

boletín de la agrupación de jugadores de rol de chile

PEJO TA



*Habla el Presidente....
(¿a nosotros?)*

*¿Que cresta es el
WOD?*

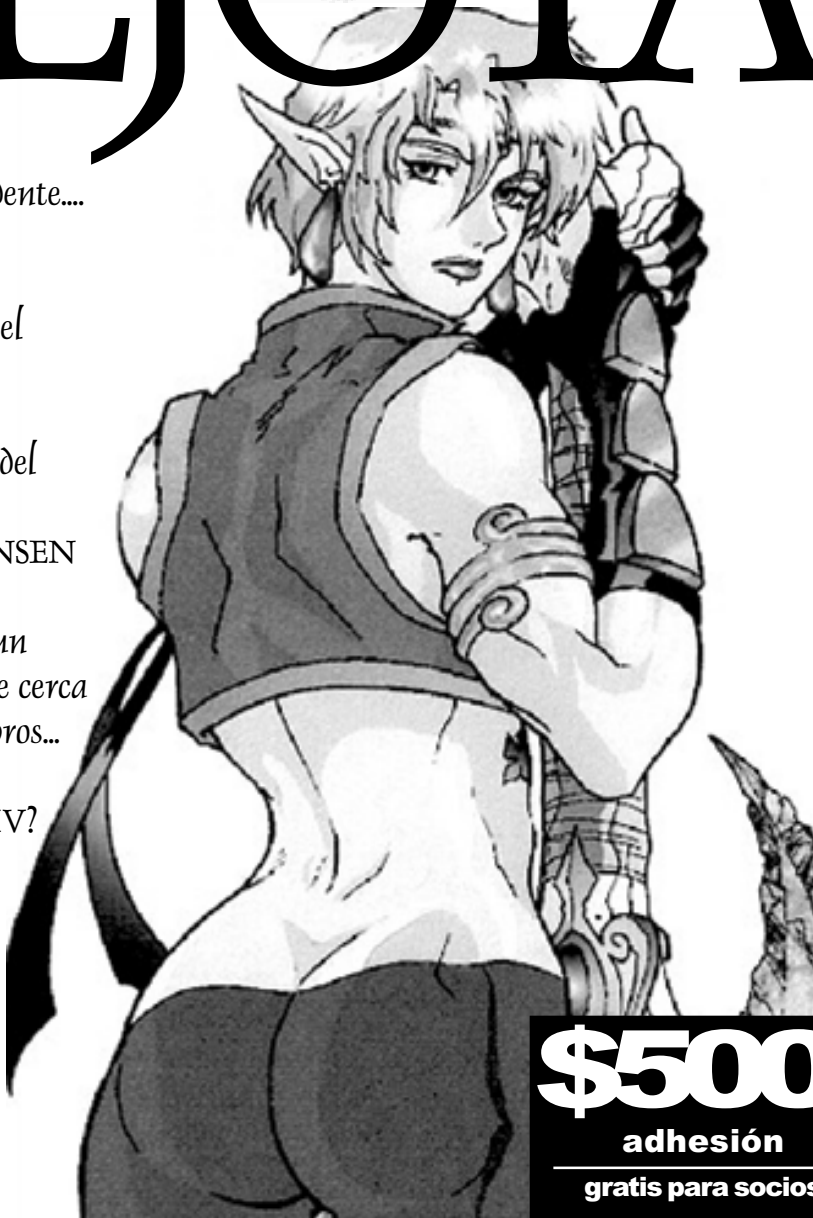
*El juego de rol del
BARON
MUNCHAUNSEN*

*La AJR ya es un
monstruo, tiene cerca
de 200 miembros...*

¿CONCILIO IV?

*Módulo de
DARK SUN*

¿algo más?



Número 2, Diciembre de 1999, editado y distribuido por la AJR

\$500

adhesión

gratis para socios

La rubia y curvilínea elfa causó sensación en varias campañas pasadas.
Las muchas razones están a la vista.



ajrc@mail.com

La AJR lleva muy poco tiempo funcionando, y hemos hecho muchos esfuerzos para que funcione. Sin embargo, todo nuestro trabajo se ha visto recompensado, por la paciencia y el apoyo que nos han brindado nuestros cientos (sí, somos "cientos") de socios, sin ustedes una iniciativa de este tipo jamás hubiera tenido el mínimo éxito. Nuestro excelentísimo ¿? presidente (todos de pie por favor) escribe más adelante contándonos que está pasando, y cuales son los planes para el futuro.

Esta revista está perfilada como un medio de comunicación entre todos los roleros de Chile. Así que si alguien tiene algo que decir, un encuentro que anunciar o un módulo que quisiera publicar al mundo, esta es nuestra vitrina especial. El mail es ajrc@mail.com, el fono es 2-335 32 82, y la dirección postal para los que no tienen internet, es AJR, 11 de septiembre 2305 local 8, Santiago.

Dudas, quejas, ideas, reclamos, insultos, declaraciones de amor incondicional a los juegos de cartas o si solo quieres donar tus libros.... escribe, que lo único que queremos saber es como lo estamos haciendo, y como podemos seguir mejorando.





Concilio

concilio@cec.uchile.cl

Trás la exitosa finalización del Concilio Nocturno, se ha puesto en marcha la gestión para realizar el venidero Concilio de Dragones IV. Estamos muy contentos con los comentarios que hemos recibido del Concilio Nocturno, y de la avalancha de sugerencias y ofertas de apoyo que nos han llegado. Los más de 300 participantes superaron todas nuestras expectativas, y si bien se podría decir que no estábamos preparados para tantas personas, el espíritu con que se nos apoyó, y la comprensión de todos en esos momentos que resultaron ser los más difíciles, hicieron posible que la jornada fuera memorable. Difícil resulta con tanta anticipación dar muchos detalles acerca de lo que nos espera, sin embargo me gustaría compartir un importante cambio, cuya idea ha surgido tras el Concilio Nocturno, y en la cual queremos invitar a todos a participar.

A fin de diversificar las actividades a realizar durante el Concilio IV, y debido al éxito de ciertas actividades realizadas durante el nocturno (cabe notar el crossover de WOD), se ha decidido ampliar el uso de los recursos que se disponen implementando un pequeño fondo concursable. Este fondo sería de uso libre, y destinado a fomentar actividades complementarias a las cuales se han realizado tradicionalmente, tales como : exposiciones (comics, arte,

antigüedades, esculturas, maquetas, etc.), foros, mesas especiales (crossovers de WOD, AD&D, mesas múltiples, etc), shows (música, actuaciones, etc), juegos no convencionales (juegos de tableros, warhammer, de estrategia, etc), etc.

La verdad es que la plata no es mucha, y si bien intentaremos aportar con lo que se pueda, la idea es que además de aportar con dinero, se aportaría con personas, contactos, diseño gráfico, colaciones, fotocopias, o lo que fuese necesario. Lo que interesa es ampliar la participación de todos en la organización a fin de poder estar al día con todas las ideas y novedades que van surgiendo, así como poder responder a todas las nuevas personas que llegan a cada evento.

Solamente para el Concilio de Dragones III, participaron más de cincuenta voluntarios en la organización, se inscribieron previamente más de 150 masters, y asistieron más de 1.300 personas. El éxito de los futuros eventos es algo que depende de todos, ya que se ha convertido en el evento anual en que se junta toda la comunidad rolera. Esperamos que la nueva asociación de jugadores de rol permita aumentar más aún la enorme cantidad de personas que están descubriendo los juegos de rol.

Por ultimo, para quienes se están preguntando... y cuando? Adelantamos que la fecha está fijada para los días Viernes 19, Sábado 20, y Domingo 21 de Mayo, 2000.

Esperamos sus sugerencias en concilio@cec.uchile.cl, en los news, o bien hablando directamente con cualquiera de los organizadores. Las bases y los montos para los fondos concursables aún no están disponibles (aún estamos en etapa de contactar a nuestros futuros auspiciadores), pero no duden en mandar ya ideas de proyectos a nuestro e-mail.

 Los Organizadores





A continuación se presentan las dos caras de una misma moneda. Es un problema que aqueja a más de un director de juego (DJ) cuando, en la mitad de una sesión de juego, alguna regla de un determinado juego se torna conflictiva por no poder resolver adecuadamente alguna situación. El clásico dilema al cual se enfrenta el DJ es "¿Qué hago con la regla conflictiva?"

¿Qué hago con esta regla conflictiva?

el dilema del **DIRECTOR DE JUEGO**

No hagas caso de las Reglas

Casi todos los juegos de rol de hoy en día (y muchos de antaño también) incluyen en la sección del master una frase como "estas reglas solo deberán ser usadas como guía". Esa es la manera en la cual deben jugarse todos los juegos de rol. El sentido común y el buen juicio del DJ deberían ser las únicas reglas que se cumplan en más de un cien por ciento. Si el sistema de juego que estás usando en un determinado momento resulta en algo que tu creas que es absurdo, elimínalo y sigue jugando. Evita que tus jugadores te esperen mientras intentas buscar una respuesta "oficial" a algún problema que haya surgido. En el momento que suceda el problema, sencillamente debes emitir un juicio y proseguir con el juego.

Hay juegos de rol en que:

- Una guagua puede lanzar una pelota de tenis mas de 20 metros.
- Se recibe una penalización para golpear al intentar atravesar con una estaca a un vampiro que esta inmovilizado en el suelo.
- Un personaje que se para frente a un cañón resulta casi ileso cuando este se dispara.
- Es posible luchar con una espada mediana y una corta simultáneamente (una en cada

mano), pero no es posible usar dos espadas cortas.

De igual manera que un mDJ planifica (hasta cierto punto, por supuesto) una aventura, los diseñadores de juegos de rol no pueden anticiparse a todas las situaciones en las cuales se aplique alguna regla en particular. Mucho menos pueden adivinar en cuales de estas situaciones la regla podría desmoronarse. Si encuentras una regla que está siendo abusada o que no aguanta la situación en la cual se está aplicando, sencillamente debes abandonarla a favor de tu sentido común.

Recuerda, la decisión del master, mientras sea justa, sensata y honesta es uno de los aspectos fundamentales de un juego de rol. Confía en tus decisiones y no tengas temor a que tus jugadores te discutan. Recuerda que si eres consistente y equitativo no deberían quejarse (en demasía).

Haz caso de las Reglas

Por lo menos las reglas básicas del juego deben obedecerse. Es decir la mecánica intrínseca del juego debe seguirse. Si vas a hacer cambios a las reglas del juego asegúrate que todos los jugadores estén al tanto (y estén de acuerdo) de las modificaciones que has

incorporado. No es extraño que un jugador haga un personaje que piensa le servirá para hacer ciertas cosas para luego desilusionarse con el master al descubrir que el no incorpora las reglas que lo apoyen. Por ejemplo, en un juego de super héroes se pueden hacer personajes extremadamente veloces que en una situación de combate, aunque no peguen fuerte, casi siempre ganen la iniciativa. Si el master no usa las reglas que consideran la velocidad del personaje es obvio que el personaje pasa a ser inútil en este tipo de situaciones.

Recuerda además que muchos juegos están diseñados con ciertas reglas para que estas aporten un toque extra al juego. Las reglas de un juego son una parte importante de un juego ya que definen y apoyan el estilo que tiene el juego. Algunos ejemplos podrían ser:

- La locura en la llamada de Cthluhu
- La fuerza en Star Wars
- La humanidad en Vampiro

La idea es que si te dispones a modificar, agregar, o eliminar alguna regla no te olvides de como esta afectará la esencia del juego. En la gran mayoría de los casos esto no se da, pero me ha tocado presenciar un par de casos en los cuales se hicieron cambios al sistema de juego que terminaron en juegos en los cuales los jugadores,



por ya no saber bien que es lo que estaban jugando exactamente, terminaban frustrados y aburridos con todo el cuento.

Cambiando un poco el tema, si las reglas mencionan algo muy importante y a ti se te olvida, reconoce tu error cuando tus jugadores te lo señalen. ¡No te disgustes con el jugador que te hizo notar tu error, es posible que él conozca el sistema mejor que tú! Reconocer un error es una clara demostración de madurez y tus jugadores no sólo te estarán agradecidos sino que te tendrán mucho más respeto en el futuro. Una señal de un buen master es aquel en el cual sus jugadores confían.



World of Darkness

Mundo de Tinieblas

¿Qué cresta es el WoD?

En este último año, y en especial luego del Concilio Nocturno, se ha hecho patente la presencia de ésta ambientación de Juego.

WoD corresponde al mundo «común» al entorno en que conviven los Juegos de Rol de la White Wolf, estos son: Vampiro, Hombre Lobo, «Changeling», «Wraith», Mago y recientemente «Hunters», a su vez divididos en distintas líneas temporales (p.e. Vampiro: La Mascarada y Vampiro: Edad Oscura, presente y Edad Media.).

Pueden entonces saltar algunas dudas. Como por ejemplo el hecho de que juegos tan dispares compartan el mismo mundo. WoD no es solo el mundo en sí mismo, sino la ambientación de él, el estilo, las reglas genéricas que le ordenan, la forma narrativa en que se desarrolla. Es decir, no es la suma de todos los juegos, es solo el **escenario** genérico, aquello que no varía de uno al otro, lo que los vuelve similares y compatibles los unos con los otros. Así WoD

es inherente a cada juego, pero no al revés. Así puedes jugar Mago sin ver en tu vida un solo libro del resto de los juegos. Pero así también puede jugarse un mundo con muchísima profundidad donde los planes, acciones y consecuencias de muchas criaturas se entrelazan, como exitosamente provocó el Crossover jugado en el Concilio, donde Magos, Espíritus y Vampiros compartieron una aventura común.

Existen libros específicos de WoD como «Mundo de Tinieblas» una descripción geopolítica del mundo, «Combate» una extensión a las reglas para peleas, estilos marciales etc., «Proscritos» La recopilación de todos aquellos que han sido despreciados, abandonados, rechazados y perseguidos en cada mundo y deambulan por el WoD etc. libros que hablan de aspectos generales y comunes a todos. Y estos ejemplos son claros: Geopolítica, Reglas, Personajes No Jugadores, es decir, cosas con las que el narrador debe contar de su lado para desarrollar correctamente este mundo.

WoD como ambiente.

Este mundo está dividido y fragmentado, su espiritualidad separada de su existencia real, así la realidad física en que los seres humanos viven se encuentra apartada de La Umbra, o el lugar

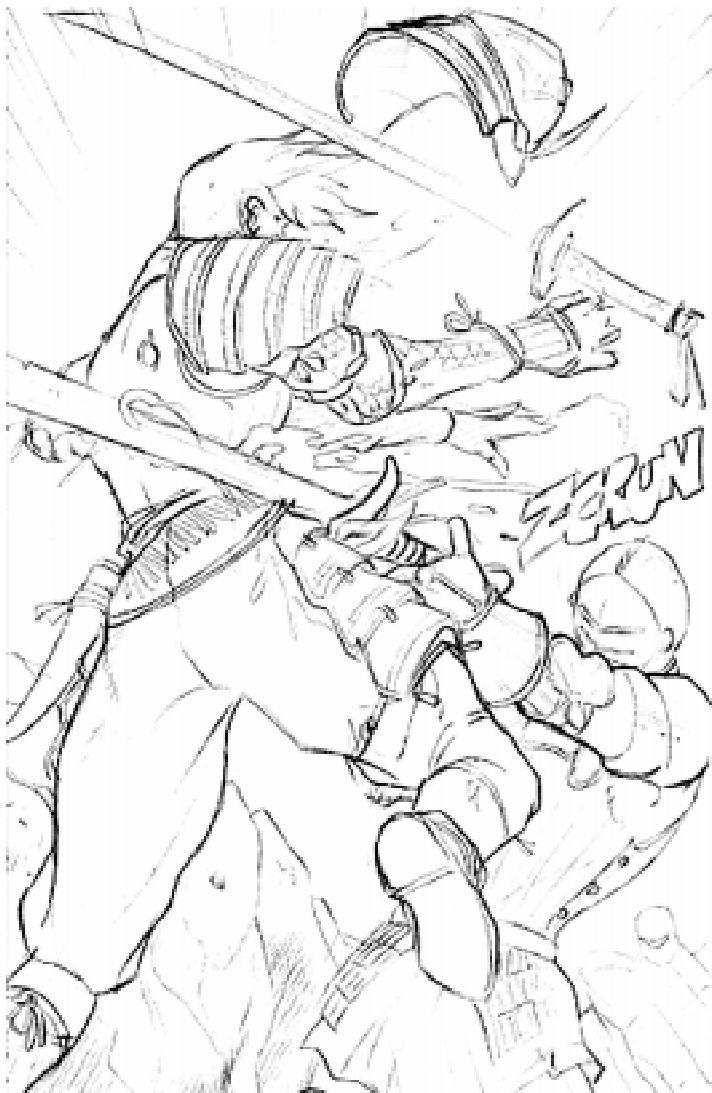


donde los espíritus y las existencias menos físicas conviven. El ser humano se siente perdido y solo, permanentemente buscando algo que sacie esta falta de lo místico y espiritual. Así la violencia, la drogadicción, la corrupción, y las demás actitudes viciosas se muestran en este mundo «oscuro» con mayor fuerza que en el nuestro. Sin embargo, WoD, nos recuerda el mundo real, tal y como lo conocemos, solo que está influido por la existencia de todas estas criaturas de juego (Vampiros etc.) como tales han hecho del mundo su morada, volviéndolo más oscuro y peligroso, donde predomina una visión Gótico-punk tanto en la arquitectura como en los estereotipos presentes en el Juego.

Sin embargo, y a diferencia de otros juegos «contemporantistas», WoD está íntimamente enraizado en la historia del mundo real, una historia que obtiene nuevo significado al tener nuevos actores en ella. Este aspecto le da mucha coherencia y desarrollo a WoD.

Tampoco es un mundo post-apocalíptico o siquiera apocalíptico en sí, sino que el WoD gira frenéticamente alrededor de este concepto, la destrucción total, que para unos es muy próxima, para otros no tanto, pero que gravita sobre las cabezas de quienes se asomen a mirar en esta ambientación.

El otro elemento importante para WoD es el misterio, y el hecho de que «la verdad» nadie la sabe con seguridad y todos a su vez, tienen sus propias versiones de la verdad, generando una sensación de inseguridad y desconfianza entre quienes hacen su camino en el WoD. Las verdades no son escasas, son demasiadas, dejando en evidencia que muchas son mentiras, de esta forma el jugador, a medida que ingresa en el mundo y comienza a



descubrirlas visualiza realidades alternativas y navega sin mucha claridad entre los hilos de innumerables tramas y el Narrador, tirando aquí y allá de ellos, jamás pierde la oportunidad de develar frente a los jugadores nuevas verdades.

Este es el caldo de cultivo para que crezcan cada uno de los

juegos mencionados, ellos a su vez, distintos e individuales, aportan con sus propias descripciones, hechos y verdades al Mundo Oscuro que les es común.

WoD como sistema de juego.

WoD utiliza un sistema narrativo



de juego, es decir, donde se prima la narración, descripción y decisiones del Narrador por sobre las de las reglas. Que si bien existen, solo aportan a grandes rasgos, guías para dar un entorno a la acción. Es este brillante aspecto el más confuso, mal aprovechado y explotado desfavorablemente por los jugadores y narradores.

El sistema narrativo da libertad para crear y sustituir, para generar y establecer nuevas y mejores formas de hacer o experimentar los sucesos en las aventuras, apoya y estimula a una mejor interpretación a los jugadores. Pero esta libertad esta asociada de forma íntima a una responsabilidad, donde hay libertad no tiene porque haber desorden o exceso, que frecuentemente es lo que encontramos. Esto no significa que deba seguirse alguna regla específica, pero recordemos que hay una regla muy básica, estamos jugando para entretenernos! cuando dejamos de hacer eso, dejamos de jugar.

Salvando esta dificultad, propia del uso y no realmente del sistema de juego, WoD nos expone a los narradores a un mundo armado y coherente pero sobre el cual podemos hacer y deshacer con bastante flexibilidad, y a los jugadores a un mundo que les es conocido pero que no deja de sorprenderles desprevénidos en cada esquina.

WoD exige, para un desarrollo completo, una narración madura y experimentada, narrar no es lo mismo que describir o contar, narrar requiere de una profundidad especial, de un vocabulario amplio y de un gran poder de concentración

e imaginación, aquí casi no hay reglas de las cuales sostenerse, solo el sentido común y la creatividad se presentan como aliados poderosos para un narrador en apuros.

WoD básico... ¿Qué necesito para jugar?

WoD no es exactamente un juego en sí, es sólo la ambientación y la forma donde se desarrollan el

resto. Sin embargo hay cosas básicas que te podemos recomendar:

1.- Dados de 10 caras (Unos 10 dados son un numero recomendable.)

2.- Del juego elegido debes comprar o conseguir los libros básicos, el Manual del Juego es indispensable, es muy buena idea tener la Guía del Jugador y la Guía del Narrador de dicho juego, aportan

más claridad y conceptos para quien narra o juega. Luego existen muchos otros libros en cada juego





que podrás obtener según tus preferencias, usualmente aquellos que expanden el entorno o describen lugares y tipos de personajes son recomendables también.

3.- Los juegos en WoD son:

Vampiro: La Mascarada, Cain es maldito por Dios y condenado a vivir para siempre de la sangre de sus congéneres, Cain como el primer vampiro crea a su prole. Pero de eso ha pasado mucho tiempo, de él y sus primeros hijos los Sires de los clanes no se sabe nada y se sospecha mucho. Tu llevas la maldición en ti y debes sobrevivir en un mundo donde tus peores enemigos son el resto de los vampiros, agrupados en clanes luchan por el poder, el conocimiento y la sangre, un juego de intriga, misterio, terror y violencia, donde la seducción, manipulación, el poder y los secretos forman parte activa de él.

Vampiro: Edad Oscura, Eres un vástago (vampiro) en la edad media, quizás creas que es más fácil sin tanta tecnología con que lidiar, ni armas que realmente te dañen, pero... ¿Has oído hablar de la Inquisición?, ¿Sabes lo que la fé verdadera es capaz?... Tienes acaso un sitio donde esconderte... Mejor busca uno rápido.

Wraith: El Olvido, ¿Qué hay más allá de la muerte?, ¿Qué sucede con aquellos que no llegan al paraíso o a las llamas del infierno?. Eres un espíritu, atado por recuerdos, culpas, sucesos. Tu sombra, aquello que habitaba en lo profundo de ti es libre y te sigue a donde quiera que vayas, luchas para no ser engullido por el Olvido... pero ... ¿Podrás?.

Mago: La Ascensión, La magia es real, el poder de misteriosas escencias y místicas palabras es tuyo, has despertado a

la verdad, y ahora el poder esta en tus manos, pero escuchas los susurros de otros, unos suaves otros terribles, la Tradiciones agrupan filosoficamente a los Magos, la magia te ha dado poder y ahora eres uno de ellos, sin embargo no están solos y a veces... la magia no es suficiente.

Mago: La Cruzada, Durante el final de la edad media y antes del Renacimiento la tierra vivió sumida en el mistisismo y el miedo a los poderes oscuros, la magia corría por el mundo con una fuerza insospechada, ¿Podrás conducirte por los caminos del poder sin perderte?.

Hombre Lobo: El Apocalipsis, La triada de la creación se ha destruido y el Wyrn corrompe y destruye todo a su paso, Gaia (Naturaleza) sufre terribles heridas, el Wyrn parece llevarlo todo hacia el Apocalipsis, pero alguien se interpone en su camino, los Garous, los guerreros de Gaia, seres capaces de cambiar de forma, de hombre a lobo y viceversa, pasando por la terrible forma del crin en la cual lucha contra el Wyrn y sus esbirros en un desesperado intento por evitar la destrucción final.

Hombre Lobo: Lejano Oeste y **Hombre Lobo: Edad Oscura,** son ambientaciones para épocas específicas.

Changeling: El Ensueño,

Hunters: The Reckoning. (Mortales).

Alejandro Poli



Carta del Presidente

Permítanme saludarles y darles la bienvenida nuestra primera edición del boletín informativo de la AJR. Esperamos que mediante la misma se puedan poner en contacto tanto con los mundos fantásticos e imaginarios de nuestro hobby como con las actividades "roleras" del ambiente nacional. Mediante este boletín, la AJR pretende reunirlos en torno a un espacio donde podamos juntos compartir, aprender, preguntar, y leer sobre juegos de rol y todas las cosas relacionadas a las mismas.

Les cuento un poco sobre los planes que tenemos para la AJR. Como algunos perspicaces habrán notado, la cuota de inscripción para la AJR es bastante módica. Sabemos que el rol no discrimina en lo que respecta a capacidad adquisitiva y por lo tanto la AJR tampoco debe hacerlo. Mas aun, no queremos que la AJR sea una organización que se sustente y opere en base a las cuotas de sus socios. ¡Incluso, no queremos tener que llegar al punto de cobrar cuotas!

Esto nos lleva a uno de los hitos decisivos para el futuro de la AJR. En estos momentos se está tramitando la obtención de la personalidad jurídica por parte de la AJR. ¿Qué significa esto para nosotros?

1.El contar con personalidad jurídica significa que uno es una entidad con representación (y existencia) legal. ¡Esto nos da peso e importancia a la hora de pedir apoyo en la empresa privada, solicitar ayuda en instituciones gubernamentales y lograr mejor cobertura en la prensa (la cual no puede maltratarnos mas allá de lo usual, ya que ahora podemos defendernos!). ¡Imagínense, podríamos querellarnos en contra de aquellos que injurian y "falsean" sobre lo que es el juego de rol!

2.Tener personalidad jurídica (junto al apoyo de una municipalidad) nos permite postular a fondos concursables del estado. O sea, podríamos disponer de fondos especiales para poder seguir sacando este boletín, apoyar financieramente las iniciativas roleras de ustedes! (por ejemplo la realización de encuentros, talleres, torneos, concursos, etc.)

Así es, se nos viene encima un verdadero cerro de oportunidades que solo de nosotros depende que sean aprovechadas. Queremos escuchar sus inquietudes, sugerencias y proyectos. Eso sí, lo que mas buscamos es compromiso, para que las cosas resulten es necesario invertir mucho tiempo, trabajo y dedicación. Los invito a participar!

José Pablo Zagal



KAHN TORTH

Secretos del Mar de Polvo

Autor: Felipe Iturriaga
Campaña: DARK SUN
Jugadores: 3-6
Niveles: 8-11

Este módulo fue pensado para introducir a los personajes de una campaña de Dark Sun a lo que es el Mar de Polvo interior y sus alrededores, aunque también ha sido usado como módulo independiente en encuentros varios. Está ambientado en el tiempo antes de la muerte del rey Hechicero de Tyr, pero puede ser fácilmente adaptada ha algún otro tiempo.

Nota: Los párrafos que comienzan con un asterisco son para ser leídos a los jugadores.

Introducción:

Estos párrafos sirven para

introducir a los personajes en la historia, si forma parte de una campaña pueden ser incluidos como parte de alguna leyenda o mitos populares..

* "En una pasada tormenta de arena, en una planicie de lodo al este del lago eclipsante en la parte sur del mar de polvo conocido, se descubrieron unas grandes puertas, ni mas ni menos que de oro!, cuando los soles están altos su brillo puede ser visto incluso desde la Gran planicie de la Sal".

* "Fue entonces, cuando los rumores provenientes de todo el sur de la región de Tyr hicieron eco en reyes hechiceros, nobles, y todas los estratos sociales importantes de Athas. Tras algunas investigaciones nuevos rumores salieron a circular por las calles, incontables tesoros,

innumerables peligros y monstruos míticos (hasta el mismo Dragón) se incluían en las ahora nuevas leyendas sobre lo que había detrás de las grandes puertas doradas".

* "Muchos aventureros se lanzaron en su búsqueda, ya sea por trabajo o en busca de fama, muchos de ellos perecieron en el camino a manos de los horrores del polvo, giths, gigantes, ala navaja y otras monstruosidades que pueblan el archipiélago del polvo, otros encontraron su tumba en profundos pozos de lodo o de polvo. Algunos ni siquiera lograron entrar ya que eran expulsados por las numerosas comunidades que allí habitan. Sin embargo, algunos lograban llegar a su objetivo, y aquí comienza la historia de algunos de ellos ... "

Inicio de la Aventura

Encuentro de Tariel:

* "Luego de haber vadeado incontables tramos de polvo somero y de tracioneras planicies de lodo, de haber luchado contra hordas hostiles de enemigos, de convencer a la gente local de sus intenciones y de muchos otros obstáculos, cansados pero con más energía que nunca llegan a su destino."

* "Es un cálido día, la temperatura exacta para freír huevos





sobre las piedras, y una ocasional nube puede ser vista en el horizonte. El viento del desierto sopla con moderada intensidad provocando una espesa bruma de polvo que lo cubre casi todo y oscurece la visión hasta unos 100 metros de distancia. Es un muy agradable”.

* “Una pequeña tienda casi destartada unos 200 metros antes de la entrada es la única construcción que se puede ver, y a pesar de la bruma, el brillo de las grandes puertas resulta casi tan cegador como los soles mismos”.

* “O s acercáis a la pequeña y desmantelada tienda, por un momento el brillo de las puertas e incluso el de los mismos soles parece perder intensidad ante la luminosa presencia de tan bella

aparición, una gran cabellera cobriza que suelta al viento emana haces de vivos colores en todas direcciones, un inmenso par de ojos azules que os hacen imaginar el más grande y placentero de los océanos, una pequeña nariz sobre unos carnosos labios carmesí, y todo el conjunto corona un estilizado y voluptuoso casi metro noventa de suave y bien bronceada piel femenina, sólo cubierta por un seductor traje de combate, un peto de cuero marrón con tonos de violeta adornado con pequeñas conchas plateadas, sujeto a sus firmes hombros por un par de tirantes de cuero del mismo color, y del cual cuelgan numerosas cintas de seda violeta sujetas por un cinto de cuero amarrado a su diminuta cintura, las

cuales llegan hasta un poco más abajo de donde termina el largo de sus espadas y de donde comienzan las suaves calzas de piel que cubren sus delicados y pequeños pies. Una mano está apoyada en su cinto y en la otra se balancea libremente mientras sostiene un gran sombrero de tela que hace juego con su vestido. Más tarde notan un pequeño animalillo que salta incesantemente a su alrededor, un jerbo”.

En la tienda está Tariel Wandiorian, una bardo semielfa

este veneno es indefinido, cuando entra en contacto con el veneno de la propia Tariel este surte efecto, sin embargo su duración es 1 semana en el cuerpo de la víctima.

NOTA: Durante toda la aventura, Tariel ofrece naranjas a cualquiera, además ella las come permanentemente. Es importante llevar el registro de cuantas se ha comido cada uno.

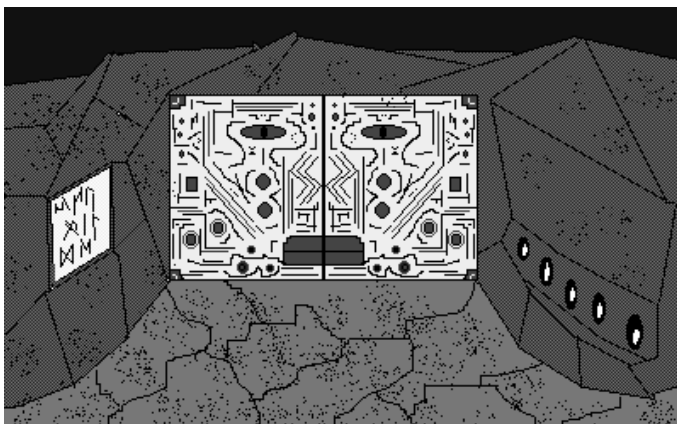
Actúa seductoramente con algún miembro masculino del grupo, y mira con desdén a cualquier fémina que se encuentre allí.

La Gran Puerta Dorada de Kahn-Torth:

* “Dejan la tienda a vuestras espaldas y se encaminan al cegador brillo que se emana unos centenares de metros hacia el este. Se aproximan a una pequeña loma en

el centro de esta isla de lodo, desde donde la gran puerta dorada de Kahn-Torth emite su haz de cegadora luz. A medida que se acercan, pueden notar que los normales pozos de lodo están secos, la costra se ha endurecido increíblemente, principalmente a la doble acción de los soles y de la puerta, las cuales provocan que la temperatura en este lugar haga parecer al mediodía athasiano como un agradable recuerdo”.

* “Se detienen como a 20 metros de su destino, frunciendo el ceño pueden lograr divisar algunos rasgos de esta imponente estructura. Una gran lámina dorada de 6 metros de ancho por 4 metros de alto esculpida en relieve con lo que



muerto viviente. Su historia es que quiere entrar a las ruinas, pero le ha resultado imposible descifrar las runas por completo, además que carece de 5 brazos para girar todas las manillas al mismo tiempo. Esta historia no es falsa, pero sus intenciones son las de que el grupo le ayude a llegar hasta lo más profundo del laberinto y allí apoderarse de todas las riquezas y ojalá apoderarse del lugar mismo (ella desconoce la existencia del genio, sólo sabe de la existencia de un oráculo). Para ello dispone de un saco de jugosas naranjas (30), TODAS, sin excepción están preparadas con un veneno mágico que hace perder 1d8 puntos en una característica al azar durante 24 horas. El tiempo de activación de



Atención

Fiesta gratis

**ESTE 29 DE DICIEMBRE
EN BALMACEDA 1215**

**CON LA ACTUACIÓN DE
"DIRECTIVA **AJR** SOUND" CON SUS
HITS DEL MOMENTO; "QUE ESTAMOS
HACIENDO AQUÍ", Y "¿QUE VA A PASAR
MAÑANA?"**

NO TE LO PIERDAS

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD SUBLIMINAL DE LA AJR



pareciese ser un gran rostro. Algunas zonas de su superficie denotan un material distinto al oro, quizá sea bronce o alguna aleación de cobre. Al costado derecho de la gran puerta una gran placa cubre parte del muro, y al costado izquierdo pueden verse 5 perforaciones de unos 20 centímetros de diámetro cada una, puestas en línea horizontal como a metro y medio del suelo. Un par de esqueletos humanoides pueden ser vistos dispersos por el suelo alrededor de la puerta”.

* “Se aproximan un poco más, pero de pronto se detienen bruscamente al oír lo que parece ser un raspante sonido metálico, lo que parecía ser una boca en la superficie de la puerta ha comenzado a moverse y a hablar y dice: “Yo la Gran Puerta de Kahn-Torth he permanecido cerrada por siglos, y seguiré de ese modo hasta que la frase de apertura sea escuchada por mí. Luego de eso, el sonido lentamente desaparece”.

Tariel debe decir: “Esa puerta es una mentirosa, he visto entrar a varias personas los días que llevo aquí y siempre dice lo mismo”. Obviamente ella miente, pero lo hace con la intención de alentar al grupo.

Las runas deben ser descifradas pero Tariel puede dar

algunas indicaciones al respecto. Realmente ella sabe como entrar, pero sabe que esta el semigigante y que ella no podría con él, ya lo ha intentado y muerto un par de veces.

Esta es escritura mágica, luego un comprender lenguajes no revelará nada, aparte de su naturaleza mágica. Usar leer lenguajes de ladrón o lenguajes antiguos como pericia revelará una letra cualquiera, para así ayudar a los PJ's con el acertijo. Cabe mencionar que no es vital para abrir la puerta que esto sea leído, basta con que se active el mecanismo que se describe a continuación..

El texto dice: “Guardians. I need your help. The great golden gate of Kahn Torth request your presence. Bow before me and let me be your master. This I beg and command...”

Las runas británicas usadas anteriormente pueden ser reemplazadas a voluntad de acuerdo con la villanía del DM (japonés, hebreo o árabe son buenas recomendaciones, y por que no símbolos absolutamente inventados). Pero lo más molesto es que no está en castellano, lo que al inicio despista un poco y dificulta la búsqueda.

Al descifrar y leer la frase aparece el semigigante Gert Mohrem.

* “En el momento mismo en que la última sílaba de la última palabra de la frase salió de sus labios una densa nube de humo comenzó a aparecer frente a la puerta. Disipado el humo, puede verse casi una tonelada de músculos y morena piel del semigigante que acaba de aparecer. Negros e hirsutos cabellos, profundos y gigantescos ojos café y una gran nariz son los principales componentes de su cuadrado rostro. Vistiendo sólo un taparrabo y un cinto del cual cuelga numeroso armamento, y con sus poderosos brazos cruzados sobre el desnudo y amplio torso, dirige la mirada hacia Uds. y exclama: ‘He sido llamado y he respondido. Yo, Gert Mohrem, soy el guardián de la puerta de Kahn-Torth, decidme vuestras intenciones y evaluaré si soy merecedores del honor de cruzar por esta puerta’ ”.

Una vez que todos les dicen a que vienen, él les indica el procedimiento para abrir la puerta y les dice que como la frase de apertura ha sido leída ahora el mecanismo de apertura debe ser accionado, las 5 manillas deben ser giradas simultáneamente en el sentido opuesto a la circulación de los soles en el cielo.

XNFRNIA+H. I +MMN AFAR
PMK. AM XRTT XFNMT XATM
EP KAPT TERT RMFNMT AFAR
KRMUM+LM. BEN BMPERM AM A+N
MMT AM BM AFAR MHTMR. TTH
I BMX A+N LFNMT+N...



Al girar cualquier manilla, un grillete apresa la muñeca introducida, una tirada de abrir puertas con llave es necesaria para soltarse. Si el número tirado falló, pero es inferior a la tirada de abrir puertas normales, el grillete y un pedazo de cadena son sacados fuera del agujero. La mágica cadena de hueso necesita 30pg para cortarse, y el grillete puede ser abierto con un conjuro o con una tirada de abrir cerraduras penalizada en un 30%.

Para girar las manillas simultáneamente, es necesario que cualquiera con Fuerza 14 o menos deba aprobar un control de esta, además una tirada de destreza se requiere para la coordinación, cualquier fallo indica que la simultaneidad falló y que la(s) persona(s) no activaron su respectiva manilla.

Si no se leyó el texto este encuentro nunca sucede, pero los players deben averiguar como se usa el mecanismo (nada muy complicado).

Si todas la manillas son giradas simultáneamente, sucede:

* "En el momento en que giran las 5 manillas de piedra un fuerte sonido raspante comienza a sonar en la dirección de la dorada puerta, simultáneamente una fuerte muñequera es colocada sobre cada una de las manos introducidas. Antes de que las hojas de la puerta se separen, unas últimas palabras emanan de la metálica boca: 'No pasarán'. Por lo visto, estas palabras causaron eco en el semigigante aquí presente, ya que repentinamente una súbita transformación tuvo lugar, grandes garras y afilados dientes emanaron de su piel, sus ojos palidieron, cayó de rodillas al piso y parece estar sufriendo sobremanera".

Dar algunos rounds para que se suelten algunos...

* "Tras un breve período, el sufrimiento del semigigante parece llegar a término, lentamente mientras se pone de pie un suave murmullo puede ser escuchado desde el ahora monstruoso ser, 'No pasarán, no pasarán ...'. Un pequeño resplandor violeta puede verse en sus ojos justo en el momento en que carga contra Uds."

Desarrollar el combate, durante el cual Tariel no debe resultar muy dañada ni tampoco interviene de sobremanera para luchar con el gigante, principalmente disparara flechas desde una distancia segura.

Descenso Bajo el Mar de Polvo:

* "Finalmente, traspasan el marco de la gran dorada puerta, un penetrante aroma mezcla de kerosene y gas metano producido por la putrefacción de quién sabe que cosa es lo primero que les sale al encuentro. Segundos más tarde, cuando sus ojos se han adaptado a la oscuridad del lugar, pueden ver con la luz que entra por donde estaba la puerta una gigantesca escalera de mármol blanco que se sumerge en las profundidades de la tierra".

Cualquier intento por producir fuego, incluso una pequeña chispa, se verá premiada por la bola de fuego más grande que haya podido ser vista alguna vez. Cualquier personaje o criatura recibe 20d6 de daño con derecho a una tirada de salvación para medio daño. Luego de la explosión y posterior implosión vuela todo el techo del hall de entrada, proveyendo de luz a la profunda escalera, la cual ahora permanece en llamas durante un buen período de tiempo.

Cualquier intento por descender se topa con la dificultad de

que la escalera está prácticamente inundada por kerosene, con lo cual se vuelve increíblemente resbaladiza. Controles sucesivos de destreza son necesarios para un seguro descenso (cuantos? A vuestra voluntad..), cualquier fallo indica una pequeña caída causando 1d6pg y además de un 5% de que se produzca alguna chispa que sea capaz de hacer ignición el gas que hay en esta zona.

Tablero colgante sobre el Risco:

* "Luego del difícil descenso, un paso aún más difícil se abre ante Uds. Un par de metros más allá del final de la escalera se presenta un túnel de 32 metros de ancho por 4 de alto, y bajo este túnel hay un risco que desciende a profundidades insondables. Algunos haces de luz azul pueden ser vistos cruzando este risco".

Dejar que los PJs tomen las decisiones de como van a cruzar, luego cuando alguno entre al área del risco, ya sea por aire o por "tierra", sucede:

* "Poner un pie en el vacío no es generalmente una sabia decisión, quizá ahora tampoco, pero sin embargo en el mismo instante en que lo haces los haces de luz que podían ser vistos de vez en cuando se encienden todos simultáneamente. El resultado, un gigantesco tablero, lleno de símbolos raros, aparece en donde nada había y bajo sus pies uno de los casilleros se halla encendido con un suave fulgor de azulada luz".

Mostrar el tablero a los players y dejar que decidan sus movimientos. Cada cuadro tiene 3 metros de arista. Se recomienda hacer un dibujo en papel y jugar con figuritas, al igual que con el laberinto de más adelante.

El tablero funciona como un



ajedrez, la primera casilla pisada denota la pieza a la que equivale el player, de ahí en adelante debe moverse como esa pieza o caer en diversas trampas que llevan relación con los símbolos del piso (son sólo distractores del real propósito). (NOTA: no se quién fue el primero que usó esta idea, así que espero que nadie se sienta ofendido).

[Agregue aquí su tabla favorita de efectos molestos y perniciosos no mortales que se producen cuando se hacen movidas en falso. Se pueden modificar los símbolos para crear algún ambiente distinto.]

Lo destacable de este tablero es que se trata de distorsionar el máximo posible un tablero de ajedrez, pero sin que pierda su estructura (Sean retorcidos!! ...:P).

El tablero funciona en cualquier sentido en que se recorra.

Camino al Laberinto:

* "Habiendo dejado atrás el insidioso tablero, se presenta frente a Uds. un largo y oscuro túnel tallado en roca viva, cada diez metros aproximadamente hay un par de pilares de roca semienterrados en los muros que sostienen un arco tallado en el techo de la estructura. A pesar del paso del tiempo, aún puede apreciarse la fina artesanía que debió usarse para crear este pasadizo, además ominosas runas pueden ser vistas a lo largo de cada pilar y cada arco en el camino".

Dejar que investiguen los pilares y las runas (no tienen nada de raro ni de mágico, ni de trampas ni de nada, es sólo para mantenerlos alerta y molestarlos un rato).

* "Habiendo recorrido un largo trecho por el túnel, llegan ante una bifurcación de caminos, hacia la derecha puede ser visto el resplandor

de una pequeña llama y alguna sombra repentina parece proyectarse en el muro frente a Uds. Ningún ruido proviene de esa dirección, sin embargo del lado izquierdo pueden escucharse lo que parecen ser alguna especie de gruñidos o de bruscos sonidos metálicos, parece también que la distancia apaga una voz humanoide. Nada puede ser visto en esa dirección aparte de los arcos que continúan su trayecto".

En el arco de la derecha hay un muro de fuerza, y cualquiera que lo toque recibe un golpe eléctrico de (1d20)d6's con TS para 1/2 daño. Un disipar magia o un retirar trampas modificado en un -50% desactivan el muro por 1d2@. Dar oportunidad para que lo detecten, es sólo para desviarlos por el otro camino, aunque si persisten pueden pasar a través de él.

Por el arco de la izquierda no hay trampas, pero a lo largo de los próximos 100 metros hay un conjuro de Piedras en Púa activo. Cualquiera que entre en la zona se ve sometido a un ataque (THACO 15) para 1d4 pg de daño en cada round que permanezca en el área de efecto. Cualquiera que corra recibe dos ataques ese round.

Encuentro con Sara Majowel:

Si se van por la derecha se encuentran con Sara Majowel sentada alrededor de una pequeña fogata.

* "Luego de un giro en el túnel por donde viajan, este da acceso a una gran y húmeda caverna. Pueden ser vistas algunas estalactitas y estalagmitas, y desde las primeras gotea muy paulatinamente alguna especie de solución cristalina, lo cual provocó una pequeña acumulación cerca del centro de la caverna. Así también cabe destacar un pequeño fuego de campaña encendido en

un rincón, y junto a este, paseándose de lado a lado se halla una mujer de negros cabellos y gran estatura, una amplia y raída capa blanca no deja evidenciar más detalles".

* "Al aproximarse, la mujer rápidamente se da vuelta hacia Uds., y hecha mano a una pequeña espada que cuelga del cinto que viste en su ahora visible y estilizada figura, alzando su mano izquierda y su profunda y verde mirada, y mostrando su palma hacia Uds., con una suave pero firme voz exclama: "Detenéos, no deis un sólo paso más hacia mí o deberán atenerse a las consecuencias de sus actos".

Ella es una de los guardianes del lugar, pero no desafiará abiertamente a los PJ's, en cambio, se hace pasar por una aventurera muy desconfiada que no puede superar el obstáculo del laberinto y trata de desanimar a los PJ's de que lo intenten y que es mejor que se vayan. Si es atacada, activará un contingencia encadenada que tiene puesto sobre ella de la siguiente manera.

1) Transmutar roca en lodo: En un radio de 30 mts, sin incluir los muros y a partir de un radio de 2 metros alrededor de ella y con una profundidad de 3 metros.

2) Transmutar lodo en roca: En la misma área anterior.

3) Golpe de rayo: Bifurcado, con el punto medio del ángulo agudo entre los rayos justo hacia delante de ella.

Si no es atacada, actuará de forma normal hasta que ella vea que todos los PJ's están en medio del laberinto, en ese momento comenzará a abrumar a los PJ's con Bolas de Fuego y Golpes de Rayo y otras cosas surtidas (Aquí se desarrolla el combate de Sara contra el grupo).

Encuentro con Kolidor Frast:



Si se van por la izquierda en el primer cruce, luego de la zona con Púas leer:

* "Luego de superar el último obstáculo, otro yace frente a Uds. Unos 50 metros más adelante, el túnel da un brusco giro a la derecha, y sobre la pared del fondo (frente a Uds.) pueden verse un par de sombras, una gigantesca y una muy pequeña, que dan la impresión, aparte de los movimientos, sino también por los ruidos que pueden escucharse de estar combatiendo. Fuertes gruñidos y cortos golpes de metal pueden oírse". (lo siguiente va 1 @ después).

* "Súbitamente, una gran llamarada emana del túnel lateral, ennegreciendo el muro frente a Uds., antes que las llamas dejen de existir una sombría, o más bien quemada, pequeña figura sale disparada de entre ellas. De aspecto rechoncho y de menos de metro y medio de altura, puede ser fácilmente reconocido como un enano, el cual semichamuscado y seriamente herido carga en vuestra dirección. A pesar de lo quemado, nunca habían visto a un enano tan pálido y con una expresión de tanto terror. A medida que se acerca a Uds. a toda velocidad una sola palabra puede ser oída emanando de sus labios, "DRACO!"

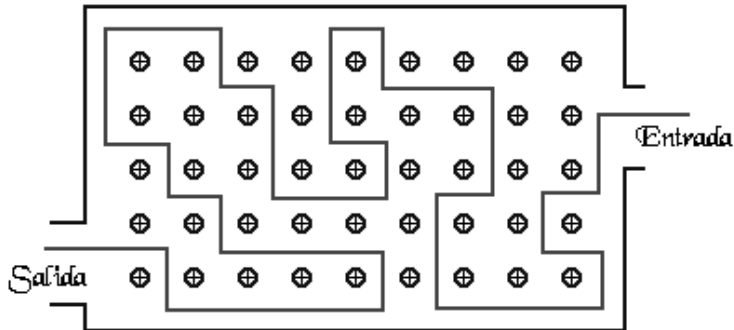
Todo es una mera ilusión excepto el enano, el cual pretende seguir de largo y luego desde atrás dar un Grito de muerte (ver hoja al

final) y luego dar lucha a muerte. Si es detenido actuará de forma frenética apuntando siempre hacia la viva llama, donde ahora puede ser vista una gran sombría figura, y tratando a la vez de ser liberado y seguir corriendo en dirección opuesta. (Aquí se desarrolla en combate contra Kolidor Frast).

Superado este obstáculo se encuentran con la entrada al laberinto y con otra entrada a la gran caverna donde se encuentra Sara Majowel (Ver antes).

Laberinto de Kath-Torth:

* "Luego de un corto trecho, el túnel por el que viajaban se transforma lentamente en un pasadizo de piedra tallada, el cual



da a un gran salón repleto de pilares espaciados a intervalos regulares por toda su superficie. Brillantes runas pueden ser vistas en todos los pilares y desde todas direcciones, muy al fondo al otro lado, puede verse como el pasillo continua su recorrido".

Entre pilar y pilar hay 6 metros de distancia. Usar el mapa adjunto para hacer el recorrido de los PJ's a través de este invisible laberinto. Cuando se pasa entre pilares que no son el camino correcto

se producen diversos efectos (normalmente dañinos), algunas ideas pueden ser teleportación al inicio o a algún punto al azar, muros de fuego o piedra, barreras de hojas, algún llamar monstruos y cosas por el estilo. Cabe mencionar que los muros sólo se activan con materia viva.

Oráculo de Kath-Torth:

Luego del laberinto, en el centro de una gran habitación con muchas salidas, hay un pequeño pedestal de mármol que sostiene a una calavera parlante (ese es el oráculo). La calavera es muy conversadora y jovial, además les concederá 1 deseo por persona (nada muy espectacular, pero de efecto permanente), los cuales

deben ser pedidos en rima. La calavera en realidad es un genio que vive aquí y que le gusta que lo vengam a visitar y le c u m p l e deseos a la gente que lo hace (a esta altura los jugadores ya no

confían en nadie que se les aparezca, así que alguien tan jovial parece demasiado sospechoso). Trata a este genio como del estilo del que sale en Aladin.

* "Habiendo superado los invisibles muros, continuáis vuestro recorrido por el ahora estrecho o tortuoso pasillo de piedra. Avanzáis unos 10 o 15 minutos hasta que emergen a un amplio salón semiesférico, más que amplio en realidad es enorme, de unos 20 metros de alto en su parte central,



innumerables lámparas de fanal cuelgan de diversas partes del techo y de los muros, luces que cubren todo el espectro de colores salen de ellas en todas direcciones, y como resultado se produce un armonioso juego de luces. Además, en el punto central del salón y a unos 5 metros de altura, flotando dentro de un globo de vivos colores se halla un pequeño cráneo, al parecer de tamaño humano”.

El globo es una esfera prismática que se confunde con las luces continuas de las lámparas modificadas con modelar conjuro las cuales crean este juego de arco irises en el salón.

* “Cuando se aproximan al centro del salón, pueden notar que un par de azulados ojos se ha formado en las cuencas oculares de la flotante calavera, y de ellas han comenzado a emanar un par de haces de cegadora luz blanca. Por un momento ambos rayos de luz parecen no ponerse de acuerdo sobre hacia donde ir y vagan por todo el salón, luego, se colocan en forma paralela el uno del otro y comienzan a recorrerlos rápidamente. Cuando ha pasado por todos Uds. siguen recorriendo el salón de forma sistemática durante un buen rato”.

El genio ha usado un ver realmente y trata de prevenirse de cualquier ataque, además está contando a la cantidad de personas que hay (será bueno pero no tonto).

* “Un momento después, los haces de luz se apagan, sin embargo los ojos siguen allí, además un par de labios y unas morenas mejillas pueden verse cubriendo la mandíbula de la calavera. Repentinamente dice:”

“Dentro de mi salón veo como vienen cinco personas, luego les doy un deseo

por cada cabeza gritona”.

El módulo está pensado para 4 jugadores (la quinta es Tariel). Mientras alguien no grite lo que sea la calavera no dirá nada. Cuando alguien grite ira contando.

“Hace tiempo que no hago ninguno, corre el deseo número uno”.

“Vamos todos a quedar ‘sordós’, y va el deseo número dos”.

“Creo que me va a dar estrés, sigue el deseo número tres”.

“Hay mucho ruido, estoy harto, y ya vamos en el cuarto”.

“Creo que va a explotar el recinto, y llegamos al deseo quinto”.

“Para gritar siempre hay pretexto, concedo el deseo sexto.”

Pongo un verso extra por si acaso. Cuando están los cinco gritando, dice:

“Gritos no! por favor, silencio, hay mucho eco en esta sima, mejor yo los sentencio a que a mí se dirijan en rima”

El genio ignorará a cualquiera que no le hable en rima, sea lo que sea que diga. Se recomienda hacer algunas rimas típicas del genio para respuestas de preguntas comunes, ya que es su forma natural de hablar.

Mientras están pensando lo que decirle al genio se produce:

La Traición de Tariel:

Cuando el genio ha garantizado los cinco (o cuantos sean) deseos, Tariel pone en marcha su malévolo plan. Trata de tocar a todos los players haciendo uso de su veneno y activando las toxinas que tengan en sus cuerpos debido a las naranjas que se comió cada uno. Hace esto de forma sutil, saltando de alegría, abrazando y besando a todos, incluso a las mujeres (si es que hay).

* “Entre tanta alegría desatada, un rápido cosquilleo comienza a recorrer sus cuerpos y surge una fulminante puntada en la boca de sus estómagos. Mientras están retorciéndose del dolor pueden ver como una suave aura azulada comienza a rodear el cuerpo de Tariel lo cual junto a una malévola expresión en su rostro no deben significar nada bueno para Uds.”.

Una vez que los venenos surten efecto, ella comienza su ataque, combinando golpes de arma con drenado de niveles y veneno. Además usa su talento salvaje para aumentar su fuerza. (Desarrollar el combate con Tariel).

Desenlace:

Dejar que los PJ’s pidan sus deseos en rima y que se disputen el uso del último, luego desarrollar el regreso por el laberinto y el tablero, en la escalera no hay inconvenientes (a no ser que no haya ocurrido nada en el descenso, sino tienen los mismos problemas).

Y luego de eso ... FIN.

Datos de los NPC’s:

Cabe mencionar que todos los NPC’s son muertos vivientes. Por si alguien no está familiarizado con Dark Sun, en esta campaña hay tres clases de muertos vivientes: esqueletos, zombies y únicos (con alguna excepción de banshees enanos y otros).

Gert Mohrem (Neutral Evil)
Semigigante Gladiador Esclavo °11
Stats: Fue 25/Dex 12/Con 22/Int 10/
Wis 9/Car 7/Apariencia 11
47 años, 3.46 metros, 802 kgs. De gruesa complexión, piel bronceada y ojos grises casi blancos. Sin pelo.
Movimiento: 30
HP: 262
PSP: 87



Idiomas: Común.

Habilidades Especiales y poderes: Índice de ataque: 3/2; Pericia en todas las armas; +4 en tabla a golpear y forcejear; Optimizar armadura (-2 AC); Ataque físico adicional [Garras[2d4] y mordisco[1d6]]; Arma de aliento (11d6 de frío/3 veces al día/Cono de 4 metros); Inmune a la escuela de alteración y elemental agua; Regenera 1 hp por round; +4 AC; Drena 2d4 hp permanentemente (por golpe y sólo curables por magia).

Talento Salvaje: Biorealimentación

Pericias: No armas: Supervivencia en páramos, Actuación, Optimización Armadura, Protección contra el calor, Arquero/ Flechero, Cantar, Acrobacia, Uso de la cuerda, Saltar, Juego, Herbalismo, Cabalgar por Suelo. Armas: Estilo 2 armas, Estilo 1 arma (todas son especializaciones).

Estilo de Lucha: Mangual, Mordisco y Garra.

Objetos Mágicos: Frutilla de Forma Gaseosa, Mangual metálico +2, Espada larga metálica +1, Espada ancha de madera +2.

Objetos: Peto y hombreras de cuero de mekillot, cinto para las armas y 2 botas de agua.

Tariel Wandorian (Neutral Evil)

Semielfa bardo °12

Stats: Fue 16/Dex 21/Con 15/Int 19/ Wis 18/Car 20/ Apariencia 18

27 años, 1.85 mts, 54 kgs. De complexión ligera y con un suave tono de piel, ojos azules y pelo cobrizo largo y suelto.

Movimiento: 24

HP: 60

PSP: 67

Idiomas:

Común, elfo, enano y halfling.

Habilidades

especiales y Poderes: Inmune a las ilusiones de nivel 1; 20 mts Infravisión; Influenciar reacciones (TS -3); Inspirar; 60% de conocer algo; Contrarresta efectos sonoros; Conoce los venenos tipo ACDGHIKLO; Miedo (radio 6 mts, TS -2); Toque venenoso (30/2d6 en 1d2 rounds); Drenar energía al contacto(1 nivel); Inmune a detección mágica; Resurrección (2d12 horas más tarde); Inmune a hechizos (+4 TS ilusiones); Inmune a armas de filo.

Talento Salvaje: Controlar Adrenalina.

Pericias: No Armas: Supervivencia en páramos, Actuación, Optimización Armadura, Protección contra el calor, Arquero/ Flechero, Cantar, Acrobacia, Uso de la cuerda, Saltar, Juego, Herbalismo, Cabalgar por Suelo. Armas: Estilo 2 armas (x2), Estilo arma y escudo, Espada larga y corta, Arco largo.

Estilo de lucha: Normalmente arma y escudo, cuando ataque a los players usa estilo 2 armas (espada larga y golpe venenoso ó espada corta).

Objetos Mágicos: Espada larga de obsidiana +4, Espada corta metálica +3, Papiro de protección vs todos los elementales, 11 flechas de fajo (o descarga) metálicas +3 (untadas en su propio veneno), Saco de naranjas (con veneno debilitador).

Objetos: Escudo, armadura de cuero (ver descripción), más

equipo normal (tienda, comida, agua, etc.)

Habilidades de Ladrón: VB 70, AC 60, H/RT 25, MS 85, ES 65, DR 15, EP 90, LL 20.

Cabe mencionar que Tariel necesita agua y comida como todo el mundo, no es que se muera si no como, pero empieza a pudrirse y ella no quiere que eso suceda. Por otro lado, aunque ella también es Undead, no está relacionada de ningún modo con los que están dentro.

Sara Majowel (Neutral Evil)

Elfa Profanadora °10

Stats: Fue 13/Dex 22/Con 12/Int 21/ Wis 16/Car 16/Apariencia 16

32 años, 1.93 mts, 73 kgs. De mediana complexión y piel suavemente bronceada, ojos verdes y pelo negro hasta los hombros.

Movimiento: 36

HP: 32

PSP: 45

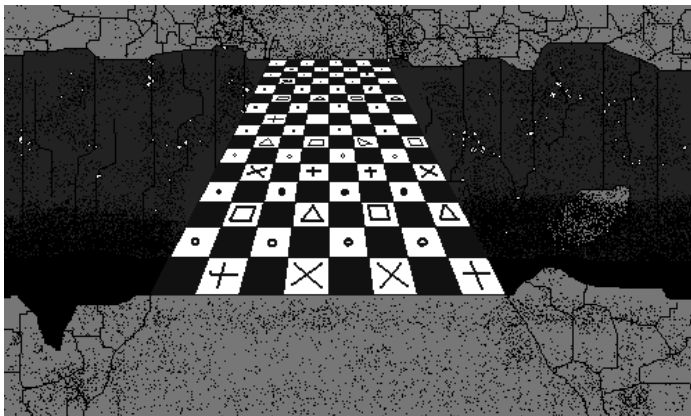
Idiomas: Común, elfo y enano.

Habilidades especiales y poderes: Inmune a ilusiones hasta tercer nivel, +1 THACO con arcos y espadas, 20mts infravisión, 50% resistencia mágica, Regenera 3hp por round, Devolver conjuros (1d8+2)*10%, Toque ardiente de ceguera (1d4+1 turnos con TS más 2d4 puntos de daño por quemaduras).

Talento Salvaje: Agitación molecular.

Pericias: No

Armas: Acrobacia, Herbalismo, Leer/Escribir, Identificar Conjuros, Cabalgar por suelo, Protección contra el calor, Encender fuego, Cocinar,





Etiqueta, Heráldica, Lenguajes antiguos y Supervivencia en desiertos. Armas: Espada corta, Daga, Especialización en Golpear, Estilo 1 arma (x2).

Estilo de Lucha: Si puede no lucha en melée, pero de ser necesario usa Estilo 1 arma (espada corta y toque ardiente).

Objetos Mágicos: Amuleto de extensión (10) (hecho con el caparazón de escarabajo de la muerte colgado de una cadena de plata), Anillo de Subsistencia (aro de bronce con una malaquita), Anillo de Libre Acción (argolla de plata), Collar de Proyectiles (0/3/0/2/0/1/0/1) (cuentas cristalinas en un cordón de hilo de oro).

Objetos: Mochila con equipo surtido, una espada corta y una daga.

Conjuros Memorizados: Grasa, Hechizar Persona, Proyectil Mágico (x4), Afectar fuegos normales. Pirotecnia, Mano espectral, Luz continua (x2), Levitar, Funesto deflector de Hornung (x2). Meteoros diminutos de Melf, Flecha de llamas, Realidad alternativa, Golpe de rayo (x2). Piel de piedra, Transmutar arena en piedra, Muro de fuego, Mala suerte (x2). Nube letal, Invocar elemental, Muro de Piedra.

Sara tiene un piel de piedra activo en el momento que la encuentran los jugadores (9 usos).

Kóldor Frast (Neutral Evil)
Enano Clérigo de la Tierra 911
Stats: Fue 19/Dex 14/Con 22/Int 14/Wis 19/Car 11/Apariencia 14
94 años, 1.33 mts, 98 kgs. De complexión pesada y piel morena, ojos café y pelo castaño muy corto.
Movimiento: 12
HP: 78
PSP: 56

Idiomas: Común y enano.

Habilidades especiales y

Poderes: Inmune a hechizos de primer nivel, Ignorar elemento tierra por 11 rounds, trasladar 125 decímetros cúbicos de tierra elemen-

tal a este plano, Oscuridad radio 3 metros a voluntad, Cambiar corpóreo a incorpóreo, Crear ilusión con componentes visuales, auditivos y sensoriales (3 veces al día), Toque de envejecimiento (4d10 años, TS para la mitad), Grito de Muerte (2 por día, radio 10 metros, TS muerte o morir).

Talento
Desplazamiento.

Pericias: No Armas; Optimización de Armadura, Identificar Conjuros, Leer/Escribir, Curación, Herbalismo, Acrobacia, Actuación. Armas: Mangual, Estilo Arma y Escudo, Especialización en Golpear (x3).

Estilo de Lucha: Mangual y

Salvaje:

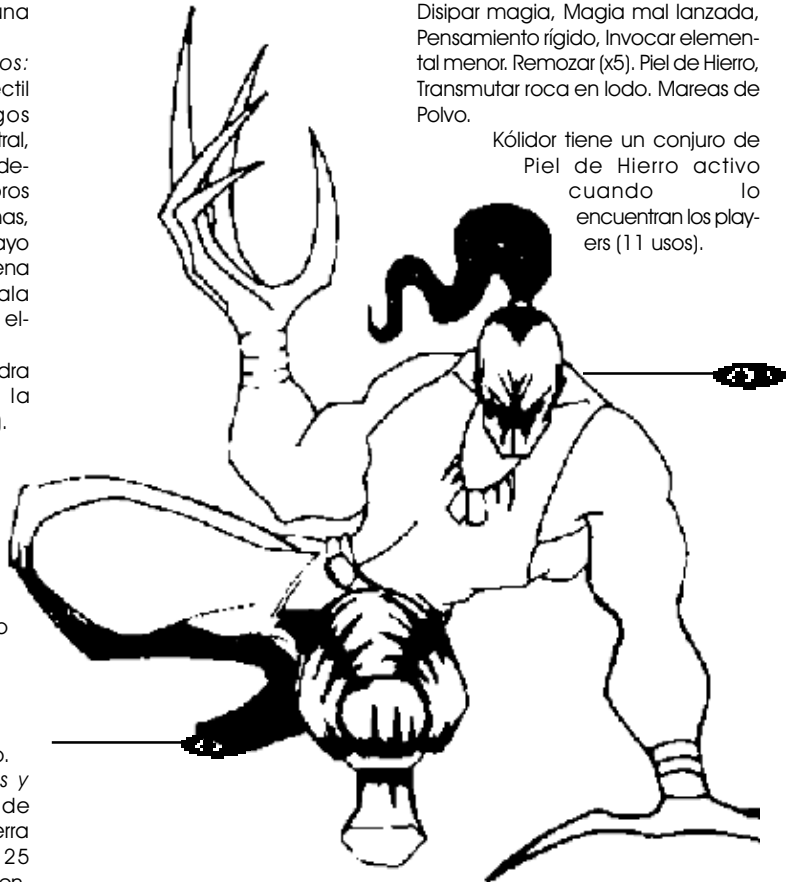
escudo, si ve a algún Thri-kreen o alguien de más edad, lo tratará de envejecer.

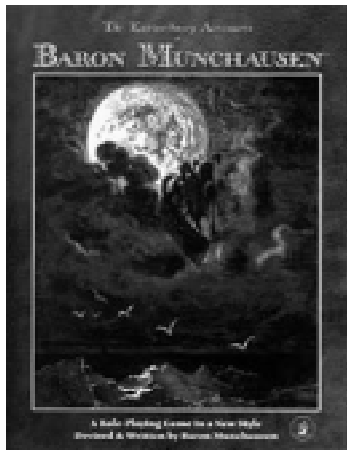
Objetos Mágicos: Escudo de cuero de inix +4, Armadura acolchada de mekilot +2, Anillo de regeneración (de madera con árboles dibujados), Varita de extinguir llamas (21 cargas) (20 cm de una fina cadena de plata, funciona haciéndola girar frente al fuego agresor), Calafate de Longevidad.

Objetos: Mangual metálico y un par de monedas.

Conjuros Memorizados: Curar heridas ligeras (x5), Ordenar (x2), Refugio. Retraerse, Ayuda, Hechizar persona o mamífero, Recurrir al poder sagrado, Retener personas (x2). Causalidad al azar, Disipar magia, Magia mal lanzada, Pensamiento rígido, Invocar elemental menor. Remozar (x5). Piel de Hierro, Transmutar roca en lodo. Mareas de Polvo.

Kóldor tiene un conjuro de Piel de Hierro activo cuando lo encuentran los players (11 usos).





Nombre: Las Extraordinarias Aventuras del Barón Munchausen
 Tamaño: 24 paginas con ilustraciones en blanco y negro
 Editor: James Wallis
 Editorial: Hogshead Publishing
 ISBN 1-899749-18-7
 Copyright 1998

La contraportada de este curioso juego de rol sirve bastante para describir en que consiste: "Un juego de Apuestas, Vino, y competencias de embustes". Este juego debe ser simplemente uno de los más originales y difíciles juegos de rol que me ha tocado conocer. No es porque sus reglas sean muy complejas (estas se resumen en una pagina). No es porque sea difícil de inventar aventuras (el manual trae mas de 500). Y tampoco tiene relación con el precio ni el hecho que se necesite de mas manuales (el pequeño libro de 24 paginas es realmente mas que suficiente). La dificultad tras este juego de rol radica sencillamente en lo difícil (y de ahí radica lo entretenido) que es jugar. Aquellas personas que realmente jueguen bien este juego son muy pocas, y también muy mentirosos...

Les explico, el Baron Mun-

Aventuras del BARON MUNCHAUSEN

Un extraño Juego de Rol

chausen es un personaje de fantasía (por favor vean la película del mismo nombre) que se caracteriza por ser bastante exagerado respecto de sus supuestas hazañas. Es un tipo especialista en inventar las mas descabelladas historias (bueno, el jura que son todas verídicas) en las cuales él es el héroe y protagonista. Encontrando que hoy en día el ambiente de los juegos de rol está un tanto saturado y escaso de originalidad (en sus palabras) decide inventar su propio juego de rol. Es un juego de nobles honorables que se reúnen a compartir sus historias.

Explicado de otra manera (y sin querer delatar el espíritu del juego) es un juego en el cual los presentes deberán narrar improvisadas historias de sus aventuras. La gracia es que cada participante no sabe de antemano cual es la aventura que narrará! Esta le es preguntada en el momento y de ahí en adelante la diversión no para.

El manual explica la forma mediante la cual se llevan a cabo las apuestas y de cómo se determina el ganador de la contienda. Adicionalmente, el libro esta escrito en una exquisita prosa supuestamente directa de la pluma del mismísimo Barón (el manuscrito original fue recientemente encontrado por el editor). Es un juego sin dados ni hojas de personaje, pero que realmente captura mucha de la esencia imaginativa de lo que es un juego de rol. Se los recomiendo

abiertamente.

Les dejo con algunas aventuras para que se deleiten mientras tanto, queridos lectores, podrían relatarnos sobre aquella vez que:

1. Le salvaron la vida a un hombre que había muerto hace mas de 50 años.
2. Enderezaron la torre inclinada de Pisa
3. Capturaron al ultimo unicornio y porque lo dejaron libre.

NOTA: 7 (1 al 7)





Los bardos de Krynn, al cantar las glorias de los Caballeros de Solamnia, usualmente hacen mención de grandes batallas, heroicos sacrificios, y honor sin igual. Sin embargo suelen dejar de lado los aspectos mas cotidianos de la vida de estos soldados. Lo que no cuentan las historias, es que no es solo valor con la espada lo que da honor a estos hombres, sino también la agudeza del ingenio. Es así como desde hace muchos cientos de años los caballeros han adoptado como pasatiempo la más clásica prueba de ingenio : el desafío de los acertijos. Es por esto que desde las alturas de la Torre del Alto Clerista, en las grandes festividades celebradas por oficiales en los exclusivos barrios de Noble's Hill en Palanthas, en los casinos de las barracas, e incluso en la sala de espera previo a un consejo de alto mando, suele encontrarse caballeros en acalorados duelos de ingenio. A continuación, para su deleite, incluiré un listado de pruebas que he encontrado interesante. Por lo demás, sugiero considerar previo al envío de futuras delegaciones diplomáticas, personas con aptitudes en este arte, pues al ser muestra de cultura e inteligencia en estas regiones, serán notablemente mejor atendidas, y estarán en mucho mejores condiciones de entablar las tan requeridas negociaciones de colaboración mutua.

Su Humilde Servidor,

Karistoff, de la Orden Roja
Enviado Especial de Wayreth en
Sancrist

P.D. Como última nota de interés, agrego que gran parte de los acertijos mas conocidos, provienen del mismísimo Caballero Soth, de quien dicen era un hombre de gran talento, y jamás superado en estas materias.

Estimado Maestro, Par Salian de la Orden Blanca

Acertijos en el mundo de Krynn

Ocurre una vez cada minuto, dos veces en cada momento, sin embargo, nunca en cien años.

Esta parte del pájaro no puede volar y aún queda seca tras nadar por el mar.

Tiene boca y nunca habla, tiene lecho y nunca duerme.

Doy vuelta en círculos, pero siempre hacia delante. Nunca me quejo, independiente de adonde se me lleve.

¿Qué cosa :
Mientras más hay menos puedes ver?

Si lo nombras, ya no hay.





Qué es demasiado para uno,
suficiente para dos,
y nada para tres.

Quien lo hace, no lo necesita
Quien lo compra, no lo usa
Quien lo usa, nunca lo ve ni lo siente.

Cruzando el puente Thon-Thalas,
me encontré con mi hermana Rocío
le rompí su cuello,
le tome su sangre,
y tirada dejé en el río.

Con cuchillo me degollas,
Porque matas si ahora lloras?

Corre por los bosques y la pradera,
Y en la noche bajo la cama espera,
Lengua afuera, y agotado,
Siempre, siempre, acompañado.





Atención

**terroristas, asesinos
a sueldo y fanáticos.**

**ESTE 29 DE DICIEMBRE
TUS SUEÑOS SE HACEN
REALIDAD.**

**TODA LA DIRECTIVA DE LA
AJR JUNTO A TODOS SUS
MIEMBROS SE REUNIRÁN
EN LA PRIMERA ASAMBLEA
GENERAL DE SOCIOS.**



A sacar los pañuelos

Palabras al cierre, ¡creálo o no!

*Una sección dedicada a
contar las más increíbles
historias de la vida de un
rolero.*

¡MANDA YA!

*Casos verídicos y
auténticos.*

Recuerdo como si fuera ayer el día que por primera vez tome un manual de rol en mis manos, era el verano de 1990, cuando recién había salido del colegio, un amigo me dijo "este juego es re entretenido", recuerdo los signos, las criaturas, incluso el idioma.

En esos tiempos mi inglés era casi a nivel e cero, recuerdo que tuve que hacer mi mas tremendo esfuerzo para entender esa cantidad de letras que entre mas iba leyendo un tesoro se posaba ante mi vista.

Recuerdo mi primera partida, era un ladrón, elric caseaux se llamaba, incluso podría relatar casi enteramente los detalles, pero lo que mas me acuerdo fueron de esas figuras geométricas que hasta hoy en día me llaman la atención: esos poderosos dados con tantas caras.

La primera vez que rodaron sentí que mis tripas se contraían que un destino extraño se posaba en mi personaje, y decía si debía vivir o morir, incluso recuerdo cuando el director de juego me dijo te dio, no entendía como, incluso creí que era por tincada del que las criaturas me hicieran daño.

Al tratar de entender mi personaje vi una serie de estadísticas, números, que poco a poco fue habituándome para que mas tarde dijera "soy mas fuerte que tu" o "puchas que soy poco inteligente".

Y recuerdo asi paso a paso sus síntomas, y los veo en cada persona que juega rol por primera vez, veo sus caras, sus ganas, sus juegos, bueno en fin todo un proceso que me hace decir "sabes parece que ese día no me volví tan loco, sino que mucho mas cuerdo que los demás"

Skandar



Atención

**Se cita a asamblea
general de todos los
socios,**

**EL DÍA 29 DE
DICIEMBRE A LAS
19 HORAS, EN
BALMACEDA 1215.**

**Se ruega asistencia
y puntualidad.**



AGRUPACIÓN DE JUGADORES DE ROL DE CHILE