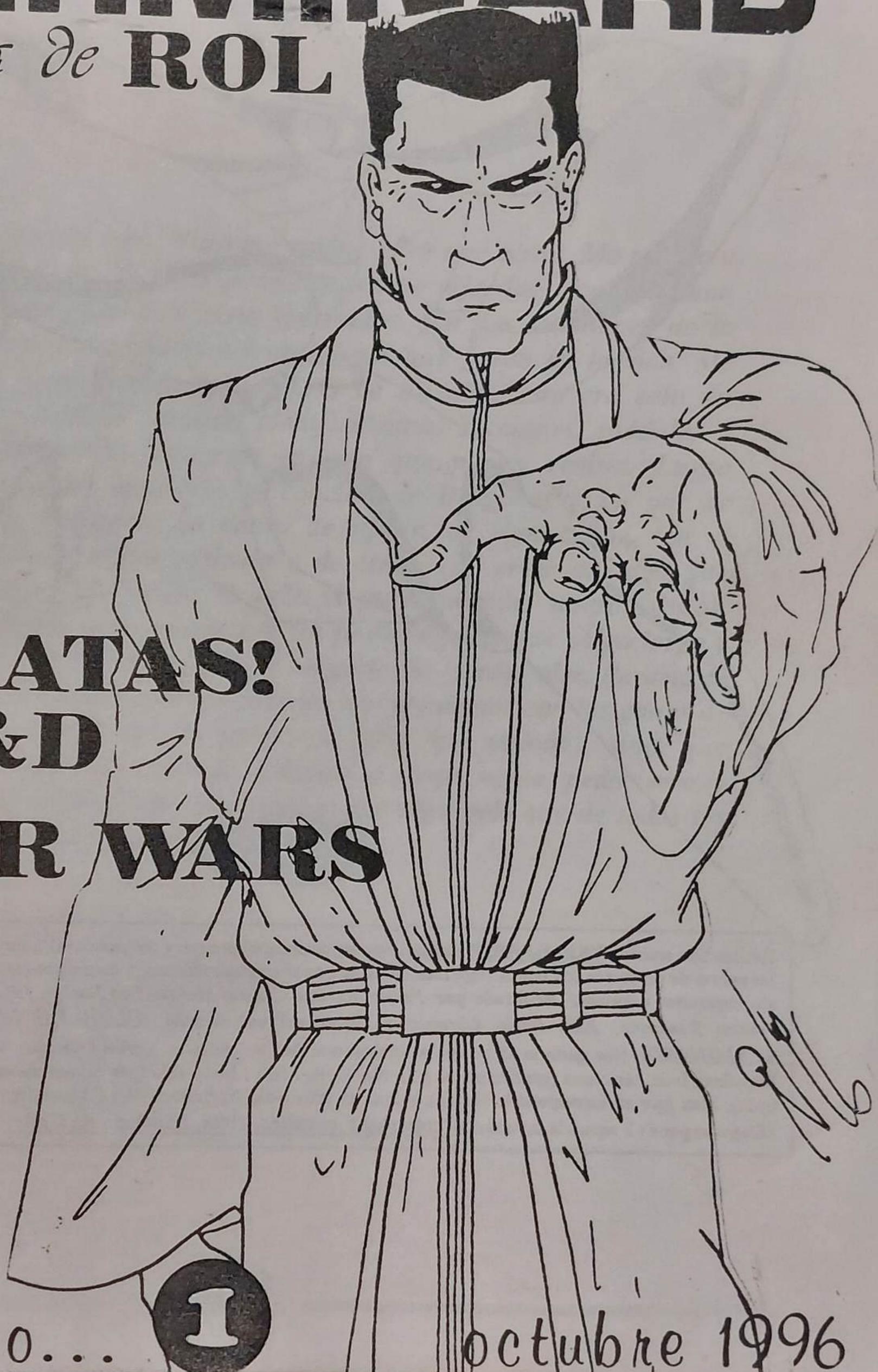


VERMINIARD

revista de **ROL**

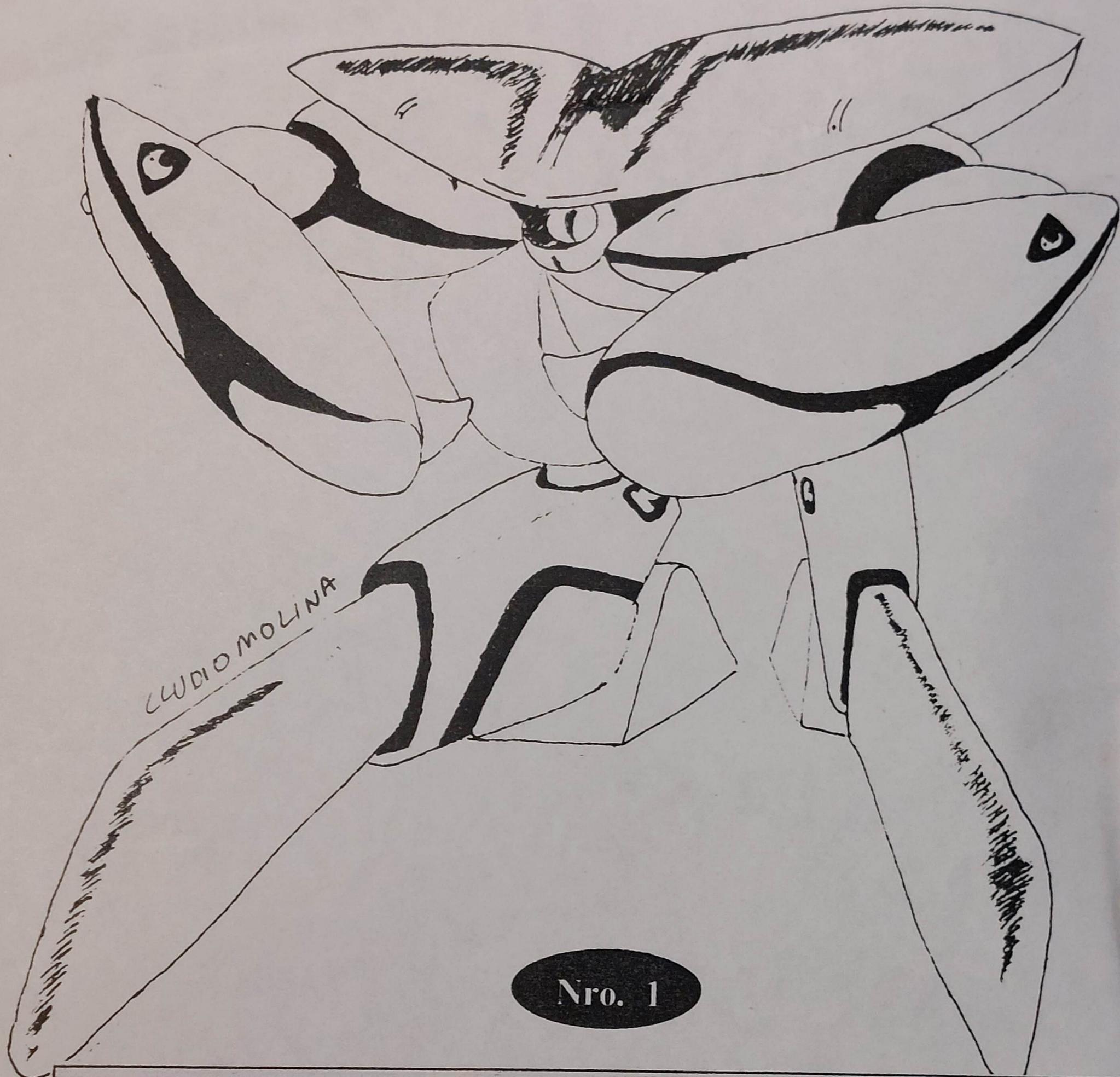


PIRATAS!
AD&D
STAR WARS

número...

1

octubre 1996



Nro. 1

Fanzine tipo revista "**VERMINARD**" de aparición, espontánea, sorpresiva y chocante, realizada sin ánimos de lucro; todos los nombres de productos son marca registrada de las empresas correspondientes, y en ningún caso representan un desafío a sus respectivas empresas. **Realizado por:** Felipe Herrera, Claudio Molina, Leo Nardin, J.P. Sagal, Jorge Pentenero, Franco Ramorino, Juan Pablo Obregón y Verminard en persona (**CLUB DE ROL LOS HIJOS DE VERMINARD**). Nos gustaría agradecer la colaboración de los siguientes: Carlos Oyarzún, Guillermo Nuñez, Pamela Riquelme, Iván Zamorano (graziaz por el gol, vale, vale), Martí Llesta, Tala (por calentarme en aquellas frías noches de tipeo), Max (por su incomparable alegría), a John el Proxeneta, Nagumo, "Pinky (el hamster maravilla) y por último a Maegovan por su esperada intromisión. copyright, octubre, 1996, Santiago de Chile.

Editorial

Ya van cuatro con esta. Y no me canso. ¿Por qué será?. Me refiero a escribir editoriales, claro. Esta es la cuarta, como dije, las otras tres han quedado en el olvido y se han visto frustradas, por los exámenes de la universidad, los juegos semanales y tantas cosas que pasan en la vida. Me acuerdo que hace unos quince meses, más de un año, esto era solo un proyecto. Recuerdo también cuando planificábamos secciones, módulos y cualquier cosa que pudiera aparecer en esto que parece revista. Luego vinieron encuentros que organizar, el concilio de Dragones y un par de encuentros por ahí. La gente se cansó de tipear, de soportarme en el computador escribiendo algún artículo y de tener que creer en algo que parecía imposible (¿o a lo mejor lo es?). A puro pulmón, micros varias, discusiones y sacrificios económicos, por fin pudo engendrarse. Algo largo y duro, por cierto. En serio. Ahora esto es tangible, lo puedes oler, llevarlo al baño o a la playa. Esperemos que nosotros no nos quedemos con las ganas de producir otro fanzine tipo revista (como el jurel tipo salmón), sino, que tengamos que hacerlo porque, aunque Uds. no lo crean, van a pedir otro, y otro, hasta que lo que tienes entre las manos sea algo más que de todos los roleros, sea de todos y para cada uno.



DESCIFRANDO

RUNAS

por *Zeblar*

Bueno, aquí estamos, iniciando esta columna, pues es tanto nuestra como de Uds. Espero que con el tiempo llegue a ser una de sus secciones preferidas. Bueno ¿Y de que trata todo esto? se estarán preguntando... es muy simple, aquí discutiremos todo lo referente a Magia y Rezos, veremos nuevos y quizás los mas divertidos hechizos, pergaminos, maldiciones, y todo aquello que le da ese toque unico a una partida. ¿Que haríamos, en realidad, sin los usuarios mágicos? Pues bien, esta sección esta dedicada a ellos, y también a algún Master que desee saber algo mas acerca de los Poderes Divinos y los Místicos Arcanos. Ya se que alguien me dirá: ¿Y que tienen que hacer juntos los sacerdotes y los magos...? Pues bien, derribemos las fronteras ideológicas y compartamos nuestros conocimientos, solo así descifraremos el secreto de los poderes Mágicos.

¿Y yo quien soy? Soy Zeblar, corazón valiente, un sacerdote que ha visto lo suficiente

como para sentarse frente a este pergamino y compartir algunas cosillas... para no alargar esta primera edición, no comentare mas de mi...)

Bien, que les parece empezar de una vez por todas, aquí les van algunos conjuros de sacerdote:

Enemistad Animal
(Conjuración / Llamada)

Nivel: 1
Esfera: Animal, Hechizo
Rango: Contacto
Componentes: V,S
Duración: 1 día
Tiempo de Lanzamiento: 1
Área de efecto: Una criatura
Tirada de Salvación: Negada

Este conjuro simplemente causa que la víctima, parezca ofensiva a los animales por el periodo de un día. En realidad la víctima

no notara ningún cambio sobre si misma, tampoco cambiaran ninguna de sus características. Los caballos le relincharan y patearan, los perros le ladraran, los toros lo embestirán, las aves pequeñas le revolotearan y picotearan. Sin embargo, los animales con una asociación cercana a la víctima, no harán nada que lastime a la víctima, ellos solo lo trataran como a un amigo, el que por alguna razón huele horrible.

Piedra Incandescente

(Alteración)

Nivel: 1

Esfera: Elemental (fuego)

Rango: Contacto

Componentes: V, S, M

Duración: Especial

Tiempo de Lanzamiento: 3 turnos

Área de efecto: Una gema

Tirada de Salvación: No

Cuando el Sacerdote realiza este conjuro, encanta una gema, convirtiéndola en una Piedra Incandescente. La piedra brilla y da calor, aunque no es lo suficiente para iniciar un fuego, sin embargo pequeños objetos inflamables como pergaminos se tostarán lo suficiente para quedar inutilizados y reducidos a cenizas. La Luz que emite la piedra es capaz de iluminar débilmente hasta 5 pies de radio (NdR unos 1.5 metros pasos.) Sostener la piedra en la mano infligirá 1 punto de daño por ronda, si es que no se lleva protección de algún tipo. La piedra brillará un día por cada moneda de oro (m.o.) en que este evaluada hasta un máximo de duración de un año por nivel del encantador, transcurrido ese tiempo la piedra se desintegrará dejando tan solo un poco de fino polvo. Otro uso de la Piedra, si el encantador así lo desea puede optar por que ella explote. Esto causará 1 punto de daño por cada cien días de duración que le reste a la piedra (se permite tirada de salvación) y cualquier cosa inflamable dentro de un radio de 5 pies se enciende. El componente material para este hechizo es una gema que debe ser encantada y el símbolo sagrado.

Imagen Escupidora de Efembe

(Conjuración / Llamada)

Nivel: 2

Esfera: Protección (Reversible)

Rango: Contacto

Componentes: V, S, M

Duración: 1 semana/nivel

Tiempo de Lanzamiento: 2

Área de Efecto: 1 Criatura

Tirada de Salvación: Negada

Mientras se realiza este conjuro el sacerdote de escupir sobre su índice y arrojar su saliva sobre el rostro de su víctima. Con esto comienza la maldición de la víctima: cada vez que se mire a un espejo u otra superficie reflectante durante la duración de este conjuro, su imagen le escupirá en su rostro. Note que el conjuro remover maldición anula este conjuro.

Bueno amigos, hasta aquí llega nuestra columna de esta entrega, espero encontrarlos en el próximo "DESCIFRANDO RUNAS". Chao. Nos vemos.

“Si aquello es una bandera negra me temo que estamos en el Caribe”

El último juego de Ludotecnia se desarrolla en el mar, aparecen armas de fuego y utiliza magia negra. Les presentamos una nota de la revista Líder de España en el que escriben los propios diseñadores del juego.

El juego *¡Piratas!* es una idea original de Juan Romero Salazar llevada a cabo con el apoyo del equipo de Ludotecnia.

“Su proceso de creación comenzó cuando intentaba demostrar a mis compañeros que el hecho de desayunar con cerveza *Guinness* no es en absoluto incompatible con el lucido ejercicio de las facultades intelectuales de todo buen abogado que diseñe juegos de rol”. Nos

indica Romero Salazar. “J & F replicaba algo sobre filósofos que intentan explicar ese mismo tipo de juegos a sus zafios colegas. Igor Arriola murmuraba sobre un reglamento para jugar con el reglamento bancario español. José Tellaeché nos embadurnaba el pelo con su aerógrafo y Carlos Monzón callaba. Llevaba la cuestión a terrenos más serios, si es que cabe en nuestro caso hablar de seriedad, comenzamos a discutir sobre si en realidad quedaba o no algún gran tema por tratar en los juegos de rol. Y no nos referíamos al “*Juego de Rol de los Granjeros de Nebraska*” ni al nuevo-juego-precioso-maravillosos-muy innovador sobre unos personajes con orejas puntiagudas que viven en los bosques y hay otros, muy malos, que se llaman orcos... De ahí pasamos a discutir sobre la general infravaloración del mar y del ambiente marineramente en general (una de mis pasiones, lo confieso) en los juegos de rol.”

“Una bombillita se nos fue iluminando a todos por encima de la cabeza y, por una vez, fui demasiado rápido en decir: “*Eh, que no hay nada de piratas*”. Famosas últimas palabras: cuando un diseñador de juegos de rol está lo suficientemente loco como para decir eso, ya sabe lo que le espera, una contestación a coro diciendo: “*Pues que este hecho CUANTO ANTES, por ESPABILAO*”. Desde entonces no veo a mi mujer ni a los niños. “Se sufre, pero se

aprende", que decía el Gran Wyoming: aprenderé a estar callado.

"En realidad sí que existen juegos que tratan la temática de los piratas caribeños que asolaron las colonias españolas durante los siglos XVII y XVIII: dos de ellos, los más asequibles y los únicos que superan la más absoluta marginalidad consisten en suplementos para otros sistemas de juego, concretamente *GURPS* (a mi juicio el mejor de ellos) y *Rolemaster*. Pero ninguno se dedica en exclusiva a cubrir la época, ni existen módulos publicados, ampliaciones, etc. Para un periodo que ofrece nada menos que todo aquello que deben ofrecer los juegos de rol: aventura en estado químicamente puro."

"Con *¡Piratas!* Hemos intentado y creo que he logrado, ofrecer eso. La sensación de aventura, de hazañas, de vivir una película de Errol Flynn... Se trata también de nuestro primer libro que no se desarrolla en la época contemporánea y tal vez no exigía algún tipo de esfuerzo suplementario. La piratería en el Caribe es una época absolutamente fascinante de nuestra historia injustamente olvidada y dejada en manos de un Hollywood interesado en dar su particular versión del asunto. Claro, que si nosotros hubiésemos tenido una industria cinematográfica como la suya... ¿de qué, tanto Western?... Eligiendo esta ambientación, posaríamos acceder al más rolero de los aspectos de

nuestra presencia en América sin tener que caer en el tópico de los conquistadores y sus masacres de indígenas."

"La documentación requerida ha superado con mucho todo lo que nos temíamos. Libros, mapas, documentos, fotos, visitas a anticuarios y tratantes de libros, lecturas y más lecturas sobre el tema, visionando una y mil veces de todas las películas sobre piratas existentes en el mercado... Claro que también podemos vanagloriarnos de poder ofrecer uno de los más completos apéndices sobre bibliografía, filmografía, discografía, comics, ilustración, juegos de mesa y juegos de ordenador que jamás haya aparecido en un juego básico, todo ello con el único fin de ayudar a crear el ambiente requerido."

"En primer lugar, debo puntualizar que, aunque se le ha concedido un papel muy importante tanto a la ambientación histórica como a la marítima, nadie debe asustarse por ello. Toda la información necesaria para jugar a *¡Piratas!* Aparece en los capítulos denominados "La Época y las Gentes" y "Cuaderno de Bitácora", referidos respectivamente a la ambientación histórica y al tema de barcos y navegación. Hemos tratado de evitar en lo posible toda potencial necesidad de recurrir en el futuro a suplementos de carácter únicamente histórico, ofreciendo todo el material indispensable en el libro básico. La época

cubierta va desde 1550 a 1725, ciento setenta y cinco años de hazaña tras hazaña en el marco del Caribe."

Personajes, anécdotas, mapas, planos, guías de lugares, armas de la época, descripción de las costumbres, flora y fauna, tácticas militares y decenas de ocupaciones posibles para los personajes harán que este se convierta en uno de los juegos más cuidados en cuanto a su ambientación."

"El reglamento difiere también del estilo tradicional de la casa. Para las tiradas se utilizan nada menos que 17 huesillos de cordero (proporcionados con el libro básico) en un intento de lograr ese sistema innovador que rompa con todo y que todos estamos buscando. Que no, que por el momento no; los dados son 2D10 normales cuyo resultado se suma y sufre las modificaciones de la dificultad. Se trata de un sistema absolutamente nuevo, en que hemos roto con la tradicionalidad de la casa. Un aspecto original del juego consiste en el eficaz tratamiento dado a las emociones de los personajes; es decir, hasta que punto éstos son capaces de interactuar (y lograr sus objetivos) con PNJ, enamorarles, conseguir amistad y lealtad, hacerles objeto de atrocidades, etc.. La propia dificultad de gran parte de las acciones viene dada por el grado de voluntad y autoconfianza del PJ, de modo que si alguien se encuentra seguro de que se puede lograr algo... ¿Adelante! También

nos encontramos orgullosos de los sistemas de combate naval y terrestre, el primero tanto para flotas de guerra como para duelos entre navíos, abordajes y demás."

"Con referencia a los personajes, no se necesitan dados para su generación y pueden ser creados completamente a gusto de los jugadores, que para ello dispondrán de una serie de puntos. Como sistema conlleva una pequeña contrariedad: muchos jugadores utilizarán la hoja de cálculo para descubrir que combinaciones de armamento y características les permiten causar la mayor cantidad de puntos de daño; sin embargo, los pros superan con mucho a este inconveniente, ya que así se logra también la mayor identificación de los jugadores con sus PJ. Un acabado sistema de ventajas, desventajas y rasgos especiales ayudarán a completar a nuestros personajes y a encajarlo dentro de alguna de las profesiones que pueda desempeñar. Este es otro, a mi juicio, logro del juego: los personajes no tienen por qué ser piratas; pueden dedicarse a cualquier actividad desde: pescadores a capitanes de barco, pasando por prostitutas, bucaneros, agitadores religiosos, frailes de la Inquisición.... Además de poder pertenecer a cualquier nacionalidad o tipo racial: negros (casi siempre esclavos), indios o mestizos varios. Esto abre las puertas al desarrollo de guiones en cualquier ambientación de la época (desde Los Tres

Mosqueteros a Las Amistades Peligrosas). Una puntualización sobre los personajes: la medicina es un poco... hace mas mal que bien, por decirlo de forma agradable y tampoco existe la posibilidad de la curación mágica, así que tened cuidado."

"¿Existe magia en *¡Piratas!*? Bueno, dejad que me explique. En principio el juego estaba orientado única y exclusivamente a presentar el aspecto más realista, duro y sucio de las aventuras de corsarios, nada de galanes guapísimos revolcándose entre las amarras de estribor. Luego decidimos que ese problema no era tal, bastando con mantener dos niveles de juego, uno realista y otro más "a lo Hollywood". Claro que entonces, ¿por qué no introducir un tercer nivel, el fantástico? Sí, existe la magia, únicamente como un conjunto de reglas opcionales y exclusivamente en forma de Vudú o chamanismo indígena, dependiendo de si sus practicantes son negros o indios. De todas formas, los poderes están muy, pero muy limitados. Esto no se parece al "En Costas Extrañas" de Tim Powers, más que el concepto básico de que cierta magia indígena funciona. Si el primer nivel ofrece la aventura realista y mortal, el segundo la cinematográfica más grande que la vida, el tercero permite introducir ambientaciones tenebrosas y nada saludables para los aventureros. Lo que sí podemos asegurar es que no hay elfos ni

ninjas (aunque sobre este último particular existe una pequeña discusión)."

Tampoco sabemos en qué generación de juegos de rol clasificarán a *¡Piratas!* ¿Será de primera, de segunda tal vez? ¿O de tercera o cuarta? >Lo que sí sabemos, porque ha sido norma de nuestras partidas de rol desde que somos DJ (Kennedy seguía vivo) aunque por ahí anda quien cree haber inventado la gaseosa, es que en este juego no se permite hablar en tercera persona, aunque sí pueden hacerse apartes, que muchas acciones se solucionan sobre una ponderación fáctica (bonito, ¿eh?) de los hechos según son presentados por el propio jugador y que lo que cuenta en realidad es interpretar el personaje, ya que ganar dinero con la partida no sirve mucho: una fortuna dura escasamente dos semanas en las tabernas de Port Royal; vamos, como en la vida misma. ¿Será entonces un juego narrativo? No nos preocupa demasiado, lo que sí nos interesa es que disfrutéis con él, dedicándole tantas horas como os apetezca y que podamos volver a oír esa maravillosa expresión: "El vuestro es el primer juego con el que probé el rol"; sinceramente, si existe alguna verdadera satisfacción derivada de trabajar en este asunto, es ésta y no otra."

Este módulo esta pensado para personajes que no tengan mayor experiencia en el universo StarWars, porque aquí la obtendrán.

Esta aventura trata de un extraño resplandor que se observo desde gran parte de la galaxia. La rebelión interesada por el extraño acontecimiento manda a un grupo de rebeldes a investigar al lejano Sistema de AD-14.

Por supuesto el imperio no podría estar ajeno a esto, mandaran una

Legión considerable para informar del suceso

Enfrentamiento en AD-14

cap. 1 Iniciando la aventura

Una carta llega a nuestros héroes que ya hacen algunos meses en La base

Brutien de la luna Gonda aburriéndose por la rutina

Información Para los Jugadores(I.P.J):

"Señores han sido designados por el Capitán Darin Aruk para ir a investigar

al sistema de AD-14 la supuesta explosión atómica que significaría desde la destrucción de un destructor hasta un ensayo imperial de bombas irónicas desconocidos para la rebelión. Deben reportarse a la brevedad en el Hangar 51 para dar mayor información "

Información para el director (I.P.D.):
Los jugadores habrán oído rumores anteriores a la explosión nuclear registrada el día anterior.

Los cazarrecompensas que se encuentren en el grupo abran firmado su contrato que indica una suma de común acuerdo para el D.J. y el personaje.

Los Jedi de cualquier índole habrán sentido una fluctuación en la fuerza que los comprometería e interesaría para acudir a la misión

-en el hangar 51 se encontraran con un señor maduro que inspira mucho respeto que algunos de nuestros personajes mas de alguna ves habrá visto camina por la base. Informará nuevamente a los P.J. del acontecimiento...pero también de algo que nadie sabe. La supuesta explosión mas que eso fue un choque de una nave Alienígena a los sistemas conocidos El imperio ha mandado legiones a investigar...lo que sea este incidente Debemos estar al tanto.

Tomen sus armas y a trabajar muchachos tienen poco tiempo.

Se les pasara un C.D. con el contenido de las coordenadas de salto y más instrucciones , además el equipo les aguarda en la nave asignada.

-Este nuevo modelo de nave consiste en un Transporte Corelliano Ligero modificado para la misión:

Pilotos: 2 (mínimo)

Pasajeros: 6 (cómodos) 16 (como en una micro)

Capacidad de carga: 100 toneladas métricas

Multiplicador del Hyperimpulsor: x 1/4 (modificación rebelde)

CPU de navegación: si

Hyperimpulsor de seguridad: si

Velocidad sublumínica: 5D+2

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 5D

ARMAMENTO

Torreta superior Modificada de 3 cañones(daño por separado)

Control de fuego: 2D

Daño: 7D

ESCUDOS

Pantallas: 4D

La apariencia de la nave es la de un común transporte Corelliano (Falcon Millenium).

Con una torreta menos. otros colores y algo muy aterrador. 2 increíbles

Reactores de turbo fusion ionica que estan a prueba(por la misma razon la nave puede volar muy rapido."pero los sensores no alcansarian a detectar una colicion en el Hiperespacio".esta micion es solo para valientes con amor a la velocidad)

En el interior habran:

6 trajes de vacio

6 rifles blaster 3-30/100/300

daño:5D

2 cinturones con 20 Granadas c/u (ver carta de armas de StarWars RPG)

6 Chalecos Protectores +1 a fortaleza -1 a destreza

1 Jet Pack

Raciones para 24 días en embaces de 6 inhaladores (+ raciones x inhalador)

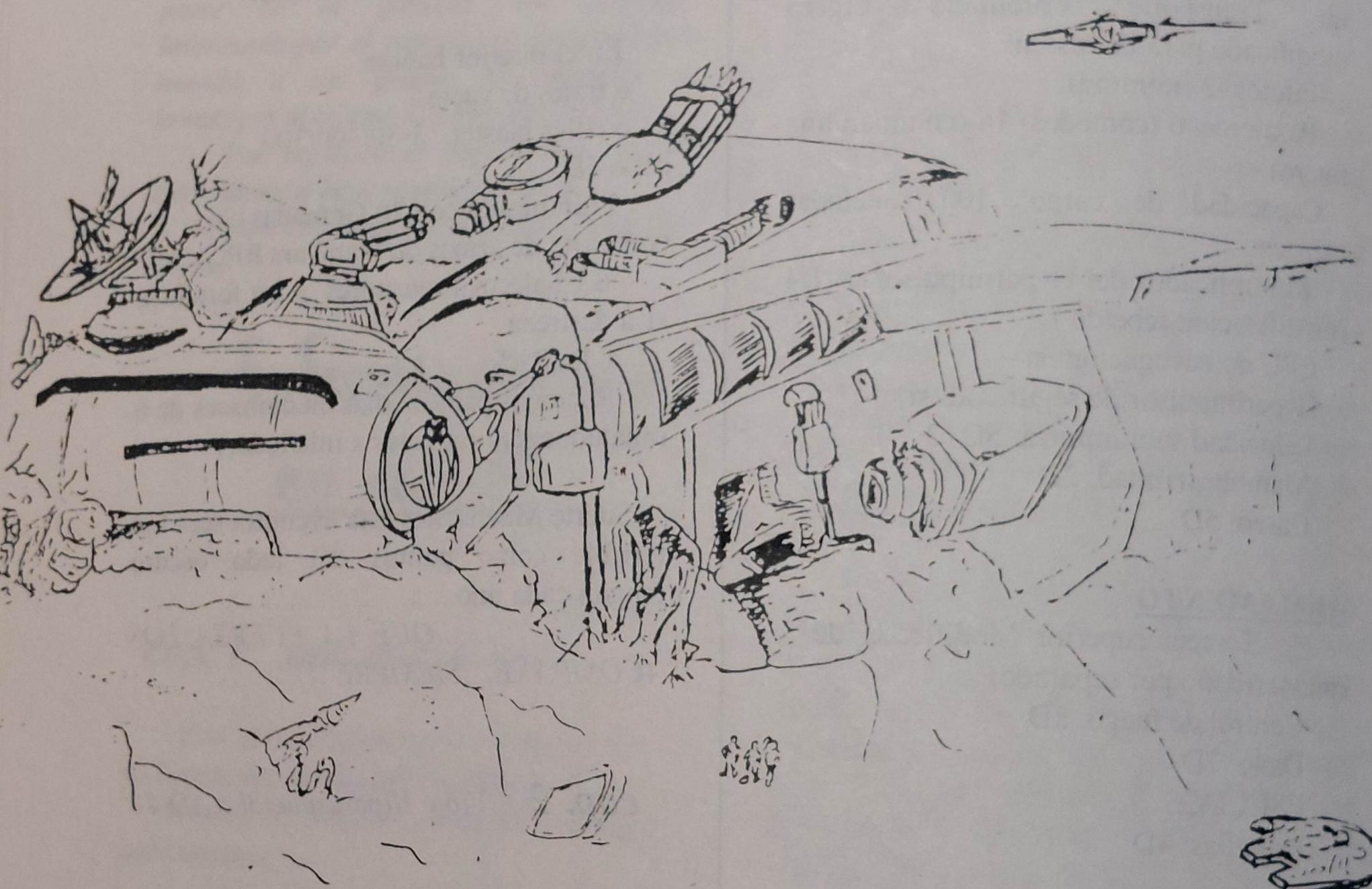
Suerte Muchachos esta aventura será tan terrible como puntos del lado oscuro tengan cada uno.....

.....*QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE....SIEMPRE!!!!*

cap. 2 Viaje Hiperespacial a AD-14

Abróchense los cinturones porque vamos a partir...

- Los personajes ya organizados en el interior de la nave se preparan al despegue. Una tirada de pilotaje +10 no



- Después de 2 días viajando la alarma suena y bajan al sub espacio, demasiado tranquilo para ser verdad...

- 3 Tie Fighter aparecen en el radar...solo los jugadores saben si pelear o no

....están en territorio imperial...los Tie no andan nunca solos... ante los acosos imperiales de identificarse o abrir fuego, los jugadores deben tirar Timar si quieren simplemente ser considerados, luego dar un chamullo lo suficientemente convincente para que los dejen aterrizar...si no...la pelea, siempre será una buena opción para librarse de los Tie.

Tipo de preguntas que les aran:
IDENTIFIQUESE!!!; QUE CARGAMENTO LLEVA EN SU INTERIOR; PLANETA DE DESTINO; etc...

-si se libran de los indeseables podrán advertir que Adorac se encuentra casi encima de ellos el descenso podría ser fácil pero ...deben tirar pilotaje +10 para lograrlo sin percances...de lo contrario...recibirán un daño de calor atmosférico de 2D que les enseñara a pilotear mejor

-Nueva Adorac es fácil de encontrar, una ciudad al parecer tranquila que mas que una ciudad parece un pueblo, con patrullas imperiales que los acosaran e

incomodaran en su trabajo. La imaginación del D.J. juega gran parte en esto.

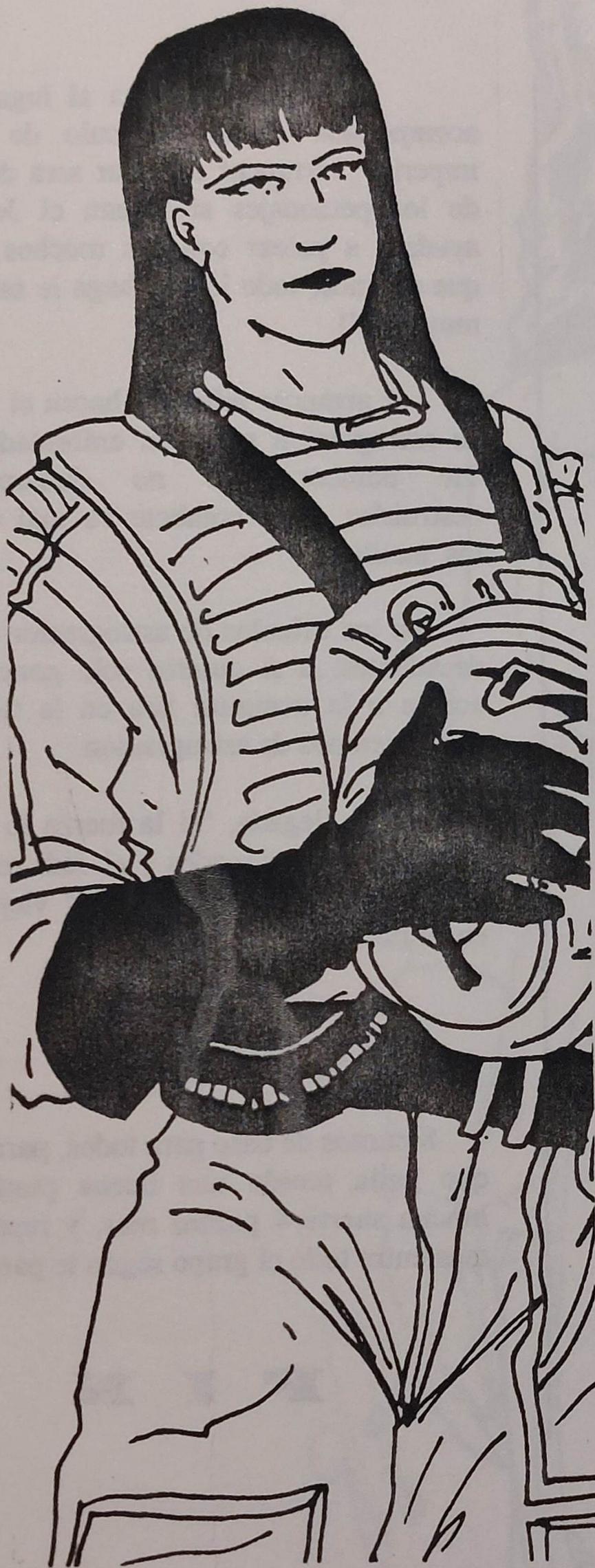
Como incomodar a un personaje: si el p.j. anda con armas que se ven a simple vista es motivo para que lo detengan, el aspecto de p.j...si es un cazarrecompensas con múltiples armas armaduras etc. será sospechoso; la forma de desenvolverse de los personajes si se encuentran intranquilos e impacientes seria motivo de una actitud sospechosa etc.

Su contacto, no tanto deben tirar bajos fondos sobre +14 para meterse a los suburbios y preguntar a extraños alienigenos(tirar por idiomas alienigenos)

Hasta incluso enfrentarse con criaturas agresivas de las cantinas -luego del primer día solucionando su estadia, estacionamiento y problemas varios el agente Jaul 13 los encontrara:

Jaul 13 (droid c3pp asesino modificado)

destreza(2D)
Blaster: 4D Esquivar: 3D
Percepción:(3D)
Escondarse: 4D+1
Fortaleza:(4D)
Conocimiento:(2D+2)
Bajos Fondos: 5D
Sistemas Planetarios: 3D
Lenguas: 3D
Técnica:(3D)
Prog/Rep.Cpu:3D+2



Mecánica:(2D)

Pilotaje Naval: 5D

Artillería Naval: 5D

Equipo: 3 autoblaster instalados en su brazo derecho(daño en conjunto)

6-40/120/500 daño:7D

Jaul 13 es casi tan humano como uno de nuestros personajes su voz quizá sea un tanto metalizada, su caminar un poco tieso pero si a estado aquí casi 10 años no es por nada. Además utiliza un bestón que le da una apariencia muy humana la información consiste en que: "la nave cayo en el planeta vecino Abac 9 solitario y casi inexplorado las coordenadas son (bla,bla,bla)...

Si los personajes insisten Jaul 13 los acompañara.

cap. 4 *LLEGADA A ABAC 9*

- A la lllagada del planeta solo una humareda se ve entre las rosadas nubes del planeta, el incidente fue grave hay una enorme zanja que los guía a la nave que se aposenta en una roca lejana

- Al salir los personajes tiran +14 en Fortaleza para acostumbrarse al asqueroso aire que respiran, de lo contrario tiraran fortaleza +15 para no vomitar.



-el Droide Jaul 13 aparecerá en cualquier momento para ayudarlo si es que se encuentran demasiado aporreados.

-para escalar la nave se necesita un +10 de lo contrario la caída será dura

-la nave es de forma irregular y de aspecto muy viejo, deben arreglárselas para poder entrar de lo contrario Jaul los ayudara haciendo un hoyo en la superficie con uno de los millones de artefactos que esconde:

-en el interior hay una persona amarrada al asiento aparentemente muerta

-una patrulla de 6 soldados imperiales con su oficial armaran un tiroteo, si no liquidan a los imperiales pronto, darán aviso de los intrusos a la nave que los aguarda a unos kilómetros del lugar.

-si los personajes no toman encuentra al supuesto muerto este mostrara señales de vida, en el exterior este despertara

-el es un antiguo Caballero Jedi que viajo en el Hyperespacio casi 500 años y en un transe de hibernación logro sobrevivir, su nombre no lo recuerda.

-confundido hará preguntas, pero sabe perfectamente quien es bueno y quien malo

-Otra patrulla llega al lugar pero acompañada de un vehículo de asalto imperial ...arrancar o pelear será decisión de los personajes si pelean el Jedi los ayudara a pelear con sus muchos trucos que esconde, todo lo que haga le saldrá y muy bien!!.

-al arrancar mientras hacen el trabajo de astrogracion se verán enfrentados a 3 Tie bomber que no dudaran en destruirles...si el combate va mal el Jedi los auxiliara.

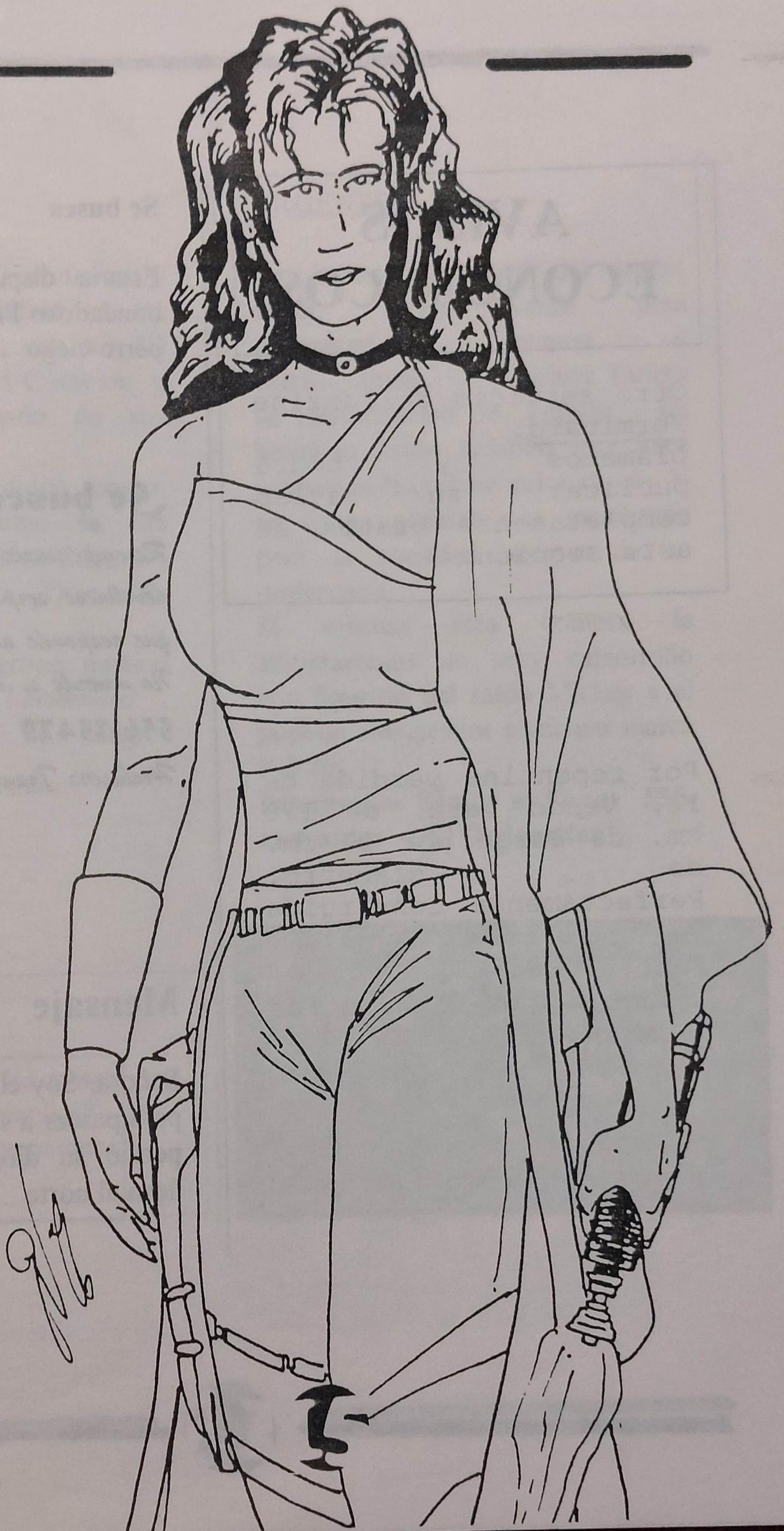
-si los cálculos de astrogracion fueron decadentes...o si quieres solo ponerle mas acción a la aventura tira en la tabla de contratiempos de astrogracion.

-a la llegada, "si la fuerza lo quiere así", serán ovacionados y el Jedi recuerda su nombre "Enrril Da Sthock" viejo líder en su tiempo.

RECOMPENSA

8 puntos de base para todos, para aquel que halla tenido una buena puntería o mucha suerte 4 puntos mas, y reparte 15 mas entre todo el grupo según te parezca

F I N



AVISOS ECONÓMICOS

Otro servicio de fanzine
Verminard.

Llámenos y podrá
publicar su aviso
completamente gratis en
esta sección.

Por repentina perdida de
Fe, vendo vara, de 170
cm. de largo por 10 cm.
de diámetro.
Perfectamente construida
de cristal azul.
Fono: 555-34567 -
Goldmoon, ex-sacerdotisa
de Mishakal

Se busca

Estaría dispuesta a contratar a
bondadoso Paladín para pasear a mi
perro ciego.

Se busca

*Recompensaría a quien localiza y me
devolviese serpiente cobra de 3 años,
que responde al nombre de "Asesina".*

No muerde si no se le pisa. Fono:

556-35479

- Arcadio.

Hechicero Transmutador

Mensaje

Señora, Soy el Paladín que contrato
para pasear a su perro ciego. Se me
perdió su dirección, su perro me
lleva al norte voy bien ???

Se vende

Al fin en el mercado el único y verdadero Disco Inicativo en las doctrinas de Mishakal, con sus 12 cánticos al Amor y a la Curación, y un popurrí seleccionado de sus éxitos anteriores.

Con títulos tan vendidos como: "Bésame Paladine, bajo la luz Austral y tendremos niños Santos", "Ali ali... Yorunda Mafe ¿Que ta Fe ? Ali, ali..."

Acompañada por el grupo místico vocal "*Los Hijos de Verminard*". Una gran exclusiva de Magius Records S.A.

¿Haz Consultado los avisos de las Páginas Amarillas?... Valen callampa comparados con estos.

URGENTE

Por muerte accidental del dueño, vendo terno verde para esclarecedores jóvenes y extravagantes. Incluye Tarjeta de identificación de "Traidor", un hermoso listón amarillo que hace juego con la corbata color caqui. Y en forma gratuita una membresía para la sociedad secreta de su preferencia.

Si efectúa esta compra le adjuntaremos un sexy calzoncillo con figuritas del ratón Mickey y el popular masajeador testicular marca Pelotín.

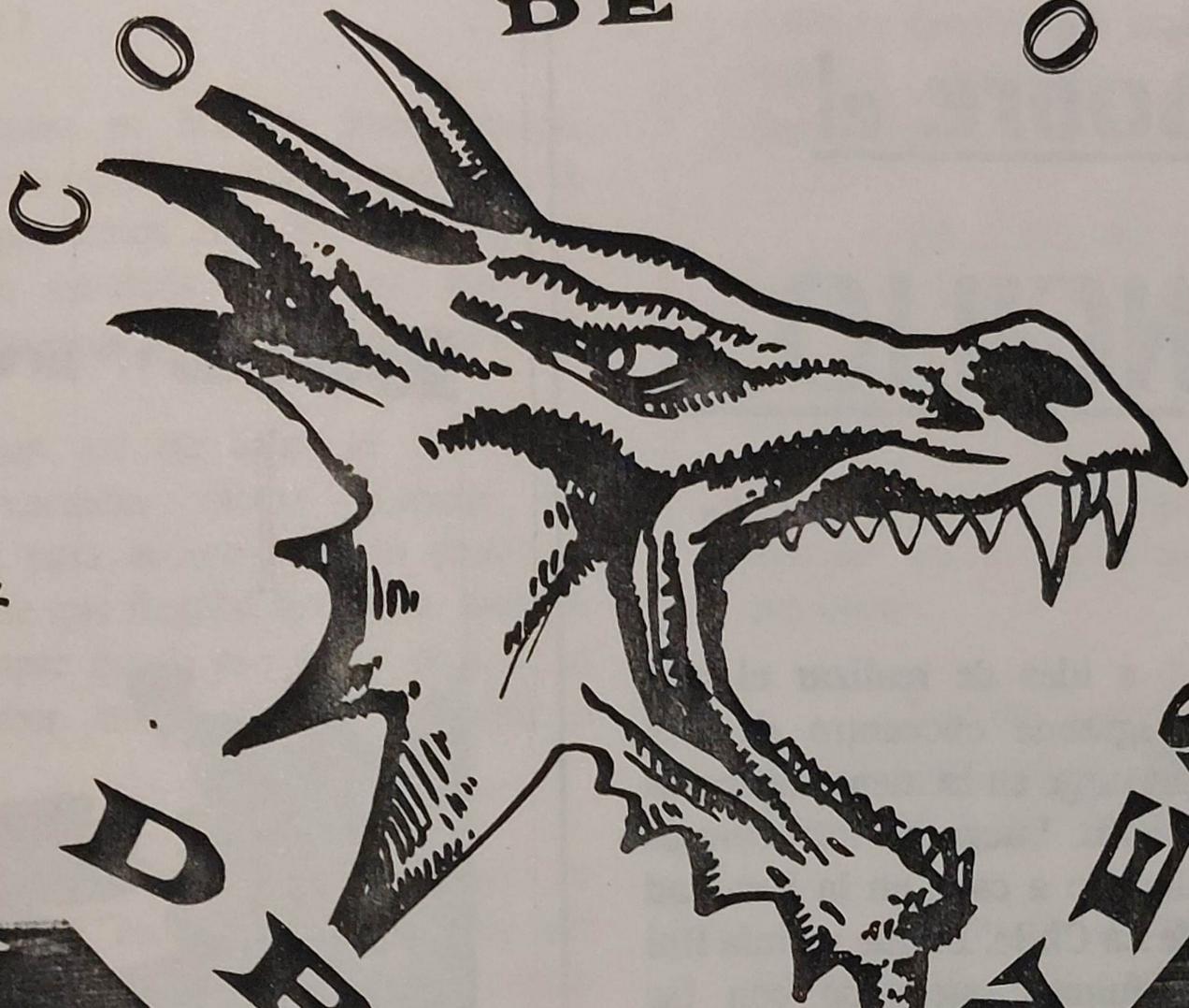
Interesados llamar al Fono: 555-cs-traidor -El Ordenador

Recompensaría generosamente a quien me diera información sobre el paradero de un Paladín güe...na persona que pasea a Perro ciego. Se vio por ultima vez camino al Norte.

Nota: Solo se recompensará por la devolución del Perro.



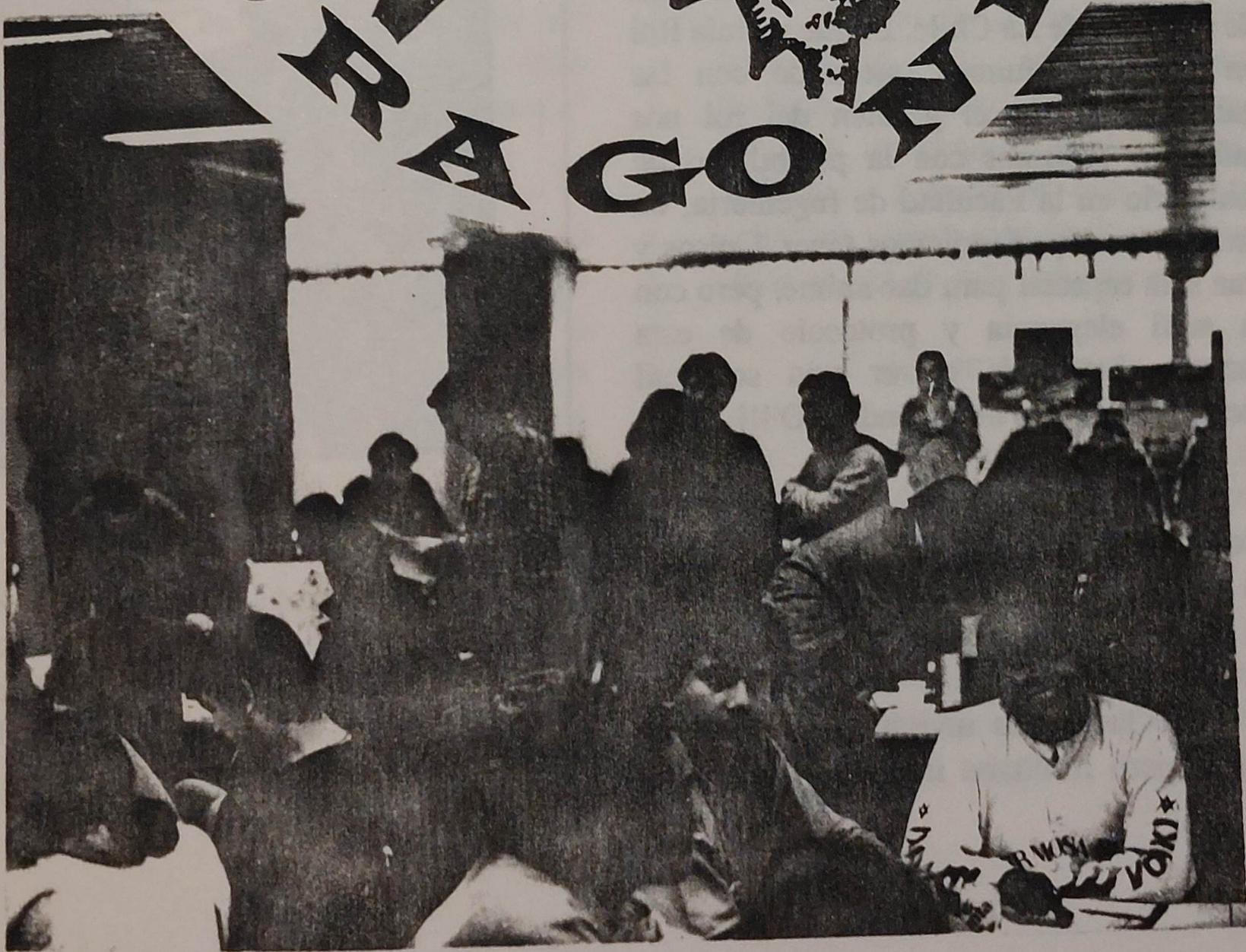
CONCILLIO
DE



*

*

DE
FRANCO
GONZALEZ



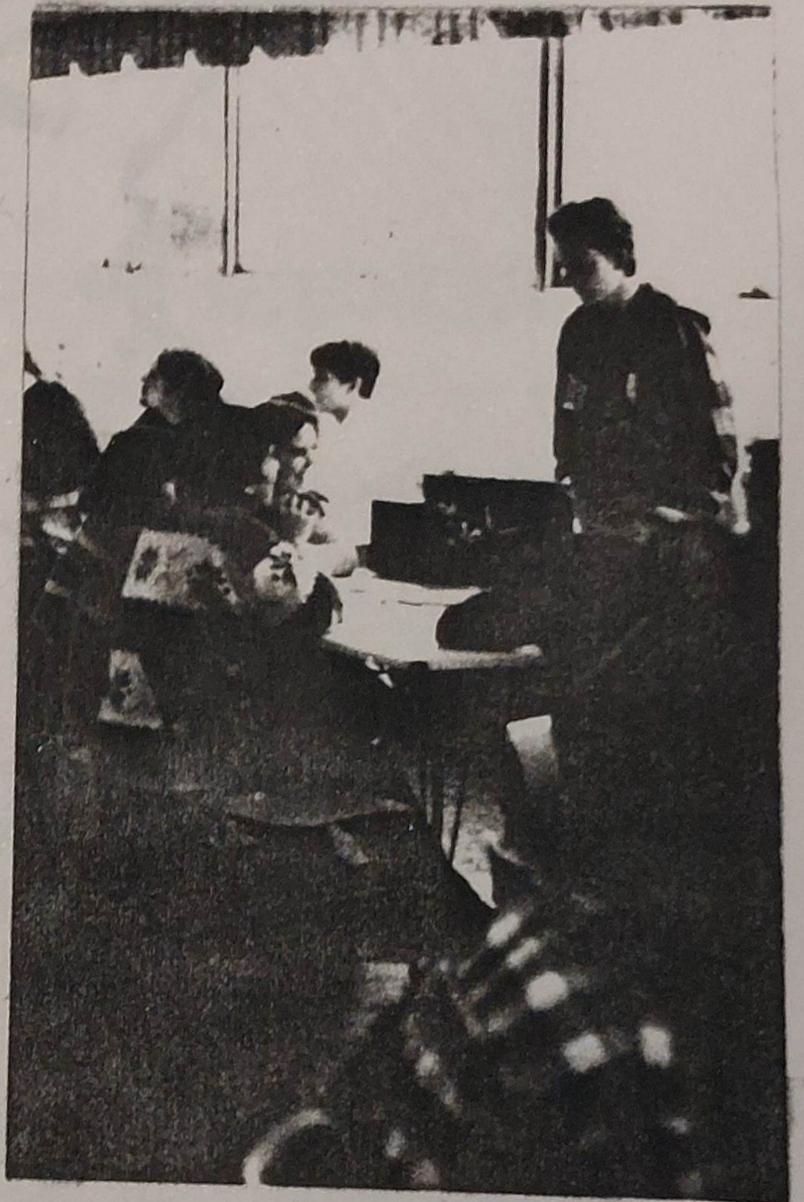
Sobre el CONCILIO...

- Leo Nardin

La idea de realizar el mas grande encuentro de Rol surge en la mente retorcida de algunos roleros. Luego de infructuosos intentos de llevarlo a cabo en la Facultad de Ciencias de La Chile, El que incluía Rol en vivo, nos fuimos quedando con las ganas hasta que el germen del rol nos infecto y soñamos con la posibilidad de realizarlo en la Facultad de Ingeniería, en un comienzo pretendíamos tener 2 pisos y una sala especial para dar animé, pero con la sutil elegancia y protocolo de esta escuela, luego de elevar una solicitud escrita, recibimos un rotundo NO !!!

Con lo que tuvimos que acomodarnos como pudimos en el espacio en que pudieron disfrutar (eso esperamos) de 24 horas de encuentro...

Queríamos invitar gente de la V región pero resultaba imposible pagar los



pasajes y alojamiento (Faltaban buenas posadas :-))

Como se habrán dado cuenta, muchas ideas no llegaron a concretarse, así también queríamos realizar un pequeño torneo con succulentos premios, pero ni torneo ni premios llegaron a nuestros ojos..

Aun así no faltó la diversión, tuvimos variadas mesas, aunque no suficientes para acomodar a la creciente ola de gente que llegaba sin parar, aunque como siempre quedo ese gusto de que se podría haber traído alguna novedad o rareza..

No faltaron los detalles que lo hicieron único, en mitad de la tarde del sábado, el silencio lleno la sala cuando Bobba Fett llego caminando, "escoltando" uno de los masters de Star Wars..

O Uno de los grupos que llego disfrazado causando mas de alguna mirada de asombro. (miradas aparte se llevo la elfa que con su gracia reconforto a los exhaustos masters que yacían en la sala de Animes..)

O el misterioso apagón que sobresalto a los jugadores.. Curiosamente justo cuando el Master de "La llamada de Cthulhu" profetizaba que las luces del asilo se apagaban

Para recordarnos nuestros recitales favoritos en la taberna local, pues muchos Fósforos y encendedores iluminaron la estancia...

Un clima de apacible calma en medio de la tormenta de mesas y juegos que se llevaban en simultáneo, lleno los espíritus de todos..

Todos Roleros, todos Amigos aprecia ser el lema que inflamaba sus corazones..

Mas de algún despistado, lo sintió cuando recobraba su manual que había dejado quien sabe donde..

Como un intento de hacernos un espacio en esta consumista sociedad invitamos a algunas librerías y jugueterías que son de conocer publico dentro del ambiente.. Esperamos que este tipo de empresas tomen conciencia y traigan mas cosas en vez de subir sus precios..

Finalmente como en todo encuentro, se conocieron muchos roleros entre si, números telefónicos iban y venían, con la esperanza de conseguir tal o cual manual..

Aunque no todo fueron mesas, Duelos de Magic, Batallas Warhammer, y animes contribuyeron a crear su atmósfera

Un espacio aparte se Ganaron los Foros de Star Wars y Babylon 5 y una ovación especial a el Foro sobre Tolkien... (Bravo, Magnifico, Soberbio, Impresionante, Grande Andrés Moreira)

Para concluir, dejo abierta la pagina para que la historia de este concilio y los otros muchos encuentros que están por venir sean del agrado de todos y cuenten con el incondicional apoyo de los Roleros de este País, que contrariamente a lo que pareciera no somos pocos...

Un análisis (retrospectivo) del Concilio de Dragones I

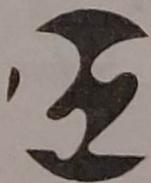
Hola. Mi nombre es José Pablo Zagal y tuve la suerte de asistir al encuentro de rol llamado "Concilio de Dragones" que tuvo lugar en las fechas 13 y 14 de Julio. Antes de hablar propiamente tal de que es lo que fue el encuentro en si me gustaría contarles un poco sobre mi para que los lectores puedan hacerse la idea de mi experiencia en cuanto a JdR y encuentros en gral.

Tengo la suerte de estar involucrado (tanto como jugador como Master) en los juegos de rol desde hace ya unos diez años. He jugado una gran variedad de

juegos y tengo conocimiento de otros tantos. He tenido además la buena fortuna de asistir a un par de convenciones (encuentros de rol) tanto en Inglaterra como en los Estados Unidos además de algunos encuentros en Chile.

Bueno, ahora a lo que es realmente interesante y lo que creo que todos están deseosos de leer. La critica al encuentro. Es un tema que a lo mejor despertara un poco de controversia e incluso podrá herir algunos sentimientos. Sin embargo quisiera decir de antemano que mis intenciones no son las de despedazar el encuentro ni tampoco de alabarlo hasta el fin del mundo. Simplemente haré un punteo de lo que fueron (en mi opinión) puntos positivos y negativos del encuentro.

1. El encuentro contó con una gran cantidad y variedad de asistentes. Creo que la cantidad de personas que fueron convocadas por el llamado del dragon supero ampliamente las expectativas de los organizadores. Este punto actúo tanto a favor como en contra del encuentro. Hubo momentos en los que los organizadores si vieron inundados de gente e incapaces de reaccionar en forma eficiente ante las oleadas de roleros entusiastas. Sin embargo no creo que hubo una falta de masters o jugadores y creo que todas las mesas se encontraban llenas



o en su defecto sobre-copadas. Incluso (aquí confieso yo...) cuando llegue atrasado a un evento que me tocaba masterear me encontré que ya estaban todos los jugadores y que me estaban esperando! Insólito!

2. Creo que uno de los grandes logros del encuentro (y debido en parte a los organizadores) fue el estado de animo de los asistentes. Creo que los dos idas del encuentro contaron con personas que únicamente querían pasarlo bien jugando rol. No vi peleas ni fuertes discusiones. Todos querían nada más asegurarse de pasarlo bien en algún juego. Esto incluso considerando que en muchos grupos habían personas que no habían jugado nunca junto a personas que llevaban jugando años junto a universitarios de 25 años junto a colegiales de 12. Todo esto implica que a pesar de haber un grupo de personas super heterogéneas al momento de ponerse las pilas con el juego las diferencias se volvían irrelevantes. En resumen, el ambiente del encuentro fue realmente excelente.

3. No todo fue color de rosa sin embargo, y hubo algunas cosas que considero molestas y que ojalá no se repitan. Yo no soy fumador. El humo de un cigarrillo me es molesto. Lo tolero en algunas ocasiones, pero no es mi ideal. El lugar

del encuentro, desafortunadamente contaba con pésima ventilación (mejor dicho no se podía abrir ninguna ventana) además el cielo del recinto era bastante bajo. Por lo tanto si (por decir una cifra) 30 personas (de las 100 presentes) se encontraban fumando se obtiene como obvia deducción que el aire se volvió rápidamente irrespirable. Agrego además que me encontraba un poco resfriado...bueno eso fue algo que si me molesto.

Creo que para futuros encuentros habrá que encontrar locales mejor ventilados o lisa y llanamente prohibir que los asistentes fumen.

4. En el encuentro se contó con un sistema de sonido que sirvió bastante para dar anuncios y poner buena música de ambientación. Hubo momentos eso si en que al "DJ" se le pasaba la mano con el volumen haciendo difícil la comunicación entre los que estábamos en el lugar. En otros momentos se pusieron a "jugar" con los equipos, emitiendo sonidos extraños y en gral. molestos. El sistema de sonido fue una muy buena idea que debe mantenerse en el os futuros encuentros aunque obviamente se deben corregir los detalles que antes mencione.

5. En forma paralela se contó con una exhibición de películas animadas japonesas (Japanimation, anime, etc.). La



idea original era que las personas vieran películas para descansar de los eventos de rol. La idea es muy buena, pero me gustaría hacer algunos aportes en la materia.

En primer lugar sería conveniente tratar de coordinar los eventos de rol con los horarios de las películas. Así se evitaría tener que ver una película hasta la mitad y el no entrar a ver una película porque va en la mitad. Creo que se podría separar en alguna medida los dos eventos.

Permitiendo por supuesto que los asistentes puedan pasar de uno a otro.

El caso de las películas no tuvo mucho éxito de asistencia porque mucha gente no estaba al tanto que había una presentación de anime. Además si se pudiesen llevar a cabo en locales separados (pero muy cercanos) se evitaría la contaminación acústica de un evento por motivos del otro.

JP.

From: jnunez@cec.uchile.cl (**NUNEZ DEL RIO JAIME ANDRÉS**)

Saludos:

Antes que nada debo sacarle el sombrero a los organizadores de tan

grande encuentro. Las voces desgarradas de Leo agradeciendo por la participación, las miradas perdidas y cansadas de los Master siendo Animes el gran Felipe jugando Vampyre el domingo en la tarde, en suma, todos aquellos que conforman de flora y fauna de un evento de esta naturaleza se merecen de antemano un prolongado y estridente aplauso:

CLAP CLAP CLAP CLAP BRAVO !!!
OTRO OTRO !!!

Una afección a la garganta me impidió arbitrar, pero desde ahora comprometo mi participación en el siguiente Concilio que, como verán, confío en que se realice. Sin embargo esto no me impidió venir el domingo a jugar y a disfrutar del rol.

ROL ROL ROL ROL ROL ROL ROL !!! (grito de guerra)

De lo que mas me impresiono:

- la participación y las ganas demostradas;

- la "elfa" que deambulaba por ahí derrochando encanto;

- las penitencias de Shadowrun (el tipo que comenzó a bailar en clemencia por su vida, aunque al parecer los dedos índices agachados demostraron que no lo logro :);

- los gritos de guerra y la emoción demostrada en las mesas de Star War ;

- los Animes (alguien vio GenoCyber? ... bacán) ;

- mi primer Master de la Llamada de Cthulu (muy bien compadre , desde aquí te felicito por tu arbitraje ... arbitro un modulo llamado Arkham) ;

- el tipo que arbitro Chilote casi al final (una personalidad , sin duda) ;

- la pluralidad (si había gente de todos los lados , compadre , nunca había visto tamaña diversificación) ;

- por ultimo , y no por ello el mas importante , el MEJOR juego que a mi parecer se roleo : Vampyre , con un Master chascon y medio gordito , pero que sin duda le coloco clima y ambiente al juego. El ESSO CRACK en mi opinión ;

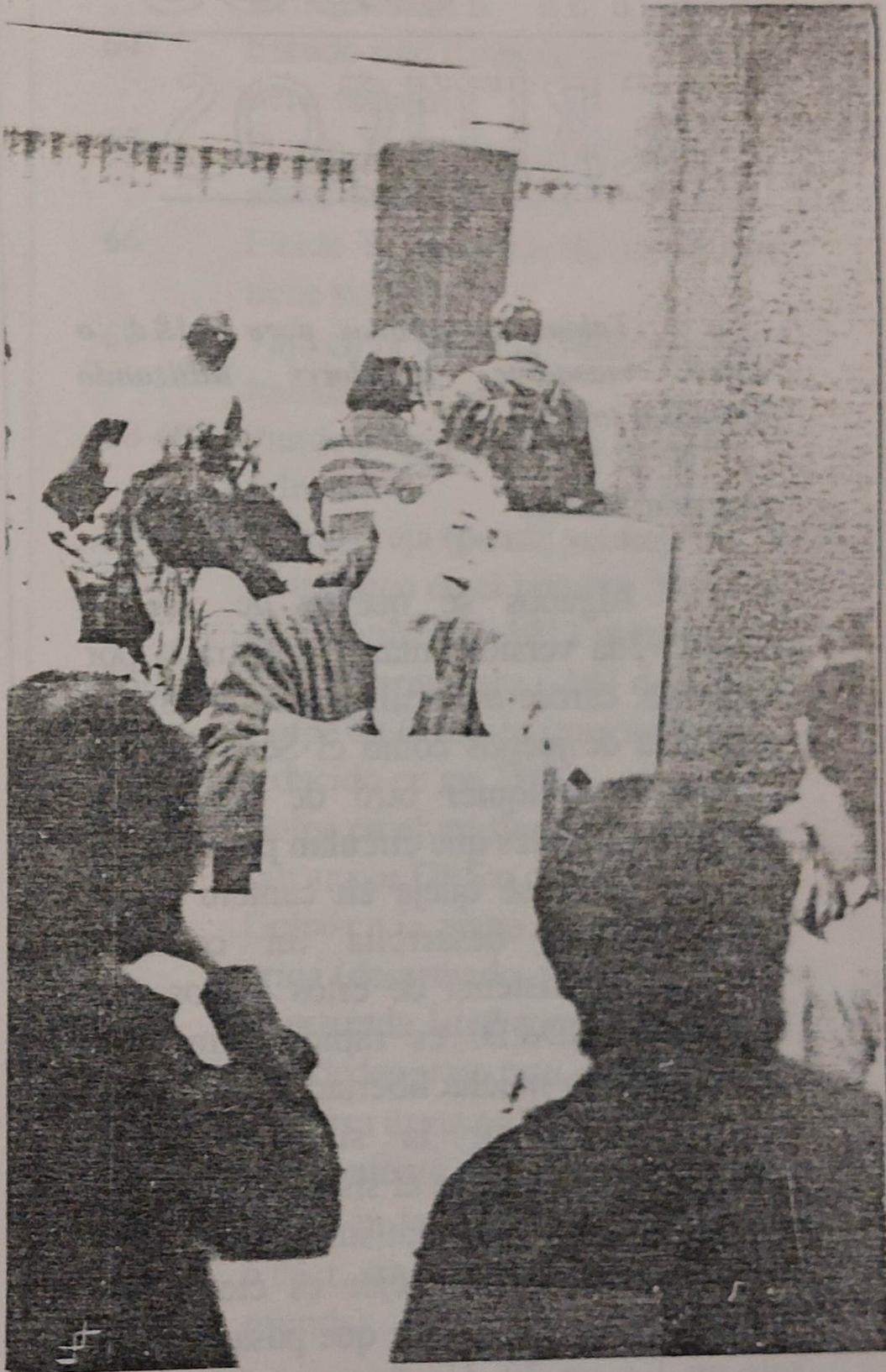
Y eso que solo vine el domingo :). Con tantas cosas buenas sin duda no puedo dejar de calificar este encuentro sino como notable.

De que se puede mejorar , se puede. Pero eso solo la experiencia puede otorgarlo.

Grande Leo y compañía! Viva el Concilio de Dragones!

PD: estabamos jugando Cthulu cuando sobrevino el apagón. En ese momento estabamos vigilando una casa en Temuco y en el juego justo el Master había anunciado que las luces del hotel se

habían cortado ... no habrá sido el ???
Nunca se sabrá , pues nos morimos todos.
Bye!!!



LOS FAMOSOS CRÍTICOS

Tablas de críticos para Ad&d, o como masacrar jugadores utilizando hermosas tablas.

por don Máster

Algunos se quejan de que el AD&D 2da versión, marca registrada por supuesto, carece del realismo combativo y detallista de juegos como el Señor de los Anillos o cualquier otro de los tantos juegos medievales que circulan por ahí.

Nadie se queja en cambio de lo lento que se desarrolla un combate utilizando el sistema de estos juegos. En cambio el AD&D, es rápido, simple y agresivo; le da mucha libertad al máster de describir y actuar la situación. Pero algunos se quejan; que el sistema es penca, que no ofrece dramatismo, que vale callampa, etc. A lo mejor es cierto; en ninguna parte se describe que pasa cuando sale un 1 o un 20. Un fracaso y un éxito

rotundo no están definidos en ninguna parte del manual. A veces los máster nos complicamos, queremos darle más precisión y realismo al combate sin comprometernos con la inventiva y ocurrencias que nos ofrecen las tiradas de ataque extremas como son un 1 o un 20. Mientras el jugador llora o chilla de alegría según sea el caso, tienes que ingeniártela para inventar algo coherente, que sea divertido, que aumente la tensión o tenga relevancia en la trama de la aventura que se esta jugando. Que pasa con ese "1" que muestra el dado: ¿la espada se rompe? ¿el Pj. se cae? ¿la espada sale disparada por los aires?; y si sale un "20", ¿El P.N.J. muere de inmediato? ¿doble daño?, etc.

También es cierto que las tablas de críticos no son muy bien recibidas por los jugadores, pero, son buenas si se utilizan con discreción y, por supuesto, tienes que tener el apoyo de los personajes para utilizarlas, o sino, se quejarán de las frecuentes mutilaciones que sufrirán durante el juego.

Con las siguientes tablas de críticos todo se simplifica. El jugador saca un "1", tira 1d100 y le pasa algo malo y tu le echas la culpa a la tabla y chao pesca'o. Y si el personaje muere atravesado por su propia espada, no te llorará a ti, sino al maldito dado porcentual que tiro. Fácil y bonito.

El sistema funciona de una manera muy simple y puedes ajustarlo al

nivel de sangre o mutilación que en tu juego se desea obtener.

Se basa en las probabilidades que tiene un jugador de obtener un mejor, si saca lo más cerca posible de su probabilidad de golpe (valga la redundancia).

¿Qué? ¿cómo? Ejemplo:

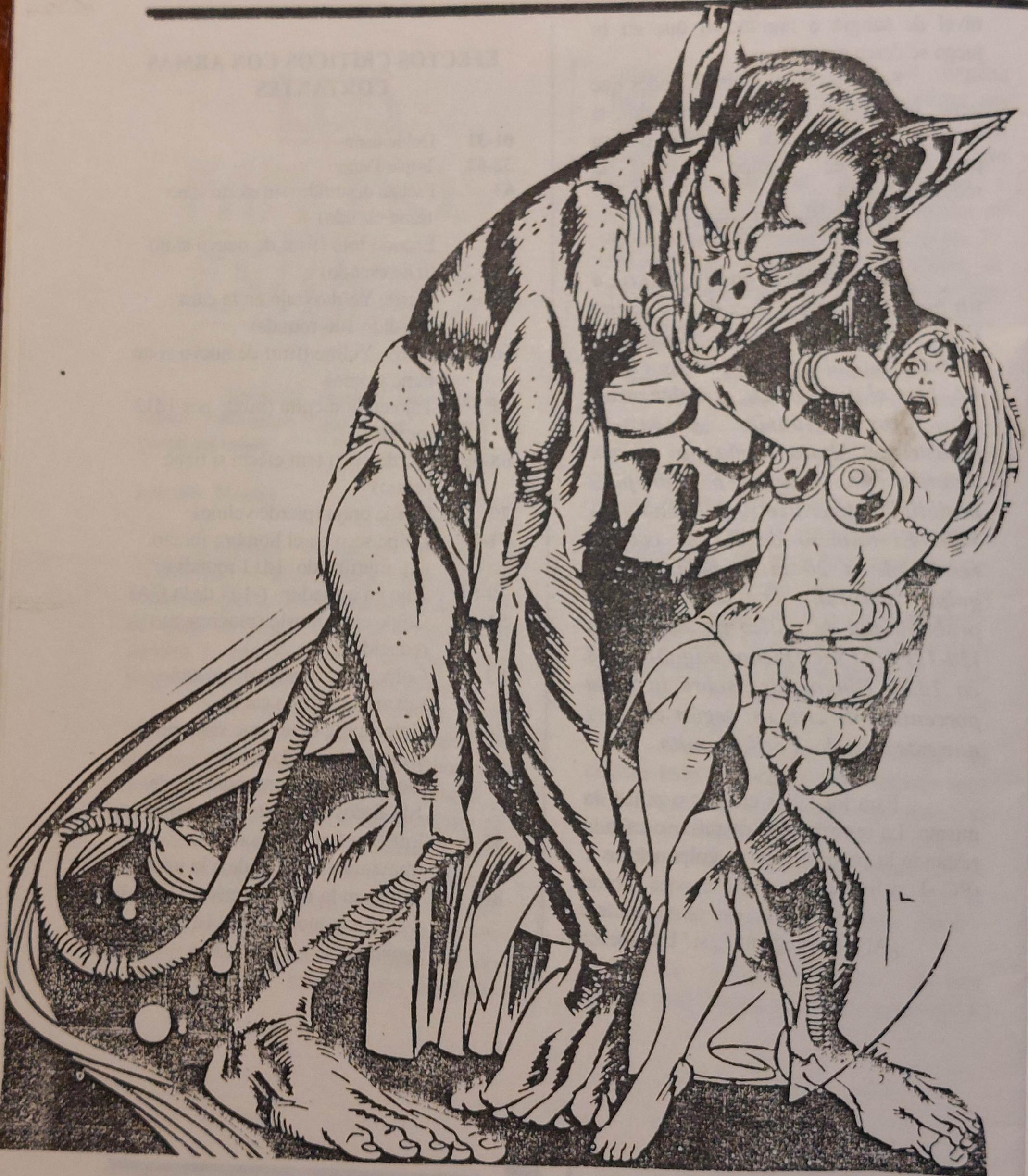
Juanito Pérez quiere pegarle a un monstruo cuya CA es de 6. Juanito tiene GAC0 de 18. Saca su probabilidad de golpe que es (18-6) 12. Tira el dado de 20, y obtienen un 11. Crash. Juanito golpea al monstruo. Ahora viene lo nuevo. Juanito tiene derecho a tirar para posibilidad de crítico (que llamaremos PC). El número de Pc, se calcula restándole a 20 la probabilidad de golpe natural. O sea que la probabilidad de crítico de Juanito es (20-12) 8. Si saca menos o igual que 8 en 1d20. Bingo. Tira sobre la tabla porcentual de críticos, según el arma que este usando. Fácil y bonito.

Para los fallos críticos o pifias, lo mismo. La probabilidad de pifia se calcula restando la probabilidad de golpe menos 1 (PG -1), y listoco.

¿Alguna pregunta? ¿si? Escribe.

EFECTOS CRÍTICOS CON ARMAS CORTANTES

01-31	Doble daño
32-62	Triple Daño
63	Escudo destruido (sin efecto si no tiene escudo)
64	Escudo roto (tirar de nuevo si no tiene escudo)
65	Pierde Yelmo (tajo en la cara, aturdido 1d6 rounds)
66	Pierde Yelmo (tirar de nuevo si no tiene yelmo)
67	Tajo en la mejilla (mudo por 1d12 rounds)
68-69	Pierde oreja (sin efecto si tiene yelmo)
70	Pierde oreja (pierde yelmo)
71-77	Golpe seco en el hombro (brazo izq. inutilizado 1d12 rounds)
78-81	Tajo en armadura (-1d4 de la CA)
82	Golpe en el muslo (movimiento reducido en un 25%)
83	Golpe en el muslo (doble daño, salvar por DES o caer)
84	Golpe en la mano que sostiene el arma (desarmado, mano inutilizada 1d12 rounds, pierde 1d4 dedos si no está armado)
85	Entierra arma en la rodilla (movimiento reducido a la mitad)
86	Golpe en la rodilla (salvar DES -3 o caer, sin movimiento 1d12 rounds)



- 87 Entierra el arma en la rodilla (rodilla rota, caer)
- 88-93 Golpe seco en el pecho (doble daño y enemigo salvar por DES -3 o caer de espaldas)
- 94 Heridas abdominales: capacidad de acarreo reducida a la mitad)
- 95 Entierra arma en el pecho: cuádruple daño (sino muere inmediatamente, muere 1d6 rounds después)
- 96 Destripamiento: muerte inmediata
- 97 Golpe fuerte en el centro del pecho: muerte inmediata
- 98 Garganta cortada: muerte inmediata (son efecto si tiene yelmo: el atacante queda bañado en sangre)
- 99 Decapitado: muerte inmediata (sin efecto si lleva yelmo)
- 00 Decapitado: muerte inmediata (el atacante queda bañado en sangre)

EFFECTOS CRÍTICOS CON ARMAS GOLPEADORAS

- 01-31 Doble daño
- 32-64 Triple daño
- 65-66 Escudo roto, destrozado (sin efecto si no tiene escudo)
- 67-68 Escudo destrozado (tirar de nuevo si no tiene escudo)
- 69-70 Brazo del escudo golpeado (sin escudo durante 1d6 rounds)

- 71-72 Brazo que sostiene el escudo golpeado (deja caer escudo)
- 73-74 Brazo que sostiene el arma golpeado: -2 a la probabilidad de golpe durante 1d6 rounds
- 75-78 Brazo que sostiene el arma golpeado: -4 a la probabilidad de golpe durante 1d6 rounds
- 79-82 Mano golpeada: DES reducida en 1d4 puntos durante 1d12 rounds
- 83-88 Golpe en pleno pecho: aturdido 1d6 rounds (salvar shock del sistema para no desmayarse)
- 89-90 Pierna golpeada: atacado cae al piso
- 91-92 Golpe en el pecho: triple daño, desmayado
- 93-94 Golpe en la mandíbula: tirar FUERZA X5 como porcentaje de K.O.
- 95 Golpe en la cabeza: cuádruple daño (muerte en 1d6 rounds)
- 96 Golpe en la cabeza: muerte inmediata
- 97 Golpe en la mandíbula: mandíbula sale volando, el atacante queda bañado en sangre, muerte inmediata
- 98 Golpe violentísimo en la cabeza: aturdido (pierde 1d6 puntos de inteligencia)
- 99 Golpe al cráneo (sin efecto si tiene yelmo, queda aturdido 1d8 turnos)
- 00 Golpe al cráneo: se revienta la cabeza: muerte más que inmediata



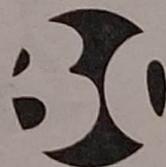
EFFECTOS CRÍTICOS CON PROYECTILES O ARMAS ARROJADIZAS

- 01-34 Doble daño
- 35-70 Triple daño
- 71-74 Brazo del escudo golpeado; -1 a la CA
- 75-76 Brazo del arma golpeado; -2 a la probabilidad de golpe
- 77-78 Brazo del arma golpeado; -4 a la probabilidad de golpe
- 79-80 Brazo del arma golpeado; ningún ataque por 1d6 rounds
- 81-84 Golpe en el estómago; salvar DES o caer hacia atrás
- 85-90 Golpe en el pecho; triple daño
- 91 Golpe en la cabeza (aturdido 1d6 rounds; si es un arma con punta: triple daño, el arma rebota)
- 92-94 Si es piedra u otro objeto contundente, golpe en la mandíbula (Tirar FUERZA X3 como porcentaje de K.O.); si es un proyectil con filo, penetración en la mejilla (doble daño)
- 95 Golpe en el ojo (tirar de nuevo si tiene yelmo)
- 96 Golpe en el ojo (cegado)ç
- 97 Golpe en la garganta (salvar shock del sistema -30 o desmayarse 1d6+3 rounds)

- 98 Golpe en el pecho; muerte inmediata
- 99 Golpe en la cabeza; muerte inmediata (no si lleva yelmo)
- 00 Golpe en la cabeza; penetración del cráneo; muerte inmediata

EFFECTOS CRÍTICOS CONTRA ANIMALES

- 01-29 Doble daño
- 30-58 Triple daño
- 59-60 Miembro arrancado; movimiento reducido a la mitad
- 61-62 Mitad del miembro arrancado; movimiento -50%
- 63-64 Mitad del miembro arrancado; -2 a la probabilidad de golpe
- 65-66 Mitad del miembro arrancado; -4 a la probabilidad de golpe
- 67-68 Miembro arrancado; mov. -50% y prob. de golpe -2
- 69-70 Miembro arrancado; mov. -50% y prob. de golpe -4
- 71-72 Corte a la garganta; muerte inmediata
- 73-74 Decapitado
- 75-76 Heridas abdominales; muerte en 2d6 días
- 77-78 Destripamiento; muerte inmediata
- 79-80 Heridas abdominales; muerte en 1d6 días
- 81-82 Heridas pectorales; muerte inmediata



- 83-84 Heridas pectorales: muerte en 2d4 turnos
- 85-86 Heridas pectorales: muerte en 1d4 días
- 87-90 Golpe en el hombro: retirada inmediata
- 91-94 Golpe en el hombro: -2 a la probabilidad de golpe por 1d4 rounds
- 95-98 Golpe en el hombro: -4 a la probabilidad de golpe por 1d4 rounds
- 99 Golpe en la cabeza: aturdido por 1d6 rounds
- 00 Golpe en la cabeza: muerte inmediata

FALLOS CRÍTICOS TODA CLASES DE ARMAS

- 01-19 Resbala: salvar DES o caer y quedar aturdido por 1d4 rounds
- 20-33 Caer: salvar DES o caer y quedar aturdido por 1d6 rounds
- 34-39 Pifia y caer: aturdido por 1d6 rounds
- 40-44 Pierde equilibrio. desorientado: salvar DES o no atacar el próximo round
- 45-49 Se escurre el arma de las manos: salvar DES o no atacar el próximo round
- 50-54 Se escurre arma de las manos: salvar DES o cae el arma

- 55-59 Se escurre arma de las manos: se cae el arma
- 60-61 Escudo enredado con el oponente (sin efectos si no tiene escudo)
- 62-63 Escudo enredado con el oponente: sin ataques el próximo rounds
- 64-65 Arma enredada con el oponente: sin ataque el próximo round
- 66-69 El arma sale volando: 1d8 para la dirección y 1d10 para la distancia
- 70-74 Arma quebrada: 1d100 para el porcentaje de rotura
- 75-76 Pegarse uno mismo: mitad de daño
- 77-78 Pegarse uno mismo: daño normal
- 79-80 Pegarse uno mismo: doble daño
- 81-82 Pegarle a un compañero: mitad de daño
- 83-84 Pegarle a un compañero: daño normal
- 85-86 Pegarle a un compañero: doble daño
- 87-88 Efecto crítico: para el pifiado
- 89-90 Efecto crítico para un compañero
- 91-98 Distráido: el próximo ataque del oponente +3
- 99 Tirar dos veces: ignorando tiradas de 99 o 00
- 00 Tirar tres veces: ignorando tiradas de 99 o 00



Se vende

Por cambio de castillo, vendo de ocasión antiquísimas, pero excelentes piezas de joyería. El set consta de nueve hermosos anillos contruidos por laboriosos Elfos durante la Segunda Edad.

Por la compra de uno o mas anillos exija su curso intensivo para conducir Criaturas Aladas. Así podrá desplazarse a todo lugar sin preocuparse por que su anterior vehículo tuviese restricción.

Hobbits abstenerse.

Interesados llamar al Fono:
556-Mordor Tratar con
Sauron, El Señor Oscuro.

Se busca desesperadamente

Recompennzariamoss generossamenete a quien noss pudiera dar noticiass acerca del paradero actual de un anillo, ssin insscripcioness, muy ressisstente al fuego. Fue vissto por ultima vezz en el fondo de una caverna de Trassgos, en las Montañass Nubladas.

Ess muypreciado para nossotross, cierto mi precioso??

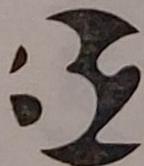
Cualquier nueva, avisar a Gollum.

Joven de buena Presencia, paralítico, se ofrece para desempeñarse como Golem.

Ideal para cuidar Entradas de Castillos, Torres y Almenas, también cámaras secretas y bibliotecas.

Se asegura absoluta seriedad.

Esta sección esta realmente dedicada para ustedes. Aquí pueden publicar GRATIS cualquier cosa que les pida el cuerpo. Si Guea. es GRATIS!!!



CUALQUIER COSA :INSULTOS, RECLAMOS, AMENAZAS DE MUERTE, MATONES CONTRATADOS, BESOS, FOTOS; SI QUIERES APALEARNOS O DECLARARNOS TU AMOR A STAR TREK SOLO TIENES QUE ESCRIBIR A:

“VERMINARD FANZINE DE ROL DE APARICIÓN ESPONTÁNEA, SORPRESIVA Y CHOCANTE”

**FDO. DE ARGÜELLO 7654
VITACURA
SANTIAGO DE CHILE
SOUTH AMERICA
PLANETA TIERRA**

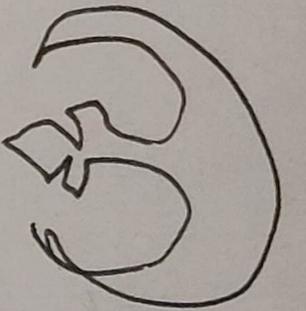
ó

**framorin@manque.usach.cl
lnardin@araucaria.cec.uchile.cl**

En realidad lo que pretendemos entre tanto güeveo es crear un medio de expresión válido para todos los aficionados al rol de este país. No hacen falta muchas cosas, con tu apoyo podemos seguir adelante y construir una revista de todos y para cada uno. El material que ahora aparece es enteramente creado por nosotros, salvo cuando dice lo contrario. Necesitamos POR FAVOR, módulos, dibujos, historias, cuéntanos como te va, que sientes cuando juegas Vampiro o la última película porno que viste. Necesitamos de todos para crear algo digno.

ESPEJISMO

No sé si existió alguna vez ese mundo
Flotando perdido en las aguas del Tiempo.
Yo lo he visto a menudo, con su bruma violada,
Parpadeando en el fondo de algún sueño vago:
Sus torres extrañas, insólitos ríos,
Laberintos inmensos, luminosas cavernas,
Y cielos enmarañados, como esos que tiemblan,
Ansiosos, al presagio infernal de la noche.
Sus marejales llegan a la costa juncosa y desolada
Donde unos pájaros inmensos giran; y en la cima ventosa
Un pueblo antiguo yergue sus blancos campanarios
Cuyos repiques vespertinos aún oigo.
No sé que tierra es ésa... No me atrevo
A indagar cuándo ni por qué fui o iré allá.

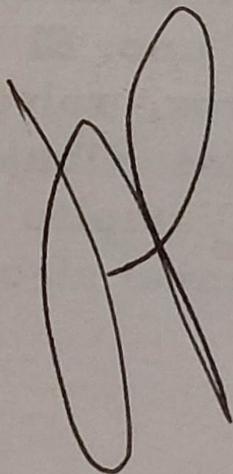


Felipe H.

C. Molina

Libro "Zebler" '96

Francisco J. González



Jorge ARGENTINA

Jorge