

DOS FLORES

PUBLICACION SADO-GAY DE
FANTASIA Y ROL



200 pts.

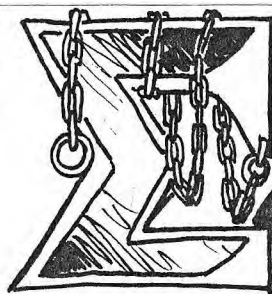
AMPLIACIONES,
ARTICULOS,
MODULOS,
RELATOS,
COMICS,

.
. .
. .

VAMOS DE TO.

GRATIS

POSTER DESPLEGABLE
EN EL INTERIOR



Editorial.

Hola, zoy el editod de este fanzine, y dezde aqui, me hade cadgo de pdesentadoz la devizta numedo a numedo.

Zupongo que oz pdeguntareiz pod que este fanzineze ze llama Dozflodez en lugar de llamadze Devazteitod, Idincha Odros o cualquier otro nombde nodmal y rodiente. Puez bien, bazicamente, ezto se deve a tdez factodez decizivoz.

1. Que este no ez un fanzine nodmal y rodiente.
2. Que Dozflodez ez un viejo conocido mio.
3. Que zoy el editod, y como tal, le pongo el nombde que me zale de laz pelotaz.

Tambien oz pdeguntadeiz el podque de la portada y lo de publicaczi3n zado-gay. Puez la dezpuetzta ez zencilla, eztoy hazta el culo de ved fanzinez de fantacia y dol, en cuyaz portadaz zolo apadecen badbadoz muzculo3oz matando odcoz, gigante3coz dagonez vomitando llamaz, poderozizimos magoz haciendo "falled ballz" y demaz pijadaz. Eztoy de aruado en que el dol, ezta bazado en gdan padte en batallaz, monztduo3 y te3oro3, pedo... ¿y el ZECZO? ¿Eh?, quien tdata ezto3 tenaz, o ez que vueztdos pedzonaje3 no ze van de putaz, o violan a la zacedotiza antez de eliminadla, o tdatan de aliviad a una doncella vidgen del pdincipal de zuz pdoblema3.

Azi puez, tdatademo3 de adeglad ezte inconveniente, de momento en nueztroz portadaz, apadezedan deflejado3 el mazzimo numedo po3ible de vadiedade3 zeczuale3 que donden pod ezto3 lade3 del juego de dol. Y maz adelante apadecedan adticulo3, modulo3 y demaz matedial zobde tan impodtante cueztion.

Bueno, ya no ze que maz decido3... ¡Ah zi!, ze me olvidaba, todaz laz quejaz dezpe3to a este fanzine mandadlaz a ezta zec3ion, ezpero que mandeiz muchaz, de todaz fodmaz no pienzo leedlaz. Ezo zi, mandadolaz ezcditaz en papal higienico zuave, que pod lo meno3 zedviran pada algo util.

Horn, el barbaro

SUMARIO

PORTADA (por Jordi).....	1
SECCIONES	
Editorial	2
Sumario	2
Noticias	3
Et Pifiare Humanum Est	35
AMPLIACIONES	
Magia para ROLEMASTER	14
ARTICULOS	
Compañeros de Metal	4
Juego Sucio	7
Juegos de Rol; El otro Camino	16
RELATOS	
Relatos Del Mundo Pasado	12
Labyrinth ataca de Nuevo	22
MODULOS	
Las Minas de Gniefels	9
COMIC (por Jordi)	29
POSTER CENTRAL	18, 19

AVISOS

De momento, la revista, no tiene direcci3n a la cual mandar vuestras colaboraciones, tendreis que esperar pues a que salga el segundo numero, en el cual os informaremos al respecto.
Si os fijais un poco, vereis que el fanzine, est3 lleno de faltas de ortografia y erratas, a aquel que nos mande una carta, con el numero exacto de faltas y erratas, le regalaremos un espiroflastico de colores. Daos prisa, que solo hay uno.

NOTICIAS NOVEDADES AFICION NOTICIAS NOVEDADES AFICION NOTICIAS NOVEDADES AFICION

JESYR, el gran ausente.

De nuevo el maravilloso manager de Jocs international, nuestro querido Francesc Matas Salles, ha metido la pata enviando su circular fecha y locales para las JESYR VI. Estas fechas y locales, estaban siendo negociados, y la negociación fracasó.

Intentando reducir el numero de personas que acudan a la fecha y horas decididos y se encuentren con una fascinante exposicion de coches de epoca perdiendo miles de pesetas y un dia o mas de tiempo, anunciamos que NO HAY FECHA NI LOCAL para las JESYR, datos dados por Javier Hoyos de Ludocentre (organizadores de las JESYR) el mismo dia de la recepcion de la circular y confirmados para esta edicion el 5/5/1993. Se espera sean entre Octubre y Diciembre (antes de navidad) de este año.

Informaremos puntualmente, cuando haya algo que informar.

Timun Mas, libros, libros y mas ¿libros?

Timun mas nos inunda montones de nuevos titulos, cerrando algunas series, comenzando otras y alargando algunas hasta el infinito.

Concretamente salen;

El cantico de los saurios. Finaliza aqui la serie comenzada en *El tatuaje azul*, de la coleccion *Reinos no me acuerdo*. El argumento; Un Bardo es condenado por la muerte de sus alumnos, sus amigos (grupo de PJ's standar), deben ayudarle, para lo cual se enfrentaran a un dios que resulta, es el que se ha cepillado a los alumnos del susodicho bardo.

Velnos de Hierro. Y sin salir de los Reinos, aqui tenemos una nueva trilogia. ¿El argumento?, atencion;

Una serie de mercenarios parte de la Costa de la Espada, navegando mar adentro, donde hallaran un nuevo continente, el reino de MAZTICA, donde se cepillaran a los indigenas (los maztecas, suponemos) y a donde llegara un grupo de aventureros dispuestos a salvar el mundo.

Lo que no sabemos es si habra reyes catolicos y si el almirante se llamara Colon. Deprimente.

Y la 6ª entrega de la serie INDIGO, *Avatar* de Louise Cooper. Indigo y su compañera Grimya, se enfrentan al culto a la muerte, en un descenso al mismísimo reino de los muertos.

Y de nuevo, en edicion especial para masoquistas, dos titulos mas con los que llenar tu armario de libros

de la Dragonlance, *El incorregible Tas*, y *Las Puertas de Thorbadin*. Los siento, pero aqui no pongo el argumento.

Y por ultimo, y para los adoradores del AD&D, aparece una nueva serie de libros, basados en el mundo de *Ravenloft*. El primer titulo *El vampiro de las tinieblas*, y como no lo he visto, me abstengo de hacer ningun comentario.

Gary Gygax ataca de nuevo.

Nuevo juego del creador del juego del rol. Este lleva por titulo *Dangerous Journey*. Al parecer, es un sistema multiuniverso, en el cual nuestros aventureros, mataran un dragon para el dia siguiente defender la tierra de una invasion alien, o destruir un vampiro en el siglo XVIII. De momento tenemos tres libros;

Los Mitos.

El libro de la Magia.

La apopeya de Terra.

Los tres dedicados al mundo fantastico medieval.

Sale tambien *Necropolis* primer modulo del susodicho juego.

Por hoy nada mas, en el proximo numero mas noticias y mas novedades. Nos vemos.

"COMPAÑEROS DE METAL"

DJ. "... Y BUENO, EL TROLL DECIDE QUE LE CUESTA SEGUIR LOS MOVIMIENTOS DE TANTA GENTE A LA VEZ, Y APROBECHA QUE EL MAGO ESTA DELANTE PARA MACEARLO."

Mago. "¡Pero que dices! Yo estaba detras del enano, lo he dicho bien claro, le da a Thurzin, no a mi."

Enano. "De que vas, mi enano ha declarado que se ponía detras del troll para atacarle por la espalda, que le da al elfo."

Elfo. "Discrepo mi barbudo compañero, segun la regla 1346/12 del 49 Manual del Jugador Experimentado, y debido a circunstancias atenuantes de proximidad, hace por lo menos seis asaltos que me escondo tras el perchero y ataco al troll con flechas a una distancia prudencial."

Dios. ¿Porque cada vez que un mamporro se desplaza de un lugar a otro los Jugadores se empeñan en que sus PJs, no estan alli en el momento de la llegada, luego te enseñan un monton de letras y flechitas en arameo que ellos se empeñan en llamar diagrama de posición y te demuestran que cuando el demonio a explotado en una enorme bola de fuego arrasando la habitacion, ellos estaban comprando setas en el mercadillo semanal de Ank-Morpork.

Pero... Aha!, un dia llegas con una caja de carton de vivos colores y llena de dibujitos y letras en ingles. Tus jugadores la miran nerviosos, y tu con una sonrisa maliciosa, sacas un monton de figuritas de metal mientras las repartes entre tus atonitos jugadores. Cual no sera su sorpresa al ver entre ellas a sus propios PJs., guerreros, magos, elfos. Je, je, ya no podran liarle con sus criptogramas de posición, ahora podras machacarlos a placer. Desgraciadamente, la mente de un rolero es una perfecta maquina capaz

de adaptarse a cualquier situación. Rapidamente, los perceptivos jugadores se dan cuenta de que estas figuras metalicas son bastante parecidas entre si, y si bien el enano y el ogro no se parecen mucho, el elfo y el guerrero no son tan diferentes... Y claro;

DJ. "VAYA, PUES ME TENEIS QUE HACER TODOS UN TIRO DE SALVACION CONTRA ALIENTO DE DRAGON, MENOS EL ELFO QUE ESTA TRAS LOS ESCOMBROS Y NO LE DA"

Guerrero. "¿Que coño el elfo!, ese soy yo o es que no lo ves."

Elfo. "Y una mierda, el que va con espada y sin casco soy yo, el tuyo lleva yelmo."

Barbaro. "Lo siento, pero si os fijais lleva un manto de pieles luego soy yo, no hay duda."

Mago. "No es un manto de pieles sino una tunica, y eso tampoco es una espada, es la daga, que no le has quitao bien las rebabas."

Y Bueno Master, que vas a hacer ahora, pues muy facil, pintarlas. Pero pintarlas bien, porque sino luego diran que esa figura de color azul verde-agrisado, es un *orcodragonpersonajetortuganinjahuevo-kinder* o cualquier otra cosa que les convenga en el momento, por lo que conviene que a la hora de pintar, pongamos todo nuestro esmero. Y para ello os traigo aqui algunos consejos que espero encontréis de alguna utilidad (Las tecnicas que mostrare despues son para pintar con pinturas de esmaltes, si se usaran otro tipo de pinturas, os lo indicare en el momento).

1. No pintes en el comedor de casa.

Pintar figuras mancha, y mancha mucho, he visto manchas de pintura a mas de 3 metros del lugar donde estaba pintando,

Por otra parte, mi mesa de trabajo contiene todos los colores del arcoiris, y algunos mas que no sabria describir,

2. procura ponerte ese jersey amarillo que te regalo tu madre y tanto odias.

Es la forma mas segura de desacerse de el. Aun no conozco a nadie a quienque no se le haya caído encima el pincel, la figura recién pintada, el bote de pintura abierto, o todo a la vez.

3. Dibuja un esquema de la figura en color.

Te evitaras mucho trabajo. Es bastante molesto que despues de pintar la figura te des cuenta de que el morado de la capa no pega ni con cola con el verde amarillento de los pantalones. Cuando tengas mas experiencia, te bastara con tener una idea mental aproximada, pero de momento dibuja y colorea antes de pintar.

4. Te siempre a mano litros y litros de disolvente.

Y viertelos sin reparo sobre cualquier mancha de pintura. Asi cuando tu madre/compañera/mujer, entre en la habitacion, el pestazo a aguarras no le dejara fijarse en las manchas rojas de la alfombra. Y teniendo en cuenta el aguarras que has echado, tienes al menos tres o cuatro dias, que es el tiempo que tardara en irse el olor a aguarras de la habitacion, para llevarla a la tintoreria.

Por cierto, no echas colonia o desodorante pensado que asi se ira antes la peste, lo unico que huele peor que un chorro de aguarras son

dos chorros de aguarras, pero no te preocupes por eso, con el tiempo te acostumbraras, y a fin de cuentas, tu siempre has querido hacer algo para que nadie entre en tu habitacion.

5. Chupa los pinceles antes de guardarlos.

La saliva hara que las cedras del pincel mantengan su forma durante mas tiempo. Las personas meticulosas, usan agua con jabon, bueno, es otra opcion, pero no queda tan autentica como la de pegarle el chupeton al pincel.

Bien pues, despues de estos breves consejos sobre que hacer para pintar, otros cuantos sobre con que materiales pintar.

1. Usa pinceles de buena calidad.

Pinceles de pelo de marta, y de mango de madera, son caros, pero los resultados finales no tienen comparacion.

En cuanto al tamaño, lo ideal es tener varios, para empezar te bastara con uno del: 2,1,0,00 y un pincel plano del 0. Mas adelante conviene comprar otros como el 10/0 o mas grande como el 4.

2. No compres las pinturas en cajas.

Traen colores que luego no vas a necesitar, y acabaras teniendo una caja llena de botes, color verde-trasgo del norte y amarillo-ventre de dragon melnibonense. Es mejor comprar los botes sueltos con los colores que realmente necesitas.

Y ahora, si ya has llegado hasta aquí, estas listo para pintar tus propias miniaturas.

A continuacion, podras ver unas cuantas tecnicas de pintado, para

resolver los problemas mas comunes en el pintado de figuras.

Para pintar metales.

1. Dale una base de negro a las partes que quieres pintar en metalico.

2. Aplica mediante la tecnica del pincel seco (ver abajo) el metal sobre la base oscura.

La base sera negra para metales blancos (plata, aluminio, acero, etc.), pero la cambiaremos por una marron si el metal es oro o cobre.

Para pintar madera.

1. Le damos una base blanca a aquello que deseamos pintar color madera.

2. Luego aplicaremos pintura al OLEO, del tono marron que queramos, en abundancia con un pincel grueso (un 3 esta bien).

3. Ahora con un pincel mas fino (un 2 o un 1 son suficientes), quitamos la pintura sobrante dando pinceladas en la direccion que deseamos tengan la vetas. Los resultados son mucho mas realistas si el material tiene las vetas en relieve.

El oleo tarda bastante en secarse, mas de una semana y si lo tocas antes de que este seco, se quedaran unas huellas enormes que luego no podremos quitar.

Como hacer los ojos.

1. Pintamos todo el ojo de blanco, ¡los parpados no burro!

2. El metodo tradicional, es dibujar esto "◀" con un pincel muy fino, un 10/0 (diez ceros!), pero con los desarrollos de la tecnica moderna,

ahora es posible nacerlo con un estilografo del 0,2.

El color carne.

Ah!, cuantas formulas cabalisticas se han empleado para hallar el color carne, 30% rojo vivo, 15% blanco, 10% marron claro, 3% amarillo criptonita y completar con suero de murcielago, ¡CON LO FACIL QUE ES ABRIR EL BOTE DE COLOR CARNE! el cual modificaremos a gusto y placer añadiendo blanco, amarillo, marron, rojo, etc...

Ya se que las mezclas caseras de colores, obtienen un color carne mas realista, pero son dificiles de obtener, y para nuestros fines, nos vendra muy bien el susodicho bote de carne.

Los brillos.

Bueno llegamos a lo mas duro de la fase de pintado, los brillos y las sombras. Deciros que hay dos metodos principales de obtencion de brillos y sombras, el primero es el de las capas de color.

Consiste en pintar primero en el tono base que deseamos tenga la zona a pintar. Despues, aplicaremos una pintura de un tono mas claro sobre los relieves en donde desamos aparezcan los brillos. Iremos repitiendo esto cada vez en tonos mas claros y reduciendo la zona de pintado. Para las sombras usamos el mismo proceso, pero oscureciendo los tonos en vez de aclararlos segun pintamos zonas mas profundas.

Personalmente este metodo no me gusta, pienso que la sucesiva acumulacion de capas de pintura, puede llegar a borrar los detalles de la figura.

El segundo metodo consiste en usar la tecnica del pincel seco.



Basicamente consiste en pintar con un pincel plano, practicamente sin pintura, realizando cepillados intensos en la zona deseada. Al hacer esto, el pincel que casi no lleva pintura, mancha unicamente las zonas mas sobresalientes, produciendo un efecto de brillos y sombras muy interesante, ademas del efecto metalico ya mencionado anteriormente.

Lo normal es empezar pintando en una base oscura, luego, a pincel seco, aplicamos el color base de una forma intensa, de forma que queden perfiladas las sombras en las partes profundas. Por ultimo con un tono mas claro aplicamos esta vez mas suavemente, el tono claro, de modo que solo se impregnaran las partes mas altas, donde deseamos salgan los brillos.

Se pueden dar tantas capas como queramos, cuantas mas demos mayor graduacion de tonos tendra nuestra figura, lo importante, es recordar que en cada capa, debemos apretar menos que en la anterior.

Los resultados, son realmente muy buenos.

A continuacion, añado una lista de colores base con sus correspondientes tonos sombra y brillo (¡Si son del W 40M! ¿Que pasa?!).

<u>Tono Oscuro Color Base Tono Claro</u>		
Gris, Marron	Blanco	Blanco
<u>Claro.</u>		
Negro	Negro	Azul oscuro
Negro	Gris	Blanco
Carmesi	Rojo	Naranja
		<u>Amarillo</u>
Verde oscuro,	Verde	Amarillo
Azul, Negro		<u>Verde claro</u>
Marron rojizo	Carne	Carne+Blanco
		<u>Carne+Amari.</u>
Marron rojizo	Marron	Amarillo,
<u>oscuro</u>	<u>Amarillo</u>	<u>Blanco</u>
Marron rojizo	Marron	Marron
<u>oscuro</u>	<u>rojizo</u>	<u>Amarillento</u>

La capa de imprimación,

Esta parte es muy importante para un buen acabado en las figuras. La capa de imprimacion, consiste en una capa de pintura muy delgada que damos a la figura antes de pintarla para que luego los colores agarren bien y no transparenten. Algunas marcar de figuras venden ya estas con la capa de imprimacion, pero la mayoría todavia requieren la colaboración de nuestro estimado pincel.

Los colores ideales son el blanco y el gris, aunque pueden usarse tonos mas oscuros para conseguir distintos efectos.

Es importante, dar una capa muy fina, ya que de lo contrario, nos arriesgamos a perder parte de los detalles de la figura, para ello debemos recordar, dar la capa de imprimacion, con pintura muy diluida.

Las rebabas,

Son esos pegotes que tienen las figuras debido a los defecto del molde. Y ¡Si!, hay que quitarlos, esto lo haremos con una cuchilla con mango, y con cuidado de no cortar nada que no sea rebaba, incluidos nuestros propios dedos.

Barnizado de figuras,

Y bien, llega el momento de la verdad, ¿barnizo o no barnizo?, Bueno, pues si vas a jugar con las figuras, te aconsejo que lo hagas, o tendras que pintarlas de nuevo cada dos sesiones.

En cuanto al barniz, lo mejor es usar barniz mate, ya que el brillante, da a nuestras figuras un horrible aspecto a juguete.

Por otra parte, el mate es mas delgado que el brillo y por lo tanto, menos resistente. Esto lo

solucionamos aplicando dos capas de mate. Aun asi, hay que ser muy bruto, para que tus figuras necesiten dos capas de barnizado.

En cuanto a la marca, que sea buena. Y buena, en el mundo del modelismo, no es sinonimo de conocida, sino de *tres veces mas cara*. De todos modos vale la pena gastarse mas dinero, ya que la mayoría de los barnices baratos, se ponen amarillos con el tiempo.

El limpiado total,

¡Mierda!*. Tranquilo, no pasa nada, lo unico, es que vas a tener que empezar de nuevo, pero no des por perdida esa magnifica figura que acabas de cagar. Hay un metodo facil de eliminar la pintura de la figura, y no es el metodo Milton.

1. Meter las figuras en una bolsa de plastico.
2. Rociarlas con espuma limpia-hornos.
3. Atar la bolsa, y esperar ½ hora.
4. Limpiar las figuras con un cepillo de uñas bajo el grifo.

*: exclamacion que por convencion sueltan los modelistas cuando segun las leyes de Murphy, el pincel al caer, mancha 3 figuras recién pintadas, los pantalones nuevos, el ultimo numero de AKIRA, y salpica en la pared del fondo.

Lama.



JUEGO SUCIO

Guia Practica de los juegos que nunca existieron

Pasando por alto penosos incidentes como el del dado de 24 caras que aparecio hace algún tiempo en el catalogo de Jot internacional, o el juego por correo Lords of Valetia, cuyo arbitro asegura que sigue en funcionamiento pese a que no ha procesado un solo turno desde el año 79 (me se de uno nacional que lleva camino...) la historia de los juegos de simulacion, está llena de pifias horribles, proyectos que jamas verán la luz y juegos que nunca existieron,

Aunque, visto el el panorama actual, lleno de acefalos que juegan a paridas capullas como *Car Wars* o *Nato, Nukes & Nazis* sin ningun tipo de pudor ni de consideracion social, tal vez hubiera convenido que existieran, y así hoy, en vez de *Las máscaras de Nyarlathotep* o *La isla de los grifos* (el suplemento sobre fontanería para *RQ*) en las estanterías de las tiendas podriamos encontrar el *Dark Dimension Mutant Explosive Zombies Meet the Nazi Chainsaw Wielder Creatures from Hell* (y tanto mejor nos iria),

He aqui una muestra de los rasos mas estafalarios de juegos que que nunca han sido tales (no, no vamos a mencionas la version en castellano del *D&D Expert*, porque cuando lo pienso me pongo violento):

Kung Fu CB Mamas on Wheels vs the Motorcycle Aztec Wrestling Nuns (confundido a menudo con el si existente *Renegade Nuns on Wheels vs the Batwinged Bimbos from Hell*). Fue incluido por la cara en el catalogo de un distribuidor de Steve Jackson Games. Cuando esto

llego a oidos del staff de SJG, estos, lejos de sacarle de su error, se reunieron una noche de borrachera y crearon la 1a de erratas de este juego inexistente, que aparecio publicada en la revista *Space Gamer*, y que incluia joyas como; Pagina 2: Reemplazar "risa histérica" por "masacre de sierra mecanica" en la tabla de combate. Pagina 13: No existe la tabla de generacion de cicatrices. Ignorar esta regla. Pagina 22: Debe poner "una patada de revés a la antena de la moto, causara preñez a todas las mujeres en un area de 20 pasos. El niño nacera en un taxi a menos que alguien conduciendo una Honda arroje a la madre al interior de un volcan como sacrificio al dios machaca".

En el numero siguiente de la revista, insertaron la hoja de personaje que incluia habilidades como la psicosis, la sed de sangre o la habilidad para hacer pudding de chocolate, y armas como la muflequera con pinchos, el habito con pinchos y hasta el agua bendita con pinchos. Dadas las cartas de demanda del juego recibidas, se vieron obligados a insertar una nota que lamentaba que todo el *Stock* del juego hubiera sido devorado por las hormigas de fuego, durante la famosa plaga de Austin de 1982.

Banana Quest. "Ambicioso juego solitario de tablero que no paso de ser un anuncio teoricamente insertado por Gougem Games (empresa que resulto que tampoco existia) y que servia como ilustracion de un artículo parodico sobre los *wargames*. A pesar de eso hubo quien se lo creyo (conozco a uno que se tirpo dos meses buscando la direccion de Gougem Games para hacer el pedido) y es que no era para menos.

El jugador controlaba a un soldado aleman en Stalingrado que devia salvar al Reich robando los 2,5 millones de bananas que los rusos ocultaban como provision en un almacen de las cloacas. El juego constaba de 98,5 fichas (incluyendo la nave *Enterprise*, las bananas con fractor de combate y 7 monstruos de la mitologia rusa), 2 mapas, 4 paginas de reglas, 10 paginas de erratas y 2 dados de tres caras, ¡todo en una caja geomorfica!

Battlefleet Gothic. El wonderfultoso juego de espachurramiento de naves espaciales gigantesas que se disparan supositorios del tamaño de la Republica Dominicana, con toneladas de maravillosas figuritas para despedazar, la caja mas grande que jamas tuvo juego alguno y un reglamento vistosamente ilustrado y que, segun Games Workshop, debio aparecer en agosto de 1990.

Nunca existio. La caja mide unos 40 cm., tiene alrededor de 4 figuritas con forma de flauta azteca y un reglamento de 1 pagina para niños a partir de 8 años, lo cual, pese a tener su coña, no ha hecho ninguna gracia a los que lo habian encargado (es como pedirle a los Reyes el *Advanced Squad Leader* y que te traigan *Mi pequeño Pony*). No obstante, los de GW juran por sus niños que lo publicaran tal como dijeron (risas).

Virus. Habia una vez un hombrecillo que vivia (licencia poetica para que quede lindo) en una revista llamada *Alea*, y un dia vio que los juegos de rol *ciberpunk* se vendian a kilos por todo el mundo y decidio inventarse uno y colocarlo aqui antes de que la gente se diera cuenta de que habia otros y ademas bien hechos. En un numero de la citada revista aparecio



un artículo de varias paginas relatando las exquisiteces de *Virus*, una mezcla chunga entre *Neuromante*, *Un mundo feliz* y la saga de los Rius (por lo plomizo). No quedaba claro si se iba a publicar aparte o encartado en la revista o ambas cosas o ninguna. ¿Tu has oído hablar mas de el? Pues yo tampoco.

Nonad Gods. Juego de tablero sobre tribus barbaras de tendencias antisociales. Hombre, este si que existio, pero como si no lo hiriere. El juego contenia un gran numero de fichas provistas de extraños simbolos y numeros cuyo uso no se explicaba en ningun rincon del reglamento. Aunque la casa editora nunca dio una explicacion, ni en forma de fe de erretas, los esforzados jugadores consiguieron reconocer la ficha que se usaba como contador de turnos, y otras varias que parecian fichas de

magia o de camino bloqueado. Pese a las horas dedicadas a su estudio, el uso de las 6 fichas moradas con dos asteriscos blancos y un ocho, sigue siendo un misterio.

Guia practica de los juegos que aunque parezca mentira si han existido.

Como dicen que la realidad suele superar a la ficcion, de otras rarezas que increiblemente alguien alguna vez, en alguna galaxia muy, muy lejana, tuvo la jeta de publicar:

Realm of Yolmi. Original Juego de rol en cuyo bestiario figuran monstruos como es persep, un bicho con forma de paracaidista que corre pidiendo ayuda, pero que cuando es tocado se transforma en una rana con un revolver del 357 cargado (aguanta).

Objective Moscow. Juego de combate en un futuro cercano que incluye unidades tan letales como las temibles divisiones de samurais japoneses con *jet pack* (mochila voladora).

Macho Women With Guns. Juego de rol. Las mujeres han sobrevivido al Holocausto y pelean contra mutantes del infierno montadas en sus motos, y, bueno todas no, porque algunas tienen alas y, y ... olvidadlo.

Star System. Los jugadores son los protagonistas de una pelicula ideada por el arbitro. Retrito iberico de *It Came from de Late, Late Show*. Ambos en la linea de *Paranoia*.

Nato, Nukes & Nazis. No coment

Sandman. Juego de rol en el que el jugador no sabe cual es su personaje, como es, que aventura esta jugando, ni en que mundo esta. (El arbitro tampoco.)

I Survived de Challenger Crackdown. Juego tematico en el mundo de los viajes espaciales catastroficos. (¡Heeey! ¡Que no, hombre, que no! ¡Que esta era una broma para rellenar!)

V la lista sigue creciendo. Porque siempre aparece un nuevo juego sobre pelotaris ciberneticos, o una version en castellano del James Bond con "ilustraciones de aire mediterraneo", porque aunque no lo parezca hay mucho enfermo suelto en... *The Twilight Zone* (a ver, la sintonia, por favor).

El Doctor Slump



"Las Minas De Gniefels"

Introducción;

Esta aventura es para un grupo de 2-5 PJs, (No más), de niveles 1-2, la acción se desenvuelve en las minas de Gniefels, propiedad de los gnomos. Si se juega con las reglas de la serie EXPERTO, las minas pueden pertenecer a los gnomos que habitan al Este de Threshold, en el Gran Ducado de Karameikos, o bien a cualquier asentamiento de gnomos con que juegue el DM.

El objetivo de la aventura es expulsar a una tribu de kobolds, que han echado a los gnomos de las minas.

La recompensa ofrecida aparece en la sección "tesoro".

Esta aventura ha sido preparada *exclusivamente* con elementos del set D&D Básico, no necesitando pues para la aventura, reglas o ampliaciones ajenas al manual de instrucciones.

¿Quien es el propietario de las minas?

Las minas de Gniefels, como ya se ha dicho antes, son propiedad de los gnomos. Esta es cuidada por los trabajadores, 18 gnomos en total, que tienen por misión defender y explotar la mina. Los gnomos ya han tenido problemas con esas minas, con incursiones de trasgos, kobolds y otras criaturas malignas. Hasta entonces habían pedido ayuda al clan, pero esta vez no quieren hacerlo, por no quedar en mala posición frente al resto del mismo. Por eso piden ayuda a los aventureros, que deberán además ser discretos para evitar que se entere el resto del clan.



Porqué van los PJs, a las minas:

Existen varios metodos para introducir a los PJs, en el interior de las minas. Se puede meter a los personajes en las minas sin más explicaciones, pero sera mas real si el DM introduce a los PJs de una forma especial. A continuación indicamos unas cuantas:

-Un gnomo entra en el pueblo buscando aventureros para poder realizar el trabajo, el gnomo da con los aventureros y les lleva a las minas.

-Los PJs están al corriente de que ultimamente se ven muchos kobolds por los alrededores, una noche cuando los PJs duermen, los kobolds matan a uno de los habitantes del pueblo, se forma un gran revuelo y los PJs aceptan ocuparse de los monstruos que mataron al hombre, un gran amigo de ellos, cuando llegen a las minas encuentran a los gnomos que les dan más detalles de las minas.

-Los PJs ven un grupo de kobolds y deciden seguirlo, entonces los kobolds caen en una emboscada realizada por los gnomos, que tras acabar con los kobolds, piden ayuda a los PJs.

De cualquier modo, cada DM, es libre de incluir o inventar nuevos medios para la introducción de la aventura, pero recuerda que el dinero será lo que principalmente atraerá a un personaje.

Las Minas:

Las minas estan formada por una red de tuneles que se desarrollan en varios niveles, comunicandose estos mediante pozos y escaleras, hay un pozo principal en el que hay instalado una especie de ascensor manual, utilizado principalmente para

sacar el mineral de la mina y para entrar y salir de esta. Los tuneles poseen ensanchamientos y camaras que corresponden a zonas dedescanso dentro de la mina, o bien a zonas donde se habia encontrado un filon y se habia ensanchado el tunel para trabajar mejor y mas comodamente, en estos ensanchamientos los PJs, no encontrarán nada interesante, algunas herramientas, sacos, tal vez restos de comida, algunas antorchas, cuerdas, etc..., posiblemente algún tipo de mobiliario de tosca hechura, y probablemente en mal estado por causa de la acción destructora de los kobolds.



En los mapas, hay además unas zonas moteadas, estas indican que en esa zona puede haber un derrumbamiento. Para realizar un tiro de derrumbamiento, se hace lo siguiente, se parte de una base de 10, suma 2 más por cada vez que se haya pasado, 4 por cada criatura que pase que sea mayor de 40 cm., 10 si hay una pelea o acción violenta en esa zona, 10 si se pasa corriendo, 2 por cada criatura que chille o grite. Ese numero es el % de probabilidades de que haya un derrumbamiento. (Ej.: Un grupo de PJs, persigue a un kobold, Cuando el kobold pasa por la zona de derrumbamiento, el DM, tira un d%, y saca un 32, con lo que la mina no se derrumba, 10 de base, + 4 por el kobold que pasa + 10 por que va corriendo = necesita un 24 o menos



para que la mina se derrumbe, después van el grupo de PJs., formado por 4 PJs., el DM, suma las probabilidades; 10 de base + 2 por ser la segunda vez que alguien pasa por ahí + 16 por los PJs. + 10 por pasar corriendo + 4 porque 2 de los PJs. gritan al kobold = se necesita 42 o menos en un d% para que se derrumbe la mina. El DM, tira y saca un 38, con lo que la mina se derrumba sobre los personajes/ La siguiente tabla indica el daño recibido por cada PJ. por el derrumbamiento, tirando 1d20 por cada PJ.

Además, si se produce un derrumbamiento, hay un 50% de posibilidades de que se bloquee el camino, y los PJs. tardaran de 1 a 6 horas para despejar el camino.

Resultado 1d20	Daño recibido por derrumbe
1-8	1-2 pg.
9-12	3-4 pg.
14-17	6-7 pg.
18-19	9-12 pg.
20	Muerte inmedia

Monstruos:

En el mapa hay unos números marcados con círculos, estos indican que ese número de kobolds está ahí.

En la cámara del filón hay dos tipos distintos de círculos, uno tiene la pared doble, representa a los guardaespaldas del jefe kobold el otro tiene unas puntas de flecha, y representa al jefe kobold.

El jefe kobold tiene 9 pg., y pelea como un monstruo de 2 Dg., además lleva puesta una armadura de cuero+1 que deja su armadura en 5, los guarda-espaldas tienen 6 pg. y pelean como monstruos de 1+1 Dg.

Todos los kobolds tienen infravisión (27 m.)

Se pueden incluir monstruos errantes, tales como saltamontes de las cavernas, ciempies gigantes, murciélagos, ratas, y en general

monstruos que vivan en las cavernas, además de kobolds que vaguen por el interior de las minas,

Notas:

Las vagonetas avanzan a una velocidad de 15 m. por turno y deben ser empujadas por tres personas como mínimo. El ascensor del pozo principal asciende a una velocidad de 7'5 m. por turno, y es manejado por los gnomos desde el exterior. Tanto las vagonetas como el ascensor tienen capacidad para 5000 mn.

Dos de los gnomos se ofrecen a ayudar en la aventura, cobrando cada uno como si fuera medio. Tienen una moral baja (moral 7) y huirán si las cosas se ponen feas. Se les puede quitar el miedo ofreciéndoles mas recompensa.

Tesoro:

El tesoro de los kobolds es: 2 onix (valores 50 mo. unidad), 1502 me., 2010 mpt., 9800 mc.

La recompensa que ofrecen los gnomos consiste en regalarles todo el cobre que los PJs. puedan extraer de la mina y sacar al exterior en el periodo de 13 días.

-Se puede trabajar un máximo de 9 horas por día (el trabajo de minero es duro).

-Un PJs. extrae (Fuerza-1d6)x400 mn. de cobre en 1 hora.

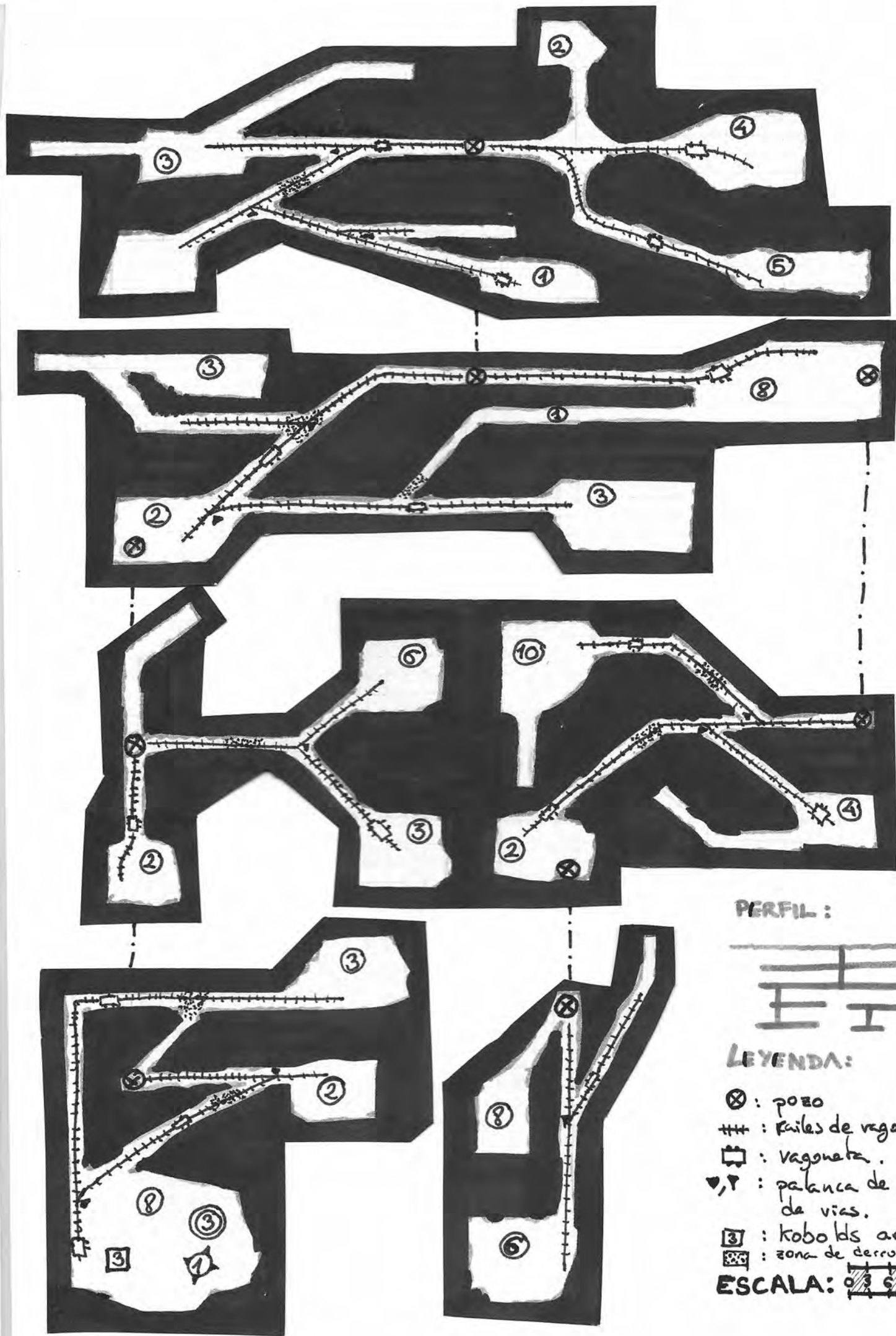
-Un PJ solo puede sacar de la mina 16.000 mn. por día. Si es un grupo, este puede extraer 16000 mn. de cobre por cada PJ del grupo.

-El cobre bruto vale su peso menos un 15% en mc., los gnomos se encargan de venderlo.



Lama.





PERFIL :



LEYENDA:

- ⊗ : pozo
- ## : railes de vagones
- ☐ : vagones
- ▼, ▲ : palanca de cambio de vias
- 3 : kobolds arqueros
- ☒ : zona de derrumbamiento

ESCALA: 0 50 m.



Relatos del Mundo Pasado: Serie 1
I; De Caza

Era una mañana gris de suaves vientos, típica de Otoño. En la pradera la hierba (ya no tan verde) se movía al ritmo de las olas. Unos pocos arboles aparecían diseminados como islas. Tras un montículo se oían ruidos de cascos, ruidos ciegos hasta que aparecieron los caballos y sus jinetes. Hombres a pie con largas varas les acompañaban detrás, a respetuosa distancia. Serían en total unos treinta, una buena partida de caza.

El grupo se acercaba ya al bosque de encinas. Los jinetes, vestidos con largas túnicas-pantalón de cuero. Los batidores, más humildes e informales. Los primeros llevaban arcos de extrañas formas. Los segundos, sólo hondas y palos.

A un lado cabalgaban juntos un hombre viejo y uno joven. El primero llevaba un gran medallón de plata colgado al cuello, y en las mangas de su túnica habían bordado también en plata varios símbolos. El segundo sólo llevaba, como los demás, una nube en el pecho, y miraba atentamente al otro.

-Mira, Deneb, ése es el Bosque Sagrado -Dijo el viejo.

-Maestro ¿porqué tan lejos del Monasterio? -la voz sonaba demasiado grave para un muchacho.

El otro sonrió breve y tristemente antes de responder.

-A los viejos nos gusta pasear, Deneb, y a los Sumos Sacerdotes más. Permite no hacer nada sin que se note demasiado.

El aludido cabalgaba al frente. Sólo sus símbolos bordados de oro delataban su condición. Con tranquila sonrisa y mirar soñador se volvía de vez en cuando a los caballeros que se aglutinaban a su alrededor para comentar algo o responder a una pregunta.

La comitiva avanzaba lentamente, y así llegaron al bosque. Los batidores se dispersaron mientras los caballeros frenaban su marcha para dar tiempo a los animales de ir a la zona elegida. Se empezaron a oír gritos y golpes en el interior. Comenzaba la caza.

-Señor- dijo el hombre viejo alzando la voz -permitid que nos quedemos por aquí. Llevo encima demasiados años, y Deneb demasiado pocos, como para seros de utilidad.

El Sumo Sacerdote respondió sin volverse.

-Haced lo que queráis, Emiron- y azuzó el caballo.

El resto de sacerdotes le siguieron apresuradamente. Sólo uno cerró un libro que estaba leyendo, saludó a Emiron y luego, con una media sonrisa, por fin se fué.

La pareja se internó por el bosque, al paso.

-Ese era Emiríkol, el joven jefe de los Servicios Diplomáticos. Un hombre de origen aristócrata, no como nuestro Padre. Capaz, inteligente e imparable. Y bastante oscuro. Creo que pretende llegar a Sumo Sacerdote directamente después de Kalen-eri-Vdaia.

-No sería extraño, Señor. Cinco de los doce Sumos Sacerdotes de Itaca estuvieron antes en los Servicios Diplomáticos.

-No le digas nunca a un hombre lo que ya sabe, Deneb. Y menos si lo que sabe le preocupa.

-Y vos...

-Yo fui útil a mi Padre. Luego dejé el sitio a Kalen porque

era necesario. Ahora no sabe qué hacer conmigo. Así que...

Permanecieron largo tiempo en silencio. A lo lejos se oían los ruidos de la caza. El anciano observó a su alumno, que estaba escuchando.

-Te hubiera gustado ¿no? Hasta te has traído un arco.

Deneb lo acaricia mientras asiente en silencio.

-Cuidado, chico. No es un jabalí lo que imaginas matar.

Deneb enrojece, avergonzado. Sin embargo, duele más el reconocimiento que el pensamiento en sí. Su maestro lo capta y sonríe para sí.

-Acamparemos aquí. Baja.

Bajaron de los caballos y los ataron a un árbol. Luego escogieron una encina para sentarse juntos en silencio. Deneb seguía mirando hacia el origen de los ruidos.

-Podrías cometer algún error allí, Deneb.

-¿Eh?

-Te contaré lo que va a ocurrir ¿de acuerdo?. Así será como si estuvieras allí.

-Bueno...

-Bien.

"Eztel Godavic, con elegante correr, se acercará al mayor de los jabalíes, y lanzará una flecha. Fallará. Su caballo, muy cansado, se retirará de esta justa en particular acto seguido. Anton-gar-Terevor será el siguiente en poner la presa a su alcance, seguido de cerca por Emilikol... si, creo que Anton llegará primero. Su caballo, sin embargo, acusará el que se le haya atado demasiado bocado y ollar, e irá quedándose atrás antes de tener tiempo de tirar. Emirikol entonces avanzará con elegancia, con precisión lanzará una flecha, que rozará al jabalí sin llegar a hacerle daño.

-Pero...

-Luego, si he evaluado con precisión al Encargado de las Cuadras, nuestro Padre Kalen-eri-Vdaia, llegará al jabalí, y con una flecha certera lo derribará... aunque probablemente habrá que rematarlo.

-Pero ¿cómo podéis saberlo? ¿cómo sabréis que fallarán?

-Ah, Deneb, fallarán porque ha de ser el Sumo Sacerdote el que mate al jabalí. Los demás pueden luchar por demostrar su destreza o sus influencias entre los cortesanos del Palacio, pero siempre dentro de unos límites.

"Itaca es la capital de la política. Has de ser muy diestro para sobrevivir, y eso significa respetar las apariencias. Y si has de comportarte de un modo que te repela, lo haces. Y si has de creer extrañas historias, lo haces también.

-¿Queréis decir que Oshkar Adunai fué...

-No me refiero a nadie en particular, Deneb, porque esto es una lección. No intentes hacerme decir más de lo que digo.

Silencio de nuevo. Esta vez más pesado. Una voz a lo lejos nombra al sacerdote Emiron. La pareja se levanta. Al llegar al descampado donde se ha montado la comida, la pareja calla para oír cómo el Sumo Sacerdote, una vez más, ha matado a la presa mayor. Los arcos reposan en los árboles, y los batidores se afanan alrededor de la comida. Comienza una larga sesión de trabajo en los bosques de Itaca.



Modificaciones a la Magia del ROLEMASTER

Considerando que el RM es, junto al AD&D, el juego con magia más organizada, rica y compleja, se propone un sistema alternativo que enriquezca al RM en aquellos aspectos "flojos".

A: Los puntos mágicos.

-Llama la atención el uso del sistema "descanso mínimo es recuperación total". Este sistema, un tanto basto, no permite las escenas de "lenta recuperación de mago poderoso". Se propone en cambio la recuperación de 1 PM cada 20 o 30 horas (Ej: $25 \pm \text{bono}/5$).

-Los PM pueden ser usados para incrementar el poder de un sortilegio. Esto puede hacerse o bien generando reglas propias, o bien usando los costes de la senda "Enhanced spells" de las Closed Essence Lists. Esta lista deja de existir como tal y pasa a ser un "Tabla de PM:Incremento de sortilegios". Pueden añadirse a esta lista series de sortilegios para incrementar el área de efecto, reducir casting time, incrementar tipo de crítico o bonus al BAR o EAR, etc... Así, un sortilegio pasa a ser un objeto polimórfico, aumentando la importancia de la inventiva del jugador.

-Pueden usarse más PM de los que se posea. El resultado es un tiro en la Spell Failure Table (CERRADO, MdJ asesinos), pero que se altera con un +x% siendo el % de PM sobrante sobre el total de PM del personaje (no los que le quedaban, sino el total).

B: Los sortilegios.

-Pueden repartirse los PD gastados en listas en aprender a la vez hasta 3 (usadores puros) 2 (híbridos) o 1 (semiusadores) listas a la vez. Se aplica el bono de stat adecuado al tiro de aprendizaje.

-Para incrementar el nivel de una lista se han de gastar PD's. Los costes son de: $n(n+1)/2$ PD's para aprender n niveles en una sola subida de nivel del PJ. Así, es posible aprender y ejecutar hechizos de más alto nivel que el del mago.

-Al obtener una lista se consigue sólo en nivel 1, y no el del mago. Así, un mago de 4L que lleve metiéndole 6 PD's a su lista preferida y la haya aprendido a primer nivel, tiene hasta 109 nivel esta lista, a costa de 18 PD's + los gastados en aprenderla. Un mago de 109L que haya metido 1 PD desde que la aprendió a 79 tiene sólo 49L de esa lista. La experiencia y el interés se premian, y se enriquecen los personajes.

Hasta aquí el primer paquete de cambios.

El segundo requiere bastante más trabajo del MdJ.

C: Las listas

-"Magos hay muchos, pero la magia es una" Eliminemos los realms y los 15 oficios mágicos, ya que representan simplemente diferentes intereses. Así permitiremos, por un lado, el desarrollo de nuevos "oficios" mágicos, sin que el MdJ deba elaborarlos como tales oficios. Por otro lado, también el jugador podrá elaborar su personaje con más libertad.



Los oficios no son cosa del juego, sino del MdJ que para eso define las escuelas, órdenes, templos, sectas y demás... de su mundo. Así el MdJ decidirá qué listas tiene cada organización de "magos".

- "Por el poder de mi dios..." Exacto. Es del dios, no del clérigo. Así, un dios entregará sortilegios a sus sacerdotes sin que estos deban ser verdaderamente magos. Si además deciden serlo, eso queda entre el dios y su clérigo.

Así un clérigo obtendrá sortilegios del MdJ en base a su conducta moral, y teniendo en cuenta el nivel del clérigo y del sortilegio entregado, además de las listas propias del dios. Los PP's irán con el sortilegio.

Se activa así al clérigo como persona con un código moral.

- La habilidad usada para obtener los PP's puede ser: a) La media de Emp, Int y Pre. b) La máxima (no aconsejable). c) Una nueva Stat, la Magia, sin potencial (esto es lo preferible), que se usará para Skills de Channeling y parecidos.

- Muchas listas deberán ser simplificadas en una, lo que da riqueza a las listas restantes (que siguen siendo muchísimas). Por otro lado, la "magia sobre la magia" puede ser simplificada usando el nivel intermedio (Ej: Dispelling Ways 2 Cancel Essence 3 Cancel Channeling y 4 Cancel Mentalism pasarán a ser 3 Cancel ("Spell" o "Magic").

Ejemplo de todo:

La Dama de Hielo es una cría que aprendió a nivel 0 la lista Ice Law. A nivel 1 metió 3 DP, y a 2º, y a 3º, y el resultado es que a 3er L tiene la lista a 7º. Tiene Magia 95, y por tanto 8 PP. Habiendo gastado 3 PP en dormir a un monje enemigo con un Sleep VII, se ve obligada a lanzar una Ice Ball si desea matar a un peligroso licántropo que se le enfrenta.

El licántropo se acerca deprisa, y ella se ve obligada a lanzar el sortilegio en dos rounds, lo que (según el MdJ) incrementa su coste un 50%. Esto hace $7+3 \cdot 5 = 10 \cdot 5$, que el buen MdJ redondea a 10, cinco más de los disponibles.

Se lanza un dado en la tabla de Spell Failure, con una modificación de... $5/8 = 62.5\%$... 62%... +62. Milagrosamente sale viva del trance, pero recuperar sus 8 PP le costará (tiene un bono de magia de +15) $20-3=17$ horas por PP, lo que hacen 136 horas o cinco días y 16 horas.

Hasta la próxima.

Moredan.



Juegos de Rol: El otro Camino

¿Qué es el Juego de Rol?

Esta pregunta, y su correspondiente respuesta, aparecen en casi todos los JdR del mercado. Esta respuesta suele ser de todo menos estricta. Sin embargo, una respuesta más estricta aparece ya en "Juego de Mundo", otra obra del autor, y no conviene repetirse si uno quiere que le hagan caso, así que vamos a reformular la pregunta.

¿Qué posibilidades tiene el juego de rol?

Es evidente que el JdR es un "niño prodigio" para sus padres. Cuando Gary Gygax inició todo el movimiento de juegos de rol no de niños no imaginaba que lo que acababa de crear iba a hacer que miles de personas emularan a los grandes escritores creando mundos, ni que el JdR sería la base de la más extensa serie de trilogías nunca publicadas, ni que un loco (yo mismo) investigaría en los fundamentos de la psicología evolutiva para desarrollar un sistema de generación de personajes.

¿Hasta dónde se puede llegar? De momento el espíritu estadounidense tiene a todo el JdR teñido de un color claro: Se trata de divertirse con aventuras épicas, escapistas y violentas. Esto es lo que se ofrece. Y por tanto la gran mayoría de los aficionados aprecian y esperan esto. ¿Es ésta la única manera de jugar a rol? El JdR, ante todo, debe divertir. Veamos como divierte un JdR clásico como el D&D:

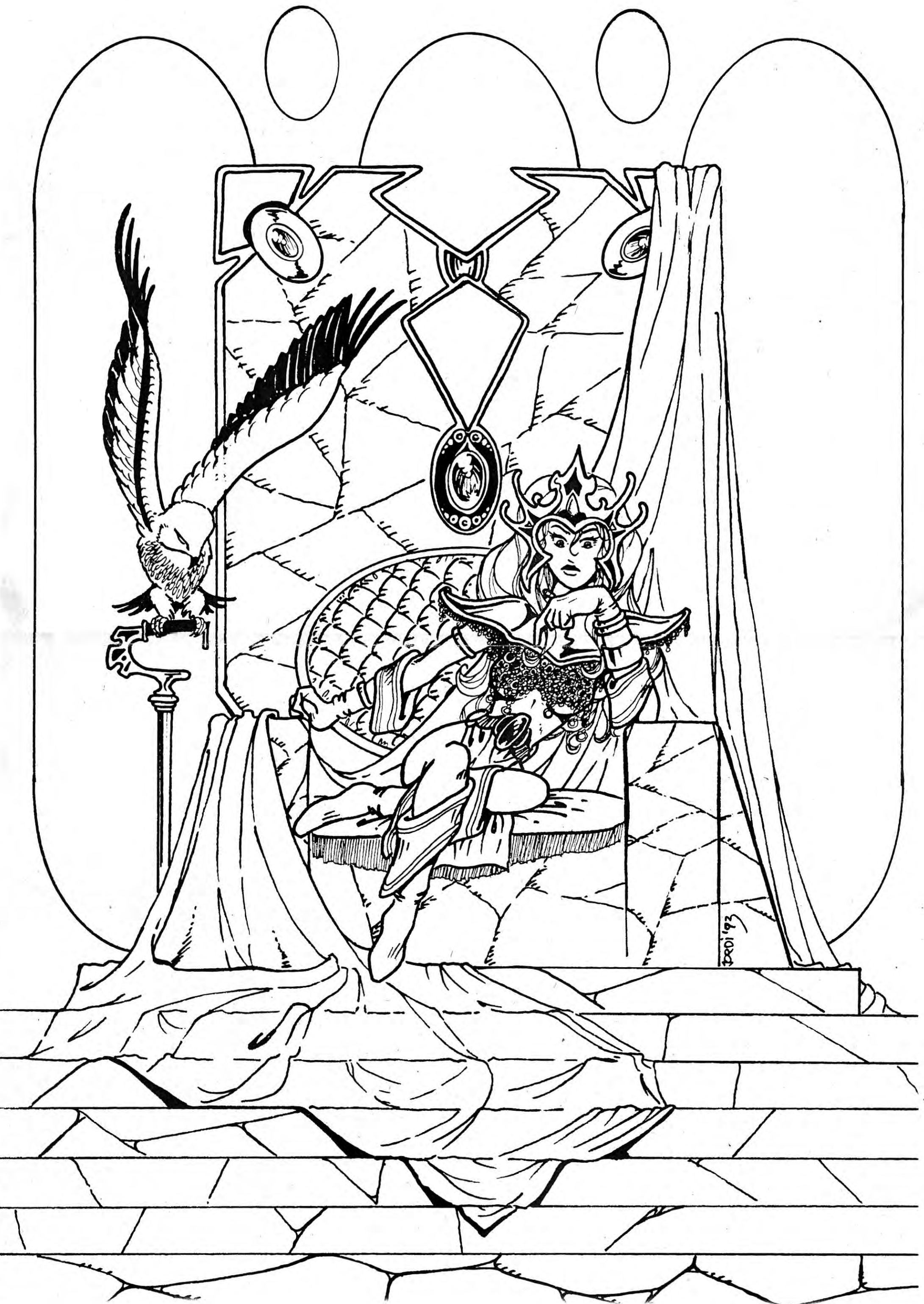
- 1) El jugador se sumerge en un mundo fantástico, no real.
- 2) El jugador se identifica con su personaje, y es emocionante verle correr riesgos.
- 3) El jugador, al identificarse con alguien que vive en un mundo no real, se ve libre de hacer lo que en modo alguno podría hacer en el mundo real.

El JdR, en este sentido, se parece... digamos a "Star Wars", o a "Willow" (las películas), o al más salvaje Jack Vance (novelas), o a las series más vendidas de Marvel o DC (cómic). Y éste es un modo de divertirse.

Bien... ¿y que hay de "El Nombre de la Rosa" o "El Corazón del Ángel"? ¿Que hay de Lord Dunsany? ¿Que hay de "Watchmen" o "El As enemigo: Amor de Guerra"? ¿No divierten?

Evidentemente sí. El rol tiene elementos de narrativa y de teatro, y, como tales, el rol puede ser un arte. Y como arte, puede divertir. Así divierte un JdR artístico:

- 1) La inmersión en un mundo es más completa, rica y fascinante, pues el MJ se toma más trabajo en respuesta al trabajo del jugador de interpretar correctamente. Los mundos son más realistas, y por ello más creíbles. EN un mundo coherente, las posibilidades de acción del PJ aumentan.



2) Se pierde la identificación, ahora se trata de interpretar bien. Algo que no tiene porqué ser aburrido si se tiene en cuenta que la gran mayoría de los actores disfrutan con su trabajo. Además, el JdR limita mucho menos que la actuación de teatro o cine (con guión).

3) Se gana algo fundamental: Valor artístico. Y mucha gente es capaz de apreciar el arte y disfrutar con él.

4) Lo que se pierde en épica se gana en los otros aspectos de lírica y drama.

¿Es este camino mejor que el anterior?

No. No hay caminos "mejores". Nadie puede afirmar que "Super Mario Bros." sea mejor película que "Blade Runner". Sólo puedo afirmar que yo prefiero "Blade Runner", y lamentarme de no ver más JdR artístico entre la gente. Desde luego, el JdR europeo lo es más que el estadounidense, pero aún muy poca gente se ha dado cuenta de que el rol no sólo tiene muchas relaciones con artes (cien, cómic, novela...) sino que puede en sí mismo ser un arte. Y por eso algunos nos arrogamos la tarea de señalar la otra vía del JdR... para tener alguien ante quien vibrar en la partida, ante quien emocionarse...

...porque, en serio ¿porqué crees que he escrito esto?

Moredan.



"Labyrinth ataca de nuevo"

-Todo ser tiene en lo más profundo y elemental de sí un sentido tan viejo como el tiempo: el Sentido de lo Estéticamente Admisible. -decía el doctor Labyrinth entusiasmado-. Cualquier ser vivo se ve atraído o asqueado ante cierto tipo de estímulos. Y yo sostengo que estos estímulos son fundamentalmente estéticos.

-Pero doctor, no me irá a decir que si se me aparece un león en medio de la selva africana, ¡huiría de él porque no me gusta su peinado! -dije sorprendiéndome a mí mismo con una brillante ironía-

-Puede que no sólo fuera su peinado; tal vez fueran sus dientes los que le parecieran inaceptablemente feos. Pero no se trata de eso -me dijo pacientemente-, las atracciones y repulsiones en los seres vivos ya han sido suficientemente tratadas. Lo que intento demostrar es que el Sentido de lo Estéticamente Admisible también lo posee la materia inanimada. Sí, lo que intento explicarle es que las leyes de la física no son así porque sí, tienen una explicación lógica (bueno, digamos que tienen una explicación) y está en la valoración estética del asunto. En mi opinión existe un gusto primigenio que trasciende las leyes de la física y les da sentido.

-¿Qué? -Pregunté con cierto pasmo-

-Mi anterior teoría descubría el origen de la vida en el universo (el famosísimo Principio de Irritación Suficiente); esta última descubrirá ante los ojos del mundo por qué funciona.

Anonadado, asistí a un ataque de fervor científico del doctor, pero como ya estaba cansado y bastante molesto (gracias a la jaqueca que el doctor me estaba dando desinteresadamente) le acompañé a la puerta y le di las buenas noches. Al salir, el doctor Labyrinth siguió haciendo partícipe de su sabiduría al vecindario, pues se le oía vociferar lleno de entusiasmo. Eran las cuatro de la madrugada. Si había algo especialmente exasperante en el doctor, era su costumbre de irrumpir en mi casa a altas horas de la noche para contarme sus tonterías.

Semanas mas tarde, el doctor Labyrinth miraba con recelo la caja que hacía rato había pintado de un rosa chillón de lo más impresentable. Era el experimento que culminaría su teoría. La idea era construir un objeto lo suficientemente feo como para que el planeta Tierra no pudiera soportar su presencia y lo repudiara. A partir de ese objeto, Labyrinth pensaba construir el primer vehículo antigravitatorio de la historia. El primero que funcionara, claro. Por lo visto, no funcionaba en absoluto.

Bueno, a decir verdad sí funcionaba, pero de un modo totalmente extravagante. La caja no flotaba como estaba previsto, al parecer no era suficientemente antiestética como para que la Tierra la repudiara con cara de asco, venciendo así la gravedad. Sin embargo, el interior de la caja presentaba ciertas particularidades. Por de pronto, cuando puso sus calcetines sucios dentro, éstos se convirtieron en dos diminutos icosaedros de un extraño verde fluorescente.

Hasta el momento, todos los experimentos de Labyrinth se habían centrado en conseguir que un objeto fuera capaz de traspasar los ignotos límites de lo Estéticamente Admisible; lo intentó, por ejemplo, bombardeando con diversas radiaciones uno de esos absurdamente estrafalarios sombreros de señora a la vez que lo sometía aun fuerte campo magnético, pero no resultó. Así que se dedicó a hacer complejos y abstrusos cálculos con sus computadores caseros en vez de trastear a ciegas como solía hacer, y tras días de trabajos continuados llegó a la conclusión de que el objeto que necesitaba era un armarito de baño, convenientemente tratado con pintura rosa especial, activado con una fuerte dosis de radiación gamma y decorado con un par de pegatinas (según los cálculos del doctor Labyrinth, preferiblemente de snoopy).

Por fin, Labyrinth lo había conseguido: el objeto más absolutamente antiestético del universo. Ahora sólo faltaba averiguar qué sucedía con él y porqué no flotaba.

El doctor pronto encontró aburrida la tarea, y dejó de mirar el armarito para pasar a la más gratificante ocupación de dormir las horas que no había dormido en las últimas semanas.

Unos días después (creo que tres semanas) el doctor Labyrinth se presentó en mi casa. Eran las cinco de la tarde de un ventoso sábado otoñal. Parecía decepcionado, y traía con él un curioso armarito.

-¿Qué le trae por aquí, doctor? -inquirí, no sin cierto resquemor-

-¿Recuerda de qué le hablé hace unas semanas?

-Sí, claro, lo del Sentido Primigenio de lo Estéticamente Admisible. Lo recuerdo perfectamente doctor. -dije yo- (lo cierto es que siempre me habían fascinado las desopilantes teorías del doctor)

-Bien, pues he fracasado, este es el resultado de mis investigaciones y experimentos. -dijo señalando el armario rosa- Es suyo por cinco pavos.

-¿Y para qué sirve?

-Es absolutamente inútil -titubeó-, a menos que le entusiasmen los caleidoscopios...

-No entiendo nada.

-Mire, -dijo al tiempo que colocaba el pequeño armario sobre la mesita en la que está mi colección de ceniceros- ¿le importa que coja uno de estos cachivaches?

-Adelante -dije, no muy seguro-.

El doctor cogió uno de los ceniceros (uno grande de cerámica blanca) y lo introdujo lentamente en la negrura del interior del armario. Para mi asombro, en unos minutos, el cenicero se transformó en un pequeñísimo y amarillento prisma poliédrico de no más de un centímetro cúbico.

Labyrinth extrajo el pequeño prisma y éste, ante mis propios ojos, creció metamorfoseándose lentamente en el cenicero original.

-¿Lo ve? Sólo sirve para esto. Es un cacharro inútil, ya se lo he dicho. ¿Lo quiere o no?

-Eh, eh... claro, pero ¿no es peligroso?

-¡Que va! ¡en absoluto!, no es peligroso, sólo idiota. Me centré en conseguir un objeto lo más abobinable posible, y ahora que lo tengo no sé porqué hace eso. Supongo que cuando introducimos materia en su interior ésta se siente tan súmamente asqueada de estar ahí dentro que se ve obligada a cambiar de forma y tamaño; tal vez sea debido a un cambio de dimensión, no lo sé ni me importa, pero le aseguro que es inofensivo. Creo.

-Bu-bueno, siendo así... -dije un tanto indeciso mientras me dirigía al mueble de la habitación contigua a por los cinco dólares-

Un rato después, Labyrinth se había marchado con sus cinco dólares y yo tenía en mi salón un ridículo armario de baño rosa con un par de pegatinas de snoopy.

Al poco rato llegó Yolanda, mi mujer, y cenamos. Durante toda la cena traté de contarle lo del armario que el doctor me había vendido, pero me fue totalmente imposible, ya que Yolanda estuvo contándome los últimos cotilleos de la peluquería, los preciosos modelos que había visto en nosequé tienda del centro (una de esas boutiqués escandalosamente caras), el nuevo visón que Ivan Stone había regalado a su esposa Quitty por su aniversario, y muchas otras cosas de similar interés. Esa misma noche, decidí arreglar el teléfono de una vez (yo mismo lo había saboteado por aquello de las facturas). Así daría la paliza a sus amigas.

Al día siguiente, corté el césped, regué las plantas y vi un par de películas porno que tenía grabados del plus. Durante todo ese tiempo estuve pensando en el cursi armario rosa y la utilidad que podía darle. Finalmente se me ocurrió lo que hacer: lo usaría de caja fuerte. Siempre quise tener una y en aquel momento no se me ocurría nada más seguro, pues ¿quién querría robar un pequeño poliedro de colorines?: Nadie.

El lunes dejé antes mi despacho para retirar las joyas de la familia de una de las cajas de seguridad de un banco del centro. Las introduje en un maletín y me dirigí a casa tarareando una canción en mi sedán gris.

Una vez en casa, fui al salón con el maletín, estaba tan contento como un niño con un juguete nuevo. Ni corto ni perezoso abrí el armario y metí el maletín dentro. Bueno, lo intenté; el maletín no cabía dentro del puñetero armario.

Forcejeé con el un rato antes de darme cuenta de que no era necesario que cupiese, si se dejaba un rato, el armario absorbía paulatinamente el objeto a introducir de manera que, a medida que el maletín se iba empapando de las extrañas condiciones reinantes en el interior del armario, se iba empequeñeciendo y entrando en el interior de éste. Era un espectáculo que desafiaba la cordura del más pintado, eso puedo asegurarlo. Por un momento creí estar en una película de dibujos animados.

Cuando el maletín hubo entrado por completo, miré con curiosidad en su interior para ver la forma que había adoptado. Era un bonito octoedro con aristas y vértices redondeados de un azul oscuro y apagado. No llamaría la atención ni a un niño -pensé-. Y tranquilamente cerré el armario-caja fuerte, y me fui a la cocina a prepararme una pizza en el microondas.

Después de cenar solo (mi mujer, como tantos otros días, no cenaba en casa) me fui al comedor a ver la tele un rato. En

realidad no me concentraba en la pantalla, sino que especulaba con todos los múltiples usos comerciales que podía dar al armario rosa, sus posibilidades lucrativas. Pensé en la utilidad que tendría para las empresas almaceneras (imaginen el ahorro de espacio), también pensé en su comercialización, en la campaña publicitaria (algo como: "Probablemente el armario más feo del mundo. Con toda seguridad, el más práctico." o "Ponga un Super Armario de Baño en su vida") y en otras cosas aun más descabelladas, pero tendran que disculparme, no estudié Publicidad en el CEU. Una de las ideas se quedó clavada en mi mente: el transporte de gente en armaritos de baño rosas.

Esta idea implicaba una cuestión que no me había planteado: ¿sobreviviría un ser vivo al interior del armario?. Sin pensarlo dos veces me levanté del sofá y llamé a Estrellita, la gata de mi mujer.

Con la gata en brazos, me dirigí resueltamente al armario, pero al acercarme el gato erizó el pelo, sacó las uñas, bufó y pegó un brinco increíble en dirección a la puerta. Todavía no sé cómo lo hizo, pero creo que tuvo que utilizar mi oreja izquierda como trampolín y la lámpara como apoyo en vuelo, y según mis especulaciones más recientes debió completar la trayectoria utilizando la pared como peralte. En un visto y no visto, el gato desapareció. Jodido bicho. Siempre pensé que los gatos tenían un algo especial... Me fui a dormir.

Dos días mas tarde, mientras cenábamos, mi mujer me comentó que limpiando (¿¿??) el comedor se encontró con un armarito de baño rosa la mar de mono (en realidad, la palabra que empleó fue "chic" o "camp" o "kisch" o algo así, ¿o fue "ideal"?). Como activado por un misterioso resorte, me envaré y pregunté con un tono de voz un poco más elevado de lo normal: ¿QUÉ HAS HECHO CON MI ARMARIO DE BAÑO, CARIÑO?. Yolanda me explicó como quien no quiere la cosa que dentro había un bicho muy raro, muy anguloso y de color indefinido y un "cuadradito" azul oscuro. A ella, según me explicaba con grandes aspavientos, le había dado tanto asco que había cogido el matamoscas y le había atizado con él. Por lo que decía, se le había escapado o se había evaporado o algo por el estilo. El caso es que no había acertado el golpe, y el pequeño monstruo (lo describió como de no más de 10 cm de alto) desapareció con el octoedro azul. Al menos eso entendí.

Cuando empecé a comprender que "monstruito huye con cuadradito azul oscuro" equivalía a "fortuna familiar en joyas desaparece en dimensión desconocida" me dió un maravilloso ataque de histeria. Ah, por cierto, después me desmayé.

-El universo tiene su origen en una gran explosión conocida vulgarmente como Big Bang (al menos esta teoría es la universalmente aceptada) -me explicaba el doctor Labyrinth con aire tan apasionado como entendido-, y a raíz de esa explosión primordial, el universo se expande hasta un punto de máxima extensión en el que empieza a encogerse progresivamente hasta que el proceso culmina con la desaparición del universo, conocida con el nombre de Big Crunch. Esta última teoría no

está tan aceptada y por supuesto tampoco es tan conocida por el vulgo como la del Big Bang, pero creo poder probar que es cierta.

-Doctor, ¿me puede explicar cual es la relación entre la teoría del Big Crunch y el problema de la desaparición del maletín? Y encima esta lo del bicho poliédrico.-dije con cierta impaciencia-

-Verá, intento prepararle para que entienda lo que mis últimos cálculos me han llevado a averiguar...

Ahora venía la dramática pausa acompañada de una mirada penetrante que significaba indefectiblemente que alguien iba a hacer una "Revelación Que Cambiará el Curso de la Historia".

-Querido amigo, -continuó- resulta que mi teoría sobre El Principio de lo Estéticamente Admisible no era errónea en absoluto, y mis primeros cálculos para hallar el objeto más feo posible no eran malos. Todo lo contrario: eran excesivamente buenos. El armario de baño rosa resultó ser tan súmamente antiestético que rompió el Límite de Tolerancia Estética de nuestro continuo espaciotemporal - la voz de Labyrinth era un susurro-.

-¿Y eso qué puñetas quiere decir, doctor?

-Quiere decir, mi querido amigo, que la suprema fealdad del armario ha rasgado el espaciotiempo abriendo de esta forma un portal temporal.

-¿Un qué? -dije sin pararme a pensarlo-

-Una puerta al futuro.

-Querrá decir una ventanita más bien pequeña -todavía no sé porqué dije tamaña memez, pero el caso es que lo hice-.

-¿Mmm? Bueno sí, eso; pero esto explica que al introducir objetos en el armario, éstos se hacen mucho más pequeños. Porque, como le decía anteriormente, en el futuro el universo será más pequeño.

-O sea que al meter el maletín en el armario de baño lo que hice fue mandarlo al futuro ¿no es así? -dije empezando a hacerme cargo de la situación-

-Sí, así es.

-¿Cuánto?

-No lo sé, pero supongo que unos cuantos millones de años.

-¿Me está diciendo que he perdido una fortuna en joyas dentro de unos millones de años?

-Exactamente, exactamente, ¿lo entiende ya?

-No, en primer lugar: ¿porqué al futuro y no al pasado? y en segundo lugar: el maletín se transformó en un octoedro azul y no en un pítufo-maletín ¿porqué?. ¡Qué listo soy! -pensé para mis adentros-

-En respuesta a su primera pregunta le diré que no tengo ni idea, pero sé positivamente que la ventanilla da al futuro porque si cambio los signos de mi ecuaciones, éstas dejan de tener sentido alguno y mis equipos informáticos se bloquean. Y para responder a su segunda pregunta le diré que tampoco tengo ni idea, pero supongo que se debe a un fenómeno de difracción óptica de tipo geométrico causada por el cambio temporal. Calcular los parámetros de descomposición geométrica me costaría siglos aún utilizando el material más avanzado disponible, entiéndalo.



-A ver si lo entiendo, metí el maletín en el futuro, y un descendiente nuestro lo cogió y se lo llevó, de manera que no podré recuperarlo nunca jamás y mi mujer me acusará de la desaparición y pedirá el divorcio y me pasará el resto de mi vida en la cárcel ¿es eso? -pregunté ciertamente desesperado-
-Siempre puede meterse usted en el armarito, ir unos millones de años al futuro, recuperar el maletín y volver al presente -dijo el doctor sonriente-
-Váyase a la mierda.

Al día siguiente le di una sorpresa a mi mujer diciéndole que nos íbamos a tomar unas pequeñas vacaciones en Venecia, las mismas que me venía pidiendo desde que su amiga Quitty había ido allí con su marido. Se mostró encantada y no preguntó nada. La idea era hacerle la pelota para que cuando le contara lo de las joyas no se lo tomara muy a mal.

Fueron unas vacaciones fabulosas para ella, estuvimos en un hotel precioso y fuimos mucho en gondola, y por supuesto, tuvimos cenas románticas a la luz de las velas.

Lo bien seguro es que mi mujer y yo volvimos a vivir los tiempos de recién casados y todo fue a las mil maravillas. Para ella.

Para mí no fue tan bueno, tenía que tratar durante todo el tiempo de comportarme como el marido ideal, y lo hice.

Cuando el miércoles siguiente, mientras nos dirigíamos del aeropuerto a casa daba vueltas y vueltas al problema de decir a mi esposa que sus joyas habían desaparecido, Yolanda me dijo que quería pasar primero por casa de su madre. La dejé allí arguyendo que prefería deshacer las maletas para que cuando ella llegara todo estuviera listo. Increíblemente, me creyó.

Así pues, me fui solo a casa. Aún seguía pensando en la mejor forma de decirle lo de las joyas a mi mujer cuando entré. Una vez en el salón me quedé sin aliento; el maletín estaba allí en medio, en perfecto estado. ¿¡Qué demonios pasa aquí!? -pensé-, era inaudito. Sin pensarlo demasiado fui hacia el maletín para ver si era el bueno. Lo era. ¿¡Qué coño...!?

De repente, oí un zumbido extraño sobre mi cabeza (más bien lo sentí) y con el maletín en las manos, miré hacia el techo, donde había una gran rejilla amarilla de dos por dos metros aproximadamente unida a un tubo blanco que parecía desvanecerse en la nada.

Con un grito de pavor vi como la rejilla se me echaba encima inexorablemente. Si algo me quedaba de instinto animal, ésta fue la única razón de que no me matara. Con un salto de que sólo creía capaz a la gata de mi mujer, aterricé de bruces a unos cuatro metros de donde me hallaba. El golpe me dejó un tanto aturdido, (ya que yo no utilicé la pared como peralte, simplemente me dí de morros contra ella) pero pude oír perfectamente el impacto de la paleta contra el pavimento. Al girarme, pude ver con claridad cómo un matamoscas gigante desaparecía por el techo.

Entonces y sólo entonces comprendí: mi mujer metió un matamoscas la semana pasada en el armario para matar un bicho extraño. Pero en realidad había metido el matamoscas en un tunel del tiempo para arrearle con él a su marido. Yo. Es decir, que había estado en un tris de morir a manos de Yolanda hace una semana exáctamente, pero en realidad hubiera muerto hoy aplastado por un matamoscas enorme. Me resulta imposible expresar lo que sentí en aquel momento. Mi cabeza daba vueltas y más vueltas, y mi cerebro hacía denodados intentos de escapar por mis orejas. Estaba hecho un lío, pero es comprensible, ¿no?.

Ah, por cierto, después me desmayé.

Tiempo más tarde, a mi salida del hospital psiquiátrico, charlaba amigablemente con el doctor Labyrinth sobre los últimos hechos que habían dado color y emoción a mi vida. Él era el único al que podía contar lo que había sucedido.

En el hospital, el hecho de tener que guardar en secreto la razón de mi crisis nerviosa (no quería quedarme allí permanentemente) no hizo más que acentuarla. Pero ahora mis neuronas habían dejado de pegarse patadas entre sí, y yo era por completo dueño de la situación. Había logrado volver a ser la persona cuerda, tranquila y equilibrada que era hace tan sólo unas semanas.

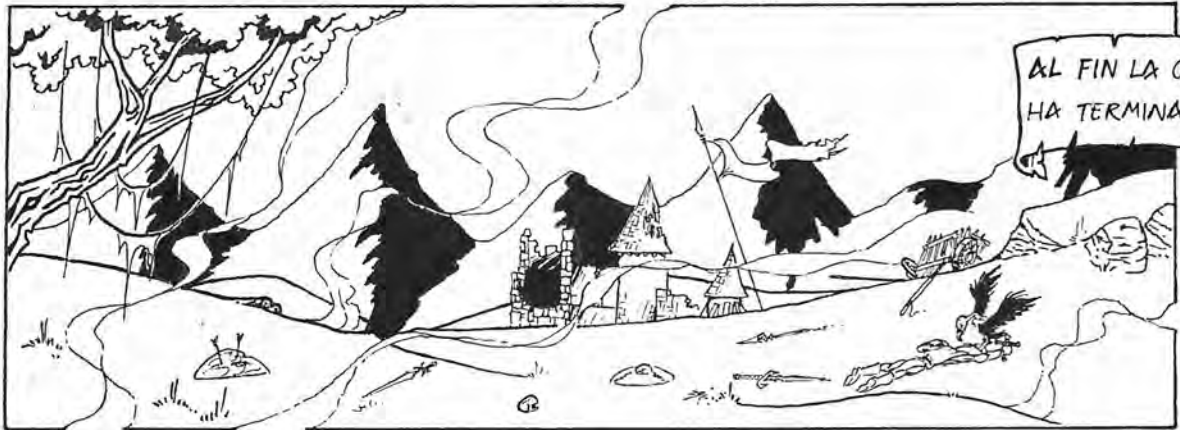
Le conté todo al doctor Labyrinth, poniendo especial énfasis en lo traumáticas que habían sido para mí ciertas situaciones y en lo heroico de mi salto para escapar del monstruoso matamoscas, y en algún que otro detalle dramático de mi invención. El doctor atendió ceñudo y concentrado a todo mi relato. Cuando éste finalizó, guardó silencio durante cerca de un minuto.

Yo esperaba expectante las palabras de admiración del doctor ante mi entereza, pero lo único que le oí decir antes de que se levantara y se fuera de mi casa murmurando cosas ininteligibles fue:

-Vaya por dios, yo sabía que el universo se encogía, ¡pero no sabía que lo hacía tan deprisa!

Dr. Slump







YA HE BEBIDO...
¿POR QUÉ NO DE-
BERÍA?



SOY TIR-LIN, LA NINFA DEL LAGO,
CONOZCO PERFECTAMENTE ÉSTAS
AGUAS Y ESTÁN ENVENENADAS...



¡¡¡ENVENENADAS!!!
PERO... ¿QUIEN?...
¿POR QUÉ?...



ESO NO IMPORTA
¡SOLO YO PUEDO
SALVARTE!...PERO...



... ANTES TENDRÁS
QUE LIBRARME DE ÉSTAS
CADENAS, A CAMBIO DE ELLO
TE DARÉ EL ANTÍDOTO...

¿COMO?

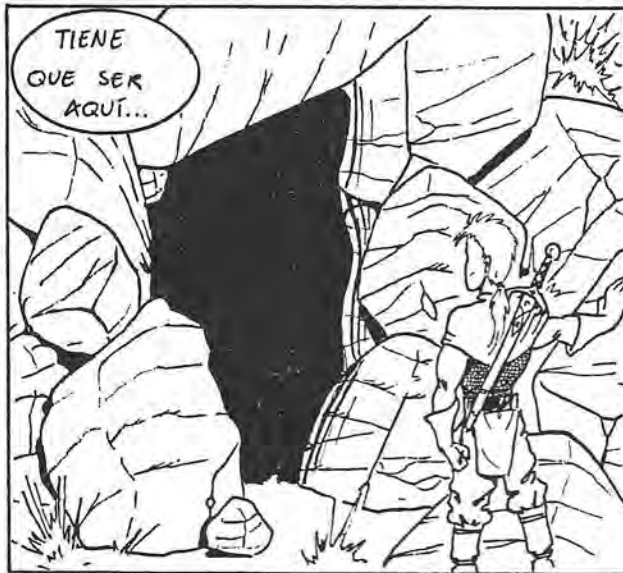


NÏM, EL ENANO QUE HABITA AQUELLA
MONTAÑA, ES QUIEN ME ENCADENÓ,
ÉL TIENE LA LLAVE...



... DATE PRISA, O
MORIRÁS A MEDIANOCHE

CS.2









FIN 20 DI 92



En todos los tiempos, en todos los mundos, en cualquier aventura, con cualquier Master, siempre hay algun aventurero listillo dispuesto a hacer la capullada del siglo, y aqui en esta seccion, podreis ver que esta raza de jugadores (*Pifiensis Tremebundis*), Prolifera por doquier. Y para muestra un boton, bueno dos.

Los Faramillosos aventureros del grupo nocturno de Moredan encontraron un grupo de piedras que habia sido un poderosísimo artefacto mágico y se dedicaron a examinarlas. Descubrieron que algunas de las runas sobre estas piedras les examinaban a su vez.

Eran palabras en una lengua de Poder, que tenían conciencia propia y se comunicaban por telepatía. Habían sido encadenadas a la piedra y el único modo de liberarse era conseguir que alguien las pronunciase.

Entonces el hábil jugador que se acercó primero decidió (con acierto) que la palabra y él podían comunicarse mentalmente. Así que decidió cuál sería la (pensaba él) primera pregunta de muchas...

-¿Cuál es el nombre del mago que hizo todo esto?

La runa dijo algo.

Y él lo repitió.

(Campanas fúnebres)

El aventurero se dedica hoy a provocar alergias, convertido en millones de partículas de polvo atmosférico.

Nadie sabe qué ha sido de la palabra.

Y aquí tenemos una buena forma de pasar desapercibidos.

Un grupo que se dedica a hacer contrabando por primera vez tiene entre sus miembros a un no-humano. Ser humano ya es bastante malo, pues el Imperio en que habitan está habitado casi exclusivamente por orcos. Así que, para pasar desapercibidos, decidieron salir relativamente por separado. El jefe y el no-humano irían en diligencia, pero (¡atención!) el jefe se subiría en la ciudad, mientras el no-humano en un pueblo cercano... para pasar desapercibidos.

Cuando el jefe fué a la diligencia descubrió que quedaban sólo dos plazas. Asustado ante la posibilidad de que se subiera alguien más en la ciudad y no hubiera sitio para el no-humano, decidió alquilar las dos. Preguntado, respondió...

-Es para estar más cómodo...

Los orcos son más pequeños que los humanos. Coló.

Luego, al pasar por el pueblo, un angustiado y agotado no humano se acercó a la diligencia. El cochero le dijo simplemente "no hay plazas" e iba a partir cuando el jefe del grupo exclamó "¡pare!". Los pasajeros (y los demás jugadores, que estaban ya en la agonía) esperaban algo así como "pobre viajero cansado", lo que ya era bastante llamativo, pero lo que dijo el jugador fué nada menos que...

-No, es que tuve un presentimiento...

Llamaron a la guardia.

¡ATENCIÓN!

Sr. Comerciante.

¿Desea Ud. que sus ventas
suban en un mil por cien?
¿Que todo el mundo conozca
su establecimiento?

ENTONCES

¡Anuncie

en