

Alea Jacta Est



Número 3

Cómic

Las historias de Vegetal

Módulo

Star Wars

Expedientes

Duendes

Cómo ser un buen máster y no mo...

Y además...

En la mazmorra con...

El Bardo

La Biblioteca

RIKI 96

Alea Jacta Est

Número 3
Septiembre 2002

Publicación
GRATUITA

Es una publicación de
EL SEÑOR DE LAS PULSERAS

Director y Editor

José M.

Tratamiento de la imagen

José M.

Corrector

Richi

Traductores al valenciano

David y Gracia

Imagen de la portada

Richi

Colaboradores

Pardo, Sergi, Aramia, Richi,
Blackheim, Juanjo, Dani, David y
alguno más que quizás me haya
olvidado, ¡qué Dios me perdone!

Impresión

Desconocida (todavía)

Dirección de correo

C/ Pintor Francesc Ribalta 7, baix
46700 Gandia (VALENCIA)
Tél: 96 296 59 29

Correo e-mail

jogoso@eresmas.com

www

<http://pulserasrol.iespana.es/>

Esta revista no tiene porqué estar de
acuerdo con las opiniones escritas
por sus colaboradores en los artículos
firmados.

El editor PERMITE expresamente la
reproducción total o parcial de la
revista.

Nos gustaría que vosotros también
interviniérais en la revista, por lo
tanto si tenéis alguna inquietud, algún
artículo, módulo, comentario
humorístico, crítica o, en general,
cualquier cosa, enviádnoslo a:

Consell dels Joves

Club de Rol

"El Señor de las Pulseras"

C/ Pintor Francesc Ribalta 7, baix
46700 Gandia (VALENCIA)

También podéis enviarlo por e-mail a:

jogoso@eresmas.com

EN LA MAZMORRA con Paul Atreides

Por fin he conseguido gobernar Dune, el único mundo de la galaxia donde se produce el fanzine *Alea Jacta Est*. Los malditos Harkonnen junto con el Emperador y sus temibles Sardaukars querían apoderarse de toda la tirada. En el último fanzine ya tuvimos problemas y no pudimos sacar más de 200, pero esta vez será distinto. Ni siquiera mi hijo (maldito gusano está hecho) conseguirá impedir que la producción de fanzines disminuya. Además, gracias a mis tropas de Fremen y mis Habladoras Pez he conseguido aniquilar a toda la Bene Gesserit y a la Bene Tleilaxu. Únicamente mi madre y mi hermana que pertenecen a esa orden de brujas siguen con vida, pero me han jurado lealtad (les he prometido un par de fanzines). Ahora sólo falta que la Cofradía me de su participación en la CHOAM a cambio de unos cuantos fanzines y seré entonces amo y señor de toda la producción. *El que domine la producción de fanzines dominará la galaxia*. Además, si no me dejan producir fanzines los destruiré. *El dueño de algo es el que tiene el poder de destruirlo*. Antes que destruya los fanzines, la Cofradía y los Ixianos se huirán a mí, pues la Cofradía necesita de mis fanzines para que sus viajes a través de los pliegues del



espacio-tiempo no sea tan aburridos y los Ixianos dependen de las historias del fanzine para construir sus originales máquinas.

En esta producción hemos vuelto a cambiar el formato, mejorando las imágenes y el diseño, con esto esperamos duplicar el precio de cada fanzine, o sea, 0 ptas x 2 = 0 ptas.

La Cofradía me ha asegurado que enviarán el fanzine aún más lejos, llegando a mis aliados de la Cintura de Meliá que los tengo un poco olvidados.

ESCRÍBENOS

Si deseas escribir algún artículo, relato, sección, comentarnos que le parece la revista, consejos o hacer algún dibujo, envía un sobre o entrégnoslo personalmente a:

Consell dels Joves

Club de Rol "El Señor de las Pulseras"

C/ Pintor Francesc Ribalta 7, baix
46700 Gandia (VALENCIA)

o mediante e-mail, en la siguiente dirección:

jogoso@eresmas.com

Preferiblemente a máquina o en disquette, pero aceptamos cualquier tipo de escritura arcaica.

Índice

En este fanzine (el número 3 ya) hay pocas secciones pero eso es debido a que tanto el Cómic como el Módulo de Star Wars ocupan muchas páginas. Estoy seguro que ha merecido la pena reducir las secciones para introducir estos artículos pues son muy buenos. De todas formas, dentro de un par de meses confío sacar el número 4 de *Alea Jacta Est*, porque material tengo, sólo necesito un par de dibujos que estoy seguro que los miembros del club me aportarán (jeje, y si no les torturaré hasta que me los hagan). En este módulo contamos con el primer de una serie de artículos muy buenos que no narrarán muchas cosas sobre la mitología de los duendes y hadas.

Cómic

Las historias de Vegetal | 4

Una divertida parodia sobre esos entrañables personajes que han destruido ya más de un mundo. Sí, esos que desde hace más de diez años hacen que los dibujos animados sean algo más que entretenimiento para niños. ¡No! No estoy hablando de los Simpsons ni de South Park. Hablo de... ¡¡Bola de Dragón!! para los que hayan suspendido el inglés (como yo) ♥

Expediente

Cómo ser un buen máster y no mo... | 21

¿Qué no te ves capaz de masterear? ¿Qué tus jugadores te toman el pelo cada vez que te pones detrás de una pantalla? ¿Qué cuando acabas una fascinante y emocionante partida, tus jugadores están con las cabezas apolladas en la mesa realizando ese típico sonido por todos conocidos como ronquido? Pues *ná*, aquí tienes unos cuantos consejos que, como tales, debes leerlos para después, como hacemos todos, no hacerles caso ♥

Módulo

Star Wars | 9

Impresionante módulo de Star Wars en donde ocurrirá mil y una cosa para desesperar a los jugadores. Una partida divertida en la cual a los jugadores se les caerá el universo encima de la cantidad de problemas que se le planteará. Un módulo muy currado, con mapas y fichas de personajes. Os lo aconsejo fervientemente... ¡que juguéis que para eso lo he hecho, cachis! ♥

El Bardo

La sección más fiel | 22

¡Cómo no! Nuestra famosa sección vuelve al ataque. Fiel desde sus inicios, El Bardo, nos lleva a fantasías, historias y poesías que nuestros geniales autores (todos ellos miembros del club de rol) han creado. No os la perdáis pues puede que estéis leyendo a los futuros Lorca (¿he comentado ya que soy un exagerado?). En este número nuestro genial autor Black-no-sé-qué nos deleitará con otra de sus inestimables narraciones ♥

Duendes

Tras la búsqueda del mito | 19

Una verdadera investigación sobre el mito de los duendes y las características de estos. Una obra muy interesante que puede hacer volar la imaginación a más de un master. En este fanzine comenzaremos con esta serie de interesantes artículos con cuatro de estos extraños seres ♥

La Biblioteca

Amadis de Gaula | 23

Aquí una apasionada lectora nos cuenta qué le pareció este impresionante libro. Una verdadera obra maestra de la literatura española que nos narra con bastante fidelidad las andanzas de un noble caballero. Un libro que todo buen rolero no debe perderse para interpretar como toca a un caballero medieval ♥

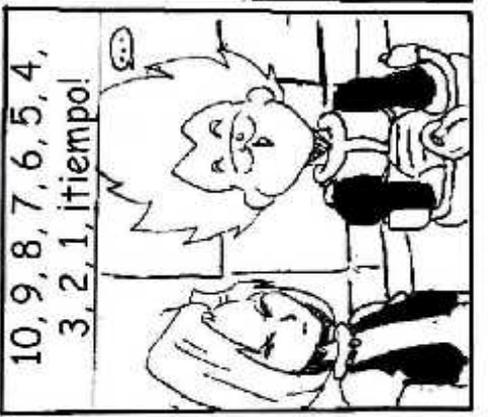
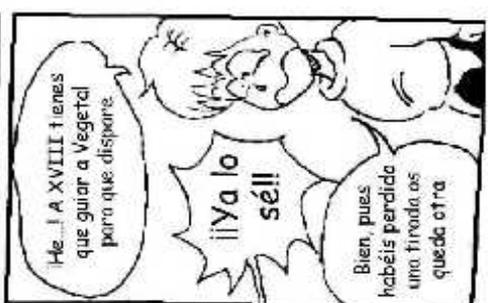
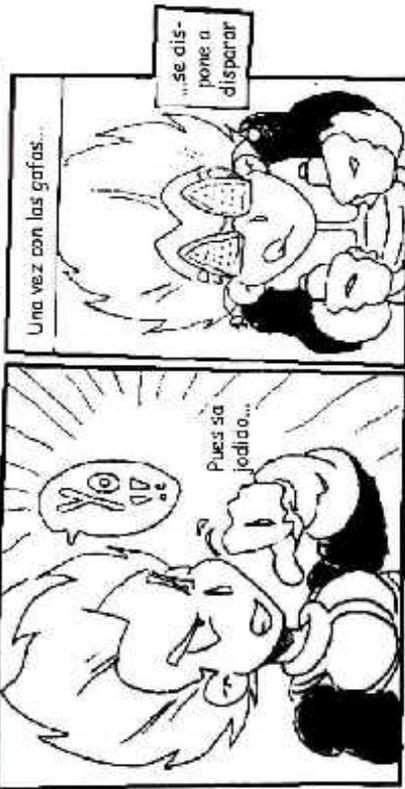
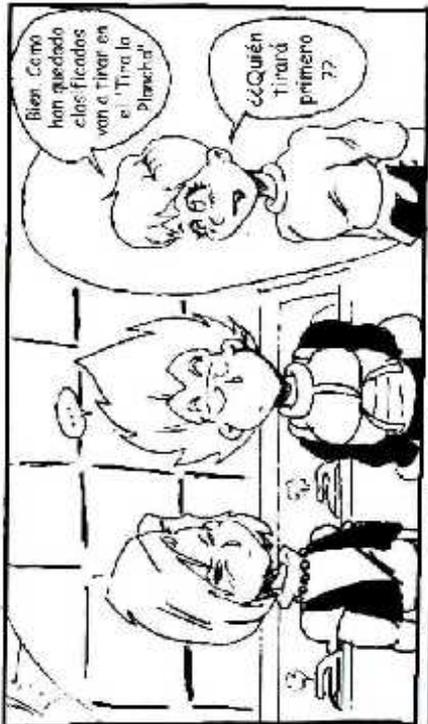
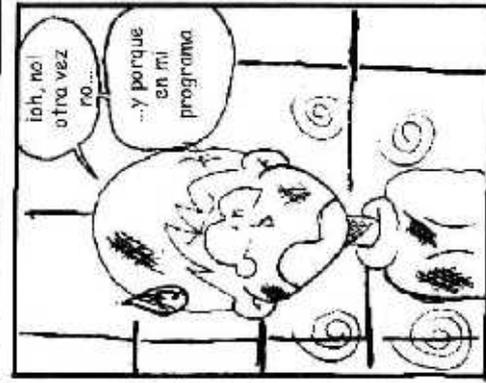
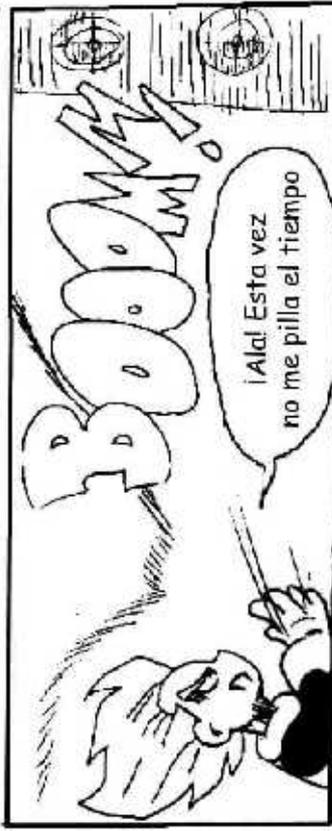
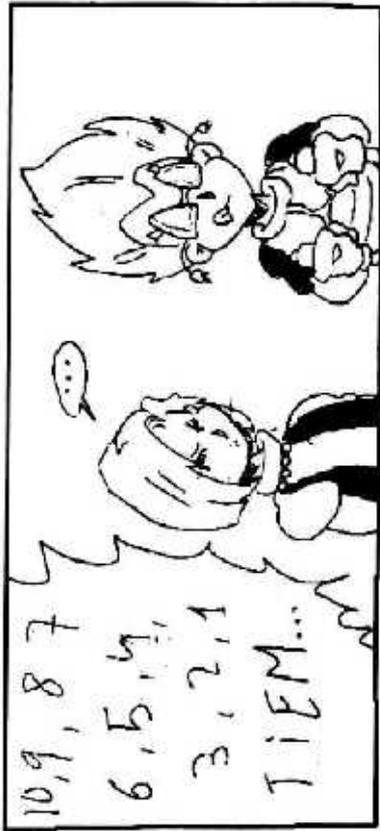
Cómic

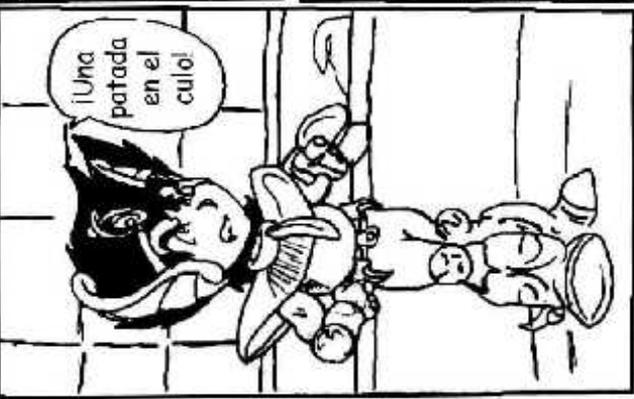
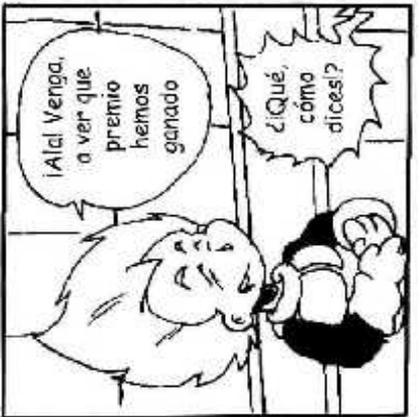
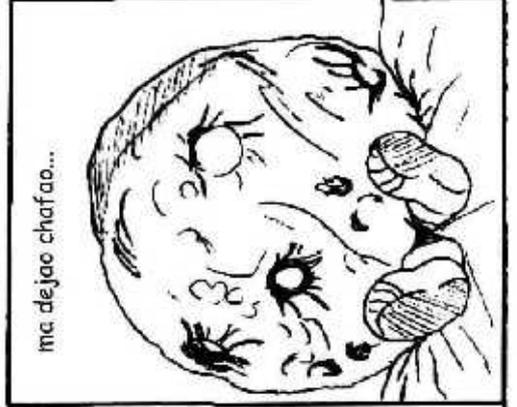
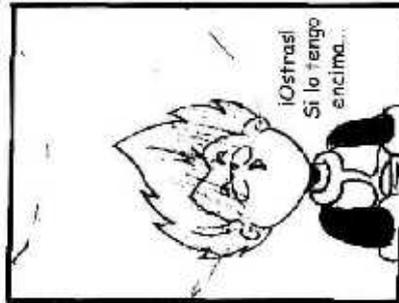
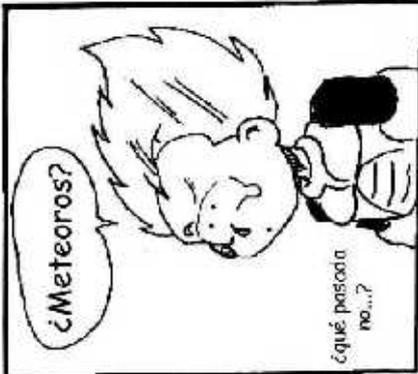
Las historias del tío Vegetal II



LAS HISTORIAS DEL TIO VEGETAL



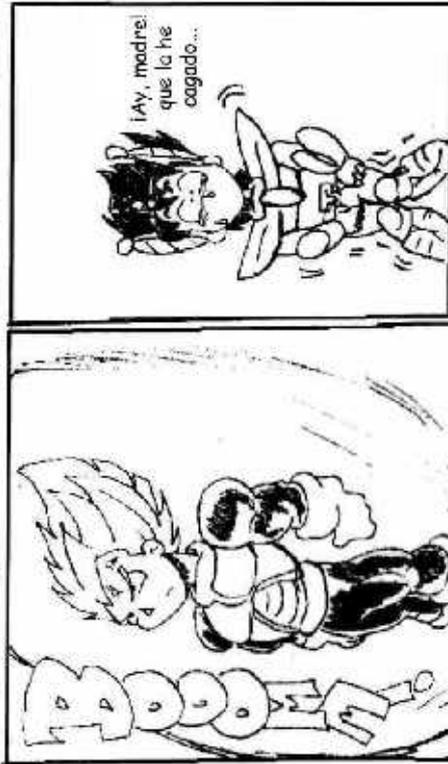






Después de 2 segundos Vegeta se recupera y...

Me cagan la leche. Te vas a enterar



Ay, madre, que la he cogado...



Tira pa tu pueblo gilipueñas

Lejos, muy lejos de la tierra, se oye llorar a alguien...

Maldito Vegetal. Encima me ha enviado a la otra punta de mi casa



¡¡Capitán, se ha equivocado de calle!!



ESTRELLA BUS

Módulo

Star Wars

Esta partida esta basada en el juego de rol Star Wars básico y es francamente difícil jugar sin él. En esta partida ha de haber un candidato seguro para liderar a los demás jugadores, a este personaje le llamaré Jefe de Misión. Los jugadores se verán envueltos en una trama en el que se mezclarán los imperiales,

terribles alienígenas, traidores y una extraña fuerza. Al jugador que tengan el poder de Sentir lo llamaré Jedi aunque no sea un verdadero Jedi. Es aconsejable que los jugadores hayan jugado ya varias partidas y, si no, concédeles algunos puntos de experiencia extra antes de la partida. El equipo debe ser homogéneo, muy

fiel a la alianza y con diferentes habilidades.

El texto que se encuentre en cursiva podrá ser leído a los jugadores, sin miedo ha contar algo que no deban saber. El texto normal sólo debe ser leído por el máster de turno. En texto en negrita lo utilizaré para destacar o para los títulos.

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

Star Wars

Capítulo I

Tras los últimos ataques del imperio a las estaciones orbitales Ornimus y Capricornio, los rebeldes se han desperdigados por toda la galaxia. La existencia de un grupo de espías den-tro de la propia alianza está precipitando la victoria Imperial. Los rebeldes son capturados por las impecables fuerzas del Emperador Palpitane.

Un grupo de altos mandos de la alianza, reunidos en la Crucero Mon Calamarí, intenta reunir a las fuerzas rebeldes. Crucero en el cual se encuentran unos valerosos rebeldes a las órdenes del Exsenador Julio IV.

Son tiempos difíciles para la alianza...

Crucero Mon Calamari

La ya conocida sala de misiones, situada al lado de los andenes, donde las gruesas paredes de metal dejan pasar el sonido de las naves en maniobras de atraque y despegue. La sala, vestida únicamente con pupitres, donde atendéis las

explicaciones del Exsenador Jullo IV, y un mapa holográfico proyectado sobre una robusta mesa de roble.

Julio IV: - Os he hecho reunir, porque sois los candidatos ideales para esta

Hoth que debe ser conducido a presencia de la justicia rebelde. Vosotros seréis la escolta del transportador que lo llevará hasta la Corbeta Orión II, cuya posición



misión.

» Según habréis oído, hace unas semanas capturamos a Dag-a-Mon, el Hutt. Un jefe mafioso del sistema

conoceréis poco minutos antes de partir. Una vez en la Corbeta os pondréis a las ordenes del general Nao hasta que la Orión II llegue a su destino y Dag-a-Mon esté en manos seguras.

» Es indudable que los hombres de Dag-a-Mon intentarán liberarlo. No creemos que la corbeta vaya a ser atacada. Lo más probable es que intenten atacaros mientras conducís



el transporte hasta la Corbeta después de salir del hiperespacio, a unos 4 kilómetros de la Orión II. Debéis de tomar las medidas

Piratas de Dag-a-Mon

Vulgares piratas, sucios y malolientes, llevan blasters pesados.

DESTREZA	30+2
Blaster	4D
CONOCIMIENTOS	20
MECANICA	20
PERCEPCIÓN	20
FORTALEZA	30+1

pertinentes.

» Partiréis dentro de dos horas, así que a las 24:15, hora estándar, debéis estar en el andén, donde se os comunicarán las coordenadas de la Corbeta. Ya os podéis ir y que la fuerza os acompañe.

Nave: Transporte corelliano modificado

Tipo: Cargero pesado medio

Longitud: 100 metros

Tripulación: 4

Pasajeros: 8

Autonomía: 3 meses

Capacidad de carga: 30.000 metros cúbicos con una masa máxima de 75.000 toneladas métricas en una gran variedad de compartimentos parcial o totalmente presurizados y con control climático.

Multiplicador de hiperimpulsor: x3

Computador de navegación: ninguno

Hiperimpulso de seguridad: ninguno

Velocidad sublumínica: 1D

Maniobrabilidad: cero

Armas: ninguna

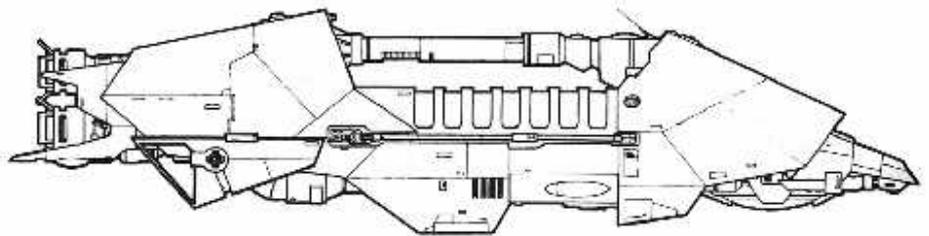
Casco: 3D

Los jugadores que tengan la habilidad de pilotar cogerán un X-Wing, al menos que alguien quiera manejar el transporte. Los demás irán dentro del transporte. El transporte se parece más a un camión-deslizador de carga de enormes dimensiones que una nave espacial.

Durante el viaje por el hiperespacio Dag-a-Mon intentará persuadir a los jugadores que lo suelten a cambio de una recompensa. Si los jugadores le hicieran caso y dejaran huir al prisionero, se convertirían en convictos buscados por los rebeldes y, por supuesto, se acabaría la partida (al menos que el máster improvise, claro).

Corbeta Orión II

La Orión II no es más que un pequeño objeto cuando salís del hiperespacio. Como todos sabéis, por medidas de precaución, los transportes y otras naves de gran capacidad deben aparecer a cierta distancia del punto de destino cuando salen del hiperespacio. Por eso os



hayáis a unos cinco kilómetros de la Corbeta.

Cuando empezáis las maniobras de aproximación a la Orión II, en vuestros sensores os advierten la aparición de cazas Y-Wing que surgen del hiperespacio. Indudablemente son piratas. Detectáis también cazas A-Wing que escoltaban la Corbeta y que ahora cambian el rumbo para ayudarlos.

Los atacantes se dividirán en dos grupos Blue y Grey. El grupo Blue será el primero en aparecer y está compuesto por 10 cazas que atacarán a los X-Wing olvidándose del transporte.

Cuando los X-Wing y los Y-Wing hayan entrado en combate aparecerán el grupo Grey formado por dos Y-Wing que cubren a un transporte de asalto con 6 hombres que abordarán al transporte para capturarlo. Ten en cuenta que los primeros Y-Wing eran una maniobra de distracción y que, si los X-Wing han caído en la trampa tardarán dos rounds en llegar hasta el transporte bajo el fuego de los Y-Wing. En el transporte 6 piratas asaltarán el transporte forzando la puerta de carga. Los jugadores podrán impedir que los piratas aborden la nave utilizando su ingenio, incluso amenazando con matar a Dag-a-Mon, eso frenará a los piratas pero no es algo que los miembros de la alianza puedan sentirse orgullosos.

Los 3 A-Wing tardarán 5 asaltos de combate en ayudar a los PJ, momento en el cual un nuevo objeto de grandes dimensiones aparecerá en los indicadores de todas las naves: **¡un destructor estelar!**. Los Y-Wing abandonarán la batalla saltando al hiperespacio, los piratas se retirarán a su nave y por el equipo de comunicaciones sonará:

-¡Un Destructor Imperial localizado en el perímetro!"

-¡Vuelvan inmediatamente a la Corbeta!"

-¡Maniobra evasiva!"

El ataque Imperial

1^{er} asalto de combate:

Tras estas palabras los A-Wing salen disparados hacia el destructor y 3 cazas Tie-Fighter salen a su encuentro. Tras estos salen 3 bombarderos Tie.

2^o asalto de combate:

El transporte es lento y los Bombarderos Tie ya han soltado su carga de misiles que se acercan peligrosamente hacia la corbeta. Otros 5 bombarderos han salido del destructor. Los A-Wing y los Tie-Fighter están luchando encarnizadamente. La corbeta está haciendo maniobras para entrar en

Nave: Corbeta de la Corporación Ingeniería Corelia

Tipo: Nave espacial multifuncional mediana

Longitud: 150 metros

Tripulación: 60 hombres

Tropas: 50 hombres

Capacidad de carga: 3.000 toneladas métricas

Autonomía: 1 año

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computación de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D

Casco: 4D

Pantallas: 2D

Armas:

6 Cañones turboláseres doble (disparan por separado)

Control de fuegos: 3D **Daño:** 4D+2

el hiperespacio.

3^{er} asalto de combate:

Varias explosiones se producen en la Corbeta. Un A-Wing ha antes conseguido derribar a los 3 Tie Fighter. Los A-Wing están atacando a los bombarderos que han lanzado su andanada de misiles, junto con los otros 5 bombarderos. El transporte hace maniobras de ataque. Cinco Tie-Fighter han salido del destructor. Este a su vez, está casi al alcance de los cañones de la corbeta. La corbeta dispara contra los 3 bombarderos.

4^o asalto de combate:

Dos de los bombarderos han caído y los A-Wing se defienden ahora de los cazas Tie. Una lluvia de láseres

impacta sobre la corbeta. 5 impactos de misiles han atravesado los escudos de la corbeta y 6 misiles más han sido disparados por los bombarderos. Los escudos de la corbeta han caído y han aparecido 3 cazas Tie más.

5º asalto de combate:

Los 2 A-Wing han sido destruidos por las mayoritarias fuerzas imperiales, pese a eso se han llevado consigo a cuatro cazas Tie. El transporte ha atracado y todos sus ocupantes (esto incluye a los PJ's y al prisionero) han pasado a la corbeta. Esta se desengancha del transporte. Cuatro impactos más impactan en la corbeta destruyendo una torreta. Dentro de la corbeta se sienten temblores y las luces parpadean. El destructor sigue disparando a la Corbeta que ha perdido todos sus escudos y estos disparos alcanzan principalmente a los motores. Los X-Wing han atracado en la bodega inferior.

6º asalto de combate:

La corbeta ha sufrido muchos daños cuando está entra en el hiperespacio. Una vez en el hiperespacio una nueva explosión hará temblar toda la nave, amenazando con agrietarse y reventar por la presión de la fuerte aceleración. Los jugadores no lo sabrán pero esta última explosión ha provocado que la nave se desvíe inapreciablemente.

Una vez en la corbeta el General Nao les saldrá a su encuentro en la bodega, junto con 5 hombres detrás él. Debes interpretar a Nao con mal genio, hosco y que no para de quejarse de la ineptitud de los demás líderes de la alianza. Dirá frases como:

"¡Con el imperio tras nuestra pista, mi cabeza puesta a precio, un Sajal muy peligroso que tenemos que llevar hasta Onimus IV y ahora me piden que lleve a ese Dag-como-se-llame al sistema Asmerallan".

"Los de la alianza cada día están más locos", "Sólo a ellos se le podría ocurrir esa gran estupidez", "¡Con el equipamiento que me ofrecen, no esperarán que haga milagros!" o "¡Malditos burócratas rebeldes!".

Nao presentará a Drass y Davi.

Tras las presentaciones de rigor Nao, Drass y Davi, escoltados de 10 soldados, los conducirán hasta las celdas-láser mientras Nao les explica su situación:

"Últimamente las cosas no han ido muy bien por aquí Hemos tenido numerosas bajas. Cada vez que nos acercamos a un escondite rebelde éste ha sido masacrado y nos espera un bonito Destructor Estelar. Hemos tenido que reparar la Corbeta tres veces este més y, además, sospechamos que tenemos un espía entre nosotros. Nuestros hombres están nerviosos y ni siquiera se fían los unos de los otros. ¡Hace una semana nos vino una remesa de inovatos!. ¿Saben de que hablo? Pido a los malditos burócratas de los rebeldes que me envíen a gente especializada y me envían a un grupo de novatos. ¡Por lo menos son los únicos de los que me puedo fiar! Para colmo hace dos días nos trajeron un maldito Sajal que debemos llevar hasta Onimus IV y ahora me vienen que debo llevar a ese estúpido Hutt al sistema Asmerallan".

Mientras habla son conducidos hasta el puente 4, donde antes era un almacén de material, se ha convertido en una improvisada prisión. Dentro de esta estancia un ruido seco procedente de una puerta sellada llamará la atención del grupo. Nao les explicará que es ese Sajal que de vez en cuando golpea las paredes para escapar. La celda de Dag-a-Mon, que se ha mantenido muy callado, es pequeña y la puerta está protegida por rayos láseres verticales. La celda esta llena de almohadones y cojinetes.

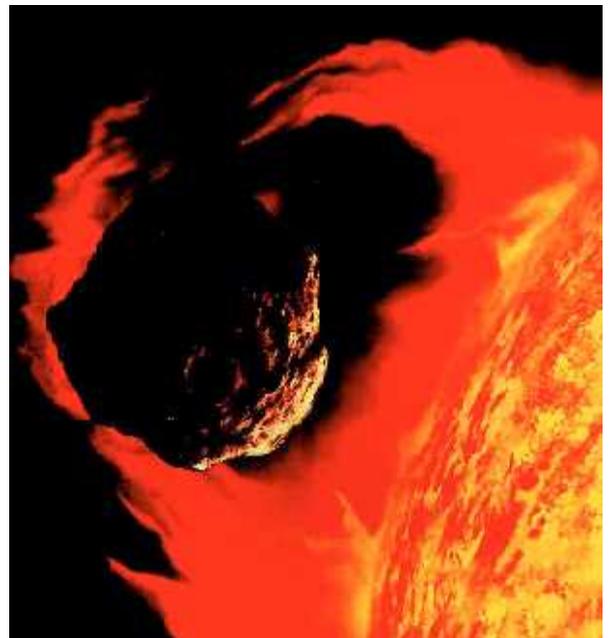
Tras dejar al prisionero a cargo de dos guardias. Nao les conduce hasta el puente de mandos mientras contesta pacientemente las preguntas de los jugadores. La situación es grave y en este último enfrentamiento han tenido numerosas averías, hay muchas personas que se mueven rápidamente por la nave, intentando arreglar los desperfectos.

Mientras pasan por un pasillo uno de los PJ chocará contra Marin que venía corriendo y tras las

palabras "¡Apártate de mi camino!" seguirá corriendo hacia el núcleo del motor principal.

Durante las 38 horas del viaje conocerán al cocinero Yugër, a Sara y al segundo oficial Uag (mirar fichas) y, si quieren podrán investigar lo del traidor, ayudar en el mando junto con el General Nao o ayudar en las reparaciones.

Si investigan podrán descubrir lo del Oficial Drass y éste será el primer sospechoso. Si hay algún Jedi con ellos, este podrá utilizar su habilidad de sentir para descubrir quien de ellos tiene algo que ocultar. Si hace esto descubrirá que tanto Drass, Davi y Marin tienen algo que esconder (mira sus fichas) pero, al menos que saque un crítico, no sabrá quién es el traidor. Si hablan con Sara sobre las posibilidades que algún tipo de comunicación pueda ser transmitido les dirá que si se emitiera dentro de la frecuencia que va desde los infrarrojos hasta la ultravioleta serían detectados. Pero podrían emitir en rayos gamma o X, pues sus sensores no están preparados para leer a estas frecuencias. Normalmente no se utilizan pues el gasto de energía para emitir con suficiente potencia es enorme, no bastaría con un simple generador, necesitarían por lo menos un reactor (como el que alimenta a los motores). Si buscan por los motores y tienen idea de mecánica descubrirán con cierta dificultad (pues está bien disimulado) un extraño aparato. Si alguien supera una tirada fácil de tecnología descubrirá que es un derivador de potencia (se utiliza para



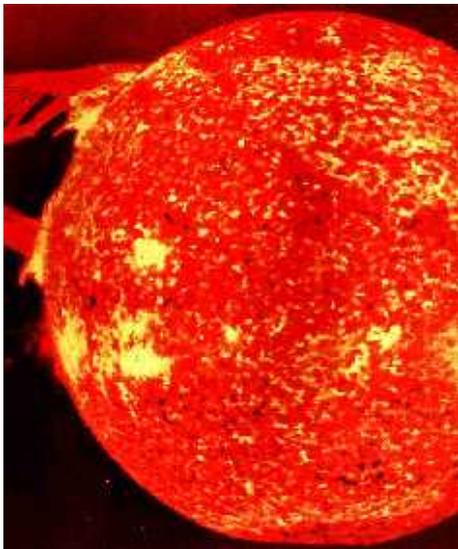
conseguir energía de una fuente). Las sospechas deben ser redirigidas

hacia Marin (ten en cuenta que es la principal ingeniera de reparaciones).

El número de muertos en el ataque ha sido devastador 30 hombres de la tripulación y 20 marines.

Capítulo II

La supergigante roja



De repente, y cuando nadie se lo esperaba, la corbeta sale del hiperespacio. El sistema de seguridad de la nave ha descubierto un obstáculo: nada menos que una supergigante roja dando vueltas a una estrella de neutrones. Ésta última está absorbiendo la atmósfera de la supergigante roja (ver glosario para más detalles).

Alrededor de este sistema binario, varios cinturones de asteroides, pero ninguno asteroide con atmósfera alguna y el más grande de tan sólo 10 km cúbicos.

Los PJ que sean Jedi's percibirán una sensación de emergencia y de sufrimiento (como si trillones de seres sufrieran una lenta agonía).

La corbeta tiene los propulsores sublumínicos averiados y, según Marin, necesitaría todavía dos días para repararlos. O sea, no pueden variar la órbita de la corbeta, ni tampoco pueden saltar al hiperespacio pues chocarían de frente contra la supergigante roja. La órbita de la corbeta describe una cerrada curva alrededor de la supergigante roja en intersección con la estrella de neutrones. La temperatura de esta última junto con la presión que ejerce su gravedad harán que la corbeta se destroce en miles de pedazos. Tienen dos horas para evitar eso. Por el momento los escudos protegen la

corbeta del intenso calor y la radiación.

Cuando estén discutiendo que acciones realizar las luces de la corbeta empezarán a parpadear y a reducir su brillo, los comunicadores empezarán hacer ruidos estáticos que impedirán cualquier comunicación. Al cabo de 5 minutos las cosas volverán a su cauce, la estática desaparecerá y podrán comunicarse sin problemas.

Sara, la ingeniera de comunicaciones y sensores (ver ficha) indicará que esto ha sido producido por la fuerza electromagnética de la supergigante azul y la estrella de neutrones y que existen 4 puntos en que esta fuerza electromagnética produce unos picos de estática tan poderosos que consiguen atravesar el escudo y afectar a los aparatos eléctricos. Cada hora se produce uno de estos picos que duran 5 minutos. Como máster puedes jugar con esto.

Además, los sensores de Sara recibirán señales infrarrojas bastante extrañas procedente de la supergigante roja.

Una de las soluciones para salvar a la corbeta es utilizar los hiperhimpulsores de los X-Wing para cambiar a una órbita más estable la nave, las pistas las puede dar Marin. Esto destruirá a los X-Wing que se utilicen.

Cuando estén a punto de poner en práctica el plan, del hiperespacio saldrá el destructor imperial. Hay que dar a entender a los jugadores que a aunque se salven de la estrella de neutrones acabaran en las manos del imperio, pues el estado de la corbeta no permite otra opción.

El accidente

Una vez rectificada la órbita todos los oficiales excepto Davi (esto incluye a Drass y a Uag), junto con el General Nao irán a la Sala de Juntas a decidir los términos de la rendición. Nao dejará el mando de la corbeta al PJ que hace de Jefe de Misión (JM), excepto en cuestiones militares que será Davi.

Tras media hora de espera y mientras los oficiales siguen discutiendo en la sala de juntas se vuelve a producir la estática. Y cuando termina se oye por el comunicador:

-¡...lisión! ¡¿Me oís?! ¡Un objeto en colisión! ¡Soy Sara! ¡Dispárenle!

Mientras terminaba de decir esto una fuerte colisión se produce en la nave, el objeto ha atravesado la nave desde la Bodega Inferior hasta el Puente 1. Ha destrozado la Sala de Juntas (y ha matado a todos los oficiales y al General Nao, a partir de ahora el capitán de la corbeta será el JM). Ha abierto una brecha en las Habitaciones de los Oficiales y del personal, el Sistema de Pantallas y Escudos y ha llegado hasta el polvorín, provocando una segunda explosión que destroza dos cápsulas de escape



y el turbolaser superior. Si intentan abrir cualquiera de las estancias antes mencionadas deberán superar una tirada difícil de supervivencia si no quieren perderse en el espacio. Los escudos han caído.

Han muerto 40 hombres: todos los marines (pues estaban en sus habitaciones) y 20 tripulantes.

La situación es crítica, únicamente quedan 10 novatos (que se están dedicando a apagar los incendios) y Sara, Marin y Davi junto con otros 7 tripulantes para manejar una corbeta que en un principio necesitan como mínimo 40. A parte, los PJ (si alguno se encontraba en alguna de las habitaciones destrozadas hazles tirar por supervivencia, dificultad difícil, y si no la superan entonces mueren en el frío vacío del espacio).

Para enterarte un poco de todo esto, te lo explicaré brevemente: la corbeta ha salido del hiperespacio por accidente cerca de una supergigante roja que da vueltas alrededor de una estrella de neutrones (como debes saber). Lo que no sabes (y no deben saberlo los jugadores todavía) es que esa estrella ha desarrollado una extraña forma de vida inteligente nunca vista antes. Estos seres se componen de una masa muy concentrada en el centro formada por hidrógeno, helio y algunos materiales más pesados como el hierro y el oro, y una capa superficial de energía pura. Se comunican por medio de cambios de temperatura (infrarrojos) que es la extraña señal que recibe Sara. Una supergigante roja tiene un radio que, colocando a esta estrella en el centro del sistema solar, la superficie sobrepasaría la órbita de Júpiter. La cantidad de seres que viven en esta estrella es de trillones y se alimentan de las altas temperaturas que la estrella genera. El problema es que dicha estrella está en sus etapas finales, cosa que esta siendo acelerada por la estrella de neutrones que le está robando el hidrógeno de su superficie. Las señales que recibe Sara son mensajes de ayuda hacia el exterior y el extraño objeto que ha chocado contra la corbeta es uno de esos seres que intentan huir de su extinción. Este ser necesita de temperaturas altas y cualquier cosa que tenga cierta temperatura atrae inmediatamente la atención de este

ser. Como se verá, este ser irá perdiendo su temperatura y, por lo tanto, su energía y su vida. Si se tropieza con alguien intentará absorber su temperatura para mantenerse más tiempo con vida. Su movimiento será aleatorio dentro de la nave y por donde pase dejará un rastro de hierro fundido. Si alguien le dispara, incrementará su energía y brillará ligeramente más. El objetivo de los jugadores será intentar ayudar a estos seres descubriendo que la señal que reciben de la supergigante roja es un sistema de comunicación y mediante el Jedi interpretar su significado. También, como se verá a continuación, tendrán que capturar o matar al Sajal, reparar su nave, descubrir al traidor y llevar a Dag-a-Mon a la prisión. Este último por su parte intentará escapar, ofreciendo su ayuda para capturar al Sajal.



Se escapa el Sajal

Para colmo de males, cuando han sellado todas las puertas y apagado el incendio se descubre que la celda del Sajal ha sido destrozada y se ha escapado. Extrañamente el Sajal no ha atacado a Dag-a-Mon. Por su parte, Dag-a-Mon, les dirá que él conoce la forma de controlarlo para poder capturarlo pues los Hutt tienen un extraño control sobre estas criaturas (en realidad es un farol pues necesita salir de la celda para intentar apoderarse de un arma). A partir de aquí es cuando el JM decidirá las acciones a realizar y debes saber donde sitúa a los hombres (tanto a los novatos como a los jugadores). Los ingenieros estarán distribuidos por diferentes partes: Sara en la sala de sensores; Marin en los pasillos de acceso al motor; Davi en el Puente de Mando y Yugër en la cocina. Los otros seis ingenieros distribuidos de dos en dos por la Enfermería,

Mantenimiento General y Sala de Reparaciones de Emergencia 2.

Tanto el Sajal como el ser solar se moverán aleatoriamente por la nave, como máster decide tú el movimiento y la posición de cada uno para mantener en tensión a los jugadores. Si intentan realizar algún tipo de sensor de movimiento por *microcambios en la densidad del aire*, maréalos recibiendo los dos movimientos de ambos seres. En los momentos críticos haz que aparezca la estática, para que las comunicaciones se corten y todos los instrumentos electrónicos no funcionen. Si hay alguien sólo atácale con alguno de los alienígenas. Aprovecha la poca luz y la facilidad de camuflaje que tiene el Sajal para atacarles por la espalda, también puedes distraerles pues el Jedi sentirá la presencia del ser solar mientras el Sajal ataca la retaguardia de los jugadores.

El Sajal irá escondiéndose por lo tanto si un jugador se encuentra en la misma sala que él tendrá que superar una tirada difícil de percepción. Si quieres puedes hacer coincidir este enfrentamiento con un punto de estática para que los demás jugadores no sepan por un transmisor que ha pasado.

Un Jedi con la habilidad de Sentir puede intentar ponerse en comunicación con el ser solar e incluso calmar a la criatura.

Dag-a-Mon dirá conocer como tratar al Sajal y también que se debe hacer para atraparlo. A cambio pedirá ser liberado. Intentará negociar esto pero si los PJ al final no acceden, el Hutt accederá con intenciones de escapar. Dag-a-Mon es muy listo, y no se fiará de los PJ, así que intentará hacerse con una pistola láser, o algún dispositivo que le permita salir de la celda. Además se ha dado cuenta que cuando se produce una descarga electromagnética los barrotes de su celda disminuyen su intensidad y está convencido de que en caso de necesidad puede atravesar los barrotes y su fortaleza resistirá los rayos láser. Esperará al final de la aventura a escapar, y posiblemente lo consiga. Esto dará al director de juego a nuevas aventuras después de ésta.

La nave solar

Mientras los jugadores hacen planes, el destructor imperial irá acercándose

lenta pero progresivamente a la corbeta, mientras manda mensajes a los rebeldes exigiendo su inmediata rendición.

La corbeta no puede dispararle pues el único láser que le funciona es el inferior y el destructor se acerca por la parte superior, preparando un abordaje.

Tanto si se rinden o no, antes de que el destructor pueda atraparles, una gran masa como una estrella del tamaño de un planeta surgirá de la supergigante roja y se aproximará a la corbeta y ha medida que la nave solar se acerca y parece crecer esferas más pequeñas envuelven a la corbeta como si de un túnel de luz se tratara.

El destructor imperial intentará variar su rumbo pero varias bolas de luz se le aproximarán. El destructor en su empeño empezará a disparar contra las bolas pero éstas, al recibir los

impactos, aumentan momentáneamente su brillo allí donde la descarga láser toca.

Una de las bolas de luz tocará al destructor produciendo una explosión que atravesará diagonalmente uno de los lados de la nave. El destructor cambiará otra vez el rumbo para dirigirse al centro del túnel y las luces se separarán para volver a formar un cilindro.

La corbeta atravesará la superficie de la nave solar y se introduce en el interior. Ahí irá apareciendo un montón de escombros flotando. Naves de todo tipo vagan por el vacío ingrávido.

Sara avisará que la extraña señal en el infrarrojo se acentúa.

Los piratas

Donde todo parecía escombros y desolación, algo se mueve, una extraña nave construida a partir de otras aparece a través de la multitud de restos.

En verdad son piratas que quedaron atrapados hace años en la extraña nave solar. Desde entonces han ido capturando naves y apoderándose del motín de éstas. Han intentado varias

veces huir pero siempre han sido atacados y la nave destruida por las esferas de calor. Ahora han formado una civilización de bandidos que viven del pillaje.

Saben que unos extraterrestres los han capturado pero los intentos por comunicarse con ellos han sido en vano. La única vez que consiguieron que les respondieran fue justamente cuando emitieron en infrarrojos pero no consiguieron descifrar el mensaje.

El sistema que utilizan los piratas para atrapar a las naves es el siguiente: Magn (el capitán) dice que es un extraterrestre que viene en son de paz y lo único que quiere es comunicarse con otras civilizaciones. Los jugadores

pueden sospechar de tal mentira pues se parece demasiado a un

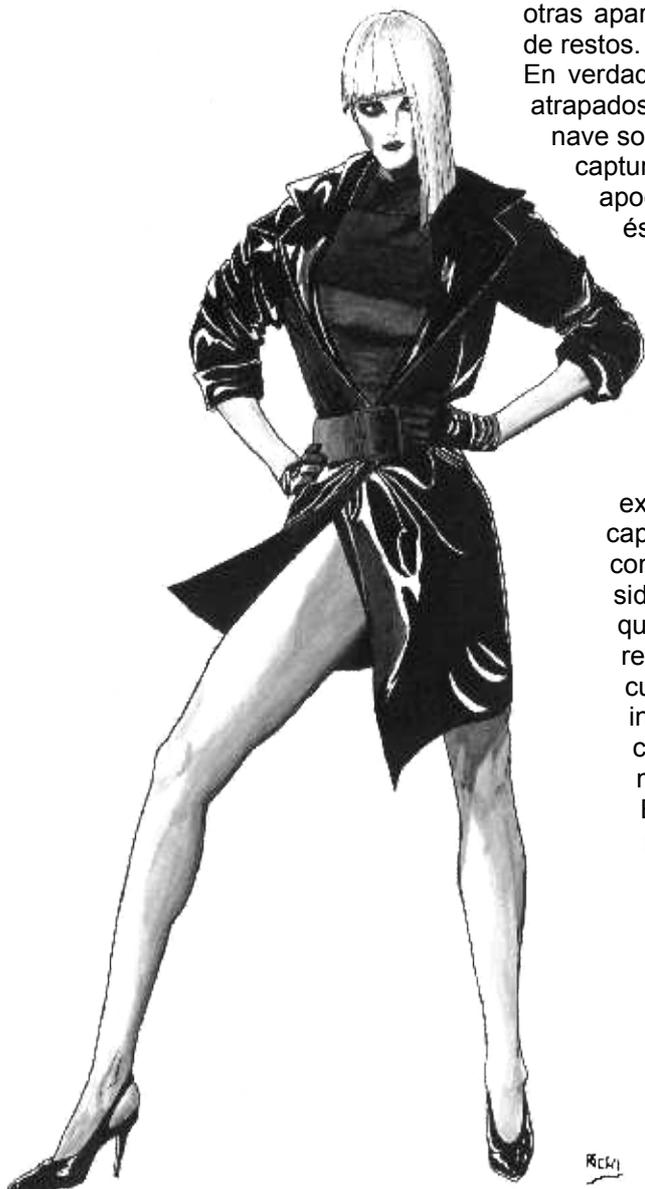
humano (de hecho lo es). Este sistema generalmente le funciona, pues los que son capturados por la nave solar están demasados impresionados como para pensar en esas pequeñeces. De todas formas, cuando Magn se ponga en comunicación con los PJ a través de un holocomunicador, descríbeles como es y si los PJ son suficientemente listos, pueden descubrir sus intenciones. Si lo descubren deja que planeen algo para atraparlos o matarlos, pero si ves que no se enteran de que va el rollo, deja que les capturen, y Magn les explicará lo de las señales en infrarrojo a cambio de su libertad. Si no se dan cuenta haz las maniobras necesarias para un abordaje por sorpresa y atrápalos. Si los encierra, los encerrarán en la propia corbeta.

Deja que planeen como escapar, pero si no se les ocurre nada convincente, haz que Magn los utilice para capturar al Sajal, pues está matando a sus hombres de uno en uno. Marin quedará libre pues los piratas han visto su utilidad en la reparación de la nave, aunque siempre estará custodiada por dos guardias.

El destructor por su parte, ha reducido su velocidad al mínimo para tardar lo más posible en entrar a la nave solar, pero cuando entra levanta gran expectación entre los piratas. Saben que con un destructor imperial allí dentro no resistirán mucho y se pondrán en contacto con ellos para entregar a los prisioneros.

La solución

Los jugadores deberán apoderarse de la corbeta y echar a los piratas (o capturarlos, también podrán intentar negociar, Magn sabe que con las fuerzas imperiales rondado por ahí, su jefatura está a punto de acabarse, los jugadores podrán ver que Magn en realidad no es tan duro y que lo único que pretende es sobrevivir y para ello no ha tenido más remedio que liderar a los piratas, pero que en el fondo, los jugadores, se podrán fiar más de él que de los imperiales). Matar al Sajal. Encontrar al ser solar y mediante el Jedi comunicarse con él, cuando el Jedi esté en contacto con el Sajal entenderá lo que éste pretende decirle. El ser solar le dará las instrucciones para descifrar el mensaje, pero no le dirá que el



mensaje está en infrarrojo, eso lo tienen que descubrir los PJ si no lo han hecho ya. Cuando se pongan en contacto con los seres solares de la estrella estos le dirán (todo por infrarrojos, es la única forma que conocen los alienígenas para comunicarse) que necesitan ir a otra estrella para poder sobrevivir, para ello les pasarán una comunicación con los planos de una extraña estructura. Deberán hacer una tregua con el imperio para poder salir de ahí y para construir el aparato para llevar a todos los seres a través del hiperespacio hacia otra estrella. Mientras tanto Marin sigue reparando la nave. Al final cuando el aparato está construido la nave solar los

volverá a dejar en el espacio y el imperio romperá otra vez el trato para atrapar a los rebeldes. A la nave únicamente le falta que alguien que sepa mecánica salga al exterior (pues Marin tiene vértigo) y repare unas averías.

Por lo tanto la situación será crítica: un PJ tendrá que salir al exterior y reparar la nave mientras el destructor imperial se aproxima a la corbeta.

Si todavía no han descubierto al traidor, Davi aprovechará el momento en que aparece la estática para atacar al que intente reparar la nave. Ten en cuenta que no será lógico que el PJ salga armado, pues no se espera un ataque a traición, pero Davi sí que irá armado. El personaje

deberá tirar por percepción menos 1D (por culpa del traje) en una tirada fácil, para descubrir al Davi apuntándole con un rifle láser (te recuerdo que todo esto está ocurriendo en el exterior de la nave). Tanto si le descubre como si no, Davi disparará y el PJ tendrá la oportunidad de esquivar sólo si lo ha visto. Si Davi muere y el PJ consigue arreglar bajo una tirada fácil de mecánica. La corbeta podrá saltar al hiperespacio antes de que el destructor los alcance. Si no, se tendrá que repetir la acción anterior pero bajo el fuego del Destructor si la Corbeta no se quieren rendir. Esta segunda vez Davi será definitivamente descubierto.

Personajes

Los novatos 10

DESTREZA	2D+2
Blaster	2D+2
Para sin armas	3D
Esquivar	3D
Granada	2D+2
CONOCIMIENTOS	1D+1
Supervivencia	2D
Tecnología	2D
PERCEPCIÓN	2D+2
Mando	3D
Buscar	3D
FORTALEZA	2D+2
Atacar sin armas	2D+2
Vigor	2D+2
TÉCNICA	1D
Medicina	1D
Seguridad	1D
MECÁNICA	1D+2
Artillería naval	1D+2

Las tropas 40-20-0

DESTREZA	2D+2
Blaster	3D+1
Para sin armas	3D
Esquivar	3D
Granada	3D+1
CONOCIMIENTOS	1D+1
Supervivencia	2D
Tecnología	2D
PERCEPCIÓN	2D+2
Mando	3D+1
Buscar	3D
FORTALEZA	2D+2
Atacar sin armas	3D+2
Vigor	3D+1
TÉCNICA	1D
Medicina	2D
Seguridad	2D
MECÁNICA	1D+2
Artillería naval	2D+1
Rep. nav. espaciales	2D

La tripulación 60-30-10

DESTREZA	2D+2
Blaster	3D+1
Para sin armas	3D
Esquivar	3D
Granada	3D+1
CONOCIMIENTOS	1D+1
Supervivencia	2D
Tecnología	2D
PERCEPCIÓN	2D+2
Mando	3D+1
Buscar	3D
FORTALEZA	2D+2
Atacar sin armas	3D+2
Vigor	3D+1
TÉCNICA	1D
Medicina	2D
Seguridad	2D
MECÁNICA	1D+2
Artillería naval	2D+1
Rep. nav. espaciales	2D

Los soldados del imperio 1.600

DESTREZA	3D
Blaster	4D+1
Esquivar	4D+1
Granada	3D+3
Armas pesadas	3D+2
CONOCIMIENTOS	1D+1
PERCEPCIÓN	2D
FORTALEZA	3D+1
Atacar sin armas	3D+1
TÉCNICA	1D
MECÁNICA	1D+1

Magn (Capitán pirata)

Es un antiguo tramposo que se hizo capitán de un grupo de matados piratas que quedaron atrapados por los alienígenas de la estrella.

DESTREZA	3D+2
-----------------	-------------

Blaster	4D+2
Esquivar	5D
CONOCIMIENTOS	3D
Burocracia	4D+1
Sistemas planetarios	7D+2
PERCEPCIÓN	3D+1
Mando	5D
Jugar	8D
FORTALEZA	2D+1
TÉCNICA	3D
MECÁNICA	3D+2

Piratas 80

DESTREZA	3D
Blaster	4D+1
Esquivar	4D+1
Granada	3D+3
Armas pesadas	3D+2
CONOCIMIENTOS	1D+1
PERCEPCIÓN	2D
FORTALEZA	3D+1
Atacar sin armas	3D+1
TÉCNICA	1D
MECÁNICA	1D+1

General Nao

General de las fuerzas rebeldes. Capitanea la corbeta Orión II. Es una persona severa, cascarrabias y rígida y se toma todas las cosas muy en serio. No para de maldecir a los rebeldes pese a que él también es rebelde.

DESTREZA	2D+2
Blaster	3D+2
Esquivar	4D
CONOCIMIENTOS	3D
Burocracia	4D+1
Sistemas planetarios	7D+2
PERCEPCIÓN	3D+1
Mando	7D
FORTALEZA	2D+1

TÉCNICA	3D
MECÁNICA	3D+2
Astogración	8D

Davi

Ingeniero táctico, este humano con rasgos pálidos y de figura delgada es el encargado de planear las maniobras ofensivas en caso de ataque imperial. Es un traidor a la alianza. Con los jugadores será amable (por lo menos al principio) y bastante pelotero.

DESTREZA	3D+2
Blaster	4D+2
Esquivar	5D
CONOCIMIENTOS	3D
Burocracia	3D+1
Sistemas planetarios	5D+2
Tácticas militares	8D+1
PERCEPCIÓN	3D+1
Mando	6D
FORTALEZA	2D+1
TÉCNICA	3D
MECÁNICA	3D+2
Astogración	4D+1

Dag-a-Mon el Hutt

Jefe mafioso del sistema Hoth. Como todo Hutt, es codicioso, astuto, acostumbrado al mando y a la buena vida, amoral, persuasivo y, sobretodo, gordo. Pues es una masa de carne babosa sin una forma muy definida.

DESTREZA	1D
CONOCIMIENTOS	4D
Razas alienígenas	6D
Burocracia	5D
Culturas	5D+2
Lenguas	7D
Sis. Planetarios	4D+2
Bajos fondos	8D+2
PERCEPCIÓN	3D+2
Negociar	7D+2
Mando	6D+1
Timar	8D
Jugar	6D+2
FORTALEZA	4D
TÉCNICA	2D
MECÁNICA	2D+2

Drass

Es un primer oficial corelliano. Pulcro y siempre con el uniforme sin una arruga. Es un personaje bastante altivo y que no se suele mezclar con el resto de la tripulación. Si los PJ le investigan un poco descubrirán que estuvo a punto de ser capitán de la corbeta, pero el General Nao le quitó

el puesto por eso le guarda un poco de resentimiento. Si los PJ investigan, deben llegar a la errónea conclusión que él es el espía. Cuando muera se verá obvio que no es así.

DESTREZA	3D+2
Blaster	4D+2
Esquivar	4D+1
Granada	3D+1
Armas pesadas	4D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Supervivencia	3D
PERCEPCIÓN	3D
Mando	5D
FORTALEZA	3D+1
TÉCNICA	3D
MECÁNICA	3D
Astogración	5D

Marin

Ingeniero técnico. Es una mujer muy atractiva, o lo sería si se quitase el mono grasiento y se lavara la cara. Pelo rubio, ojos azules, medidas perfectas, aunque le mono las disimula. Marin guarda un secreto: sirvió a las fuerzas imperiales antes de unirse a los rebeldes. Teme que no le permitan luchar contra el imperio si lo descubren y, cuando le hagan una pregunta sobre el tema o sobre traidores, se pondrá muy nerviosa, quizás en un momento melodramático, lo confiese a uno de los jugadores (si éste se hace amigo de ella).

DESTREZA	2D+1
CONOCIMIENTOS	4D
Tecnología	7D
PERCEPCIÓN	3D+1
FORTALEZA	2D+1
TÉCNICA	4D+1
Rep. Computadores	6D
Demolición	5D+2
Pro/Rep. Droides	6D+2
Medicina	5D
Seguridad	6D
Rep. Naves esp.	8D+2
MECÁNICA	3D+2

Sara

Técnica en comunicaciones y sensores, mujer Corelliana (sí, la de los mofletes).

Uag

Un Quarren, (Cabezas de Calamar) segundo oficial. No habla común y lleva siempre consigo un droide intérprete.

Yugër

Cocinero de abordo, gordo y simpático. Pondrá el toque de humor a la aventura.

Exsenador Julio IV

Jefe de comandos que lidera al grupo de jugadores, es una persona bonachona, acomodada y que el imperio le ha quitado todas sus posesiones. Ni delgado ni gordo, este personaje destaca por su bigote pasado de moda, bastante abundante. Ha sido su jefe durante 56 años y siempre ha hecho lo posible por los jugadores.

Sajal

Raza de alienígenas muy peligrosa. Procedente del sistema Hoth, concretamente del tercer planeta, Epsilon, son utilizados, después de adiestrarlos, como asesinos. Sólo obedecen al dueño que los adiestró cuando eran crías y suelen matar a todo ser vivo que se encuentran bajo sus garras. Andan a cuatro patas y su estilizada pero flacucha figura es muy conveniente para meterse en escondrijos muy pequeños. Uno de estos bichos mató a todos los primeros colonos que pisaron Epsilon.

DESTREZA	6D+2
Atacar sin armas	7D+1
CONOCIMIENTOS	1D
PERCEPCIÓN	4D
FORTALEZA	5D+1
TÉCNICA	1D
MECÁNICA	1D

Ser solar

Es un ser hecho de energía con un núcleo de hidrógeno, helio, hierro y oro. Se desplazará como flotando y visto de un observador parecerá como si mirase directamente a sol. Cualquier intento de atarle se verá reducido en 1D, por la dificultad en mirarle.

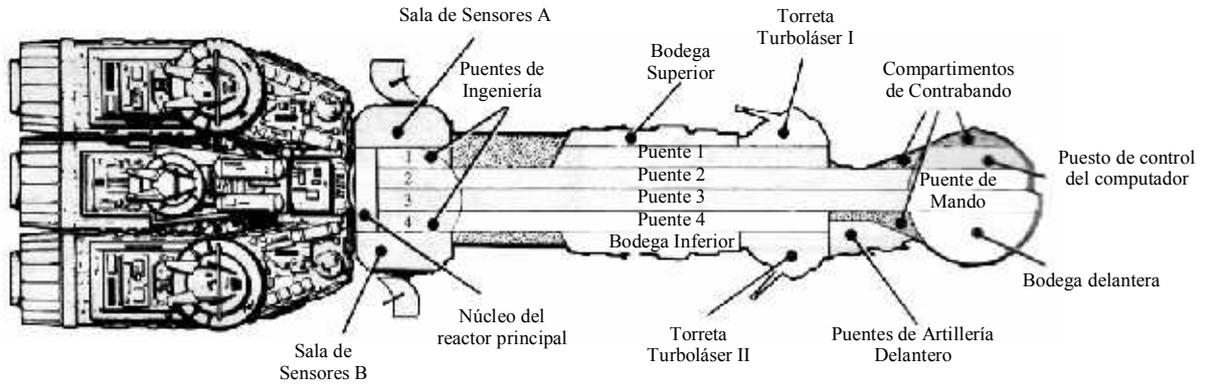
DESTREZA	2D+2
CONOCIMIENTOS	1D
PERCEPCIÓN	2D+1
FORTALEZA	10D+1*
TÉCNICA	1D
MECÁNICA	1D

*Inmune a las armas de fuego pero cualquier ataque con frío le quitará puntos de energía, cuando llegue a cero no será más que una piedra muy caliente en el suelo.

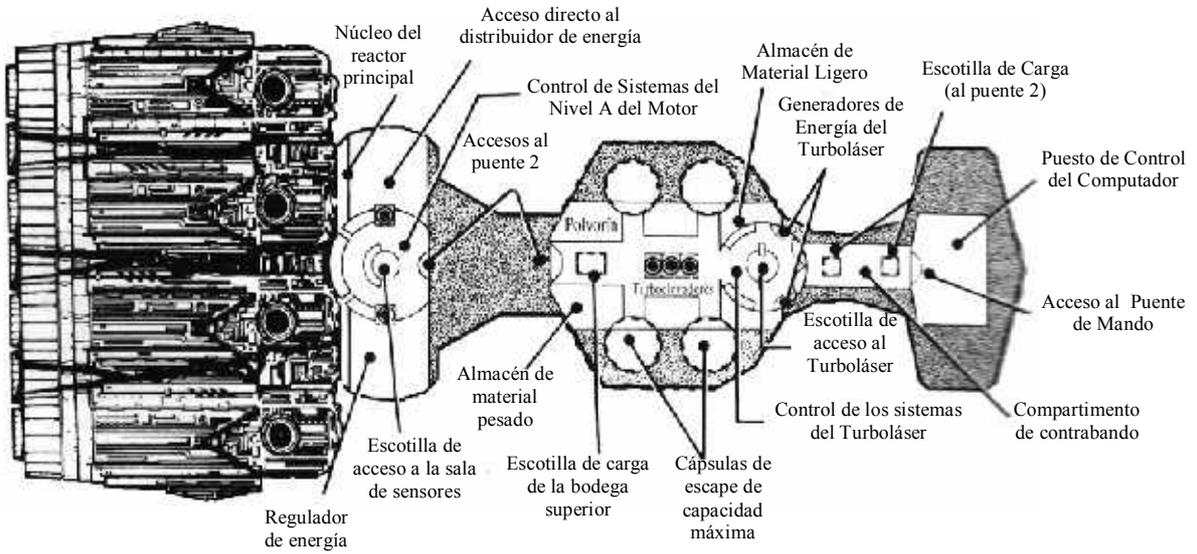
Puntos de energía: 20

Mapas

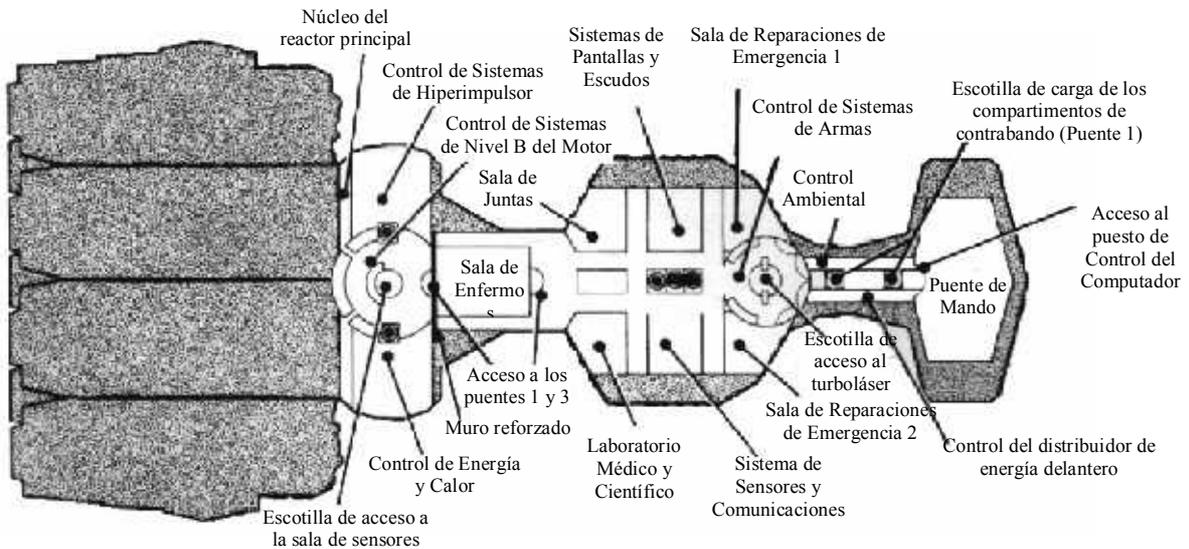
Perfil



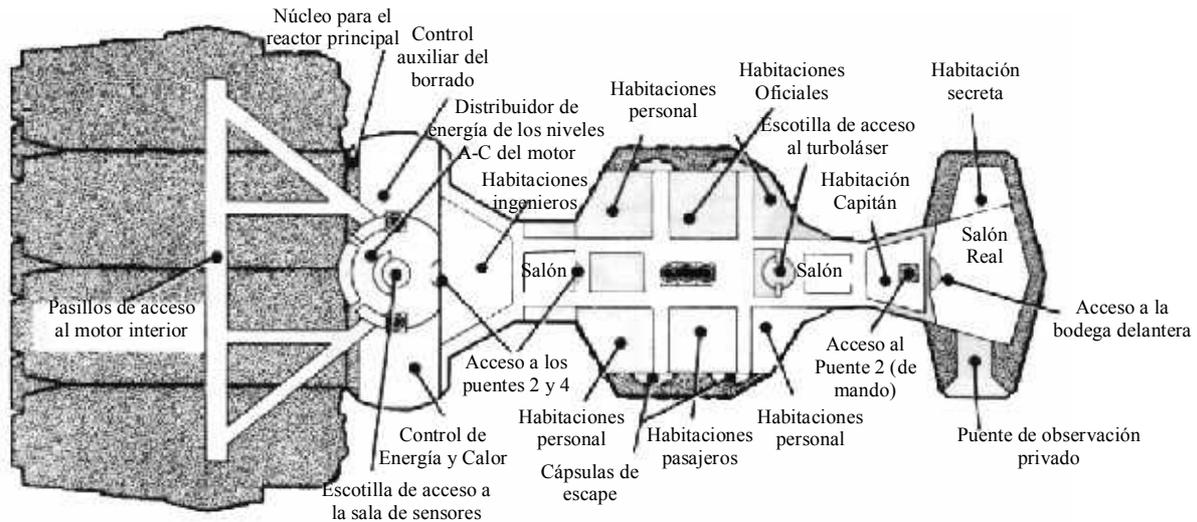
Nivel 1



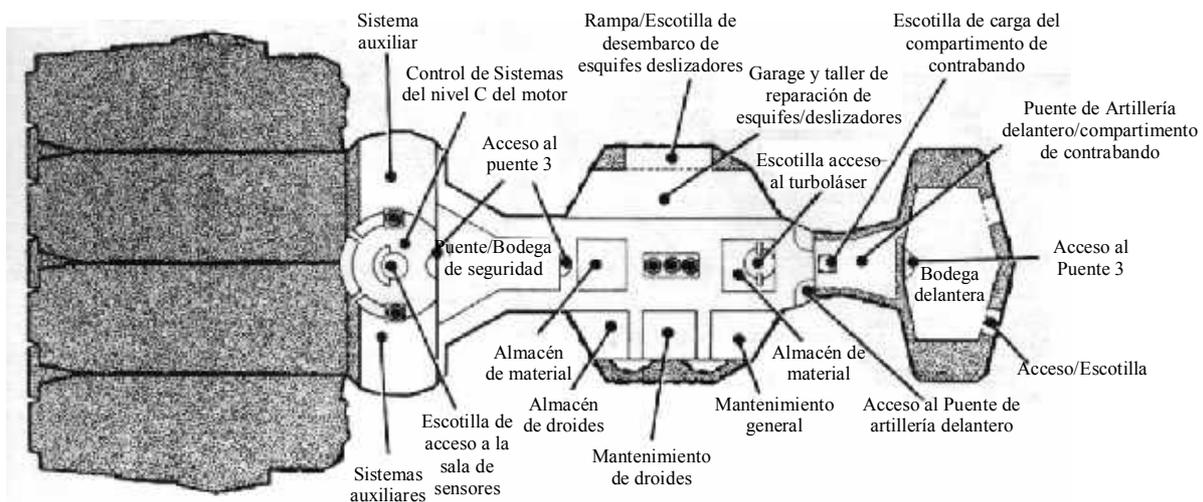
Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



Glosario

Asmeralian: Sistema compuesto enteramente por 24 planetas rocosos. Su pequeña estrella marrón alumbrá tenuemente los innumerables asteroides que circulan a su alrededor. Todos los planetas muestran todo tipo de impactos. En uno de esos asteroides, los rebeldes han implantado una prisión para prisioneros de guerra.

Onimus IV: Sistema donde deben llevar al alienígena peligroso que fue capturado.

Supergigante roja: Estrella masiva en sus últimas etapas de vida. Cuando nacen las estrellas consumen hidrógeno que es convertido en helio. En este momento se dice que la estrella está en la secuencia principal que suele durar entre un millón de años hasta 10.000 millones de años según el tamaño de la estrella (curiosamente cuando más grande es la estrella menos tiempo dura). Cuando casi todo el hidrógeno es consumido y convertido en helio la

estrella se puede convertir o bien en una gigante roja o supergigante roja (según la masa inicial de la estrella) para posteriormente desprenderse de las capas superficiales de su atmósfera en una gran explosión conocida como supernova y acabar siendo una estrella de neutrones o un agujero negro con una densidad considerable ♥

Duendes

Kobold

Símbolo: Tierra

Versión alemana de los *Knockers* (Aldoboneros).

No son tan beneficiosos pues por lo general tienden a ser molestos y enredadores, son la desesperación de los mineros pues suelen perturbar su trabajo, provocando derrumbes, explosiones pequeñas del temido gas grisú, pequeños accidentes laborales que fastidian debido a que entorpecen el ritmo del trabajo en la mina.

Suelen llevar velas encendidas en la cabeza. Si se observa esto, es que

anuncian la muerte de un minero. Si la llevan apagada es señal de catástrofe inminente en la mina.

Si producen ruidos de pico y pala anuncian un próximo filón de oro.

Si están enfadados provocan arañazos en los humanos con su garfio situado en la mano izquierda. Viven en comunidad.



Al Fir Darrig

Símbolo: Tierra

Le encantan las bromas pesadas de carácter horrible, tales como dejar las calaveras de los elfos que él mismo ha devorado en las cabeceras de las camas de los humanos, ensuciar los campos de

huesos élficos, de animales e, incluso, de humanos, maltratar a los animales del bosque o de la granja, provocar derrumbes de peñascos o aludes de nieve y secar extrañamente los prados. Le gusta golpear las paredes de las casas; provocar el crujido de los muebles por las noches y su diversión favorita es retar a los humanos a ver quien fuma más en pipa. Si el humano gana, el *darrig* le deja de molestar... pero eso casi nunca sucede. Si pierde, le estará acosándole hasta que el humano gane la apuesta. Lo más

prudente es seguirle la corriente. Puede ser peligroso... Vive solitario y apartado...



Elfo Músico del Corro de Hadas

Símbolo: Aire



Los duendes del tipo *elfos músicos del corro de hadas* tienen una gran habilidad para regalar un talento y una poderosa inspiración musical a los humanos. El genio musical aflora en el ser humano creando fabulosas melodías, bellísimas y melancólicas, con su cierto aire nostálgico. Este embrujo es capaz de sumir al oyente en un profundo sueño fatal,

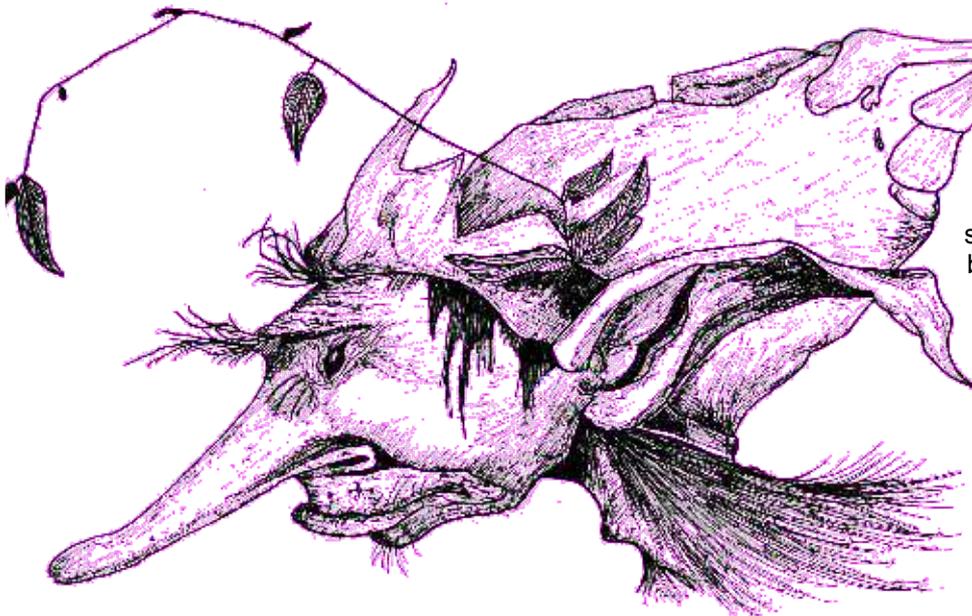
que en el mejor de los casos, le llevaría a un melancólico olvido, sin dejar de escuchar esa música vaga y anhelante, a veces triste y depresiva, recuerdo constante de lo inalcanzable. Estos duendes tocan diversos instrumentos musicales, o mejor dicho, producen esos sonidos que a veces oímos en el silencio de la noche en un bosque: de violín, de arpa, de pandero, decímbalo y de birimbao. A veces también se distinguen sonidos de flauta y de piano, que dan a sus melodías, un toque mágico y fatalmente triste.

Duende del Aliso

Símbolo: Agua

Es el protector de un árbol llamado aliso. Bondadoso por naturaleza, cuando ve que su morada es atacada de alguna forma se transforma en el espíritu del aliso, que provoca el

pánico entre los seres humanos. Tremendamente violento, los ataca con el pico y su zumbido al volar recuerda al de las libélulas. Es muy pequeño.



Con este duende protector del árbol del aliso terminamos la primera entrega sobre estos fantásticos habitantes del bosque que, a veces protectores y amables y otras desagradables y peligrosos, han fascinado el hombre desde tiempos inmemoriales ♥

Expediente

Cómo ser un buen máster y no morir en el intento

Este artículo va a tratar algunos aspectos que todo buen master debe tener en cuenta. Ni mucho menos va a ser un manual que se deba seguir al pie de la letra. No, simplemente tratará de algunos consejos para aquellos masters que están empezando, o para aquellos que ya llevan mucho tiempo y conviene que les recuerden que no son dioses (excepto yo, claro).

Un buen master es un chico simpático, imaginativo, ingenioso, con dotes de actor y buena palabrería (curiosamente yo no tengo ninguna de estas características). Un master con estas fabulosas cualidades ya no necesita más consejo que improvisar y, ¡jala!, ¡a jugar! Pero aquellos pobres mortales como el común de los jugadores de rol que no tiene alguna o ninguna de estas propiedades, que no se desespere, aún podrá hacer alguna partidita entretenida.

Un poco fuera de coñas (sólo un poco), no es necesario ser un superhombre, ni mucho menos, para ser un buen master. Simplemente debe tener claro ciertos aspectos que paso a enumerar:

1. Tener clara la partida y habérsela leído antes de jugar un par de veces si es necesario.
2. No ser un master muy estricto ni muy permisible. Si endureces las partidas tanto, que a los cinco minutos ya les has perdonado la vida 4 veces a todos los jugadores, es hora que empieces a darte cuenta que pides demasiado a unos jugadores de nivel 1. O bajas el nivel, o dale a tus jugadores fichas de matadragones. Tampoco seas demasiado *light* que sino los jugadores se aburren. Ponles emociones fuertes que parezcan imposibles pero que en realidad no lo sean tanto, esto les anima y les emociona (jeje, hacemos de ellos lo que queremos, los muy corderitos).
3. Procura no ser muy lineal en tus partidas, deja que tus jugadores tengan sus propias ideas y si planteas algún enigma, que pueda tener varias soluciones y si no pon algún PNJ que les ayude a pensar y le oriente, pero ten en cuenta, que los jugadores tienden a inventarse la forma de fastidiar la partida a un master, aprovechando algún despiste de éste. Si la opción es lógica no te cierres en banda, ya se te ocurrirá algo para volver a encauzarles por donde el destino les tenía marcado.
4. Si no sabes improvisar, ¡NO IMPROVISES!, prepárate un cacho partida en la cual tengas en cuenta todos los detalles, ¡ah!, y no te olvides de ninguno. Lo que acabo de decir es una solemne estupidez, o simplemente es imposible. Deberás improvisar. Intenta que los jugadores piensen en otra cosa mientras tú te *calfas* la cabeza para razonar algo rápido pero con lógica. Ten en cuenta que cuando menos quieras improvisar más tendrás que tener preparada la partida y más te va costar inventártela.
5. Si a ti lo que te falla es la imaginación, utiliza módulos hechos por otra gente, como los fantásticos módulos que vienen con este fanzine.
6. Se lógico, y razona, si es necesario, con tus jugadores, pero no olvides que tú tienes la última palabra. La lógica consigue que una partida sea más real y que la visión de un dragón rojo sea creíble.
7. En prácticamente todos los juegos rol hay magia o alguna cosa parecida. Este es el as de debajo de la manga de todo buen master. Con la magia eres todopoderoso y con ella te puedes saltar toda regla, simplemente la tienes que hacer más poderosa que el propio manual.
8. Los combates están bien si no se abusa de ellos. Si tienes muchos jugadores o el sistema de juego es muy laborioso en lo referente a los combates, los jugadores al 3º o 4º asalto ya están hasta las narices. Improvisa cosas inesperadas como una lluvia de meteoritos o algo así, para terminar el combate. Que los combates no sean atacar, parar,

atacar, parar..., sino que los jugadores se muevan, hagan cosas como *Salto por un precipicio y mientras llego al otro extremo me giro y le lanzo una flecha en un ojo a ese maldito orco*. Bueno, he exagerado un poco, pero permítele hacer cosas originales en medio de un combate.

9. Controla a aquellos que no jueguen bien (y no me refiero a los que no saben jugar, sino aquellos que por propio capricho intentan fastidiar la partida). Ponles enemigos más terribles o busca algún pretexto para matarlos (un veneno que bebieron hace un año en una partida que jugaron con unos amigos y no superaron la tirada, jeje, ni se enterarán que te lo estás inventando).
10. Es una lástima que un jugador que interpreta su papel y que está animando a los demás jugadores a hacer lo mismo, muera por una mala tirada de dados. Si ves que es justo, perdónale la vida, siempre y cuando nunca se entere él, ni otro jugador, de lo que has hecho (será un secreto que te laves a la tumba).
11. No abuses de alcohol... digo, de los dados. Intenta que los jugadores hablen y cuando digan *tiro para ver si le convengo*, espera a que coja los dados y empiece a agitarlos mientras los anima con palabras dulces, para decirle "*Bien, pero... ¿qué le dices?*" Escucha su explicación y si ves que es lógica disminúyete la dificultad o, incluso, que la pase sin tirar, pero si dice chorradas o no lo hace muy bien, difícilmente la tirada o, directamente, que la falle.

Bueno, aquí acaba esta sección, en el próximo número más chorrad... digo... más consejos sobre cómo ser un buen máster ● José M.

El Bardo



Berenice o la inexistencia de la conciencia

En la oscura noche de la memoria recuerdo, recuerdos dolorosos llenos de odio y rencor, el recuerdo de como a través de largos otoños te deseé, y, cuando en el momento de poseer tu cuerpo mi vida no se volvió la primavera que pensé que sería al estar junto a ti, el más salvaje invierno se apodero de mi corazón.

Cuando el tañir de las campanas de la iglesia sonaba festejando nuestra maldita boda me di cuenta que fui un necio al casarme contigo, un acto estúpido de cobardía por miedo a pasar el resto del otoño de mi vida solo. Cuando el paso de los años soportando tu presencia en mi alcoba, cuando tu mera compañía me repugnaba hasta lo mas profundo de mi ser, fue entonces cuando comencé a desear tu muerte.

Pero siempre con tus fríos ojos azules me mirabas con esa inocencia que no poseías, haciéndote la victima de una situación de la que tú eras la única causante, por eso te deje vivir, por tu inocencia que en aquellos lejanos momentos pensé que poseías y por los momentos en que poseí tu voluptuoso cuerpo de ensoñadoras y tentadoras curvas, aquellas frías noches que me dabas calor.

Mas no pasó mucho tiempo hasta que conocí al amor verdadero de mi

vida. Una noche fría y llena de niebla la vi, allí bajo una farola, tiritando de frío, vendiendo rosas rojas estaba la esencia de la pura inocencia, su belleza pura y salvaje llenó mi corazón de salvajes fantasías y de una incontrolable pasión que me consumía por dentro como el mas poderoso y salvaje fuego del infierno, su belleza sólo era comparable con la mas bella y salvaje flor del Edén, y su rubio pelo brillaba como la luna en toda su plenitud. En aquel momento empecé a odiarte con toda mi negra alma, tu existencia hacia peligrar mi felicidad y solo podría ser libre con tu muerte. Tu negativa a permitir mi amor con aquella bella dama me hizo volverme un ser cínico y amargado y mi cordura se rompió en mil pedazos. Mis lágrimas fluyeron como salvajes torrentes de dolor y llegaron a su cima cuando me informaron de que aquella joven vendedora de rosas había muerto, de una enfermedad misteriosa dijeron ellos, pero se que tú fuiste la causante, tú, la única causante de mis desdichas y de mi infelicidad. Mientras yo permitía tus desmanes con jovenzuelos que bien podrían ser tus propios hijos, tú negaste mi felicidad de una manera cruel y enfermiza.

Durante muchas noches planeé tu muerte mientras me hacía el

ignorante de la situación, muchas fueron tus muertes en mi mente y con todas ellas disfrute hasta el límite de la perversión. Enterrada viva, cortándote las venas haciendo parecer un suicidio, abrirete y sacar a la luz de la noche tus negras entrañas para hacerte parecer una victima de un depravado, enterrarte con ratas hambrientas para que tus gritos de agonía deleitasen mis oídos como una composición de muerte. Pero aquella noche que me desperté a mitad de una pesadilla y te vi ahí, a mi lado, con una cara angelical que los mismos ángeles envidiarían fue más de lo que mi débil mente pudo soportar.

Mientras el cuchillo entraba y salía de tu carne y la roja sangre salpicando mi rostro espero que ardas en el infierno, espero ver tu corazón reventar en mil pedazos mientras tu cuerpo se convulsiona de dolor.

Ahora mientras espero que el efecto del veneno que he tomado haga efecto, espero junto a la tumba de mi amada Berenice, aquella que nunca supo de mi amor, suspirando que me perdone aquello que mi conciencia no toma como acto perverso, y mientras sueño, dulce Berenice, en nuestro encuentro, y mientras sueño... ♥

Lord Oberon Blackheim Helveteulven
Prince of the Asgardian Black Circle

El Lacayo

Soledad rodea mi alma / espíritu
Torturado/a por el saber de hechos
Pasados hace tiempo.
Camino perdido por el laberinto de mi ser.
Tengo frío.
Entro en un cuarto pequeño.

En algún lugar entre flores marchitas
Veo dos velas.
Un velo me oscurece la vista
Mis pensamientos comienzan a desplegarse
Recuerdos que despiertan.
Me encuentro con mi niñez / infancia

Cansado del juego con mis sentidos
Caigo al suelo.
Contento cierro mis ojos, pero me roban toda mi fuerza.
Cegado por la luz de la existencia,
Tiran de las llamas de mi corazón,
Del lacayo de mi miedo ♥

(Der Lakai)

Taken from Gothic 27

Biblioteca



Amadis de Gaula

Éste es un libro de caballerías de los mejores que tenemos en España.

Narra las aventuras y desventuras del mejor caballero de todos los tiempos desde su nacimiento hasta la boda con su amada.



Aunque el primer libro acaba así, sé que existe toda una serie posterior que narra sus aventuras después de

su boda y las de sus descendientes; pero no he podido encontrarlo.

Está considerado como el padre de los libros de caballerías españoles, escrito en su origen en lengua romance, difiere mucho de las novelas caballerescas francesas e inglesas. Aunque en cuanto a su autoría los expertos no se ponen muy de acuerdo sobre si es portugués o español.

Para los amantes de Pendragon, Tirant lo Blanc y los juegos de rol, es ésta una fuente de recursos para ambientar partidas. Y para ayudar a los jugadores a conocer a sus personajes y las situaciones que han de vivir. Es una obra menos fantástica que la serie del Rey Arturo pero igualmente válida.

Amadís es el hijo del Rey de Gaula que por diferentes motivos pasa a ser hijo adoptivo de un caballero del reino de Lisuarte, en Inglaterra.

Está estructurado en capítulos más o menos cortos que en su época se difundían en folletines. La gente que sabía leer lo seguía y la que no, lo escuchaba en posadas donde siempre había alguien que lo leía para el público.

Amadís tiene, como todo buen caballero que se precie: un escudero, una amada, un enemigo, un señor y numerosos amigos y fieles.

CALIFICACIÓN sobre 10: 10♥

Aramia de Vilmir

AGRADECIMIENTOS

Bueno, ya estamos aquí. La verdad es que este número a costado de parir (dos años desde el anterior), pero al final lo he conseguido. Pero no ha sido todo gracias a mí, sino que han colaborado muchos miembros del club que, con sus artículos y dibujos han sido posible que este número salga a la luz. También han colaborado mucha gente pero, lamentablemente, sus artículos no han cabido en este número, pero tanto sus dibujos como los artículos vendrán en el siguiente número.

Gracias a David Mafé, nuestro expresidente, por su apoyo en todas las etapas del proyecto, a Sergi, ahora nuestro jefe, por sus consejos y a su nov... digo... mujer (¡¡nunca me acostumbraré!!) por sus artículos y su *buen hacer* (todavía no sé lo que significa pero queda muy bien). A nuestro incondicional Blackheim (y una ristra de apellidos que le acompaña y de los cuales no me acuerdo de ninguno, l'm sorry Black) que siempre tiene a punto un relato, una historia o una poesía para nuestra sección de *El Bardo*. A Pardo por su increíble cómic, una verdadera caña, y muy divertido, por cierto. A tal Der Lakai que no estoy muy seguro de quién es aunque tengo mis sospechas, ya se sabe, una extraña poesía que llegó a mis manos sin saber de dónde y que he incluido en este número.

Como estaría mal que yo mismo me diese las gracias por tan gloriosa y ardua labor, espero que algún miembro de club sea tan gentil como para hacer algún gesto de aprobación... ¡¡DESAGRADECIDOS!! Jeje, es broma (quizás la última de este número). La verdad es que si he realizado ya tres números de una forma tan desinteresada ha sido porque siempre han sabido reconocer mi labor y me han hecho entender que este trabajo es, y será, apreciado.

También me gustaría agradecer por su colaboración al Excelentísimo Ayuntamiento de Gandia que va a ser posible que se puedan imprimir este fanzine. Y a Nacho Zacarés (creo que se escribe así), como a José Ramón (ese trabajador tan eficiente que trabaja para el Consell dels Joves) y en general a todos los que han hecho posible, de una forma o de otra, que yo esté escribiendo estas líneas. ¡Gracias a todos! ♥





RICHI '98