Sí! Hay que devolverlo!) a los Gallumbos.

Unos minutos	15
Menos de una hora	25
Varias horas	40
Días	50 por día

Puede pasar que el objeto se rompa o quede destruido, en cuyo caso te acabas de meter en un marrón. Las

perdidas se mantendrán hasta que el objeto sea retornado siendo capaz de hacer lo mismo que hacía antes, o bien se supla con otro objeto que encaje en la descripción que el Vago había dado para obtener dicho objeto.

Telekinesia

No hay mucho que explicar sobre este poder. Fue de los primeros que los Vagos adquirieron, por obvios motivos de comodidad. Básicamente permite mover las cosas de lugar, pulsar botones a distancia, empujar a gente sin tocarlos y cosas así.

El gasto de Vagancia viene determinado por el peso del objeto a mover y el tipo de movimiento que se le quiere imprimir. Un Vago puede realizar dos tipos de acciones con la Telekinesia: una es mantener el objetivo bajo su dominio durante un periodo de tiempo, bien sea en reposo o en movimiento; la otra opción es un impulso fugaz sobre una superficie concreta. Para el primer caso usa la tabla de arriba.

Los costes corresponden a unos 5 minutos de control telekinético. En caso de que el Vago desee prologar dicho control consumirá el coste adicional por cada 5 minutos extra. En cuanto a la velocidad a la que se moverá el objetivo o la presión que se ejercerá sobre este (todo depende de lo que quieras hacer), quedarán determinadas por la ventaja obtenida en la tirada de concentración. La ventaja requerida para cada acción dependerá del criterio del Master. Como orientación ten en cuenta que una velocidad de unos 10 km/h o mantener inmóvil a un sujeto con Cachas 4 exigiría una ventaja de 1 y una velocidad de 100 km/h o mantener unida y levitando una gran masa de agua una ventaja de 5. Bestialidades como hacer reventar a alguien (como Freezer con Krilín) exigirían una ventaja de 6 o más.

Pulsar un botón, provocar la caída de un objeto inestable...	3
Una ligera colleja, lanzar algo ligero a unos metros...	6
Un golpe para desarmar a alguien, desequilibrar a alguien o a un objeto estable...	10
Golpe equivalente al de un combate *	15
Lanzar un objeto pesado (como un cuerpo humano) a unos metros	25
Lanzamientos equivalentes a explosiones, disparar una bala...	+ de 30

*(No hay defensa posible, causa 10 de daño aunque se mantiene la tirada de aguante y los modificadores por localización)

En cuanto a las intervenciones instantáneas (no prolongadas) se rigen por la anterior tabla.

En este caso la ventaja determina la precisión del lanzamiento y de nuevo queda sujeta a la voluntad del Master (no es lo mismo empujar una vaca que lanzar una aguja).

Burbuja de Pesadumbre

Mediante este truco los Vagos pueden generar a su alrededor una especie de campo de fuerza que les protege de agresiones externas. La naturaleza de este campo está basada en la misma Vagancia del Vago, sometiendo a una fuerte sensación de pesadumbre a todo aquello que este dentro de él. Su apariencia es semejante a la de la gelatina, tiene un color amarillento tirando a ocre y siempre tiene como centro al Vago (puesto que es de él de quien sale la Burbuja de Pesadumbre).

A efectos de juego la burbuja detendrá de forma automática cualquier ataque físico que penetre en ella. Los cuerpos que intenten acceder a su interior se encontrarán con una terrible resistencia, mayor según avancen, hasta que queden detenidos y atrapados en su interior. Puesto que los objetos quedan "pegados" dentro de la burbuja, los ataques cuerpo a cuerpo contra ella son poco recomendables. Así mismo su mantenimiento durante todo un combate suele acarrear llevar toda la burbuja lleva de marranadas...

A pesar de lo anterior una Burbuja de Pesadumbre no implica una protección total puesto que rayos, láseres y cosas por el estilo no están afectados por el campo. Además hay efectos "secundarios" en ciertos ataques que sí dañarán al Vago. Por ejemplo: si un Vago queda expuesto a una explosión no sufrirá los daños correspondientes a la metralla pero sí los de la onda expansiva; de la misma manera en un derrumbamiento no tendría que preocuparse por que un cascote le abriera la cabe-

za, pero igualmente podría perecer sepultado por los escombros.

Mantener una burbuja activa cuesta 10 puntos de Vagancia por asalto y persona (sí, puedes meter varias personas dentro haciéndola más grande). Cuando se desactiva el Vago debe desprenderse de ella como las larvas hacen con sus caparazones. Si llevas un ecologista dentro de ti, tranquilo: los restos de la burbuja son biodegradables y en cuestión de minutos en el suelo solo quedarán los objetos atrapados por la burbuja.

Desmaterialización

Este truco permite a los Vagos dotar a elementos inertes (fíjate que pone inertes, nada de desmaterializar a gente, que está muy feo) de una completa inconsistencia. Las partes afectadas por la dematerialización mantendrán su aspecto original, aunque adquiriendo una ligera translucidez. La transformación importante tiene lugar a nivel pichurrínico, pues la energía que mantenía la consistencia de los elementos afectados se ha disgregado y ahora son completamente "traspasables".

El objetivo primordial con el que se diseñó la Desmaterialización fue el de atravesar muros y obstáculos, y así evitarse el engorroso trabajo de desplazarse para rodearlos. No obstante, este truco se ha revelado como uno de los más versátiles de los Vagos, que lo usan para desarmar a contrarios, esconderse de ellos o hacer que se los trague la tierra.

Aunque pueda parecer estúpido se pueden desmaterializar cosas en cualquier estado (sólido, líquido o gaseoso). La razón para desmaterializar un líquido o un gas (que en principio serían "atravesables" en condiciones normales) es evitar posibles perjuicios por su contacto. Buenos ejemplos de ello serían la lava o gases tóxicos. Pero el asunto no es tan fácil como parece, ya que este poder funciona por volumen desmaterializado y para usarlos

en los casos anteriormente mencionados hay que abarcar grandes volúmenes.

A efectos de juego el Vago debe estar en contacto físico con la superficie de aquello que desea desmaterializar. El gasto de Vagancia vendrá indicado por el volumen de la masa a desmaterializar, como acabas de leer. De nuevo tienes de una tabla para guiarte, disponible tras este párrafo. La duración de la desmaterialización será de tantos minutos como la ventaja obtenida en la tirada, aunque el Vago puede cancelar sus efectos cuando lo desee sin tener que gastar Vagancia extra.

Menos de 1 dm^3 (un litro)

Ej. Pistolas, el hueco del brazo en la pared... De 10 a 15

Entre 1 y 20 dm^3

Ej. Fusiles, una rueda, el hueco de la cabeza... De 15 a 25

Entre 20 y 80 dm^3

Ej. Una puerta, el hueco de un cuerpo humano... De 25 a 40

Más de 80 dm^3

Ej. Una pared entera, los cimientos de un edificio... La mitad del volumen estimado

Pause

A través de este truco los Vagos pueden congelar su entorno durante uno segundos, pudiendo él moverse a su antojo. Al usar este poder se congela toda acción del área por la que el Vago se ve afectado. Esta puede ser desde una habitación a un estadio entero. La "congelación" durará tantos asaltos (franjas de 5 segundos si se esta fuera de un combate), como ventaja haya obtenido el Vago en la tirada de concentración. El gasto de Vagancia vendrá determinado por la cantidad de acciones a pausar. Por ejemplo congelar una habitación donde un grupo de maleantes (3 ó 4) está jugando una partida de Mus supondría unos

20 puntos; congelar a tus colegas (unos 10) en pleno partidito de fútbol para atarte los cordones rondaría los 40 puntos; paralizar un concierto de los Iron Maiden te saldría entre 150 y 200 puntos...

A la hora de determinar el campo de efecto hay que tener en cuenta que la "Pausa" se romperá en el preciso instante en que alguien (que no sea el Vago) entre en la escena congelada. Esto hace prácticamente imposible usar la congelación en la calle (al menos durante el día) y en sitios de gran agitación como un Kaka Burger o la oficina del INEM.

Coitus Interruptus (Vagos del Reverso Chungo)

Este Truco es exclusivo de los Vagos del Reverso Chungo (ver sección de Vida Social). Con el Coitus Interruptus un Vago puede detener la ejecución de un Truco (no de un Arte) dejando además una sensación de mucho mal rollo en el "Interrumpido". La mecánica es simple: el Vago gasta tanta Vagancia como la correspondiente al Truco que desea interrumpir y efectúa una Tirada de concentración. Si su ventaja es superior a la que obtuvo el lanzador, el Truco queda interrumpido (sino la Ventaja se resta a la obtenida por la Víctima, menguando así los efectos del Truco).

Los Vagos del Reverso Chungo se han ganado a pulso la fama de cabrones y de púas a través de este poder. Incluso muchos de los Vagos

del Reverso Chungo no conocen ningún otro Truco a parte de este.

Capítulo IV: Vida social

Vagos

La naturaleza asocial de los Vagos queda reflejada en su estructura como Club, totalmente anárquica y carente de tradiciones. La mayoría de las interacciones entre miembros del Club se limitan a los asuntos maestro-alumno y a algunas reuniones esporádicas (jornadas de intercambio de recetas Akismismicas, Campeonatos de Grafos o Vegetaciones colectivas en aburridas conferencias).

Las mayores concentraciones de Vagos se dan en los centros de estudios avanzados como Universidades, Centros de Formación Profesional, ciertas academias de idiomas... Es fácil intuir que la gran mayoría de los Vagos neo-natos son jóvenes. Esto, junto con la alta tasa de mortalidad que procesan señores de la Vagancia, hace muy difícil ver a un Vago anciano (incluso es difícil ver alguno adulto). Por ello, y por su tremendo poder tras tantos años de acumular Vagancia, los pocos antiguos/as de la comunidad son profundamente respetados y reverenciados. Ellos/as son los que determinan las decisiones importantes dentro del Club, y por tanto

los que rigen el destino de los Vagos. Puedes encontrar a algunos de los de más renombre en el apartado de personalidades.

En cuanto a su carácter cabe destacar en primer lugar el pasotismo que define a todos los de su condición. A parte de eso, los Vagos suelen ser gente del buen rollito y amantes de lo natural, aunque prefieren una vida feliz a una sana. No tienen ningún problema en usar las nuevas tecnologías, pero siempre que pueden prefieren hacer las cosas por un método más "clásico" o empleando sus poderes. En sus relaciones sociales suelen comportarse de forma afable y paciente, aunque si consigues encabronarlos más vale que busques un buen refugio: ¡la ira de un Vago es temible!

Trastocracia

A lo largo de la historia se han producido dos grandes escisiones dentro de los Vagos. Una de ellos son los Trastócratas, amantes de las nuevas tecnologías y todo cachivache que les pueda facilitar la vida. Esta afición a las maquinillas y demás les hace tener un look más moderno que el del resto de los Vagos. A diferencia de los Vagos "puros", anteponen su bienestar al resto de las cosas y no dudan en putear a la gente si con ello consiguen algún beneficio. Su mundo ideal se asemejaría a los campos de cultivo de humanos de Matriz pero sin simula-



ción de la vida real, tan sólo tiempo libre para Vegetar.

A pesar de su nulo interés por el beneficio de la sociedad, algunos de sus inventos se han adaptado para poder ser usados por el resto de la "plebe" (cambiando el consumo de Vagancia por el eléctrico). Cosas como el cepillo de dientes eléctrico, los artilugios de gimnasia pasiva o esos lavabos que te limpian el culo con un chorrito a presión, han salido de las mentes y manos de Vagos Trastócratas.

Su estructura como Club es quizás la más robusta de la comunidad Vaga gracias a las redes de comunicación. Los trastócratas suelen vivir pegados a un móvil (o en su defecto a un portátil con conexión) y a través de ellos evitan todas las tareas físicas que pueden. Estos seres pululan por chats y foros, aunque nunca suelen dar conversación (lo que se conoce como *modolurker*). Si fueran más activos, seguro representarían un grave problema para los Fanferatu respecto al control de la red.

Las relaciones sociales "reales", por los motivos comentados en el párrafo anterior, son prácticamente nulas. Ello provoca que cuando han de tratar con personas de carne y hueso suelen resultar bastante bordes y desagradables. El concepto de hacer cosas por el bien común o el bienestar social les es completamente desconocido. Solo se mueven por el interés personal y no se molestan ni en ocultarlo ni en quedar bien con nadie (si no es necesario para sus fines).

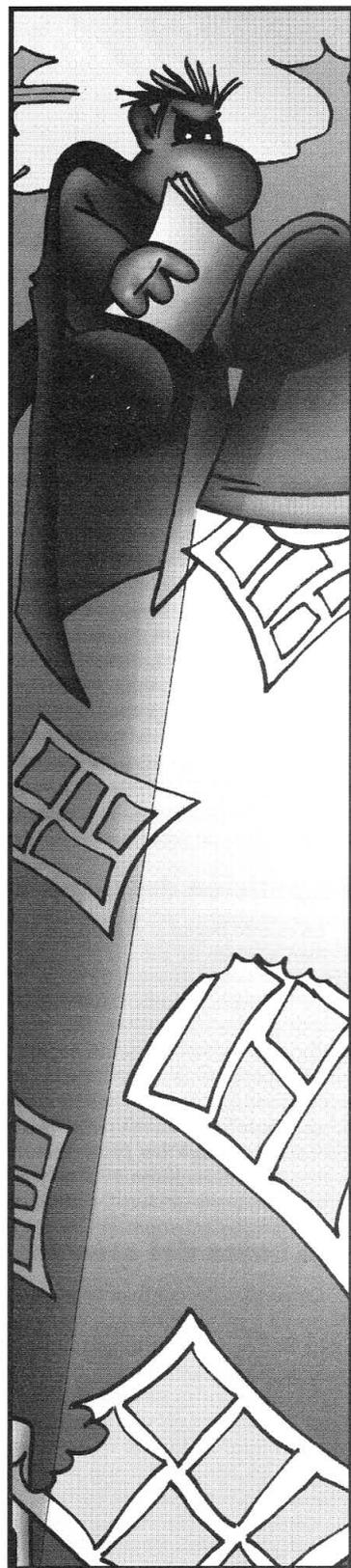
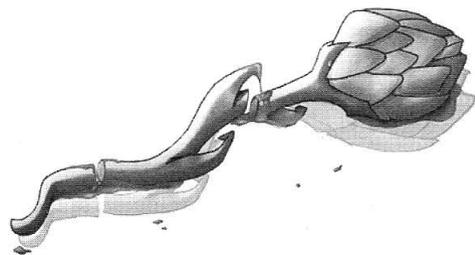
El Reverso Chungo

Si bien los Tratócratas son más antipáticos que los Vagos comunes, en el fondo no son mala gente, cosa que no se puede decir de los Vagos

del Reverso Chungo. Estos Vagos son malos, malos, malos. Aprovechando la cercanía del aburrimiento a la vida vegetativa (cosas totalmente diferentes, la mayoría de los Vagos disfruta y se divierte mientras Vegeta) los Vagos del Reverso Chungo están al servicio de la causa Alejil. Su tremenda habilidad para sembrar el apalancamiento los ha convertido en una de las armas más poderosas del Imperio del Papado. Algunos de los cargos públicos o de relevancia social ya han sido confiados a temibles Vagos del Reverso Chungo (o Vagos Changos, para abreviar). De hecho todo funcionario es un Vago Chungo en potencia...

Sus cometidos principales son aburrir y atontar a las masas, y la televisión es su plataforma ideal. Son manipuladores y falsos como todo buen villano, y desprecian al resto de la humanidad (y a la comunidad Fanpírica, al resto de los Vagos y a todos los que no sean de los suyos). Al contrario que los Vagos comunes, la edad media de estos Vagos suele ser bastante avanzada. Las razones cabe buscarlas en una entrada tardía al mundo de la Vagancia (a manos de otro Vago Chungo) o al peso de los años en las sendas de la Vegetación, que han convertido al avisado aunque holgazán joven Vago en un viejo decrepito y con muy malas pulgas. Aún así es difícil encontrar de la segunda clase, puesto que ya se ha mencionado el alto número de bajas dentro de las filas de los Vagos.

Su indumentaria no tiene nada de particular a parte de la sosez y aburrimiento que desprenden. Suele estar directamente relacionada con el cargo que ocupa el Vago Chungo.



El tormento

VOJYXOTJ3D3QJNO73QJTWQO0D0JXY

A V E N T U R A

Esta es una aventura para unos cuatro personajes de niveles 5 a 7. Tiene lugar en las cercanías de un bosque apenas explorado, del que se cuentan multitud de leyendas. Los PJs pueden llegar a la villa de Hagen durante un viaje a otras tierras o en busca del templo que hay cerca de la villa.

La historia hasta ese momento

Hace algún tiempo una tribu de orcos hostigaba a los habitantes de Hagen. Gracias a Kyra, la guardabosques de Hagen, esos orcos fueron expulsados. Entonces, Sibila, la saga nocturna que comandaba a los orcos, juró venganza contra Kyra por su derrota. Estuvo un tiempo maquinando hasta que descubrió que podía visitar los sueños de Kyra con ayuda de su piedra corazón. Desde ese momento la atormenta cada noche y de paso le hace perder poco a poco su fuerza vital. Cuando llegan los PJs apenas le quedan 3 días de vida.

La petición del alcalde

En cuanto llegan al pueblo, los PJs reciben la visita de Ethan, el alcalde. Este les comenta el estado de Kyra, su hija, y les pide su ayuda. Deben averiguar lo que les sucede y curarla. Para ello han de visitar al oráculo del bosque, un sabio ermitaño. No será una tarea sencilla, pues otros han intentado encontrarlo y no han vuelto. Si los PJs aceptan Ethan les promete una sustanciosa recompensa: 1000 po y un camisote de mallas +1 fortificante leve.

En busca del oráculo

Como bien decía Ethan la búsqueda no va a ser sencilla. Los orcos de Sibila aún siguen patrullando en las profundidades del bosque y matan a cualquier intruso que encuentren. También existe en el bosque un grupo de lobos terribles que no dudarán en atacar a los PJs. Por último, acechan otros peligros propios de un bosque inexplorado (el DM puede utilizar una tabla de encuentros aleatorios en bosque templado o frío).

Golem de madera: VD 5; Constructo mediano; DG 7D12+35 (80); Inic -2; Vel 15 pies; CA 18; At +11 c/c (puños, 2d8+4); AE Rayos (+2 daño cuando impacta con puños); CE RD 12/+1; Inmunidad a la madera, RC 22, Regeneración, Constructo de madera; AL N; TS Fort +12, Ref +0, Vol +8; Fue 18, Des 6, Con 21, Int -, Sab 10, Car 2;

Los enigmas del oráculo

El oráculo del bosque es realmente una saga cetrina. Se oculta bajo la apariencia de un hombre de mediana edad. Yadmira, la saga cetrina, conoce los planes de Sibila pero no está dispuesta a regalar la información. Tiene una debilidad especial por los enigmas y ha acondicionado su guarida para que estos resulten más espectaculares. Propondrá varios de ellos a los PJs antes de que puedan preguntarle nada.

La guarida del oráculo es una espiral circular subdividida por "enigmas". Cuando los PJs adivinen un enigma podrán pasar a la siguiente prueba. En el centro de la espiral los espera Yadmira. El suelo de la guarida es de cristal transparente y bajo él corre un torrente de magma ilusorio. Por otro lado, el techo está abovedado y en su centro arden unas llamas de color azul que sirven para contar el tiempo transcurrido. En total hay 4 llamas azules, cada una de las cuales se consume en media hora.

El primer enigma

"Bienvenidos a mi humilde hogar extranjeros. Si queréis saber algo antes deberéis llegar hasta mí. Para ello sólo habréis de resolver unos sencillos enigmas que os propondré. Tened cuidado, pues si falláis caeréis al abismo. Además, tenéis un tiempo limitado. Cuando las llamas del techo se apaguen vuestro tiempo se habrá terminado. Aún estáis a tiempo de volver por donde habéis venido, así que ¡decidíos ahora!".

Si los PJs aceptan el reto Yadmira continúa: "Muy bien, a ver qué tal os portáis. Un caracol se ha caído en un pozo de 12 metros. Si cada día avanza 3 metros pero resbala 2 por la noche, ¿cuántos días tardará en escalar el pozo?". La respuesta es 10 días: tarda 9 días en recorrer 9 metros. Al día 10 recorre los últimos 3 metros y sale del pozo. No resbala durante la noche del día 10.

Orcos: VD 1/2; Humanoide mediano; DG 1D8 (4); Inic +0; Vel 20 pies; CA 14 (cota de escamas); At +3 c/c (gran hacha, 1D12+3); +1 dist (jabalina, 1D6+2); CE Visión en la oscuridad 60 pies, Sensibilidad a la luz; AL CM; TS Fort +2, Ref +0, Vol -1; Fue 15, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8;

Dotes: Alerta

Habilidades: Avst +2, Escu +2

Sargento orco: VD 3; Humanoide mediano; DG 3D10+6 (27); Inic +5; Vel 20 pies; CA 16 (armadura laminada); At +9 c/c (gran hacha g. c., 1D12+6), +4 dist (arco largo compuesto reforzado +2, 1D8+2); CE Visión en la oscuridad 60 pies, Sensibilidad a la luz; AL CM; TS Fort +5, Ref +2, Vol +1; Fue 19, Des 13, Con 14, Int 9, Sab 10, Car 8;

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con gran hacha

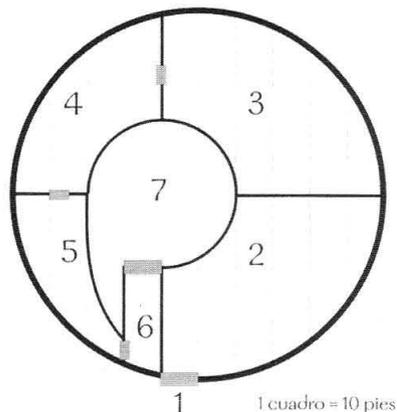
Habilidades: Avst +3, Escu +3

Lobo terrible: VD 3; Animal grande; DG 6D8+18 (45); Inic +2; Vel 50 pies; CA 14; At +10 c/c (mordisco, 1D8+10); AE Derribar; CE Olfato; AL N; TS Fort +8, Ref +7, Vol +6; Fue 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10;

Habilidades: Avst +6, Escn +5, Escu +6, Mov Sig +5, Supv +1

El oráculo del bosque

Una pequeña zona cubierta densamente por lianas guarda la entrada a la caverna subterránea del oráculo. Este lugar es muy silencioso y está protegido por un golem de madera (sus estadísticas se pueden encontrar en la *Creature Collection* de *Scarred Lands*). Si los PJs lo derrotan una voz profunda les informa de que pueden entrar a hablar con el oráculo.



- 1- Entrada a la guarida de Yadmira
- 2- Habitación del primer enigma
- 3- Habitación del segundo enigma
- 4- Habitación del tercer enigma
- 5- Habitación del cuarto enigma
- 6- Pasillo
- 7- Habitación de Yadmira

1 cuadro = 10 pies

Si aciertan Yadmira dice: "Excelente, muchachos. Ahora demostradme cómo trepan los caracoles". Los PJs se dan cuenta entonces de que hay una pared frente a ellos que deberán trepar si quieren seguir avanzando. Esta pared está untada con aceite para hacerla más resbaladiza. La CD para subir por ella es 20, pero se reduce a 10 si se usa una cuerda bien asegurada. La pared tiene 12 metros (36 pies), de manera que se pueden requerir varias tiradas. El uso de algún conjuro, como volar o levitar, permitiría esquivar fácilmente este obstáculo.

El segundo enigma

"¿Quién me puede explicar por qué si utilizo las mismas piezas para construir la misma figura al colocarlas de diferente forma me queda un pequeño espacio vacío?". La respuesta se puede hallar de forma geométrica o numérica. La razón de la incoherencia es que la figura construida no es un triángulo: el área de las piezas por separado es distinta a la de un triángulo de la base y altura correspondientes. Ello se debe a que las dos piezas triangulares no son triángulos semejantes.

Si aciertan Yadmira dice: "Impresionante. Ahora deberéis utilizar vuestros conocimientos de geometría para

abrir la cerradura de la puerta que tenéis frente a vosotros". La cerradura no es muy difícil de abrir (CD 20), pero puede resultar imposible si no hay pícaros entre los PJs. Se puede usar la fuerza bruta para abrir la puerta (CD 15 para romper), pero los golpes pueden hacer que se agriete el delicado suelo de cristal y se rompa con rapidez. También se puede usar cualquier conjuro para abrir la puerta.

El tercer enigma

"Tienes 4 cajas y 9 bolas. ¿Cómo distribuirías las bolas para que haya un número impar de bolas en cada caja?. No contestéis aún. Demostrádmelo con las cajas y las bolas que tenéis frente a vosotros". Si los PJs se fijan verán cuatro cajas de madera. Tres de ellas tienen 1 pie de lado mientras que la última tiene 3 pies de lado. En un recipiente hay nueve bolas también de madera: una de ellas es blanca, cuatro son rojas y las otras cuatro son negras. El color de las bolas no importa pero el tamaño de las cajas sí. "Tened en cuenta que el número de bolas en cada caja debe ser distinto y que debéis utilizar todas las bolas". La respuesta correcta consiste en poner 1, 3 y 5 bolas en las cajas pequeñas y luego poner las tres cajas pequeñas en el interior de la caja gran-

de. De este modo habrá 1, 3, 5 y 9 bolas en las cajas respectivamente. Si los PJs preguntan sobre el tamaño de las cajas Yadmira intentará engañarlos diciendo que el mercader que se las vendió no tenía suficientes cajas del mismo tamaño.

Si los PJs aciertan Yadmira dice: "Admirable. Nadie había conseguido hasta ahora resolver los tres primeros enigmas. Si queréis pasar por la puerta que está frente a vosotros deberéis simplemente introducir la bola correcta por el agujero que hay junto a ella". Este juego sirve sólo para que los PJs pierdan tiempo pensando puesto que cualquiera de las bolas que han utilizado sirve para abrir la puerta.

El cuarto enigma

"Creo que vuestra suerte ya se ha terminado. De todas formas os pondré el siguiente enigma. Tenéis 10 bolsas con monedas de oro. Las monedas de todas las bolsas pesan 10 gramos, salvo las de una, que pesan 11 gramos. ¿Cuántas pesadas son necesarias para saber cuál es la bolsa con las monedas más pesadas? No respondáis aún. Cuando queráis darme una respuesta deberéis demostrármela con las bolsas y la báscula que tenéis frente a vosotros". La respuesta correcta es que se necesita una sola pesada. Para demostrarlo se ha de coger 1, 2, 3..., 10 monedas de cada bolsa respectivamente y pesar el conjunto de las 55 monedas. Si la bolsa con las monedas pesadas era la primera sólo habrá una moneda pesada en el conjunto, de modo que el conjunto pesará 551 gramos. Así, el peso del conjunto de monedas, dependiendo de la bolsa en que estén las pesadas, será respectivamente 551 g, 552 g, 553 g, ..., 560 g. En este caso, la bolsa con las monedas pesadas es la cuarta, de manera que el conjunto de monedas pesará 554 g. Las bolsas donde están las monedas

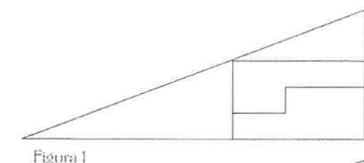


Figura 1

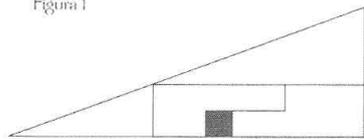
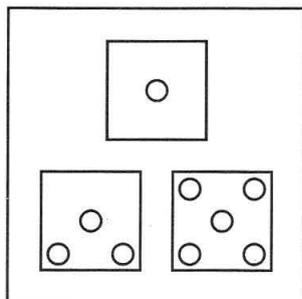


Figura 2



554 gramos

son todas de cuero pero en cada una hay bordado un número del 1 al 10 en colores alternativos (de oro y plata). La báscula es un artilugio enorme donde caben las 10 bolsas a la vez. Hay un complejo sistema de pesos junto a ella que van desde varios kilos a gramos (varias libras a décimas de onza).

Si los PJs aciertan *Yadmira* dice: "Increíble. Nunca pensé que resolveríais este enigma. Sois inteligentes y por ello acepto responder a vuestras preguntas. Sin embargo, antes deberéis abrir la puerta que tenéis frente a vosotros. Para ello simplemente habréis de introducir un peso adecuado de monedas por la ranura que hay en el suelo junto a ella". El peso adecuado de monedas se refiere a todas las monedas de las bolsas más aproximadamente unas 500 más (que es el precio que *Yadmira* va a cobrar por sus servicios). Si los PJs se encuentran indecisos y preguntan a *Yadmira* esta contesta: "¿Estáis seguros de que habéis introducido suficientes monedas?".

Pasillo

En este pasillo hay escenas de guerra pintadas a un lado y escenas de naturaleza en el otro. Una tirada exitosa de *Buscar* (CD20) muestra una serie de números semioculta: 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19. Se puede utilizar esta serie como último enigma si los PJs han averiguado los anteriores con facilidad, es decir, si conocían las respuestas a priori. El número siguiente en la serie es el 200. *Yadmira* lo preguntará justo cuando entren en su habitáculo.

Habitáculo de *Yadmira*

Una vez atravesado el pasillo, una enorme puerta de metal con un rostro enorme y grotesco grabado en ella se abre lentamente para dar la bienvenida a los PJs. *Yadmira*, en forma de hombre de mediana edad, se adelanta hacia ellos y les sonríe. A su alrededor se extiende un habitáculo

desordenado y lleno de extraños objetos. Un tipo de liana subterránea crece por toda la estancia, incrementando la sensación de desorden. Sin embargo, destaca una enorme bola de cristal apoyada en un pedestal de piedra negra en el centro de la estancia.

"¿En qué puedo servirlos?", dice el oráculo de repente. El oráculo es sabio y puede responder preguntas variadas, sobre todo de temas relacionados con la naturaleza y las criaturas que en ella habitan.

Si los PJs preguntan por la extraña enfermedad de *Kyra* el oráculo responde: "Si queréis saber qué le pasa a *Kyra* sólo tenéis que resolver este acertijo:

¿Qué está en este mundo, pero proviene de otro?

¿Qué es mitad animal, mitad fuego del infierno?

¿Qué parece un sueño, pero te atormenta durante la noche?"

La respuesta es: pesadilla. Si los PJs aciertan vuelve a felicitarlos, pero si fallan les grita la respuesta, contrariado. Y continúa: "Encontraréis a la pesadilla vagando por el bosque y extendiendo el mal. Ella os conducirá hasta su ama, que es la verdadera culpable del estado de *Kyra*. De alguna manera se ha introducido en los sueños de la guardabosques, absorbiendo su esencia vital poco a poco. Os queda muy poco tiempo antes de que muera, de modo que no os demoréis".

Sobre el ama de la pesadilla el oráculo dice que no es de este mundo y que es extremadamente poderosa, pero no da más detalles. Sobre la pesadilla dice que algunas criaturas del bosque saben bien por dónde anda, aunque la mayoría no se atreven a acercarse a ella. Si los PJs piden ayuda para derrotar a la pesadilla y su ama, el oráculo dice que un viejo guardabosques que vive a las

afueras de Hagen podría echarles una mano, aunque probablemente no sepa cómo ayudarles en concreto. Quizá deban dejarle contar alguna historia de su pasado. El oráculo puede responder a otras preguntas pero no dará más información sobre este tema.

En vez de salir por donde han entrado, el oráculo les indica una trampilla por la que podrán salir. La trampilla conduce a un túnel descendente que a modo de tobogán llevará a los PJs a una zona del bosque alejada de la entrada a la caverna subterránea.

Nota: si los PJs fallan algún enigma el suelo bajo sus pies se romperá y caerán al magma ilusorio. Una vez descubierta la ilusión se encontrarán en el mismo tobogán que conduce a la salida. Aunque pudieran regresar a la caverna del oráculo este se negaría a recibirlos.

Encuentro con *Irok*, el kobold

Cuando los PJs abandonen la caverna del oráculo, se toparán con un pequeño habitante del bosque. Aunque se oculta bien permitirá que los PJs lo vean. Una vez hayan advertido su presencia y se den cuenta de que no es agresivo se acerca a ellos. Los saluda con una mezcla de timidez y temor, a la vez que dice que los puede ayudar. Los PJs pueden estar tentados de atacarle, pero debe llamarles la atención que el kobold sea capaz de hablar común. *Irok* sabe mucho del bosque y de las criaturas que lo habitan, incluidas la pesadilla y su ama. A cambio de la información *Irok* pide a los PJs que le prometan que lo ayudarán en un importante asunto. Si los PJs se interesan más acerca del tema *Irok* dice que fue transformado en kobold hace algún tiempo. Antes era un alegre pícaro que vivía en Hagen, pero ahora no puede regresar porque acabaría con él sin dudarlo. *Irok* pide, por tanto, que lo devuelvan a su forma normal.

Si los PJs no averiguaron nada del oráculo y le preguntan sobre *Kyra*, *Irok* les habla de la pesadilla y su ama como probables causantes de su estado. Si desean saber más *Irok* dice que el ama de la pesadilla es una bruja de otro mundo, una saga nocturna llamada *Sibila*. Es tan poderosa que todas las criaturas del bosque la temen. Precisamente fue ella la que lo transformó. *Irok* sabe donde vive *Sibila* y puede llevar allí a los PJs.



Sobre la guarida de Sibila Irok dice que se encuentra en las profundidades del bosque. El kobold puede llevarlos cuando Sibila y Zharix, la pesadilla, se hallen ausentes. Sin embargo Sibila tiene un guardián oculto para proteger la guarida, un montón de vegetación con un apetito voraz. Una vez derrotado nada impedirá entrar en la guarida, salvo que Sibila haya empleado algún tipo de magia.

Los PJs pueden obtener detalles más concretos del kobold superando una prueba de Reunir información:

CD 15: Irok habla de una gema rojiza que Sibila lleva siempre al cuello. La bruja se ha referido a ella alguna vez como "piedra corazón".

CD 20: Irok se refiere al viejo guardabosques que vive en las afueras de Hagen. Quizá el pueda echarles una mano, aunque se ha aislado casi totalmente de sus congéneres humanos.

Irok puede llevar a los PJs al refugio del guardabosques. No hay peligro en esa zona gracias a este. El kobold también dice que el guardabosques ayudó mucho a Hagen cuando los orcos hostigaban Hagen y los alrededores.

El refugio del guardabosques

El refugio de Kerval, el viejo guardabosques, es una cabaña sencilla situada en un claro del bosque cerca de Hagen. Como no suele recibir visitas, muchos animales viven en las cercanías pues saben que es un lugar seguro. Kerval está en su cabaña entre la puesta y la salida del sol, el resto del tiempo está por los alrededores. Se le puede encontrar siguiendo su rastro (CD 15) o provocando su venida mediante algún acto realmente inconsistente.

Kerval no es muy simpático pero no se negará a hablar con los PJs. Aparte de su avanzada edad, se le nota una visible cojera en su pierna derecha. A Kerval no le gusta hablar del presente, pero le apasiona contar sus hazañas de cuando poseía mayores facultades. Si los PJs saben como tratarlo les contará su hecho más glorioso. En esa época exploraba los bosques con un grupo de leales compañeros. La presencia de un extraño caballo de fuego los intrigó, de manera que lo siguieron. Llegaron a un pequeño claro donde vieron a una horrible mujer realizando un ritual con algunos habitantes de Hagen desaparecidos hacía poco tiempo. No tardaron mucho en decidirse a atacar. Sin embargo la mujer resultó más poderosa de lo que ninguno esperaba. Invulnerable a los golpes de sus compañeros, él decidió enfrentarse a ella con su inseparable espada Víbora (espada larga +1 azote de ajenos). Esta vez la horrible bruja recibió su merecido. Sin embargo, finalmente logró escapar, no sin antes propinarle un terrible mordisco en la pierna (Kerval señala su pierna derecha). Después de eso cayó enfermo y sólo gracias a los dioses pudo sobrevivir (aunque durante su enfermedad perdió gran parte de su vigor).

La bruja de la que habla Kerval es la propia Sibila. Esta realmente siente miedo de Kerval y su espada Víbora (a pesar de la resistencia natural al miedo de las sagas nocturnas), pues había sido capaz de dañarla físicamente después de largo tiempo. Por ello nunca se ha atrevido a ir a Hagen o a sus alrededores. Los PJs pueden llegar a esta conclusión con una prueba de inteligencia (CD 10) cuando se topen con la bruja.

Si los PJs superan una prueba de Diplomacia (CD 20) Kerval aceptará prestarles a Víbora para luchar contra Sibila. En ningún caso los acompañará para enfrentarse con la bruja, pues teme dejar el bosque desprotegido. Se supone que los PJs deberán dialogar con él largo y tendido antes de que el guardabosques acepte prestarles su adorada espada.

Por desgracia, Kerval no sabe nada acerca de la piedra corazón, pero está seguro de que la gema contiene parte del maléfico poder de la bruja. Sin

duda no le hará ninguna gracia que sea destruida.

La guarida de Sibila

Irok puede llevar a los PJs a la guarida de Sibila. La entrada a esta se encuentra en un pequeño claro en lo profundo del bosque. Una abertura disimulada en una formación de piedra negra da directamente a los habitáculos de Sibila.

El kobold también indica a los PJs dónde se encuentra el guardián de la bruja. El guardián se confunde bastante bien con la vegetación circundante, lo cual hace difícil que se le pille desprevenido. Sólo un personaje invisible podrá sorprenderlo. Su táctica de combate es sencilla. Ataca al oponente más cercano o al que le haya causado más daño en un asalto determinado. Si consigue inmovilizarlo intentará engullirlo. El guardián lucha hasta la muerte o hasta que todos sus oponentes hayan muerto o huido.

Zarcículos: VD 6; Planta enorme; DG 9D8+54 (94); Inic -1; Vel 20 pies; CA 16; At +13 c/c (mordisco, 2D8+9), +8 c/c (zarcillos (2), 1D6+4); Frente/Alcance 10'x40'/15'; AE Agarrón mejorado, Engullir, Parálisis; CE Planta, Regeneración 10; AL N; TS Fort +12, Ref +2, Vol +2; Fue 28, Des 9, Con 22, Int 3, Sab 8, Car 3;

Sala principal

Esta es la caverna más grande del complejo y la que más utiliza la bruja. Cráneos y huesos de diversas criaturas decoran las paredes. En la pared del fondo hay un retrato de Kyra bastante conseguido. Sin embargo, está roto por varios lugares y está tachado con algún tipo de pintura roja (sangre, de hecho). Un lecho de vegetación infecto parece servirle para descansar.





En esta sala hay varios objetos interesantes. En una cajita de madera hay 100 ppt y 3 perlas de varios colores. Para encontrarla se debe superar una prueba de Buscar (CD 15). Sibila utiliza un escudo grande de metal +2 de una manera especial. Su reverso pulido le sirve de espejo a la bruja. Para darse cuenta de que el espejo es realmente un escudo se ha de superar una prueba de sabiduría (CD 10). Finalmente, tras un sencillo altar se encuentra una daga +1 sacrílega. Para hallarla se ha de superar una prueba de Buscar (CD 20).

Laboratorio

La entrada a este lugar está protegida por una trampa que disparará la magia en toda el área de efecto. Por toda la habitación flotan unos vapores tóxicos que pueden contagiar a los PJs la fiebre demoníaca. Cada asalto en esta habitación obliga a realizar una TS de fortaleza (CD 14) para evitar el contagio.

El laboratorio está repleto de recipientes llenos de extraños brebajes y preparados. La mayoría no tienen una clara utilidad. Sin embargo, con un poco de suerte (prueba de Buscar con CD 15) se pueden hallar dos pociones de curar heridas leves etiquetadas en infernal. Sibila utiliza el laboratorio como cocina: un enorme puchero pues-

to a fuego lento así lo demuestra. Los PJs harán bien en no querer saber lo que come la bruja. La ingestión de esta "comida" también contagiará la fiebre demoníaca.

Trampa de Disipar magia: VD 3; Disipar magia (nivel 9 de lanzador); Buscar (CD 28); Desarmar dispositivo (CD 28)

Biblioteca

Esta sala está más limpia y seca de lo que cabría suponer. Su entrada contiene también otra trampa de disipar magia de área. La razón de estas trampas es intentar anular las posibles protecciones mágicas de los intrusos. En caso de que hubieran burlado una vez a su guardián, el regreso sería un poco más complicado.

Multitud de libros se agolpan en varias estanterías de piedra. La mayoría son demasiado voluminosos como para que se puedan transportar con facilidad. Para hacerse con el conocimiento de estos volúmenes se tardaría largo tiempo. Un observador avisado (prueba de Buscar con CD 15) puede hallar varios volúmenes con conocimiento de la naturaleza y los planos de existencia. Quien los estudie durante tiempo suficiente podrá considerar estos saberes como habilidades de clase al subir de nivel. Si se examina

la sala con detenimiento (prueba de Buscar con CD 20) se puede encontrar un pergamino con Retirada expeditiva y otro con Manos ardientes.

Pero lo que más llama la atención es un libro abierto de par en par encima de una vieja mesa de madera. Un examen superficial revelará que está fabricado con piel humana. En varias de sus páginas hay dibujados grotescos rostros humanos que parecen estar dotados de vida. Al abrir el libro por cualquiera de estos rostros Sibila podrá ver quién está leyendo su libro. Este volumen contiene conocimiento secreto de las sagas nocturnas y está escrito en infernal. Entre otras cosas revela su resistencia a la magia y a las armas, su habilidad de acoso onírico y las propiedades de la piedra corazón. Cualquier saga nocturna luchará para recuperar este libro de manos de los PJs.

Si Sibila detecta la lectura de su libro regresará de inmediato con Zharix. En otro caso los PJs pueden esperar a Sibila en su guardia o sus alrededores. Sin embargo, Sibila conoce el lugar como la palma de su mano, de modo que no es posible sorprenderla.

Trampa de Disipar magia: VD 3; Disipar magia (nivel 9 de lanzador); Buscar (CD 28); Desarmar dispositivo (CD 28)

La lucha final

El libro de las sagas nocturnas puede ser una herramienta muy útil para los PJs puesto que Sibila desea recuperarlo a toda costa. Por ello no atacará al PJ que lo tenga e incluso aceptará negociar con los PJs por él. Sin embargo, la saga no es tonta, de modo que evitará revelar su gran interés por el libro, al menos al principio. La paciencia no es una de las virtudes de la saga y acabará exigiendo a los PJs la devolución del libro.

Si los PJs son inteligentes se quedarán con el libro para evitar que Sibila vuelva a actuar contra Kyra. En otro caso pueden intercambiar el libro por la piedra corazón. De esta manera Kyra estará libre del acoso onírico por al menos un mes, tiempo en el que puede hallar una solución para este problema. Eso si Sibila no existe definitivamente de su plan. Si los PJs no conocen las importancia de la piedra corazón, Sibila ofrece intercambiar el libro por el mapa de una antigua tumba llena de riquezas.

Si los PJs fuerzan el combate será mejor que estén preparados para este. Si Sibila ha sido avisada por el libro aparecerá junto a Zharix, en caso contrario estará sola. Su táctica es utilizar sus conjuros mientras esté a distancia de sus enemigos. Su conjuro favorito es proyectil mágico. Si se ve con ventaja usará el rayo de debilitamiento para hacer sufrir más a sus oponentes. Cuando se acerquen al cuerpo a cuerpo utilizará su temible mordisco. No suele temer esta situación pues confía en su resistencia a las armas. Si observa que los PJs usan a Víbora deberá hacer una TS de voluntad cada asalto de cuerpo a cuerpo (CD 15) para no quedar estremecida por el miedo. En caso de que vaya perdiendo intentará huir (utilizando etereidad o a lomos de Zharix).

Si Zharix está presente se adelanta a luchar cuerpo a cuerpo en cuanto le sea posible, utilizando su humo cegador para tener ventaja. En ningún caso atacará al PJ con el libro de las sagas pues podría prenderle fuego por accidente.

Zharix, la pesadilla: VD 5; Ajeno grande; DG 6D8+18 (45); Inic +6; Vel 40 pies, VI 90 pies (buena); CA 24; At +9 c/c (pezuña(2), 1D8+4 y 1D4 fuego), +4 c/c (mordisco, 1D8+2); AE



Pezuñas ardientes, humo; CE Proyección astral, Etereidad; ALNM; TS Fort +8, Ref +7, Vol +6; Fue 18, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 13;

Dotes: Alerta, Iniciativa mejorada

Habilidades: Av Int +10, Avst +12, Busc +10, Escu +12, Int Dir +10, Mov Sig +11

Sibila, la saga nocturna: VD 9; Ajeno mediano; DG 8D8+8 (44); Inic +1; Vel 20 pies; CA 20; At +12 c/c (mordisco, 2D6+6 y enfermedad); AE Aptitudes sortilegas, Acoso onírico; CE Inmunidades, RC 25, RD 20/+3; ALNM; TS Fort +9, Ref +9, Vol +10; Fue 19, Des 12, Con 12, Int 15, Sab 15, Car 12;

Dotes: Alerta, Combatir desde montura, Conjurar en combate, Fabricar poción

Habilidades: Av Int +12, Avst +14, Conc +12, Con Conj +12, Engñ +11, Intm +11, Mont +12

Conclusiones

Los PJs tienen pocas posibilidades de sobrevivir a un enfrentamiento directo con Sibila. No obstante, si la matan o la hacen huir recibirán el agradecimiento de toda la ciudad de Hagen. Les será concedido el título honorífico de "Defensor de Hagen". Aparte de la recompensa prometida se les entregará un anillo de protección +1.

Si los PJs han negociado con Sibila, Ethan y Kyra les agradecerán su esfuerzo por ayudarlos. A partir de ese momento ellos se encargarán de mantener a raya a Sibila. Les preguntan por los detalles de su búsqueda y les

entregan su recompensa. También les ofrecen su ayuda si en algún momento regresan a Hagen.

Se supone que los PJs deben devolver a Víbora una vez terminen su misión. Si lo hacen Kerval les pregunta por el uso que le dieron. Se alegrará si sirvió para sajar de nuevo la carne de la bruja. Si no lo hacen sentirán el rechazo de todo Hagen. Ethan les agradece su ayuda pero no les entrega ninguna recompensa.

Irok espera a los PJs en los lindes de Hagen, para que cumplan su promesa una vez hayan resuelto sus asuntos en la villa. Un conjuro de Disipar magia (contra nivel 9 de lanzador) o similar debe ser suficiente para devolverle a su forma normal. Con lágrimas en los ojos Irok les agradece su ayuda. Han demostrado ser personas de palabra. En lo que respecta a él tienen un amigo para siempre en Hagen. Irok recupera pronto la sonrisa y se dirige a ver a su familia.

La experiencia por esta aventura no se entrega por encuentros sino por objetivos. Si los PJs salvan a Kyra reciben 10.000 PE, no importa si destruyen o no a Sibila. Si además ayudan a Irok a retornar a su forma normal reciben 2.000 PE. Si también destruyen a Zharix reciben 1.000 PE. Estos PE se reparten por igual entre los PJs. Los enigmas del oráculo resueltos otorgan al que los solucionó un número de puntos dependiente de cuantos enigmas solucionó: 200, 500, 1.000 y 2.000 PE respectivamente. Es decir, si un PJ solucionó 2 enigmas recibe 500 PE adicionales.

Rolemaster desnivelado

VOIYXOT3D3QΠOT3QΠWQOQO3X3YX

A Y U D A

(O "cómo Rolemaster es tan flexible que admite hasta que le quiten los niveles")

Rolemaster Desnivelado (RMD en adelante) es un conjunto de reglas alternativas para Rolemaster Fantasía que permite la eliminación completa de los niveles de personaje. Sin niveles, los personajes mejoran sus capacidades mediante el gasto de puntos de experiencia o la práctica de sus habilidades. Estas reglas pueden gustarle principalmente a aquellos jugadores a los que el concepto de "nivel" les parezca demasiado artificial, o a aquellos otros que prefieran unas reglas de experiencia más sencillas.

Introducción

Estas reglas no afectan a las reglas de resolución de acciones, sino tan sólo al aprendizaje y desarrollo de las habilidades y categorías de habilidad del personaje. Hay tres formas de aumentar las capacidades del personaje: experiencia, entrenamiento y desarrollo automático. La influencia de la experiencia se representa a través de la consecución y el gasto de EPs ("europequis"); el entrenamiento requiere de una cierta inversión de tiempo (y a veces dinero) por parte del personaje; el desarrollo automático permite aumentar ciertas habilidades a lo largo del tiempo si se cumplen determinadas condiciones (alguien viviendo en un país extranjero aprenderá poco a poco el idioma local). Los EPs o tiempo necesarios en cada caso dependen de los costes de la categoría.

¹ "Europequis" debido a la equivalencia aproximada entre puntos de desarrollo medios por nivel (unos 70-80) y puntos de experiencia necesarios para subir cada nivel (10.000 a 20.000, en los niveles más frecuentes). Dividiendo 12.500 PX (más que los necesarios para subir en los primeros cinco niveles, pero menos que los necesarios para los niveles superiores) entre 75 PD (cantidad que fácilmente consigue tener un PJ medio en un par de subidas de nivel) obtenemos 166,67. Por tanto, se puede asumir que de forma aproximada 166,67 PX de Rolemaster Fantasía equivalen a 1 Europequi, la unidad de experiencia que usaremos en RMD.

Los efectos de las habilidades profesionales, comunes y restringidas en la ganancia de rangos son los mismos que bajo las reglas básicas.

La sección 1 indica cuáles son los costes de cada tipo de desarrollo; después se proporcionan las reglas concretas para la mejora del personaje mediante cada uno de ellos. La sección 5 describe cómo sustituir los niveles por rangos de habilidad en aquellos casos en que el nivel del personaje era parte integrante de las reglas. La sección 6 describe las categorías y habilidades que se pueden incluir en el juego para su uso con RMD. La sección 7 especifica cómo afectan estos cambios a otras reglas no mencionadas anteriormente (como las opciones de adiestramiento).

1. Costes de las categorías

Para poder emplear estas reglas todas las categorías deben tener un coste triple (del tipo $x/y/z$). Puesto que la mayoría de las categorías tienen sólo coste simple (x) o doble (x/y), es necesario añadirles uno o dos

costes. Estos costes "extra" se calculan a partir de los ya existentes mediante reglas sencillas.

1.1. Cálculo del segundo coste

Si la habilidad tiene coste simple hay que calcular el segundo coste:

- Si el primer coste está entre 1 y 10, el segundo coste será la suma del primero más 6, hasta un máximo de 15.

- Si el primer coste es mayor de 10, el segundo es igual a 15 o al primero, lo que sea mayor.

Ejemplo: Brithia, Bribona aproximadamente humana, tiene costes simples, en Conocimiento Mágico (4), en Ciencia/Analítica · Especializada (12) y en el aprendizaje de listas abiertas y cerradas de Mentalismo (15 y 25, respectivamente). Los segundos costes serán 10 para Conocimiento Mágico, 15 para Ciencia/Analítica · Especializada, 15 para Listas Abiertas, y 25 para Cerradas.

1.2. Cálculo del tercer coste

Para todas las habilidades que no tengan ya es necesario calcular el tercer coste a partir de los dos primeros:

- Si el segundo coste es igual o menor a 15, el tercero es la suma de los otros dos, hasta un máximo de 25.

- Si el segundo coste es mayor de 15, el tercero es igual al segundo coste o a 30, lo que sea mayor.

Ejemplo: Los costes de Brithia para las habilidades mencionadas son:

Conocimiento Mágico: de 4/10 pasa a 4/10/14.

Ciencia/Analítica · Especializada: de 12/15 pasa a 12/15/25.

Listas Abiertas: de 15/15 pasa a 15/15/25.



Listas Cerradas: de 25/25 pasa a 25/25/30.

2. Desarrollo mediante experiencia

Este será el desarrollo más habitual, y está relacionado con el primero de los tres costes. Para aumentar un rango en una categoría o habilidad, el personaje debe pagar tantos EPs como indique el primer coste. Los EPs son otorgados por el DJ (faltaría más), no se pierden por no usarse, y pueden acumularse indefinidamente hasta que se inviertan.

Existe una limitación: sólo se puede subir un rango en cada habilidad o categoría cada vez. Este "cada vez" se refiere a cada vez que se cumplan las condiciones necesarias para "subir de nivel", según el criterio del DJ. P. ej., si es de los que permite subidas de nivel tras cada sesión de juego, entonces tras cada sesión un personaje puede subir un único rango en cada una de sus habilidades o categorías. Si sólo permite subir de nivel tras el fin de una "aventura", no se pueden gastar EPs (ni los acumulados en anteriores partidas ni los recién obtenidos) hasta entonces.

Opción 1: el DJ puede permitir la subida de más de un rango cada vez. Este sistema funciona como el habitual en RMF (el segundo rango cuesta tantos EPs como el segundo coste de la habilidad, y el tercer rango tantos EPs como indique el tercer coste).

Opción 2: El DJ puede requerir que los EPs se gasten sólo en habilidades y categorías relacionadas con la actividad del personaje en el último periodo de ganancia de EPs. No resulta en este caso necesario que se hayan realizado tiradas, sólo que el personaje haya tenido la oportunidad de aprender algo sobre su uso.

Para otorgar los EPs, cada DJ puede usar el sistema con el que se encuentre más cómodo; por motivos de espacio no puedo proporcionar nada más completo y detallado que los dos que siguen.

Una posibilidad simple es calcular los puntos de experiencia que el DJ usara en el Rolemaster "normal", y luego convertirlo a europequis (como a estas alturas no sepáis pasar de pesetas a euros...).

Otra posibilidad es dar EPs por aventura en función de la dificultad:

5-15 para una fácil o simple, 10-20 para una de dificultad media, y de 15 a 25 o más para una difícil. Dentro de cada intervalo se recibirían más o menos en función de la interpretación del personaje, de la inteligencia que se demuestre y, en general, de lo "bien" que se juegue. Aventuras largas deberían también proporcionar más EPs.

Ejemplo: En una movida sesión Brithia se infiltra en un palacio en el que no es bien recibida (su cabeza tiene precio), con el fin de "contactar" (ejem) con un hechicero al que quiere convencer de que le enseñe cierta lista en la que está interesada. Escapa antes de ser capturada (citando al hechicero para más adelante) y descansa durante una noche completa. El DJ le otorga 10 EPs; decide también que la aventura en la que estaba embarcada ha terminado y que este periodo de descanso es suficiente para gastar los EPs. Brithia quiere subirse su arma principal; no puede hacerlo en dos o más rangos, aunque sí puede subir un rango en la habilidad y otro en la categoría.

Aunque si el DJ permitiera la compra de más de un rango a la vez, Brithia (coste de su arma principal 2/5/7) podría pagar 2 EPs para obtener un rango, 5 más para obtener el segundo (total 7) y 7 más para conseguir el tercero (total 14; debería tener al menos 4 acumulados o no podría obtener el tercero).

Si el DJ decide que debe gastarlos en habilidades relacionadas con su actividad no podría mejorar sus capacidades de armas, puesto que no hubo combate. Habilidades adecuadas serían, entre otras, Disfraz, Tregar, Saltar (con sus correspondientes categorías), y la lista abierta de Mentalismo Ocultación. Brithia no ha hecho tiradas para todas ellas (porque el DJ decidió que sus rangos eran lo bastante altos y las tiradas lo bastante fáciles como para decretar éxitos automáticos en Disfraz), pero todas ellas han sido empleadas y ha podido aprender algo. También usó su habilidad de Seducción, pero la ¿víctima? afectada hacía meses que no veía una mujer (esos viajes en barco...) y el DJ decide que, aunque tuvo éxito automáticamente, no ha aprendido nada de la experiencia, por lo que no podría gastar EPs en Seducción ni su categoría.



3. Desarrollo mediante entrenamiento

La segunda forma de aprendizaje que tienen los personajes es el entrenamiento (o estudio, en RMD son sinónimos). No requiere el gasto de EP alguno, aunque sí una inversión de tiempo, frecuentemente también de dinero, y a veces el cumplimiento de otros requisitos. El tiempo necesario está relacionado con el segundo coste de cada categoría.

Cada rango desarrollado en una categoría o habilidad necesita de tantas semanas de entrenamiento como indique el segundo coste. Este tiempo se reduce en un porcentaje igual a la suma de las bonificaciones de Razonamiento, Memoria y Autodisciplina (de modo similar a la reducción en el tiempo necesario para la obtención de



una Opción de Adiestramiento, ver libro básico de RMF, A-5, p. 134). Hay también reducciones por recibir enseñanzas de maestros (3.1) o por utilizar equipo didáctico especial (3.2).

Todos los porcentajes de reducción se suman antes de aplicarlos al tiempo total. Los posibles resultados fraccionarios serán redondeados por el DJ en función de las circunstancias (3/25 semanas serán tres semanas y de uno a tres días) si es realmente necesario ese nivel de detalle (normalmente, un día arriba o abajo no tendrá la menor importancia; una persona normal podría invertir cuatro semanas en ese entrenamiento para "tomárselo con calma", o bien después del tiempo necesario se tomaría unas minivacaciones hasta completar las cuatro semanas). De cualquier modo, el periodo mínimo de estudio de cualquier categoría o habilidad es de una semana.

El tiempo de entrenamiento supone que se tiene libre aproximadamente un día a la semana (de vez en cuando dos) y ocasionalmente un par de días más (cada tres o cuatro meses). El estudiante debe invertir de ocho a diez horas diarias. Si se intenta aumentar este ritmo el alumno debe hacer una TR contra enfermedades cada semana, con un nivel de ataque igual al rango que intenta obtener (ver sección 5 para las TRs), y una penalización igual al porcentaje de reducción adicional que intenta obtener. Por cada 10 puntos de fallo el estudiante recibe un -5 (acumulativo a subsiguientes fallos) por agotamiento mental a todas las acciones que realice (incluidas posteriores TRs) hasta que descanse de forma adecuada. Fallar por más de 50 significa sufrir el Síndrome del Agobio del Examen Final (siglas en Quenya, Y.U.Y.U.) y perder todo el tiempo empleado en el entrenamiento, teniendo que volver a empezar desde cero (además de las penalizaciones indicadas antes).

El entrenamiento, por regla general, puede interrumpirse y reanudarse sin problemas. Sin embargo, siempre requiere un mínimo de estabilidad, por lo que el DJ puede decidir que periodos de estudio menores de una

semana no son válidos. Como únicas excepciones podríamos tener habilidades de costes muy bajos (idiomas para Bardos, 1/1/1) o los periodos de exámenes de febrero, junio y septiembre (no es que sean algo muy común en un mundo medieval, pero RM da



para muchas ambientaciones). Tampoco debería permitirse que el entrenamiento se interrumpiera más de un año (en este caso habría que volver a empezar desde el principio).

Muchas habilidades no requieren el uso de grandes medios (p. ej. cualquiera que tenga un arma puede entrenarse en su uso, cualquiera que viva en un sitio con árboles o edificios puede entrenar Tregar), pero otras exigen



para su estudio, de forma inexcusable, condiciones especiales. Así, para estudiar Demonología serán necesarios libros o un maestro, o bien arriesgarse a practicar muchas invocaciones y cruzar los dedos para que te toquen demonios simpáticos y habladores... La guía para decidir los medios necesari-

os será el sentido común del DJ (en el de los jugadores no confío mucho, ¡que nos conocemos!).

Por cierto, hay que tener cuidado con la duración de los años y las semanas de cada mundo de juego. En nuestro mundo y la Tierra Media² los años tienen 52 semanas, pero en Glorantha, p. ej., los años sólo tienen 42. Esto puede ser importante para calcular la actividad de los personajes en "tiempo de paz". También hay mundos en los que las semanas no duran 7 días; esto da igual, salvo que os guste mucho el detalle, o la diferencia sea muy alta: se puede asumir que una semana de 8 días "da para lo mismo" que una de 7.

Ejemplo: Brithia tiene costes de 1/1/1 en la categoría de Armaduras Ligeras. Ni sus excelentes aptitudes naturales ni los mejores maestros del mundo podrían hacer que tardara menos de una semana en obtener un rango. Sin embargo, el DJ puede permitirle entrenarla sólo los domingos, en su tiempo libre. Al cabo de diez fines de semana (el DJ ha decidido incrementar algo el tiempo por no hacerlo de forma continuada, y también que si va más rápido estará expuesta al Y.U.Y.U.), Brithia obtendría un rango en la categoría. Por supuesto, sería necesario disponer de armaduras. El DJ decide que, puesto que quiere practicar Armaduras Ligeras, necesitará tanto armaduras de cuero como de cuero endurecido. Si quisiera aumentar tan sólo la habilidad de Cuero, Brithia necesitaría acceso a armaduras de ese tipo, pero no a las de cuero endurecido. Si quisiera aumentar la categoría de Armas de Filo, el DJ podría requerir que practicara con varias armas diferentes, y no sólo con su estoque. Si quisiera pasar del rango 10, el DJ podría decidir que sería necesario tener compañeros de práctica.

Ejemplo: El coste de entrenamiento de Brithia en Conocimiento Mágico es de 10, como vimos anteriormente. La suma de las bonificaciones de Razonamiento, Memoria y Autodisciplina de Brithia es 20, por lo que reduce las diez semanas necesarias a sólo ocho. Podría estudiar dos sema-

² Ya, ya sé que son el mismo...

nas, irse de aventuras (o estudiar otra habilidad) una temporada, y después completar las seis que le faltan. Sin embargo, si Brithia pasara más de un año sin coger los libros el DJ podría decidir que tiene que empezar de cero.

3.1. Maestros

El tiempo de estudio se reduce si se dispone de un profesor adecuado. Si no se usan las reglas para la habilidad Enseñar de la sección 6.2, el tiempo necesario se reducirá "por defecto" en un 20%. La habilidad de cada profesor concreto podría modificar este porcentaje.

Ejemplo: un par de meses después del episodio anterior, Brithia empieza a estudiar, bajo las enseñanzas del hechicero³, la lista en la que estaba interesada. Sus características de aprendizaje suman 20 (reducción del 20%) y su amante es bastante competente como profesor (reducción del 25%); la reducción total es de un 45%. El coste de Brithia en la lista es de 90/90/90 (¡es una lista muy exclusiva!), por lo que tardará un total de 49 semanas y media (90 menos el 45% de 90) en obtener el primer rango.

Brithia podría intentar forzar la máquina para acabar el estudio en sólo 30 semanas (el 33'3% de 90, es decir, una reducción del 66'7%, redondearemos a 65%). Como ya tenía una reducción del 45%, se trata de una reducción adicional del 20%. Cada semana tendrá que hacer una TR; el nivel del ataque será el rango que intenta obtener (1, el primer nivel de la lista) y sufrirá un -20 (por el 20% de reducción adicional). Brithia tiene nivel 10 a efectos de TRs contra enfermedad (ver sección 5), por lo que sacaría estas TRs con 35 o más.

Un maestro puede entrenar a la vez hasta a cuatro alumnos que vayan a obtener un rango de 1 a 10, hasta a dos alumnos que vayan a obtener un grado de 11 a 20, y a un solo alumno a partir de ese grado de excelencia (no es posible, salvo excepciones decididas por el DJ, enseñar *simultáneamente* a alumnos de diferentes niveles). Estas son "clases reducidas" estándar, por lo que un menor número de alumnos a cargo del profesor no proporcionan reducciones al tiempo de estudio. Sin embargo, cada alumno por encima

de este máximo reduce los beneficios de la ayuda de un profesor en un 5% (hasta un mínimo de 0%, que no da ventajas en forma de reducciones, pero puede ser suficiente para permitir el entrenamiento de todos modos).

Es necesario que un maestro tenga mayor rango en la habilidad o categoría que sus alumnos. Si esto no se cumple, no proporciona los beneficios del entrenamiento.

Un maestro gasta algo menos de tiempo (a efectos de reglas) en enseñar



que el alumno en aprender. Aunque no es necesario que esté constantemente con él, se supone que cuando no lo está se dedica sobre todo a preparar las clases y el material didáctico. Recibe un tiempo "extra" de entre un 15%-35% (decisión del DJ en función del número de alumnos a los que dé clases y de lo competentes que sean) del tiempo de entrenamiento del alumno para otras actividades. Normalmente el maestro no se irá de vacaciones; este tiempo estará repartido diariamente, pero a efectos de reglas el resultado es el mismo.

Si se usan las reglas de la habilidad Enseñar (ver sección 6.2), todo el tiempo empleado por un maestro en atender a sus alumnos (sin restar el "tiempo extra") le cuenta a él como tiempo empleado en la mejora de dicha habilidad mediante Desarrollo Automático (ver sección 4).

Ejemplo: tras algunos años, un hijo y una tormentosa separación de Brithia, el hechicero Coote funda la Escuela de Magia Coote para Señoritas Díscolas

(le ha cogido gusto a tener alumnas voluntariosas). Conoce la lista Abierta de Canalización Sendas de la Conmoción hasta nivel 12, por lo que sólo puede enseñarla hasta ese nivel.

Su alumna más insoportable es "la Faraona" (así la llaman sus compañeras), que además de ser mala persona, pesada, cotilla, vanidosa y ladrona (coste de la lista 18/18/30), es más bien obtusa (Re -3, Me -2) y vaga (Ad -5)⁴. A pesar de que la tirada de Enseñar de Coote dan una reducción del 15% (-10% por las características de la chica) la Faraona aún tardará 17 semanas y algo (17,1, el 95% de 18) en lograr siquiera el primer rango. En ese tiempo las otras tres alumnas de la clase ya van por los rangos 4 a 6, pero hasta que alguna llegue a 10 podrá mantenerlas a todas en la misma clase. Lo único bueno es que las 17 semanas se sirven como desarrollo automático para Enseñar (coste 2/6/8), de modo que se pone dos rangos que le sientan estupendamente (ver sección 4, desarrollo automático).

Además, Coote dispondrá de entre dos semanas y media y seis semanas libres (15-35% de 17) para asuntos personales. El DJ decide darle sólo tres semanas, debido a que tiene un grupo completo de cuatro alumnas de las que ocuparse, y, sobre todo, a las clases extra que debe darle a la Faraona. Estas tres semanas no se restan de las 17 de enseñanza a la hora de calcular el desarrollo automático de Enseñar.

3.2. Material didáctico

El uso de materiales didácticos especiales pueden facilitar el aprendizaje, reduciendo también el tiempo necesario para obtener un rango. No existe reducción "estándar", aunque se recomienda que los beneficios sigan la misma "lógica" que las bonificaciones por objeto habituales en las partidas del DJ. Esta bonificación la conceden objetos diseñados específicamente para el aprendizaje y no debe ser la habitual del objeto (una espada +15 no reduce el tiempo necesario en un 15%; un juego de espadas hechas de plomo, para enseñar a los alumnos a mejorar el agarre de la empuñadura, podría dar un 10%, aunque a la hora de combatir en serio sólo atacaran como mazas -15).

Muchos materiales didácticos sólo permitirán aumentar los rangos hasta cierto nivel. P. ej., la Enciclopedia Cien-

³ Le llamaremos Coote. Mantendremos su nombre auténtico en secreto para no dejarle en ridículo por la vergonzosa manipulación sentimental que está sufriendo.

⁴ Para rematar la faena, también es fea y tiene una voz estridente.



tífica para el Joven Gnomo Curioso, por Angalo de Mercería, puede servir para aumentar la categoría Conocimiento - General, pero sólo hasta el tercer rango.

Ejemplo: en los ratos libres del año y pico que pasó enseñando magia a Brithia, Coote, el hechicero-mascota, fue encantando una habitación de la casa en la que vivían, incluyendo varios constructos menores, de modo que sirva como apoyo al entrenamiento en combate cuerpo a cuerpo. Brithia podría utilizarla para entrenar a su hijo (tiene la custodia) en el uso del estoque con un 15% de reducción. El DJ decide que la Sala de Peligro (ejem) sólo proporcionará bonificaciones para entrenar los rangos 1 a 10 de habilidades de combate (armas, maniobras de combate...), o los rangos 1 a 5 de otras habilidades y categorías relacionadas (Desarrollo Físico, Atletismo - Gimnasia...).

3.3. Entrenamiento bajo condiciones variables (opcional)

Esta regla es opcional porque la mayor parte de las veces no merecerá la pena molestarse en hacer los cálculos de forma exacta. Este sistema es prácticamente equivalente al de las secciones anteriores, que es más intuitivo, y por tanto preferible.

Se pueden aplicar las reglas de esta sección en caso de que ocurra algo durante el entrenamiento que varíe las bonificaciones o penalizaciones al aprendizaje de forma significativa. P. ej., un cambio a un profesor más competente (o menos), la pérdida o ganancia de materiales didácticos...

Se trata de contabilizar las reducciones al tiempo de estudio como porcentajes de bonificación al tiempo empleado (es decir, una "reducción" del 20% hace que cada 10 semanas cuenten como 12, un 20% más). En el momento en que las semanas de entrenamiento modificadas igualen o supe-

ren al segundo coste, el rango aumenta en uno.

Ejemplo: Brithia se dedica últimamente a entrenar el ataque con daga (2/5/7) en la Sala de Peligro. Como ya vimos, por características tiene una reducción del 20%, y la Sala le da un 15% más. Por tanto, según las reglas normales tardaría tres semanas y pico (3'25, el 65% de 5 semanas). Lamentablemente, cuando sólo lleva dos semanas un desafortunado incendio destruye su casa. Este periodo es equivalente a dos semanas más el 35% (por características y equipo), hasta un total de 2'7 semanas. A partir de entonces el porcentaje de aumento es sólo de un 20% (por características), porque ha perdido el 15% por material. Por tanto, cada semana que invierta en Daga "valdrá" por 1'2 semanas. Por tanto, en dos semanas más habrá completado holgadamente las cinco que necesitaba ($2'7 + 1'2 + 1'2 = 5'1$).

4. Desarrollo automático

El tercero de los costes rige el último método de aprendizaje: el desarrollo automático. Si se cumplen las condiciones necesarias (ver más abajo), cuando un personaje utiliza (más o menos continuamente) una habilidad o categoría durante un número de semanas igual a su tercer coste multiplicado por el rango que posee, el rango aumenta de forma automática. Si posee rango cero, el plazo necesario para el primer rango será igual al necesario para el segundo (es decir, el tercer coste multiplicado por 1), o bien, en casos de motivación especial ("¡Trabaja o muere, esclavo!"), en un número de días igual al tercer coste.

En general, este tiempo no se reduce. En condiciones extremas puede ser reducido por la suma de Re y Me, aunque esto no será frecuente, y segu-

ramente tendrá consecuencias sobre la salud del personaje.

Al final de esta sección se presenta otro sistema opcional relacionado con el tercer coste, similar a los sistemas de "marcas de experiencia" estilo Chaosium (Llamada de Cthulhu, RuneQuest, etc).

4.1. Condiciones necesarias

Para que exista desarrollo automático es necesario un uso continuado y cada día de la habilidad. Normalmente se requiere dedicación exclusiva: es decir, si estás trabajando en un país extranjero, cada día contaría para el desarrollo automático del idioma y del Oficio que tuvieras.

Este método es especialmente adecuado para representar el aprendizaje de idiomas por inmersión lingüística o el desempeño de una profesión; ambos se describen en detalle a continuación. El sentido común del DJ debería utilizar estos dos ejemplos como guía. Otras posibilidades incluyen largos viajes por barco o tierra (Manejar Bote, Montar), vivir en condiciones poco cómodas (alguna Supervivencia), etc.

4.1.1. Idiomas

Un personaje que se encuentre en un país extranjero (o situación similar) y:

a) no pueda comunicarse en ningún idioma que conozca

b) trate habitualmente con la gente

aumentará un rango en el idioma local hablado cada tantas semanas como indique su tercer coste de idiomas multiplicado por el rango que tiene. Excepción: el plazo para el primer rango se calcula siempre en días. El límite hasta el que puede aumentar es el rango medio de la población local.

Si alguna de estas condiciones no se cumple, el tiempo necesario se incrementa en función del grado de incumplimiento. Como norma general, cada condición menos que óptima incrementará el tiempo necesario en un 50%.

Normalmente, el idioma escrito sólo puede desarrollarse de este modo hasta rango uno o como mucho dos. Esto implicaría un cierto grado de presencia de la escritura en la cultura en la que se encuentra el personaje, que en mundos medievales puede no darse. Como norma general, si las posadas tienen carteles con su nombre, pero poco más hay, rango uno; si además de pregoneros los alcaldes usan ban-

dos, rango dos. Normalmente no deberían poder desarrollarse rangos mayores de este modo.

Ejemplo: Brithia tiene un coste de idiomas de 3/3/3. Tras una serie de aventuras en la jungla consigue ser considerada amiga de los Shogio, un pueblo local, y pasa una temporada entre ellos. Como está en el extranjero entre gente que no habla ninguno de sus idiomas, y pasa el día trabajando con ellos y aprendiendo sus costumbres, en tres días hablará Shogio a rango uno (reconocer el idioma cuando se escuche); tres semanas después lo hablará a dos ("micaasa, teléefono"). Si pasara 45 semanas entre ellos aumentaría su Shogio Hablado hasta rango seis, el nivel medio habitual de un nativo, con independencia de que el jefe de la tribu lo hable a 8 y el tonto del pueblo a 5. Si hubiera ido a dar con el pueblo de los paletos no podría pasar del rango 5, y si estuviera entre los shogio más cultos de la jungla podría llegar hasta 7. Nada le impide intentar convencer al jefe de que le entrene para llegar a 8, o gastar EPs para subirle la habilidad.

Si alguno de los miembros del poblado hablara algún rudimento de Menio (el idioma nativo de Brithia), muy seguramente usaran este idioma en casos puntuales, y la inmersión lingüística se vería perjudicada (el coste se incrementaría en torno a un 50%). Así, Brithia tardaría cinco días en obtener rango 1, cuatro semanas y media en obtener rango dos, nueve más en obtener rango tres, etc. De forma similar, si en el poblado la trataran como si no existiera (los Shogio suelen hacerlo con gente a la que no odian ni temen, pero a la que no consideran amigos), no podría relacionarse con ellos, por lo que el coste también aumentaría un 50% más.

4.1.2. Oficios

Si alguien desempeña una profesión de forma habitual y continuada, aumentará su rango en la habilidad (no en la categoría) tras tantas semanas de trabajo como su tercer coste en la habilidad correspondiente multiplicado por su rango actual. Normalmente este tiempo no se modifica ni positiva ni negativamente. Tampoco hay límite al rango que se puede obtener, aunque en la práctica obtener los niveles más altos requerirán experiencia o entrenamiento (o una vida en el taller).

Es necesario al menos tener rango uno para poder llevar el trabajo a cabo.

Con rango cero, eres tan inútil que, o bien nadie te da trabajo, o nadie te compra lo que produzcas, de modo que no puedes trabajar. Si te estuvieran obligando y tuvieras rango cero, obtendrías tu primer rango en tantos días como tu tercer coste. Esto se refiere a trabajos forzados o esclavitud, no a que tu padre el Zapatero Exigente te enseñe el oficio familiar a golpes de cinto (esto contaría como entrenamiento, más bien).

Puede que una profesión requiera más de una habilidad. En este caso especial el tiempo se divide entre todas las habilidades en la proporción necesaria. Esto será bastante raro; p. ej., la mayor parte de los artesanos (que también venden sus propios productos) necesitarán en mayor o menor grado Comerciar, pero sólo reciben desarrollo automático en su Oficio. Si no tienen comerciar, simplemente les timarán más a menudo. Si el trabajo va a ser desarrollado durante bastante tiempo, puede ser mejor usar las reglas para Opciones de Entrenamiento (ver sección 7.2).

Ejemplo: Brithia se enrola en el Ven-ganza, uno de los barcos de la pequeña flotilla del rey pirata Derki. Tiene algunos rangos en Manejar Bote, Remar y algunas otras habilidades (Tregar, Manejo de Cuerdas, Coser, armas...); sin ellas ni siquiera hubiera sido admitida como marinera. Sin embargo, su oficio requiere de forma mayoritaria Manejar Bote, por lo que el desarrollo automático sólo subirá esa habilidad.

Si el DJ decidiera que un marinero practica de forma apreciable varias habilidades a la vez, podría contar la

mitad del tiempo como desarrollo automático de Manejar Bote, y el resto dividirlo a partes iguales entre Tregar, Manejo de Cuerdas, Coser y Carpintería.

Si Brithia hubiera sido capturada y condenada a galeras, y no tuviera Remar (coste 2/5/7), aprendería el primer rango en siete días de latigazos, y el segundo en 7 semanas. Si por algún milagro consigue que la contraten como remera profesional obtendría el primer rango en siete semanas de hacer el ridículo y soportar chistes machistas.

4.2. Marcas de experiencia (opcional)

Este sistema opcional está diseñado para aquellos a los que les guste el sistema Chaosium de experiencia (Llamada de Cthulhu, Elric!, RuneQuest, y otros), que se suele considerar bastante realista⁵.

Este sistema sustituye al desarrollo mediante experiencia (sección 2), pero complementa el desarrollo mediante entrenamiento (sección 3) y el desarrollo automático (sección 4.1).

Cuando una habilidad se use con éxito durante el juego recibe una marca de experiencia, y sólo una; posteriores usos de la habilidad no se tienen en cuenta. También se recibe

⁵ El sistema Chaosium consiste básicamente en lo siguiente: al usar con éxito una habilidad ésta recibe una marca de experiencia, y al terminar la aventura se hace una tirada normal de la habilidad; si se falla, la habilidad aumenta una cierta cantidad (de este modo, cuanto más se tenga en una habilidad, más lentamente sube).



una marca de experiencia en la categoría de habilidad. Cuando el DJ permita la mejora de los personajes (al final de la sesión, de la partida, o cuando le parezca apropiado) el jugador tirará 1D10 en cada habilidad marcada: si el resultado es igual o mayor a su primer coste, el rango aumenta en 1. A estos efectos, 1 siempre es fallo y 10 es siempre éxito. En cualquier caso, la marca se borra. La categoría aumenta en un rango cuando reciba tantas marcas de experiencia como su tercer coste.

Opción: si la subida de las categorías parece demasiado lenta, se puede tirar 1D10 también para comprobar sus subidas, pero intentando igualar o superar el segundo coste.

Ejemplo: durante sus meses con los piratas Brithia combate varias veces contra la marina menia. En cada batalla recibe marcas de experiencia en su habilidad de estoque, entre otras. Su coste de armas es 2/5/7, por lo que cada vez que termine una batalla tendrá que sacar 2 o más en 1D10 para aumentar su rango en la habilidad de Estoque, y cada siete batallas subirá un rango en la categoría de Armas de Filo a Una Mano.

5. Sustitución del concepto de nivel

El nivel del personaje es muy importante en Rolemaster, y no sólo para el aumento de las habilidades y características del personaje. El nivel determina aspectos fundamentales como las Tiradas de Resistencia y la facilidad de lanzar hechizos. Ahora veremos cómo resolver ambos problemas.

5.1. Tiradas de Resistencia

El nivel para resistir una TR es igual a uno más la antigua bonificación a la TR dividida por cinco. Así, alguien que bajo las antiguas reglas tuviera un +30 a las TR contra enfermedad ahora debería anotar que su nivel de TR contra enfermedades es de 7. El nivel mínimo es 1; un valor de TR negativo se ignora.

Opción: una posibilidad más simple es simplemente sumar uno a la bonificación por característica correspondiente

(In para canalización, Ad para Miedo, etc). Otras bonificaciones (raza, p. ej.) se siguen dividiendo por 5.

En el caso de la magia, el objetivo debe sumar un nivel a la TR por cada rango que tenga en la lista con la que es atacado, y (si se usan las reglas de la sección 6.1) otro por cada rango en la habilidad Resistir Magia del reino del ataque. Estos modificadores eliminan la bonificación +15 a las TR hechas contra hechizos de tu propio dominio. Cualquier otro modificador se suma o resta a la tirada de la forma habitual.

El nivel del ataque de un hechizo es igual al rango que el lanzador tenga en la lista (ver 5.2). Si no la conoce (o sea, que tiene un objeto mágico), el nivel de ataque es el del hechizo.

Ejemplo: Brithia es atacada violentamente por Coote cuando están negociando los términos de su divorcio. Coote se ha hecho con un pergamino que contiene Sugestión (nivel 7 de Control Mental, básica de Mentalista), y se lo lanza a Brithia por sorpresa, intentando que le ceda la custodia de su hijo. Brithia tiene Presencia +11 (por característica y raza ("aproximadamente humana")), lo que le daría nivel $1 + (33/5) = 8$. Como además tiene 7 hermosos rangos en Resistir Mentalismo, su nivel es 15. Resiste con éxito y se lleva a su hijo, no sin antes darle una bofetada a Coote, por listo.

5.1. Lanzamiento de hechizos

El rango en una lista sustituye al nivel a todos los efectos. Esto elimina la posibilidad de lanzar hechizos de mayor nivel que el tuyo, puesto que no los conocerás. A cambio, normalmente se necesitará menos "rodaje" que antes para que un personaje lance hechizos poderosos y sea rápido con los débiles.

6. Nuevas habilidades (opcional)

Para usar RMD puede decidirse introducir las habilidades Resistir Magia y Enseñar.

6.1. Resistir Magia

El funcionamiento de esta habilidad ya se ha explicado anteriormente en la sección 5.1, Tiradas de Resistencia. Existen dos categorías: Resistir Magia del Propio Reino, con una única habilidad, del mismo nombre, y Resistir Magia de otro Reino, con dos habilidades, una por cada una de los otros reinos. Es decir, hay tres habilidades, Resistir Canalización, Resistir Esencia y Resistir Mentalismo. El coste es igual para todas las profesiones: 4/6/8 para Resistir Magia del Propio Reino, y 6/8/10 para Resistir Magia de otro Reino. Las categorías no tienen características asociadas, y su desarrollo es 0-0-0-0-0.

Aunque usar estas habilidades con RMD no es imprescindible, sí resulta muy recomendable. Sin ellas,



TR contra	Canalización	Esencia	Mentalismo	Veneno/Enfermedad	Miedo
Nivel	$1 + \text{In} \times 0,6$	$1 + \text{Em} \times 0,6$	$1 + \text{Pr} \times 0,6$	$1 + \text{Cox} \times 0,6$	$1 + \text{Ad} \times 0,6$
Nivel opcional	$1 + \text{In}$	$1 + \text{Em}$	$1 + \text{Pr}$	$1 + \text{Co}$	$1 + \text{Ad}$

(Nota: el factor 0,6 que veis no es más que el resultado de dividir 3 entre 5).

la magia se desequilibra, y además los personajes, por mucha experiencia que consigan, no tienen demasiadas formas de mejorar su capacidad de sobrevivir a ella.

6.2. Enseñar

Enseñar es una habilidad de la categoría Influencia. Para cada periodo de enseñanza se hace una tirada de maniobra estática (normalmente sin modificadores). Los efectos de los diferentes grados de éxito son los siguientes:

Un éxito parcial da una reducción del 5%, un casi éxito da un 15%, y un éxito da un 25%. Un éxito absoluto o insólito reduce el tiempo en un 40% (además de los efectos habituales en una ME).

Un fallo simple no proporciona una reducción en el periodo de enseñanza.

Un fallo completo quiere decir que profesor y alumno no se entienden bien, y el tiempo de aprendizaje aumenta en un 10% (aunque esta puede ser la única manera de aprender determinadas habilidades que requieran necesariamente un maestro). Un fallo espectacular indica que maestro y alumno no se entienden en absoluto, lo cual impide que el uno enseñe al otro ninguna habilidad hasta que el maestro aumente su rango en la habilidad Enseñar (no basta con aumentar la categoría).

7. Otros cambios de reglas

Algunas reglas deben ser modificadas para ajustarse a este sistema: la creación del personaje, las opciones de adiestramiento, y las tiradas de ganancia de característica.

7.1. Creación del personaje (opcional)

Los personajes podrían perfectamente seguir siendo creados según las reglas descritas en el básico, pero por coherencia con el resto del sistema resulta más adecuado utilizar otro método.

En primer lugar, las reglas de Rolemaster Desnivelado sólo afectan a la obtención de habilidades en el

aprendizaje (ni siquiera a su obtención en la adolescencia). El cálculo de las características, el gasto de puntos de historial, etc, no se ven afectados en absoluto. Concretamente, estas reglas sustituyen a las de la sección 6.0 de la Parte II (p. 22) del libro básico (excepto 6.2 y 6.5, que simplemente describen los costes variables para armas y algún aspecto (que no cambia) de las habilidades).

Para calcular las habilidades iniciales del personaje deben calcularse



primero las obtenidas durante la adolescencia, según el sistema del básico (sección 4.0 de la Parte II, p. 18).

Para el desarrollo durante el aprendizaje el personaje dispone de 50 EPs. Pueden gastarse según las reglas presentadas anteriormente, excepto por el hecho de que se permite gastar EPs para obtener dos y hasta tres rangos en una sola habilidad de una sola vez (pagando el segundo y tercer coste además del primero, como siempre).

Cada personaje recibe también cuatro entrenamientos gratuitos (en el sentido de que se considera que cualquier requisito ha sido cumplido, cualquier precio pagado, y el tiempo necesario invertido). Si alguno de estos entrenamientos ha llevado bastante tiempo

(el tercer coste pasa de 25), deberá tenerse en cuenta para calcular la edad mínima del personaje.

Cada Opción de Aprendizaje costará dos de estos entrenamientos; no se pueden pagar EPs para obtenerlas. Estas Opciones se obtendrán bajo las reglas de la sección 7.2, y se da por supuesto que se desempeña el trabajo o se lleva el estilo de vida concreto (no se obtienen bajo el sistema de "entrenamiento condensado"); es decir, que se usa el sistema del básico (ganas todas las ventajas, inviertes el tiempo de adquisición...).

7.2. Opciones de adiestramiento

Bajo este sistema hay dos formas de obtener opciones de adiestramiento: usarlas como "entrenamiento condensado", o bien trabajar en ellas (opciones vocacionales) o llevar el estilo de vida apropiado (opciones de estilo de vida, obviamente). En ambos casos se aplican todas las reglas del libro básico, salvo las que sean contradictorias con las que se dan a continuación.

Para empezar, no se pueden pagar EPs para obtenerlas.

Si se usa como entrenamiento condensado, la Opción se considera un bloque a la hora de desarrollar todas las habilidades y categorías correspondientes: una vez se completa el tiempo necesario, se ganan todas las habilidades a la vez. Se aplican todas las demás normas del entrenamiento, pero usando el coste de la opción de adiestramiento para calcular el

tiempo necesario. No se tiene en cuenta el epígrafe Tiempo de Adquisición, ni se gana dinero o equipo (salvo que el DJ haga una excepción); es más, es muy probable que el personaje deba pagar por el entrenamiento o comprar el equipo necesario. Si se obtienen tiradas de ganancia de característica, en caso de haberlas. (Si compras una Opción de Adiestramiento durante la creación del personaje no usas las reglas de este párrafo, sino las del siguiente.)

Si se obtiene el trabajo o se lleva el estilo de vida adecuado, todas las ventajas (equipo incluido) se ganan cuando transcurra el Tiempo de Adquisición correspondiente, modificado por el triple de la bonificación de Autodisciplina

del personaje (como bajo las reglas básicas, ver RMF, sección A-5, p. 134).

Ambos casos pueden requerir condiciones especiales si lo decide el DJ. Las más habituales serán la contratación de maestros y compra de materiales para el entrenamiento, y cumplir determinados requisitos para acceder a algunas profesiones (como obtener el permiso del gremio de alfareros para que te permitan ejercer).

7.2.1. "Laborus interruptus"

Puede darse el caso de que el proceso de obtención de una opción de adiestramiento sea interrumpida. El DJ podría decidir dar parte de los beneficios de la opción (la mitad de los rangos en cada categoría o habilidad, o sólo las habilidades pero no las categorías, o...), y dar el resto cuando se complete el tiempo necesario.

Ejemplo: Coote, harto de aguantar a la Faraona, cierra su escuela de señoritas y se pasa a la venta de productos naturales. Compra una tienda (para que le llamen Herbolario en lugar de Camello) y se dedica a la búsqueda, cultivo y venta de hierbas especiales. El DJ se lo permite, porque tiene los conocimientos básicos mínimos (unos cuantos rangos en Conocimiento de la Flora, Forrajear, etc) y ha hecho una inversión adecuada (una casa con jardincito amplio, hierbas, semillas, etc). La opción vocacional Herbolario (sección A-5, 5.11, p. 140) tiene un tiempo de Adquisición de 33 meses. Si a los 20 meses le ocurriera algo que le impidiera seguir con su actividad (como huir de la ciudad al ser acusado de vender hierbas ilegales) el DJ podría proporcionarle la mitad de los beneficios: 1 rango en Conocimiento General y Conocimiento de la flora (en lugar de los 2 que da la Opción "completa"), 2 en Exteriores · Entorno (en lugar de 4), 1 o 2 en Forrajear (en lugar de 3), 1 o ninguno en la otra habilidad de Exteriores · Entorno, etc.

7.3. Tiradas de ganancia de características

La subida de una característica tiene un coste para todos los personajes de 6/8/10.



Además, se reciben subidas automáticas por incrementar las categorías y habilidades. Cuando una categoría alcance un rango múltiplo de 10 las tres características asociadas a ella reciben una tirada de aumento. Cuando una habilidad alcance un rango múltiplo de 10 una

de las tres características asociadas a la categoría correspondiente recibe una tirada de aumento (el personaje elige).

Conclusión

Creo que estas son todas las reglas necesarias (y apropiadas) para eliminar los niveles de Rolemaster, y que sin embargo siga siendo el mismo juego. Además, la mejora del personaje es más "natural" y realista, y más flexible en muchas ocasiones. Quien las lea me dirá si estoy equivocado.

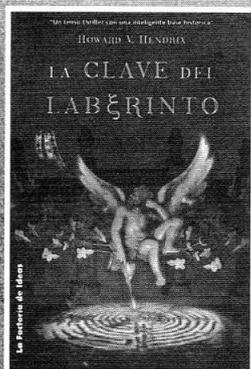


Solaris



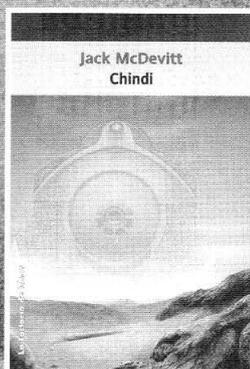
Jonathan Carroll
El mar de madera

Desde el momento en que un perro de tres patas entra en la confortable vida del jefe de policía Frannie McCabe, muere a sus pies, y vuelve a la vida, McCabe se encuentra a sí mismo lanzado a un nuevo mundo de inenarrables y perturbadoras maravillas.



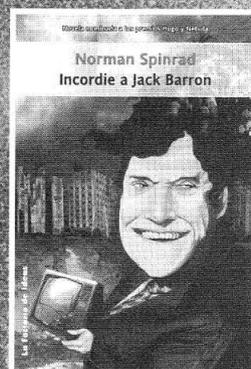
LA CLAVE DEL LABERINTO

Una novela apasionante acerca de códigos crípticos, alquimia, misterios religiosos, conspiraciones ocultas y tramas llenas de intriga. Con La clave del laberinto, Hendrix anuncia el próximo éxito indiscutible entre los lectores de todo el mundo.



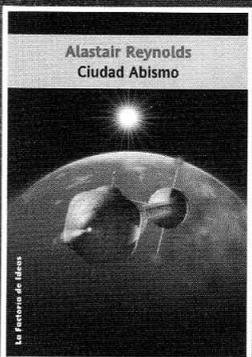
Jack McDevitt
Chindi

Tras explorar el universo, la humanidad casi ha dado por perdida la posibilidad de encontrar vida inteligente. Entonces, un satélite alienígena que orbita una estrella lejana envía una señal indescifrable. ¿Será el pretendido último suspiro de una antigua raza, muerta hace ya tiempo?



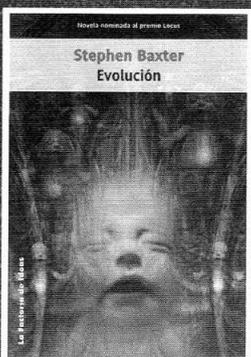
Norman Spinrad
Incordie a Jack Barron

Norman Spinrad nos introduce en un mundo inquietantemente próximo a nuestra realidad, donde la política, el dinero y los medios de comunicación compiten sin piedad por la hegemonía de la opinión pública. Por primera vez en castellano la versión completa de este clásico.



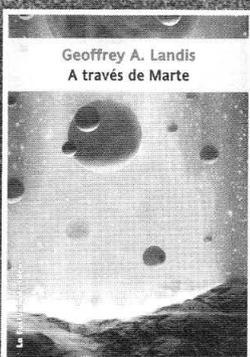
Alastair Reynolds
Ciudad Abismo

Ambientada en el mismo universo que la extraordinaria Espacio Revelación, Ciudad abismo recuerda al lector que la ficción no es sólo cómo termina. Para que un libro fascine, debe funcionar a todos los niveles, y el viaje debe serio también. PREMIO ARTHUR C. CLARKE 2001.



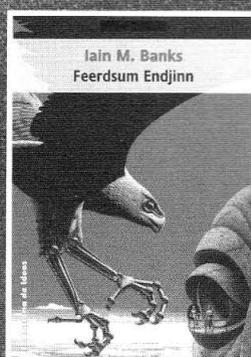
Stephen Baxter
Evolución

Stephen Baxter nos ofrece una seria reflexión sobre el ascenso de la especie humana y la caída que el cambio climático puede desencadenar. Evolución es una emocionante e inquietante crónica de nuestro pasado y de un futuro acechado por los temores de la actualidad.



Geoffrey A. Landis
A través de Marte

A mitad del siglo XXI la humanidad llega a Marte... sólo para observar cómo las dos primeras misiones terminan en catástrofe. A pesar de todo, se prepara una tercera misión, pero desde el momento en que llegan al planeta rojo todo empieza a ir... Diferente. PREMIO LOCUS 2001.



Iain M. Banks
Feerdsum Endjinn

Un mensaje misterioso, una cripta, un mundo desconocido... Feerdsum Endjinn es Un Tour de force original y extraordinario a través de la imaginación de un autor sobresaliente, que escribe sus propias reglas simplemente por el placer de romperlas en mil pedazos.

Solaris
ficción

Solaris Ficción © La Factoría de Ideas
La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85.
Visítanos en www.distrimagen.es



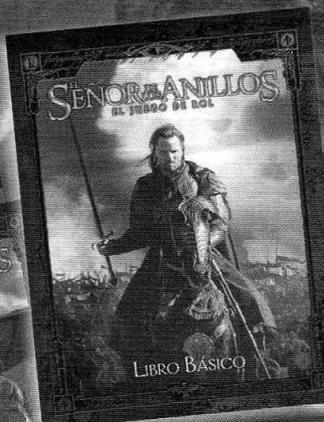
NO PODRÁS PASAR SIN ELLOS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

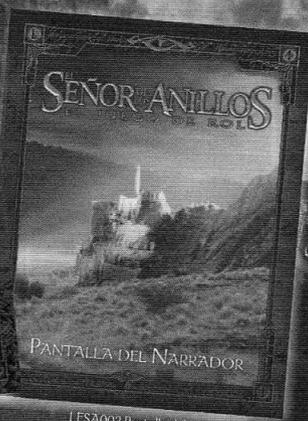
EL JUEGO DE ROL

LFSA001 La Comunidad del Anillo

LFSA003 Bestias Malicias y Magia Maravillosa



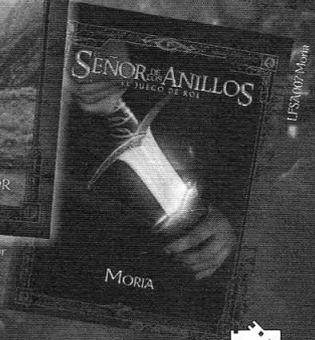
LFSA001 Libro Básico



LFSA002 Pantalla del Narrador



LFSA008 Las Dos Torres



LFSA007 Moria

DECIPHER

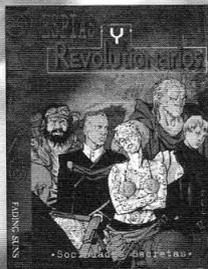
www.distrimagen.es



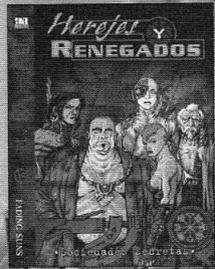
NEW LINE CINEMA
An AOL/Time Warner Company



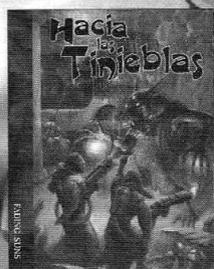
FADING SUNS D20
LF204



ESPÍAS Y REVOLUCIONARIOS
LF248



HEREJES Y RENEGADOS
LF250



HACIA LAS TINIEBLAS
LF274



GUÍA IMPERIAL 2
LF238

EL JUEGO DE ROL DE CIENCIA FICCIÓN

FADING SUNS



Blade Runner para CyberPunk

VOIYXOT3D30N10D30W00D0XJ0Y

A Y U D A

“Jamás podrás imaginar lo que han visto estos ojos: las naves de combate ardiendo al borde de Orión, brillando como magnesio, y los destellos de rayos C en las tinieblas de la puerta de Tamhäuser”

Con esta ayuda para Cyberpunk trataremos de exponer un nuevo pj para el juego, adaptado básicamente de la novela “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” de Philip K. Dick, y de la película “Blade Runner”, basada en dicho relato, dirigida por Ridley Scott, aunque los relatos de Asimov han modificado mi punto de vista sobre algunos aspectos, así como también las novelas de William Gibson. Antes de comenzar, me veo en la obligación de comentar que algunas de las referencias históricas se encuentran modificadas, pero es que nosotros tenemos nuestro propio concepto de universo Cyberpunk. Esto se refiere a que no utilizamos algunas conversiones, limitamos algunas armas, ya que queremos presentar una versión más real, bastante similar al de Blade Runner. Con todo, es muy recomendable poseer el suplemento Deep Space, en el cual se explican las condiciones de gravedad cero, colonias espaciales...

Breve Historia

En el año 1999 en Seattle se fundó la Arual Corporation, una empresa dirigida por Richard Arual, un famoso ingeniero biomecánico, que junto a dos socios expertos en genética e inteligencia artificial empezaron a desarrollar cerebros totalmente artificiales. Durante los primeros años, nadie pensó que esta empresa podría llegar hasta donde se encuentra en la actualidad. En el 2008, mientras la Suderman Corporation lanzaba su revolucionario D-12, para trabajar en la minería de las incipientes colonias lunares, la Arual continuaba intentando crear una unidad cerebral más competente. Esto sucedió al año siguiente, cuando la unidad Nexus 3 apareció en Seattle. Era capaz de asumir en 80 centésimas de segundo 3 reacciones diferentes, lo que era realmente sorprendente. En este momento sucedió un acontecimiento que marcará el camino que estaba por venir, en lo referente a la colonización espacial: la

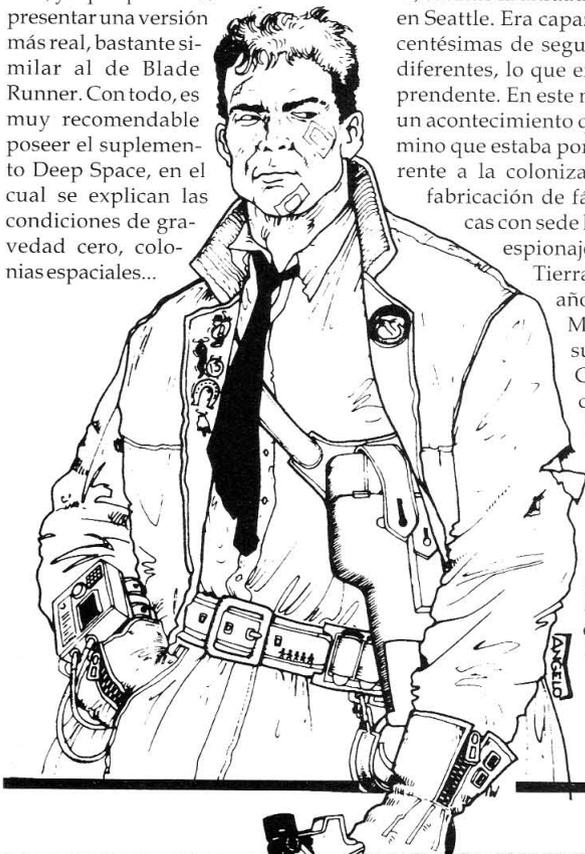
fabricación de fábricas automáticas con sede lunar, evitando el espionaje de su sede en la

Tierra. Tardaría cuatro años en terminarse.

Mientras todo esto sucedía, la Grozzi Corporation, ubicada en Nuevo México desarrolló su modelo W-3, con idénticas características que el modelo de la Arual. Tanto la Suderman como la Grozzi emprendieron su particular colonización, meses después que su rival. El impacto que los androides pro-

vocaban en las estaciones espaciales fue tan grande, trabajaban sin descanso y con apenas fallos, obedecían ciegamente a sus amos..., que en el 2019, cuando todas las empresas fabricantes se encuentran asentadas en las colonias, se solicitó al gobierno Norteamericano la libertad de acción durante 50 años, evitando los innumerables controles de sus criaturas. Esta solicitud se encontraba avalada por las empresas coloniales, y por algunas de las más importantes de la Tierra (Arasaka, Militech...), que veían a los androides como perfectos sustitutos para los humanos. Las negociaciones apenas existieron, ya que la administración sólo vio en ellos simples peones, y sobre todo porque recibió con el acuerdo, grandes sumas de eurodólares; pero la policía exigió que los “replicantes” tuvieran algún tipo de identificación (dueño, trabajo...), cláusula que se logró integrar al acuerdo. Las corporaciones fabricantes tenían una clara visión de futuro, si ahora los colonos requerían estos poco evolucionados andrillos, ¿qué pasará dentro de unos pocos años? Las cláusulas del contrato eran irrevocables y todos los implicados realizaron una gran labor publicitaria, asegurándose los fabricantes que un posterior rechazo de los firmantes supondría su desprestigio internacional.

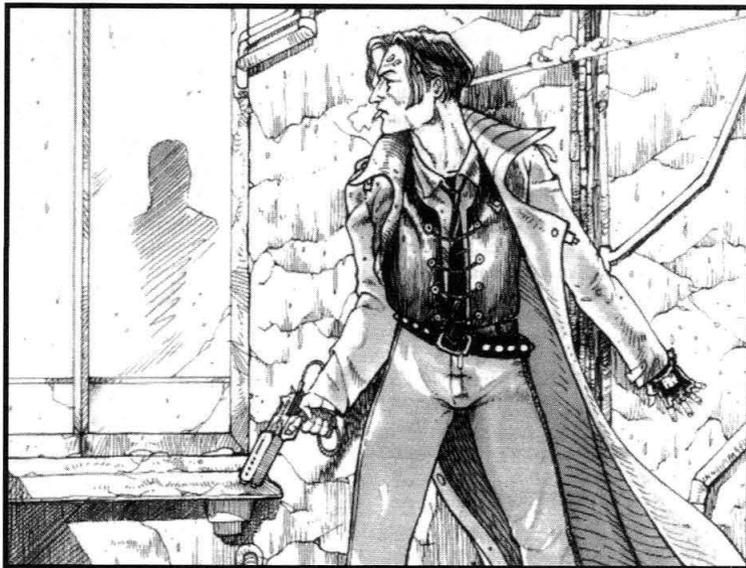
Llegamos al 2020 y la Grozzi lanza el W-4, nuevo prototipo que no resultó del todo satisfactorio, ya que había un 12% que podía llegar a colapsarse si se les ordenaba varias acciones contradictorias. Apenas duraron 5 cinco meses en el mercado. Suderman en el 2022 desarrolló el primer androide problemático, el D-14. Se envió a las colonias de Marte, y en un primer momento todo parecía que resultaría un éxito..., pero ¿acaso estas máquinas adquirieron conciencia? No sabremos nunca, simplemente analizamos sus hechos, y tras una sangrienta rebelión, un total de 50 replicantes llegaron a la Tierra (asesinando y secuestrando en menos de seis meses a 95 personas) Debido a estos antecedentes, en la Tierra se les prohibió su existencia, salvo algunos de prueba debidamente registrados, mas ¿cómo retirar, que así se llamaba su ejecución, a un ser similar al hombre? Las naciones se vieron sobrepasadas y diversas comisarías policiales, fundadas varios años atrás, cuando nació el W-4, comenzaron a trabajar de manera autónoma, para detener esta



plaga. Se retiraba a estas perfectas máquinas y luego el gobierno pagaba los honorarios. Además todos los componentes de este cuerpo especial empezaron a recibir un entrenamiento específico, que les ayudara en su tarea y se les empezó a conocer como los Blade Runner. Dos meses después de la llegada a la Tierra del D-14, el Instituto Pavlov de la URSS creó el test de empatía "Voigt", y ninguno de ellos lo superó, gracias también a la gran labor de los Blade Runners. El objetivo de los furtivos era incierto, pero apuntaban alto, ya que diversos altos cargos corporativos aparecieron asesinados sin razón aparente, se produjeron sabotajes en centrales energéticas, robos de pseudoanimales...

Tras estos horribles incidentes, todos los perjudicados comprendieron que aquel tratado les resultaría difícil de olvidar, ya que las empresas productoras se amparaban en la ley colonial (sus principales casas productoras se encontraban en el espacio) y tenían todo el apoyo de los numerosos colonos, que trabajaban sobre todo en las diferentes minas. Se produjeron diversos atentados contra la Grozzi Corporation, y tuvo que finalizar su actividad con el incendio de su laboratorio principal de Nuevo México. Nada se pudo sacar en claro, mas todo parecía una acción conjunta de Arasaka y Militech. La Suderman también sufrió la vengativa respuesta de las corporaciones y tras varios atentados se fusionó con la imparabla Arual, que con su fábrica automatizada en Marte y sus fuertes medidas de seguridad era un muro infranqueable.

Debido a que las comisarías autónomas eran una pieza de indiscutible importancia las grandes corporaciones terrestres quisieron absorberlas, pero todas se opusieron y fundaron la ADA "Asociación de Detención de Androides". Está formada totalmente ajena a las intrigas corporativas, porque era la única manera de que funcionase correctamente. Se financia por medio de los trabajos que realiza: llegan unos replicantes a un determinado sector, se les encarga su eliminación, la realizan y se les paga lo acordado. Si ninguna empresa encarga el trabajo, los gastos se reparten entre las que se encuentren en el departamento y el ayuntamiento, según el poder de cada uno. A este acuerdo se llegó en pocos días ya que los androides empezaron a ocasionar terribles atentados



contra todo tipo de objetivos (corporativos, municipales...) La razón, nunca la sabremos...

Lo que sí conocimos fue el maravilloso poder de estos entes, al D-14 le superó en el 2024 el Nexus 5 de la Arual, que volvieron a fugarse a la Tierra, pero el problema era que el test "Voigt" no respondía satisfactoriamente con estas criaturas. Numerosos Blade Runner fueron asesinados, hasta que una modificación del test permitió otra vez su reconocimiento.

Hoy en el 2026 otra amenaza sacude a la Tierra: el Nexus 6

El Nexus 6

Esta unidad cerebral salió de su cubil en Marte, el día 20 de Diciembre del 2025, y como cada vez que una nueva unidad aparecía, los colonos la recibieron con los brazos abiertos. Les fugas a la Tierra no les parecían excesivos inconvenientes, si conseguían ayuda en su durísimo trabajo diario. "Este ser no es un conjunto de circuitos transistorizados como un pseudoanimal, sino que se trata de una unidad orgánica con varios años (3 o 4) de duración, cuya muerte viene ocasionada porque no existe reemplazo de células, es un problema del metabolismo, no de la unidad cerebral. En 45 centésimas de segundo puede asumir entre 14 actitudes de reacción diferentes, con lo que superan la capacidad humana. Esto se debe a que poseen 2 trillones de elementos y puede seleccionar 10.000.000 de combinaciones de actividad cerebral" Como todos vosotros

comprenderéis, ante estos espeluznantes datos, todas las agencias de Blade Runner enviaron multitud de protestas tanto a la Arual, como al resto de las corporaciones, mas la suerte estaba echada... y como decía James Arual: "Nosotros solamente producimos lo que desean los colonos, y nada nos pueden reprochar, ya que actuamos bajo disposición colonial. Nuestra casa matriz se encuentra en Marte."

Los tests

Como siempre ocurre, las agencias encuentran suficientes puntos débiles en las creaciones biomecánicas para poder detectarlas, y gracias al intenso trabajo de multitud de personal, se han llegado a desarrollar dos tipos de test, capaces de detectar al temible Nexus 6: el "Voigt Kampff" y el test del "Arco reflejo de Boneli".

El Voigt Kampff

El famoso test Voigt Kampff se desarrolló teniendo en cuenta la capacidad empática de estas criaturas y se puede llegar a las siguientes conclusiones: así como los modelos anteriores, los Nexus 6, teóricamente no han podido desarrollar sentimientos de ningún tipo (religiosos, de cariño...) ni son empáticos con otras formas de vida (no tienen lealtad recíproca, no sufren por la derrota, aunque sea la suya ya que "la energía artificial que los anima declina cuando se les exige demasiado") Con todo, tienen un enorme deseo de pasar inadvertidos, por lo que es muy difícil que te ataquen en público. Esta

frase puede resumir su comportamiento: "Poseen una aceptación mecánica, intelectual, de algo que ningún organismo, después de dos billones de años de vivir y evolucionar, podía conciliar consigo mismo."

El test funciona de la siguiente forma: "tras colocar un disco de malla metálica presionando la mejilla, y un pequeño haz de luz blanca iluminando el ojo izquierdo, se empiezan a formular una serie de preguntas de reacción empática. El sujeto en cuestión tratará de no mover la pupila durante todas las cuestiones". Frente al Blade Runner se colocan unos medidores de agujas y éste, al cabo de 6 o 7 preguntas, en las que se describen acciones sociales, puede llegar a confirmar, si nada ha salido mal, si se trata de un replicante o de un ser humano. Ni que decir tiene, que la realización de este test exige bastante experiencia, ya que la medición se debe realizar cuidadosamente y debe tener en cuenta la velocidad de reacción del sujeto. Si las agujas se encuentran inmóviles la reacción ha resultado la típica de un androide, y si oscilan a gran velocidad se tratará de un ser humano, pero en caso de los humanos con algún tipo de trastorno o defecto sabemos que pueden dar respuestas típicas de androides. Las preguntas tienen que ver mucho con los animales, ya que los androides tienen dificultades para distinguir los elementos principales de la proposición y los secundarios. En el 2026 ya no existen apenas animales y tener uno, aunque sea un escarabajo, es una gran joya.

El tipo de proposiciones que se realizan en el test de empatía son las siguientes:

➤ "Le regalan una billetera de piel de becerro para su cumpleaños" (si el sujeto fuera humano las agujas oscilarán a gran velocidad)

➤ "Tiene usted un niño pequeño que le muestra su colección de mariposas, y el frasco donde las mata"

➤ "Esta viendo la televisión, y una avispa le sube por el brazo"... ¿qué hace?

➤ "Encuentra en una revista el póster a color de una chica desnuda. Esta tendida boca abajo sobre una piel de oso... (los androides no repararán en la piel de oso como elemento principal)

➤ "Descubres una vieja novela en la que unos pescadores piden langosta para comer. El cheff coge una y la echa al puchero de agua invierno..."

➤ "Alguien ha alquilado una casa de campo, para pasar unos días, y al abrir la puerta descubres un gran número de mapas colgados y una enorme cabeza de ciervo colgada en la pared..."



Si es una componente del sexo bello se pueden incluir proposiciones específicas.

➤ "Usted ha quedado embarazada y su hombre la deja y se marcha con su mejor amiga, usted aborta..."

➤ Durante la celebración de un funeral de una buena amiga suya, usted se siente atraída por el viudo...

Siempre queda, en caso que el test no haya resultado del todo satisfactorio, un último recurso que consiste en sacar la cartera y mostrársela como si nada. — Es del departamento, de piel de bebé— y entonces, ya que el androide no se espera esto, debe darse una reacción tardía en un replicante.

Arco reflejo de Bonelli

Este método de detección lo desarrolló Claudio Bonelli, junto con los científicos del laboratorio Nahir, dedicado a la biogenética en la ciudad de San Diego. No tiene la misma aceptación que el anterior, ya que es bastante más aparatoso. Se basa en el siguiente teorema: "El arco reflejo que se produce en los

ganglios superiores de la columna vertebral demora varios microsegundos más en el robot humanoide, que en el sistema nervioso humano. Se utiliza una señal sonora o un flash luminoso. El entrevistado oprime un botón y se mide el tiempo transcurrido, y después de varios ensayos sabemos el resultado."

Sólo hace falta paciencia y mantener el equipo en perfectas condiciones.

El Blade Runner

Este cuerpo especial tiene dos vías de acceso: introducirte en la policía y destacar en tu trabajo, sobre todo como patrullero, o presentarte voluntario en cualquiera de las instalaciones. El problema es que muy poca gente conoce exactamente donde se encuentran, ya que aparentan ser simples comisarías policiales.

Tras un duro entrenamiento, que viene a durar unos 6 meses, y en el que se realiza al pretendiente el test Voigt Kampff, para comprobar su estado empático, el sujeto esta listo para lanzarse a la caza y captura de los andrillos. En un primer momento sólo cumplirá pequeñas misiones de apoyo, o simplemente protegerá la base de los intrusos, mas tarde o temprano le llegará su hora y tendrá que cumplir o perecer.

Para terminar con este capítulo reseñar, que si por alguna razón es eliminado por error un ser humano, se acabó el trabajo. Además es obligatorio realizar al sospechoso cualquier tipo de test, para poder retirarlo, aunque en caso de que abra fuego contra el cazador este derecho lo pierde. Al retirar a alguien, siempre se debe realizar un análisis de médula ósea para salir de dudas sobre la especie del sujeto. Destaco también el peligro en el que se encuentran los cazadores: protegidos en una red empática que puede llegar a romperse al menor descuido. Es decir, si un replicante del sexo opuesto llega a seducir a un humano, éste rechazará aquello por lo que ha luchado y dejará de combatir la amenaza de estos seres. Esto es bien sabido por la Arual Corporation, y diseña androides específicamente para este fin: reducir la motivación y llevar a la confusión entre nuestros hombres.

Teniente MC. Arthur,
departamento de Blade Runner
de Los Angeles

Relativo a Cyberpunk

En este momento vamos a explicar, en el contexto del juego cómo es un replicante y un cazador:

El replicante-Nexus 6

INT: 8-11 REF: 10-13 FRI: 8-11
MOV: 8-12 TCO: 11-14 ATR: 7-12
TEC: 7-11

EMP: 5 (3 para un Blade Runner)
SUE: 4 (también tienen su destino)

Blindaje: 15 para todo el cuerpo
Sentido de combate: Mín. 3

Pueden ejercer cualquier tipo de profesión y reparten 50 puntos para las habilidades profesionales y 20 para las libres. Tienden a no colocarse implantes claramente identificables, ya que desean no llamar la atención.

El Blade Runner

INT: Mín. 8 REF: Mín. 8 FRI: Mín. 8
MOV: Mín. 5 TCO: Mín. 8 ATR: Mín. 5
TEC: Mín. 6 EMP: Mín. 5
SUE: cualquier valor.

Habilidad especial: *La magia*. Se trata la capacidad para detectar y combatir a los replicantes así como para resistir sus engaños. Se trata de una habilidad relativa a la inteligencia y la frialdad.

Esta habilidad tiene las siguientes utilidades:

1. Sirve como modificador al sentido de combate. Con 3 puntos de magia conseguiremos un +1, con 5 un +2, con 7 un +3, con 9 un +4 y con 10 un +5 de bonificador.

2. Sirve como modificador a la autoridad, pero al 50%. Por cada dos puntos de magia conseguimos uno de autoridad.

3. Se utiliza para detectar replicantes e impedir que seas influidido por ellos.

Cuando un Blade Runner ve a un Nexus 6 tiene derecho a una tirada de magia de al menos 25, y otra por cada 10 asaltos si se encuentran hablando, para poder detectarlo. Si la supera tendrá la ligera sospecha de que se trata de un androide, tras lo que tendrá que realizar el test reglamentario para poder retirarlo. Para realizar el test, también es necesario una tirada de magia, pero esta vez a dificultad 20. Si se trata de un ente menos evolucionado la tirada será de menos dificultad.

Si un replicante consigue tres tiradas de seducir consecutivas, el Blade Runner tiene derecho a una tirada de magia a 20-25 para resistir la llamada del deseo. Si el pobre no la supera los puntos de magia se reducen en 3. Intentar recuperarlos es difícil: deberá eliminar a un nexus similar para volver a tener conciencia del peligro al cual están expuestos. Si es la segunda vez que le sucede abandonará el cuerpo, ya que ha dejado de verles como simples máquinas, pasando a ser para él como personas.

Debido al duro trabajo al que se enfrentan los Blade Runner, se les proporciona un equipo adecuado para ello, dependiendo el tipo de misiones, claro.

▪ Turbo disparador láser de gran potencia, el Rupol 14.

P0 CH R Daño: 5D6+2 Cargador: 5 disparos 1 por asalto 40m MF

▪ Un arma corta, la Deil 79, con la característica de que el circuito disparador ni se encuentra en el arma sino lo lleva el propio agente.

P+2 CH R Daño: 4D6 Cargador: 9 disparos 1 por asalto 30m MF

▪ Un vehículo, que puede ser similar a un coche patrulla, si el agente es novato, o un AV-4 o AV-6 si se trata de un veterano. Además los automóviles están equipados con un dispositivo productor de "ondas de sinuidad, capaz de desfasar el rayo láser y transformarlo en luz ordinaria e inofensiva" de este modo se asegura que el cazador no pueda ser asesinado por láser en el vehículo.

▪ "Llave infinita", capaz de abrir el 75% de las cerraduras normales, y el 40% de las protegidas electrónicamente.

▪ "Dispositivo de seguridad de emergencia" Este aparato, que sólo se utiliza en las misiones más arriesgadas, ya que los existentes han sido apropiados en operaciones un tanto turbias a la Areal Corporation: "tiene forma de ostra y produce catalepsia en los androides. Durante unos segundos (5 o 6) suspende la respiración, tanto en este como en el agente, pero los humanos podemos funcionar sin respirar unos minutos. En cambio, el sistema nervioso autónomo de un androide no puede abrir y cerrar el paso con tanta facilidad como el nuestro. Mientras se queda helado, nosotros lo freimos."

▪ Detector giratorio de escucha con pantalla de centelleo, tanto en sentido vertical como horizontal. También detecta actividad cerebral a 100 metros. Suele llevarse todo en una maleta.

▪ El esper, que es un dispositivo del tamaño de un ordenador portátil, con el que puedes analizar todo tipo de fotografías, ya que permite hacer un zoom o una toma panorámica. Otorga un +7 a advertir/notar si se analiza una fotografía.

▪ "Gafas de Luz Virtual". Estas gafas se encuentran en fase de introducción en el cuerpo, debido a su novedad y alto coste, y se utilizan para visualizar espacios físicos, ya que al ponérselas podemos ver, por ejemplo, la habitación de un crimen antes de que éste sucediera, y así comparar escenas de distintos periodos de tiempo, pero interactuando en ellas. Las gafas poseen un dispositivo, para comparar los escenarios e ir indicando al agente, algunas observaciones, por ejemplo en la disposición de los objetos, las manchas que puedan haber... Además toda la información queda almacenada en el dispositivo, con lo que también tiene la función del esper. Ni que decir tiene que sólo los mejores agentes poseen una. Otorga un +7 a advertir/notar, cuando se analizan escenarios y también fotografías.

Notas finales

El grado de un Blade Runner se divide en:

· 1-5 Puntos de Magia: Novicio (realiza controles rutinarios en las comisarías)

· 6 Puntos de Magia: Aprendiz (acompañará a agentes más expertos)

· 7 Puntos de Magia: Perro husmeador (se le encarga misiones en solitario)

· 8 Puntos de Magia: Cazador cualificado.

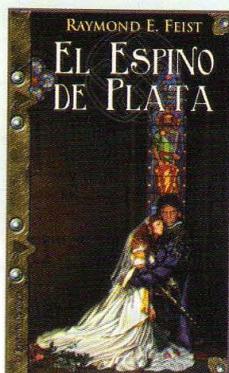
· 9 Puntos de Magia: Lobo hambriento.

· 10 Puntos de Magia: El Gran Cazador.

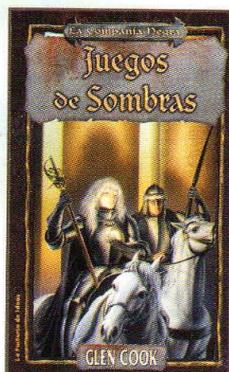
El sueldo que cobra un Blade Runner es un 20% superior al de un policía normal.

Copyright: Warner Bros/
Pocket-Edbasa Editorial/M+D/
Minotauro

fantasia



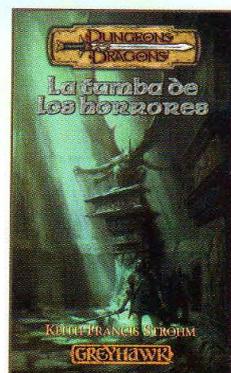
Uno de los autores de fantasía épica más leídos en todo el mundo, junto a gente como Robert Jordan, Terry Pratchett o Robin Hobb.



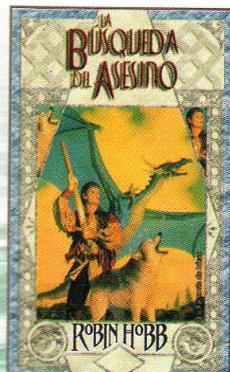
Glen Cook sobresale por la personalidad de su producción con una de las más prestigiosas series de fantasía de todos los tiempos.



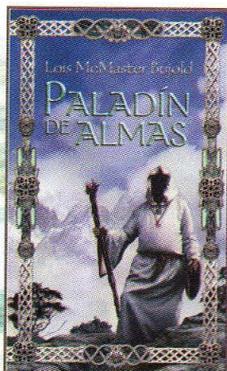
Magia, espadas y épica repletas de ingenio, originalidad e imaginación. La aventura de un grupo de héroes inolvidable, la banda de El Cuervo.



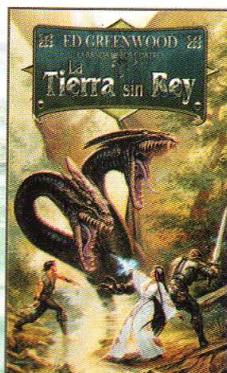
Una tumba hechizada por el miedo y la leyenda, donde se compite por la valiosa recompensa que se esconde en la tumba del poderoso mago.



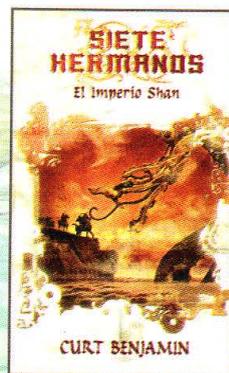
Un auténtico fenómeno mundial. Los libros de Robin Hobb son nº1 en ventas en Estados Unidos y Gran Bretaña.



Paladín de almas se ha convertido en el libro de fantasía más importante del año al ser ganador de los premios Locus y Hugo 2004.



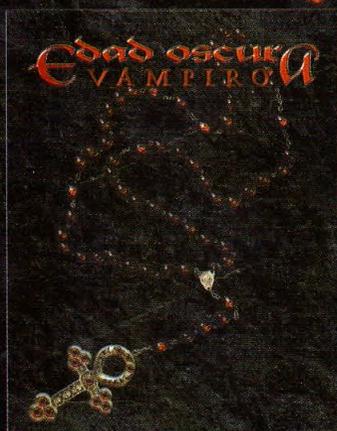
Un guerrero, un ladrón y un sanador deben volver la espalda a sus vidas cotidianas para unirse a la Dama de las Joyas y despertar al Rey Dormiente.



Magnífica nueva serie de fantasía que bebe de las suntuosas leyendas, culturas y tradiciones de Oriente.

Edad Oscura VAMPIRO

Noches oscuras se avecinan



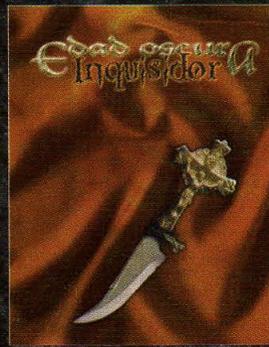
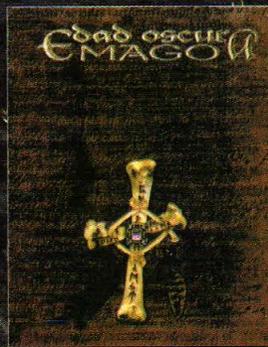
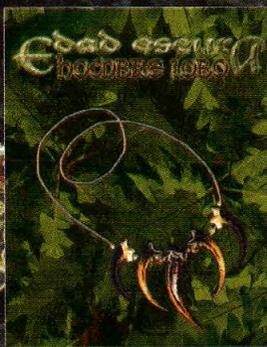
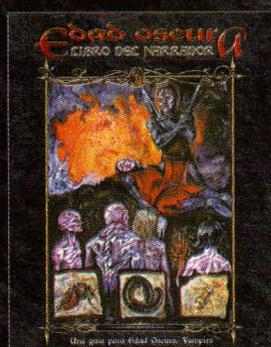
Edad Oscura

Libro del narrador + Pantalla

Edad Oscura: Hombre Lobo

Edad Oscura: Mago

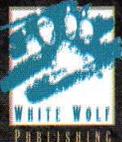
Edad Oscura: Inquisidor



Las novelas de clan más terroríficas



Edad Oscura

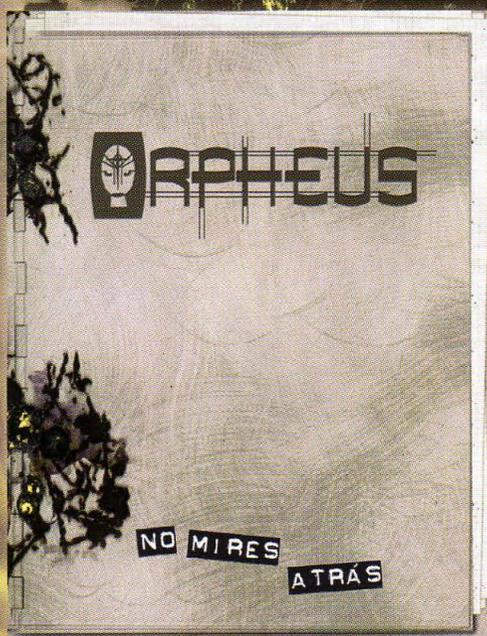


© de las ilustraciones de sus respectivos autores.
Edad Oscura: Vampiro es © de White Wolf.
Usado con permiso por La Factoría de Ideas



www.distrimagen.es

LA MUERTE
NO ES
EL FINAL



Algunas reglas nunca
deben romperse



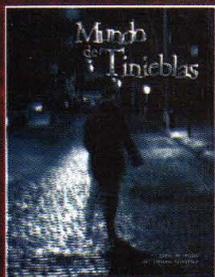
WWW.DISTRIMAGEN.ES



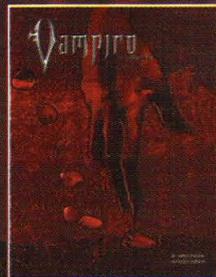
*Esto no es el abandono de la muerte ni es el aliento de la vida.
Es un canto fúnebre, entre la vida y la muerte;
esta es la sinfonía de los Condenados.*

VAMPIRO

EL RÉQUIEM



Mundo de las Tinieblas: Libro
de Reglas LF11001
Disponible en edición de Lujo



Vampiro: el réquiem
LF10001
Disponible en edición de Lujo

Un juego narrativo en el gótico moderno



www.distribucion.es

