

# LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

## DOSSIER

**CYBERPUNK:  
UN FUTURO  
MUY SOBRIO**

## MÓDULOS

**AQUELARRE/  
ALMOGÀVERS**

**LA LLAMADA  
DE CTHULHU**

## CARTAS

**EL SEÑOR DE  
LOS ANILLOS**

**WARCAMES  
EN CARTAS**

**CHECKLIST DE  
CHRONICLES**

## Y ADEMÁS

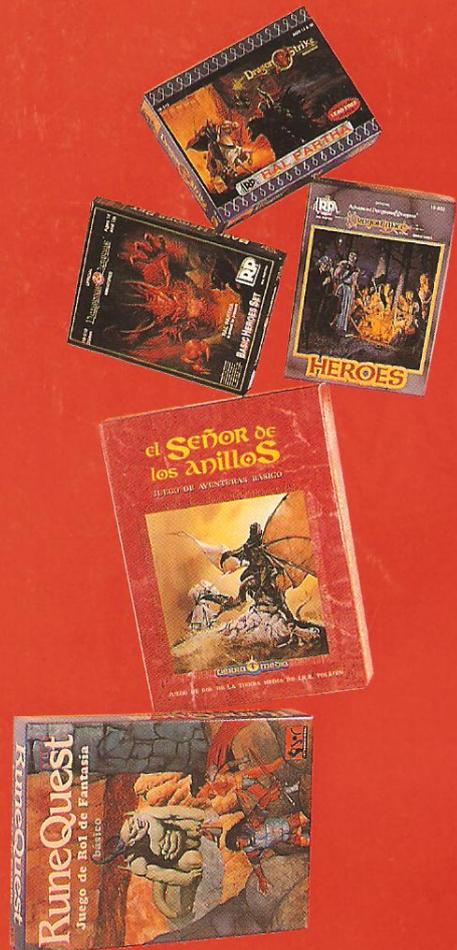
**CONSULTORIO  
DE LA LLAMADA  
DE CTHULHU**

**WATERLOO...  
UNOS AÑOS  
DESPUÉS**

¡EL TEST DE  
EMPATÍA NO TE  
LO QUITA NI  
DIOS!

¡DISTARA,  
IMBÉCIL, ES  
UN REPLICANTE!

¡... Y DEJA DE  
TEMBLAR, ME  
ACABAN DE INJERTAR  
LAS OREJAS!



**JUEGOS DE ROL Y FIGURAS**

**MAGIC: EL ENCUENTRO**



**JUEGOS DE CARTAS**

**JUEGOS DE ROL Y DADOS**

**INTERNACIONAL**

Sant Hipòlit, 20  
 T. 34(9)3 345 85 65  
 F. 34(9)3 346 53 62  
 08030 Barcelona

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS  
 LA LLAMADA DE CTHULHU  
 IN NOMINE SATANIS  
 ROLEMASTER  
 AQUELARRE  
 STAR WARS  
 ORÁCULO



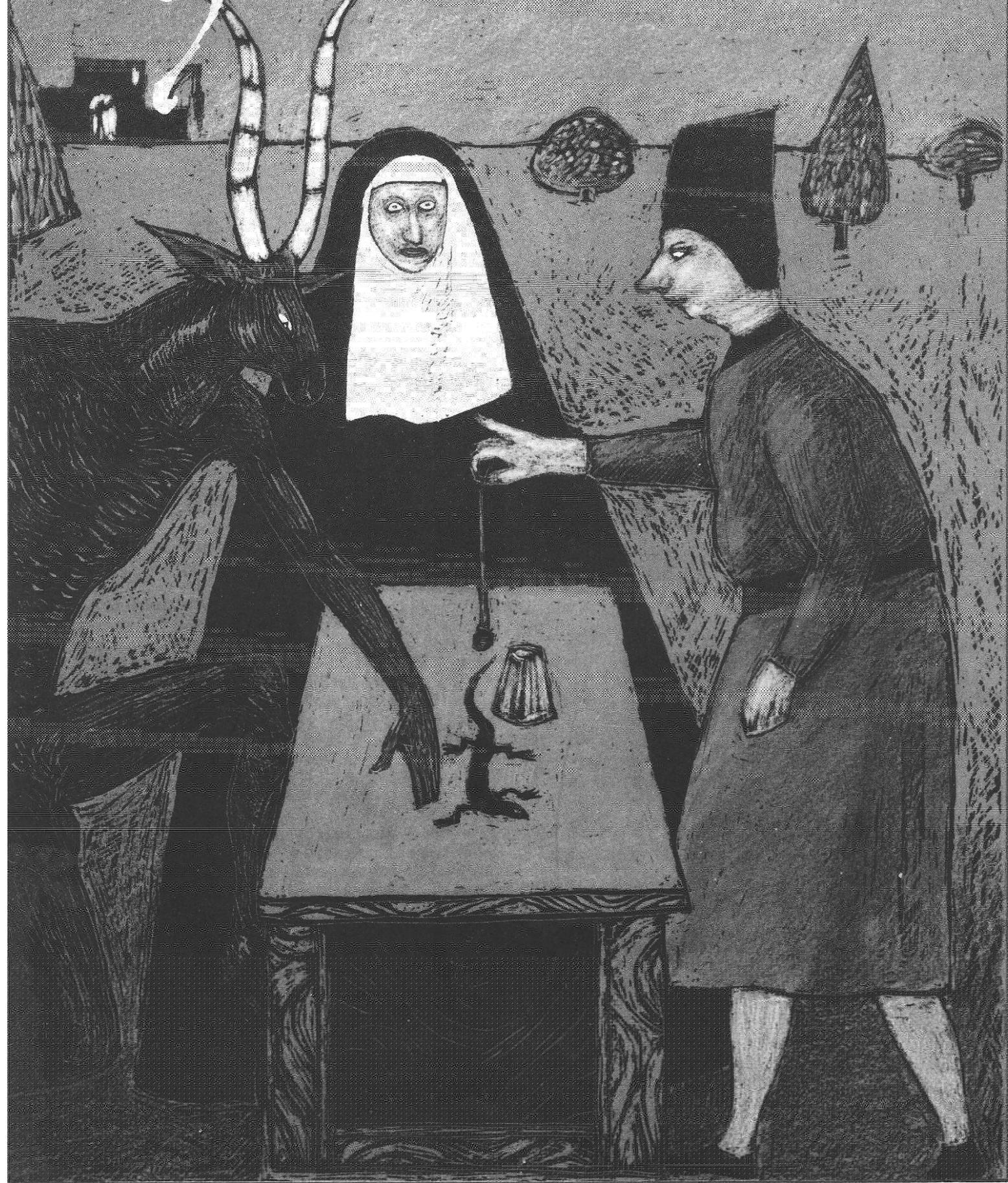
**JUEGOS DE ESTRATEGIA**



JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

# Aguelarre





































































































se excusará, puesto que aún tiene que resolver algunos asuntos en Alejandría, y les aconsejará que visiten la ciudad con un guía del hotel despidiéndose de ellos hasta la hora de la cena.

### El Cairo, miércoles

Por la mañana temprano Braddock y los investigadores se dirigirán en taxi a la estación de ferrocarril para subir al tren de las nueve hacia El Cairo (el trayecto dura unas cuatro horas).

Una vez en El Cairo el grupo tomará un taxi hasta el Hotel Luxor, donde se hospedan el resto de miembros de la expedición. Después de haber dispuesto del tiempo suficiente como para haberse instalado en sus respectivas habitaciones y asearse un poco, un camarero les anunciará que el profesor Byford les espera para comer en el salón del hotel.

Una vez todos en el salón, Bernard Braddock presentará al resto de miembros de la expedición: el profesor William Byford, jefe de la expedición; Jonathan Higgins, organizador e intermediario; y Abdullah Beni Amer, delegado del gobierno egipcio (ver PNJs).

Durante la comida el profesor Byford se mostrará optimista anunciando a los presentes que piensa adelantar la salida en tren hacia Tebas para la mañana siguiente. A continuación hará un largo y tedioso informe sobre la labor realizada por la primera expedición, lamentando que el descubrimiento de Howard Carter reste importancia a trabajos como el suyo (una tirada de Psicología hará ver que el profesor y su ayudante, Braddock, se sonríen con complicidad ante esta afirmación).

A lo largo de la charla del profesor, Higgins permanecerá cortésmente atento, reafirmando en su papel de gentleman (una tirada por Psicología informará de que Higgins se alerta cuando el profesor anuncia la partida del grupo para la mañana siguiente).

En cuanto a Abdullah escuchará con interés la charla del profesor acerca de los trabajos de la anterior expedición, sin conversar con nadie y respondiendo con monosílabos a las preguntas que se le hagan.

Al término de la comida el profesor y su secretario se retirarán a uno de los saloncitos del hotel con el fin de ultimar algunos detalles de la expedición. Antes Byford recomendará a los PJs que visiten las pirámides y El Cairo, para lo cual lo mejor es dirigirse a un guía del hotel.

Abdullah, que es el único miembro de la expedición que no se hospeda en el hotel ya

#### William Byford

Cincuenta años, alto delgado, pelo castaño corto. Acostumbra a utilizar gafas para ver de cerca. Profesor de Arqueología de la Universidad de Boston especializado en Egiptología. A lo largo de su carrera ha participado, como profesor adjunto, en numerosas expediciones arqueológicas a Palestina, Mesopotamia y Egipto. Aunque de carácter abierto y jovial, su conversación siempre gira en torno al tema de la arqueología y la historia antigua, lo cual hace que su conversación, aunque instructiva, se haga pesada para los profanos en la materia. A principios de los años veinte dirigió su primera expedición. Debido a los excelentes resultados obtenidos, la Universidad le ha vuelto a poner al frente de otra expedición destinada a proseguir los trabajos de la primera. Cuando se lo propone sabe ocultar perfectamente sus intenciones. Confía plenamente en Bernard Braddock, al cual ha revelado todo lo referente al auténtico objetivo de la expedición.

FUE 11 CON 10 TAM 12 INT 15  
POD 14 DES 10 APA 11 EDU 21

Puntos de Vida: 11

Cordura: 70%

Habilidades: Arqueología 85%, Astronomía 70%, Historia 90%, Hablar y L/E árabe 50%, Hablar y L/E francés 60%.

#### Jonathan Higgins

Unos cuarenta años, estatura media y complexión recia. Pelo y bigote negros. Ex-oficial del ejército colonial en la Somalia británica. Su actual ocupación es equipar y guiar a las numerosas expediciones arqueológicas que, con motivo del hallazgo de la tumba del faraón Tutankhamon están acudiendo en gran número a Egipto.

Su porte y apariencia lo delatan como el típico ejemplar de oficial colonial británico: bigotito, botas de montar, fumador de pipa, degustador de whisky, modales de gentleman, capaz de permanecer sereno en la peor situación... esa es la imagen que de sí mismo pretende dar Joshua Donovan, verdadero nombre de Jonathan Higgins.

Donovan no ha estado nunca en la Somalia británica. Ocupaba el cargo de teniente pagador del regimiento King African Rifles, acuartelado en Nairobi. Una noche "tomó prestada" de la caja fuerte del regimiento una importante cantidad para poder jugar al póker con

algunos colonos británicos en uno de los más selectos clubes "sólo para occidentales" de Nairobi. Al no sonreírle la suerte en la partida, Donovan robó el resto del dinero que quedaba en la caja y se autoconcedió un permiso indefinido, huyendo de la colonia.

Buscado actualmente por la policía militar por robo y desertión como ha adoptado la falsa personalidad de Jonathan Higgins, con la esperanza de poder participar en una expedición que realice un hallazgo lo bastante importante como para que el robo de éste le permita retirarse a vivir a Jamaica. Sus falsas maneras de gentleman han engañado al profesor Byford. Es la primera vez que trabaja para él.

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 12  
POD 12 DES 14 APA 13 EDU 15

Puntos de Vida: 12

Cordura: 60%

Habilidades: Conducir Maquinaria 65%, Contabilidad 80%, Crédito 75%, Charlatanería 75%, Descubrir 50%, Elocuencia 65%, Hablar y L/E árabe 60%, Psicología 50%, Regatear 65%.

Armas: Arma corta (Revólver 32) 50%.

#### Abdullah Beni Amer

Treinta y pocos años, alto, delgado, pelo negro, mostacho y fez. Funcionario del gobierno egipcio encargado de supervisar las obras de la expedición para evitar que pueda sacarse ilegalmente del país cualquier hallazgo realizado. Hijo de un funcionario del gobierno egipcio, ha sido educado en un ambiente de desprecio por el dominio que ejercen las potencias coloniales sobre otros pueblos... y concretamente la influencia que ejerce Gran Bretaña sobre Egipto. Esto le hace mostrarse reservado en las conversaciones con europeos y suspicaz ante sus actos, puesto que ve en cada uno de ellos a un posible ladrón, capaz de robar al pueblo del actual Egipto el legado de sus antepasados.

FUE 12 CON 10 TAM 14 INT 14  
POD 13 DES 12 APA 14 EDU 16

Puntos de Vida: 12

Cordura: 70%

Habilidades: Arqueología 30%, Contabilidad 65%, Derecho 50%, Descubrir 50%, Escuchar 30%, Hablar y L/E árabe 85%, Hablar y L/E inglés 80%, Hablar y L/E turco 75%, Hablar y L/E francés 40%, Historia 50%, Psicología 65%, Regatear 75%.

Armas: Arma corta (Revólver 38) 40%.

que reside en El Cairo, se despedirá de los presentes hasta la mañana siguiente en la estación.

Tras despedirse de los expedicionarios Abdullah se dirigirá a la recepción del hotel desde donde enviará un telegrama al jefe de policía de Al-Uqsar (Luxor) informándole de su llegada la noche del jueves, y citándole para una visita de rutina al campamento la tarde del miércoles.

Higgins se excusará hasta la hora de la cena, diciendo que tiene una cita con un viejo camarada del ejército en el Club Bristol. Higgins se dirigirá efectivamente al Club Bristol... de donde saldrá al cabo de breves instantes tras haber efectuado una llamada telefónica. Subirá a un taxi y se dirigirá a uno de los peores barrios de El Cairo. Una vez allí despedirá al taxi y entrará en un cafetucho de mala muerte: el Sidi Brahim.

El Sidi Brahim es el cuartel general de Alí Osmán: contrabandista y traficante de armas, drogas, esclavos... y objetos del antiguo Egipto robados a las expediciones arqueológicas. Osmán es el contacto usado por Higgins para vender los pocos objetos que ha robado hasta ahora de las expediciones en las que ha participado. Debido a algunas confidencias del profesor Byford, Higgins sabe que éste va tras algo grande y ha pedido la colaboración de Osmán para que le ayude.

Higgins visita al traficante para informarle de la inminente partida de la expedición y discutir algunos detalles que no se pueden hablar por teléfono. No hace falta decir que si alguno de los PJs sigue a Higgins hasta el Sidi Brahim tendrá serios problemas, ya que el cafetucho está lleno de hombres de Osmán armados hasta los dientes. Si hay problemas Osmán hará salir al inglés por una puerta trasera y éste volverá al Club Bristol para hacer tiempo hasta la hora de la cena.

La cena se celebrará en el salón del hotel en un ambiente cordial y optimista. Finalizada la cena Higgins propondrá una partida de bridge mientras el profesor y Braddock se excusan, retirándose pronto a dormir.

### El Cairo - Tebas, jueves

Por la mañana los miembros de la expedición subirán al tren que les acercará a Tebas, viajando en primera clase junto a oficiales británicos, hombres de negocios libaneses y funcionarios egipcios. El viaje durará unas once horas, realizando diversas paradas a lo largo del trayecto. Alrededor de las seis y media de la tarde el tren hará una parada en Al-Karnak, donde bajarán los miembros de la expedición.

#### XHassan

Unos cincuenta años, pelo y barba negros y canosos. Es tuerto del ojo izquierdo, donde lleva un parche. Antiguo contrabandista y mercader de esclavos, es uno de los hombres de confianza de Alí Osmán, puesto a las órdenes de Higgins por éste pero con la secreta misión de vigilar al desertor y eliminarlo una vez hallado un botín lo bastante importante. Ha contratado un equipo de trabajadores que le son fieles formado principalmente por ladrones, contrabandistas y otra gente poco recomendable.

FUE 13 CON 12 TAM 13 INT 14  
POD 12 DES 14 APA 9 EDU 7

Puntos de Vida: 13

Cordura: 50%

Habilidades: Arqueología 15%, Conducir Automóvil 50%, Conducir Maquinaria 65%, Charlatanería 75%, Descubrir 60%, Discreción 65%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Hablar y L/E árabe 80%, Hablar y L/E turco 50%, Hablar inglés 40%, Hablar francés 20%, Lanzar 60%, Mecánica 60%, Ocultarse 50%, Psicología 60%, Regatear 85%.

Armas: Daga 70%, Fusil (30-06) 75%.

#### Obreros (30)

De edades comprendidas entre los veinte y cuarenta años la mayoría son ladrones, contrabandistas y otra gente poco recomendable. Actúan movidos por el dinero ofrecido por Hassan y el ¿respeto? ¿temor? que le tienen a Osmán. Las características entre ellos pueden variar:

FUE 10+1d6 CON 10+1d6 TAM  
10+1d4 INT 9+1d4 POD 9+1d4 DES  
10+1d6 APA 9+1d4 EDU 3+1d4

Puntos de Vida: En función de las características.

Cordura: Poder X 5.

Habilidades: Descubrir 30%, Discreción 50%, Escuchar 30%, Hablar árabe 60%.

Armas: Daga 60%, Fusil 22 60%.

Allí les estará esperando un camión conducido por Hassan, el capataz de los obreros, quien les llevará hasta el campamento situado junto a la necrópolis tebana que han de excavar. Si un personaje tiene éxito en una tirada de Descubrir seguida de una de Idea advertirá, pese al cansancio y la



oscuridad, que el campamento no está instalado del todo: falta por desembalar casi todo el equipo, el cual se halla cargado en tres camiones.

### Tebas - Desierto, viernes

Un par de horas antes del amanecer los PJs serán despertados por Braddock y Higgins quienes les ordenarán vestirse, recoger su equipaje y abandonar las tiendas lo más rápidamente posible sin darles ningún tipo de explicación. Si algún PJ se niega a hacer nada sin saber qué sucede, el profesor Byford tendrá una rápida conversación con él, explicándole el porqué de la súbita partida (ver "Los motivos del profesor Byford"). Una vez fuera de las tiendas verán cómo los obreros desmantelan el campamento en unos instantes, cargándolo todo en los tres camiones y dejando sólo la tienda donde se encuentra Abdullah a quién, por cierto, no se ve por ningún sitio. Hecho esto los obreros subirán a los tres camiones, instalándose como pueden entre



el equipo y quedando el cuarto camión a disposición de los arqueólogos. Una vez hayan subido todos a los camiones estos partirán en dirección al desierto.

*Nota para el Guardián:* Durante la pasada cena Braddock, por orden del profesor Byford, ha puesto un potente somnífero en la comida de Abdullah para que éste no advierta la partida de la expedición. Si mientras los obreros están desmantelando el campamento un personaje tiene éxito en una tirada de Suerte seguida de otra de Descubrir podrá ver cómo Braddock entra en la tienda de Abdullah y sale al cabo de un momento (ha ido a dejar la carta en la que el profesor Byford explica los motivos por los cuales se ha abandonado al comisionado). Minutos después, de tener éxito en una tirada de Suerte seguida de una de Descubrir a la mitad, se podrá ver cómo dos obreros entran disimuladamente en la tienda de Abdullah saliendo al cabo de un par de minutos: han ido a degollar a Abdullah por orden de Hassan, quien no quiere

dejar ningún cabo suelto. Destruirán la carta y robarán, por iniciativa propia, las pertenencias del funcionario egipcio. Si un personaje se tropieza con ellos en plena faena tratarán de acabar con él con sus cuchillos sin hacer ruido, huyendo si algo sale mal pues temen el castigo de Hassan.

Durante toda la mañana los cuatro camiones viajarán a través del desierto por una pista poco frecuentada, haciéndose un alto al mediodía para comer. Durante el trayecto el profesor Byford dará las oportunas explicaciones a los investigadores:

### **Los motivos del profesor Byford**

“Cuando faltaban pocos días para que se agotase el presupuesto destinado a las primeras excavaciones descubrí, en una modesta sepultura perteneciente a un arquitecto que vivió en el reinado de Akhenatón, un papiro en el que se detallaba de forma fragmentaria la localización de una tumba perteneciente a un personaje de la II Dinastía. Tras estudiar el papiro durante meses,

situé la tumba en una formación rocosa situada a unos trescientos kilómetros al este de Tebas, en medio del desierto de Ash-Sharai-yah.

Desde entonces he venido presionando a la Universidad para que financiara una segunda expedición a Tebas, pero sin mencionar el descubrimiento que había hecho, ya que temía una filtración por parte de la junta rectora. Una vez llegados a El Cairo contacté con Higgins explicándole en parte mis intenciones con el fin de que contratara a gente de la máxima confianza e instalara un campamento falso junto a la necrópolis de Tebas para cubrir las apariencias. Como la expedición carece de permiso para excavar fuera de Tebas, ya que la petición de dicho permiso levantaría sospechas, he hecho drogar y abandonar en su tienda a Abdullah, dejándole una carta en la que le explico mis motivos para hacerlo. Confío en que la importancia del hallazgo realizado calme a las autoridades egipcias.”

Byford y Braddock no piensan robar o sacar fuera del país ilegalmente los objetos

hallados en la tumba que esperan encontrar. Su intención es realizar un descubrimiento comparable con el de Howard Carter, para mayor gloria de la Universidad de Boston... y la suya propia. El profesor contestará a todas las preguntas de los personajes, informándoles que tiene previsto llegar al lugar donde se halla la tumba en la tarde del domingo. El hecho de que la tumba se halle en un lugar tan apartado hace que existan muchas posibilidades de encontrarla intacta.

Por la tarde la expedición continuará el viaje siguiendo la pista bajo un sol aplastante; por la noche se montarán un par de tiendas para los arqueólogos mientras los obreros duermen bajo los camiones.

### *Desierto de Ash-Sharai-yah, sábado y domingo*

El sábado se desayunará y se recogerán las tiendas antes de que amanezca. Durante toda la mañana se seguirá avanzando por la

pista sin cruzarse con nadie, haciéndose un alto para comer al mediodía. A media tarde los camiones abandonarán la pista para adentrarse en el desierto en dirección sudeste. Durante el resto de la tarde la expedición continuará avanzando hasta poco antes del ocaso, montándose de nuevo un par de tiendas para pasar la noche y sirviéndose una frugal cena antes de que todo el mundo caiga rendido en sus catres.

El domingo será idéntico al día anterior salvo que, hacia media tarde se empezará a avistar la formación rocosa descrita por el profesor Byford. El convoy llegará al lugar de las excavaciones poco antes del anochecer, los obreros descargarán todo el equipo de la expedición y montarán las tiendas. Esa noche todos se irán a dormir algo tarde, impacientes por empezar a trabajar.

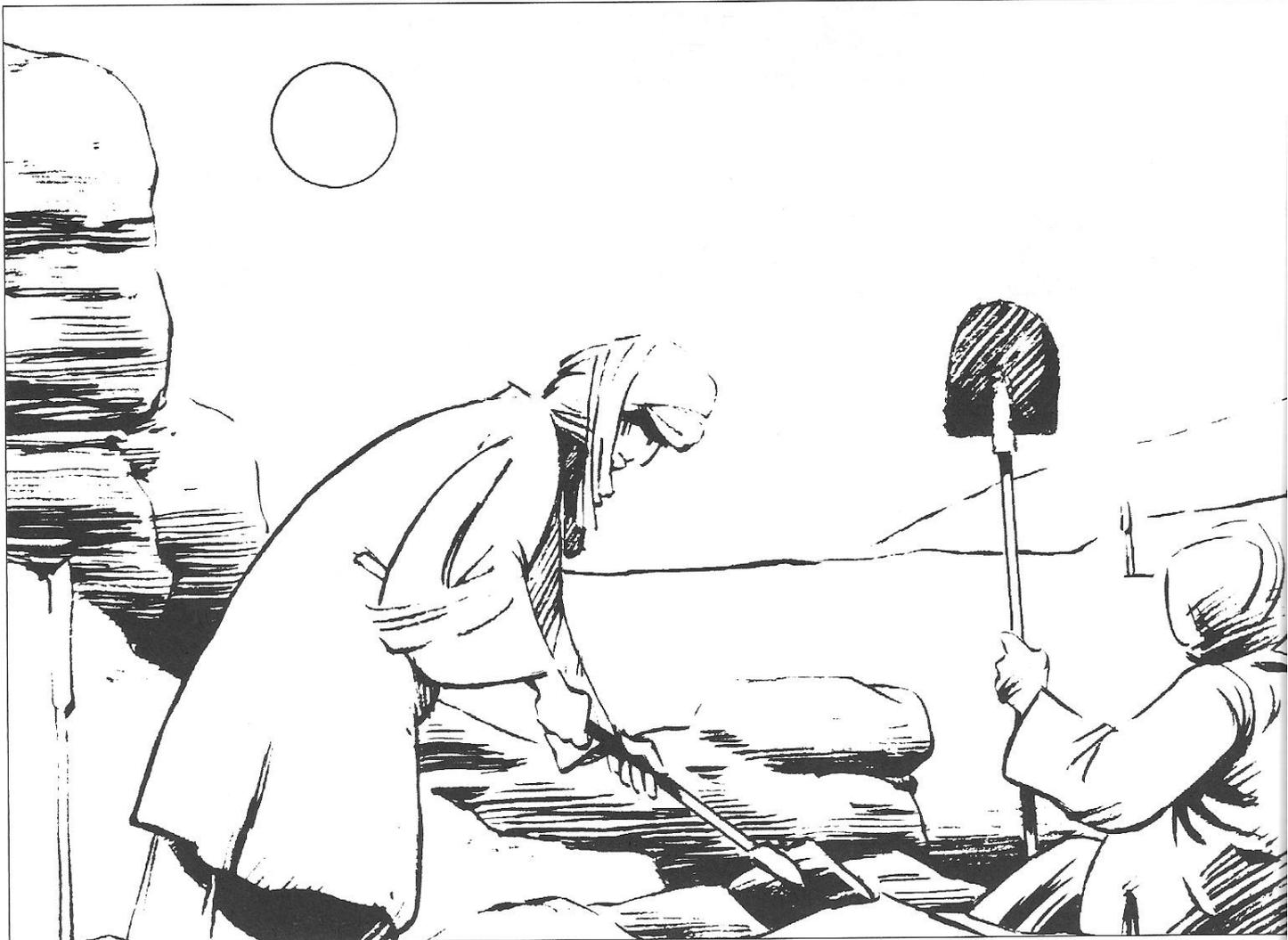
### *La excavación, lunes*

A la mañana siguiente el profesor Byford y su ayudante empezarán a buscar con pris-

máticos y cintas métricas el lugar de la posible localización de la tumba, dejando dormir a los personajes en sus tiendas. Al mediodía habrán marcado una zona de 50 por 50 metros situada al pie de un farallón de roca cercano al campamento. Por la tarde poco habrán de hacer los arqueólogos, limitándose a ver trabajar a Hassan y sus hombres bajo un sol abrasador.

Ese día los obreros no realizarán ningún hallazgo, por lo que a la hora de la cena el profesor anunciará su decisión de que los obreros cavén en otro lugar dentro de la zona marcada. Expresará su inquietud por hallar rápidamente la tumba ya que teme que les encuentren los soldados que, sin duda, Abdullah habrá enviado en su busca.

En parte Byford no se equivoca al respecto: en la tarde del miércoles el jefe de policía de Al-Uqsar acudió al campamento, encontrando el cadáver del comisionado Abdullah semidevorado por las alimañas. Inmediatamente empezó la búsqueda de los miembros de la expedición.





**¡Eureka!, martes**

Por la mañana temprano empezarán los trabajos de excavación en la nueva zona elegida por el profesor. A media mañana se oirán los gritos de uno de los obreros: acaban de desenterrar unos objetos metálicos medio desintegrados por el tiempo. Una tirada de Arqueología o Historia permitirá identificar dichos objetos como los restos de herramientas de fines del Imperio Antiguo.

El profesor ordenará a Hassan que ponga a sus hombres a trabajar en la pared de roca junto a la que se ha realizado el hallazgo. Poco después del mediodía se oirá un fuerte clamor procedente de la zona de trabajo: acaban de ser descubiertos unos pedruzcos excavados en la roca que descienden hacia el corazón de la tierra.

Espoleados por Byford y Hassan los obreros dejarán despejada de arena la entrada de la tumba poco antes del ocaso. A la luz de las linternas los arqueólogos

comprobarán que los sellos de la entrada se encuentran intactos. Muy excitados por este descubrimiento, todos los miembros de la expedición se irán a dormir a la espera de los sucesos del día siguiente.

**La tumba olvidada, miércoles**

Higgins despertará a los PJs a la salida del sol y les anunciará que el resto de la expedición ya se encuentra levantado y desayunando. El profesor saludará cordialmente a todo el mundo y, acabado el desayuno, todos los arqueólogos se dirigirán a la entrada de la tumba junto con Hassan y los obreros.

Tras muchos esfuerzos con palancas y gatos hidráulicos, traídos ex profeso para esta tarea, será retirada la gran losa de piedra que cubre la entrada de la tumba, quedando al descubierto un túnel que se adentra en el interior de la tierra.

Equipados con linternas eléctricas y cuerdas, el profesor Byford y su ayudante entrarán los primeros en la tumba, seguidos por los personajes, Higgins y Hassan cerrando la marcha. El descenso a la tumba se inicia aproximadamente a las diez de la mañana.

Lo primero que verán los investigadores es un amplio pasillo inclinado adornado a ambos lados con pinturas que representan escenas típicas de la vida del difunto: dirigiendo una ceremonia, concediendo audiencias, etc. Una tirada de Arqueología (con un bonificador de +20%) o una tirada de Educación x 2 (si no se tiene la competencia), permitirán a un PJ darse cuenta de que, sin duda, estos grabados representan la vida de un sacerdote.

Unos treinta metros más adelante el avance de los arqueólogos se verá interrumpido por la oscura boca de un pozo, de unos cinco metros de ancho, más allá del cual el pasillo continúa. Ninguna linterna puede llegar a iluminar el fondo de la sima.

El pozo tiene unos 30 metros de profundidad, y si a algún PJ se le ocurre hacer bajar una luz con una cuerda o descender él mismo por ella, podrá ver el macabro contenido de éste: los restos de los esclavos que ayudaron en la construcción de la tumba, momificados de forma horrible por la sequedad del desierto (Cordura 1/1d3). Evidentemente fueron arrojados al fondo del pozo para asegurarse de su silencio.

Llegados a este punto los arqueólogos deberán esperar a que los obreros construyan una pasarela con algunos maderos que se hallan en el campamento para tenderla sobre la boca del pozo.

Una vez cruzado el pozo el pasillo proseguirá una treintena de metros desembocando en una gran sala abarrotada

hasta los topes de los más diversos objetos: sitialos tallados en maderas nobles e incrustados de pedrería, estatuas de Anubis, Horus y Amón, cofres llenos de ricas telas (que al tocarlas se convierten en polvo), útiles de oro, ánforas llenas de perfumes (evaporados hace cientos de años), etc.

Es prácticamente mediodía cuando los arqueólogos descubrirán en la pared del fondo de la sala, cubierta por varios objetos, una losa similar a la de la entrada y que sin duda lleva a la cámara funeraria propiamente dicha.

Agotados por la emoción y después de haber comprobado que todos sus esfuerzos han valido la pena, los arqueólogos volverán al campamento para comer algo y proseguir esa misma tarde la exploración de la tumba, pues Byford les recuerda que no tardarán mucho en ser descubiertos por los soldados.

**La traición**

Esto último no agrada en absoluto a Higgins y a Hassan, quienes se reunirán en la tienda de éste último para decidir la forma de apoderarse del tesoro y eliminar a los arqueólogos.

A primera hora de la tarde los expedicionarios volverán a la tumba. Una vez allí serán apartados los objetos que cubren parcialmente la losa y, usando los mismos métodos que con la de la entrada, los obreros moverán esta nueva losa y la depositarán a un lado sobre unos rodillos, dejando al descubierto un nuevo tramo de escalones que se adentran aún más en la roca. Son aproximadamente las seis de la tarde.

De nuevo con linternas y cuerdas los arqueólogos descenderán por este nuevo túnel. Esta vez no les acompañarán ni Hassan ni Higgins (éste último comentará al profesor que prefiere permanecer fuera vigilando que ningún obrero robe nada).

Lo que ambos pretenden es esperar a que el profesor y sus acompañantes se internen en el nuevo túnel y colocar de nuevo la losa que cubre la entrada, dejándolos encerrados. Una vez hecho esto pretenden cargar el tesoro en los camiones y partir hacia el desierto en dirección este, con la intención de llegar hasta la costa del Mar Rojo, donde les espera una embarcación que les llevará hasta El Cairo evitando los controles de la policía. Antes habrán borrado todo rastro del campamento y asesinarán a Higgins y a cualquier PJ que no haya quedado encerrado, arrojando su cadáver al fondo del pozo (esta última parte, evidentemente idea de Hassan, Higgins no la conocerá hasta el final).



Al capataz de los obreros y hombre de confianza de Osmán no le interesa lo que pueda haber en el segundo nivel de la tumba: con lo que hay en el primer nivel ya hay suficiente por ahora, aparte del hecho de que siempre puede volver... cuando los que están encerrados ya no sean ningún problema.

### La cámara funeraria

El pasillo por el cual descenderán los arqueólogos es idéntico en forma al que se halla en la entrada de la tumba, pero no en contenido: en este tramo las pinturas no muestran escenas de la vida cotidiana si no que parecen formar parte, previa tirada de Idea, de una gran saga o leyenda épica. Una tirada con éxito de Leer/Escribir Jeroglíficos egipcios seguida de Mitos de Cthulhu informará que las pinturas describen la lucha entre los Primigenios y los Dioses Arquetípicos. Si no se posee Mitos de Cthulhu la conclusión será que las pinturas describen la guerra que enfrentó al reino del Alto Nilo con el reino del Bajo Nilo y que acabó con la unificación de Egipto.

El pasillo va a dar a una gran sala cuyo techo está sostenido por seis columnas: la sala está tan abarrotada de objetos que los personajes apenas pueden moverse por ella. Sin dejar de ser valiosos, los objetos no se corresponden con el lujo y modo de vida de un faraón, confirmando la hipótesis de que el difunto debe de ser algún alto funcionario o sumo sacerdote.

A cada lado de esta sala hay un corto pasillo que desemboca en otras dos salas más pequeñas:

1. Sala de las cuatro columnas. En esta sala se encuentran depositados ordenadamente alrededor de la pared las vasijas que contienen las vísceras de la momia del difunto. Una tirada de Descubrir revelará, en un rincón de esta sala, el cadáver (momificado por la sequedad del desierto) de una extraña criatura (Cordura 0/1d3) la cual, al parecer, murió estrangulada (ver más adelante).
2. Sala de las dos columnas. Sobre un banco de piedra que hay alrededor de la pared se encuentran depositados gran cantidad de pequeños objetos de uso diario: cucharas de marfil, vasos de cristal coloreado, joyas, etc. Frente a las dos columnas se hallan dos estatuas que casi llegan hasta el techo. Una representa un hombre momificado y la otra un ser con cuerpo de hombre y cabeza de ibis. Una tirada de Arqueología o Historia los identificará como Osiris, el dios de los muertos, y Thot, dios del conocimiento

y protector de los magos, respectivamente.

Entre ambas estatuas se encuentra un gran sarcófago de piedra tallada sin tapa. En el interior del cual puede verse la momia del difunto. Una tirada de Arqueología o Historia informará de que el hecho de que tenga el rostro descubierto es una cosa poco habitual en los ritos funerarios egipcios. El rostro muestra a un anciano de unos sesenta años, con perilla, de semblante grave y con los ojos cerrados y las manos cruzadas sobre el pecho.

**Nota para el Guardián.** Si algún personaje toma fotografías de las paredes de las tres salas descritas y las estudia más tarde detenidamente se deberán considerar como una versión íntegra de los Manuscritos Pnakóticos: Idioma, Jeroglífico egipcio; Plus al conocimiento: +13%; Multiplicador de hechizos: x 3; Cordura: - 1d8).

### ¡Atrapados!

Este puede ser un buen momento para informar a los jugadores de que oyen como acaban de volver a colocar la losa que tapaba la entrada a esta parte de la tumba... enterrándolos vivos (tirada de Cordura 0/1d8).

A partir de este momento pocas opciones se presentan ante los arqueólogos: intentar quitar la losa desde el interior es imposible sin el equipo adecuado, pueden esperar la llegada de las autoridades egipcias confiando en que les encuentren (los PJs no saben que Hassan se encargará de borrar toda huella de la existencia de la excavación y ocultará la entrada de la tumba), o pueden esperar la posible ayuda de algún arqueólogo que no haya quedado atrapado (si Hassan no ha acabado con él).

En todo caso a los investigadores les aguarda una larga estancia en el interior de la tumba, tiempo que aprovechará el profesor Byford para dedicarse a estudiar los jeroglíficos grabados a ambos lados del sarcófago con la intención de averiguar la identidad del difunto.

Si un personaje registra detenidamente la sala de las seis columnas una tirada de Descubrir revelará, semioculto entre los objetos, un pequeño túnel por el que puede pasar cómodamente una persona agachada. El túnel parece muy antiguo y una tirada de Descubrir revelará que las paredes han sido excavadas por un ser dotado de garras (Cordura 0/1d3). Una tirada de Idea (si se ha descubierto el cadáver de la sala de las

cuatro columnas) relacionará las señales de la pared con las garras del ser.

Mientras tanto el profesor Byford conseguirá descifrar la inscripción del sarcófago, averiguando que el muerto es Hamosis el Oscuro, sumo sacerdote del Templo de Thot en Tebas, que vivió durante el reinado del faraón Peribsen de la II Dinastía (3000 A.C.).

### La historia de Hamosis el Oscuro

Durante el reinado del faraón Peribsen vivió en Tebas un gran sacerdote del templo de Thot: Hamosis, llamado el Oscuro por sus estudios acerca de ciertas criaturas que el Guardián conoce muy bien.

Como buen egipcio, la vida después de la muerte era un tema que obsesionaba a Hamosis y éste fue el motivo que le hizo interesarse por el estudio de los Mitos. Como sumo sacerdote del templo de Thot, dios del conocimiento y protector de los magos, Hamosis tuvo acceso a una biblioteca a través de la cual descubrió una forma de conseguir la vida eterna: residir para siempre en las Tierras del Sueño.

Al morir, Hamosis consiguió transferir su espíritu a dicho lugar donde, gracias a su poder y sus conocimientos, ha llegado a convertirse en uno de los ochenta sacerdotes del templo de Nath-Horthath, en la ciudad de Celefais.

Fiel a la tradición, Hamosis el Oscuro ha hecho todo lo posible para asegurarse de que su cuerpo y sus pertenencias permanezcan fuera del alcance de los saqueadores. Además de hacerse construir en secreto un mausoleo situado en un lugar alejado de las necrópolis frecuentadas por los ladrones de tumbas, el sumo sacerdote de Thot nunca ha cortado del todo sus lazos con la Tierra, de forma que Hamosis, sin importar en qué lugar de las Tierras del Sueño se halle, es inmediatamente advertido de que alguien o algo, en la Tierra, intenta profanar su tumba.

Para evitar que esto suceda Hamosis, gracias a sus conocimientos mágicos, dispone de la habilidad de controlar a su momia desde las Tierras del Sueño, haciéndola atacar a los que intenten profanar su sepulcro; esto puede llevarle cierto tiempo, dependiendo de su situación en la ciudad de Celefais.

No es la primera vez que Hamosis usa esta habilidad: hace mucho tiempo un Habitante de la Arena (ver págs. 47-48 del Manual) se "coló" en su tumba a través de un túnel que había excavado. La momia de Hamosis lo persiguió hasta la sala de las cuatro columnas, donde ambos lucharon



venciendo la momia. Si los personajes descubren a tiempo el túnel hecho por el Habitante de la Arena pueden intentar huir por él ya que, después de dar algunas vueltas, va a dar al desierto. Si el Guardián quiere ponérselo difícil puede hacer que tengan

algún encuentro con otros Habitantes de la Arena dentro del túnel.

Si los PJs no descubren a tiempo la salida una tirada de Descubrir permitirá observar ¡que los ojos de la momia se están abriendo lentamente! (Cordura 1/1d8). Una vez

abiertos completamente los ojos de la momia, ésta se levantará ante los asombrados ojos de los arqueólogos y les atacará (Cordura 1/1d8).

**La momia**

FUE 20 CON 18 TAM 10 INT 17  
 POD 25 DES 5 APA 2

Puntos de Vida: 14

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Arma: Puño, At. 70%, Daño 1d3 + 1d6

Presa, At. 50%, Daño especial (ver Reglas).

Si la momia vence a los arqueólogos Hamosis habrá conseguido una vez más preservar el secreto de su tumba. Si son los arqueólogos los que destruyen a la momia Hamosis iniciará en Celefais un rito lento y agotador que, al cabo de una hora, dará los resultados descritos a continuación.

**Apuntes finales**

Una vez fuera de la tumba podrán observar que no queda ningún rastro del campamento... y que se está operando un extraño cambio en el clima del lugar. La clara noche estrellada del desierto va dando paso rápidamente a un cielo cubierto de oscuras nubes. Instantes después se desencadenará una fortísima tormenta de arena que desorientará totalmente a los miembros de la expedición, impidiéndoles regresar a la entrada del túnel para protegerse. Lo cual es un suicidio puesto que la arena cubrirá rápidamente y con un espesor de varios metros la entrada de éste.

Cuando finalice la tormenta, que durará muy pocos minutos, los arqueólogos vagarán toda la noche por el desierto, siendo encontrados por una patrulla de la policía egipcia al amanecer, teniendo que dar muchas explicaciones. Las notas del profesor Byford donde se detalla la localización exacta de la tumba no servirán para nada, puesto que el paisaje de la formación rocosa no será el mismo que antes de la tormenta.

Lo único que los PJs habrán sacado en claro de esta aventura es, tal vez, un puñado de joyas cogidas deprisa de un cofre y, con un poco de suerte, unas cuantas fotografías del interior de la tumba que, una vez estudiadas, revelarán extraños conocimientos.

En cuanto al papiro original que se encuentra en una caja fuerte de la Universidad de Boston... al abrir la caja sólo se encontrará un montoncito de cenizas. ◆

## AQUELARRE / ALMOGÀVERS

## La Secta del Dragón

## Primera parte: un caballero como Dios manda/Un cavaller com cal

*Iniciamos en este número una minicampaña de tres entregas jugable tanto con Aquelarre como con Almogàvers. Y para ofrecérsola colaboran los autores de los dos juegos, Ricard Ibàñez y Enric Grau. Esta aventura introducirá a los jugadores en los entresijos de una corte medieval y las intrigas palaciegas que en ella se originan. Esperamos que la espera hasta la siguiente entrega no se os haga larga...*

por Enric Grau y Ricard Ibàñez

Aventura prevista para un grupo de 4 o 5 PJs, a ser posible tanto o más diestros en el arte de la deducción o la intriga que en el de la magia o las armas. Puede ser jugado tanto con las reglas de *Almogàvers* como las de *Aquelarre*. En caso de jugar con este último, poseer el suplemento *Dracs* puede ser de bastante utilidad...

### Introducción

Palermo, Sicilia. Primavera de 1304.

Los PJs se encuentran desde hace una semana atascados en la ciudad. Llegaron a la isla atraídos por los rumores de una nueva guerra contra Nápoles, pero esas noticias resultaron ser totalmente infundadas: El rey Frederic no necesita más gente armada (especialmente ahora que ha conseguido librarse de los almogávares). Y así están las cosas para el grupo, sin dinero para volver a casa, sin techo para resguardarse y sin un triste pedazo de pan que llevarse a la boca. Los guardias de la ciudad empiezan a mirarlos mal, y los delincuentes comunes de la ciudad (siempre muy quisquillosos con la competencia desleal) peor...

### 1. Un encuentro inesperado

Así están las cosas cuando, vagabundeando por las callejuelas de la ciudad, el grupo se tropezará con un pequeño tumulto: media docena de bandidos están atacando a un gentilhombre y a su criado, según parece con la sana intención de degollarles y robarles (no necesariamente por este orden). Es posible que los PJs decidan echar una mano, ya sea por la inquina que le tienen a la delincuencia siciliana, ya sea porque reconocen al gentilhombre en cuestión: se llama Henri de Graumont, un caballero occitano que hace tiempo juró fidelidad a la

casa de Aragón. Le acompaña su fiel e inseparable Ricardo de Ibaña, su secretario personal, criado de confianza y hay quien dice (al ver su gigantesca estatura) que también su guardaespaldas. Sea como fuere, ahora están espalda contra espalda, y si los PJs no les echan una mano, se acabará la aventura. ¡Así que basta de charla y haz que los PJs se pongan a la faena!

### 2. Una honesta proposición laboral

Terminadas las bofetadas, Henri y su criado agradecerán al grupo el servicio prestado, y propondrán ir a tomar algo en una taberna cercana. Henri estaba pensando en una copa o dos, pero es probable que los hambrientos PJs aprovechen la coyuntura para darse un atracón a expensas de la bolsa de su *buen amigo*.

Al enterarse de su triste suerte, Henri propondrá al grupo una tarea que puede sacarles del atolladero: un cortesano extranjero está a punto de zarpar rumbo a Barcelona, donde debe ser presentado a la Corte de la Corona de aragón. Por azares del destino, carece del séquito adecuado a su rango. Henri puede usar sus contactos en la corte siciliana para que los PJs se conviertan en sus criados y servidores... al

#### Henri de Graumont

Para *Almogàvers*: Considerarlo como un *Cavaller franc* (Ver pág. 128).

Para *Aquelarre*: Ver características en la pág. 68 del manual.

#### Ricardo de Ibaña

Para *Almogàvers*: Considerarlo como un *Soldat franc* (Ver pág. 128).

Para *Aquelarre*: Ver características en la pág. 115 de *Dracs*.

menos hasta que lleguen a Barcelona. El cortesano opina que es la solución ideal para el grupo: Viaje gratis hasta la península y además algún dinerillo para alegrar la bolsa. Es probable que los PJs se apresuren a aceptar.

### 3. No es oro todo lo que reluce...

Lo que ya no es tan probable es que los PJs se traguen toda la historia sin más (aunque quien sabe... un dicho popular dice que el número de los tontos se acerca peligrosamente al infinito). Sea como fuere, si los PJs investigan un poco (hablando con los criados de la corte, seduciendo a alguna de esas criaditas cortesanas que siempre lo saben todo o simplemente emborrachando al buenazo de Henri) se podrán enterar de la historia completa, con pelos y señales.

El cortesano en cuestión se llama Andrónico Assen y es el hermano menor del príncipe heredero de la corona búlgara. Como secundón, le correspondía seguir la carrera de la religión, pero ha resultado ser un *viva la vida* de cuidado. Su comportamiento llegó a ser tan escandaloso que su padre se libró de él enviándolo a la corte bizantina, donde reside una de sus hijas, casada con un bárbaro occidental llamado Roger de Flor. Por carta, rogaba a su yerno que se encargara de convertir a Andrónico en un *caballero como Dios manda*.

Pero claro, la cosa no resultó tan sencilla. La majestuosa corte bizantina fue un caldo de cultivo ideal para las ansias de diversión y juerga del muchacho. La cosa llegó a su punto cumbre cuando, en el colmo de la desfachatez, el joven y apuesto príncipe tuvo un escarceo amoroso nada menos que con la esposa del co-Emperador Miguel. Roger se divirtió mucho con el incidente (todo el mundo sabe que Miguel y él no son



precisamente amigos) pero luego pensó que, de seguir en Constantinopla, tarde o temprano su cuñado moriría de muerte natural (porque es muy natural morir si te apuñala, envenena o descuartiza un marido celoso) y que su mujer le armaría un escándalo por no haber cuidado bien de su hermanito del alma. Así que, para remediar tal situación y de paso alejar a tan inconveniente elemento de la corte y sus intrigas, Roger decidió enviarlo a la corte del rey de Sicilia, Frederic II (que, al fin y al cabo, le debe un par de favores), junto con una carta explicando la situación y pidiendo al buen rey que mirara de convertir al joven disoluto en un "buen caballero".

En Sicilia, por supuesto, las cosas no fueron demasiado mejor (imagínense, un joven y apuesto príncipe búlgaro, recién llegado de la corte bizantina, con todo el exotismo que ello comporta). Las damas de la Corte empezaron a caer a sus pies, y ni siquiera la reina parecía hacerle ascos a sus galanteos. Ante ello, el rey Frederic se planteó seriamente la posibilidad de rebanarle el pescuezo al príncipe en cuestión, pero luego pensó que no era muy buena idea, ya que no dejaba de ser un príncipe de sangre real, y que le convenía estar a buenas con los príncipes balcánicos (más que nada, para que las naves comerciales siguieran pasando por Marsala y Palermo). Así que el buen y sabio rey decide hacer lo mismo que le hizo Roger, enviando al joven a la corte de Jaime II, en Barcelona. Como no se lleva excesivamente mal con él, tiene la delicadeza de adjuntar una carta recomendándole que mantenga al chico lo más alejado posible de la corte... ¡y que no lo presente a su mujer!

No obstante, parte del mal ya está hecho. El último escándalo del principito ha con-

sistido en seducir a doña Giovanna Malatesta Tagliattelle, hija de un influyente terrateniente local del interior de la isla, el cual a proclamado *vendetta* contra Andrónico. En otras palabras, hasta que no muera (de forma más o menos sangrienta) los Malatesta no recuperarán su honor... Es por ello que el escaso séquito de Andrónico (excepto un criado) ha preferido desaparecer discretamente de su lado. Y es por eso que nadie tiene excesivos deseos de estar excesivamente cerca de él. Por eso ha recurrido a Henri de Graumont, especialista en arreglar asuntos sucios para el rey. Y es ahí donde entran los PJs...

#### 4. ¡No se vayan todavía! ¡Aún hay más!

Si a algún DJ le ha parecido que la trama está demasiado enredada para su gusto, mejor que deje de leer y organice alguna partida de *Magic*, ya que a partir de ahora la cosa se complica, y bastante más.

Resulta que el tío del joven, Teodor Sfantislav, está planeando un complot para heredar la corona búlgara. Ya lo tiene todo previsto: el rey es viejo y está muy enfermo, por lo que no tardará mucho en morir. El heredero directo está enamorado de una plebeya a la que va a ver de tanto en tanto. Esta chica trabaja para él, por lo que no le será muy difícil hacer desaparecer al heredero en el momento oportuno y de una forma que no de sospechas. Pero hay un detalle que le falta: el joven príncipe Andrónico y segundo heredero a la corona está fuera de su alcance. Si hubiera estado en la corte bizantina la cosa no hubiera tenido problema, ya que tiene muchos agentes en la corte y, además, el co-Emperador Miguel es uno de los que le

apoya para obtener la corona búlgara (no hay que olvidar que Miguel y Roger de Flor son enemigos políticos y que éste último está emparentado por medio de su mujer con la familia real búlgara; por otra parte, Miguel, que es bastante rencorosillo, aún no ha olvidado lo de su mujer con Andrónico).

Teniendo en cuenta la dificultad de la situación (enviar a un asesino a un reino tan lejano y que además no despierte muchas sospechas), Teodor decide contratar los servicios de la "Secta del Dragón". Se trata de una orden de magia negra de estilo necromántica que tiene su origen en antiguos linajes de las familias nobles de Hungría. Como tapadera esta secta sostiene que su meta es imponer y proteger la cristiandad en todas partes y aparenta ser una orden militar más.

Para esta misión la secta ha escogido a uno de sus mejores hombres, Igor de Valaquia. Además, para asegurar su éxito más allá de toda posibilidad, le han dado el "anillo negro". Este anillo convierte a su poseedor en el momento de su muerte en un no-muerto del tipo de los vampiros (pero sin poderes de magia negra ya que no es mago: no se transforma en murciélago ni todas esas cosas). La transformación dura tres días enteros despertándose al día siguiente de noche (a partir de que se ponga el sol). Una vez transformado en vampiro intentará cumplir con su misión si es que no pudo hacerlo cuando estaba vivo.

#### 5. El príncipe

Llegados a un acuerdo, Henri adelantará algunas monedas a los PJs (pocas, que es bastante tacaño) para que compren algo de equipo o ropa con el fin de dar una imagen de séquito medianamente digna. A continuación quedará con ellos a última hora de la tarde, en las cercanías del palacio real, para recoger al príncipe y escoltarlo hasta el barco que lo espera ya en el puerto.

A la hora acordada, Henri se reúne con el grupo, examina con ojo crítico las compras realizadas y los conduce hasta las dependencias de los invitados de la corona siciliana. Allí les abre la puerta a un criado bastante mayor, de unos cuarenta años, alto, delgado, consumido e impenable, que les explicará que el equipaje está listo, pero que su amo se encuentra... *ligeramente indispuerto*. Una vez dentro de las dependencias los PJs descubrirán que la enfermedad de Andrónico consiste en una monumental borrachera. El individuo está semidesnudo, caído en cruz sobre la cama y roncando a todo trapo. Por cierto, a juzgar por el estado de la sala, parece ser que





no ha pasado la noche solo. De ser interrogado, el criado admitirá que se despidió de *varias señoritas*, que estaban muy apenadas de su repentina marcha.

Lanzando un gruñido de impaciencia,

Henri hará una seña a Ricardo, el cual se cargará al hombro a Andrónico como si fuera un fardo. Dionis cargará con parte del equipaje, y los PJs de condición social humilde habrán de hacerse cargo del resto.

#### Andrónico Assen

Como ya hemos dicho antes, se trata de un "viva la vida" de cuidado. Es irresponsable, bromista, mujeriego, muy cobarde ante la violencia, delicado (no soporta la suciedad) y un tanto amanerado (no mucho, no vayamos a exagerar). En definitiva: un auténtico producto de la corte bizantina. Siempre va acompañado por un criado que le hace todas las faenas desagradables, le ayuda a vestirse, etc. Lo único que sabe hacer en la vida es divertirse y seducir mujeres (para lo cual tiene una especie de "encanto natural").

Para *Almogàvers*:

DES: 14 AGI: 14 CON: 10  
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 8  
FUERZA: Débil  
TAMAÑO: Normal  
ASPECTO: Muy atractivo  
CARISMA: Atrayente  
PROFESIÓN: Cortesano (Aprendiz)  
ARMAS: Espada (Ap-), Daga (Ap-)  
ARMADURA: 2/7  
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 12 AGI 15 HAB 15  
RES 12 PER 12 COM 5 CUL 12  
Alt: 1'75  
Peso: 70 kg  
Apariencia: 22  
RR: 75% IRR: 25%  
Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)  
Daga 40% (2D3+1D4).  
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3).

*Competencias*: Elocuencia 75%, Seducción 95%, Psicología 75%, Griego 65%, Catalán 45%.

#### Dionis de Iugo

El criado del príncipe. Es una persona mayor, de unos 40 años, que está acostumbrado a la servidumbre. Es muy atento con todo el mundo aunque sabe mantener una especie de distanciamiento cortés. No pierde nunca los papeles y parece inalterable ante cualquier situación (es capaz de servir un refrigerio mientras atacan los piratas, procurando, eso sí, no mancharse).

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10  
MEM: 16 ATE: 12 VOL: 17  
FUERZA: Débil  
TAMAÑO: Pequeño  
ASPECTO: Normal  
CARISMA: Normal  
PROFESIÓN: Cortesano (Iniciado)  
ARMAS: Ninguna  
ARMADURA: 0/1  
CAPACIDAD DE DAÑO: 10

Para *Aquelarre*:

FUE 5 AGI 15 HAB 20  
RES 15 PER 15 COM 10 CUL 20  
Alt: 1'70  
Peso: 72 kg.  
RR: 50% IRR: 50%  
Armas: Carece.  
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).  
*Competencias*: Discreción 75%, Elocuencia 50%, Psicología 85%.

De esa guisa, el grupo tomará el camino hacia el puerto.

### Entremés 1: Los Malatesta

El puerto está vigilado por integrantes varones del clan siciliano de los Malatesta, empeñados en vengar su honor. Todos ellos parecen iguales: altos, con bigote de guías caídas, embozados en capas negras, unicejos (una única ceja de lado a lado, espesa y peluda), apestando a cabra y sin el menor sentido del humor. El grupo debería burlar su vigilancia de algún modo, evitando en lo posible el combate. Una buena idea sería meter al impresentable de Andrónico en un saco... el problema está en que se empezará a despertar en el momento más inoportuno, poniéndose a cantar el equivalente búlgaro de *Asturias patria querida*...

### 6. El barco

Frederic no ha puesto a disposición de Andrónico la galera real, precisamente, sino que se a limitado a ordenar al capitán de un barco mercante que lo lleve gratis a Barcelona. Tan dudoso honor ha recaído en *La gavina escarransida*, una coca de dos palos y tres puentes cuyo capitán es un tal Xavier de Malviatge. La carga del barco es

#### Clan de los Malatesta

Sicilianos que huelen a cabra, dispuestos a todo para limpiar su honor. Sanguinarios, pero afortunadamente no demasiado inteligentes. Su número tiende al infinito (lo que da idea de su capacidad mental).

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10  
MEM: 8 ATE: 10 VOL: 8  
FUERZA: Normal  
TAMAÑO: Grande  
ASPECTO: Normal  
CARISMA: Repulsivo  
PROFESIÓN: Pastores (Iniciado)  
ARMAS: Daga (Ap-)  
ARMADURA: 2/7  
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 15 AGI 15 HAB 12  
RES 10 PER 5 COM 5 CUL 5  
Alt: 1'85  
Peso: 70 kg.  
Apariencia: 1  
RR: 35% IRR: 65%  
Armas: Cuchillo 40% (1D6).  
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).  
*Competencias*: Escondarse 50%, Otear 35%, Tortura 50%.

# Si no compraste tu **Ars Magica...** ...ya es demasiado tarde.



**ARS MAGICA.** Nueva reimpression corregida y revisada del juego del año. Ambientado en la Europa Mítica, donde todas las supersticiones y creencias de las gentes del Medioevo son reales. Podrás ser un verdadero Mago y no un simple "lanzahechizos" y urdidor de encantamientos. Tu esencia misma es la magia y tu dedicación a ella te otorga un inmenso poder. Tu vida está entregada al Arte de la Magia, así que cultivas tu maestría con cada fibra de tu ser. También podrás ser el compañero de estos Magos; pero como Compañero no eres un simple vasallo. Tu capacidad para moverte entre la sociedad mundana y la mágica dice de ti que compartes la esencia de los héroes. Seas un mercenario alcohólico, un raterillo astuto, un fraile itinerante o cualquier otro que quieras, formarás parte de la leyenda... Todo un mundo os aguarda.



**EL JINETE DE LA TORMENTA.** Sobre los vientos de la tempestad una criatura de leyenda nacida de las entrañas de la tormenta, acecha. Se le puede ver galopando sobre los grises nubarrones, imprimiendo a los vientos mayor fiereza. Unos dicen que fue un hombre que se vio sobrepasado por sus pasiones, otros que se trata de uno de los Jinetes del Apocalipsis. El Mago Grimgroth insiste en que se trata de un elemental, una encarnación mágica de la propia tormenta. Pero todos le llaman... el Jinete de la Tormenta. Un relato especialmente creado para que todos los personajes sean partícipes de una emocionante aventura. Con este suplemento podrás iniciar tu primera sesión de Ars Magica en menos de media hora ya que incluye 8 personajes creados y detallados con su propia historia personal y resúmenes de las reglas más importantes explicadas de manera sencilla y concisa. Si todavía no dominas el Ars Magica, este es tu suplemento.



**PARMA FABULA.** Las Pantallas para el Narrador. Las más grandes de la historia del rol. Un desplegable de nada menos que 6 hojas que recopila absolutamente todas las tablas y resume la mayoría de las reglas de Ars Magica que todo buen Narrador necesita. Imprescindible para que tus relatos tengan la fluidez que necesitas. Ya no volveras a perder ni un segundo buscando en tu Ars Magica. Es más, serás capaz de Narrar cualquier relato con solo el Parma Fabula, tengas o no el libro de reglas de Ars Magica; aunque, de este modo, no podrás disfrutar del marco de la Europa Mítica y del glamour del Medioevo que hacen que Ars Magica sea un juego único en su clase.

En definitiva, Parma Fabula es el complemento a Ars Magica que necesitas y que incluye un set compuesto por 15 fantásticas hojas de Mago y 10 hojas para Compañero y/o Grog, para que tus personajes tengan el aspecto que se merecen.

## ·De Reciente Aparición:

**MISTRIDGE.** Este suplemento detalla al máximo la Alianza de Mistridge, toda la comarca de Val du Bosque, sus míticos y mágicos lugares, sus gentes pueblos y ciudades, sus más oscuros secretos y complejas intrigas, describe la heregía Cátara y como fue "purificada" a manos de la Cristiandad. Juegues o no en Mistridge, te será muy útil para narrar cientos de relatos.

## ·De Inminente Aparición:

**LA ALIANZA ROTA DE CALEBAIS.** Cincuenta años atrás, la Alianza de Calebais fue destruida, y en ese tiempo nadie ha sido capaz de descubrir cómo o porqué. Ahora, será explorada y se revelará por fin cómo una Alianza tan poderosa y tan bien defendida pudo caer. El misterio de esta historia es la gran pregunta: ¿por qué? ¿que fuerza causó la caída de la hermosa Calebais y donde se oculta ahora?

## ·De Próxima Aparición:

**Duendes.** El Sueño de una Noche de Verano. Alianzas. La Tempestad. La Orden de Hermes. Heka em Kemit: Magia en Egipto.

"...Como ya sabréis, finalmente nuestro proyecto de extender los dominios de la Orden de Hermes en Iberia está dando grandes resultados. Infinidad de nuevos aprendices están experimentando el poder del Ars Magica. Sus conocimientos y dedicación son notables. Tengo todas mis esperanzas puestas en ellos. Se que les esperan grandes retos y que serán capaces de superarlos con éxito. Ya hay quien ha desarrollado su primer conjuro tras meses de esfuerzo en sus, todavía poco surtidos, laboratorios. Incluso hay quien ha conseguido forjar los lazos con un familiar. Pienso que la Orden experimentará una nueva primavera. Pero ahora el reto es nuestro. Hemos de conseguir que se relacionen, que sepan que el mundo no acaba en sus laboratorios o en sus Sancta. Que sus Alianzas no son las únicas. Que sus nobles propósitos son compartidos por otros. Es nuestra misión que se conozcan los unos a los otros, que compartan sus hechizos y sus conocimientos con los nuestros, que florezcan bajo la protección de la Orden de Hermes, para que juntos experimentemos el revitalizante impulso de la nueva primavera. Ahora a pocos años de la nueva Era de Acuario iremos atrás en el tiempo y volveremos a ver nuestro resurgir, olvidemos nuestras rencillas pasadas y vivamos en comunidad y esplendor..."

(Extracto de una carta de Bes de Ex-Miscellanea y de Tanit de Merinita, dirigida a Pauper Magister de Bonisagus, Aura de Jerbiton, Gladius de Flambeau, Thorn de Tytalus, Lex de Quaesitor, Lupus de Bjornaer, Rex de Tremere, Focus de Verditius, Enigma de Criamon, Misser de Mercere y, en secreto, a Ellyllon de Diedne).

## ¡Bienvenidos a la Orden de Hermes!

¡Salve Sodalis!

La Orden de Hermes ha nacido, y solo tú puedes conseguir que viva. Queremos reunir a todos los jugadores de Ars Magica para que juntos podamos organizar y preparar Jornadas de Rol; Tribunales en Vivo; Nuevos Hechizos; Contactos con otros Magos; Comentarios, Información y Ayudas a Ars Magica... y solo Hermes sabe cuántas cosas más.

No importa que todavía no conozcas el juego o que no estés metido a fondo, seguro que con nosotros conseguirás no solo esto sino que ¿Quién sabe? puede que seas el autor de un suplemento oficial de Ars Magica. La Orden de Hermes no conoce límites y Kerykion junto con La Compañía dels Jocs hará cualquier cosa (siempre que el código hermético lo permita). Recibirás información sobre el mundo Ars Magica y conoceras a nuevos jugadores. ¿has inventado un fascinante hechizo y quieres darlo a conocer? ¿Quien sabe! hasta puedes ganar unos peones de vis!! ¿Crees poder mejorar la Teoría Mágica de Bonisagus? ¿Deseas aprender a jugar al Ajedrez Tremere?

¡No esperes más! ¡Únete a la más prestigiosa hermandad de conocedores de las Artes Místicas!

Escríbete a:

La Orden de Hermes  
Apartado de Correos 23116,  
08028 Barcelona

Recuerda: los Magos que no pertenecen a la Orden no están protegidos por el Código... y, además, inscribirse es Gratis.

No te olvides de hacer tu Pedido, por telefono, fax o por correo:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ars Magica 3.950pts.   | <input type="checkbox"/> El Jinete de la Tormenta 1.850pts.    |
| <input type="checkbox"/> Parma Fabula 1.250pts. | <input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (10-Mago) 400pts.  |
| <input type="checkbox"/> Mistridge 2.750pts.    | <input type="checkbox"/> Hojas de Personaje (20-Otros) 400pts. |

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_  
 Dirección: \_\_\_\_\_  
 Población: \_\_\_\_\_ C. Postal: \_\_\_\_\_  
 Teléfono: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Padre Bayo, 9. 07008-Palma de Mallorca. Tel/Fax: (971)271830



# ...no esperes a que se vuelva a agotar.

de 500 Tn y la tripulación consta de seis marineros más el capitán.

Además de Andrónico y su séquito, van en el barco tres pasajeros más: Hugo de Montfort, un viejo caballero que lleva en su túnica la cruz de los cruzados, un comerciante genovés llamado Antonio de Malaspina y un monje griego sombrío y silencioso, llamado hermano Boris, que se mantendrá siempre aparte y que, si alguien le interroga, explicará por señas que ha hecho voto de silencio.

Este tal *hermano Boris* es en realidad Igor de Valaquia. Llegó a Sicilia con un

barco propio (una fusta de 200 Tn) y una tripulación fiel de una docena de hombres más el capitán. Enterado del inminente viaje del príncipe a Barcelona opinó que alta mar sería un lugar ideal para eliminarlo sin correr riesgos ni dejar pistas. Así que, disfrazado de monje, consiguió un lugar como pasajero en el mismo barco que el príncipe había de coger.

La coca zarpará al anochecer, poniendo rumbo oeste. Si alguno de los PJs, antes de partir, pregunta a Henri el porqué de zarpar a esta hora, éste les explicará sencillamente que es lo más discreto, dado la conducta

del joven en cuestión. ¡Dejando aparte a los Malatesta, más de un marido tiene cuentas pendientes con él!

Por la mañana, cualquier PJ con la vista medianamente fina descubrirá que un barco sigue la estela de su barco... y va acortando distancias a fuerza de remos...

## 7. El abordaje

El plan de Igor es sencillo: Sus hombres han seguido a la coca durante toda la noche, y ahora se disponen a abordarla en alta mar, lejos de las costas sicilianas y dis-

### Hugo de Montfort

Hombre de unos 56 años (ya mayor para la época) de aspecto sereno y tranquilo. Viste de forma sencilla y sin adornos al estilo de caballero cruzado, llevando siempre encima algún arma (aunque solo sea un cuchillo). Es catalán, descendiente de una buena familia al servicio de los condes de Urgell, que pidió permiso para acudir a las cruzadas hace 20 años. Después de la caída de San Juan de Acre permaneció en la zona al servicio de diferentes caudillos locales, para poder seguir luchando contra los mamelucos. Ahora, cuando ya parece que no tiene sentido seguir luchando por una causa perdida, vuelve a su tierra de origen para poder morir en el sitio donde nació.

NOTA: El primer valor de armadura indicado abajo es el que lleva normalmente. Pero si se le da tiempo a cambiarse (20 minutos), llevará la armadura correspondiente al segundo valor.

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 16  
MEM: 10 ATE: 12 VOL: 12

FUERZA: Fuerte

TAMAÑO: Grande

ASPECTO: Normal

CARISMA: Atrayente

PROFESIÓN: Guerrero (Iniciado)

ARMAS: Espada (Ma), Daga (In-), Hacha (In-)

ARMADURA: 2/7 ó 5/19

CAPACIDAD DE DAÑO: 14

Para *Aquelarre*:

FUE 20 AGI 20 HAB 20

RES 20 PER 10 COM 5 CUL 5

Alt: 1'90

Peso: 85 kg.

Apariencia: 17

RR: 95% IRR: 5%

Armas: Espadón 95% (1D10+1D6+2).

Armadura: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6).

Competencias: Cabalgar 80%, Mando 65%, Otear 45%.

### Antonio Malaspina

Mercader genovés de unos 40 años. Lleva un mensaje al rey de la corona Catalano-Aragonesa de parte de la ciudad de Génova y posee un salvoconducto firmado por el rey de Sicilia para facilitar todos los trámites dentro de la confederación Catalano-Aragonesa. Como el mensaje es confidencial y secreto se hace pasar por un comerciante normal y, para tal fin, ha comprado algunos productos en Sicilia que piensa vender en Barcelona obteniendo algún beneficio. Es muy hablador y simpático, aunque sus temas de conversación tiendan a versar sobre compras, ventas y beneficios (resulta un poco pesado si se le deja). No tiene ni el más mínimo concepto de la autoestima y se dejará humillar de la forma que sea con tal de salvar la vida (o hacer algún buen negocio). Como es evidente es muy coarde pero tiene una especie de "ética mercantil" y no es mala persona.

Para *Almogàvers*:

DES: 8 AGI: 8 CON: 12

MEM: 16 ATE: 12 VOL: 8

FUERZA: Débil

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Normal

CARISMA: Atrayente

PROFESIÓN: Comerciante (Iniciado)

ARMAS: Daga (Ap-)

ARMADURA: 0/1

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 10 AGI 15 HAB 15

RES 10 PER 20 COM 20 CUL 15

Alt: 1'60

Peso: 65 kg.

Apariencia: 13

RR: 75% IRR: 25%

Armas: Daga 40% (2D3+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Comerciar 65%, Discreción 65%, Elocuencia 60%, Psicol. 75%.

### Igor de Valaquia (Hermano Boris)

Persona introvertida y seca. Es silencioso y apenas habla manteniendo siempre un aire sombrío y distante. Viste sencillamente con ropas de monje, aunque en el dedo corazón de la mano izquierda lleva un anillo negro con una pequeña piedra violeta. En este anillo hay ligados 7 puntos del propio espíritu de Igor (de energía oscura) dedicados al hechizo de convertir en vampiro (no descrito en el manual) que sólo se activará en el momento de su muerte.

Lleva armas y armadura bajo los hábitos.

Para *Almogàvers*:

DES: 14 AGI: 14 CON: 12

MEM: 12 ATE: 12 VOL: 12

FUERZA: Fuerte

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Normal

CARISMA: Repulsivo

PROFESIÓN: Ladrón (Iniciado)

ARMAS: Espada (Ap+), Daga (Ma-)

ARMADURA: 2/7

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 12 AGI 15 HAB 20

RES 15 PER 20 COM 10 CUL 20

Alt: 1'70

Peso: 65 kg.

Apariencia: 3

RR: 20% IRR: 80%

Armas: Espada corta 75% (2D6+1)

Daga 95% (1D6+2D3).

Armadura: Peto de Cuero (Prot 2).

Competencias: Con. Mágico 75%, Disfrazarse 50%, Esquivar 75%, Discreción 90%, Esconderse 70%, Trepar 65%, Nadar 80%.

Hechizos: Anillo negro (Ver descripción y poderes).



frazados de piratas berberiscos. Aprovechando la confusión del ataque, Igor intentará acuchillar al príncipe. En caso de que éste se encuentre protegido, bajará a la bodega procurando no ser visto para prender fuego a la carga, aumentando así la confusión en favor de su bando. Una vez generalizado el combate procurará unirse a sus hombres a la menor ocasión.

Sea como fuere, las cosas no saldrán como había previsto. Aunque los PJs no mantengan una especial vigilancia alrededor del príncipe, alguien descubrirá por casualidad a Igor en el último mo-

mento, forzándolo a huir sin lograr su objetivo. Si es arrinconado luchará hasta la muerte, pero (y esto es importante) *su cuerpo caerá al mar*, desapareciendo de la vista de los PJs. Sus hombres le son fieles pero no suicidas, y huirán si las cosas se ponen demasiado feas, ya sea en la fusta o en un bote más pequeño si los PJs abordan su nave.

### Conclusión

La travesía hasta Barcelona dura diez días, diez aburridos días en que los PJs se

dedicarán a curar sus heridas y reflexionar sobre el problema en el que se han metido, y en los que Andrónico Assen se dedicará a estar encerrado en su camarote, soberanamente aburrido y mortalmente mareado. Un buen momento para que los dejemos... por el momento.

*Continuará...*

### Y mientras tanto

... Una nave de velas negras, cargada con individuos bigotudos embozados en capas negras que huelen a cabra, abandona el puerto de Palermo... Y el nombre de la nave es *Vendetta*.

... Igor de Valaquia, convertido en Muerto Viviente, es recogido por sus hombres, y les ordena dirigirse hacia las costas catalanas. Allí tiene contactos, y podrá preparar adecuadamente su siguiente ataque.

... En Palermo, Henri Graumont y Ricardo de Ibaña brindan tomándose unas copas de vino, felicitándose por haberse librado del problema. No saben que pronto les van a quitar la sonrisa...

**Próximo episodio:** *El retorno del Muerto.* ♦



### Hombres de Igor

Mercenarios sin escrúpulos a las órdenes de Igor, al que temen y respetan. Saben muy poco sobre la secta del dragón... y lo poco que saben no lo dirán fácilmente.

Para *Almogàvers*:

Todos son tipos duros y pueden tener la profesión de Mercenario o la de Marinero a nivel de Aprendiz menos el capitán de la Fusta, que la tiene a nivel de Iniciado. Sus características son estándares: 10-12, y sus atributos son normales (aunque algunos pueden tener la Fuerza a nivel de Fuerte o de Muy Fuerte. Sus armaduras son 2/4 menos la del capitán que es 2/7.

Para *Aquelarre*:

FUE 15 AGI 15 HAB 15  
RES 15 PER 15 COM 5 CUL 5

Alt: Variable

Peso: variable

Apariencia: Variable

RR: 50% IRR: 50%

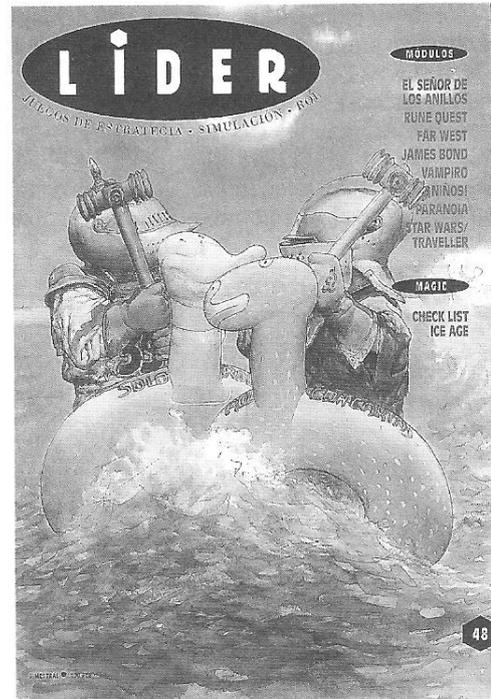
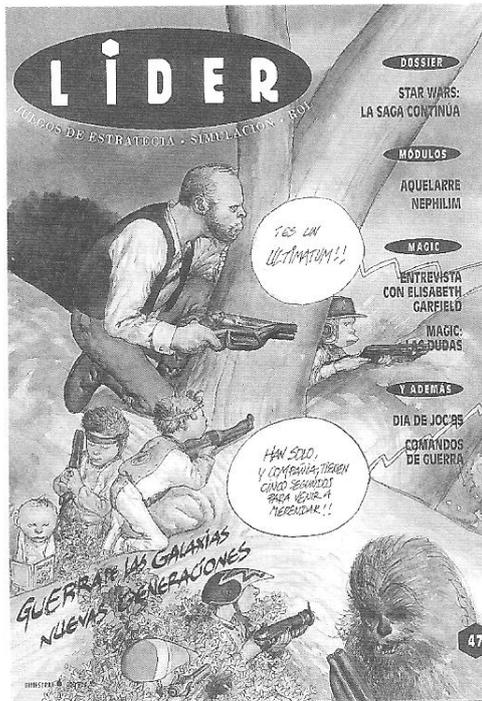
Armas: Hacha 50% (1D8+1D4+2).

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Competencias: Esquivar 40%, Navegar 60%, Otear 45%.

# ¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



## •••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número.....recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,- ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

Localidad: \_\_\_\_\_ C.P.: \_\_\_\_\_

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1	<input type="checkbox"/>	LIDER 8	<input type="checkbox"/>	LIDER 15	<input type="checkbox"/>	LIDER 22	<input type="checkbox"/>	LIDER 29	<input type="checkbox"/>	LIDER 36	<input type="checkbox"/>	LIDER 43	<input type="checkbox"/>
LIDER 2	<input type="checkbox"/>	LIDER 9	<input type="checkbox"/>	LIDER 16	<input type="checkbox"/>	LIDER 23	<input type="checkbox"/>	LIDER 30	<input type="checkbox"/>	LIDER 37	<input type="checkbox"/>	LIDER 44	<input type="checkbox"/>
LIDER 3	<input type="checkbox"/>	LIDER 10	<input type="checkbox"/>	LIDER 17	<input type="checkbox"/>	LIDER 24	<input type="checkbox"/>	LIDER 31	<input type="checkbox"/>	LIDER 38	<input type="checkbox"/>	LIDER 45	<input type="checkbox"/>
LIDER 4	<input type="checkbox"/>	LIDER 11	<input type="checkbox"/>	LIDER 18	<input type="checkbox"/>	LIDER 25	<input type="checkbox"/>	LIDER 32	<input type="checkbox"/>	LIDER 39	<input type="checkbox"/>	LIDER 46	<input type="checkbox"/>
LIDER 5	<input type="checkbox"/>	LIDER 12	<input type="checkbox"/>	LIDER 19	<input type="checkbox"/>	LIDER 26	<input type="checkbox"/>	LIDER 33	<input type="checkbox"/>	LIDER 40	<input type="checkbox"/>	LIDER 47	<input type="checkbox"/>
LIDER 6	<input type="checkbox"/>	LIDER 13	<input type="checkbox"/>	LIDER 20	<input type="checkbox"/>	LIDER 27	<input type="checkbox"/>	LIDER 34	<input type="checkbox"/>	LIDER 41	<input type="checkbox"/>	LIDER 48	<input type="checkbox"/>
LIDER 7	<input type="checkbox"/>	LIDER 14	<input type="checkbox"/>	LIDER 21	<input type="checkbox"/>	LIDER 28	<input type="checkbox"/>	LIDER 35	<input type="checkbox"/>	LIDER 42	<input type="checkbox"/>	ESP. MAGIC	<input type="checkbox"/>

Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA:  Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.

AMERICA:  Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

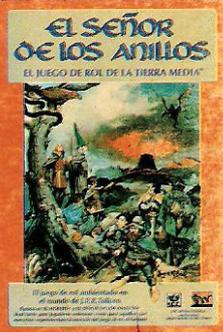
Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de la obra de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

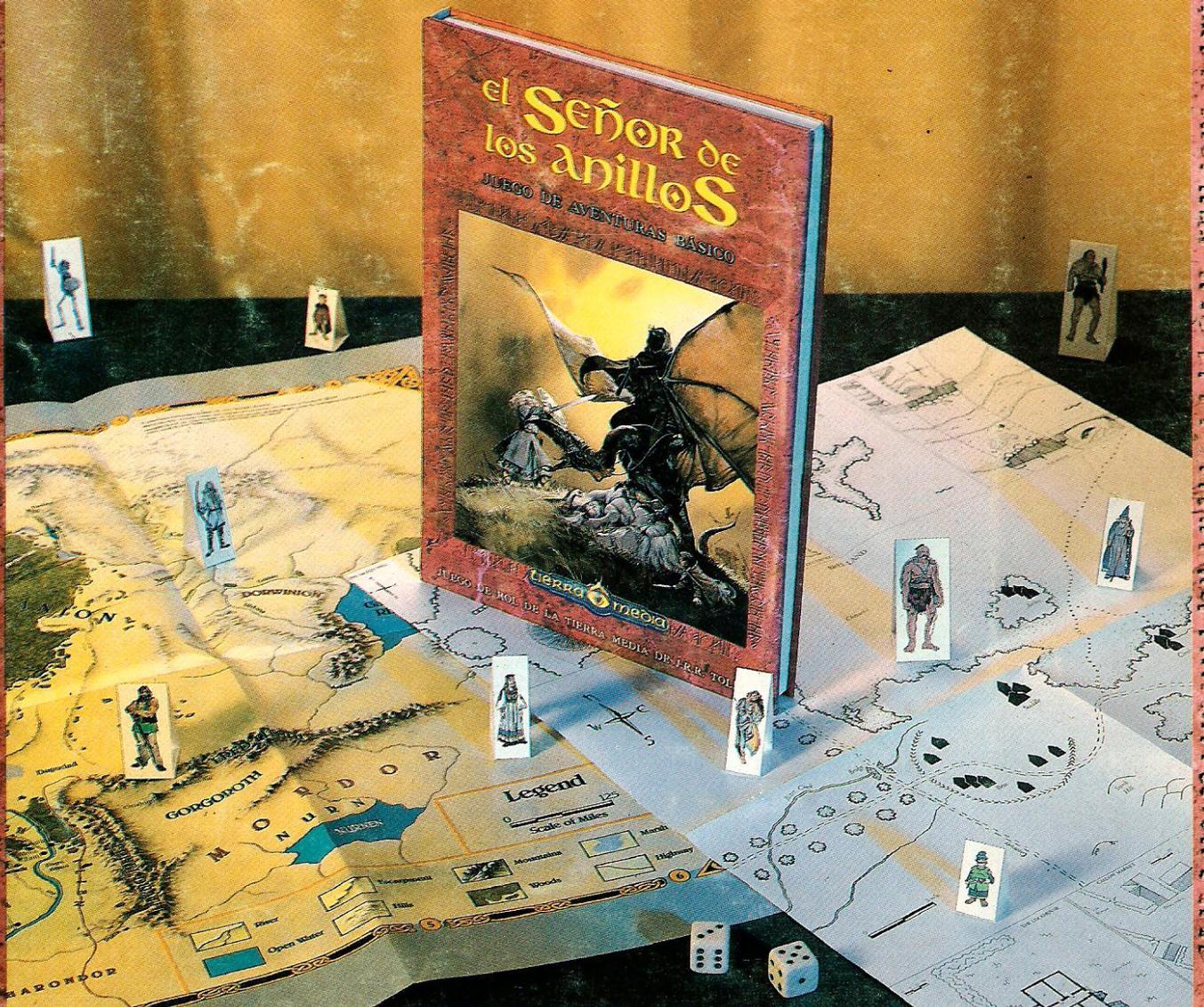


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



## CONTENIDO

- El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas.
- Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- Mapa de las tierras de Bree.
- Planos donde te enfrentarás a tus enemigos.
- Fichas de personajes preparados para jugar.
- 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras



el ojo  
estaba rodeado  
de fuego... y la hendidura  
negra de la pupila se abria sobre  
un pozo, una ventana  
a la nada

-el señor de los anillos-

## el Señor de los anillos

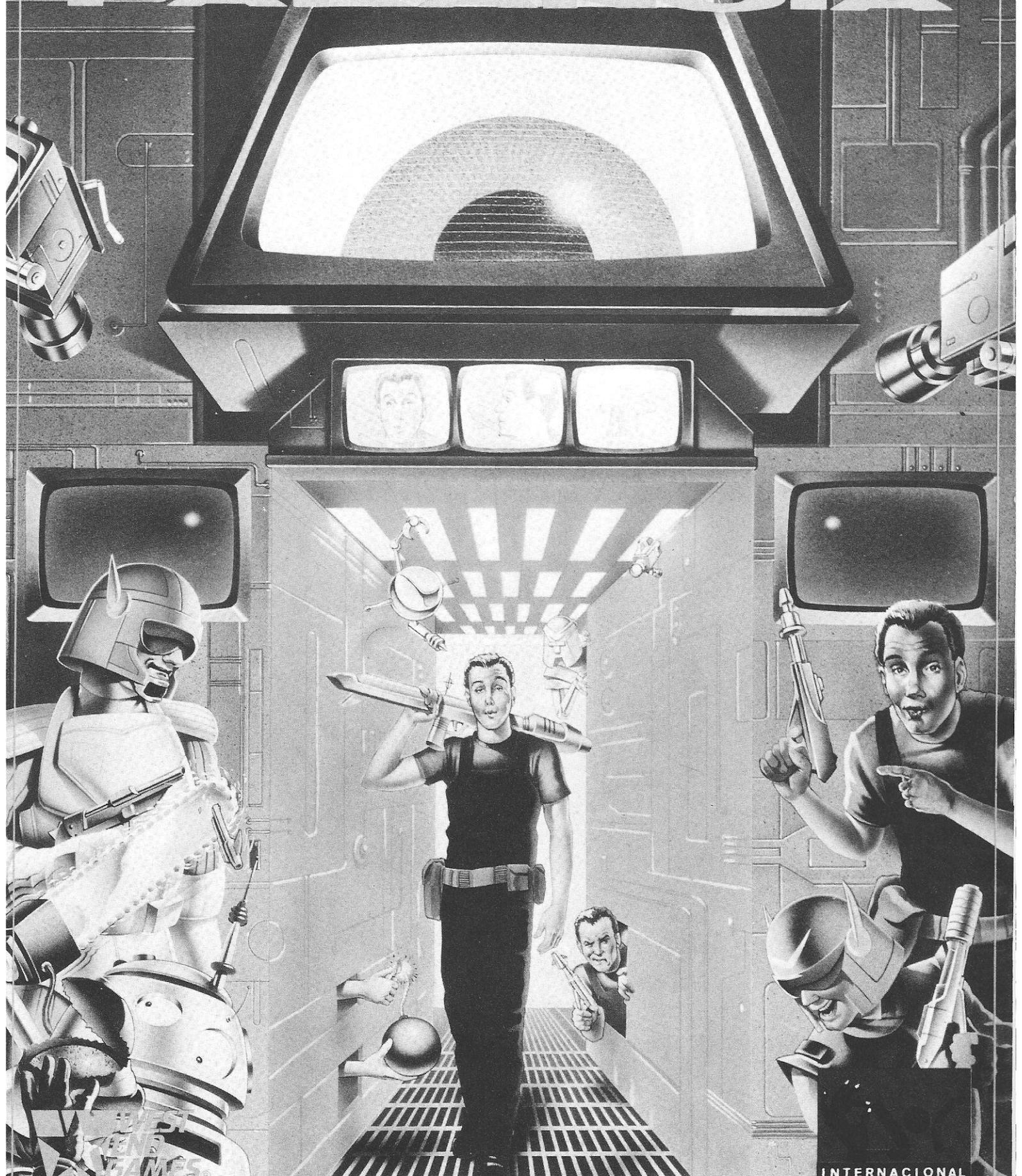
Juego de cartas coleccionables  
de la Tierra Media



EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

# PARANOIA<sup>®</sup>

# PARANOIA



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

INTERNACIONAL