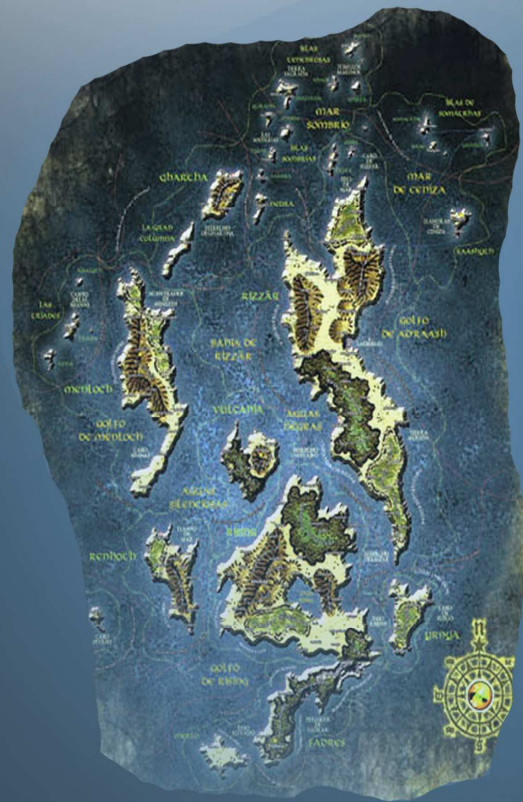


# Anexos



## **ÍNDICE DE CONTENIDOS DEL CD**

<b>Capítulo 11º: Anexos.....</b>	<b>903</b>
<i>Índice de contenidos del CD.....</i>	<i>904</i>
<i>11.1 Glosario.....</i>	<i>906</i>
<i>11.2 Guía de los juegos de rol actualmente en uso.....</i>	<i>916</i>
<i>11.2.1 Fantasía.....</i>	<i>916</i>
<i>11.2.1.1 Ambientaciones D20 de fantasía.....</i>	<i>921</i>
<i>11.2.2 Históricos.....</i>	<i>922</i>
<i>11.2.3 Acción.....</i>	<i>923</i>
<i>11.2.4 Ciencia ficción.....</i>	<i>925</i>
<i>11.2.5 Terror / horror.....</i>	<i>926</i>
<i>11.2.6 Juegos de rol cortos.....</i>	<i>930</i>
<i>11.3 Hojas de personajes.....</i>	<i>934</i>
<i>11. 4 Páginas de ejemplo de libros de rol.....</i>	<i>1006</i>
<i>11.5 Aventura.....</i>	<i>1026</i>
<i>11.6 Kit de iniciación.....</i>	<i>1040</i>
<i>11.7 Reglas de juego.....</i>	<i>1061</i>
<i>11.8 Mapas.....</i>	<i>1069</i>
<i>11.9 Catálogo.....</i>	<i>1089</i>
<i>11.10 Reglamento del campeonato de D&amp;D para la GenCon de Barcelona de 2004.....</i>	<i>1104</i>
<i>11.11 Open Gaming License.....</i>	<i>1108</i>
<i>11.12 D20 System License 6.0.....</i>	<i>1111</i>
<i>11.13 D20 System Guide 5.0.....</i>	<i>1115</i>



<i>11.14 Wizards of the Coast, Inc. ESD Conversion Agreement v1.0.....</i>	<i>1135</i>
<i>11.15 Cuestionario vacío.....</i>	<i>1139</i>
<i>11.16 Cuestionario de ejemplo relleno.....</i>	<i>1144</i>
<i>11.17 Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores.....</i>	<i>1149</i>
<i>11.18 El informe Pulling.....</i>	<i>1181</i>
<i>11.19 Decreto 2984/1972 de 2 de noviembre por el que se establece la obligación de consignar en toda clase de libros y folletos el número ISBN.....</i>	<i>1245</i>
<i>11.20 Orden de 25 de marzo de 1987 por la que se regula la Agencia Española del ISBN.....</i>	<i>1249</i>

## 11.1 GLOSARIO

Como ocurre en cualquier tipo de actividad, en los juegos de rol se ha generado con su práctica un argot propio. La mayoría de los términos provienen directamente del inglés o del francés, así como de palabras específicas usadas en determinados sistemas de juego o de bromas entre los propios jugadores. Aunque hay tantos giros, modismos, etc. como grupos que juegan a rol, aquí se incluyen los términos más comúnmente utilizados por los practicantes de los juegos de rol:

**ACCESORIOS:** Elementos necesarios para llevar a cabo una partida de *rol*. Podemos distinguir entre *accesorios imprescindibles*, tales como: guía o *manuales de juego*, *dados*, lápiz y *hojas de personaje* (fichas) que engloban aquellos que son estrictamente necesarios para el desarrollo de la partida; y *prescindibles*, que podemos considerar la música de fondo, disfraces, figuras, y aquellos que sirven para una mejor interpretación y ambientación pero que no impedirían jugar.

**ACCIÓN:** Se denomina acción a aquello que hace un *personaje* en el *asalto* que le corresponde actuar. Una acción podría considerarse hablar o sacar un cigarrillo del paquete.

**ALINEAMIENTO:** Palabra que define la inclinación moral de un personaje en *D & D*, ya sea este *jugador* o *no jugador*.

**ASALTO:** Ver *round*.

**AVENTURA:** *Sesión* o sesiones de *juego*, de menor longitud que una *campaña* y que normalmente se suele jugar con los mis *personajes*. Describe también el trabajo desarrollado por el *master* consistente en crear una historia, que posteriormente expondrá delante de los *jugadores* para que estos interpreten a sus personajes. Ver *misión*.

**BESTIA:** Ver *monstruos*.

**CAMPAÑA:** Serie de *aventuras* conectadas entre sí por un hilo argumental o dicho de otro modo, correlación de muchas aventuras con un propósito definido. El final de una campaña no se produce en una sola *sesión de juego*, sino en varias, dado que el objetivo que se plantea alcanzar es a largo plazo, como pueda ser rescatar varias armas mágicas para salvar un reino determinado, etc.

**CARACTERÍSTICAS:** Para medir los atributos físicos y psíquicos que posee un personaje se emplean una serie números. Esos números determinan lo bueno o malo que es el *personaje* en un aspecto concreto de su persona (imaginaria). Así los más corrientes suelen ser: fuerza, destreza, constitución, sabiduría, inteligencia, carisma, rapidez, presencia, personalidad, poder, tamaño, comunicación, percepción, astucia, apariencia, empatía, aguante, etc. También son denominadas como: *tiradas*, atributos, etc.

**CHUPASANGRE:** Calificativo familiar que sirve para definir a un *personaje* vampiro.

**COMBATE:** Lucha que mantienen los *personajes* ya sea entre ellos o contra *pnjs* o *bestias*.

**CRÍTICO:** *Tirada* conseguida con la quinta parte o menos de la puntuación necesaria para ello. Esto conlleva un *éxito* automático en la acción emprendida y en situaciones de combate un incremento del *daño*, pudiendo ocasionar de un solo golpe la muerte del contrario.

**D20:** Sistema de *juego* de la 3ª edición de *D & D* basado principalmente en el uso de los *dados* de 20 caras para dirimir el resultado de las acciones. Este sistema además es abierto permitiendo crear, por medio de la *OGL*, a cualquier persona o editorial material, *módulos*, juegos, ambientaciones, del sistema de juego anteriormente citado, sin tener que pagar ningún tipo de derechos o royalties a *Wizards of the Coast*.

**D & D:** Abreviatura de *Dungeons and Dragons* (traducido en España como *Dragones y Mazmorras*) primer juego de rol, desarrollado en Estados Unidos por Gary Gygax y

Dave Arneson. Con la evolución del **juego** se llegaría al *AD & D*, *Advanced Dungeons and Dragons* y posteriormente al **D20**.

**DADO:** Se utiliza para determinar si una **acción** se realiza o no. Se comparan los resultados obtenidos en los dados con la **dificultad** determinada por el **master** o con el número que posee el **jugador** en su **habilidad**. Los dados más comúnmente utilizados son el tetraedro: 4 caras, cubo: 6 caras, octaedro: 8 caras, decaedro: 10 caras, dodecaedro: 12 caras, el icosaedro: 20 caras y el **zocchiedron**: 100 caras. Este último puede ser sustituido por dos de 10, uno para las decenas y otro para las unidades. Cada cara está representada por un número. De forma abreviada se los denomina con la sigla “D” de dado seguida del número caras, como ejemplo esta el d6, d20, etc. Esta costumbre ha llevado a representar los diferentes **sistemas de juego** dependiendo de los dados que se usen. Para representar el número de dados que se tienen que tirar de la misma categoría, se escribe primero el número de dados, luego “D” y posteriormente el dado que se debe de lanzar. Así si se tienen que lanzar cuatro dados de 6, quedaría escrito del siguiente modo: 4d6.

**DAÑO:** Heridas ocasionadas a un **pj** por cualquier tipo de arma, se reflejan en **puntos de vida** o niveles de salud que se restan del total que tiene el **personaje** en ese momento.

**DIFICULTAD:** Número que viene a determinar el número o categoría de **éxito** que debe sobrepasar un **jugador** en su **tirada** para realizar una **acción**. La dificultad normalmente puede ser: trivial, fácil, moderada, difícil y milagrosa.

**DUNGEON:** Un territorio cerrado a explorar por los **pjs**, normalmente compuesto por trampas, monstruos, puertas secretas, tesoros, etc.

**DUNGEONERO:** Termino familiar utilizado para definir a un **jugador** empedernido de *Dungeons & Dragons* (**D & D**).

**ENCHARMAR:** Españolización de la palabra inglesa “charming”, que en español se traduce como *encantar*. Se suele aplicar a los hechizos del tipo *encantar personas*, del **D & D**.

**ERT:** Siglas de este *juego de rol* también llamado *La era de los poderes*, estas siglas definen al juego español creado por Raúl Núñez Ríos y Tamar María Rodríguez Hernández, de la editorial Hastur y que posee una ambientación épica medieval.

**ESTUNED:** Del inglés, sirve para definir a un *personaje* que, normalmente por causa de un golpe en combate, queda atontado y sin poder llevar a cabo actividad ninguna. También se le denomina en español *estar aturdido*, ejemplos de este suceso ocurren en juegos como el *RM* o el Señor de los Anillos.

**ÉXITO:** Tener éxito en una *acción* o maniobra significa que se ha hecho de manera que tiene efectos positivos y el *jugador* ha logrado realizar lo que tenía pensado. Cuantos más éxitos o cuanta mayor es la diferencia por la que se saca la *dificultad* determinada por el *master* mejor será la resolución de la acción.

**EXPERIENCIA:** Normalmente representado en forma de *Puntos de Experiencia*, aunque varía según el *sistema de juego*, sirve para determinar lo que avanza y qué conocimiento nuevo ha obtenido un *pj* con cada *aventura*. Ver *px*.

**FICHA:** Conocida comúnmente como *hoja del personaje* refleja las *características* (*tiradas*) de un *personaje*. Debe actualizarse con el paso del tiempo y la adquisición de *experiencia*.

**FIREBALL:** Palabra inglesa originada para definir a uno de los hechizos más clásicos del *D & D*, *bola de fuego*, consistente en el lanzamiento por parte de un mago, de un proyectil mágico de fuego, de gran poder destructivo.

**FUMBLE:** Denominación anglosajona para la *pifia*.

**GRUPO:** *Pjs* con un mismo objetivo o una meta común. Según el *juego* se conocen con distintos nombres; en el *D & D* reciben el nombre de *compañía* mientras en el *Hombre Lobo* son conocidos como *manada*.

**GURPS:** Siglas de *Generic Universal Role Playing System*, en castellano Sistema de Rol Genérico Universal. Es un reglamento creado por Steve Jackson Games y pensado para cualquier época o contexto de *juego*.

**HABILIDAD:** Talento o conocimiento que posee un *personaje*.

**HIT POINTS:** Este término es producto del uso de manuales anglosajones para jugar a rol, como ocurre con otros términos anteriores. En este caso sirve para determinar los *puntos de vida* que tiene un *pj*, como en el caso de *juegos* como el *RuneQuest* o el *D & D*.

**HOJA DE PERSONAJE:** Hoja o *ficha* en la que se reflejan las *características* (*tiradas*), *habilidades* y demás datos importantes de un *personaje*. La hoja o ficha de personaje se actualiza a medida que el personaje va adquiriendo *experiencia* con el paso del tiempo y de las *aventuras*.

**FRACASO:** Cuando no logra realizarse una *acción* y el resultado de la *tirada* de *dados* no es positivo se ha fracasado en la acción.

**JDR:** Siglas de *juego de rol*.

**JUEGO:** Conjunto de *reglas* y *sistema* llevado en un tipo de *mundo* creado para tal juego que se recogen en el *manual*.. Su función: que *master* y *jugadores* se diviertan. Ver *rol* y *sistema de juego*.

**JUGADOR:** Persona que participa en una *sesión* de un *juego* de *rol* llevando a un *personaje* e interpretándolo.

**MACHACA:** También llamados *Brutos*, es el calificativo aplicado a los *personajes* guerreros dado que son la primera línea de defensa del *grupo* y los primeros en entrar en combate.

**MANUAL o LIBRO BÁSICO:** Libro en el que vienen reflejadas las *reglas*, el sistema narrativo y la ambientación (*mundo*) del *juego de rol*. También aparece información relevante que ayuda al *master* del juego a dirigir.

**MASTER:** Anglicismo acogido por los *jugadores de rol* proveniente de la palabra que en el *D & D* (*Dungeon Master*) sirve para designar a la persona que dirige la *aventura* o la *campana* que los *personajes* han de jugar. Su trabajo consiste en desarrollar la historia, también se encarga de interpretar a los *pnjs* (representa los papeles secundarios), de ayudar a los *pjs* en la realización de *fichas*, de aplicar las *reglas* y de moderar en cualquier disputa que se produzca sobre ellas y de describir los encuentros, escenas, paisajes, personajes jugadores y no jugadores. Otras palabras que definen este cometido son las de *narrador*, *vigilante*, *director de juego* (abreviado en *dj*), etc, la variedad de términos viene dada porque cada *sistema de juego* suele denominar a esta figura de un modo distinto.

**MERLÍN:** Apelativo cariñoso que se le aplica a aquellos *jugadores* que manejan un personaje mago.

**MERP:** Siglas en inglés de *Middle Earth Role Playing*, denominación del *juego* basado en la Tierra Media o lo que es lo mismo, el juego de *rol* de *El Señor de los Anillos*.

**MISIÓN:** Objetivo que debe cumplir el *pj* o grupo de *pjs* para alcanzar su meta. Consta de una serie de directrices que los *personajes* han de seguir y que el *master* va aportando para llegar al final y resolverla. También llamada *aventura*.

**MÓDULO:** Sinónimo usual de *aventura* comprada y por lo tanto predefinida. En el fondo define toda aquella aventura no creada por el *master* del *juego*, aunque genéricamente se refiere a aquellas aventuras que las editoriales ponen a la venta junto con el resto de *reglas* del juego.

**MONSTRUOS:** Criaturas que se enfrentan a los *personajes* para hacerles el camino aún más difícil. Son colocadas por el *master* para darle un poco de emoción a la *partida* y hará que los *personajes* también puedan luchar.



**MORTERADA:** *Tirada* que necesita de muchos *dados* a la vez, esto suele suceder en *juegos* como el *Star Wars* (d6), *Car Wars* o *Vampiro: La Mascarada*.

**MUNDO:** Ambientación de *juego* en donde se desarrolla la *partida*.

**MUNDO DE TINIEBLAS:** *Mundo* en concreto creado por *La Factoría* y *White Wolf* para *juegos* tales como *Vampiro: La Mascarada*, *Hombre Lobo: El Apocalipsis* o *Wraith: El olvido*. Estos juegos siguen el estilo gótico-punk en lo que a ambientación del juego se refiere.

**NIVEL:** Indicación del estadio de progreso alcanzado por un *personaje*, normalmente medido en *puntos de experiencia*. Cuanto mayor es el nivel más poderoso es ese personaje. *Juegos* clásicos de niveles son el *D & D* y el Señor de los Anillos.

**OGL:** Siglas de *Open Game License*, que es una licencia que tiene *Wizards of the Coast*, y que fija determinadas restricciones a todas aquellas personas o editoriales que quieran editar material del *D & D* y que además quieran usar el logotipo *D20*.

**PANTALLA DEL MASTER O DEL NARRADOR:** *Suplemento* normalmente con forma de tríptico donde están condensadas todas o casi todas las tablas que posee el *sistema de juego* y que sirve para agilizar el desarrollo de las *partidas*. También es utilizado por el *master* del *juego* para ocultar algún dato o alguna *tirada* que no desea que conozcan todavía los *jugadores*. Ver *turbio*.

**PARTIDA:** También denominada *sesión* o sesión de juego, es una medida de tiempo, normalmente de 4 a 8 horas, en la que se desarrolla una *aventura*.

**PERRO:** Apelativo familiar utiliza para referirse a aquellos jugadores que manejan a un personaje hombre lobo.

**Pj (PEJOTA):** Personaje jugador, es el término que sirve para designar a la persona imaginaria que es llevada por uno de los participantes en la *partida* y a través de la cual el *jugador* participa en las *aventuras*.

**Pnj (PENEJOTA o PERSONAJE NO JUGADOR):** Los personajes no jugadores, más comúnmente conocidos como *pnjs* son las demás personas, *monstruos* o seres sobrenaturales que pueblan el *mundo* de *juego* además de los *jugadores*. El que se encarga de manejarlos es el *master*.

**PIFIA:** En *juegos* con sistema de competencias, *tirada* de porcentaje entre 95 y 100. Significa un fallo automático y estrepitoso en la *acción* emprendida. Ejemplos de esto se producen en *juegos* como *RuneQuest* y *RM*. También denominado *fracaso crítico*.

**PUNTOS DE VIDA:** Determinan las heridas que puede soportar un *personaje* antes de morir. Los puntos de vida, también conocidos como niveles de salud o **hit points** normalmente vienen determinados por la *característica* denominada *constitución* del *pj*.

**PX:** Abreviatura de *Puntos de Experiencia*, baremo que mide lo que ha aprendido el *personaje* y que sirve para determinar en que *nivel* se encuentra y cuanto le queda para el próximo.

**RAMBO:** Calificativo aplicado a aquellos *jugadores* empeñados en crear sistemáticamente *personajes* en cualquier *juego* y ambientación, especializados en ser la “maquina de matar definitiva”.

**REGLAS:** Ver *sistema de juego*.

**RM:** Siglas de *RoleMaster*, *juego* en origen abierto a cualquier ambientación, aunque utilizado principalmente en el *mundo* de la *Tierra Media*.

**ROL:** Un *juego* de rol podemos considerarlo como una pequeña obra de teatro en la que se puede elegir el *personaje* al que se quiere interpretar y al que se le dará vida en el juego, de manera que será tal y como el *jugador* desee crearlo y llevarlo; pudiendo así vivir la vida de un arqueólogo en los años 20, de un vampiro en la época actual, de un elfo mago en la *Tierra Media* o el de un caballero en la *Corte del Rey Arturo*.

**ROL EN VIVO:** Es una modalidad de *juego* de *rol* en la que se interpreta el *personaje* tal y como lo haría un actor en una obra de teatro, cuidando al máximo la indumentaria,

la expresión oral, la interpretación, etc. siendo está una manera mucho más activa de jugar que **jugando** al rol de manera convencional. Si los participantes (**jugadores**) están en un lugar en el que no molesten a los demás ciudadanos podrán disfrazarse para darle más colorido y vitalidad a la partida, ésta en cualquier caso puede salir mejor debido a que la vergüenza para los jugadores es menor en un lugar cerrado que en público. De ahí que se realicen en Jornadas de rol más que nada. Otro dato es que el presupuesto y el material para realizar una partida de rol en vivo es mucho mayor que el de una partida de rol convencional. Existen distintas **reglas** en rol en vivo que han de respetarse para que no haya ningún tipo de problemas entre los jugadores, estas reglas corresponden a normas de comportamiento tales como: no gritar o no llevar ningún tipo de arma o algo que pueda ser confundido con tal. Este tipo de partidas suelen tener una trama criminal o política para que sea mínimamente necesario el uso de los **dados** y poder establecer un clímax que favorezca la interpretación.

**ROUND:** Palabra inglesa traducida al castellano como **asalto**. Es el momento en el que el personaje jugador puede declarar su **acción** y **tirar** los **dados** si es preciso. También es cada uno de los segmentos temporales en los que se suele dividir un combate. Equivale normalmente a 5 ó 10 segundos de tiempo real, y a una o dos acciones durante el **juego**.

**RUNE:** Denominación familiar para *Runequest*.

**SEPIA:** Término con el que los jugadores de *La Llamada de Chtulhu* designan precisamente a *Cthulhu*.

**SESIÓN:** Una sesión corresponde a varias horas de **juego** en un mismo día. En una sesión no tiene porque acabarse una **aventura**, pueden hacer falta varias sesiones de juego para que la **misión** sea resuelta por los **jugadores**. Ver **partida**.

**SISTEMA DE JUEGO:** Se trata de las **reglas** que conforman el **juego** de **rol** y engloba diferentes aspectos: qué **dados** se usan, si las **tiradas** de dados van por porcentaje o requieren superar una **dificultad** previamente impuesta, que tipos y como son los personajes que se pueden llevar, etc.

**SUPLEMENTO:** Los libros que salen usualmente al mercado para perfeccionar y complementar la información anteriormente dada en otras guías o *manuales*. Puede considerarse un suplemento también la *pantalla del narrador* o *dados* especializados para un *juego* de *rol* en concreto. Ver además: *accesorios*.

**TABERNA:** Lugar donde, inexorablemente y debido a una convención universal, empiezan las *aventuras* o las peleas de los *juegos* de ambientación medieval.

**TIRADA:** Resultado de arrojar los *dados* sobre la mesa y que sirve para comprobar si una *acción*, ya sea de combate o no, ha tenido *éxito*. La tirada es modificada por las puntuaciones que posea la *hoja de personaje* (ya sea este *pj* o *pnj*) y los modificadores positivos o negativos que dictamine el *master*. También es denominada como: *chequeo de habilidad*.

**TIRADAS:** Son una serie de números resultado de tirar los *dados* por primera vez para determinar las *características* que poseerá un *pj* y son propios de *juegos* como el *D & D* o *El Señor de los Anillos*. En otros juegos, como en *Vampiro: La Mascarada*, las características no son determinadas mediante dados sino que el *pj* reparte un número fijo de puntos, que tiene asignado el *sistema de juego*, entre las diferentes *características*.

**THOMPSON:** Metralleta (subfusil) de origen norteamericano de tambor redondo, que todos los *pjs* se empeñan en llevar en *La Llamada de Cthulhu*, y que en la mayoría de las veces, no les vale de nada.

**TRINFAR:** Figuradamente y entre *jugadores* habituales, fallar o *pifiar* una *tirada*.

**TURBIO:** Dícese del *master* de procedimientos poco limpios o nada escrupulosos.

**TURNO:** Es cada uno de los segmentos temporales en los que se suele dividir un combate. Equivale normalmente a 10 *asaltos*. En tiempo real equivaldría a cerca de un minuto a minuto y medio.

**ZOQUETEHEURO:** Nombre familiar *dado* al dado de cien caras o *zocchiedron*.

## 11.2 GUÍA DE LOS JUEGOS DE ROL ACTUALMENTE EN USO.

A continuación exponemos una guía con todos los juegos de rol en español disponibles actualmente en el mercado. No hemos incluido los juegos descatalogados o difíciles de conseguir ni líneas de juegos que ya no continúen publicándose. El listado está ordenado por temas y es el siguiente:

### **11.2.1 Fantasía:**

#### 7º Mar.

**Temática:** Fantasía/ Capa y espada.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego ambientado en una versión fantástica de la Europa del Siglo XVII, en la que la capa y la espada, al estilo de las películas de espadachines, se mezcla con la magia.

#### Alkaendra.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Alkaendra.

**Argumento:** Juego de fantasía medieval clásica, con una original y detallada ambientación, y uno de los pocos referentes actuales de origen español de este género.

#### Ánima: Beyond Fantasy.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Ambientación de fantasía que combina lo místico con lo realista, la verdad con las mentiras y la luz con las tinieblas. El juego trata de reflejar el espíritu de las grandes sagas épicas de rol japonesas con el estilo de juego occidental.

### Anno Domini.

**Temática:** Fantasía histórica.

**Editorial:** Ucronía.

**Argumento:** Juego ambientado en una Europa del año 1225 en la que se han cumplido las profecías del Apocalipsis y en la que los demonios se han hecho los amos de la Tierra.

### Aquelarre.

**Temática:** Fantasía histórica.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** Veterano juego de rol situado en la Edad Media española y que se nutre de las leyendas populares y mitología de nuestro país.

### Ars Magica.

**Temática:** Fantasía histórica.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Cuarta edición del juego clásico de fantasía medieval histórica, que hace especial hincapié en los magos y cuyo sistema de magia fue una revolución en su momento.

### Bribones.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Proyectos Editoriales Crom.

**Argumento:** Juego basado en la serie de cómic *Bribones*, creada por El Torres y RyP, de tono desenfadado y situado en un entorno de fantasía medieval clásico.

### Cadwallon.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Rackham.

**Argumento:** Es un juego de rol de origen francés ambientado en el mundo de las miniaturas de Confrontation, en el continente de Aarklschy más concretamente en la ciudad franca de Cadwallon.

### Changelin: El ensueño.

**Temática:** Fantasía faérica contemporánea.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego del Mundo de Tinieblas protagonizado por los seres fantásticos de las leyendas populares, en el que chocan el mundo mágico y el mortal.

### Conan.

**Temática:** Fantasía épica.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Juego basado en el archifamoso personaje Conan el Bárbaro, creado por Robert E. Howard.

### Dungeons & Dragons (D&D).

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Tercera edición de la versión avanzada del clásico por antonomasia de la historia del rol y primer ejemplo de los juegos y suplementos con Sistema D20.

### Elric.

**Temática:** Fantasía medieval oscura.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego de fantasía oscura basado en la obra de Michael Moorcock y en el protagonista de su serie de libros más conocida, Elric de Melniboné.

### El Señor de los Anillos.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Nueva edición del juego de rol basado en la mítica trilogía de J.R.R. Tolkien y apoyado gráficamente en las recientes versiones para el cine.

### ERT: La Era de los Poderes.

**Temática:** Fantasía épica.



**Editorial:** Sociedad Cooperativa Hastur.

**Argumento:** juego español ambientado en un multiverso en donde los jugadores tendrán que lidiar en las luchas entre la Ley y el Caos.

### Exaltado.

**Temática:** Fantasía épica.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego situado en la Edad del Pesar y marcado tanto en las reglas como en la ambientación por su inspiración en el *manga* japonés.

### Hackmáster.

**Temática:** Fantasía humorística.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Adaptación de de D&D en sus aspectos más “sádicos” y con toques de humor negro.

### HeroQuest.

**Temática:** Fantasía épica.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Adaptación del mundo del antiguo RuneQuest, Glorantha, a un nuevo sistema de juego.

### Leyenda de los 5 anillos.

**Temática:** Fantasía medieval oriental.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Juego de rol ambientado en Rokugan, una versión fantástica del Japón medieval que cuenta con suplementos de Sistema D20. Anteriormente este juego lo editó La Factoría de Ideas.

### Mago: La ascensión.

**Temática:** Fantasía contemporánea.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego perteneciente al Mundo de Tinieblas, ambientado en una época actual y donde los jugadores interpretan a humanos con habilidades mágicas.

### Mago: La cruzada.

**Temática:** Fantasía histórica.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Versión de *Mago* situada en el Renacimiento del Mundo de Tinieblas, que narra el nacimiento de un nuevo Paradigma y de la Tecnocracia.

### Sláine.

**Temática:** Fantasía épica celta.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Basado en el cómic creado por Pat Mills y Angela Kincaid, se trata de un juego de rol del Sistema D20 que te introduce en Tir Nan Og, la Tierra de los Jóvenes de las leyendas celtas.

### Roleage.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** Juegos de fantasía de origen nacional en donde el universo está al borde de la extinción por culpa de un desajuste en el equilibrio de las diferentes esencial del mundo de Geos.

### Rolemaster Fantasía.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Uno de los juegos de fantasía medieval clásica más difundidos y longevos, famoso por sus completas reglas y sus numerosos suplementos, así como su adaptación del mundo de Tolkien.

### Warhammer.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Juego ideado a partir del juego de miniaturas de Games Workshop y en el que se da a la fantasía medieval un giro de humor negro.

#### 11.2.1.1 AMBIENTACIONES D20 DE FANTASÍA:

##### Dragonlance.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Mundo surgido de la imaginación Tracy Hickman y Margaret Weis en donde se relatan las sagas de las tierras de Krinn.

##### Eberron.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Nueva ambientación de fantasía medieval estándar, creada para la tercera edición del *D&D* como alternativa a los *Reinos Olvidados*.

##### Midnight.

**Temática:** Fantasía medieval apocalíptica.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Ambientación de *D&D* muy en la línea de *El Señor de los Anillos*, en el que los jugadores intentan sobrevivir en un mundo en donde el mal ha triunfado.

##### Ravenloft.

**Temática:** Fantasía medieval de horror.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Ambientación con Sistema D20 de este antiguo entorno de campaña de *AD&D* que se inclina por el lado más terrorífico de la fantasía medieval.

##### Reinos de Hierro.

**Temática:** Fantasía punk.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Ambientación de fantasía medieval con un leve toque punk, caracterizada por los siervos de vapor, la magia y las armas de fuego.

### Reinos de Kálamar.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Mundo creado para la tercera edición de D&D en donde los humanos son la fuerza dominante que ha colonizado todos los continentes de Tellene.

### Reinos Olvidados.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Ambientación clásica que supone el primer referente de los entornos de campaña para *D&D* y que acompaña a este juego desde la primera edición de las reglas avanzadas.

### Tierras Heridas.

**Temática:** Fantasía medieval.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Ambientación de fantasía medieval con Sistema D20, publicada en los Estados Unidos por el Sello Sword & Sorcery Studios.

## **11.2.2 Históricos:**

### Comandos de Guerra.

**Temática:** Bélico.

**Editorial:** Ediciones Sombra.

**Argumento:** Línea española centrada en el género bélico y muy especialmente en los diferentes frentes y ejércitos de la Segunda Guerra Mundial.

### El Capitán Alatraste.

**Temática:** Capa y espada.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Adaptación al mundo del rol de las novelas del Capitán Alatraste escritas por Arturo Pérez-Reverte y ambientadas en la España del Siglo XVII.

### Lances.

**Temática:** Capa y espada.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** juegos sencillo que adapta la España del Siglo XVII.

### Usagi Yojimbo.

**Temática:** Japón medieval.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** Basado en los cómics de Stan Sakai, el juego es una representación del Japón feudal pero en donde los jugadores, en vez de encarnar a humanos, encarnan a animales antropomórficos.

## **11.2.3 Acción:**

### Feng Shui.

**Temática:** Acción cinematográfica oriental.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Los argumentos y elementos más espectaculares del cine de acción de Hong Kong sirven de base a este juego, ambientado en diferentes épocas tanto pasadas históricamente hablando, como futuras.

### Mutants & Masterminds.

**Temática:** Superhéroes.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** El juego permite a los jugadores encarnar a superhéroes con capacidades y poderes más allá de los de los meros mortales.

### Mutantes G2.

**Temática:** Acción contemporánea.

**Editorial:** Ludotecnia.

**Argumento:** En un mundo demasiado parecido al nuestro en cuanto a hechos históricos se refiere, los jugadores interpretan a agentes con poderes mutantes, inmersos en complejas intrigas políticas y de espionaje.

### Ojos Grandes D20.

**Temática:** Acción tipo manga.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Juego basado en el anime japonés que permite interpretar a personajes de cómic.

### Rol Negro.

**Temática:** Acción contemporánea urbana.

**Editorial:** Ediciones Sombra.

**Argumento:** Los jugadores descubrirán la ciudad de Cunia, la ciudad doliente y todo un entorno para desarrollar aventuras de género negro.

### sLAng.

**Temática:** Acción contemporánea.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** Juego de rol ambientado en los bajos fondos de Los Ángeles, pero desde el punto de vista de las películas de género negro actual.

### Superhéroes Inc.

**Temática:** Superhéroes.

**Editorial:** Proyectos Editoriales Crom.

**Argumento:** Segunda edición de este juego nacional de superhéroes con ambientación propia.

### **11.2.4 Ciencia ficción:**

#### **Cyberpunk 2020.**

**Temática:** Ciberpunk.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego emblema del género ciberpunk más clásico con casi 20 años de presencia en nuestro mercado y múltiples suplementos.

#### **Exo.**

**Temática:** Ciencia ficción.

**Editorial:** Ediciones Sombra.

**Argumento:** Juego español con toque de Space Opera, con abundancia de razas alienígenas y planetas que cuenta con juego de tablero propio, CEP.

#### **Fading Suns.**

**Temática:** Space Opera.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego de ciencia ficción de original ambientación de una galaxia en la que se están muriendo sus soles, con elementos propios de la fantasía medieval apocalíptica y que ya cuenta con su versión en Sistema D20.

#### **Heavy Gear.**

**Temática:** Ciencia ficción.

**Editorial:** Edge Entertainment .

**Argumento:** Juego de rol y táctico de género *mecha* que presentó el Sistema Silhouette, y que se desarrolla en una lejana colonia humana llamada Terra Nova.

#### **Planeta Azul.**

**Temática:** Ciencia ficción acuático-ecologista.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.



**Argumento:** Juego ambientado en un mundo acuático colonizado por la humanidad tras el colapso ecológico de la Tierra, los jugadores pueden llegar a interpretar a personajes como una orca, un delfín, etc.

### Redención.

**Temática:** Ciencia ficción apocalíptica.

**Editorial:** Edge Entertainment .

**Argumento:** La Tierra ha sucumbido a un ataque alienígena y ahora las colonias intentan sobrevivir sin ayuda del planeta madre.

### Shadowrun.

**Temática:** Ciberpunk fantástico.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Una particular ambientación ciberpunk que mezcla elementos de la fantasía medieval como los enanos y la magia con la tecnología más avanzada y los ciber implantes corporales.

### Star Wars.

**Temática:** Space Opera.

**Editorial:** Devir Iberia.

**Argumento:** Última edición, esta vez con Sistema D20 de la adaptación al mundo del rol de la saga de ciencia ficción más popular de la historia del cine, creada por George Lucas.

## **11.2.5 Terror / horror:**

### Cazador: La venganza.

**Temática:** Horror contemporáneo.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Penúltimo juego de la serie de Mundo de Tinieblas editado en España, dedicado a los humanos que luchan contra los seres sobrenaturales.

### Demonio: La caída.

**Temática:** Horror demoníaco.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Último juego de la serie de Mundo de Tinieblas editado en España, en esta ocasión los jugadores pueden interpretar a los Ángeles Caídos.

### Hombre lobo: El Apocalipsis.

**Temática:** Horror licántropo.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Segundo juego completo ambientado en el Mundo de Tinieblas, protagonizado por criaturas que cambian de forma y luchan para defender el medio ambiente.

### Hombre lobo: Salvaje Oeste.

**Temática:** Western sobrenatural.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Adaptación al mundo del Salvaje Oeste de *Hombre lobo: El Apocalipsis*, y por tanto perteneciente también a la ambientación del Mundo de Tinieblas.

### Kult.

**Temática:** Horror.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Segunda edición de uno de los grandes clásicos del rol de terror, obra de los suecos Target Games, en el que el mundo que conocemos es sólo una ilusión, que oculta una aterradora realidad.

### La Llamada de Cthulhu.

**Temática:** Horror / ficción lovecraftiano.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Decano y clásico indiscutible de los juegos de rol de terror (o de la ficción, dependiendo del tipo de partida y grupo de juego), tanto en Estados Unidos como en España, basado en la obra y cosmología de H.P. Lovecraft.

### Momia: La reencarnación.

**Temática:** Horror.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego ambientado en la época actual del Mundo de Tinieblas en la que los jugadores interpretan a momias.

### Obsidian.

**Temática:** Horror futurista.

**Editorial:** Astiberri.

**Argumento:** Juego que mezcla terror y ciencia ficción, inspirado tanto en *Hellraiser* como en *Blade Runne*, en el que los personajes defienden la Tierra de una invasión desde el Infierno.

### Phenomena.

**Temática:** Mundo paranormal.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego nacional cuyas tramas giran alrededor de lo relacionado con los espíritus, los poderes psíquicos, la sectas demoníacas, los OVNI, etc.

### Ragnarok.

**Temática:** Horror.

**Editorial:** Ludotecnia.

**Argumento:** Primer juego de rol de terror contemporáneo creado en España, donde hay vampiros, hombres lobo y bestias venidas del infierno.

### Unknown Armies.

**Temática:** Horror urbano postmoderno.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Tenebroso juego de rol en el que se dan cita obsesión, magia, acción y terror, y en el que los personajes luchan por su vida y por determinar la próxima encarnación del universo.

### Vampiro: Edad Oscura.

**Temática:** Horror histórico.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Segunda edición de este juego, que supone la incursión del veterano

*Vampiro: La mascarada* en la Edad Media del Mundo de Tinieblas.

### Vampiro: Edad Victoriana.

**Temática:** Horror histórico.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Última ambientación de este popular juego *Vampiro: La mascarada* en la Edad Victoria del Mundo de Tinieblas.

### Vampiro: La mascarada.

**Temática:** Horror vampírico.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Primer lanzamiento de la prolífica serie de juegos basados en el Mundo de Tinieblas, una sombría versión del mundo contemporáneo y que supuso todo un éxito en el momento de su lanzamiento, actualmente va por su tercera edición.

### Witchcraft.

**Temática:** Horror urbano postmoderno.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Un entorno fantástico lleno de magia, brujas, hechiceros, psíquicos y místicos.

### Wraith: El olvido.

**Temática:** Horror.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Línea de juego ambientada en la época actual del Mundo de Tinieblas, en el que los jugadores interpretan a fantasmas.

### Zombie: All Flesh Must Be Eaten.

**Temática:** Zombies.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Juego con Sistema Unisystem, que reúne un puñado de ambientaciones posibles, entre las que se encuentra la Segunda Guerra Mundial, están inspiradas en las obras de ficción, especialmente las películas dedicadas a los muertos vivientes.

### 11.2.6 Juegos de rol cortos:

#### Barón Munchausen.

**Temática:** Narrativa.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego basado en las aventuras literarias del Barón de Munchausen, con un original sistema de juego basado en contar mentiras y exageraciones.

#### Barrio Xino.

**Temática:** Humor urbano.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Inspirado en la serie *Makinavaja*, este juego de rol nos permite jugar con los personajes más arquetípicos del popular barrio barcelonés donde se desarrolla esta serie.

#### De Profundis.

**Temática:** Horror Lovecraftiano.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Juego de rol de terror basado en la obra de H.P. Lovecraft, que se desarrolla por medio de intercambios postales, y en el que se desdibuja la división entre realidad y fantasía.

#### Fanhunter.

**Temática:** Humor.

**Editorial:** Farsa's Wagon.

**Argumento:** Juego de rol basado en los cómics de Cels Piñol, ambientados en un futuro oscuro en el que se han prohibido diversiones como el rol o las películas de acción.

### Fanpiro.

**Temática:** Humor vampírico.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego que mezcla conceptos tan distantes entre sí como la narrativa gótico-punk propia de *Vampiro: La mascarada* y el humor de Cels Piñol y *Funhunter*.

### Frankenstein Faktory.

**Temática:** Humor tétrico.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Original juego basado en el Doctor Frankenstein de Mary Shelley y sus versiones cinematográficas y caracterizado por sus personajes recortables e incluir cinco tornillos.

### Inocentes.

**Temática:** Horror infantil.

**Editorial:** Nosolorol.

**Argumento:** Juego de rol de terror infantil, imaginación y psicodrama para jugadores adultos.

### Liber Rolis.

**Temática:** Genérico.

**Editorial:** Asociación Cultural Forjadores.

**Argumento:** Sistema de reglas genérico de origen nacional, que permite jugar partidas ambientadas en cualquier época y trasfondo.

### Mili KK.

**Temática:** Humor.

**Editorial:** Proyectos Editoriales Crom.

**Argumento:** Juego de humor inspirado en los cómics de la *Putita mili* publicados en la revista *El Jueves* y creados por Ivá, que se centra en las desventuras de los reclutas del ejército español.

### Mochos: Ziquitaque Nau.

**Temática:** Humor.

**Editorial:** Ucronía.

**Argumento:** Juego de tono humorístico, dedicado a los enfrentamientos entre diferentes comandos de mochos, componentes de una raza alienígena.

### Outfan.

**Temática:** Humor futurista.

**Editorial:** Planeta DeAgostini.

**Argumento:** Juego de humor en un entorno de ciencia ficción, basado en los cómics de Cels Piñol y primer producto de rol de esta importante editorial.

### Poketulhu.

**Temática:** Humor.

**Editorial:** La Factoría de Ideas.

**Argumento:** Juego creado en España y que fusiona ambientaciones tan dispares como el *manga* japonés *Pokémon* y la cosmología de los libros de H.P. Lovecraft.

### Pitekantropuz.

**Temática:** Humor.

**Editorial:** Proyectos Editoriales Crom.

**Argumento:** Juego nacional de humor ambientado en la prehistoria y en el que los jugadores interpretan a monos inteligentes de diferentes razas.

### Quidam.

**Temática:** Horror urbano.

**Editorial:** Ludotecnia.

**Argumento:** En este juego podrás encarnar a los fracasados y repudiados por la sociedad.



**Violencia.**

**Temática:** Humor.

**Editorial:** Edge Entertainment.

**Argumento:** Juego corto de la serie New Style que satiriza las bases teóricas y prácticas de los juegos de rol tradicionales con un humor directo y agresivo, escrito por Greg Costykian.

# Hoja de personajes



## 11.3 HOJAS DE PERSONAJES

En el presente apartado mostramos diversos ejemplos de hojas de personajes, tanto rellenas como vacías y de diferentes juegos. El objetivo que tiene este punto es mostrar la complejidad que poseen los juegos de rol. Hemos intentado cubrir todos los puntos posibles que ejemplifiquen distintos aspectos, a saberse:

- 1- Observar la evolución de las hojas entre diferentes ediciones españolas y al mismo tiempo la similitud de las mismas, dentro de la misma edición, pero variando el idioma. Así, presentamos las hojas de personaje de dos juegos. Por un lado las hojas de D&D en sus diferentes ediciones: D&D 1ª edición, AD&D 2ª edición, 3.0 D&D y 3.5 D&D. Por el otro las de El Señor de los Anillos, que van en un orden parecido: Básico, 1ª edición, 2ª edición y 3ª edición CODA (cambia el sistema y la iconografía está basada en las películas). También incluimos de éste último una hoja de personaje de la edición original en inglés.
- 2- Posteriormente adjuntamos una serie de hojas rellenas pertenecientes a los juegos: *Ánima Beyond Fantasy*, *HeroQuest*, *Roleage* y *Usagi Yojimbo*. Lo que se pretende es mostrar cómo es una hoja lista para utilizarse.
- 3- A continuación hemos creado otra “minisección” para mostrar tres ejemplos de hojas de personaje pertenecientes a juegos nacionales y a juegos extranjeros, que además no han sido traducidos al castellano. Los juegos españoles son: *El Capitán Alatriste*, *Roleage* y *Redención*. Los extranjeros por el contrario son: *Buffy the Vampire Slayer*, *Mechwarrior* y *Star Trek* en su tercera edición (si se llegó a publicar la 2ª edición en España).
- 4- Por último añadimos un conjunto de hojas de diferentes juegos que lo que pretenden es mostrar la diversidad de hojas y por tanto de sistemas pertenecientes a distintos juegos. Para exponer una mayor variedad hemos incluido hojas de juegos traducidos y juegos sin traducir. De entre todos los existentes hemos seleccionado los siguientes: *7º Mar*, *Bunnies & Burrows*, *Elric*, *La Llamada de Cthulhu*, *Macho Women with Guns*, *Star Wars*, *Reinos de Hierro* (hoja de una ambientación de la 3ª edición de D&D), *Vampiro: La Mascarada*, *Fanpiro*, *Mundo de Tinieblas 2004* y *Zombie All Flesh Must Be Eaten*.

## Hoja de Registro del personaje de DUNGEONS & DRAGONS®

---

**Nombre del jugador** \_\_\_\_\_

**Nombre del personaje** \_\_\_\_\_


**Clase** \_\_\_\_\_

**Nivel** \_\_\_\_\_

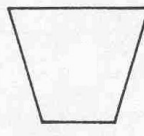
**Dungeon Master** \_\_\_\_\_

**Alineamiento** \_\_\_\_\_

**Boceto del personaje o símbolo**



**Clase de armadura**



**Puntos de Golpe**

**HABILIDADES:**

<div style="border: 2px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div>	FUERZA	_____	ajuste
<div style="border: 2px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div>	INTELIGENCIA	_____	ajuste
<div style="border: 2px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div>	SABIDURIA	_____	ajuste
<div style="border: 2px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div>	DESTREZA	_____	ajuste
<div style="border: 2px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div>	CONSTITUCION	_____	ajuste
<div style="border: 2px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div>	CARISMA	_____	ajuste

**TIROS DE SALVACION**

<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px;"></div>	VENENO O RAYO MORTAL
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px;"></div>	VARITA MAGICA
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px;"></div>	PETRIFICACION O PARALISIS
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px;"></div>	ALIENTO DE DRAGON
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px;"></div>	CONJURO, BASTON o CETRO

**IDIOMAS:** \_\_\_\_\_

**HABILIDADES ESPECIALES:** Conjuros, Habilidades de los ladrones, Expulsión que realiza

C.A. Oponente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
TIROS DE GOLPE NECESARIOS	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19


31

© 1980, 1983 TSR Games  
All Rights Reserved.

Anverso de la hoja de personaje de la primera edición española de D&D de Dalmau Carles (1985).

Hoja de Registro del Personaje de DUNGEONS & DRAGONS®	
<b>EQUIPO TRANSPORTADO</b>	
<b>OBJETOS MAGICOS</b>	<b>OBJETOS NORMALES</b>
<b>OTRAS NOTAS</b> incluyendo lugares explorados, tipos de gente y de monstruos conocidos	
<b>DINERO y TESOROS</b>  <b>GEMAS:</b>  <b>MP:</b> <b>MP:</b> <b>MO:</b> <b>ME:</b> <b>MPT:</b> <b>MC:</b> <b>VALOR TOTAL</b>	<b>EXPERIENCIA</b>  <b>BONIFICACION/PENALIZACION:</b> _____ <b>Próximo nivel al que se aspira:</b> _____





**Personaje** \_\_\_\_\_

Alin. \_\_\_\_\_ Raza \_\_\_\_\_ Categ. \_\_\_\_\_ Nivel \_\_\_\_\_

Nombre jugador \_\_\_\_\_ Familia \_\_\_\_\_ Raza/Clan \_\_\_\_\_

País origen \_\_\_\_\_ Feudo/Patrón \_\_\_\_\_ Religión \_\_\_\_\_

Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Cat. Social \_\_\_\_\_ Status \_\_\_\_\_

Alt. \_\_\_\_\_ Pes. \_\_\_\_\_ Rango nacim. \_\_\_\_\_ Núm. hermanos \_\_\_\_\_

Pelo \_\_\_\_\_ Ojos \_\_\_\_\_ Aspecto \_\_\_\_\_

Honor \_\_\_\_\_ (Honor base \_\_\_\_\_ ) Ajuste reacción \_\_\_\_\_

**REGISTRO DE PERSONAJE JUGADOR**

**HABILIDADES**

<b>FRZ</b>  <b>DES</b>  <b>CON</b>  <b>INT</b>  <b>SAB</b>  <b>CAR</b>	Prob. golpe	Aj. daño	Peso autor.	Esfzo. máx.	Abrir Puer.	Dob. Barr. alz. puer.
	Aj. reac.		Aj. ataq. proyect.		Aj. defens.	
	Aj. PG	Shock slst.	Superv. revivif.	Protec. veneno	Regen.	
	Núm. leng.	Nivel conj.	Aprd. conj.	Conj./ nivel	Inmun. conj.	
	Aj. def. mágica	Bonif. conj.	Fracaso conj.	Inmun. a conj.		
	Núm. máx. serv.	Lealt. base	Ajuste reac.			

**MOVIMIENTO**

Índice base \_\_\_\_\_

Ligero (    ) \_\_\_\_\_

Moderado (    ) \_\_\_\_\_

Fuerte (    ) \_\_\_\_\_

Severo (    ) \_\_\_\_\_

Trote ( × 2 ) \_\_\_\_\_

Correr ( × 3 ) \_\_\_\_\_

Correr ( × 4 ) \_\_\_\_\_

Correr ( × 5 ) \_\_\_\_\_

**TIRADAS SALVACIÓN**

Paraliz./ Veneno \_\_\_\_\_

Cetro, vara o varita \_\_\_\_\_

Petrif./ Polimorf. \_\_\_\_\_

Arma aliento \_\_\_\_\_

Conjuros \_\_\_\_\_

Modificad. \_\_\_\_\_ Salv. \_\_\_\_\_

**ARMADURA**

CA Ajustado \_\_\_\_\_ Tipo armadura (Piezas) \_\_\_\_\_

Sorprendido \_\_\_\_\_

Sin escudo \_\_\_\_\_

Por la espalda \_\_\_\_\_

Defensas \_\_\_\_\_

**PUNTOS DE GOLPE**

**Heridas**

**ARMAS DE COMBATE**

Arma	#AT	Aj. daño	GACO	Daño (PM/G)	Alcance	Peso	Talla	Tipo	Velocidad
				/					
				/					
				/					
				/					
				/					
				/					

**Ataques especiales** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Munición:** \_\_\_\_\_

□ □ □ □ □    □ □ □ □ □    □ □ □ □ □

□ □ □ □ □    □ □ □ □ □    □ □ □ □ □

**Habilidades especiales**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Pericias/Habilidades/Lenguajes**

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

( / ) \_\_\_\_\_ ( / ) \_\_\_\_\_

Anverso de la hoja de personaje de la segunda edición española de AD&D de Ediciones Zinco (1992).

*Reverso de la hoja de personaje de la segunda edición española de AD&D de Ediciones Zinco (1992).*

**DUNGEONS & DRAGONS**  
HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE \_\_\_\_\_ JUGADOR \_\_\_\_\_

CLASE \_\_\_\_\_ RAZA \_\_\_\_\_ ALINEAMIENTO \_\_\_\_\_ NIVEL \_\_\_\_\_ CIUDAD \_\_\_\_\_

TAMAÑO \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_ ALTURA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_ OJOS \_\_\_\_\_ CABELLO \_\_\_\_\_ PIEL \_\_\_\_\_

**INFORMACIÓN BÁSICA**

INFORMACIÓN	PRIM. CARACT.	MOD. CARACT.	PRIM. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL
<b>FUE</b> FUERZA				
<b>DES</b> DESTREZA				
<b>CON</b> CONSTITUCIÓN				
<b>INT</b> INTELIGENCIA				
<b>SAB</b> SABIDURÍA				
<b>CAR</b> CARISMA				

**PG** PUNTOS DE GOLPE \_\_\_\_\_  
**CA** CLASE DE ARMAS \_\_\_\_\_

**INICIATIVA** MODIFICADOR \_\_\_\_\_  
**ATAQUE BASE** \_\_\_\_\_

**HERIDAS/PC ACTUALES** \_\_\_\_\_

**DAÑO ATENUANDO** \_\_\_\_\_

**REDUCCIÓN DEL DAÑO** \_\_\_\_\_

**TIPO DE DÑO** \_\_\_\_\_

**VELOCIDAD** \_\_\_\_\_

**TIROS DE SALVACIÓN**

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SAVACIÓN DES	MOD. DE CARACT.	MOD. DE MANO	MOD. WAKOS	MOD. TEMPORALES	MOD. CONDICIONALES
<b>FORTALEZA</b> (CONSTITUCIÓN)							
<b>REFLEJOS</b> (DESTREZA)							
<b>VOLUNTAD</b> (SABIDURÍA)							

**CUERPO A CUERPO** (BONIF. ATAQUE) \_\_\_\_\_  
**A DISTANCIA** (BONIF. ATAQUE) \_\_\_\_\_

**ARMA**

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES			

**ARMA**

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES			

**ARMA**

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE PESO TIPO TAMAÑO PROPIEDADES ESPECIALES			

**ARMADURA/OBJ. PROTECTOR**

ARMADURA/OBJ. PROTECTOR	TIPO	BONIF. ARMADURA	BONIF. DES MAX.
PENALIZADOR FALLO CONJURO VELOCIDAD PESO PROPIEDADES ESPECIALES			

**ESCUDO/OBJ. PROTECTOR**

ESCUDO/OBJ. PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PENALIZADOR	FALLO CONJURO
PROPIEDADES ESPECIALES				

**MUNICIÓN**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**HABILIDADES**

NOMBRE	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CONJ.	RANGO	MOD. WAKOS
<input type="checkbox"/> ABIR CERRADURAS	DES				
<input type="checkbox"/> ALQUIMIA	INT				
<input type="checkbox"/> ARTE ( )	INT				
<input type="checkbox"/> AVERIGUAR INTENCIONES	SAB				
<input type="checkbox"/> AVISTAR	SAB				
<input type="checkbox"/> BUSCAR	INT				
<input type="checkbox"/> CONCENTRACIÓN	CON				
<input type="checkbox"/> CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT				
<input type="checkbox"/> DESCIFRAR ESCRITURA	INT				
<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA	CAR				
<input type="checkbox"/> DISTRAZARSE	CAR				
<input type="checkbox"/> EMPATÍA ANIMAL	CAR				
<input type="checkbox"/> ENGAÑAR	CAR				
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO	DES <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> ESCAPISMO	DES <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> ESCONDERSE	DES <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> ESCUCHAR	SAB				
<input type="checkbox"/> ESCUDRIÑAR	INT				
<input type="checkbox"/> FALSIFICAR	INT				
<input type="checkbox"/> GERMANÍA	SAB				
<input type="checkbox"/> HURTAR	DES <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ( )	CAR				
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	CAR				
<input type="checkbox"/> INTUIR LA DIRECCIÓN	SAB				
<input type="checkbox"/> INUTILIZAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/> LEER LOS LABIOS	INT				
<input type="checkbox"/> MONTAR ( )	DES				
<input type="checkbox"/> MOVERSE SIGILOSA MENTE	DES <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> NADAR	FUE <sup>da</sup>				
<input type="checkbox"/> OFICIO ( )	SAB				
<input type="checkbox"/> PIRUETAS	DES <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> REUNIR INFORMACIÓN	CAR				
<input type="checkbox"/> SABER (ARCANO)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (ARQUITECTURA E INGENIERÍA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (GEOGRAFÍA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (HISTORIA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (LOCAL)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (LOS PLANOS)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (NATURALIDAD)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (NOBLEZA Y REALEZA)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER (RELIGIÓN)	INT				
<input type="checkbox"/> SALTAR	FUE <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> SANAR	SAB				
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA	SAB				
<input type="checkbox"/> TASACIÓN	INT				
<input type="checkbox"/> TRATO CON ANIMALES	CAR				
<input type="checkbox"/> TREPAR	FUE <sup>R</sup>				
<input type="checkbox"/> USAR OBJETO MÁGICO	CAR				
<input type="checkbox"/> USO DE CUERDAS	DES				

©2000 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos. Esta página puede fotocopiar para uso exclusivamente personal. Las habilidades marcadas con \* pueden usarse reemplazando, incluso si el personaje tiene uno (1) rango de habilidad. Los marcados con (C) son habilidades transitorias. \* Debe aplicarse el PENALIZADOR DE ARMAS, en caso de haberlo: +1 por cada 5 lb. de equipo.



©2000 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos. Esta copia puede fotocopiarla para uso exclusivamente personal.

*Anverso de la primera hoja de personaje de la edición española 3.5 de D&D de Devir Iberia (2004).*

*Reverso de la primera hoja de personaje de la edición española 3.5 de D&D de Devir Iberia (2004).*

DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.

DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.
DOTA		PAG. REF.

NOTAS

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO

MOD. A LA ED.

FALLO DE CONJURO ARCANO

CONJURO CONOCIDOS

CD DE LA SALVACIÓN

NIVEL

CONJURO/DA

CONJURO/DA ADICIONALES

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCUELA DE ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS

Anverso de la segunda hoja de personaje de la edición española 3.5 de D&D de Devir Iberia (2004).

RIQUEZAS			
DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

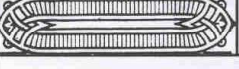
*Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Héctor Sevillano Pareja*

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Montaraz Medio-elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	1	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+	+1 Escudo	=	Defensa
B.O. C. a C.		+	-1	+	(Espada, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil		+	1	+	(Arco)	=	B.O. Proyectil
Generales		+	1	+		=	Generales
Subterfugio		+	0	+		=	Subterfugio
Percepción		+	1	+		=	Percepción
Magia		+	0	+	+1 (Escudo)	=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+		=	Resistencia
<b>Equipo:</b> <b>Otro material:</b> <b>Notas:</b>							

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Humano		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	0	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	-1 (Arm. de cuero)	=	Movimiento
Defensa	NP	+	0	+	+1 (Arm. de cuero)	=	Defensa
B.O. C. a C.		+	0	+	(Cayado, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil		+	-1	+	-1 (Daga, -1 daño)	=	B.O. Proyectil
Generales		+	0	+		=	Generales
Subterfugio		+	-1	+	-1 (Arm. de cuero)	=	Subterfugio
Percepción		+	2	+		=	Percepción
Magia		+	2	+		=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+		=	Resistencia
<b>Equipo:</b> <b>Otro material:</b> <b>Notas:</b>							

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	-1	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+		=	Defensa
B.O. C. a C.		+	-1	+	(Cayado, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil		+	0	+	(Arco)	=	B.O. Proyectil
Generales		+	0	+		=	Generales
Subterfugio		+	-1	+		=	Subterfugio
Percepción		+	1	+		=	Percepción
Magia		+	2	+		=	Magia
Resistencia	NP	+	30	+		=	Resistencia
<b>Equipo:</b> <b>Otro material:</b> <b>Notas:</b>							



NOMBRE: _____ RAZA: _____ ESTATURA: _____ PESO: _____ PELO: _____ OJOS: _____ ACTITUD: _____ ESPECIAL: _____ PROFESION: _____ NIVEL: _____		RS-1 - HOJA DE PERSONAJE		LISTAS DE SORTILEGIOS		PROB.																																																																																																																																																																																																																																													
		IDIOMAS	GRADO																																																																																																																																																																																																																																																
		1) _____	_____	1) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		2) _____	_____	2) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		3) _____	_____	3) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		4) _____	_____	4) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		5) _____	_____	5) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		6) _____	_____	6) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		7) _____	_____	7) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
		8) _____	_____	8) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
				9) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
				10) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
				11) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
				12) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
				13) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
				14) _____	( )																																																																																																																																																																																																																																														
----- BONIFICACIONES ----- CARACTERISTICAS   Abr.   Valor   Normal Raza   Total Fuerza   FUE   _____   _____   _____ Agilidad   AGI   _____   _____   _____ Constitución   CON   _____   _____   _____ Inteligencia   INT   _____   _____   _____ Intuición   I   _____   _____   _____ Presencia   PRE   _____   _____   _____ Apariencia   APA   _____   _____   _____		 DOMINIO: _____ PUNTOS DE PODER: _____ PUNTOS DE EXPERIENCIA: _____ PENALIZACION POR CARGA:   FUE _____ + _____ = _____																																																																																																																																																																																																																																																	
GRADOS DE HABILIDAD HABILIDADES   GRADOS 5%   GRADOS 2% <b>MOVIMIENTO Y MANIOBRA</b> Sin armadura <input type="checkbox"/> ----- máximo Cuero <input type="checkbox"/> ----- número Cuero endurecido <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ----- de Cota de malla <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ----- grados Coraza <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ----- <b>HABILIDADES CON ARMAS (Bonificaciones ofensivas)</b> De filo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contundentes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> A 2 manos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arrojadizas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Projectiles <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Armas de asta <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>HABILIDADES GENERALES</b> Tregar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Montar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Nadar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rastrear <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>HABILIDADES DE SUBTERFUGIO</b> Emboscar <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Acechar/esconderse <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Abrir cerraduras <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Desactivar trampas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>HABILIDADES MAGICAS</b> Leer Runas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Usar objetos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sortilegios dirigidos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES</b> Percepción <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Desarrollo físico <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>           Armadura   _____            Escudo   _____            Yelmo   _____            Brazales   _____            Grebas   _____         </div> <div>           Sortilegios de base            Liderazgo e influencia            Bonificación defensiva            TR Esencia            TR Canalización            TR Venenos            TR Enfermedad         </div> </div> <b>HABILIDADES SECUNDARIAS</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Grado</th> <th>Carac.</th> <th>Profesión</th> <th>Objeto</th> <th>Especial</th> <th>Especial</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>+0</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>-15</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>-30</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>FUE</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>-45</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>FUE</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>-60</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>FUE</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>FUE</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>FUE</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>FUE</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>I</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>MM</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>INT</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>xxx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>PE</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>PRE</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>PE</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>INT</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>I</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>INT</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>I</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>AGI</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>I</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>CON</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>+5</td> <td>PE</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>xxxx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BO</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>PRE</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>ME</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>AGI</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>BD</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>INT</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>TR</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>I</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>TR</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>CON</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>TR</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>CON</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>TR</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>xx</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>				Grado	Carac.	Profesión	Objeto	Especial	Especial	Total	—	AGI	xx	—	—	+0	MM	—	AGI	xx	—	—	-15	MM	—	AGI	xx	—	—	-30	MM	—	FUE	xx	—	—	-45	MM	—	FUE	xx	—	—	-60	MM	—	FUE	—	—	—	—	BO	—	FUE	—	—	—	—	BO	—	FUE	—	—	—	—	BO	—	AGI	—	—	—	—	BO	—	AGI	—	—	—	—	BO	—	FUE	—	—	—	—	BO	—	AGI	—	—	—	—	MM	—	I	—	—	—	—	MM	—	AGI	—	—	—	—	MM	—	INT	—	—	—	—	ME	—	xxx	xx	xx	—	—	PE	—	PRE	—	—	—	—	PE	—	INT	—	—	—	—	ME	—	I	—	—	—	—	ME	—	INT	—	—	—	—	ME	—	I	—	—	—	—	ME	—	AGI	—	—	—	—	BO	—	I	—	—	—	—	ME	—	CON	—	—	—	+5	PE	xx	xxxx	—	—	—	—	BO	xx	PRE	xx	—	—	—	ME	xx	AGI	xx	—	—	—	BD	xx	INT	xx	—	—	—	TR	xx	I	xx	—	—	—	TR	xx	CON	xx	—	—	—	TR	xx	CON	xx	—	—	—	TR	—	—	xx	—	—	—	—	—	—	xx	—	—	—	—
Grado	Carac.	Profesión	Objeto	Especial	Especial	Total																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	xx	—	—	+0	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	xx	—	—	-15	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	xx	—	—	-30	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	FUE	xx	—	—	-45	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	FUE	xx	—	—	-60	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	FUE	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	FUE	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	FUE	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	FUE	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	—	—	—	—	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	I	—	—	—	—	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	—	—	—	—	MM																																																																																																																																																																																																																																													
—	INT	—	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
—	xxx	xx	xx	—	—	PE																																																																																																																																																																																																																																													
—	PRE	—	—	—	—	PE																																																																																																																																																																																																																																													
—	INT	—	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
—	I	—	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
—	INT	—	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
—	I	—	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
—	AGI	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
—	I	—	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
—	CON	—	—	—	+5	PE																																																																																																																																																																																																																																													
xx	xxxx	—	—	—	—	BO																																																																																																																																																																																																																																													
xx	PRE	xx	—	—	—	ME																																																																																																																																																																																																																																													
xx	AGI	xx	—	—	—	BD																																																																																																																																																																																																																																													
xx	INT	xx	—	—	—	TR																																																																																																																																																																																																																																													
xx	I	xx	—	—	—	TR																																																																																																																																																																																																																																													
xx	CON	xx	—	—	—	TR																																																																																																																																																																																																																																													
xx	CON	xx	—	—	—	TR																																																																																																																																																																																																																																													
—	—	xx	—	—	—	—																																																																																																																																																																																																																																													
—	—	xx	—	—	—	—																																																																																																																																																																																																																																													

Hoja de personaje de la primera edición española de El Señor de los Anillos de Joc Internacional (1989).

Nombre: _____		Listas de Hechizos:		Probabilidad		sr-1 - hoja de personaje			
Raza / Cultura: _____		1) _____ [ ]		Idiomas: _____		Nivel _____			
Profesión: _____ Edad: _____		2) _____ [ ]		1) _____		2) _____			
Reino: _____ Género: _____		3) _____ [ ]		3) _____		4) _____			
Altura: _____ Peso: _____		4) _____ [ ]		4) _____		5) _____			
Pelo: _____ Ojos: _____		5) _____ [ ]		5) _____		6) _____			
Conducta: _____		6) _____ [ ]		6) _____		7) _____			
Personalidad: _____		7) _____ [ ]		7) _____		8) _____			
Motivación: _____		8) _____ [ ]							
Alineamiento: _____		9) _____ [ ]							
Especial: _____		10) _____ [ ]							
Características		Bonif. Normal	Bonif. Racial	Bonif. Total	Nivel Actual: _____	Escudo (+25 BD) <input type="checkbox"/>			
Fuerza (FUE)	_____	_____	_____	_____	Puntos de Experiencia: _____	Casco (Percepción -5) <input type="checkbox"/>			
Agilidad (AGI)	_____	_____	_____	_____	Puntos de Poder: _____	Brazales (-5 BO) <input type="checkbox"/>			
Constitución (CON)	_____	_____	_____	_____	Armadura: _____	Grebas (-5 MM) <input type="checkbox"/>			
Inteligencia (INT)	_____	_____	_____	_____	Caract. AGI	_____	BD		
Intuición (I)	_____	_____	_____	_____	Bonif. Defensiva (BD)	INT	TR		
Presencia (PRE)	_____	_____	_____	_____	TR Esencia	I	TR		
Apariencia (APA)	_____	_____	_____	_____	TR Canalización	CON	TR		
Penalización por carga: _____ = FUE _____ - Mod. Peso _____				TR Veneno	CON	TR	TR		
				TR Enfermedad	CON	TR	TR		
Habilidad	Grados 5%	Grados 2%	Bonif. Grados	Bonif. Carac.	Bonif. Profesión	Bonif. Objeto	Bonif. Especial	Bonif. Especial	Bonif. Total
<b>Movimiento y Maniobra</b>									
Sin armadura	□□ Máximo	_____	_____	AGI	xxxxx	_____	_____	+0	MM
Cuero	□□□ Número	_____	_____	AGI	xxxxx	_____	_____	-15	MM
Cuero endurecido	□□□□ dc	_____	_____	AGI	xxxxx	_____	_____	-30	MM
Cota de malla	□□□□□ Grados	_____	_____	FUE	xxxxx	_____	_____	-45	MM
Coraza	□□□□□	_____	_____	FUE	xxxxx	_____	_____	-60	MM
<b>Habilidades de Armas</b>									
De filo	□□□□□	□□□□□	_____	FUE	_____	_____	_____	_____	BO
Contundentes	□□□□□	□□□□□	_____	FUE	_____	_____	_____	_____	BO
A dos manos	□□□□□	□□□□□	_____	FUE	_____	_____	_____	_____	BO
Arrojadizas	□□□□□	□□□□□	_____	AGI	_____	_____	_____	_____	BO
Proyectiles	□□□□□	□□□□□	_____	AGI	_____	_____	_____	_____	BO
Armas de asta	□□□□□	□□□□□	_____	FUE	_____	_____	_____	_____	BO
<b>Habilidades Generales</b>									
Trepar	□□□□□	□□□□□	_____	AGI	_____	_____	_____	_____	MM
Montar	□□□□□	□□□□□	_____	I	_____	_____	_____	_____	MM
Nadar	□□□□□	□□□□□	_____	AGI	_____	_____	_____	_____	MM
Rastrear	□□□□□	□□□□□	_____	INT	_____	_____	_____	_____	ME
<b>Habilidades de Subterfugio</b>									
Emboscar	□□□□□	□□□□□	_____	XXxxxxx	xxxxx	xxxxx	_____	_____	PE
Acechar / Escondarse	□□□□□	□□□□□	_____	PRE	_____	_____	_____	_____	MM/ME
Abrir cerraduras	□□□□□	□□□□□	_____	INT	_____	_____	_____	_____	ME
Desactivar trampas	□□□□□	□□□□□	_____	I	_____	_____	_____	_____	ME
<b>Habilidades mágicas</b>									
Leer runas	□□□□□	□□□□□	_____	INT	_____	_____	_____	_____	ME
Usar objetos	□□□□□	□□□□□	_____	I	_____	_____	_____	_____	ME
Hechizos dirigidos	□□□□□	□□□□□	_____	AGI	_____	_____	_____	_____	BO
<b>Otras y Habilidades Secundarias</b>									
Percepción	□□□□□	□□□□□	_____	I	_____	_____	_____	_____	ME
Desarrollo físico	□□□□□	□□□□□	_____	CON	_____	_____	_____	+5	PE
BO Hechizos básicos	_____	_____	xxxxx	XXxxxxx	_____	_____	_____	_____	BO
_____	□□□□□	□□□□□	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	□□□□□	□□□□□	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Hoja de personaje de la segunda edición española de El Señor de los Anillos de La Factoría de Ideas (1999).



*Anverso de la hoja de personaje de la tercera edición española de El Señor de los Anillos (CODA) de La Factoría de Ideas (2002).*

*Reverso de la hoja de personaje de la tercera edición española de El Señor de los Anillos (CODA) de La Factoría de Ideas (2002).*



**THE LORD OF THE RINGS**  
**ROLEPLAYING GAME**

CHARACTER NAME: \_\_\_\_\_  
PLAYER NAME: \_\_\_\_\_  
CHRONICLE: \_\_\_\_\_

ORDERS: \_\_\_\_\_  
ELITE ORDERS: \_\_\_\_\_  
ADVANCEMENTS: \_\_\_\_\_

RACE: \_\_\_\_\_  
AGE: \_\_\_\_\_  
GENDER: \_\_\_\_\_

HAIR: \_\_\_\_\_  
EYES: \_\_\_\_\_

SIZE: \_\_\_\_\_  
HEIGHT: \_\_\_\_\_  
WEIGHT: \_\_\_\_\_

**ATTRIBUTES**

	BEARING	NIMBLENESS	PERCEPTION	STRENGTH	VITALITY	WITS
Points	0	0	0	0	0	0
Modifiers	0	0	0	0	0	0
TOTAL	0	0	0	0	0	0

**REACTIONS**

	STAMINA	SWIFTNESS	WILLPOWER	WISDOM	CORRUPTION
Points	0	0	0	0	0
Modifiers	0	0	0	0	0
TOTAL	0	0	0	0	0

**INITIATIVE**

	DEFENCE 10+	RENOUN	COURAGE
Points	0	0	0
Modifiers	0	0	0
TOTAL	0	0	0

**RACIAL ABILITIES**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ORDER ABILITIES**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**EDGES**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**FLAWS**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**SKILLS**

SKILL	Trn Canoe	Arms Arms	Arms Arms	Skill Rank	Per Hobby	TOTAL Rank
Aerobatics	P	Nim	0	0	0	0
Appraise	A	Wita	0	0	0	0
Armed Combat	P	Nim	0	0	0	0
Climb	P	Str	0	0	0	0
Conceal	P	Wita	0	0	0	0
Craft	P	Nim	0	0	0	0
Debate	S	Wita	0	0	0	0
Games	P	Nim	0	0	0	0
Healer	A	Wita	0	0	0	0
Healing	P	Wita	0	0	0	0
Inquire	S	Brg	0	0	0	0
Insight	S	Per	0	0	0	0
Inspire	S	Brg	0	0	0	0
Intimidate	S	Brg	0	0	0	0
Jump	P	Str	0	0	0	0
Languages	A	Wita	0	0	0	0
Legendman	P	Nim	0	0	0	0
Learn	A	Wita	0	0	0	0
Mentory	P	Brg	0	0	0	0
Observe	P	Per	0	0	0	0
Perform	S	Brg	0	0	0	0
Persuade	S	Brg	0	0	0	0
Ranged Combat	P	Nim	0	0	0	0
Ride	P	Brg	0	0	0	0
Ryry	P	Str	0	0	0	0
Sew-craft	P	Wita	0	0	0	0
Search	P	Per	0	0	0	0
Siegecraft	P	Wita	0	0	0	0
Smithcraft	P	Str	0	0	0	0
Stash	P	Nim	0	0	0	0
Stonemcraft	P	Str	0	0	0	0
Survival	P	Per	0	0	0	0
Swim	P	Str	0	0	0	0
Teamster	P	Str	0	0	0	0
Track	P	Wita	0	0	0	0
Unarmed Combat	P	Nim	0	0	0	0
Weather-sense	P	Per	0	0	0	0

© 2002 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring, and the characters and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. © 2002 Decipher, Inc. All Rights Reserved. Tolkien Enterprises and Tolkien Enterprises logo are trademarks of Tolkien Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

Anverso de la hoja de personaje de la edición en inglés de El Señor de los Anillos (CODA) de Decipher Games (2002).

*Reverso de la hoja de personaje de la edición en inglés de El Señor de los Anillos (CODA) de Decipher Games (2002).*



*Anverso de la primera hoja de personaje de Ánima Beyond Fantasy de Edge Entertainment (2005).*

*Reverso de la primera hoja de personaje de Ánima Beyond Fantasy de Edge Entertainment (2005).*

*Anverso de la segunda hoja de personaje de Ánima Beyond Fantasy de Edge Entertainment (2005).*



*Reverso de la segunda hoja de personaje de Ánima Beyond Fantasy de Edge Entertainment (2005).*



*Hoja de personaje de HeroQuest de Edge Entertainment (2004).*





Historia del personaje de Roleage de Nosolorol (2007).



**COLOSO**

*Ur Tagh*

**NOMBRE**

**roleage®**  
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

Viento +10    Tierra +10    joven    +2    1D4    1D6 +1    0    1

ES. PRIMARIA    ES. OPUESTA    GRADO PERS.    ZANCADA    MOVIMIENTO    CARRERA    MOD. VELOCIDAD    N°. AT. DISTANCIA

**VITALIDAD**    **ESF** ESFUERZO    **AGI** AGILIDAD    **DEFENSA**

140    70/35    47    96    48/16    34

CADA 28    ACTUAL    DESAFÍO    ACTUAL    MAESTRÍA CON ARMAS    CADA 15    ACTUAL

DEFENSA CONTRA TIERRA    CADA 15    GRITO DE GUERRA    CADA 15    VIBROGOLPE    ACTUAL

ALTA DEFENSA    CREA VIENTO    LOCALIZAR    MAESTRÍA CON ARMADURAS    OLFATO    GUSTO    TACTO

ACTUAL    CADA 15    CADA 0    ACTUAL    CADA 15    ACTUAL    50/20    20/20

MEJORAR VIENTO    DEF. CoC TOTAL 96    VITALIDAD TOTAL 140    VISTA 27/40    OÍDO 40/12    **PER** PERCEPCIÓN CADA 32

**INT** INTELIGENCIA    **ESENCIA**    **SENTIDO POR ESPECIE**

RESERVA TOTAL DE ESENCIA 45    DEF. ESENCIA TOTAL

**ARMAS EQUIPADAS**

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
Hacha de levador	Ligera	0	0	2D8	60	0	1/3	/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

Anverso de la primera hoja de personaje de Roleage de Nosolorol (2007).

UR TAGH

**roleage**  
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEFENSA  
VARIOS

DEFENSA  
ESENCIA

DEF  
DEFENSA/  
AGILIDAD  
REALES

96  
48  
RD=1

DEFENSA  
ARMADURA

MANOS (1)

CINTURA, ABDOMEN (1)

PROTECCIONES EXTRA

ANILLOS

PIERCINGS TATUAJES

CABEZA (1)

HOMBROS (2)

TORSO (3)

ANTEBRAZOS (4)

MUSLOS (2)

PIES (2)

**EQUIPO DIVERSO**

Ropa convencional de Coloso  
Pócima menor de vitalidad (2D10)  
3 Compotas elaboradas de 1 día  
Manta de pieles aldeana

Dinero:  
3 D.O.  
13 D.D.  
16 D.C.

Reverso de la primera hoja de personaje de Roleage de Nosolorol (2007).



**UR TACH**

		
<b>NOMBRE:</b> Esencia de viento <b>TIPO:</b> Aptitud evocadora <b>APRENDIZAJE:</b> 4 días, Dif. Compleja <b>BONIFICADOR:</b> Ninguno <b>CARACTERÍSTICA</b> <b>PRIMARIA:</b> Inteligencia <b>COSTE EN DURGANS:</b> 60 o 80 DD. <b>GASTO POR RESERVA</b> <b>DE ESENCIA:</b> Ninguno <b>PRERREQUISITOS:</b> INT. 50. <b>REGIONES:</b> Todas. <b>SIN ENTRENAR/APRENDER:</b> No se puede. <b>TIEMPO DE EJECUCIÓN:</b> Instantáneo.	<b>NOMBRE:</b> Idioma de viento <b>TIPO:</b> Aptitud genérica <b>APRENDIZAJE:</b> Automático <b>BONIFICADOR:</b> Ninguno <b>CARACTERÍSTICA</b> <b>PRIMARIA:</b> Inteligencia <b>COSTE EN DURGANS:</b> 90 o 120 DD. <b>GASTO POR RESERVA</b> <b>DE ESENCIA:</b> Ninguno <b>PRERREQUISITOS:</b> INT. 55 ó ser Coloso <b>REGIONES:</b> Todas. <b>SIN ENTRENAR/APRENDER:</b> No se puede. <b>TIEMPO DE EJECUCIÓN:</b> Instantáneo.	<b>NOMBRE:</b> Lángelo <b>TIPO:</b> Idioma común <b>APRENDIZAJE:</b> Automático <b>BONIFICADOR:</b> Ninguno <b>CARACTERÍSTICA</b> <b>PRIMARIA:</b> Inteligencia <b>COSTE EN DURGANS:</b> Ninguno. <b>GASTO POR RESERVA</b> <b>DE ESENCIA:</b> Ninguno <b>PRERREQUISITOS:</b> Ninguno <b>REGIONES:</b> Todas. <b>SIN ENTRENAR/APRENDER:</b> Se puede utilizar <b>TIEMPO DE EJECUCIÓN:</b> Instantáneo.
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>POSIBLE BON.</div> <div>CADA 15</div> <div>PUNTOS DE APTITUD</div> </div> 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>POSIBLE BON.</div> <div>CADA 15</div> <div>PUNTOS DE APTITUD</div> </div> 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>POSIBLE BON.</div> <div>CADA 15</div> <div>PUNTOS DE APTITUD</div> </div> 
		
<b>NOMBRE:</b> Cornada <b>TIPO:</b> Aptitud por especie <b>APRENDIZAJE:</b> 4 días, Dif. Compleja <b>BONIFICADOR:</b> Ninguno <b>CARACTERÍSTICA</b> <b>PRIMARIA:</b> Esfuerzo <b>COSTE EN DURGANS:</b> 203 o 270 DD. <b>GASTO POR RESERVA</b> <b>DE ESENCIA:</b> 6 <b>PRERREQUISITOS:</b> Ser Coloso, ESF. 65. <b>REGIONES:</b> 3. <b>SIN ENTRENAR/APRENDER:</b> No se puede. <b>TIEMPO DE EJECUCIÓN:</b> 1 asalto	<b>NOMBRE:</b> Constitución atlética <b>TIPO:</b> Aptitud genérica <b>APRENDIZAJE:</b> Automático Esf. 65 <b>BONIFICADOR:</b> Puntos de aptitud <b>CARACTERÍSTICA</b> <b>PRIMARIA:</b> Esfuerzo <b>COSTE EN DURGANS:</b> Ninguno. <b>GASTO POR RESERVA</b> <b>DE ESENCIA:</b> 15/asalto. <b>PRERREQUISITOS:</b> ESF. 65. <b>REGIONES:</b> Todas. <b>SIN ENTRENAR/APRENDER:</b> No se puede. <b>TIEMPO DE EJECUCIÓN:</b> Instantáneo.	<b>NOMBRE:</b> Embestida <b>TIPO:</b> Aptitud de Combate <b>APRENDIZAJE:</b> 4 días, Dif. Compleja <b>BONIFICADOR:</b> +20 al ataque <b>CARACTERÍSTICA</b> <b>PRIMARIA:</b> Esfuerzo <b>COSTE EN DURGANS:</b> 304 o 405 DD. <b>GASTO POR RESERVA</b> <b>DE ESENCIA:</b> 1/metro. <b>PRERREQUISITOS:</b> ESF. 70. <b>REGIONES:</b> Todas. <b>SIN ENTRENAR/APRENDER:</b> No se puede. <b>TIEMPO DE EJECUCIÓN:</b> 1 asalto.
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>POSIBLE BON.</div> <div>CADA 15</div> <div>PUNTOS DE APTITUD</div> </div> 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>POSIBLE BON.</div> <div>CADA 15</div> <div>PUNTOS DE APTITUD</div> </div> 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>POSIBLE BON.</div> <div>CADA 15</div> <div>PUNTOS DE APTITUD</div> </div> 

Segunda hoja de personaje de Roleage de Nosolorol (2007).

# USAGI YOJIMBO

Juego de Rol

©2006 NOSOLOROL Ediciones.  
Se permite su reproducción solo  
para uso personal.

Habilidades	Rangos	Dados	Carrera
Armas: <u>Espadas*</u>	III	d12	d6
Armas:			
Artesanía:			
Atención	III	d10	d6
Búsqueda			
Combate sin armas	I	d4	
Diplomacia	I	d4	
Equitación			
Escalada			
Esquiva			
Estrategia			
Fullerías			
Indagación			
Lectura y escritura			d6
Liderazgo			d6
Marcha			
Medicina	I	d4	
Natación			
Oficio:			
Persuasión			
Presencia			
Recabar información			
Saber: <u>Bushido</u>	I	d4	
Saber:			
Salto			
Sigilo			
Supervivencia			

## Dones

Nombre	Página	X
Ambidestro	79	
Escorta	78	
Atributo Aumentado (Mente)	70	
Desvío Mejorado	71	
Desviar Flechas	81	
Oído Agudo	74	
Ligereza	73	
Ligereza	73	
Samurai	84	
Evasión	79	

\* Especialidad: con Yagi-no-Eba  
(arma favorita)

\*\* Especialidad: con el  
pueblo llano

Nombre: Miyamoto Usagi



Raza: Conejo Sexo: M

Carrera: Guardespaldas (Dado d6)

Ojos: Rosas Piel: Blanca Cabello: Ninguno

Rasgos distintivos:

Cicatriz sobre el ojo izquierdo

Carácter: Atlético

Motivación para la aventura:

Defender a los indefensos

Iniciativa: d8, d6 (Mente y Velocidad)

Zancada: 1 (1) Sprint: d8 (Velocidad)

Avance: 6 (Velocidad d4=4, d6=5, d8=6, d10=7, d12=8)

Carrera: 24 (3 x Velocidad maximizada)

Arma principal: Katana (Yagi-no-Eba)

Tirada de ataque: d12, 2d6

(Cuerpo a cuerpo: Cuerpo y Armas; A distancia: Velocidad y Armas)

Daño: 2d20 (3d20 a dos manos)

Críticos: Apu, Cor

Arma de apoyo: Wakizashi (Aoyagi)

Tirada de ataque: d12, 2d6

(Cuerpo a cuerpo: Cuerpo y Armas; A distancia: Velocidad y Armas)

Daño: 2d20

Críticos: Apu, Cor

Tirada de esquiva: d8 (Velocidad y Esquiva)

Aguante: 6 (Cuerpo maximizado + Armadura)

Estado:

☐ Herida leve  
☐ Herida grave  
☐ Incapacitado  
☐ Devastado

☐ Asustado  
☐ Confundido  
☐ Enfurecido  
☐ Inconsciente

Curación:

1  
Dificultad / Éxitos restantes

Experiencia ganada: \_\_\_\_\_

Progresos:

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○  
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○  
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○  
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○





## JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

NOMBRE DEL JUGADOR		
NOMBRE DEL PERSONAJE		
PROFESIÓN		

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS	CARACTERÍSTICAS MENORES	APARIENCIA	MODIFICADOR
DESTREZA _____	ASPECTO FÍSICO _____	ASPECTO FÍSICO _____	
ESPIRITU _____	ESTATURA _____	VENTAJAS _____	
FORTALEZA _____	PESO _____	DESVENTAJAS _____	
INGENIO _____	NIVEL DE RIQUEZA _____	POSICIÓN SOCIAL _____	
REFLEJOS _____ VELOCIDAD _____	POSICIÓN SOCIAL _____	HONRA _____	
RESOS _____ PUNTOS DE DAÑO _____	HONRA _____	MODALES _____	
RESOS ACTUALES _____	EDAD _____	ROPA _____	
		ARMAS Y AFINES _____	
		TOTAL _____	

VENTAJAS	EFECTO/DESCRIPCIÓN

DESVENTAJAS	EFECTO/DESCRIPCIÓN

MANIOBRA DE ESGRIMA	TIPO	NIVEL	EFECTO

TIRADA	LOCALIZACIÓN	PROTECCIÓN	ARMADURA
6	CABEZA		
5, 4 o 3	TRONCO		
2	BRAZOS		
1	PIERNAS		

© 2002 DEVIR IBERIA S. L. SE AUTORIZA A FOTOCOPIAR ESTA HOJA PARA SU USO PERSONAL.

Anverso de la hoja de personaje de *El Capitán Alatriste* de Devir Iberia (2002).



*Reverso de la hoja de personaje de El Capitán Alatriste de Devir Iberia (2002).*



Las aptitudes aprendidas se rellenarán pulsanado las casillas que las veamos, así volverá salir en la casilla "actual" instantáneamente. \*Este texto no se imprimirá

# DRAGHO

**NOMBRE**

**roleage**  
BYE BYE BULLETFIXING GAME

**DEFENSA VARIOS**  
**DEF**  
DEFENSA/  
AGILIDAD  
REALES

**DEFENSA ESENCIA**

**DEFENSA ARMADURA**

**MANOS (5)**  
RD VEL C D

**CONTORNO ABDOMEN (6)**  
RD VEL C D

**PROTECCIONES EXTRA**  
RD VEL C D  
RD VEL C D  
RD VEL C D

**ANILLOS**  
1 2 3 4 5  
6

**PIERCINGS TATUAJES**  
1 2 3 4 5 6

**CABEZA (1)**  
RD VEL C D

**HOMBROS (2)**  
RD VEL C D

**TORSO (3)**  
RD VEL C D

**ANTEBRAZOS (4)**  
RD VEL C D

**MUSLOS (7)**  
RD VEL C D

**PIES (8)**  
RD VEL C D

**EQUIPO DIVERSO**

1 D.S.=100 D.D., 1 D.O.=10 D.D., 100 D.C=1 D.D.

Reverso de la hoja de personaje de Roleage de Nosolorol (2007).

*Anverso de la primera hoja de personaje de Redención de Edge Entertainment (2004).*

*Reverso de la primera hoja de personaje de Redención de Edge Entertainment (2004).*



*Anverso de la segunda hoja de personaje de Redención de Edge Entertainment (2004).*

# REDENCIÓN

**TURNO 1**

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

**TURNO 2**

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

**TURNO 3**

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

**TURNO 4**

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

Reverso de la segunda hoja de personaje de Redención de Edge Entertainment (2004).

The image shows the reverse side of a character sheet from the game 'Redención'. The sheet is titled 'REDENCIÓN' in a large, bold, stylized font at the top. Below the title, there are three main sections, each labeled 'CONTROL' in a small box on the left. Each 'CONTROL' section contains a table with three columns: 'NOMBRE DEL PERSONAJE' (Character Name), 'Acción' (Action), 'Resultado' (Result), and 'Experiencia' (Experience). The 'Acción' column is the widest, followed by 'Resultado', and 'Experiencia' is the narrowest. Each section has multiple rows for recording actions and results. At the bottom of the sheet, there is a section labeled 'NOTAS' (Notes) with a large rectangular area for writing. Below the 'NOTAS' section, there is a small line of text: 'Le editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.' (The publisher authorizes photocopying this sheet for personal use only.)

**REDENCIÓN**

NOMBRE DE LA CAMPAÑA      SESIÓN      FECHA

**CONTROL**

NOMBRE DEL PERSONAJE

Acción	Resultado	Experiencia

**CONTROL**

NOMBRE DEL PERSONAJE

Acción	Resultado	Experiencia

**CONTROL**

NOMBRE DEL PERSONAJE

Acción	Resultado	Experiencia

**NOTAS**

Le editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

Anverso de la tercera hoja de personaje de Redención de Edge Entertainment (2004).



# REDENCIÓN

**TIPO DE VEHÍCULO** \_\_\_\_\_

**DESCRIPCIÓN** \_\_\_\_\_

**DATOS DEL VEHÍCULO**

Altura	Anchura
Peso	Color

**ATRIBUTOS**

	Natural	Temporal
Aceleración		
Maniobrabilidad		
FMV		
Autonomía		
Soporte vital		
Carga		
Tripulación		NA
Estructura		
Blindaje		
IA		

**DAÑO**

Nvl	Descripc.	Nvl D. ModA
	Leve	
	Moderado	
	Serio	
	Grave	
	Destrucción	

**NOTAS AL DAÑO**

**ESPECIAL**

**ARMAMENTO**

Descripción	Reacción	Alcance	Penetración	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

Las Hojas de Juego aquí presentadas que se introducen con ánimo de ayudar en el desarrollo de la partida, no es indispensable una Hoja de control de munición, ni una Hoja de control de Experiencia, ni una Hoja de control de Iniciativa. La Hoja de control de Experiencia ayudará al Director de Juego a recordar situaciones y llevar un cierto control de aquello por lo que los Jugadores merecen recibir Experiencia para sus Personajes. La Hoja de Iniciativa facilita una guía de cómo ir apuntando los diferentes Momentos de Acción para llevar la Iniciativa de forma más ágil, evidentemente cualquier papel en blanco puede realizar la misma función, se introducen estas Hojas únicamente como guía y ayuda, su uso no es indispensable.



Reverso de la tercera hoja de personaje de Redención de Edge Entertainment (2004).

*Hoja de personaje de Buffy the Vampire Slayer de Eden Studios (2002).*

*Anverso de la hoja de personaje de la tercera edición de Mechwarrior de Fantasy Productions (1999).*



*Reverso de la hoja de personaje de la tercera edición de Mechwarrior de Fantasy Productions (1999).*

# STAR TREK

## ROLEPLAYING GAME

# CHARACTER RECORD SHEET

**BACKGROUND**

**CHARACTER NAME** \_\_\_\_\_

**PROFESSION** \_\_\_\_\_

**ELITE PROFESSION** \_\_\_\_\_

**EXPERIENCE POINTS** \_\_\_\_\_

**ADVANCEMENTS** \_\_\_\_\_

**PLAYER NAME** \_\_\_\_\_

**CAMPAIGN** \_\_\_\_\_

**AGE** \_\_\_\_\_ **HEIGHT** \_\_\_\_\_ **EYES** \_\_\_\_\_

**GENDER** \_\_\_\_\_ **WEIGHT** \_\_\_\_\_ **HAIR** \_\_\_\_\_

**SPECIES** \_\_\_\_\_

**ATTRIBUTES**

	SPECIES MODIFIER	NUMBER ROLLED	TOTAL	ATTRIBUTE MODIFIER
STRENGTH				
AGILITY				
INTELLECT				
VITALITY				
PRESENCE				
PERCEPTION				

**REACTIONS**

	ATTRIBUTE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TOTAL
QUICKNESS			
SAVVY			
STAMINA			
WILLPOWER			

**INITIATIVE**

\_\_\_\_\_

**DEFENSE**

7+ \_\_\_\_\_

**SKILL NAME**

	SPECIALTIES	TEST CATEGORY	ATTRIBUTE	ATTRIBUTE MODIFIER	LEVELS	MISC.	TOTAL
APPRAISE		ACAD	INT				
ARMED COMBAT		PHYS	AGL				
ATHLETICS		PHYS	STR				
COMPUTER USE		ACAD	INT				
CONCEAL		PHYS	INT				
CONSTRUCT		PHYS	INT				
CRAFT		PHYS	AGL				
DEMOLITIONS		PHYS	INT				
ENGINEERING		ACAD	INT				
ENTERPRISE		ACAD	INT				
ENTERTAIN		SOC	PRS				
FIRST AID		PHYS	INT				
FORGERY		PHYS	AGL				
GAMING		SOC	INT				
GYMNASTICS		PHYS	AGL				
IMPERSONATE		SOC	PRS				
INDOCTRINATE		PHYS	INT				
INFLUENCE		SOC	PRS				
INQUIRE		SOC	PRS				
INVESTIGATE		PHYS	PER				

**SKILL NAME**

	SPECIALTIES	TEST CATEGORY	ATTRIBUTE	ATTRIBUTE MODIFIER	LEVELS	MISC.	TOTAL
KNOWLEDGE		ACAD	INT				
LANGUAGE		ACAD	INT				
MEDICINE		ACAD	INT				
NEGOTIATE		SOC	INT				
OBSERVE		PHYS	PER				
PERSUADE		SOC	PRS				
RANGED COMBAT		PHYS	AGL				
REPAIR		PHYS	INT				
SCIENCE		ACAD	INT				
SLEIGHT OF HAND		PHYS	AGL				
SPORT		PHYS	AGL				
STEALTH		PHYS	AGL				
SURVIVAL		PHYS	PER				
SYSTEM OPS		PHYS	INT				
TACTICS		ACAD	INT				
UNARMED COMBAT		PHYS	AGL				

\* SKILL CAN BE USED UNTRAINED TO SKILL LEVELS.

000000
000000
000000

STAR TREK™, ® & ©2002 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. Decipher Inc. Authorized User. Permission to photocopy this character sheet granted for personal use only.

Anverso de la hoja de personaje de Star Trek de Decipher Games (2002).

STAR TREK

ROLEPLAYING GAME

CHARACTER RECORD SHEET

PSIONIC SKILL

SKILL	TYPE	KEY	ATTRIBUTE	MOD	TOTAL
EMPATHY	PSIONIC	PSI			
MIND CONTROL	PSIONIC	PSI			
MIND SHIELD	PSIONIC	PSI			
TELEPATHY	PSIONIC	PSI			

COURAGE

TECH

CURRENT

RENOVATION

RENEW

MODIFIER

CURRENT

WOUND STATUS

HEALTHY

DAZED

INJURED

WOUNDED

INCAPACITATED

NEAR DEATH

TRAITS

EDGES

FLAWS

EQUIPMENT

WEAPONS

WEAPONS

DAVES

DAVEE

CHARGE

SETTING

PAUSE

SPECIAL

NOTES

72

11

89

51

88

21

Reverso de la hoja de personaje de Star Trek de Decipher Games (2002).



**Séptimo Mar**

Características		Capacidades de Defensa		Heridas	
		Nombre	Pasiva	Activa	
Músculo	○○○○○ ○○				Heridas superficiales
Maña	○○○○○ ○○				Heridas Dramáticas
Ingenio	○○○○○ ○○				
Brio	○○○○○ ○○				
Donaire	○○○○○ ○○				Tirada de Heridas
					Maltrato: Inconsciente:

**Habilidades Marciales**

Habilidad	Habilidad	Habilidad
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○

Habilidad	Habilidad	Habilidad
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○

**Armas**

Tipo	Nivel	Daño	Alcance	Corto/Largo	Recarga	Habilidades especiales/Ventajas
				/		
				/		
				/		
				/		
				/		
				/		
				/		

**Dados de Acción**

Características: 8, Habilidades: 2, Capacidades Básicas: 1, Capacidades Avanzadas: 8

Anverso de la primera hoja de personaje de Séptimo Mar de La Factoría de Ideas (2000).



*Reverso de la primera hoja de personaje de Séptimo Mar de La Factoría de Ideas (2000).*

**Séptimo Mar**

Características		Capacidades de Defensa		Heridas	
		Nombre	Pasiva	Activa	
Músculo	○○○○○ ○○				Heridas superficiales
Maña	○○○○○ ○○				Heridas Dramáticas
Ingenio	○○○○○ ○○				
Brio	○○○○○ ○○				
Donaire	○○○○○ ○○				Tirada de Heridas
					Maltrato: Inconsciente:

**Habilidades Marciales**

Escuela de Esgrima	Habilidad	Habilidad
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
Maestría ○○○	○○○○○ ○	○○○○○ ○

Escuela de Esgrima	Habilidad	Habilidad
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
○○○○○ ○	○○○○○ ○	○○○○○ ○
Maestría ○○○	○○○○○ ○	○○○○○ ○

**Armas**

Tipo	Nivel	Daño	Alcance	Corto/Largo	Recarga	Habilidades especiales/Ventajas
				/		
				/		
				/		
				/		
				/		
				/		

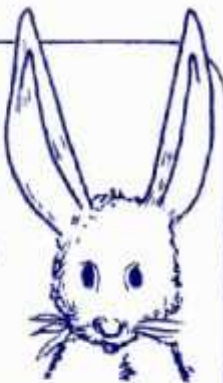
**Dados de Acción**

Características: 8, Habilidades: 2, Capacidades Básicas: 1, Capacidades Avanzadas: 8, Escuela de Esgrima local: 25, Escuela de Esgrima de la nación: 25


Anverso de la segunda hoja de personaje de Séptimo Mar de La Factoría de Ideas (2000).



*Reverso de la segunda hoja de personaje de Séptimo Mar de La Factoría de Ideas (2000).*

PLAYER: _____		<b>bunnies and burrows™</b>	
NAME: _____			
PROFESSION: _____	LEVEL: _____		
CHARACTERISTICS	ABILITIES		
STRENGTH _____	_____	FOODS AVAILABLE: _____	_____
SPEED _____	_____	HERBS AVAILABLE: _____	_____
SMELL _____	_____	LANGUAGES KNOWN: _____	_____
INTELLIGENCE _____	_____	OTHER NOTES: _____	_____
WISDOM _____	_____	_____	_____
DEXTERITY _____	_____	_____	_____
CONSTITUTION _____	_____	_____	_____
CHARISMA _____	_____	_____	_____
HIT POINTS: _____	SHOCK PROBABILITY: _____	_____	_____
DEFENSE CLASS: _____	PERSUASION ABILITY: _____	_____	_____
RUNNING SPEED: _____	ENERGY RESERVE ( ): _____	_____	_____

PLAYER: _____		<b>bunnies and burrows™</b>	
NAME: _____			
PROFESSION: _____	LEVEL: _____		
CHARACTERISTICS	ABILITIES		
STRENGTH _____	_____	FOODS AVAILABLE: _____	_____
SPEED _____	_____	HERBS AVAILABLE: _____	_____
SMELL _____	_____	LANGUAGES KNOWN: _____	_____
INTELLIGENCE _____	_____	OTHER NOTES: _____	_____
WISDOM _____	_____	_____	_____
DEXTERITY _____	_____	_____	_____
CONSTITUTION _____	_____	_____	_____
CHARISMA _____	_____	_____	_____
HIT POINTS: _____	SHOCK PROBABILITY: _____	_____	_____
DEFENSE CLASS: _____	PERSUASION ABILITY: _____	_____	_____
RUNNING SPEED: _____	ENERGY RESERVE ( ): _____	_____	_____

Hojas de personajes de Bunnies and Burrows de Fantasy Games Unlimited (1982).

Anverso de la hoja de personaje de la segunda edición de Elric de La Factoría de Ideas (2002). Sistema de percentiles.



Reverso de la hoja de personaje de la segunda edición de Elric de La Factoría de Ideas (2002). ).  
Sistema de percentiles.

AVENTURERO		LEALTAD		HABILIDADES	
NOMBRE _____	CAOS <input type="checkbox"/>	BALANZA <input type="checkbox"/>	LEY <input type="checkbox"/>	RANGOS MÁXIMO / RANGOS	
TÍTULO _____	CLASE DE ARMADURA _____		Rango Total		
CLASE _____ RAZA _____	PUNTOS DE GOLPE _____		Rango		
EDAD _____ IGLESIA _____	INICIATIVA _____ VELOCIDAD _____		Abrir cerraduras (DES)		
NIVEL _____ EDAD _____ SEXO _____	ATAQUE BASE _____		Alquimia (INT)		
PAÍS NATAL _____	FORTALEZA _____		Arte (INT) (_____)		
RASGOS DISTINTIVOS _____	REFLEJOS _____		Atisbar (SAB)		
FUE _____	VOLUNTAD _____		Averiguar intenciones (SAB)		
DES _____	BONIF. CUERPO A CUERPO _____		Buscar (SAB)		
CON _____	BONIF. A DISTANCIA _____		Concentración (CON)		
SAB _____			Conocimiento de conjuros (INT)		
CAR _____			Diplomacia (CAR)		
			Empatía animal (CAR)		
			Engañar (CAR)		
			Equilibrio (DES)		
			Escapismo (DES)		
			Escondarse (DES)		
			Escuchar (SAB)		
			Esculpir (INT)		
			Falsificar (DES)		
			Germanía (SAB)		
			Hurtar (DES)		
			Interpretar (CAR) (_____)		
			(_____)		
			Intimidación (CAR)		
			Imitar la dirección (SAB)		
			Inutilizar mecanismo (DES)		
			Montar (DES)		
			Moverse sigilosamente (DES)		
			Nadar (FUE)		
			Ocultar objeto (DES)		
			Oficio (SAB)		
			Oler/degradar (CON)		
			Piruetas (DES)		
			Reunir información (CAR)		
			Saber (INT) (_____)		
			(_____)		
			(_____)		
			Saltar (DES)		
			Sanar (SAB)		
			Supervivencia (SAB)		
			Tasación (INT)		
			Trampas (INT)		
			Trato con animales (CAR)		
			Tregar (FUE)		
			Uso de cuerdas (DES)		
			Volar (DES)		
			(_____)(_____)		
			(_____)(_____)		

Anverso de la hoja de personaje de la segunda edición de Elric de La Factoría de Ideas (2002). Sistema D20.



**El Mar**

**Características**

Músculo ○○○○○○ ○○  
 Maña ○○○○○○ ○○  
 Ingenio ○○○○○○ ○○  
 Brio ○○○○○○ ○○  
 Donaire ○○○○○○ ○○

**Información personal**

Nombre \_\_\_\_\_  
 Jugador \_\_\_\_\_  
 Nacionalidad \_\_\_\_\_  
 Profesión \_\_\_\_\_  
 Organizaciones \_\_\_\_\_  
 Experiencia \_\_\_\_\_

**Trasfondos**

\_\_\_\_\_

Arcano \_\_\_\_\_

**Ventajas**

\_\_\_\_\_

**Reputación**

\_\_\_\_\_

**Dados totales**

\_\_\_\_\_

**Habilidades Civiles**

**Herencia de Hechiceria**

\_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 Maestría ○○○○

**Habilidad**

\_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○

**Habilidad**

\_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○

**Herencia de Hechiceria**

\_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 Maestría ○○○○

**Habilidad**

\_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○

**Habilidad**

\_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○○ ○

**Equipo**

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Características: 0; Habilidades: 2; Capacidades Básicas: 1; Capacidades avanzadas: 8; Virtudes: 10; Orgullos: -10; Trasfondos: 1-8; Ventajas: variable

Reverso de la hoja de personaje de la segunda edición de Elric de La Factoría de Ideas (2002). Sistema D20.

**1920**



**Nombre** \_\_\_\_\_

**Profesión** \_\_\_\_\_

**Títulos, licenciaturas** \_\_\_\_\_

**Lugar de nacimiento** \_\_\_\_\_

**Trastornos mentales** \_\_\_\_\_

**Sexo** \_\_\_\_\_ **Edad** \_\_\_\_\_

**Características y tiradas derivadas**

<b>FUE</b> _____	<b>DES</b> _____	<b>INT</b> _____	<b>Idea</b> _____
<b>CON</b> _____	<b>APA</b> _____	<b>POD</b> _____	<b>Suerte</b> _____
<b>TAM</b> _____	<b>COR</b> _____	<b>EDU</b> _____	<b>Conoc.</b> _____

99-Mitos de Cthulhu \_\_\_\_\_ Bonif. al Daño \_\_\_\_\_

**Puntos de Cordura**

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

**Puntos de Magia**

Inconsciente	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

**Puntos de Vida**

Muerte	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

**Habilidades**

<input type="checkbox"/> Antropología (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Habilidad Artística (05%) _____	
<input type="checkbox"/> Artes marciales (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Astronomía (01%) _____	<input type="checkbox"/> Historia (20%) _____	
<input type="checkbox"/> Biología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Historia Natural (10%) _____	
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25%) _____	<input type="checkbox"/> Lanza (25%) _____	
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) _____	<input type="checkbox"/> Lengua propia (EDUx5) _____	
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05%) _____	<input type="checkbox"/> Mecánica (20%) _____	
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20%) _____	<input type="checkbox"/> Medicina (05%) _____	
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (01%) _____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) _____	
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> Nadar (25%) _____	
<input type="checkbox"/> Crédito (15%) _____	<input type="checkbox"/> Ocultar (15%) _____	
<input type="checkbox"/> Derecho (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10%) _____	
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) _____	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) _____	
<input type="checkbox"/> Discreción (10%) _____	<input type="checkbox"/> Otras Lenguas (01%) _____	
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Equitación (05%) _____	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%) _____	
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%) _____	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%) _____	
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Farmacología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Primeros Auxilios (30%) _____	
<input type="checkbox"/> Física (01%) _____	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%) _____	
<input type="checkbox"/> Fotografía (10%) _____	<input type="checkbox"/> Psicología (05%) _____	
<input type="checkbox"/> Geología (01%) _____		
<input type="checkbox"/> Habilidad Artesanal (05%) _____		
<input type="checkbox"/> _____		

**Armas**

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	defect.	alc.	nº At.	muníc.	PR
<input type="checkbox"/> Cabezazo (10%)		1D4+bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Patada (25%)		1D6+bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		Especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%)		1D3+bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							

Anverso de la hoja de personaje de La Llamada de Cthulhu Edición 5.5 de La Factoría de Ideas (1998). Ambientación 1920.

*Reverso de la hoja de personaje de La Llamada de Cthulhu Edición 5.5 de La Factoría de Ideas (1998).*



**1890**



**Nombre** \_\_\_\_\_

**Profesión** \_\_\_\_\_

**Títulos, licenciaturas** \_\_\_\_\_

**Lugar de nacimiento** \_\_\_\_\_

**Trastornos mentales** \_\_\_\_\_

**Sexo** \_\_\_\_\_ **Edad** \_\_\_\_\_

**Características y tiradas derivadas**

**FUE** \_\_\_\_\_ **DES** \_\_\_\_\_ **INT** \_\_\_\_\_ **Idea** \_\_\_\_\_

**CON** \_\_\_\_\_ **APA** \_\_\_\_\_ **POD** \_\_\_\_\_ **Suerte** \_\_\_\_\_

**TAM** \_\_\_\_\_ **COR** \_\_\_\_\_ **EDU** \_\_\_\_\_ **Conoc.** \_\_\_\_\_

99. Mitos de Cthulhu \_\_\_\_\_ Bonif. al Daño \_\_\_\_\_

**Puntos de Cordura**

Letura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

**Puntos de Magia**

Inconsciente	0	1	2	3				
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43


**Puntos de Vida**

Muerto	-2	-1	0	1	2	3		
	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43

**Habilidades**

- ☐ Antropología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Arqueología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Artes marciales (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Astronomía (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Biología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Buscar Libros (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Cerrajería (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Charlatanería (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ciencias Ocultas (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Conducir Camión (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Conducir Maquinaria (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Contabilidad (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Crédito (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Derecho (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Descubrir (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Discusión (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Disfrazarse (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Electricidad (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Equitación (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Escuchar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Esquivar (DESx2) \_\_\_\_\_
- ☐ Farmacología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Física (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Fotografía (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Geología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Habilidad Artesanal (05%) \_\_\_\_\_

- ☐ Habilidad Artística (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Historia (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Historia Natural (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Lanzar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Lengua propia (EDUx5) \_\_\_\_\_
- ☐ Mecánica (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Medicina (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Mitos de Cthulhu (00%) \_\_\_\_\_
- ☐ Nadar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ocultar (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ocultarse (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Orientarse (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Otras Lenguas (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Persuasión (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Pilotar bote (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Pilotar globo (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Primeros Auxilios (30%) \_\_\_\_\_
- ☐ Psicología (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Química (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Regatear (05%) \_\_\_\_\_



**Armas**

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	Edfect.	alc.	nº At.	muníc.	PR
<input type="checkbox"/> Cabezazo (10%)		1D4+bd	0	toque	1	r/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Pateada (25%)		1D6+bd	0	toque	1	r/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		Especial	2	toque	1	r/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%)		1D3+bd	1	toque	1	r/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							

Anverso de la hoja de personaje de *La Llamada de Cthulhu* Edición 5.5 de La Factoría de Ideas (1998). Ambientación 1890.

**Actual**



**Nombre** \_\_\_\_\_

**Profesión** \_\_\_\_\_

**Títulos, licenciaturas** \_\_\_\_\_

**Lugar de nacimiento** \_\_\_\_\_

**Trastornos mentales** \_\_\_\_\_

**Sexo** \_\_\_\_\_ **Edad** \_\_\_\_\_

**Características y tiradas derivadas**

**FUE** \_\_\_\_\_ **DES** \_\_\_\_\_ **INT** \_\_\_\_\_ **Idea** \_\_\_\_\_

**CON** \_\_\_\_\_ **APA** \_\_\_\_\_ **POD** \_\_\_\_\_ **Suerte** \_\_\_\_\_

**TAM** \_\_\_\_\_ **COR** \_\_\_\_\_ **EDU** \_\_\_\_\_ **Conoc.** \_\_\_\_\_

99- Mitos de Cthulhu \_\_\_\_\_ Bonif. al Daño \_\_\_\_\_

**Puntos de Cordura**

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

**Puntos de Magia**

Inconsciente	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

**Puntos de Vida**

Quiero	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

**Habilidades**

- ☐ Antropología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Arqueología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Artes marciales (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Astronomía (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Biología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Buscar Libros (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Cerrajería (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Charlatanería (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ciencias Ocultas (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Conducir Automóvil (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Conducir Maquinaria (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Contabilidad (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Crédito (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Derecho (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Descubrir (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Discreción (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Disfrazarse (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Electricidad (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Electrónica (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Equitación (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Escuchar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Esquivar (DESx2) \_\_\_\_\_
- ☐ Farmacología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Física (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Fotografía (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Geología (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Habilidad Artesanal (05%) \_\_\_\_\_

- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Habilidad Artística (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Historia (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Historia Natural (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Informática (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Lanzar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Lengua propia (EDUx5) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Mecánica (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Medicina (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Mitos de Cthulhu (00%) \_\_\_\_\_
- ☐ Nadar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ocultar (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ocultarse (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Orientarse (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Otras Lenguas (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Persuasión (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Pilotar (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Primeros Auxilios (30%) \_\_\_\_\_



- ☐ Psicoanálisis (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Psicología (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Química (01%) \_\_\_\_\_
- ☐ Regatear (05%) \_\_\_\_\_
- ☐ Saltar (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Seguir rastros (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Trepar (40%) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- Armas de Fuego**
- ☐ Ametralladora (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Arma Corta (20%) \_\_\_\_\_
- ☐ Escopeta (30%) \_\_\_\_\_
- ☐ Fusil (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Subfusil (15%) \_\_\_\_\_


**Armas**

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	defect.	alc.	nº At.	monic.	PR
<input type="checkbox"/> Cabeza (10%)		1D4+bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Patada (25%)		1D6+bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		Especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%)		1D3+bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							

Anverso de la hoja de personaje de La Llamada de Cthulhu Edición 5.5 de La Factoría de Ideas (1998). Ambientación Actual.

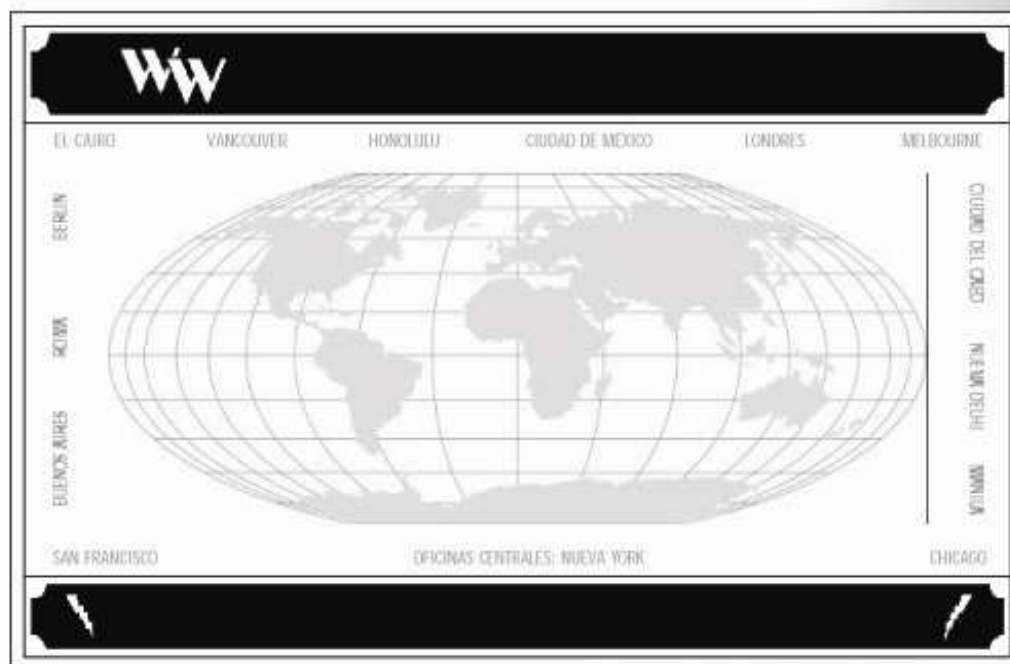


-Tablas y Hojas de Personaje-

	Nombre		Edad		Profesión																																																																																																																																																													
	FUE	CON	TAM	INT	POD	Idea																																																																																																																																																												
	DES	APA	COR	EDU		Suerte																																																																																																																																																												
	99-Mitos de Cthulhu		PV	Bonif. daño:		Conoc.																																																																																																																																																												
<table border="1"> <tr><td>Insanity</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> <tr><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td></tr> <tr><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td><td>61</td><td>62</td></tr> <tr><td>63</td><td>64</td><td>65</td><td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td></tr> <tr><td>79</td><td>80</td><td>81</td><td>82</td><td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td><td>90</td><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td></tr> <tr><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99												<table border="1"> <tr><td>Dead-2</td><td>-1</td><td>0</td><td>+1</td><td>+2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td></tr> <tr><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td></td><td></td></tr> </table>		Dead-2	-1	0	+1	+2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			<table border="1"> <tr><td>Unc.</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr> <tr><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> </table>		Unc.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																																																																																																																																																			
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30																																																																																																																																																			
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46																																																																																																																																																			
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62																																																																																																																																																			
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78																																																																																																																																																			
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94																																																																																																																																																			
95	96	97	98	99																																																																																																																																																														
Dead-2	-1	0	+1	+2																																																																																																																																																														
3	4	5	6	7																																																																																																																																																														
8	9	10	11	12																																																																																																																																																														
13	14	15	16	17																																																																																																																																																														
18	19	20																																																																																																																																																																
Unc.	0	1	2	3																																																																																																																																																														
4	5	6	7	8																																																																																																																																																														
9	10	11	12	13																																																																																																																																																														
14	15	16	17	18																																																																																																																																																														
Arma		Habil.		Daño		Alcance																																																																																																																																																												

<input type="checkbox"/> Antropología .....(01)	<input type="checkbox"/> Disfrazarse.....(01)	<input type="checkbox"/> L. propia.....(EDUx5)	<input type="checkbox"/> Química.....(01)
<input type="checkbox"/> Arqueología .....(01)	<input type="checkbox"/> Equitación.....(05)	<input type="checkbox"/> Mecánica.....(20)	<input type="checkbox"/> Regatear.....(05)
<input type="checkbox"/> Astronomía .....(01)	<input type="checkbox"/> Escuchar.....(25)	<input type="checkbox"/> Medicina.....(05)	<input type="checkbox"/> Saltar.....(25)
<input type="checkbox"/> Biología.....(01)	<input type="checkbox"/> Esquivar.....(DESx2)	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu.....(00)	<input type="checkbox"/> Seguir rastros.....(10)
<input type="checkbox"/> Buscar libros.....(25)	<input type="checkbox"/> Farmacología.....(01)	<input type="checkbox"/> Nadar.....(10)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Cerajería.....(01)	<input type="checkbox"/> Física.....(01)	<input type="checkbox"/> Ocultar.....(15)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Charlatanería.....(05)	<input type="checkbox"/> Fotografía.....(10)	<input type="checkbox"/> Ocultarse.....(10)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas.....(05)	<input type="checkbox"/> Geología.....(01)	<input type="checkbox"/> O. lengua.....(01)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Conducir.....(20)	<input type="checkbox"/> H. Artesan. ( ) (05)	<input type="checkbox"/> O. lengua.....(01)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Contabilidad.....(10)	<input type="checkbox"/> H. Artesan. ( ) (05)	<input type="checkbox"/> Persuasión.....(15)	<b>Armas de fuego</b>
<input type="checkbox"/> Crédito.....(15)	<input type="checkbox"/> Hab. artis. ( ) (25)	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios.....(30)	<input type="checkbox"/> Arma corta.....(20)
<input type="checkbox"/> Derecho.....(05)	<input type="checkbox"/> Hab. artis. ( ) (25)	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis*.....(01)	<input type="checkbox"/> Escopeta.....(30)
<input type="checkbox"/> Descubrir.....(25)	<input type="checkbox"/> Historia.....(20)	<input type="checkbox"/> Psicología.....(05)	<input type="checkbox"/> Fusil.....(40)
<input type="checkbox"/> Discreción.....(10)	<input type="checkbox"/> Historia natural.....(10)		<input type="checkbox"/> Subfusil*.....(15)



La Llamada de  
**Cthulhu**

Tablas y hoja de personaje de La Llamada de Cthulhu Edición 5.5 de La Factoría de Ideas (1998).

## Macho Women with Guns™

Everything you wanted in a role-playing game...and less

	Level	Cost
Strength	_____	_____
Dexterity	_____	_____
Looks	_____	_____
Macho	_____	_____
Health	_____	_____
Base move: _____		_____ Total
Loaded: _____		
HTH damage: _____		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
18 17 16 15 14 13 12 11 10		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
9 8 7 6 5 4 3 2 1		

Monster Chow™

### Skills

	Level	Cost
Run in high heels	_____	_____
Shoot big guns	_____	_____
Shoot little guns	_____	_____
Throw things	_____	_____
Hit things	_____	_____
Hit things with other things	_____	_____
Cavort about	_____	_____
Seduce creature	_____	_____
Fly things	_____	_____
Drive things	_____	_____
Do technical stuff	_____	_____
	Total	_____

Character points	+70
<input type="checkbox"/> Plastic surgeon	-10
<input type="checkbox"/> Teflon skin	-5
<input type="checkbox"/> Scriptwriter	-5
<input type="checkbox"/> Weakness: _____	+10
<input type="checkbox"/> Secret love: _____	+10
<input type="checkbox"/> Topheavy	+5
<input type="checkbox"/> Chafing	+5
	Total _____

### Equipment

Weapon	Damage	Shots left	Enc
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Armor	Rating	Covers	Enc
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Hoja de personaje de Macho Women with Guns de BTRC (1988).

Las habilidades necesarias son 49 puntos, aunque en esta se derivan los 7 puntos de habilidad. \*Te explicamos cómo sacarlos por disciplinas, ciencias.

*Departamento de Biblioteconomía y Documentación, Héctor Sevillano Pareja*



*Reverso de la hoja de personaje de Star Wars D20 de Devir Iberia (2003).*



1 Las habilidades marcadas con \* se pueden usar normalmente incluso si el personaje tiene (0) rangos de habilidad. • Debe aplicarse el Penalizador de Armadura, en caso de haberlo. †-1 por cada 5 lbs de equipo.  
Iron Kingdoms TM Hoja de Personaje D20 v1.0. 02/02. ©2002 Private Press LLC. Traducción al castellano ©2002 Edge Entertainment. Reservados todos los derechos.  
Permiso de reproducción otorgado exclusivamente para uso personal. Visitantes en la página de [www.edgetm.com](http://www.edgetm.com). Por seguridad, lleva guías protectoras mientras lo uses.

*Departamento de Biblioteconomía y Documentación, Héctor Sevillano Pareja*



*Equipo* Peso

*Objetos mágicos* Peso

*Datos y habilidades especiales*

Peso total de los componentes de conjuntos:  
PESO TOTAL TRANSPORTADO

*Dinero y Gemas*

Céntimos (pc):  
Escudos (pp):  
Coronas (po):  
Torres (ppt):  
Gemas

*Levantamientos/Impedimentos*

Carga	Carga transp.	Des. Máx.	Penal. Proch.	Correr
Ligera		Normal	Normal	Normal
Media		+3	-3	x4
Pesada		+1	-6	x3
Levantar Sobre la Cabeza (=carga máx.):				
Levantar del Suelo (=2x carga máx.):				
Empujar o Arrastrar (=5x carga máx.):				

*Movimiento*

1 salto (nético)	1 minuto (local)	1 hora (tierra)	1 día (tierra)
Caminar			
Aligera			
Correr (3x)			
Correr (4x)			

*Idiomas*

Idiomas iniciales = escritura + idiomas nativos + bonif. ling.  
Puntos de habilidad en Hablar idioma = idiomas adicionales

2

Iron Kingdoms TM Hoja de Personaje D20 v1.0, 02/02, ©2002 Privateer Press LLC. Traducción al castellano ©2002 Edge Entertainment. Reservados todos los derechos.  
Permiso de reproducción otorgado exclusivamente para uso personal. Visítanos en la página de [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com). Por seguridad, lleva gafas protectoras mientras lo haces.

Reverso de la primera hoja de personaje de Reinos de Hierro de Edge Entertainment (2003).  
Ambientación de la 3ª edición de D&D.



*Nombre del personaje*

EDAD:	FECHA DE NACIMIENTO:	ESTATURA:
CABELLO:	PIEL:	SEXO:
TAMAÑO:	PESO:	OJOS:
MANO DIESTRA:	NACIONALIDAD:	

*Apariencia*

*Acercas del personaje*

*Logros*

*Trayectoria*

*Enemigos*

*Consejos y Honores*

3

Iron Kingdoms TM Hoja de Personaje D20 v1.0, 02/02, ©2002 Privateer Press LLC. Traducción al castellano ©2002 Edge Entertainment. Reservados todos los derechos. Permiso de reproducción otorgado exclusivamente para uso personal. Visítanos en la página de [www.edgent.com](http://www.edgent.com). Por seguridad, lleva gafas protectoras mientras lo haces.

Anverso de la segunda hoja de personaje de Reinos de Hierro de Edge Entertainment (2003). Ambientación de la 3ª edición de D&D.



Compañeros/Familiares									
Nombre:	Clase:	Nivel:	Puntos de golpe:						
FEUE:	DES:	CON:	INT:	SAB:	CAR:	Género:	Velocidad:	Iniciativa:	
TIROS DE SALVACIÓN:	Fort:	Ref:	Vol:	CA:	Ataques:	/	/	/	
Dotes, Habilidades y Aptitudes Especiales:									
Nombre:	Clase:	Nivel:	Puntos de golpe:						
FEUE:	DES:	CON:	INT:	SAB:	CAR:	Género:	Velocidad:	Iniciativa:	
TIROS DE SALVACIÓN:	Fort:	Ref:	Vol:	CA:	Ataques:	/	/	/	
Dotes, Habilidades y Aptitudes Especiales:									
Nombre:	Clase:	Nivel:	Puntos de golpe:						
FEUE:	DES:	CON:	INT:	SAB:	CAR:	Género:	Velocidad:	Iniciativa:	
TIROS DE SALVACIÓN:	Fort:	Ref:	Vol:	CA:	Ataques:	/	/	/	
Dotes, Habilidades y Aptitudes Especiales:									
Nombre:	Clase:	Nivel:	Puntos de golpe:						
FEUE:	DES:	CON:	INT:	SAB:	CAR:	Género:	Velocidad:	Iniciativa:	
TIROS DE SALVACIÓN:	Fort:	Ref:	Vol:	CA:	Ataques:	/	/	/	
Dotes, Habilidades y Aptitudes Especiales:									
Armas/Armaduras									
Arma:	BONIFICADOR TOTAL ATAQUE					/	/	/	
Daño:	Critico:	Alcance:	Peso:						
Tipo:	Tamaño:	Munición:							
Propiedades Especiales:									
Arma:	BONIFICADOR TOTAL ATAQUE					/	/	/	
Daño:	Critico:	Alcance:	Peso:						
Tipo:	Tamaño:	Munición:							
Propiedades Especiales:									
Arma:	BONIFICADOR TOTAL ATAQUE					/	/	/	
Daño:	Critico:	Alcance:	Peso:						
Tipo:	Tamaño:	Munición:							
Propiedades Especiales:									
Armadura/Objeto Protector:	BONIFICADOR ARMADURA								
Tipo:	Bonif. Des Mác:	Fallo conjuro:							
Velocidad:	Peso:	Penalizador:							
Propiedades especiales:									
Armadura/Objeto Protector:	BONIFICADOR ARMADURA								
Tipo:	Bonif. Des Mác:	Fallo conjuro:							
Velocidad:	Peso:	Penalizador:							
Propiedades especiales:									
Armadura/Objeto Protector:	BONIFICADOR ARMADURA								
Tipo:	Bonif. Des Mác:	Fallo conjuro:							
Velocidad:	Peso:	Penalizador:							
Propiedades especiales:									

4

Iron Kingdoms TM Hoja de Personaje D20 v1.0.02/02. ©2002 Privateer Press LLC. Traducción al castellano ©2002 Edge Entertainment. Reservados todos los derechos. Permiso de reproducción otorgado exclusivamente para uso personal. Visítanos en la página de [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com). Por seguridad: lleva gafas protectoras mientras lo haces.

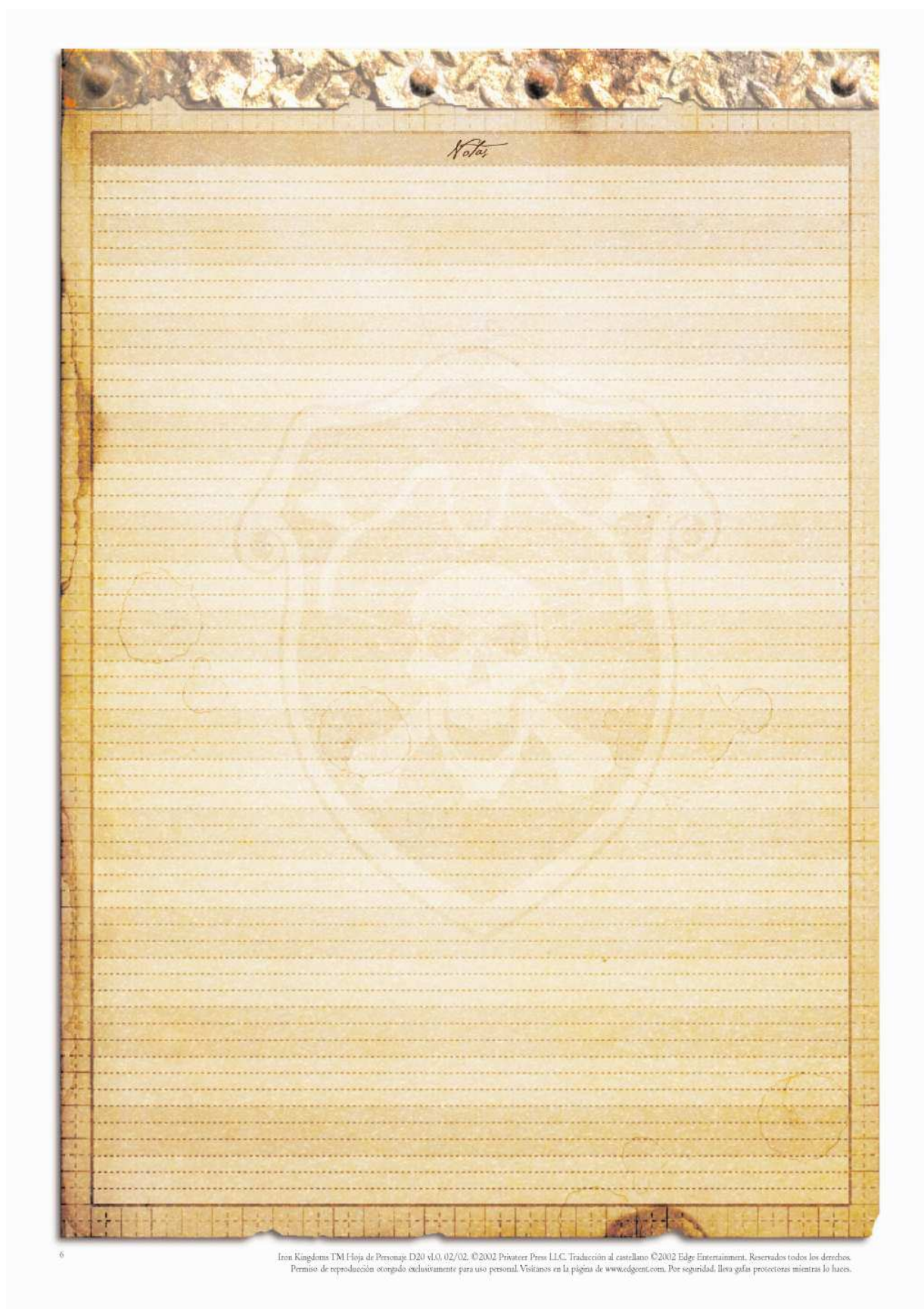
Reverso de la segunda hoja de personaje de Reinos de Hierro de Edge Entertainment (2003). Ambientación de la 3ª edición de D&D.




5

*Anverso de la tercera hoja de personaje de Reinos de Hierro de Edge Entertainment (2003).*  
Ambientación de la 3ª edición de D&D.





*Reverso de la tercera hoja de personaje de Reinos de Hierro de Edge Entertainment (2003). Ambientación de la 3ª edición de D&D.*



# VAMPIRO

## LA MASCARADA

NOMBRE: \_\_\_\_\_

JUGADOR: \_\_\_\_\_

CRÓNICA: \_\_\_\_\_

NATURALEZA: \_\_\_\_\_

CONDUCTA: \_\_\_\_\_

CLAN: \_\_\_\_\_

GENERACIÓN: \_\_\_\_\_

REFUGIO: \_\_\_\_\_

CONCEPTO: \_\_\_\_\_

---

### ATRIBUTOS

**FÍSICOS**

Fuerza \_\_\_\_\_ ●0000

Destreza \_\_\_\_\_ ●0000

Resistencia \_\_\_\_\_ ●0000

**SOCIALES**

Carisma \_\_\_\_\_ ●0000

Manipulación \_\_\_\_\_ ●0000

Apariencia \_\_\_\_\_ ●0000

**MENTALES**

Percepción \_\_\_\_\_ ●0000

Inteligencia \_\_\_\_\_ ●0000

Astucia \_\_\_\_\_ ●0000

---

### HABILIDADES

**TALENTOS**

Alerta \_\_\_\_\_ 00000

Atletismo \_\_\_\_\_ 00000

Callejeo \_\_\_\_\_ 00000

Empatía \_\_\_\_\_ 00000

Esquivar \_\_\_\_\_ 00000

Expresión \_\_\_\_\_ 00000

Intimidación \_\_\_\_\_ 00000

Liderazgo \_\_\_\_\_ 00000

Pelea \_\_\_\_\_ 00000

Subterfugio \_\_\_\_\_ 00000

**TÉCNICAS**

Armas C. C. \_\_\_\_\_ 00000

Armas de Fuego \_\_\_\_\_ 00000

Conducir \_\_\_\_\_ 00000

Etiqueta \_\_\_\_\_ 00000

Interpretación \_\_\_\_\_ 00000

Pericias \_\_\_\_\_ 00000

Seguridad \_\_\_\_\_ 00000

Sigilo \_\_\_\_\_ 00000

Supervivencia \_\_\_\_\_ 00000

Trato con Animales \_\_\_\_\_ 00000

**CONOCIMIENTOS**

Academicismo \_\_\_\_\_ 00000

Ciencia \_\_\_\_\_ 00000

Finanzas \_\_\_\_\_ 00000

Informática \_\_\_\_\_ 00000

Investigación \_\_\_\_\_ 00000

Leyes \_\_\_\_\_ 00000

Lingüística \_\_\_\_\_ 00000

Medicina \_\_\_\_\_ 00000

Ocultismo \_\_\_\_\_ 00000

Política \_\_\_\_\_ 00000

---

### VENTAJAS

**TRASFONDOS**

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

**DISCIPLINAS**

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

\_\_\_\_\_ 00000

**VIRTUDES**

Conciencia/Convicción ●0000

Autocontrol/Instintos ●0000

Coraje \_\_\_\_\_ ●0000

---

← MÉRITOS/DEFECTOS →

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

← HUMANIDAD/SENDA →

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

← FUERZA DE VOLUNTAD →

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← RESERVA DE SANGRE →

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

← SALUD →

Magullado ☐

Lastimado -1 ☐

Lesionado -1 ☐

Herido -2 ☐

Malherido -2 ☐

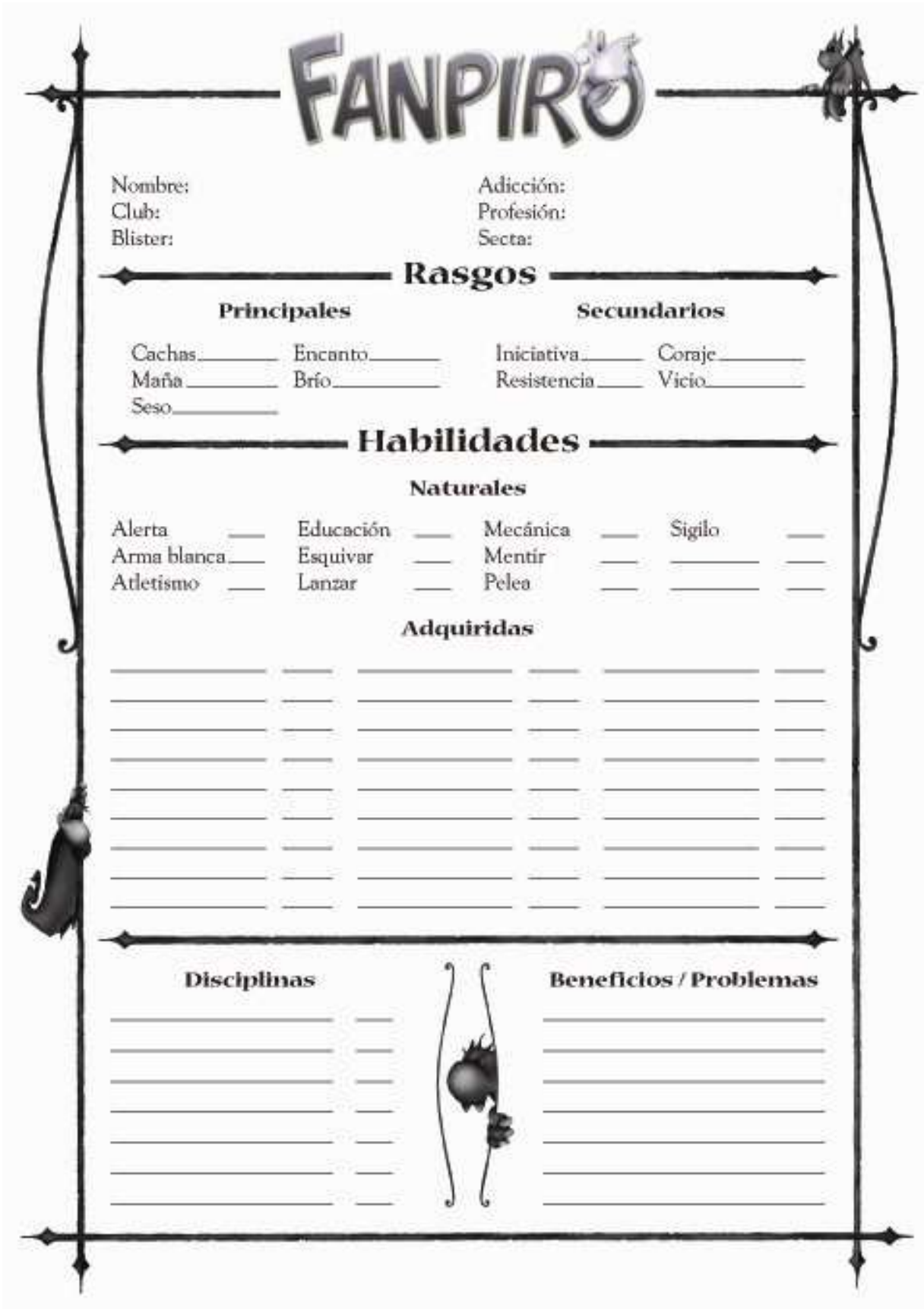
Tullido -5 ☐

Incapacitado ☐

← EXPERIENCIA →

Hoja de personaje de Vampiro: La Mascarada, Edición Revisada de La Factoría de Ideas (1999).





# FANPIRO

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

Club: \_\_\_\_\_

Blister: \_\_\_\_\_

Adicción: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Secta: \_\_\_\_\_

---

## Rasgos

### Principales

Cachas: \_\_\_\_\_ Encanto: \_\_\_\_\_

Maña: \_\_\_\_\_ Brío: \_\_\_\_\_

Seso: \_\_\_\_\_

### Secundarios

Iniciativa: \_\_\_\_\_ Coraje: \_\_\_\_\_

Resistencia: \_\_\_\_\_ Vicio: \_\_\_\_\_

---

## Habilidades

### Naturales

Alerta _____	Educación _____	Mecánica _____	Sigilo _____
Arma blanca _____	Esquivar _____	Mentir _____	_____
Atletismo _____	Lanzar _____	Pelea _____	_____


### Adquiridas

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

---

### Disciplinas

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



### Beneficios / Problemas

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Hoja de personaje de Fanpiro: el juego de rol narrativo y punkdeprimente de La Factoría de Ideas y Fanhunter S.L. (2001).



# Mundo de Tinieblas

Nombre: \_\_\_\_\_ Concepto: \_\_\_\_\_ Crónica: \_\_\_\_\_  
 Edad: \_\_\_\_\_ Virtud: *Elige una* \_\_\_\_\_ Facción: \_\_\_\_\_  
 Jugador: \_\_\_\_\_ Vicio: *Elige uno* \_\_\_\_\_ Nombre del grupo: \_\_\_\_\_

## ATRIBUTOS

<b>PODER</b>	Inteligencia ●0000	Fuerza ●0000
<b>PRECISION</b>	Astucia ●0000	Destreza ●0000
<b>AGUANTE</b>	Aplomo ●0000	Resistencia ●0000
		Presencia ●0000
		Manipulación ●0000
		Compostura ●0000

### HABILIDADES

#### Mentales

(4-3 sin Habilidad)

Academicismo.....00000

Ciencia.....00000

Informática.....00000

Investigación.....00000

Medicina.....00000

Ocultismo.....00000

Pericias.....00000

Política.....00000

#### Físicas

(1-1 sin Habilidad)

Armamento.....00000

Armas de Fuego.....00000

Atletismo.....00000

Conducta.....00000

Fullerías.....00000

Pelea.....00000

Sigilo.....00000

Supervivencia.....00000

#### Sociales

(4-1 sin Habilidad)

Callejeo.....00000

Empatía.....00000

Expresión.....00000

Intimidación.....00000

Persuasión.....00000

Sociedad.....00000

Subterfugio.....00000

Trato con animales.....00000

### OTROS RASGOS

#### MÉRITOS

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

.....00000

#### Defectos

.....

.....

.....

.....

Tamaño.....

Velocidad.....

Mod. iniciativa.....

Defensa.....

Armadura.....

#### Salud

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Voluntad

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Moralidad

10	.....	0
9	.....	0
8	.....	0
7	.....	0
6	.....	0
5	.....	0
4	.....	0
3	.....	0
2	.....	0
1	.....	0

#### Experiencia

.....

#### Armas

.....

.....

.....

.....

#### Equipo

.....

.....

.....

.....

#### Mod. dados

.....

.....

.....

.....

#### Mod. dados

.....

.....

.....

.....

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (3 especialidades) • Méritos 7 • (comprar el quinto círculo en cualquier Circa cuesta 2 puntos) • Salud Resistencia Tamaño • Fuerza de Voluntad Aplomo Compostura • Tamaño 5 para humanos adultos • Defensa el menor de Destreza o Astucia • Modificador de Iniciativa Destreza Compostura • Velocidad fuerza Destreza 5 • Moralidad inicial 7

Hoja de personaje de Mundo de Tinieblas 2 de La Factoría de Ideas (2004).

*Ejemplo de hoja de personaje de Zombie: All Flesh Must Be Eaten de Edge Entertainment (2001).*

**Zombie**  
All Flesh Must Be Eaten

Nombre

Tipo de Personaje

Puntos de Personaje  Usados  Sin Usar

**Atributos Primarios**

FUERZA	<input type="text"/>	INTELIGENCIA	<input type="text"/>
DESTREZA	<input type="text"/>	PERCEPCION	<input type="text"/>
CONSTITUCION	<input type="text"/>	VOLUNTAD	<input type="text"/>

**Atributos Secundarios**

PUNTOS DE VIDA	<input type="text"/>
PUNTOS DE RESISTENCIA	<input type="text"/>
VELOCIDAD	<input type="text"/>
RESERVA DE ESENCIA	<input type="text"/>

**Ventajas** **Puntos** **Desventajas** **Puntos**

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Habilidad** **Nivel** **Habilidad** **Nivel**

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Poder** **Nivel** **Poder** **Nivel**

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

© 1999 Eden Studios. Edición en castellano © 2001 Edge Entertainment. Se concede permiso para fotocopiar esta página.

Ejemplo de hoja de personaje de *Zombie: All Flesh Must Be Eaten* de Edge Entertainment (2001).



## 11.4 PÁGINAS DE EJEMPLO DE LIBROS DE ROL

Aquí queremos mostrar cómo es el interior de un libro de rol, para ello hemos preparado un recorrido que va desde el mismo instante de creación del libro como tal en la imprenta hasta el resultado final, que son las páginas en si mismas. Las imágenes escogidas son:

- 1- El “*camino de la imprenta*”, de la mano del proceso creativo de El Capitán Alatríste. Así vemos desde el momento en que el libro está en la imprenta y lo revisa el autor, hasta las páginas ya finalizadas, entre ellas el índice de contenidos del libro.
- 2- Otros ejemplos de índices, en este caso los del juego más veterano de nuestro país, D&D. Incluimos en los anexos los índices de: *El Manual de Jugador*, *El Manual de Dungeon Master*, *El Manual de Monstruos I* y del *Escenario de Campaña de Reinos Olvidados*. Todos ellos de la versión 3.5 de éste juego.
- 3- Páginas sueltas de muestra de diferentes juegos: *Ánima Beyond Fantasy*, *Cadwallon*, *D&D*, *Ojos Grandes*, *Roleage* y *Star Wars D20*. Estas páginas nos han permitido mostrar desde una hoja de créditos de uno de estos libros, hasta aspectos de ilustración y diseño. Entre medias, tenemos algunos ejemplos de cómo intentar cuantificar la realidad en estos mundos ficticios, con estadísticas de monstruos de pesadilla, costes de edificios en mundos imaginarios con monedas irreales o descripciones de armas.





*Vista de la imprenta de Devir Iberia donde se imprimió el juego de rol de El Capitán Alatríste (2002).*



*El autor del juego, Ricard Ibáñez, comprueba la calidad de unas hojas del libro. Las hojas que revisa se exponen como ejemplo de dicho libro más adelante.*

3  
ÍNDICE

## ÍNDICE

### DE LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DEL JUEGO

¿Qué es un juego de rol?	9
¿Dónde jugar a rol?	11
Un figón de malos tragos (aventura introductoria)	13
Comentarios	23
¿Qué has aprendido?	25

### DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS

<b>La creación de los personajes</b>	<b>29</b>
Características básicas	29
Habilidades	30
Clases de personaje	31
Ventajas y desventajas (regla opcional)	35
Características menores	46
Guía de referencia rápida para la creación de personajes	48
<b>El sistema de juego</b>	<b>49</b>
Mecánica de juego	49
Habilidades	51
La Apariencia	59
Habilidades de armas	61
La Voluntad	61
Acciones físicas	62
Acciones sensitivas (Espíritu)	63
La Suerte	63
La lealtad de los servidores	64
<b>El combate</b>	<b>65</b>
El turno de combate	65
Resolución del combate	68
El daño	70
Las maniobras de esgrima (regla opcional)	77
<b>La evolución de los personajes</b>	<b>83</b>
La Honra	83
Heridas, enfermedades y curación	84
Mejora del personaje	86
Ocupaciones	89
Gastos y rentas	92
<b>DEL NARRADOR DEL JUEGO</b>	
<b>La guía del Narrador</b>	<b>97</b>
El "rol" del Narrador	97
Interpretar: o todos, o nadie	97
El uso de las habilidades	98
Cómo diseñar una aventura	102
Categorías de personajes no jugadores	103
Bibliografía y fuentes	105

<b>La sociedad de los Austrias</b>	<b>107</b>
El Rey y la Casa Real	107
La Nobleza	109
El Clero	110
El Ejército	114
Los villanos	115
Los campesinos	117
La escoria social	117
La delincuencia...	119
Y la Justicia	120
<b>Miscelánea de la vida cotidiana</b>	<b>123</b>
Del comer y del beber	123
Del mejor o peor vestir	126
El amor y el burlador	129
Del pasear y del viajar	131
La salud y la enfermedad	132
Maestros y estudiantes	134
Libros, librerías y libreros	135
Sobre las tablas del teatro	136
Sobre cómo distraer los ocios	138
<b>El mundo del Siglo de Oro</b>	<b>139</b>
La Villa y Corte	139
Las Españas	143
La vieja Europa	145
Los países del frío	147
Los confines del mundo	148
<b>Aventuras</b>	<b>151</b>
Un asunto de honor	152
El legado de los Montealbán	155
La Maldegollada	163
Secreto de confesión	171

### DE GENTE DE FAMA Y COSAS NECESARIAS (APÉNDICES)

Galería de personajes	183
Bestiario	225
Posesiones iniciales	227
Monedas y cambios	228
Lista de equipo	229
Cronología	232
Glosario	235
Términos de juego	235
El habla de germanía	241
Personajes pregenerados	244
Hoja de personaje	270



Villamediana gustaba de hacerse acompañar, en sus correrías nocturnas por mandrachos y mancebías, por la hija de unos labriegos de sus pagos convenientemente disfrazada de paje... Sin embargo, que sea posible no quiere decir que lo tengan fácil (véase *Las armas y las mujeres* en el capítulo *El combate*).



## VENTAJAS Y DESVENTAJAS (REGLA OPCIONAL)

Salvo en determinadas clases de personaje, no es obligatorio adquirir ni ventajas ni desventajas, pero no deja de ser una manera divertida de personalizar los diferentes personajes, aunque pertenezcan a la misma clase.

Las ventajas y desventajas recomendadas en las clases de personajes pretenden ser una guía para ayudar a los jugadores indecisos o con poca experiencia, y como tal deben ser tomadas, nunca como obligación. Que en la variedad está el gusto, y a nadie le gusta que su personaje sea exactamente igual al de su compañero cuando está la posibilidad de personalizarlo a su gusto.

Se pueden gastar hasta 6 puntos en ventajas. Estos puntos, lamentablemente, se obtienen adquiriendo desventajas. Cada una de las desventajas resta cierto número de puntos negativos (de -1 a -6), puntos que, como ya se ha dicho, serán los que gastaremos en ventajas, que cuestan, a su vez, entre 1 y 6 puntos cada una. Para saber los puntos que da o quita cada una, consulta las listas que se proporcionan a continuación. Lo del límite de los seis puntos es, más que nada, para evitar que las partidas se conviertan en una tragicomedia de Lope (en sus días malos)... Que bien está tener algún que otro defectillo, pero exagerados hay que con tal de ser diestros en la espada se harían cojos, sordos, mancos y hasta ciegos.

Excepto las que van por niveles, solamente se puede escoger una vez una misma ventaja o desventaja. Es decir, no se puede poner dos veces Letrado para ser mucho más culto de lo normal, ni dos veces Sinceridad. Por el contrario, sí que se puede tener más de un Favor a cuenta, a costa del mismo PNJ o de varios, así como más de un Enemigo (si es que se tienen arrestos para ello).

Hay ventajas y desventajas que son excluyentes una de la otra. Por ejemplo, no se puede escoger a la vez Fuerza de voluntad y Voluntad débil o Nobleza y Villano. Simplemente, hay que aplicar el sentido común y, en caso de duda, el Narrador tiene siempre la última palabra.

Algunas ventajas y desventajas tienen como *prerrequisito* otras previas. Ello quiere decir que no se pueden adquirir éstas sin haber adquirido primero las que son consideradas prerrequisitos.

## Ventajas

### Ventajas de 1 punto

Aliados  
Belleza  
Cargo  
Carisma  
Clases de esgrima  
Don de lenguas  
Empatía con los animales  
Favor  
Fuerza de voluntad  
Nobleza  
Resistencia física  
Salud de hierro  
Sentido de la orientación  
Sentidos desarrollados

### Ventajas de 2 puntos

Agilidad  
Aliados  
Ambidextro  
Buena reputación  
Cargo  
Favor  
Habilidad extra  
Letrado  
Nobleza  
Resistencia física  
Sacerdocio  
Salud de hierro  
Sentido común

### Ventajas de 3 puntos

Aliados  
Belleza  
Buena estrella  
Cargo  
Espadachín  
Favor  
Intuitivo  
Iniciativa  
Nobleza  
Riqueza  
Salud de hierro

### Ventajas de 4 puntos

Aliados  
Cargo  
Nobleza

### Ventajas de 5 puntos

Aliados  
Belleza  
Buena memoria

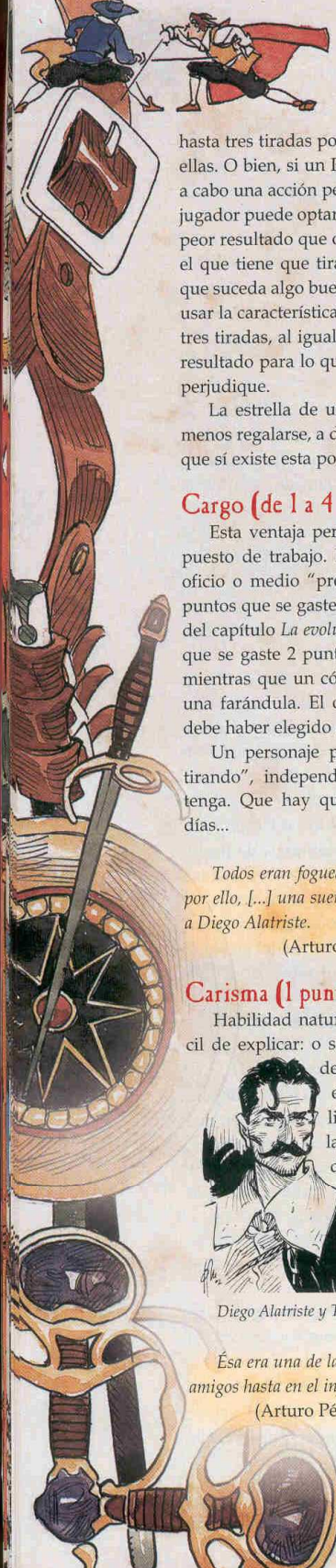
### Ventajas de 6 puntos

Aliados  
Riqueza



38

DE LOS PERSONAJES Y SUS AVENTURAS



hasta tres tiradas por una sola acción y elegir la mejor de ellas. O bien, si un PNJ ataca al personaje o quiere llevar a cabo una acción perjudicial para los intereses de éste, el jugador puede optar por hacerle tirar tres veces y elegir el peor resultado que obtenga. Por último, si es el Narrador el que tiene que tirar para determinar la posibilidad de que suceda algo bueno o malo para el personaje, se puede usar la característica de Suerte para obligarle a hacer esas tres tiradas, al igual que en los casos anteriores: el mejor resultado para lo que le favorezca, el peor para lo que le perjudique.

La estrella de uno no puede compartirse, ni mucho menos regalarse, a diferencia de otros juegos de rol en los que sí existe esta posibilidad.

**Cargo (de 1 a 4 puntos)**

Esta ventaja permite iniciar el juego con un cargo o puesto de trabajo. Dependerá, en concreto, del tipo de oficio o medio "profesional" que elija, así como de los puntos que se gaste. Consúltense las tablas de *Ocupaciones* del capítulo *La evolución de los personajes*. Así, un soldado que se gaste 2 puntos será un simple cabo de escuadra, mientras que un cómico será el tercer o cuarto actor de una farándula. El clérigo que quiera tener esta ventaja debe haber elegido antes la de Sacerdocio.


Un personaje puede tener una profesión, "para ir tirando", independiente de la clase de personaje que tenga. Que hay que comer y, a ser posible, todos los días...

*Todos eran fogueados y conocedores de su oficio; y tal vez por ello, [...] una suerte de acuerdo tácito atribuía la autoridad a Diego Alatríste.*

(Arturo Pérez-Reverte: El sol de Breda)

**Carisma (1 punto por nivel)**

Habilidad natural para influir en los demás. Es difícil de explicar: o se tiene o no se tiene. A veces puede definirse como producido por modales exquisitos, buen aspecto, acciones inteligentes... y a veces no es nada de eso, y la gente se pregunta (en sus momentos de lucidez) por qué seguirían a "ése" hasta la muerte si fuera necesario. Sea como fuere, esta ventaja da un +1 por cada nivel adquirido en ella a la Apariencia.



Diego Alatríste y Tenorio

*Ésa era una de las virtudes de Diego Alatríste: podía hacer amigos hasta en el infierno.*

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)

**Clases de esgrima (1 punto)**

**Prerrequisito:** Espadachín.

Cada punto gastado en esta ventaja puede ser utilizado para aprender *maniobras de esgrima* especiales (véase el apartado correspondiente en el capítulo *El combate*). Se tiene que haber adquirido previamente la ventaja de Espadachín para poder obtener esta ventaja.

**Don de lenguas (1 punto)**

Facilidad natural para aprender lenguas extranjeras. En términos de juego, cada vez que el personaje quiera aprender un idioma, suma +2 para ello. (Consúltense la descripción de la habilidad *Idioma* en el capítulo *El sistema de juego*).

*Alatríste vio sonreír a Guadalupe, que además del francés y el latín hablaba la parla de los herejes...*

(Arturo Pérez-Reverte: El capitán Alatríste)

**Empatía con los animales (1 punto)**

Al personaje le gustan los animales, y a los animales les gusta éste. Por norma, no le atacarán a no ser que sean provocados o estén adiestrados para ello. En contrapartida, el personaje no matará a un animal sin tener una razón muy buena para ello (sí: cazar para comer es una buena razón; cazar como deporte, no).

En términos de juego, esta ventaja da:


- +4 a las habilidades relacionadas con animales (Caballar, Veterinaria...).
- +3 a encontrar presas en una cacería.

**Espadachín (3 puntos)**

Ventaja solamente aplicable para los que usen la habilidad de Esgrima. El personaje ha recibido clases de esgrima como Dios y el acero mandan. Ya sea de un belloco en las trincheras, o de un lindo pisaverde en los salones elegantes, el hecho es que ha aprendido, y bien.

En términos de juego, el personaje puede utilizar *maniobras de esgrima* (véase el capítulo *El combate*).

Además, el personaje sabe suficiente esgrima para reconocer el estilo de lucha que está usando el contrincante y anticiparse al siguiente golpe de éste. A efectos de juego, tiene +1 a la defensa (sea la que sea) a partir del segundo turno de combate contra un mismo oponente.



Luis Pacheco de Narváez



Índice de materias	
Introducción.....	4
Resumen de la creación de personajes.....	6
Capítulo 1: características.....	7
Puntuaciones de característica.....	7
Las características.....	8
Cambiar las puntuaciones.....	10
Capítulo 2: razas.....	11
Cómo elegir una raza.....	11
Calidades raciales.....	11
Humanos.....	12
Elfos.....	14
Enanos.....	15
Gnomos.....	16
Medianos.....	16
Semielfos.....	18
Semiorcos.....	19
Capítulo 3: clases.....	21
Las clases.....	21
Beneficiarios de clase y nivel.....	21
Beneficios dependientes del nivel.....	22
Descripción de las clases.....	23
Barbaro.....	24
Bardo.....	26
Clérigo.....	30
Druida.....	33
Explorador.....	37
Guerrero.....	40
Hechicero.....	42
Mago.....	46
Mocoso.....	49
Pícaro.....	52
Pícaro.....	55
Experiencia y niveles.....	58
Barridos multiclase.....	59
Capítulo 4: habilidades.....	61
Resumen de habilidades.....	61
Adquisición de rangos.....	61
Uso de las habilidades.....	62
Descripción de las habilidades.....	66
Capítulo 5: dotes.....	87
Adquisición de dotes.....	87
Prerrequisitos.....	87
Tipos de dotes.....	87
Descripción de las dotes.....	89
Capítulo 6: descripción.....	103
Alineamiento.....	103
Religión.....	106
Estadísticas esenciales.....	109
Aspecto, personalidad y madurez.....	110
Personajes a tu medida.....	110
Capítulo 7: equipo.....	111
Cómo equipar a tu personaje.....	111
Riqueza y dinero.....	112
Armas.....	112
Armadura.....	122
Bienes y servicios.....	126
Capítulo 8: el combate.....	133
El tablero de combate.....	133
Cómo funciona el combate.....	133
Estadísticas de combate.....	135
Conceptos básicos del combate.....	135
Iniciativa.....	136
Ataques de oportunidad.....	137
Acciones en el combate.....	138
Heridas y muerte.....	145
Movimiento, posición y distancia.....	146
Modificadores de combate.....	150
Ataques especiales.....	154
Acciones especiales de iniciativa.....	160
Capítulo 9: aventuras.....	161
Carga transportable.....	161
Movimiento.....	162
Exploración.....	164
Tesoro.....	167
Otras recompensas.....	168
Capítulo 10: magia.....	169
Lanzamiento de conjuros.....	169
Descripciones de los conjuros.....	172
Conjuros arcanos.....	172
Conjuros divinos.....	179
Aptitudes especiales.....	180
Capítulo 11: conjuros.....	181
Conjuros de bardo.....	181
Conjuros de clérigo.....	183
Conjuros de clérigo.....	185
Conjuros de druida.....	189
Conjuros de explorador.....	191
Conjuros de hechicero/mago.....	191
Conjuros de pícaro.....	195
Conjuros.....	196
Nota a la traducción: pesos y medidas.....	304
Apéndice: guías generales y glosario.....	305
Índice alfabético.....	314
Hoja de personaje.....	319
Lista de las tablas numeradas.....	
Tabla 1-1: modificadores de característica y conjuros adicionales.....	8
Tabla 2-1: ajustes raciales a las características.....	12
Tabla 3-1: salvación base y ataque base.....	22
Tabla 3-2: experiencia y beneficios dependientes del nivel.....	22
Tabla 3-3: el bardo.....	25
Tabla 3-4: el bardo.....	27
Tabla 3-5: conjuros conocidos por el bardo.....	28
Tabla 3-6: el clérigo.....	31
Tabla 3-7: druidas.....	32
Tabla 3-8: el druida.....	35
Tabla 3-9: el explorador.....	38
Tabla 3-10: enemigos predilectos del explorador.....	39
Tabla 3-11: el guerrero.....	42
Tabla 3-12: el hechicero.....	45
Tabla 3-13: conjuros conocidos por el hechicero.....	44
Tabla 3-14: el mago.....	46
Tabla 3-15: el monje.....	49
Tabla 3-16: daño de las mallas.....	51
Pequeños y Grandes.....	51
Tabla 3-17: el pícaro.....	53
Tabla 3-18: el pícaro.....	56
Tabla 4-1: puntos de habilidad por nivel.....	62
Tabla 4-2: habilidades.....	63
Tabla 4-3: ejemplos de Clases de dificultad.....	64
Tabla 4-4: ejemplos de pruebas enfrentadas.....	64
Tabla 4-5: sinergia de habilidades.....	66
Tabla 4-6: ejemplos de pruebas de característica.....	68
Tabla 5-1: dotes.....	80-91
Tabla 6-1: alineamientos según clase, raza y crianza.....	104
Tabla 6-2: deidades según la raza.....	106
Tabla 6-3: deidades según la clase.....	106
Tabla 6-4: edad inicial almorza.....	109
Tabla 6-5: efectos del envejecimiento.....	109
Tabla 6-6: altura y peso aleatorios.....	109
Tabla 7-1: oro inicial almorza.....	111
Tabla 7-2: monedas.....	112
Tabla 7-3: productos comerciales.....	112
Tabla 7-4: daño de armas.....	114
Manudas y Grandes.....	114
Tabla 7-5: armas.....	116-117
Tabla 7-6: armadura y escudos.....	123
Tabla 7-7: ponerse la armadura.....	123
Tabla 7-8: bienes y servicios.....	128-129
Tabla 8-1: modificadores de tamaño.....	134
Tabla 8-2: acciones en el combate.....	141
Tabla 8-3: velocidad táctica.....	142
Tabla 8-4: tamaño y escala de las criaturas.....	149
Tabla 8-5: modificadores a la tirada de ataque.....	151
Tabla 8-6: modificadores a la CA.....	151
Tabla 8-7: ataques especiales.....	154
Tabla 8-8: penalizaciones por combatir con dos armas.....	155
Tabla 8-9: expulsión de muertos vivientes.....	157
Tabla 8-10: dureza y puntos de golpe de las armas, armaduras y escudos corrientes.....	160
Tabla 9-1: carga transportable.....	162
Tabla 9-2: carga transportada.....	162
Tabla 9-3: movimiento y distancia.....	162
Tabla 9-4: movimiento obstaculizado.....	163
Tabla 9-5: terreno y movimiento terrestre.....	164
Tabla 9-6: monturas y vehículos.....	164
Tabla 9-7: fuentes de luz e iluminación.....	165
Tabla 9-8: dureza y puntos de golpe de las armas, armaduras y escudos corrientes.....	166
Tabla 9-9: dureza y puntos de golpe de materiales.....	166
Tabla 9-10: tamaño y CA de los objetos.....	166
Tabla 9-11: dureza y puntos de golpe de objetos.....	166
Tabla 9-12: CD para derribar o romper objetos.....	166
Tabla 10-1: objetos afectados por ataques mágicos.....	177

Índice de contenidos de El Manual del Jugador 3.5 de D&D de Devir Iberia (2003).



Índice de materias	
Introducción.....	4
Capítulo 1: cómo dirigir la partida.....	5
¿Qué es un DM?	5
El estilo de juego.....	7
Ejemplo de juego.....	8
Cómo dirigir una sesión.....	10
Capítulo 2: cómo usar las reglas.....	19
Más reglas de movimiento.....	19
Uso de miniaturas y tableros.....	19
Movimiento tridimensional.....	20
Persecución y fuga.....	20
Movimiento sobre casillas.....	20
Tipos de bonificadores.....	21
Combate.....	21
Línea de visión.....	21
Inicio de un encuentro.....	22
Nuevos contendientes.....	23
Cómo hacer que las cosas se sucedan.....	24
Acciones de combate.....	24
Tiradas de ataque.....	26
Daño.....	26
Efecto del tamaño de un arma.....	28
Armas desladradoras.....	28
Conjuntos de área.....	28
Criaturas grandes y pequeñas.....	29
en combate.....	29
Pruebas de habilidad y de característica.....	30
Tiros de salvación.....	33
Tomar decisiones para la magia.....	34
Descripción de efectos de conjuro.....	34
Manejar las adivinaciones.....	34
Creación de nuevos conjuros.....	35
Recompensas.....	36
Recompensas de experiencia.....	36
Recompensas por historia.....	40
Muerte del personaje.....	41
Crear un nuevo personaje.....	42
Capítulo 3: aventuras.....	43
Motivación.....	43
Estructura.....	44
Aventuras basadas en localizaciones.....	46
Aventuras basadas en sucesos.....	47
¿El fin?.....	48
Encuentros.....	48
A medida o a la buena de Dios.....	48
Valores de desafío y Niveles.....	48
de encuentro.....	48
Dificultad.....	49
Monstruos más duros.....	50
Ubicación.....	50
Recompensas y comportamiento.....	50
Tesoro.....	51
Cómo ensamblar las aventuras.....	56
Entre aventura y aventura.....	57
El dungeon.....	57
Tipos de terreno de los dungeons.....	59
Paredes.....	59
Puertas.....	60
Habitaciones.....	62
Pasillos.....	63
Detalles diversos.....	63
Hundimientos y desplomes.....	66
Iluminación.....	67
Trampas.....	67
Elementos de una trampa.....	68
Ejemplos de trampas.....	70
Cómo diseñar trampas.....	74
Ecología de un dungeon.....	76
Animales de dungeon.....	76
Monstruos errantes.....	77
Dungeons aleatorios.....	77
Nivel del dungeon.....	77
El mapa y la clave.....	77
Encuentros aleatorios en dungeons.....	78
Una aventura de ejemplo.....	78
Bloques de estadísticas.....	85
Encuentros al aire libre.....	86
Perdese.....	86
Terreno de bosque.....	87
Terreno de marjal.....	88
Terreno de colina.....	89
Terreno de montaña.....	89
Terreno de desierto.....	90
Terreno de llanuras.....	91
Terreno acuático.....	92
Combate bajo el agua.....	93
Clima.....	93
Encuentros aleatorios al aire libre.....	95
Aventuras urbanas.....	98
Restricciones de armas y conjuntos.....	99
Características urbanas.....	99
Encuentros urbanos.....	101
Capítulo 4: personajes no jugadores.....	103
El mundo entero.....	103
Clases de PNJ.....	107
Adepu.....	107
Aristócrata.....	108
Combattente.....	108
Experto.....	109
Plebeyo.....	109
Estadísticas de PNJ.....	110
Actitudes de los PNJs.....	128
Cómo dar cuerpo a los PNJs.....	128
Capítulo 5: campañas.....	129
Montar una campaña.....	129
Mantener una campaña.....	130
Los personajes y el mundo.....	131
que los rodea.....	131
La guerra y otras calamidades.....	133
Otros factores de la campaña.....	134
Creación de mundos.....	135
Cómo crear un mundo diferente.....	144
Aventuras en otros planos.....	147
Descripciones de los planos.....	151
Cómo crear una cosmología.....	167
Capítulo 6: personajes.....	169
Puntuaciones de característica.....	169
Razas.....	170
Subrazas.....	170
Cómo modificar una raza común.....	171
Cambios a través de sumas y restas.....	171
Restricciones raciales o de clase.....	171
Nuevas razas.....	171
Monstruos como razas.....	172
Clases.....	174
Cómo modificar las clases de personaje.....	174
Creación de nuevas clases.....	175
Clases de prestigio.....	176
Arquimago.....	176
Arquero arcano.....	177
Asesino.....	179
Bárbol arcano.....	180
Caballero arcano.....	181
Caminante del horizonte.....	182
Danzarín sombrío.....	184
Discípulo del dragón.....	185
Duelista.....	186
Enano defensor.....	187
Guardia negro.....	188
Hierofante.....	191
Maestro del saber.....	192
Mago rojo.....	193
Taumaturgo.....	195
Teólogo místico.....	196
Cómo mejoran los personajes.....	197
Cómo aprender habilidades y dotes.....	197
Cómo aprender nuevos conjuros.....	198
Obtención de beneficios de clase.....	198
Inactividad general.....	198
Obtención de puntos de golpe fijos.....	198
Cómo crear PJs de nivel superior al 1.....	199
Allegados especiales.....	199
Familiares.....	200
Monstruos.....	204
Compañeros animales.....	205
Personajes épicos.....	206
Capítulo 7: objetos mágicos.....	211
Manejo de objetos mágicos.....	212
Descripciones de objetos mágicos.....	215
Armaduras.....	216
Armas.....	221
Anillos.....	229
Bastones.....	232
Cetros.....	235
Pociones y aceites.....	238
Rollos de pergamino.....	239
Varitas.....	245
Objetos maravillosos.....	246
Objetos inteligentes.....	268
Objetos malditos.....	272
Artefactos.....	277
Cómo crear objetos mágicos.....	282
Objetos de gran calidad.....	283
Materiales especiales.....	283
Capítulo 8: glosario.....	289
Aptitudes especiales.....	289
Sumario de estados.....	300
El entorno.....	302
Ayudas visuales.....	305
Índice alfabético.....	317
Lista de barras laterales.....	319
Lista de tablas numeradas.....	320

Índice de contenidos de *El Manual del Dungeon Master 3.5 de D&D* de Devir Iberia (2003).



ÍNDICE DE MATERIAS			
Introducción .....	5	Capítulo 4: avance de monstruos .....	290
Capítulo 1: monstruos de la A a la Z .....	8	Capítulo 5: creación de monstruos .....	295
Capítulo 2: animales .....	248	Capítulo 6: habilidades y dotes de monstruos .....	303
Capítulo 3: sabandijas .....	284	Capítulo 7: glosario .....	305
LISTADO ALFABÉTICO DE MONSTRUOS			
Aasimar (planodeudo) .....	219	Carroñero reptante .....	41
Abeja gigante .....	284	Cauchemar (pesadilla) .....	215
Abolex .....	8	Carrador .....	41
Abolex mago .....	8	Centrauro .....	41
Acachador invisible .....	9	Ceniceo .....	271
Águila .....	268	Chillón (hongo) .....	158
Águila gigante .....	10	Cientípias monstruosos .....	286
Ahogador .....	10	Cieno .....	43
Alip .....	11	Cieno gris (cieno) .....	43
Androsfinge .....	112	Clangorante .....	23
Animal terrible .....	14	Cobrador (demonio) .....	52
Ángel .....	12	Cocartiz .....	45
Andheg .....	18	Cocodrilo .....	271
Anuris (saga) .....	226	Cocodrilo gigante .....	272
Aquerena .....	19	Comadreja .....	272
Anacófago .....	20	Contemplador .....	45
Aranea .....	20	Corcel celestial (unicomio) .....	254
Araña de fase .....	21	Cosatl .....	47
Araña monstruosa .....	284	Crianza celestial .....	48
Arcane .....	22	Crianza infernal .....	48
Arpia .....	25	Crioesfinge .....	113
Arpia arquera .....	26	Criohidra .....	153
Atach .....	26	Cubo gelatinoso (cieno) .....	43
Aullador .....	26	Cuervo .....	272
Avispa gigante .....	286	Deinónico (dinosaurio) .....	70
Avual (guardinal) .....	149	Demonio .....	49
Azer .....	27	Demo .....	58
Azoumantes .....	28	Desgarador gris .....	59
Azoumantes hechicero .....	28	Desrachan .....	60
Babau (demonio) .....	49	Deva astral (ángel) .....	12
Ballena (ceniceo) .....	271	Devorador .....	60
Bálor (demonio) .....	50	Diablillo (diablo) .....	67
Basilisco .....	30	Diablo .....	61
Bébilin .....	51	Diablo astado (cornagón) .....	62
Behir .....	31	Diablo barbado (barbasu) .....	63
Béllero .....	32	Diablo de la sima .....	63
Bestia del caos .....	32	Diablo encadenado (kiton) .....	64
Bestia trémula .....	33	Diablo gélido (gelugón) .....	65
Brñador aéreo .....	34	Diablo óseo (ósyluth) .....	66
Bisonate .....	268	Diablo punzante (hamarula) .....	66
Bocón barborante .....	35	Digestor .....	69
Bodak .....	36	Dinosaurio .....	70
Bralani (eladrin) .....	98	Djinni (genio) .....	126
Beza movediza .....	36	Doppelgänger .....	72
Búho .....	268	Draco .....	73
Búho gigante .....	37	Dragón (auténtico) .....	73
Buro .....	268	Dragón de plata .....	91
Caballo .....	269	Dragón azul .....	76
Cachalote (ceniceo) .....	271	Dragón blanco .....	77
Calamar .....	270	Dragón de bronce .....	84
Calamar gigante .....	270	Dragón de cobre .....	86
Camello .....	270	Dragón de oropel .....	89
Can del infierno .....	38	Dragón de oro .....	87
Can trasguero .....	39	Dragón negro .....	79
Can trasguero mayor .....	40	Dragón rojo .....	81
Canarconae .....	22	Dragón tortuga .....	93
Canarconae heroico .....	22	Dragón verde .....	82
		Dragones cromáticos .....	75
		Dragones metálicos .....	84
		Draña .....	94
		Dregón .....	95
		Defada .....	95
		Demo (elío) .....	107
		Duende .....	96
		Duégar (enano) .....	109
		Eladrin .....	98
		Elasmosaurio (dinosaurio) .....	70
		Elefante .....	272
		Elemental .....	100
		Elemental de agua .....	100
		Elemental de aire .....	102
		Elemental de fuego .....	103
		Elemental de tierra .....	105
		Elfo .....	105
		Elfo acuático .....	107
		Elfo del bosque .....	107
		Elfo gris .....	108
		Elfo salvaje .....	108
		Enano .....	108
		Enano de las montañas .....	110
		Enano de las profundidades .....	110
		Engendro vampírico .....	110
		Enredadera asesina .....	111
		Ent .....	112
		Etnia (diablo) .....	68
		Escarabajo astado gigante .....	286
		Escarabajo bombardero .....	286
		Escarabajo de fuego .....	287
		Esfinge .....	112
		Espectro .....	114
		Espumarjo .....	115
		Esqueleto .....	115
		Estirge .....	118
		Entin .....	118
		Fantasma .....	119
		Fasma .....	121
		Felino del infierno (diablo) .....	68
		Fomécida .....	122
		Fuego fano .....	125
		Gárgola .....	125
		Guo .....	125
		Gaurh (contemplador) .....	46
		Gelatina ocre (cieno) .....	44
		Genio .....	126
		Ghaele (eladrin) .....	99
		Gibdo (demonio) .....	53
		Gigante .....	128
		Gigante de la escarcha .....	129
		Gigante de la tormenta .....	130
		Gigante de las colinas .....	131
		Gigante de las nubes .....	133
		Gigante de piedra .....	133
		Gigante del fuego .....	134
		Gigante de las colinas jabali .....	176
		Gigante terrible (licántropo) .....	176
		Ginesfinge .....	113
		Girhyanki .....	135
		Girhyenzi .....	136
		Glabrezu (demonio) .....	53
		Glotin .....	273
		Gnoll .....	137
		Gnomo .....	138
		Gnomo del bosque .....	139
		Gólem .....	140
		Gólem de arcilla .....	141
		Gólem de carne .....	141
		Gólem de hierro .....	142
		Gólem de piedra .....	143
		Gongón .....	144
		Gran basilisco abisal .....	31
		Gran trasgo .....	144
		Grandullón (mediano) .....	188
		Gric .....	145
		Grifo .....	146
		Grillo (duende) .....	96
		Grímotlock .....	147
		Guardián escudo .....	147
		Guardinal .....	148
		Guepardo .....	273
		Gulralón .....	150
		Gusano de la escarcha .....	151
		Gusano púrpura .....	151
		Halcón .....	273
		Hezron (demonio) .....	54
		Hidra .....	152
		Hiena .....	274
		Hieraccesfinge .....	114
		Hipogrifo .....	155
		Hombre lagarto .....	155
		Hombre jabali (licántropo) .....	172
		Hombre-lobo (licántropo) .....	172
		Hombre-oso (licántropo) .....	174
		Hombre-rata (licántropo) .....	175
		Hombre-tigre (licántropo) .....	176
		Homúnculo .....	156
		Hongo .....	157
		Hongo fantasmal .....	158
		Hongo violáceo .....	158
		Hormiga gigante .....	288
		Huargo .....	158
		Incorpóreo .....	159
		Incorpóreo aterrador .....	160
		Ifrin (genia) .....	127
		Inevitable .....	161
		Jabali .....	274

Índice de contenidos de El Manual de Monstruos 1 3.5 de D&D de Devir Iberia (2004).



ÍNDICE GENERAL		
<b>índice general</b>		
<b>Introducción</b> .....	4	
La tierra de Faerûn.....	5	
La gente.....	5	
Un mundo de magia.....	6	
La campaña de los REINOS OLVIDADOS.....	6	
<b>Capítulo 1: Personajes</b> .....	8	
Crear un personaje de		
REINOS OLVIDADOS.....	8	
Razas de personaje.....	8	
Clases de personaje.....	8	
Región de personaje.....	8	
Habilidades específicas de una región.....	9	
Nuevas dotes.....	9	
Razas de Faerûn.....	9	
Región de personaje.....	28	
Dotes.....	33	
Descripción del personaje.....	39	
Religión.....	39	
Estadísticas especiales.....	39	
Clases de prestigio.....	39	
Adepto sombrío.....	40	
Agente Arpista.....	41	
Arquimago.....	42	
Buscador divino.....	43	
Caballero Dragón Púrpura.....	44	
Campeón divino.....	45	
Devoto arcano.....	46	
Discípulo divino.....	47	
Grabador de runas.....	48	
Hierofante.....	49	
Jazhrán.....	50	
Ladrón cofrade.....	52	
Mago Rojo.....	52	
<b>Capítulo 2: Magia</b> .....	54	
La Urdimbre.....	54	
Magia salvaje.....	54	
Magia muerta.....	56	
Fuego mágico.....	56	
Conocimiento secreto.....	57	
La Urdimbre Sombría.....	57	
Alta Magia Élfica.....	58	
Magia rúnica.....	58	
Magia de círculo.....	59	
Portales.....	59	
Portales insólitos.....	60	
Construir un portal.....	61	
Conjuros de Faerûn.....	61	
Domínios de clérigo.....	62	
Descripciones de conjuros.....	66	
<b>Capítulo 3: Vida en Faerûn</b> .....	76	
Tiempo y estaciones.....	76	
Día y noche.....	76	
Las horas del día.....	76	
El calendario de Harptos.....	76	
El cómputo de los años.....	78	
El saber de la tierra.....	78	
Clima.....	78	
Flora y fauna.....	79	
Lar y hogar.....	80	
Gobierno.....	80	
Ciudad y campaña.....	81	
Clase y posición.....	82	
Familias.....	83	
Enseñanza.....	83	
Aventureros.....	83	
El idioma.....	84	
Moneda y comercio.....	86	
Trabajo.....	86	
Agricultura e industria.....	87	
Viaje.....	90	
Comercio.....	90	
Sistema monetario.....	91	
La magia en la sociedad.....	92	
El Arte.....	92	
Religión.....	93	
Objetos mágicos.....	94	
Artesanía e ingeniería.....	94	
Fortificaciones.....	94	
Barcos.....	95	
Equipo.....	95	
<b>Capítulo 4: Geografía</b> .....	98	
Explorar Faerûn.....	98	
Las Tierras Centrales.....	98	
Para el Dungeon Master.....	98	
Anaurokh.....	99	
Antiguos Imperios.....	103	
Khesenta.....	103	
Mulhorand.....	105	
Oncher.....	107	
Cormyr.....	109	
La Costa del Dragón.....	114	
El Este Inaccesible.....	118	
Aglarond.....	118	
El Gran Valle.....	120	
Ímpulur.....	121	
Rashemen.....	122	
Zhay.....	124	
Zhesk.....	128	
El Estrecho de Vilhon.....	129	
Khándazh.....	131	
Sespekh.....	132	
Túrmarsh.....	134	
La Infraoscuridad.....	135	
El Lago del Vaho.....	139	
El Mar de la Luna.....	142	
El Norte.....	147	
Agua Profunda.....	148	
El Bosque Alto.....	152	
La Frontera Salvaje.....	155	
La Marca Argénteas.....	158	
El Norte de la Costa de la Espada.....	162	
La Península Khultana.....	165	
Khult.....	165	
Tashalar.....	167	
Los Reinos Isla.....	169	
Eternión.....	169	
Islas Lunshaes.....	170	
Islas de Nelanther.....	172	
Seimbia.....	173	
El Sur Radiante.....	176	
La Gran Brecha.....	176	
Halruú.....	179	
Luiren.....	180	
El Sheir.....	182	
Las Tierras Centrales Occidentales.....	184	
Las Tierras Frías.....	192	
Damara.....	192	
Narfel.....	193	
Veisa.....	194	
Las Tierras de la Horda.....	196	
Las Tierras de la Intriga.....	197	
Amn.....	197	
Calimshan.....	199	
Tethyr.....	201	
Las Tierras de los Valles.....	203	
El carácter de las Tierras		
de los Valles.....	203	
El Pacto de los Valles.....	204	
El Consejo de los Valles.....	204	
La mar de problemas.....	204	
Cormanthor.....	206	
Valle Alto.....	209	
Valle de Arkhen.....	210	
Valle de la Batalla.....	212	
Valle de la Borla.....	214	
Valle de la Bruma.....	215	
Valle de la Cicutria.....	218	
Valle de la Daga.....	220	
Valle de la Pluma.....	221	
Valle Profundo.....	223	
Valle de la Rastro.....	224	
Valle de la Sombra.....	225	
El Vasto.....	228	
Más allá de Faerûn.....	230	
Kara-Tur.....	230	
Maztica.....	230	
Zakhara.....	230	
El Mar de la Noche.....	230	
Selûne.....	230	
Los Heraldos del Aïla.....	231	
Los Cinco Vagabundos.....	231	
<b>Capítulo 5: Deidades</b> .....	232	
Culto.....	232	
Deidades patronas.....	232	
Pecados y penitencia.....	232	
Cambiar de deidad.....	233	
Axut.....	236	
Bein.....	237	
Cyric.....	238	
Elistréy.....	239	
Goed.....	240	
Helmo.....	242	
Ilmater.....	242	
Kölemvor.....	242	
Khauntea.....	243	
Kossut.....	244	
Lazhdander.....	244	
Loir.....	245	
Málar.....	245	
Mákhara.....	246	
Mielikki.....	246	
Mystra.....	246	
Oghma.....	247	
Selûne.....	248	
Shar.....	249	
Sbóndukul.....	250	
Silvanus.....	251	

Primera página del índice de contenidos de Escenario de Campaña de Reinos Olvidados de D&D de Devir Iberia (2002).



ÍNDICE GENERAL

Sune .....	251	Creación de mundos .....	298	Armas khultanas .....	165
Talos .....	252	Recompensas .....	299	Una leyenda de la jungla:	
Tempus .....	252	Concesión de experiencia .....	299	Uluu Zhakongh .....	167
Torm .....	253	Gemas de Faerûn .....	300	Los mares de Faerûn .....	169
Tymora .....	253	Rollos de pergamino .....	301	El lado oscuro de Sembia .....	174
Tyr .....	253			¿Quién hizo la Gran Brecha? .....	171
Umberli .....	254	<b>Aventura: Huesos Verdes .....</b>	<b>302</b>	Éldenser, la serpiente que se oculta	
Úzlgar .....	254			en las espadas .....	186
Waukin .....	255	<b>Capítulo 9: Monstruos .....</b>	<b>308</b>	El Glaciar del Gusano Blanco .....	192
Cosmología de Toril .....	257	Animal .....	308	Barcos fantasma .....	201
Los Planos Exteriores .....	256	Contemplador, tirano de la muerte .....	309	Los valles perdidos .....	203
As .....	258	Dracolicho .....	310	Clave para los Valles .....	204
El Más Allá .....	258	Gárgola, Kir-Lanán .....	312	Entre Cumbres del Escudo .....	212
Criaturas de los Planos Exteriores .....	259	Rozhë .....	313	Éncar, el Rey Enmascarado .....	214
		Umbera .....	314	Los Elegidos de Mystra .....	247
<b>Capítulo 6: Historia .....</b>	<b>260</b>	<b>Índice alfabético .....</b>	<b>315</b>	Cómo llegó el Arte a Malógador .....	248
Creación del mundo .....	260	Créditos a las pruebas de juego .....	320	Alorgozh, el Portador de la Ruina .....	250
El primer florecimiento .....	261			El avance de los años .....	260
Los recién llegados .....	261	<b>Mapas:</b>		Imperios perdidos .....	266
Las Guerras de la Corona .....	261	Áreas de dotes regionales .....	29	El significado de la insignia .....	274
Netheril .....	261	Calendario de Harptos .....	77	Personajes por encima de 20º nivel .....	289
Los Pergaminos de Nether .....	261	Rutas comerciales y recursos .....	88	Los Salones Embrujados de Véspero .....	295
El ataque de los Chaerim .....	262	Fronteras políticas .....	100		
Imperios desaparecidos .....	262	Zhariks de Zhay .....	125	<b>Tablas:</b>	
Los Antiguos Imperios .....	263	El Norte .....	160	1-1: Conversión de deidades .....	9
Las Guerras de Puerta del Oro .....	263	Exerim .....	169	1-2: Requisitos de experiencia de NEF .....	21
El largo declive .....	263	Nimber .....	172	1-3: Deidades predilectas por región .....	23
Calenshán .....	263	Las Tierras de los Valles .....	205	1-4: Regiones de personaje .....	30
La aparición de Khóndazh .....	263	Riba de Ashaba .....	217	1-5: Dotes .....	33
Eras de unidad y desintegración .....	264	Toril .....	231	1-6: Familiares mejorados .....	35
La Era de los Trastornos .....	264	Cosmología de los Reinos .....	257	1-7: El adepto sombrío .....	40
La Horda Teigana .....	265			1-8: El agente Arpieta .....	41
Los últimos años .....	265	<b>Recursos:</b>		1-9: El archimago .....	42
Una breve cronología .....	266	Convertir personajes básicos de D&D		1-10: El buscador divino .....	44
		en personajes de Reinos Olvidados .....	9	1-11: El caballero Dragón Púrpura .....	44
<b>Capítulo 7: Organizaciones .....</b>	<b>272</b>	Gente de Faerûn .....	10	1-12: El campeón divino .....	45
Alianza de los Señores .....	272	La Retirada, y después .....	11	1-13: El devoto arcano .....	46
Arpietas .....	273	Nombres faerúnicos .....	14	1-14: El discípulo divino .....	47
La Cofradía de Xánaxhar .....	273	Los orcos y su raza .....	20	1-15: El grabador de runas .....	49
Cuchillos de Fuego .....	276	Razas poderosas .....	21	1-16: El hierofante .....	50
Culto del Dragón .....	276	Instrumentos faerúnicos .....	22	1-17: La jaxharán .....	51
Enclave Esmeralda .....	277	Círculos druidicos .....	24	1-18: El ladrón cofrade .....	52
Magos Rojos .....	277	Runas de mágico .....	25	1-19: El Mago Rojo .....	53
Los malgrym .....	279	Runas de mágico y		2-1: Efectos de magia salvaje .....	55
Pueblo de la Sangre Negra .....	280	la maldición de Mystra .....	26	2-2: Funcionamiento defectuoso	
Las Siete Hermanas .....	281	Órdenes monásticas .....	26	de portales .....	61
Umbras .....	281	Órdenes especiales de paladines .....	27	3-1: El calendario de Harptos .....	77
Los Zhentárim .....	281	Mystra y la Undimbre .....	35	3-2: Lenguas vivas .....	85
		La historia del fuego mágico .....	56	3-3: Objetos mundanos .....	96
<b>Aventura: El Color de la Ambición .....</b>	<b>284</b>	El Magister .....	57	3-4: Objetos especiales .....	97
		El clima de Aguas Profundas .....	79	3-5: Armas .....	97
<b>Capítulo 8: Jugar en los Reinos .....</b>	<b>288</b>	Títulos y tratamiento .....	82	5-1: El panteón faerúico .....	234
Personajes .....	288	Las preocupaciones de los poderosos .....	84	5-2: El panteón multiracial .....	236
Razas adicionales de PJ .....	288	Maestros y aprendices .....	92	5-3: El panteón drow .....	236
Niveles de monstruos .....	289	Tkhazar .....	104	5-4: El panteón élfico .....	238
Crear personajes por encima		El Dragón Púrpura .....	113	5-5: El panteón enano .....	238
del primer nivel .....	289	Los dragones de la Costa del Dragón .....	115	5-6: El panteón gnomo .....	240
Deidades patronas .....	290	Gólotyr "glorilingua" .....	134	5-7: El panteón mediano .....	240
Reglas opcionales .....	290	Viajar por la Infrascuidad .....	136	5-8: El panteón orco .....	240
Desarrollo del juego .....	291	El Sino de Aróndor .....	138	8-1: Aventureros monstruosos comunes .....	288
Cronometraje .....	291	Terminología xhent .....	145	8-2: Terreno y movimiento	
Terreno y movimiento .....	291	Donde los dioses caminan .....	153	terrestre en Faerûn .....	292
Otros recursos .....	292	Los bárbaros úzlgar .....	155	8-3: Gemas .....	300
Dungeons conocidos de Faerûn .....	293	Los nuevos colonos .....	158	8-4: Rollos de pergamino (arcanos) .....	301
Campañas .....	297			8-5: Rollos de pergamino (divinos) .....	301

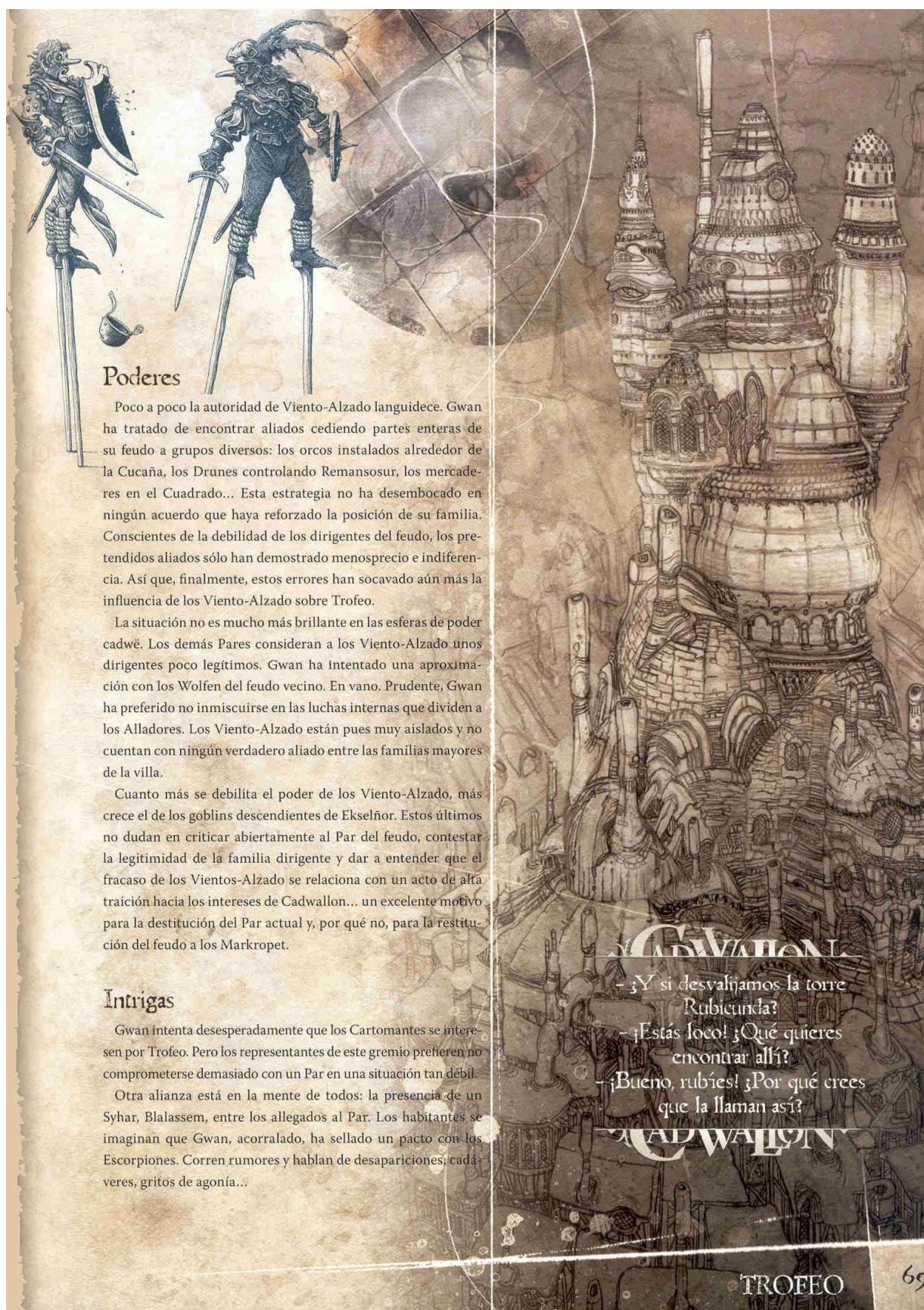
3





Página de créditos del libro básico de *Ánima Beyond Fantasy* de Edge Entertainment (2005).





Ejemplo de ilustración y diseño de un libro de rol, en este caso de Cadwallon de Rackham (2007).



## CAPÍTULO 2: COMPONENTES PARA FORTALEZAS

Este espacio está dedicado a la veneración de la deidad o poder superior de tu elección. Incluye un altar sencillo, algunos reclinatorios toscos para los adoradores y un símbolo de la deidad o poder en cuestión. También cuenta con un pequeño vestidor para guardar lo relacionado con el culto y donde cambiarse. Si bien no es necesario la presencia de un clérigo para que puedas visitar el lugar y orar, los servicios religiosos solamente pueden ser oficiados por una persona ordenada por la deidad o poder superior que has escogido. Una capilla básica no incluye ningún extra mágico, pero la mayoría de constructores de fortalezas consagran o profanan las capillas; normalmente muchas capillas contienen objetos de arquitectura maravillosa (consulta 'Arquitectura maravillosa' más adelante, en este mismo capítulo).

Hasta cuarenta personas pueden asistir a la vez a un servicio que se celebre aquí. Si necesitas una capacidad mayor, compra este componente varias veces.

### Capilla elegante

Tamaño: 2 ef

Coste: 4.000 po

Prerrequisitos: un acólito

Esta capilla más grande incluye un altar de piedra pulida, reclinatorios bellamente acabados, y vidrios de colores en las ventanas. También hay un vestidor donde el clérigo puede prepararse para el servicio, con un armario guardarropa donde guardar los ropajes y demás objetos del culto.

Pueden asistir a la vez hasta sesenta personas a un servicio que se celebre en una capilla elegante. Este lugar necesita al menos un acólito (Clr 1 o Adp 1; Saber [religión] +7) para dirigirlo de forma adecuada. Si necesitas una capacidad mayor, compra este componente varias veces.

### Capilla lujosa

Tamaño: 3 ef

Coste: 25.000 po

Prerrequisitos: dos acólitos

Esta enorme capilla contiene un altar cuajado de gemas y está decorada con metales preciosos, reclinatorios con ribetes dorados y grandes ventanales de vidrios de colores. Hay delicados candelabros que iluminan oratorios privados, y una habitación decorada elegantemente con un armario guardarropa y un gran escritorio permiten al clérigo oficiante preparar las ceremonias con comodidad. Un armario bien surtido guarda libros de oraciones de reserva, así como ornamentos para el altar, cirios y demás parafernalia religiosa.

Una capilla lujosa puede acoger a la vez hasta sesenta personas durante un servicio. Este lugar necesita al menos dos acólitos (Clr 1 o Adp 1; Saber [religión] +7) para dirigirlo de forma adecuada. Si necesitas una capacidad mayor, compra este componente varias veces.

### Celda de confinamiento

Tamaño: 0.5 ef

Coste: 500 po

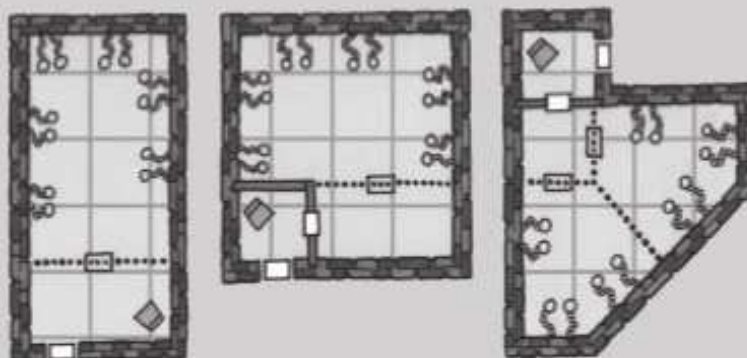
Prerrequisitos: un guardia por turno

Esta celda incluye grilletes de hierro en las paredes y colchonetas de heno esparcidas por el suelo. En una celda común, puedes encadenar hasta seis prisioneros de tamaño Mediano.

De forma alternativa, puedes reemplazar la celda común por celdas independientes. Con semejante disposición, cada componente de celda de prisión incluye de dos a cuatro celdas más pequeñas, cada una capaz de retener de una a dos criaturas de tamaño Mediano.

Si necesitas una capacidad mayor, compra este componente varias veces. Puedes pasar con un único guardia por cada dos componentes de celda de prisión contiguos.

## Ejemplos de celdas de confinamiento



Un cuadro = 5'



Ejemplo de armamento, El Manual del Jugador 3.5 de D&D de Devir Iberia (2003).





## 4. CRIATURAS MÁGICAS DE KRYNN

Algunas criaturas tienen la aptitud innata de recurrir a las fuerzas mágicas de Krynn, mientras que otras están alteradas por la magia y han obtenido aptitudes extrañas. Sea cual sea su origen, a menudo se subestima a las criaturas mágicas de Krynn, ya que muchos dan por sentado que tienen los mismos rasgos que sus contrapartidas mundanas.

### FURIASANGRIENTA



Estas criaturas salvajes, impulsadas por la enfermedad sacrilega que acosa su cuerpo, representan el lado más oscuro de la naturaleza. Estos animales están guiados por la rabia y la ferocidad para cazar y matar a cualquier criatura viva que se cruce en su camino.

Las furiasangrientas son criaturas vivas que han sido infectadas por una enfermedad contagiosa conocida como *rabia de la sangre*. La enfermedad se parece a la rabia en muchos sentidos, volviendo a la criatura rabiosa y salvaje, pero también la transforma en una terrible bestia de destrucción y muerte.

Muchos creen que las furiasangrientas son agentes de Morgion, el dios de la enfermedad, que ha infectado a estos animales para extender la enfermedad y el caos por los reinos boscosos de Chislev y Habbakuk.

#### EJEMPLO DE FURIASANGRIENTA

*Esta criatura se parece a un lobo enorme, llegando al tamaño de un pony pequeño y con el pelaje negro manchado de brillantes rayas carmesíes. Tiene los cuernillos desmenuados y le baja saliva teñida de sangre de la boca, mientras gruñe de rabia. Sus ojos brillan con furia escarlata mientras se prepara para atacar.*

A continuación se presenta un ejemplo de la furiasangrienta que usa a un lobo terrible como criatura base.

#### COMBATE

Los lobos terribles furiasangrienta prefieren atacar en manadas, rodeando y flanqueando a sus enemigos cuando pueden.

El TS de Fortaleza contra la rabia de la sangre de un lobo terrible furiasangrienta tiene CD 18.

Las armas naturales de la furiasangrienta se consideran armas mágicas en relación a superar la RD.

**Derribar (Ex):** un lobo terrible furiasangrienta que acierte con un ataque de mordisco puede intentar derribar a su contrincante (bonificador +11 a la prueba) como acción libre sin provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el contrincante no puede reaccionar para derribar al lobo.

**Habilidades:** el lobo terrible furiasangrienta tiene un bonificador +2 racial en las pruebas de Avistar, Esconderse, Escuchar y Moverse sigilosamente. \*También tiene un bonificador +4 racial en las pruebas de Supervivencia cuando rastrea con el olfato.

76 ➤ BESTIAS DE KRYNN

Ejemplo de monstruo del Bestiario de Krynn de D&D de Devir Iberia (2003).



CAPÍTULO 6:  
ATRIBUTOS

54

## OG d20

Habitualmente los mechas se encuentran presentes en las ambientaciones actuales o futuras, pero también son posibles algunos autómatas al mundo moderno, tales como vehículos o equipo fantástico-científico, o gólems que funcionen con mecanismos de engranajes y relojería. Los "mecha" que los personajes no motren, piloten, ocupen o lleven puestos, como sucede con acompañantes robóticos, es mejor representarlos mediante los atributos Lacaps (pág. 62) o Simiente (pág. 69).

Las capacidades básicas del mecha se encuentran perfiladas en la tabla de progresión de rango. Los detalles exactos referentes a la forma del mecha, funciones, almacenamiento y diseño son dejados para que los concrete el jugador. Con el permiso del DJ, este puede modificar el mecha de su personaje a partir de estos rasgos básicos, asignándole atributos y defectos a él en vez de al propio personaje. Tanto los puntos de personaje asociados con atributos como los puntos adicionales asociados los defectos que se asignen de este modo sin divididos entre dos para determinar su coste final. Por ejemplo, añadir un Campo de fuerza (4 puntos/rango) al mecha costaría sólo 2 puntos/rango. De un modo similar, añadir un defecto que cueste 2 puntos adicionales sólo proporcionaría 1 punto adicional al personaje. El DJ decide en última instancia si una modificación es aceptable o no.

<b>Rango 1</b>	El personaje es dueño de un mecha débil, con 2d8 puntos de golpe, Armadura 4, 2 brazos, una velocidad máxima de 30 mph, un daño de 2d6 en combate cuerpo a cuerpo sin arma, y 1 rango en Ataque especial.
<b>Rango 2</b>	El personaje es dueño de un mecha normal, con 4d8 puntos de golpe, Armadura 8, 2 brazos, una velocidad máxima de 60 mph, un daño de 4d6 en combate cuerpo a cuerpo sin arma, y 2 rangos en Ataque especial.
<b>Rango 3</b>	El personaje es dueño de un mecha fuerte, con 6d8 puntos de golpe, Armadura 12, 2 brazos, una velocidad máxima de 100 mph, un daño de 6d6 en combate cuerpo a cuerpo sin arma, y 3 rangos en Ataque especial.
<b>Rango 4</b>	El personaje es dueño de un mecha poderoso, con 8d8 puntos de golpe, Armadura 16, 2 brazos, una velocidad máxima de 300 mph, un daño de 8d6 en combate cuerpo a cuerpo sin arma, y 4 rangos en Ataque especial.
<b>Rango 5</b>	El personaje es dueño de un mecha muy poderoso, con 10d8 puntos de golpe, Armadura 20, 2 brazos, una velocidad máxima de 600 mph, un daño de 10d6 en combate cuerpo a cuerpo sin arma, y 5 rangos en Ataque especial.
<b>Rango 6</b>	El personaje es dueño de un mecha extraordinariamente poderoso, con 12d8 puntos de golpe, Armadura 24, 2 brazos, una velocidad máxima de 1000 mph, un daño de 12d6 en combate cuerpo a cuerpo sin arma, y 6 rangos en Ataque especial.

**OG d20 y MECHA d20**

Si quiere una versión de Dueño de un gran mecha mucho más detallada y con posibilidades de configurarla a tu gusto, nuestro libro *Mecha d20* es exactamente lo que está buscando. Cada rango de Dueño de un gran mecha te proporciona 400 puntos mecha con los que puedes construir tu máquina.

**DUPLICARSE**

Coste: 6 u 8 puntos/rango  
Característica relevante: Constitución  
Progresión: el duplicado se resalta con 10 puntos de personaje/rango

Un personaje con esta aptitud puede crear uno o más duplicados de sí mismo, independientes y con pensamiento propio. Cada uno tendrá un máximo de puntos de personaje determinado por el rango del atributo, y no estará bajo el control del personaje, aunque actuará de un modo coherente con el personaje original. Pueden existir varios duplicados a un mismo tiempo, aunque crear cada uno de ellos requiere una acción.

Los duplicados sólo siguen existiendo durante un tiempo limitado, normalmente una única escena o lo suficiente como para completar una única tarea. Ya que este atributo puede tener un tremendo impacto en una

campaña si se utiliza con demasiada frecuencia, el DJ debería imponer restricciones a su uso siempre que lo considere necesario. Por ejemplo, podría limitar el número total de duplicados que pueden existir simultáneamente. El jugador debe pensar qué consecuencias tendrá que un enemigo muerde a un duplicado, si es que las hay.

Existen dos tipos diferentes de este atributo: A medida (8 puntos/rango) y Proporcionalmente (6 puntos/rango).

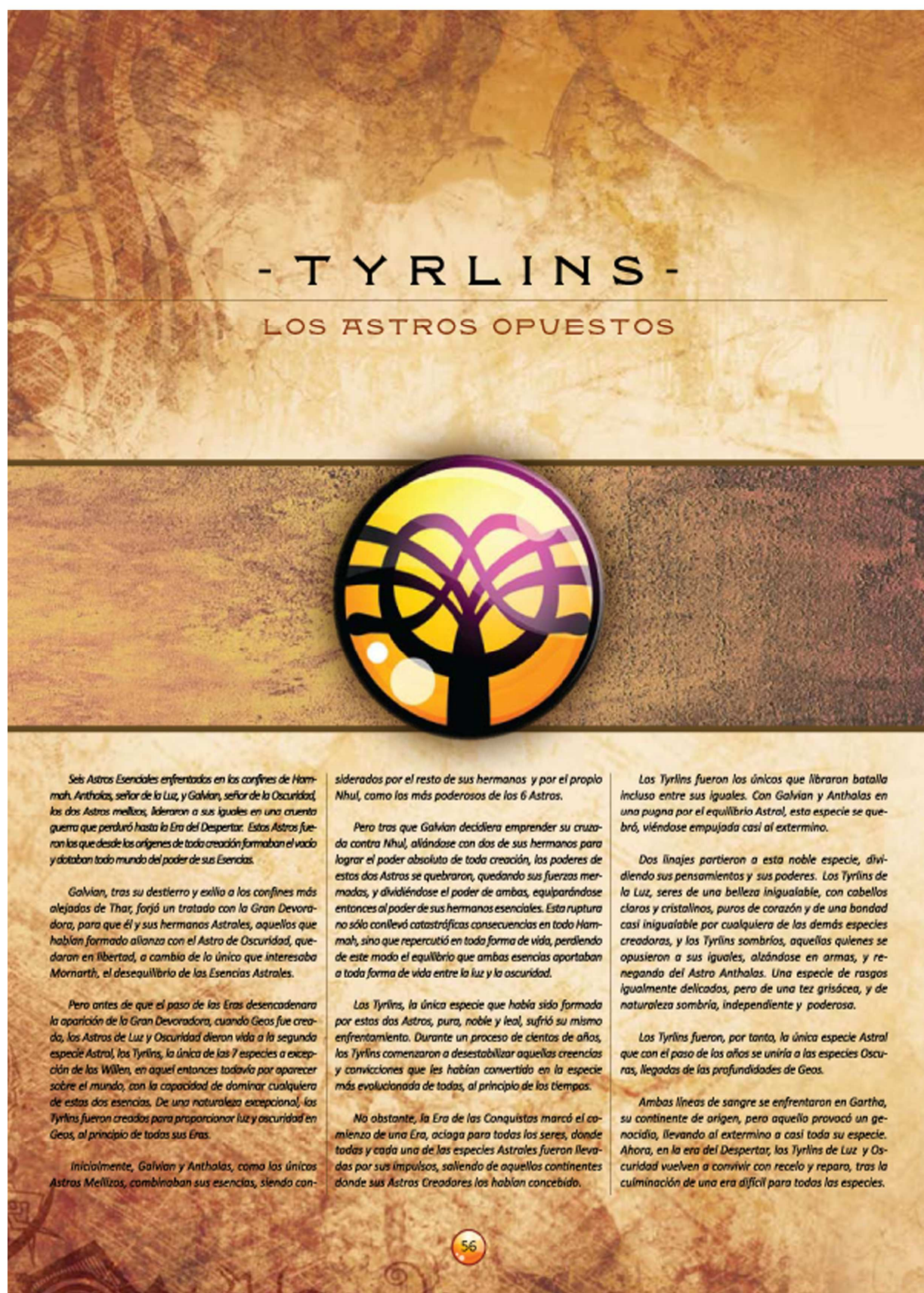
**DUPLICARSE A MEDIDA**

Cuando se adquiere este atributo por primera vez, el personaje puede asignar los puntos de personaje del duplicado tal y como desee, siempre que este no obtenga ningún atributo o defecto que no posea el personaje original. Además, el duplicado no puede tener más rangos en sus atributos y defectos que los que tenga el personaje original. El DJ puede desear esta restricción si le parece apropiado. Una vez que se reparten los puntos de personaje del duplicado de un modo determinado durante la creación del personaje, esta distribución no podrá cambiarse: todos los duplicados serán siempre idénticos.



Ejemplo de diseño futurista de Ojos Grandes de Devir Iberia (2004).





Ejemplo de ilustración de un libro de origen nacional, en este caso Roleage de Nosolorol (2007). Por cuestiones de tamaño lo hemos dividido en dos partes, ésta y la que figura a continuación.





*Ejemplo de ilustración de un libro de origen nacional, en este caso Roleage de Nosolorol (2007).*



soldado haría que dominara más armas, que tuviera mejores tiros de salvación de Fortaleza, etc., pero también haría que no obtuviera las nuevas aptitudes de noble, y, por tanto, que no fuera un noble tan poderoso como lo habría sido. Las reglas de creación y progreso de los personajes multiclase se encuentran al final de este capítulo.

### Bonificaciones por la clase y el nivel

Las tiradas de ataque, los tiros de salvación o las pruebas de habilidad son una combinación de tres números, y cada uno representa un factor diferente: un factor aleatorio (el resultado que sacas al tirar 1d20), un número que representa las cualidades innatas del personaje (el modificador por la característica) y una bonificación que representa la experiencia y la formación del personaje. Este tercer factor depende de la clase y el nivel del personaje. Cada tabla de clase resume las cifras para este tercer factor.

#### Ataque base

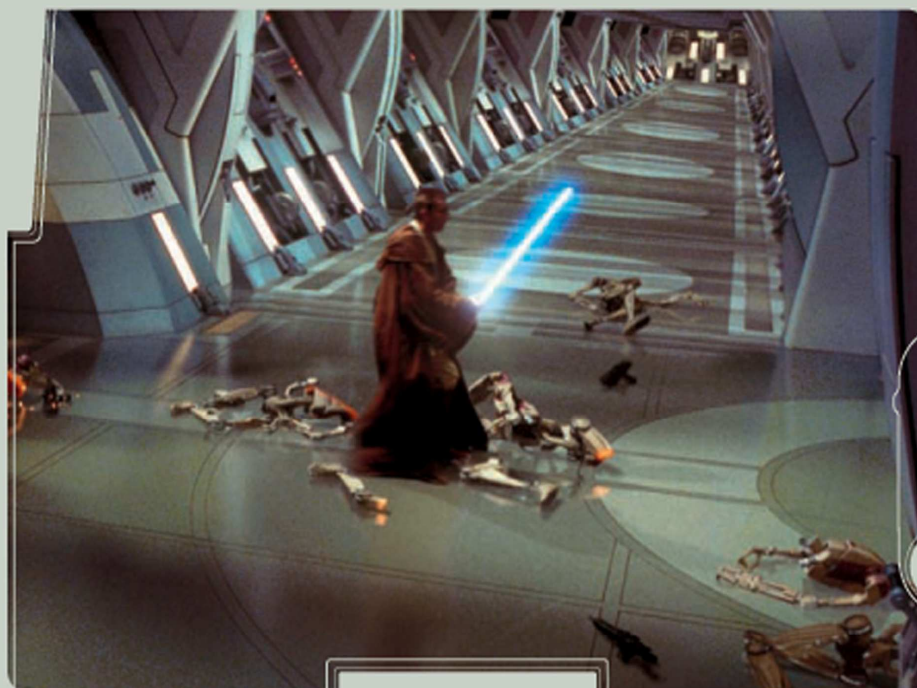
Consulta la tabla para la clase de tu personaje. En una tirada de ataque, aplica la bonificación de la columna de ataque base a la tirada de 1d20. Usa la bonificación que corresponde al nivel de la clase del personaje. Los números tras la barra oblicua indican ataques adicionales con bonificaciones reducidas: \*+12/+7/+2\* significa que hay tres ataques por asalto, con un ataque base de +12 para el primer ataque, +7 para el segundo y +2 para el tercero. Los modificadores por la característica se aplican a todos estos ataques de manera normal, pero las bonificaciones de las puntuaciones de característica no conceden ataques adicionales.

Por ejemplo, un noble de 6.<sup>o</sup> nivel tiene un ataque base de +4. Con un blaster u otra arma a distancia, añade su modificador por la Destreza. Aunque esto aumentará su ataque base a +6 o más, no obtendría un ataque adicional.

Si un personaje tiene más de una clase, suma los ataques base de cada clase para calcular el ataque base del personaje (véase un ejemplo en Personajes multiclase, página \*\*63).

Tabla 3-1: Beneficios dependientes del nivel y la experiencia

Nivel del personaje	PX	Rango máximo en habilidades de clase	Rango máximo en habilidades ajenas	Aumentos de	
				Dotes	característica
1. <sup>o</sup>	0	4	2	1.*	—
2. <sup>o</sup>	1.000	5	2 1/2	—	—
3. <sup>o</sup>	3.000	6	3	2.*	—
4. <sup>o</sup>	6.000	7	3 1/2	—	1.*
5. <sup>o</sup>	10.000	8	4	—	—
6. <sup>o</sup>	15.000	9	4 1/2	3.*	—
7. <sup>o</sup>	21.000	10	5	—	—
8. <sup>o</sup>	28.000	11	5 1/2	—	2.*
9. <sup>o</sup>	36.000	12	6	4.*	—
10. <sup>o</sup>	45.000	13	6 1/2	—	—
11. <sup>o</sup>	55.000	14	7	—	—
12. <sup>o</sup>	66.000	15	7 1/2	5.*	3.*
13. <sup>o</sup>	78.000	16	8	—	—
14. <sup>o</sup>	91.000	17	8 1/2	—	—
15. <sup>o</sup>	105.000	18	9	6.*	—
16. <sup>o</sup>	120.000	19	9 1/2	—	4.*
17. <sup>o</sup>	136.000	20	10	—	—
18. <sup>o</sup>	153.000	21	10 1/2	7.*	—
19. <sup>o</sup>	171.000	22	11	—	—
20. <sup>o</sup>	190.000	23	11 1/2	—	5.*



Ejemplo de ilustración de un libro de origen extranjero, en este caso la traducción de *Star Wars D20* de Devir Iberia (2003). Por cuestiones de tamaño lo hemos dividido en dos partes, ésta y la que figura a continuación.

**037**  
**CLASES**

### Salvaciones base

Comprueba la tabla correspondiente a la clase de tu personaje. Verás las salvaciones base para los tres tipos de salvaciones: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Utiliza las bonificaciones que corresponden al nivel de la clase del personaje. Si un personaje tiene más de una clase, suma las salvaciones base de cada clase para determinar las salvaciones base del personaje (véase un ejemplo en Personajes multiclase, página 463).

### Beneficios dependientes del nivel

Además de los ataques y las salvaciones base, todos los personajes obtienen otros beneficios al subir de nivel. La tabla 3-1 (Beneficios dependientes del nivel y la experiencia) resume estos beneficios adicionales.

**PX:** Esta columna indica el total en puntos de experiencia necesario para alcanzar un nivel de personaje determinado. Para los personajes multiclase, los PX indican el nivel total del personaje, no los niveles individuales de cada clase.

**Rango máximo en habilidades de clase:** La cantidad máxima de rangos de habilidad que puede tener un personaje en una habilidad de clase equivale al nivel de su personaje +3. Una habilidad de clase es una habilidad asociada frecuentemente a una clase concreta. Estas habilidades aparecen en las descripciones de cada clase en este capítulo.

**Rango máximo en habilidades ajenas:** Para las habilidades ajenas (habilidades que no están asociadas a la clase del personaje, pero tampoco están prohibidas para dicha clase), el rango máximo es la mitad del máximo para una habilidad de clase. Maximizar una habilidad ajena cuesta la misma cantidad de puntos que comprar el rango máximo en una habilidad de clase. (Por ejemplo, en primer nivel, un personaje puede pagar 4 puntos por 4 rangos en una habilidad de clase, o gastar esos mismos 4 puntos en 2 rangos de una habilidad ajena). Los medios rangos (1/2) indicados en la tabla no mejoran las pruebas de habilidad: sencillamente representan la compra parcial del siguiente rango de habilidad e indican que el personaje está formándose para mejorar esa habilidad.

**Dotes:** Esta columna indica los niveles en los que un personaje adquiere dotes. Ten en cuenta que estas dotes se suman a cualquier dote adicional indicada en la descripción de la clase incluida en este capítulo y a la dote adicional otorgada a los humanos en el 1.º nivel.

**Aumentos de característica:** Esta columna indica los niveles a los que un personaje obtiene aumentos de característica. Al alcanzar los niveles 4, 8, 12, 16 y 20, un personaje suma 1 punto a una de sus puntuaciones de característica. El jugador decide qué puntuación de característica aumenta, y esta mejora en la característica es permanente.

Por ejemplo, un noble con un Carisma inicial de 16 podría mejorarlo hasta Carisma 17 en el 4.º nivel. En el 8.º nivel, el mismo personaje podría mejorar de nuevo su Carisma (de 17 a 18) u otra característica.

Para los personajes multiclase, las dotes y los aumentos de característica se obtienen de acuerdo con el nivel total del personaje, no con el nivel de la clase. De este modo, un noble de 3.º nivel/soldado de 1.º nivel en total es un personaje de 4.º nivel y puede obtener su primer aumento de característica.

### Descripciones de clase

En el resto de este capítulo, bajo el apartado de los personajes multiclase, se describe cada clase. Estas descripciones son generales. Los miembros individuales de cada clase pueden divergir en cuanto a actitudes, puntos de vista y otros aspectos.

### Información relativa al juego

La información relativa al juego va detrás de la descripción general de clase. No todas las siguientes categorías se aplican a todas las clases.

### Características

Este apartado indica qué características son más importantes para un personaje de esa clase. Los jugadores pueden "ir contra corriente", pero un personaje típico de una clase asigna las puntuaciones de característica más altas donde son más beneficiosas. (0, desde el punto de vista del mundo de juego, el personaje se siente atraído por la clase que encaja mejor con sus talentos, o para la que está más cualificado).

### Vitalidad

El tipo de dado que usan los personajes de la clase para calcular el número de puntos de vitalidad que obtienen por nivel.

Tipo de dado	Clase
1d6	Noble, granuja, especialista técnico
1d8	Iniciado en la Fuerza, cónsul jedi, fronterizo, explorador
1d10	Guardián jedi, soldado

Un jugador tira un dado del tipo indicado cada vez que su personaje obtiene un nuevo nivel. El modificador por la Constitución del personaje se aplica a la tirada. Suma el resultado al total de puntos de vitalidad del personaje. Aunque el resultado sea igual o menor que 0, el personaje siempre obtiene al menos un nuevo punto de vitalidad. Un personaje de primer nivel obtiene el máximo de puntos de vitalidad sin necesidad de tirar (aunque si debe aplicarse el modificador por la Constitución).

Por ejemplo, Rorwort, un explorador wookiee, obtiene 1d8 puntos de vitalidad por nivel, más su modificador por la Constitución. En primer nivel, obtiene 10 puntos de vitalidad en lugar de tirar (8, el máximo para el dado, más 2 de su modificador por la Constitución).

### Tabla de la clase

Esta tabla explica cómo mejora un personaje según adquiere niveles de experiencia. Las tablas de clase suelen incluir lo siguiente:

**Nivel:** El nivel del personaje en esa clase.

**Ataque base:** La bonificación básica de ataque del personaje y el número de ataques.

**Salvación de Fortaleza (Fort):** La bonificación básica para las tiradas de salvación de Fortaleza. También se aplica el modificador por la Constitución del personaje.

**Salvación de Reflejos (Ref):** La bonificación básica para las tiradas de salvación de Reflejos. También se aplica el modificador por la Destreza del personaje.

**Salvación de Voluntad (Vol):** La bonificación básica para las tiradas de salvación de Voluntad. También se aplica el modificador por la Sabiduría del personaje.

**Especial:** Las aptitudes de la clase dependientes del nivel, que se explican en el apartado "Rasgos de la clase" que se incluye más adelante.

**Bonificación a la Defensa:** La bonificación del personaje a su Defensa. También se aplica el modificador por Destreza del personaje.

**Bonificación de Reputación:** El valor básico de la bonificación de Reputación del personaje. Si quieres más información consulta el apartado dedicado a la Reputación en el capítulo 6 (Cualidades heroicas).

### Habilidades de clase

Este apartado de la descripción de una clase indica el número de puntos de habilidad con el que empieza el personaje en el 1.º nivel, el número de puntos de habilidad obtenido en cada nivel posterior, y la lista de habilidades de clase. En cada caso, el personaje obtiene cierto número de puntos de habilidad cada nivel, como por ejemplo 4 en el caso del soldado o 6 en el del noble. A esta cifra se le suma el modificador por la Inteligencia del personaje para calcular los puntos totales obtenidos.

Ejemplo de ilustración de un libro de origen extranjero, en este caso la traducción de *Star Wars D20* de Devir Iberia (2003).

## 11.5 AVENTURA

Tras los puntos anteriores hemos considerado interesante el incluir un ejemplo de aventura completa. El modelo elegido es la aventura introductoria del juego *Star Wars D20* que la editorial Devir Iberia tiene “colgada” en su web (<http://www.devir.es/producto/swrpg/inicio/basicos.htm>) para que los jugadores novatos se inicien en este juego. ¿Por qué incluimos una aventura?, pues para que aquellos que no están familiarizados con la terminología y el desarrollo de un juego de rol tengan una aproximación lo más “realista” posible al mismo.





*Es una época de confusión en Coruscant. Al canceller supremo Finis Valorum se le acusa de corrupción, lo que debilita su control sobre el Senado Galáctico. Mientras tanto, el grupo terrorista conocido como El Mayal ha declarado la guerra al Senado, sembrando el caos en el antes pacífico planeta del centro de la galaxia. Aunque el canceller supremo ha hecho que su principal cometido sea la erradicación de los últimos vestigios del Mayal, eso le ha convertido en el objetivo de sus ataques. Frustrado con las tácticas relámpago del Mayal, Valorum ha pedido ayuda en otros ambientes de Coruscant...*

*Sombras de Coruscant es una aventura para el juego de rol de Star Wars diseñada para personajes de primer nivel (entre 4 y 6). Estos valientes aunque inexpertos héroes tienen la oportunidad de demostrar su coraje frustrando una conjura contra Finis Valorum, el canceller supremo de la República. Las habilidades y cualidades de los héroes se ponen a prueba cuando descubren que hasta en Coruscant, el mismo centro de la paz y la justicia en la galaxia, hay quienes sirven al mal.*

### Trasfondo

Finis Valorum, el canceller supremo de la República, acaba de ser incriminado en un escándalo de corrupción. Aunque niega las acusaciones con vehemencia y sus seguidores han cerrado filas en torno a él, su reputación se ha estado resintiendo en el Senado Galáctico.

Valorum, no obstante, ha optado por concentrarse en su trabajo. Espera hacer algún bien antes de marcharse, si resulta ser destituido de su cargo. Con dicho fin, se ha concentrado en acabar de una vez por todas con el grupo terrorista conocido como el Mayal, una organización subversiva que ha estado atacando empresas de servicios públicos en Coruscant como protesta por la política del gobierno. Las acciones del grupo han causado apagones, interferencias en los sistemas de control climático de Coruscant, y accidentes de tráfico, sin preocuparse por los daños materiales, las heridas o las muertes producidas. Gracias a los redoblados esfuerzos de Valorum, se ha visto reducido rápidamente el número de componentes del grupo terrorista.

Hace poco, las autoridades civiles de Coruscant consiguieron capturar a uno de los terroristas. Después de un largo interrogatorio, averiguaron que los demás miembros del grupo estaban planeando un ataque contra el propio Valorum, como venganza por la persecución instigada por el canceller. Tras haber estrechado relaciones con la Orden Jedi, el canceller supremo pidió ayuda y consejo a Mace Windu.

El maestro Jedi aconsejó la formación de una pequeña fuerza especial compuesta por completo de relativos desconocidos; gente a quienes los terroristas no identificarían de inmediato como miembros del personal de seguridad de Valorum o de la Orden Jedi. Su labor consistiría en vigilar las presuntas actividades del Mayal y, si es posible, detenerlas antes de que causen más daños. Valorum reunió una lista de posibles candidatos para la fuerza especial, y el maestro Windu señaló a los que creía capaces de llevar a cabo la misión.



**¿ERES EL DIRECTOR DE JUEGO**  
(PROFESION +1) (AVERIGUAR INTENCIONES +1)

Si vas a *jugar* esta aventura, deberías dejar de leer ahora mismo. Aunque estés muy seguro de poder fingir que no sabes lo que sucede, te divertirás más si te sorprendes al mismo tiempo que los demás jugadores. Igual que una película es menos emocionante la segunda vez que la ves, esta aventura será menos interesante si la lees antes de jugarla.

Si eres el director de juego de *Sombras de Coruscant*, deberías leerle toda la aventura al menos una vez antes de empezar a jugar. Empieza con el apartado Trasfondo para familiarizarte con la situación en la que se zambullirán los héroes. Después asegúrate de entender las aptitudes y las reglas especiales de los rivales que se enfrentarán a los héroes, y si encuentras reglas que no comprendes, échales un vistazo antes de jugar la aventura. ☺

### Cómo implicar a los héroes

La aventura comienza cuando los héroes llegan a la plaza en el exterior de la torre del canceller supremo. Los héroes han sido convocados por el canceller Valorum para tratar el problema terrorista. Cada uno de los héroes se ha visto con Valorum en el pasado o conoce a alguien que le ha recomendado para esta reunión. En cualquier caso, deberían darse cuenta de que están allí porque alguien que les conoce respeta sus talentos y opiniones. Al fin y al cabo, el canceller supremo es un hombre importante, y no convoca reuniones con cualquiera.

Emplea un instante en comentar con tus jugadores lo bien que se conocen entre sí. No es importante que sean viejos amigos, pero al menos deberían haber oído hablar los unos de los otros.

Además, recuerda a los jugadores que en Coruscant es ilegal portar armas sin licencia. Los personajes jedi tienen permisos para sus sables de luz, pero los demás personajes no contarán con licencia de armas a menos que sean miembros de las fuerzas de seguridad de Coruscant o formen parte del séquito de un embajador. Los que quieran llevar armas sin licencia harán bien en mantenerlas escondidas.

Puede que incluso los personajes con licencias tengan que responder por *usarlas*, y no se les permitirá que vayan por ahí disparando indiscriminadamente. El castigo mínimo por poner en peligro a los transeúntes es la confiscación del arma... aunque se trate de un sable de luz (si bien son entregados inmediatamente al Consejo Jedi). El castigo máximo es el encarcelamiento.

### Escena I: Agente del terror

La primera escena tiene lugar en la plaza en el exterior de la torre de oficinas del canceller supremo. Los héroes llegan a la plaza y descubren una multitud en fila para entrar en la torre. Muestra el mapa 1 a los jugadores, y lee lo siguiente en voz alta:

Os habéis adelantado unos minutos a vuestra reunión con el canceller Valorum. La plaza del exterior de la oficina del canceller supremo, muy por encima de la superficie de Coruscant, el planeta urbano, está repleta de gente. Hay algunos obreros instalando tribunas para el discurso de mañana del canceller. La plaza es una zona extensa y despejada, rodeada por una columnata. A un lado hay un edificio enorme, y una serie de columnas sostienen un dintel de mármol que bordea los otros tres lados.

La mayoría de la gente se encuentra en una larga fila, esperando entrar a la torre. La fila serpentea alrededor de





las cuadrillas de obreros y las tribunas elevadas mediante repulsores, y acaba en mitad del extremo norte de la plaza (que en sí mismo es un enorme balcón de la torre).

No lleváis más de un par de minutos cuando un quejido exasperado se escucha en la multitud. "¿Una cola de cuatro horas? ¡Esto es ridículo!"

Parece que vais a llegar tarde a la cita.

La espera se debe al refuerzo en las medidas de seguridad en la entrada de la torre. Los guardias registran a los visitantes en la entrada del edificio, pero se ven superados por la gran cantidad de gente que intenta entrar.

Cuando los héroes se mezclan con la multitud, escuchan diversas teorías acerca de la inesperada aglomeración de gente. El principal rumor tiene que ver con amenazas de muerte al canciller, y hay bastantes quejas por la ineptitud del personal de seguridad.

### Intento de entrada

A los jugadores se les puede ocurrir que sus héroes tienen una invitación del mismísimo canciller supremo, y así podrían evitar la cola presentando sus credenciales a los guardias de seguridad. Si se acercan directamente al principio de la cola, un agotado guardia de seguridad humano les da el alto (cerca del punto 1 del mapa).

El guardia de seguridad es el sargento Munten. Encargarse de las multitudes durante toda la mañana le ha puesto de mal humor e irritable. "Me da igual lo importantes que creáis que sois", les dice. "Me han ordenado que la gente entre sólo después de haber sido registrada. Tendréis que esperar vuestro turno".

Los héroes pueden intentar valerse de Engañar, Diplomacia, Afectar mente, Amistad o Intimidar para convencer a Munten de que les deje pasar al instante. Con un éxito, Munten está dispuesto a cooperar, pero les pide que esperen unos minutos a un lado mientras consigue a alguien que les escolte. (Munten obtiene una bonificación de +10 en su prueba de Averiguar intenciones para enfrentarse a Engañar, y la CD para una prueba de Intimidar contra Munten es 14. Munten se ha convencido de que se meterá en un buen lío si la fastidia hoy, y eso le ha vuelto especialmente terco).

**Sargento Munten:** Matón humano de nivel 4; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH -/15; Ata +6 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo) o +6 cuerpo a cuerpo (1d6+1, porra), +4 a distancia (3d6, pistola blaster); TS Fort +5, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; Rep +1; Vig 14, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

**Equipo:** Pistola blaster, porra, uniforme, placa, licencia para blaster.

**Habilidades:** Averiguar intenciones +1, Conocimiento (seguridad de Coruscant) +3, Hablar básico, Intimidar +4 y Leer/Escribir básico.

**Dotes:** Alerta, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

### Actividad sospechosa

Mientras los héroes esperan, en la cola o a un lado (a petición del sargento Munten), lee en voz alta lo siguiente:

La multitud se mueve y de repente os encontráis con una vista muy clara de la plataforma elevada por repulsores desde la que el canciller dará mañana su discurso. Uno de los obreros de la plaza está inclinado sobre los controles. Parece estar sacando algo de su bolsa de herramientas y metiéndolo en un panel abierto.

Levanta la vista y echa una ojeada a su alrededor, y su mirada se topa con la tuya. Intentando disimular, se baja de la plataforma y empieza a adentrarse en la multitud.

El "obrero" es Senn Riip Domeet, el experto en demoliciones del grupo terrorista Mayal. Acababa de colocar un detonador térmico en la plataforma elevada por repulsores cuando se dio cuenta de que le habían visto (cerca del punto 3 del mapa). Ahora está intentando escabullirse hacia el extremo occidental de la plaza.

Los héroes pueden decidir que es mejor que los guardias de seguridad se encarguen de la situación, pero estos se muestran reacios a desviarse de su rutina, "Intentáis cualquier cosa para entrar antes, ¿eh?", dice el sargento Munten, recelando una vez más de los héroes. "A lo mejor podemos registraros en el centro de detención. ¡Tal vez averigüemos por qué tenéis tanta prisa!".

### Tácticas del villano

El plan de Domeet consiste en hacer creer a los héroes que se dirige hacia el extremo occidental de la plaza, para luego darse la vuelta y dirigirse hacia el este, donde pretende apropiarse de un vehículo o robarlo y huir.

Utiliza la habilidad Escondarse para mezclarse con la multitud, y su prueba se enfrenta a las pruebas de Observar de los héroes. Va vestido como las otras dos docenas de obreros, y por eso obtiene una bonificación de +2 en su propia prueba.

Si los héroes pasan tiempo intentando convencer al sargento Munten para que investigue la actividad sospechosa, y ninguno vigila a Domeet, el terrorista puede realizar otra prueba de Escondarse para desaparecer. Pero si los héroes empiezan a ir hacia él, deja de intentar mezclarse con la gente y comienza a correr hacia el extremo oriental de la plaza.

**Senn Riip Domeet:** Granuja humano de nivel 2; Inic +1 (Des); Defensa 16 (+5 por clase, +1 por Des); Vel 10 m; PV/PH 13/11; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3, puñetazo), +3 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); CE Trueque ilegal, Afortunado; TS Fort +0, Ref +4, Vol -1; T M; PF 0; PLO : 2; Rep +0; Vig 11, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 9.

**Equipo:** Blaster de bolsillo, mono de obrero, mochila, herramientas.

**Habilidades:** Buscar +5, Conocimiento (Coruscant) +5, Conocimiento (terroristas del Mayal) +5, Demoliciones +10, Diplomacia +5, Disfrazarse +4, Engañar +4, Escondarse +6, Hablar básico, Informática +5, Inutilizar mecanismo +8 y Leer/Escribir básico.

**Dotes:** Cautela, Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster), Énfasis en una habilidad (Demoliciones), Rapidez y Soltura con un arma (blaster de bolsillo).

Si los héroes le persiguen, supón que Domeet está a unos 50 metros del extremo oriental de la plaza (o menos si los héroes van a por él en cuanto advierten su actividad). Domeet responde a la





persecución sacando un blaster de bolsillo del mono de obrero y abriendo fuego.

Aunque no alcance a ninguno de los héroes, la multitud será presa del pánico, y se dispersará en todas direcciones (frenando el movimiento de los héroes cada asalto a la mitad). Si los héroes devuelven los disparos a Domeet, sufren una penalización de -4 en sus ataques si no quieren alcanzar a ninguna de las personas que están en medio (Domeet no sufre esta penalización porque le da igual si da a algún transeúnte). La penalización sólo se aplica al primer asalto en que disparen los héroes. Después de eso, la muchedumbre se quita de en medio casi por completo, lo que ofrece a todo el mundo un área de disparo despejada.

Si Domeet llega al extremo oriental de la plaza antes de que le detengan los héroes, se para en el borde del nivel de la plaza para mirar hacia abajo. Ve un aerotaxi que asciende y salta. El taxi está a 2 metros en horizontal y 4 en vertical, así que Domeet puede intentar una prueba de Saltar (CD 15) para aterrizar en el taxi y no sufrir daño. Si falla la prueba, no llega al taxi y cae 12 metros hasta el siguiente balcón, sufriendo 3d6 de daño.

Aunque Domeet consiga aterrizar a bordo del aerotaxi, los héroes aún tienen la oportunidad de evitar su huida. El taxi llega a la altura de la plaza en 2 asaltos. Si alguno de los héroes está lo suficientemente cerca para llegar al extremo oriental de la plaza en ese tiempo, puede atacar a Domeet con armas a distancia (o saltar al aerotaxi).

Después de que el taxi supere el nivel de la plaza, Domeet deja de ser un objetivo viable, pero los héroes pueden disparar al taxi para intentar inutilizarlo. El aerotaxi tiene Defensa 13 y 20 puntos de casco, aunque también cuenta con una reducción de daño de 5. Si los héroes causan 10 o más puntos de daño en la parte inferior del taxi, sus motores fallan, y en el transcurso de 2 asaltos desciende suavemente en espiral hasta detenerse en el nivel de la plaza.

### La plataforma

Si alguno de los héroes comprueba la plataforma donde vieron por vez primera a Domeet, ese personaje puede intentar una prueba de Buscar (CD 10, puesto que saben casi exactamente dónde estaba trabajando). Si tiene éxito en la prueba, el héroe encuentra un pequeño paquete. Dentro, el extremo de un par de cables está acoplado a los mandos de los repulsores, y el otro está conectado a un detonador térmico.

Una prueba de Demoliciones (CD 10) revela que la bomba está diseñada para explotar cuando la plataforma supere cierta altura. Una segunda prueba de Demoliciones (CD 15) desactiva el artefacto sin destruirlo, simplemente desconectando los cables. En el aparato no hay trampas para evitar la desactivación.

Si se falla la prueba de Demoliciones, el detonador explota, causando 4d6 puntos de daño a todo el que se encuentre a 4 metros o menos; si un personaje tiene éxito en una salvación de Reflejos, sólo recibe la mitad del daño. Si nadie cuenta con esa habilidad, un guardia de seguridad con Demoliciones +1 intenta desactivar la bomba. (Nota para el DJ: Si un personaje muere desactivando el detonador, permite que el jugador lleve otro personaje a la reunión con Valorum).

### Repercusiones

En cuanto Senn Riip Domeet haya sido eliminado o capturado, o se haya fugado, el sargento Munten y el personal de seguridad entran en acción. Apartan a los demás transeúntes, llaman a unidades sanitarias para los heridos, y arrestan a Domeet o buscan alguna identificación en su cuerpo (a menos que huya).

Pero las fuerzas de seguridad de Munten también consideran que los héroes suponen una posible amenaza.

—¡Tirad las armas! —grita el sargento Munten—. ¡Y poned las manos sobre la cabeza! Estáis detenidos hasta que aclaremos todo esto.

Después de que los héroes hayan tenido un momento para acatar o discutir la orden, lee lo siguiente en voz alta:

—Puede soltarlos, sargento Munten —dice una voz autoritaria. Acercándose desde la entrada principal a la torre del canciller está el mismísimo canciller supremo, Finis Valorum, acompañado por un par de guardias senatoriales de atuendo azul—. Yo les he invitado.

—Lo siento, señor —tartamudea Munten—. No lo sabía.

—No pasa nada —le dice Valorum a Munten, dándole unas amables palmaditas en el hombro—. Por mi parte, agradezco su vigilancia. Bien —dice el canciller supremo volviéndose hacia vosotros—. Siento llegar tarde a la reunión que yo mismo he convocado. Si ninguno necesita atención médica, subamos a mis oficinas y empecemos esta reunión.

## Escena 2: La reunión

Si alguno de los personajes está herido, es atendido por el personal sanitario. A continuación, el canciller Valorum lleva a los héroes a sus oficinas, acompañado por sus dos guardaespaldas de azul. En el turboascensor, pregunta por el incidente de la plaza, asintiendo pensativamente mientras los héroes explican lo que sucedió. Cuando acaben, lee lo siguiente en voz alta:

Cuando se abre la puerta del turboascensor, en una planta muy por encima de la plaza, en el exterior hay dos caballeros jedi. El más joven parece sorprendido de encontrarse de repente frente al canciller supremo, pero el mayor simplemente inclina la cabeza con serenidad. Valorum saluda a ambos con la cabeza, y aunque no dice nada, parece que les conoce.

Cualquier héroe jedi del grupo identifica de inmediato al mayor como el maestro Qui-Gon Jinn, con lo que el joven probablemente sea su padawan, Obi-Wan Kenobi. Su presencia aquí no es más que una curiosidad, pero el canciller lleva a los héroes por el pasillo antes de que se pueda abundar en el asunto.

Sigue leyendo:

—Parece que el último asistente a nuestra reunión nos espera —dice Valorum, llevándolos por los pasillos. Ante vosotros, los dos jedi entran en el turboascensor y las puertas se cierran sin hacer ruido. El canciller supremo os lleva directamente a una sala de reuniones, y mientras la puerta se abre con un siseo, un hombre de color con túnica de jedi se vuelve hacia vosotros.

—Os presento al maestro jedi Mace Windu —dice Valorum.



**Finis Valorum:** Diplomático humano de nivel 12; Inic +0; Defensa 14 (+4 por clase); Vel 10 m; PV/PH -/10; Ata +5/+0 cuerpo a cuerpo (1d3-1, puñetazo), +6/+1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +4, Ref +4, Vol +8; T M; PF 1; PLO: 0; Rep +3; Vig 9, Des 10, Con 10, Int 17, Sab 14, Car 11.

**Equipo:** Blaster de bolsillo, unidad de datos, comunicador multicanal, pase de acceso universal.

**Habilidades:** Averiguar intenciones +17, Conocimiento (Coruscant) +12, Conocimiento (derecho de la República) +15, Conocimiento (política) +21, Conocimiento (República) +21, Diplomacia +17, Engañar +9, Hablar básico, Hablar calamariano, Hablar ryl, Hablar shyriiwook, Informática +10, Leer/Escribir básico, Leer/Escribir calamariano, Leer/Escribir ryl, Profesión (administrador) +20 y Recabar información +8.

**Dotes:** Competencia con grupo de armas (armas sencillas), De fiar, Énfasis en una habilidad (Conocimiento [política]), Énfasis en una habilidad (Conocimiento [República]), Énfasis en una habilidad (Profesión [administrador]), Fama y Voluntad de hierro.

Cuando los héroes entran en la sala de reuniones, los dos guardias de Valorum se quedan apostados fuera, dejando solos a Valorum, Mace Windu y a los héroes. La sala de reuniones es un lugar informal y cómodamente amueblado. Podría ser un salón si no fuera por la impresionante unidad holovisualizadora que hay en el centro de la habitación. La unidad muestra en ese momento la cobertura periodística del incidente en la plaza. Los héroes pueden ver al sargento Munten hablando con unos periodistas, pero no se menciona la participación de ellos en el incidente. Cuando los héroes hayan tenido la oportunidad de relacionarse con el canceller y con el maestro jedi, lee lo siguiente en voz alta:

—El reciente incidente de la plaza es típico de los últimos días —dice el canceller Valorum. Hace que aparezcan en la holopantalla varias imágenes que mostraban escenas de violencia similar, mientras niega con la cabeza con tristeza—. En todos los casos, el grupo terrorista Mayal, unos radicales políticos que pretenden disolver el Senado, ha reivindicado la responsabilidad del atroz acto. Últimamente han centrado sus esfuerzos en mí. He recibido una amenaza de muerte, y mi ayudante, Sei Taria, ha sido atacado. Esto es como respuesta a mi afirmación de que me aseguraría personalmente de que los miembros del Mayal fueran llevados ante los tribunales antes de que el Senado Galáctico se volviera a reunir.

Los héroes con Conocimiento (organizaciones criminales) o una habilidad de conocimiento similar pueden realizar una prueba de habilidad para ver si conocen los siguientes datos sobre el Mayal. El héroe sabe todo lo que se indica para el resultado de su prueba, incluida la información de los resultados inferiores:

**CD 0:** El grupo Mayal ataca empresas de servicio público con la intención de interferir en el tráfico, las comunicaciones, el tiempo y el comercio.

**CD 5:** Los líderes del Mayal murieron en un tiroteo con las fuerzas de seguridad de Coruscant hace unas semanas.

**CD 10:** El "Manifiesto del Mayal" indica que el grupo cree que el Senado está corrompido, y que está manipulado en secreto por intereses corporativos para beneficiar a ciertas empresas a costa del pueblo llano.

**CD 15:** La mayoría de los miembros del Mayal son humanos. Parece que a los pocos no humanos se les tolera por ser necesarios para tener éxito, en lugar de considerarlos parte del movimiento.

**CD 20:** El actual "líder" del Mayal es un corelliano llamado Zegmon Pent, un antiguo contrabandista con inclinaciones políticas. En sus círculos, Pent afirma haber sido entrenado como asesino secreto por la Orden Jedi. Ha sugerido, en comunicados a los servicios de prensa, que cuenta con aptitudes relacionadas con la Fuerza.

Cuando los héroes hayan tenido la oportunidad de poner en común su conocimiento acerca del Mayal, lee lo siguiente en voz alta:

Mace Windu, que ha estado siguiendo la discusión en silencio, finalmente toma la palabra.

—Creemos que el Mayal intentará contra el canceller supremo antes o después de su discurso de mañana. Os hemos reunido porque necesitamos a alguien que lo evite. «Os hemos escogido específicamente porque queremos a alguien que los miembros del Mayal no reconozcan de vista, ya que suelen huir en cuanto ven el más leve indicio de una trampa. También os hemos escogido porque fuisteis recomendados por vuestros mentores, socios y familiares. Nos aseguran que no fallaréis.

Mace Windu os mira un instante.

—Hemos calculado que el Mayal dispone de tres posibles lugares de ataque con posibilidades de éxito. Si estáis de acuerdo, queremos que los detengáis antes de que puedan llevar a cabo sus ataques en los dos primeros lugares. Si fallan allí, su última oportunidad será atacar al canceller mañana, mientras pronuncia su discurso. Esa también será vuestra última oportunidad para detenerlos.

Tal vez no todos los héroes sean tan virtuosos como para aceptar un trabajo tan peligroso sin recibir nada a cambio. Si algún héroe exige algún tipo de compensación, el canceller Valorum se ofrece a pagarles un total de 1.000 créditos de su propio bolsillo si cumplen la misión (es decir, si sigue vivo e ileso al final de su discurso, pagará la recompensa). Está dispuesto a llegar a 2.000 créditos, pero no más.

Suponiendo que los héroes acepten la misión, el canceller Valorum muestra un diagrama holográfico del área, centrado en la plaza. Dos ubicaciones están marcadas.

Lee lo siguiente en voz alta:

Valorum señala una torre a unos cuantos kilómetros de las oficinas en las que estáis.

—Éste es el Centro de Control Climático de este sector. Por lo general, evita que se generen tormentas peligrosas regulando la ionización de la atmósfera. Si el sistema se desconecta —pulsas un botón y en la imagen se forman negros nubarrones sobre la plaza— caería un diluvio durante el discurso. Pero si fuera reprogramado... —pulsas otro botón, y rayos generados por ordenador comienzan a golpear la plaza cada vez con más fuerza hasta que queda destrozada.



Valorum apaga la visualización de la tormenta, devolviendo su estado prístino a la imagen.

—El otro posible objetivo está aquí —señala un bloque de oficinas un poco más lejos—. El Control de Tráfico Aéreo. Sus ordenadores establecen los carriles de tráfico para este sector. Se conseguiría poco saboteándolo, pero desde este lugar, un vehículo lleno de explosivos podría ser teledirigido hasta la plaza.

Esto lo ilustra con otro gráfico que muestra una lanzadera aérea dejando de repente los carriles del tráfico y estrellándose contra la plaza en medio de una terrible explosión.

—¿Alguna pregunta?

El canceller Valorum y Mace Windu responden lo mejor que pueden a cualquier pregunta planteada por los héroes. Se aseguran de que se suministre una licencia de armas válida para cada héroe y pueden ofrecerles unidades de energía para sus armas, pero no más armas. "Coruscant es una gran ciudad", le recuerda Windu a los héroes. "Cuando un blaster no alcanza su objetivo, le da a otra cosa. Cuantas menos armas se disparen, menos probable será que resulte herido algún transeúnte.

Valorum proporciona códigos de acceso y les promete asistencia médica si los héroes la necesitan. Les dice que cojan unos cuantos medpacs (un máximo de cuatro) de la enfermería para las emergencias. También les promete que se les suministrará un aerotaxi. Después de que Mace Windu les recuerde que sólo tienen hasta mañana a mediodía para detener a los terroristas, la reunión termina.

### Escena 3: Caído como un rayo

Mace Windu sugiere que los héroes vayan primero a la torre de control climático. Si los terroristas quieren usar el centro de control de tráfico para atacar a Valoru, tendrán que estar allí cuando comience el discurso, pero la torre de control climático puede programarse con antelación, con lo que los terroristas podrían acudir al centro en cualquier momento.

Mientras se acercan a la torre, los héroes no ven nada sospechoso. Si vuelan junto a las ventanas del piso superior, pueden realizar una prueba de Observar (CD 10) para ver a un par de técnicos trabajando en la sala de control, sin ser conscientes de su presencia. Si los héroes siguen dando vueltas alrededor de la torre, los técnicos alzarán la vista, sonreirán y les saludarán con la mano.

Si los héroes no han establecido una estrategia para detener a los terroristas, deberían indicarles que sólo hay tres posibles entradas a la sala de control: el turboascensor, el tejado o las ventanas.

Los héroes pueden cubrir las tres, pero tendrán que separarse. Si los terroristas franquean alguna entrada por la fuerza, los demás héroes tardarán un minuto en llegar para ayudar. Si a los jugadores no se les ocurre, haz que realicen pruebas de Inteligencia (CD 10) para que se den cuenta de que el mejor lugar para esperar a los terroristas es la propia sala de control. Independientemente del camino que tomen los terroristas, la sala de control es su destino final.

Entrar en la torre de control climático es sencillo; el canceller Valorum ha dado a los héroes códigos de acceso. Lo único que

tienen que hacer es aterrizar en el edificio adyacente y coger el turboascensor hasta la sala de control que está casi a un kilómetro de altura, cerca de la parte superior de la torre. El turboascensor tarda 5 asaltos en llegar, y se abre a un pequeño vestíbulo con ventanas que dominan toda la ciudad.

Cuando los héroes salgan del turboascensor, lee lo siguiente en voz alta:

La espectacular vista de la ciudad está estropeada por los negros nubarrones que se están formando cerca de la torre del canceller, a unos kilómetros de distancia. Ya podéis ver las primeras ondas luminosas, los primeros y débiles destellos de los rayos.

Al final del vestíbulo hay una puerta de duracero, y sobre ella hay un cartel que dice "Generador de reserva". Las flechas de las paredes indican que el acceso a la azotea queda a la izquierda y la sala de control está a la derecha.

Mientras los héroes entran en la torre por el turboascensor, los terroristas del Mayal llegaban y tomaban una ruta más directa: a través de la ventana de la sala de control. Ya han reducido a los técnicos y han implantado un programa de anulación para interferir en las pautas climáticas sobre las oficinas del canceller. Estaban preparándose para volver a subirse al aerocamión que flotaba en el exterior cuando uno de ellos oyó que llegaba el turboascensor.

La puerta de la sala de control está cerrada, pero no con llave. Dentro hay tres terroristas del Mayal. Un cuarto ha vuelto al aerocamión, mientras que el quinto es el conductor. Uno de los tres terroristas de dentro ha decidido emboscar a los héroes, otro mete prisa a todos para que suban a bordo del aerocamión, y un tercero permanece indeciso, esperando a ver lo que sucede. En cuanto alguien abre la puerta, los terroristas se ven obligados a actuar.

**Terrorista del Mayal:** Matón humano de nivel 1; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH —/15; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo), +1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO: 2; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

**Equipo:** Blaster de bolsillo.

**Habilidades:** Conocimiento (Coruscant) +1, Conocimiento (terroristas del Mayal) +1, Hablar básico, Intimidar +3 y Leer/Escribir básico.

**Dotes:** Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

### Tácticas de los villanos

En cuanto aparecen los héroes, el terrorista más cercano a la ventana rota abre fuego. Otro cerca de la puerta se une al ataque en cuanto un héroe entre en la sala de control. Mientras tanto, un tercer terrorista salta por la ventana rota y grita al conductor: "¡Larguémonos de aquí!"

El piloto se marcha en cuanto puede actuar, independientemente del número de terroristas que haya a bordo. Si alguno de los héroes consigue subirse al aerocamión antes de que el conductor se ponga en marcha, éste da marcha atrás y se mete en la sala de control, causando 2d6 puntos de



daño a todo el que esté en la caja del aerocamión (incluidos los terroristas). Por desgracia, el vehículo se queda encajado y el conductor no puede huir.

### Detener la tormenta

Alguno de los héroes puede optar por intentar invertir el daño que los terroristas han causado al equipo de control climático. El programa que ha usado el Mayal fue creado por su actual líder, Zegmon Pent, para que sobrescribiera el programa existente de control climático. Los terroristas sólo tuvieron que introducir una tarjeta de datos en la consola de control.

Si los héroes no detienen la tormenta (o no reaniman a los técnicos para que lo hagan), llegarán más técnicos en unos cuantos minutos y desactivarán el programa de los terroristas. Mientras tanto, la intensidad de los rayos alrededor de la torre del canciller irá creciendo gradualmente, abrirá boquetes en el edificio e inutilizará una de las tribunas elevadas por repulsores.

### Interrogar a los terroristas

Si los héroes han dejado vivo a algún terrorista para interrogarlo, pueden optar por diversos métodos (Afectar mente, Engañar, Diplomacia, Amistad, Intimidar, etc.) para extraer información. Si tuviesen éxito, los héroes pueden averiguar toda la información de la escena 2 (La reunión) que podría saberse por medio de Conocimiento (organizaciones criminales). Ten en cuenta que los terroristas creen firmemente que su líder, Zegmon Pent, es un "asesino jedi".

Los terroristas también saben que el control de tráfico es el objetivo alternativo para el Mayal. Zegmon Pent tiene previsto atacar allí poco antes de que comience el discurso del canciller. Por desgracia, esta información no van a hacerla pública fácilmente, y los personajes deben usar uno de los métodos mencionados anteriormente para sacársela.

A los héroes tal vez se les ocurra preguntar dónde está Zegmon Pent. Los terroristas no saben dónde encontrar a su líder. Celebra reuniones en un almacén vacío, pero no se queda allí. Aunque lo supieran, no lo dirían voluntariamente. Están convencidos de que Pent les perseguiría y mataría utilizando su "entrenamiento furtivo jedi".

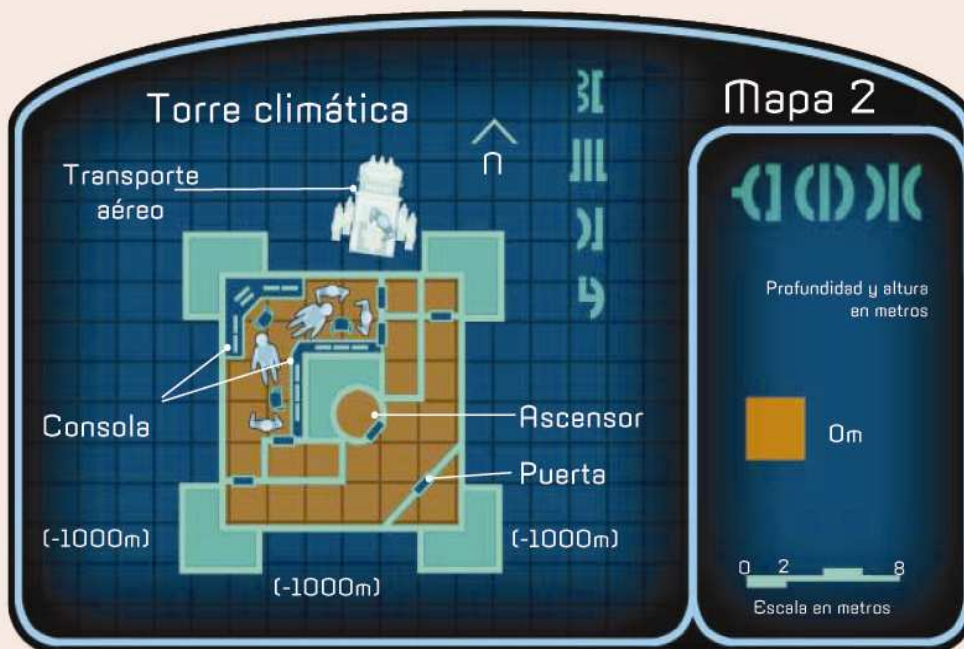
### Escena 4: Caos en los cañones

Los héroes tienen algo de tiempo antes del momento en que se espera que los terroristas del Mayal lleguen al centro de control de tráfico. Si alguno está herido, pueden aprovechar este tiempo para recuperarse, o tal vez para curarse en uno de los muchos hospitales de calidad de Coruscant. No tienen que preocuparse por las facturas médicas, pues las paga el canciller supremo.

El propio Valorum se pone en contacto con los héroes poco después del incidente en la torre de control climático para preguntar por ellos. Aunque quiere que le informen de sus progresos, empieza asegurándose de que los héroes sobrevivieron al encuentro. "Nunca resulta fácil enterarse que alguien ha perdido la vida a tu servicio". Además, se encarga de sustituir a cualquier héroe fallecido. (Nota para el DJ: *Esto ofrece al jugador de un personaje muerto la oportunidad de crear un nuevo personaje y volver de inmediato a la partida*).

Cuando los héroes hayan descansado y estén listos, pueden ir al centro de control de tráfico. Esta torre se encuentra escondida entre varias estructuras más altas, lo que hace que tenga el aspecto de un puesto avanzado engarzado en la pared de un cañón artificial. En el exterior hay una plataforma de aterrizaje con cuatro estaciones de ataque. La plataforma está unida al centro de control de tráfico por medio de una estrecha pasarela de 2 metros de anchura.

Dependiendo de lo que se hayan adelantado al discurso del canciller, tal vez tengan que esperar un poco antes de que suceda



algo. Si han llegado bastante pronto, pueden presentarse al personal del centro de control de tráfico y prepararse para coger al terrorista en el acto.

Los terroristas del Mayal llegan unos 10 minutos antes de la hora prevista para el comienzo del discurso del canciller. A menos que los héroes hayan decidido aparecer más tarde, lee lo siguiente en voz alta:

La plataforma de aterrizaje está casi vacía. Una reducida familia de rodianos, aparentemente agotados tras un día de compras, espera en el centro de la plataforma mientras un aerotaxi se posa en el brazo de atraque del noroeste.

Cuando los rodianos comienzan a moverse hacia el taxi, una lanzadera aérea surge súbitamente de las profundidades del cañón de rascacielos y aterriza en el muelle sudeste. Se abre una escotilla trasera y salen dos pasajeros: un humano y un twi'lek. Miran a su alrededor con cautela y mantienen una mano dentro de sus chaquetas.

Muestra a los jugadores el mapa 3. Si los héroes no reaccionan de inmediato a la presencia de estos dos personajes sospechosos, se oye una voz desde el interior de la lanzadera aérea: "Mirad a ver si hay alguien por los alrededores. Si os encontráis con algún miembro de la 'policía secreta' de Valorum, matadlo". Los dos matones trotan hacia el centro de la plataforma de aterrizaje y se dejan abierta la puerta de la lanzadera tras ellos.

Por supuesto, se trata de los terroristas del Mayal, y la voz pertenece a Zegmon Pent, quien pilota la lanzadera. En cuanto los terroristas advierten la presencia de los héroes, desenfundan las armas y empiezan a disparar.

**Terrorista del Mayal:** Matón humano de nivel 1; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH -/15; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo), +1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO: 2; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

**Equipo:** Blaster de bolsillo.

**Habilidades:** Conocimiento (Coruscant) +1, Conocimiento (terroristas del Mayal) +1, Hablar básico, Intimidar +3 y Leer/Escribir básico.

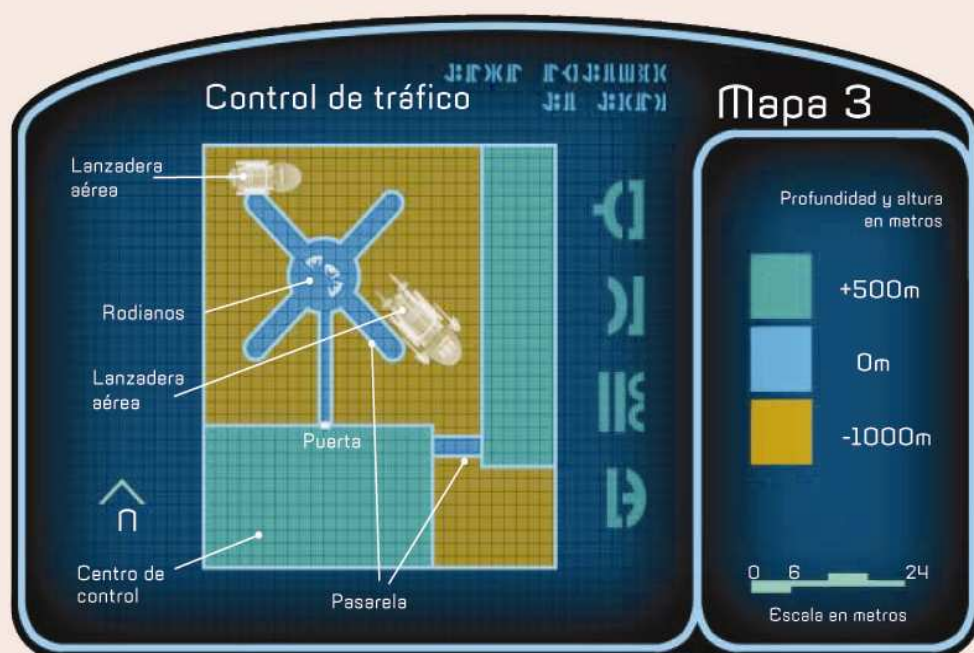
**Dotes:** Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

Durante la batalla, existe la posibilidad de que los disparos perdidos de blaster alcancen a la familia rodiana, o al piloto del aerotaxi.

### Tácticas de los villanos

En cuanto comience el combate, Zegmon Pent se da cuenta de que es víctima de una emboscada. "¡Es una trampa!", grita. "¡Tendremos que acabar con Valorum en persona!" Otro matón en la parte trasera de la lanzadera cierra las puertas, y la nave se suelta del brazo de atraque, cayendo a plomo hacia el cañón de rascacielos antes de enderezarse y acelerar hacia la torre del canciller.

Mientras esto sucede, los dos terroristas que quedan atrás hacen lo posible por frenar cualquier intento de persecución de la lanzadera. Concentran su fuego en cualquiera que parezca estar al mando o pilote un vehículo desde el que luchan los héroes. Estos dos luchan hasta que quedan incapacitados.







### Seguir a la lanzadera

Como los héroes han escuchado claramente adónde se dirige la lanzadera aérea, pueden intentar alcanzarla o llegar antes a la plaza flotante. A efectos de la historia, la lanzadera aérea debería llevar a la plaza unos cuantos asaltos antes que los héroes. Si lo prefieres, puedes tirar 1d4+1 para ver el número de asaltos de diferencia. (Tal vez sea la mejor opción si los héroes deciden coger el camino más corto hasta la plaza. Si los jugadores lo toman, pasa directamente a la escena 5).

Por otra parte, será mucho más emocionante para los jugadores que no sigan a la lanzadera aérea, sino que la persigan. Para la persecución, utiliza las reglas de Combate entre vehículos del capítulo 10 del libro básico.

Considera que la lanzadera es un aerotaxi, salvo que es algo más robusta, pues su cabina está cerrada. Esto proporciona una Defensa de 15 (-2 por tamaño, +7 por blindaje). Cuando todas las puertas están cerradas, ofrece cobertura total a sus pasajeros. Por lo demás, sus datos son exactamente los mismos.

Por cada asalto que pasa entre el instante en que se marcha la lanzadera y el momento en que los héroes comienzan a perseguirla, los terroristas se alejan 72 metros. No te preocupes si esto hace que salgan del campo visual de los héroes (lo que normalmente significa que huirían). Como saben exactamente adónde se dirigen los terroristas del Mayal, los héroes sólo tienen que viajar todo lo deprisa que puedan para tener la oportunidad de alcanzar a la lanzadera aérea antes de que llegue a la plaza.

### Alcanzar a la lanzadera

Ya sea porque la persiguen de inmediato o porque vuelvan mejor que Zegmon Pent, los héroes pueden alcanzar la lanzadera aérea de los terroristas. Deberías llevar la cuenta de los asaltos que pasan.

Durante cada asalto, Zegmon Pent se mueve a gran velocidad (lo que supone una penalización de -2 en las maniobras) hasta que los héroes queden a la vista.

Una vez que los héroes estén lo bastante cerca para ver la lanzadera, sin encontrarse a distancia de disparo, el líder terrorista comienza a aprovecharse de la arquitectura de Coruscant para intentar perder a los héroes. Cada asalto, se mueve y zigzaguea entre los edificios con la esperanza de que los héroes se equivoquen al girar. Para resolver estos intentos, tira una prueba de Pilotar por Zegmon Pent, y enfóntala a la mejor prueba de Observar de los héroes que le persiguen. Suma +1 a la tirada de Pent por cada 20 metros de distancia que haya entre su lanzadera y el vehículo de los héroes. Si la prueba de Pent supera la mejor prueba de los héroes por 5 o más, Pent ha perdido provisionalmente a los héroes, que quedan a otros 2d12+2 metros por detrás.

### Combatir con la lanzadera

Si los héroes se acercan a 16 metros o menos de la lanzadera de los terroristas, éstos abrirán la escotilla trasera y empezarán a disparar. Una distancia superior a 16 metros haría que sus blasters de bolsillo apenas sirvieran de nada, aunque los terroristas podrían disparar desde más lejos para hacer que los héroes retrocedan.

En la lanzadera hay seis terroristas, Zegmon Pent entre ellos, pero desde la parte trasera sólo pueden disparar dos al mismo tiempo. Si los jugadores eliminan a más de dos, el resto cierra la escotilla y confían en que la cobertura del vehículo les mantenga vivos lo suficiente para llegar a la plaza.

Mientras tanto, Zegmon Pent vuela de manera más creativa, con la esperanza de forzar una colisión entre el vehículo de los héroes y un edificio u otro vehículo. Empieza subiendo hacia el







carril de tráfico más cercano, donde se interpone una y otra vez en la trayectoria de otros vehículos. Si los héroes quieren seguirle, el piloto debe intentar una prueba de Pilotar contra CD 10 (igual que el propio Pent). Recuerda aplicar las penalizaciones por la velocidad del vehículo. Si alguno de los pilotos falla la prueba, consulta la tabla 10-4 (Pérdida de control del vehículo).

Zegmon Pent sigue zigzagueando entre el tráfico hasta que se zafa de los perseguidores o la lanzadera comienza a sufrir daños. Si Pent falla una prueba de Pilotar por 11 o más, abandona esta táctica; en vez de esto, hace un picado hacia los niveles inferiores, donde el espacio entre edificios es más estrecho, y no está repleto de objetos que se mueven a gran velocidad.

En el fondo de los profundos cañones, Pent de nuevo esquivo y serpentea, esta vez para evitar diversos elementos de los edificios, como balcones, pasarelas y monumentos. Para ello hace falta otra prueba de Pilotar (CD 10), pero también proporciona a Pent una mejor oportunidad de perder a sus perseguidores. Realiza una prueba de Pilotar en nombre de Pent enfrentada a una prueba de Observar por cada uno de los héroes. Por cada 3d6 metros que separen a los dos vehículos, Pent obtiene una bonificación de +2 en su tirada. Como se mencionó anteriormente, si la prueba de Pent supera la mejor prueba de los héroes por 5 o más, les deja atrás temporalmente otros 2d12+2 metros.

Zegmon Pent abandona esta táctica cuando su lanzadera sufre 5 puntos de daño en el casco por choques.

### Fin de la persecución

La persecución finaliza cuando los héroes obligan a detenerse a la lanzadera (por el daño encajado, por ejemplo), o cuando Zegmon Pent finalmente llega a la plaza. A no ser que se lo impidan las acciones de los héroes, Pent lo logra en 50 asaltos a partir del momento en que la lanzadera salió del centro de control de tráfico (por supuesto, aunque Pent muera horriblemente, los terroristas aún pueden llevar a cabo un ataque contra Valorum sin él).

Si Pent llega a la plaza, detiene la lanzadera y la hace flotar encima de la plataforma central elevada mediante repulsores. Allí, el canciller supremo Valorum se prepara para dirigirse a los partidarios sentados en las tribunas dispuestas por toda la plaza.

## Escena 5: El secreto del enemigo

Los planes de Zegmon Pent han empezado a desmoronarse a su alrededor, lo que le deja únicamente con dos opciones: matar al canciller Valorum o matar a los partidarios de Valorum. En cualquier caso, Valorum dejará de ser canciller supremo, y —según lo que cree Pent— el principal protagonista de la corrupción del Senado habrá desaparecido. Pent está tan desesperado en este momento que le da igual si vive o muere, mientras acabe con el canciller Valorum.

Vuelve a utilizar el mapa 1 para esta escena. El único cambio es que las plataformas y tribunas de repulsores no se encuentran posadas en el suelo.



### EL SABLE DE LUZ DE ZEGMON PENT

[PROFESIÓN +1] [AVERIGUAR INTENCIONES +1]

Hace varios meses, Zegmon Pent robó la copia de un sable de luz a un técnico que lo había fabricado como experimento. La hoja funcionaba más o menos como un sable de luz auténtico, pero era algo más débil y no podía soportar aumentos bruscos de energía como un sable verdadero. En otras palabras, no podía usarse para desviar rayos de blaster y se desconectaría si su hoja chocara con la hija de un sable de luz auténtico.

Zegmon Pent usó el arma como accesorio para sustentar la historia de que había sido entrenado por la Orden Jedi. No le preocupa demasiado que no funcione igual de bien que un sable de luz auténtico; no espera enfrentarse a un jedi de verdad, y, en cualquier caso, no sabe desviar blasters. Sobre todo lo usa para intimidar. ☹

Sable de luz de imitación	Daño	Crítico	Tamaño	Tipo	Grupo
	2d6	20	Med.	Energía	Exótico

Lugar	Altura desde el suelo de la plaza
2a	15 metros
2b	10 metros
2c	5 metros
2d	0 metros
3	8 metros

Si los héroes no han alcanzado la lanzadera aérea de Pent y éste ha llegado antes, envía los terroristas que quedan a matar a Valorum. Mientras tanto, espera a bordo de la lanzadera, bien para recoger a los terroristas y huir (si tienen éxito), o bien para estrellarla contra las tribunas elevadas mediante repulsores para matar a los partidarios de Valorum (si sus aliados fallan). Cuando llegan los héroes, se ve obligado a cambiar ligeramente de planes (véase La sorpresa de Zegmon Pent y La lanzadera aérea).

Cada uno de los apartados posteriores describe diversas actividades que tienen lugar en la plaza y cómo pueden interferir en ellas los personajes. Evidentemente, las acciones de los héroes pueden hacer que las cosas cambien significativamente para el Mayal, incluso mediante una táctica tan sencilla como aparecer temprano en la plaza. Tú, como director de juego, debes determinar exactamente cómo se desvían los terroristas del Mayal de los planes dependiendo de lo que hagan los héroes. Recuerda, no obstante, que a los terroristas les interesa más matar a Valorum que huir o, en realidad, que luchar con los héroes. Los terroristas no cogerán rehenes, y no perderán el tiempo disparando a uno de los héroes si tienen a tiro a Valorum (se encuentra en la plataforma cerca del punto 3 del mapa).

### Llegan los héroes

Es de esperar que los héroes lleguen al mismo tiempo que los terroristas, o poco después. Cuando lo hagan, lee lo siguiente en voz alta:

El pánico cunde entre la multitud mientras la lanzadera de los terroristas sobrevuela la plaza, disparando rayos de blaster hacia la plataforma repulsora del canciller. Los guardaespaldas vestidos de azul de Valorum caen rápidamente ante la lluvia de disparos, y los terroristas comienzan a bajar en cuerdas de escalada, aparentemente para acabar con Valorum cara a cara.

Sin embargo, el canciller supremo salta de repente de la plataforma principal en un intento desesperado por llegar a la siguiente.



La multitud se queda boquiabierta cuando Valorum alcanza la otra plataforma, trata de agarrarse y luego se desliza por el lateral. En unos instantes, se queda colgado precariamente de la parte inferior.

Los terroristas sonríen. Valorum no puede huir.

Suponiendo que aún no lo hayas hecho, que todo el mundo realice pruebas de Iniciativa. A partir de este momento, en todos los asaltos sucederá algo... aunque los héroes no estén lo bastante cerca para actuar.

**Terrorista del Mayal:** Matón humano de nivel 1; Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH -1/5; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo), +1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO: 2; Rep +0; Vig 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

**Equipo:** Blaster de bolsillo.

**Habilidades:** Conocimiento (Coruscant) +1, Conocimiento (terroristas del Mayal) +1, Hablar básico, Intimidar +3 y Leer/Escribir básico.

**Dotes:** Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster) y Dureza.

### La guardia senatorial

Independientemente de si actúan primero los héroes, antes de que los terroristas vuelvan a actuar, los ocupantes de la segunda plataforma reaccionan ante el desesperado intento de huida de Valorum. El único guardia senatorial de la plataforma, Vinsho Pah, suelta su fusil blaster y se inclina sobre el lateral para coger la mano del canceller y evita que caiga. Uno de los otros ocupantes de la plataforma, aparentemente otro senador, toma los mandos, y gira la plataforma para que quede entre Valorum y los terroristas.

A continuación se ofrecen los datos de Vinsho para que te ayuden a determinar lo bien que protege al canceller supremo. Además, si las cosas se ponen cuesta arriba para los héroes, Vinsho Pah puede echar una mano (siempre que eso no signifique soltar a Valorum).

**Vinsho Pah, guardia senatorial:** Soldado humano de nivel 4; Inic +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 20 (+8 por blindaje, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 30/13; Ata +4 cuerpo a cuerpo (1d3, puñetazo), +3 a distancia; TS Fort +4, Ref +1, Vol +1; T M; PF 1; Rep +1; Vig 14, Des 14, Con 13, Int 11, Sab 12, Car 10.

**Equipo:** Fusil blaster, armadura ceremonial, comunicador.

**Habilidades:** Conocimiento (seguridad de Coruscant) +4, Conocimiento (senadores) +6, Curar heridas +4, Escuchar +10, Intimidar +5, Observar +10 y Pilotar +5.

**Dotes:** Alerta, Competencia con blindaje (pesado), Competencia con blindaje (intermedio), Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (armas pesadas), Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (fusiles blaster), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster), Competencia con grupo de armas (vibroarmas), Desenfundado rápido e Iniciativa mejorada.

A no ser que los héroes, a estas alturas, ya se estén enfrentando a los terroristas, la primera acción de los terroristas es disparar a la segunda plataforma. Hay cinco terroristas en la plataforma

principal (menos los que hayan eliminado anteriormente los héroes), y concentran sus disparos en Vinsho Pah, el guardia senatorial que protege al canceller Valorum. Esto proporciona a los terroristas una bonificación por circunstancia de +1 por cada terrorista (hasta un máximo de +4) que se suma a su tirada de ataque. Además, como el guardia senatorial no intenta quitarse de en medio, no obtiene la bonificación por Destreza a su Defensa (con lo que se queda con 18).

Vinsho Pah va a seguir agarrando a Valorum aunque resulte herido. Sin embargo, no puede subir al canceller a la plataforma sin exponerle a los mismos disparos dirigidos contra él. Mientras tanto, los terroristas acibillan la plataforma con disparos de blaster, inmovilizando al senador que está a los mandos para que no pueda poner a salvo la plataforma.

Si los héroes logran subir a bordo de la plataforma, pueden cubrir a Vinsho Pah para subir al canceller (no olvides que el fusil blaster del guardia sigue en el suelo de la plataforma). También pueden ayudar al senador con los mandos, descendiendo al suelo de la plaza para que el canceller Valorum no corra el peligro de caer, o simplemente situándose más allá del alcance de las armas de los terroristas.

### La sorpresa de Zegmon Pent

Un asalto después de que los héroes se unan a la acción, Zegmon Pent sale de la flotante lanzadera aérea y salta a la tribuna superior que queda sobre la plataforma del canceller en el extremo oriental de la plaza. Lee lo siguiente en voz alta:

De pronto, una figura vestida con un atuendo negro y amarillo salta desde la lanzadera y aterriza en la tribuna sobre la columnata que queda detrás de las plataformas repulsoras.

—¡Muerte al canceller supremo! —grita, mientras se saca del cinturón un objeto largo y cilíndrico.

El objeto refulege cobrando vida, y de un extremo se extiende una reluciente hoja de un metro de largo. Es un sable de luz.

Zegmon Pent está intentando sembrar confusión entre la multitud congregada, con la esperanza de convencerles de que es un jedi... y que, por lo tanto, los jedi también se oponen al canceller supremo.

Al principio Pent se vale de su sable de imitación para ahuyentar a la gente de la tribuna, intentando acercarse a la plataforma repulsora de donde pende el canceller Valorum para salvar la vida. Si se encontrara con alguno de los héroes, primero intenta intimidarlo. Si no lo consigue, le ataca con el sable de luz. Si el héroe que se encuentra cuenta con un sable de luz, en lugar de eso Pent salta hasta la plataforma repulsora del canceller, con la esperanza de matar a Valorum antes de que lo maten a él.

El líder de los terroristas lucha hasta la muerte y usa su sable de luz si le es posible, pero recurre al blaster si falla su arma (véase recuadro).

**Zegmon Pent:** Granuja humano de nivel 2; Inic +6 (+2 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 17 (+8 por clase, +2 por Des); Vel 10 m; PV/PH 14/11; Ata +2 cuerpo a cuerpo (1d3+1, puñetazo) o +0 cuerpo a cuerpo (2d6+1, crit. 19-20, sable de luz de imitación), +3 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); CE Trueque ilegal, Afortunado; TS Fort +0, Ref +4, Vol -1; T M; PF 1; PLO : 4 ; Rep +1; Vig 12, Des 14, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 11.

**Equipo:** Imitación de sable de luz, blaster de bolsillo.





**Habilidades:** Conocimiento (canciller Valorum) +4, Conocimiento (Coruscant) +6, Conocimiento (terroristas del Mayal) +6, Engañar +7, Esconderse +7, Hablar básico, Informática +6, Intimidar +4, Leer/Escribir básico, Observar +5, Pilotar +7, Recabar información +5 y Sigilo +5.

**Dotes:** Competencia con grupo de armas (armas sencillas), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster), Iniciativa mejorada, Persuasión, Rapidez, Sutileza con un arma (sable de luz de imitación).

### La lanzadera aérea

Cada asalto posterior a que Zegmon Pent salga de la lanzadera, ofrece a cada uno de los héroes la oportunidad de que realicen una prueba de Observar (CD 15). Si tienen éxito —o si alguno de ellos pregunta específicamente por la lanzadera tras la salida de Pent— lee lo siguiente en voz alta:

La lanzadera se ha apartado de la columnata, ganando algo de altura. Pero mientras miras, gira lentamente, apuntando al centro de la plaza, y comienza a acelerar.

Zegmon Pent ha empleado un momento en asegurar su victoria, programando el piloto automático de la lanzadera aérea para que se estrelle en medio del gentío. Aunque no hay explosivos a bordo, el impacto y el incendio subsiguiente sin duda matarán al menos a veinte personas.



Desde el momento en que los héroes descubran la lanzadera, tienen 4 asaltos para actuar antes de que se estampe contra el suelo. Pueden detener este salvaje impacto de diversas formas. Si pueden infligirle 20 puntos de daño en 3 asaltos, pueden hacer que explote en el aire antes de que se estrelle contra la gente. Los fragmentos ardientes causarán daño, pero no morirá nadie.

Si uno de los héroes sigue a bordo del aerotaxi en que llegaron, puede saltar del taxi a la lanzadera y tomar el control. Para lograrlo hace falta que el personaje realice una prueba de Pilotar (CD15) para igualar la velocidad y el rumbo de la lanzadera, y después una prueba de Saltar para abordarla. Una vez a bordo de la lanzadera, otra prueba de Pilotar (CD 10) desactiva el piloto automático y permite que el héroe desvíe la lanzadera de su rumbo.

Puede que a los jugadores se les ocurran otros métodos para evitar el accidente. Si fallan, la lanzadera se estrella en la plaza y explota, causando 5d6 puntos de daño a todo el que se encuentre a 15 metros o menos. La explosión también hace que caigan las dos tribunas repulsoras más cercanas (2c), lo que inflige 2d6 puntos de daño a todos los que se encontraran en ellas.

### El final

La escena final acaba cuando los héroes han rescatado al canciller Valorum y evitado que la lanzadera aérea se estrelle contra la multitud. Una vez realizadas estas tareas —hayan sido detenidos todos los terroristas o no— sólo queda atar los cabos sueltos.

Puedes seguir jugando para acabar con los terroristas del Mayal (especialmente si Zegmon Pent sigue dando guerra), o decidir que las fuerzas de seguridad de la plaza por fin consiguen abrirse paso a través de la caótica multitud para detener a los terroristas. Tal vez prefieras esta última opción si los héroes están bastante maltrechos por sus esfuerzos. También sería una buena oportunidad para demostrar que el sargento Munten no es un fanfarrón, y que en realidad es bastante eficaz en situaciones críticas.

Al lugar también acuden servicios sanitarios de urgencias y atienden en primer lugar a aquellos cuyas vidas corren peligro, y luego al canciller supremo (que, si sigue consciente, dice que atiendan primero las heridas de los héroes).

Tú decides la reacción del gentío ante las acciones (y se espera que la victoria) de los héroes. Si lo han hecho muy bien, los héroes deberían recibir los enardecedores vítores de la gente... ¡algo que siempre le va bien a la moral de un héroe! Si Vinsho Pah sigue vivo, también felicita personalmente a los héroes por un trabajo bien hecho.

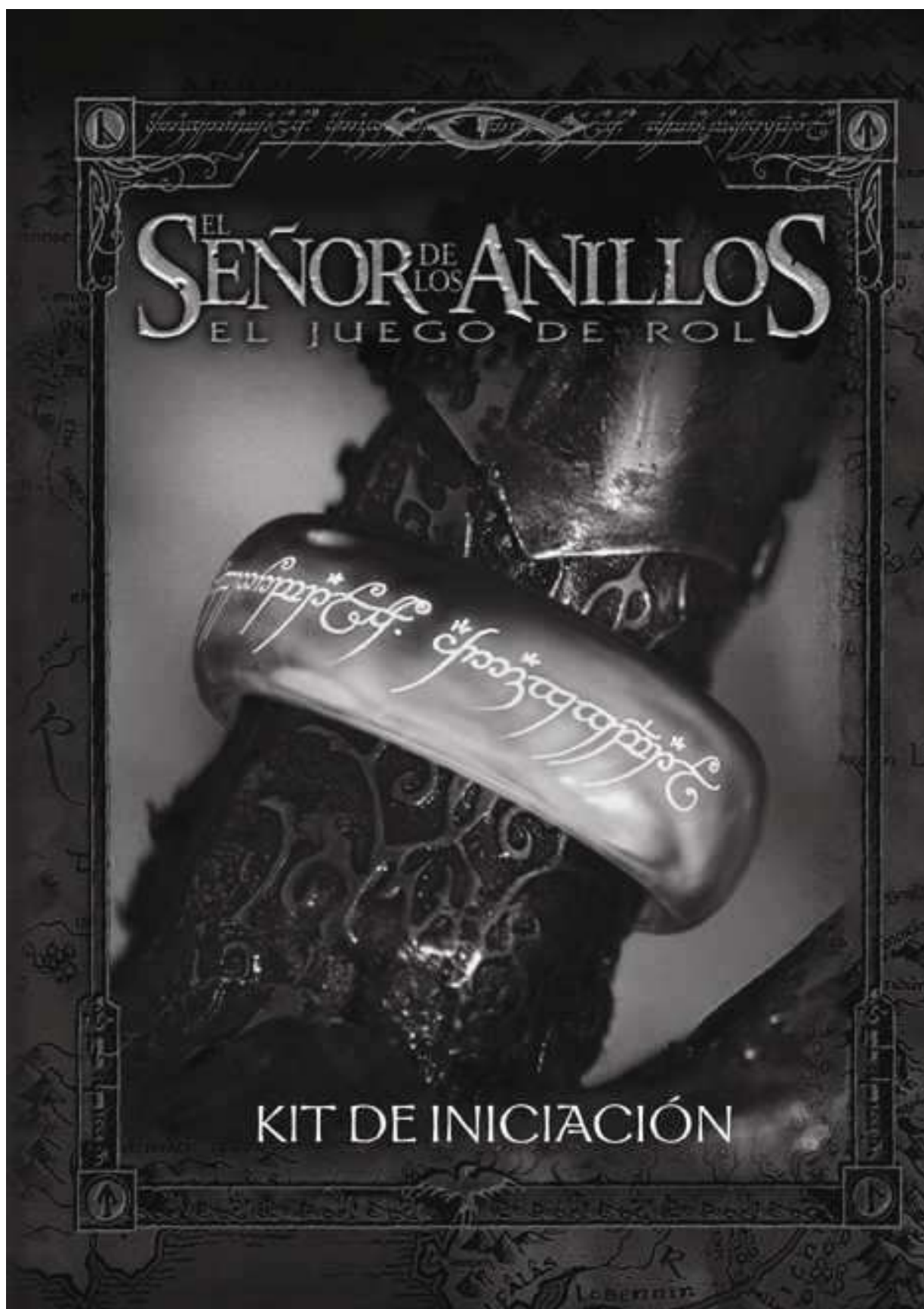
### Recompensas

Los héroes que participan activamente en la aventura deberían recibir puntos de experiencia. El grupo obtiene un total de 1000 PX, a dividir entre sus miembros. Todo héroe que arriesgara la vida para evitar que la lanzadera aérea se estrelase también debería recibir un punto de Fuerza.

No olvides que algunos héroes tal vez hayan negociado una recompensa en efectivo, en cuyo caso, el canciller Valorum les paga de buen grado la cantidad prometida.

## 11.6 KIT DE INICIACIÓN

La editorial La Factoría de Ideas puso a disposición de los jugadores suscritos a la página web de su distribuidora, DISTRIMAGEN, un kit de iniciación al juego de rol de El Señor de los Anillos CODA. El objetivo de este kit es por un lado familiarizar a los jugadores noveles con el sistema de juego, es decir, una especie de cursillo acelerado de aprendizaje de éste juego y por el otro una cuestión de marketing, que consiste en mostrar lo suficiente del producto como para tentar a los posibles compradores. En nuestro caso lo consideramos interesante pues sirve para un doble motivo: en primer lugar sigue valiendo para su objetivo inicial, acercar a una persona profana (ya sea a este juego en concreto o a los juegos de rol en general) a este libro y por otro como elemento de muestra de la capacidad de marketing de una editorial de juegos de rol.





**El Señor de los Anillos es un juego de rol, un libro en cartóné, con ilustraciones impactantes, que detalla un mundo imaginario, sus intrigas y anhelos.**

**Contiene las instrucciones para crear tu propio personaje y describe un mundo en decadencia, la esperanza y la lucha la pones tú: lo que ocurra en adelante depende de ti.**

**Este librito es una versión simplificada de El Señor de los Anillos. Te proporciona las reglas más básicas y la información suficiente para que juegues algunas partidas. Pruébalo. Si te gusta, podrás encontrar el libro de reglas en cualquier librería general, gran almacén o tienda especializada en cómics o juegos. Si no es así, ponte en contacto con nosotros (lo mejor y más rápido es el e-mail) y te indicaremos la tienda más cercana a tu domicilio.**

## ¿Qué es un juego de rol?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejantes a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo se hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raudales.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de Juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancen al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los Jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de Juego (DJ para abreviar). Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

## Elementos de un juego de rol

### Los jugadores

#### Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la

calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándose además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

## El director de juego

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego. En suma, de eso se trata.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deban limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje, que son los que deberá utilizar.

No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible; de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de Juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24.

Pol. Ind. El Alquitón, 28500 MADRID.

E-mail: [factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es).

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen:  
[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es).

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## KIT DE INICIACIÓN

### Introducción

Una tierra de magia y portentos, llena de robustos enanos, sabios elfos, amistosos hobbits, bravos hombres y crueles orcos. Una tierra de pueblos libres, amenazada por la terrible oscuridad y la opresión de la Sombra. Un lugar de fantasía tan real y maravilloso que millones de personas en todo el mundo han leído sus historias, han estudiado sus costumbres, han aprendido sus idiomas y han escrito miles y miles de páginas acerca de él. Es la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, lugar donde héroes valientes y orgullosos se mantienen firmes ante los mayores males y terrores a los que se ha enfrentado el mundo... y triunfan.

*¡Y ahora puedes unirte a ellos! El manual básico del Juego de Rol de El Señor de los Anillos es tu pasaje a maravillosas aventuras en los reinos de la Tierra Media. Con él, puedes crear tus propios personajes —guerreros y magos, elfos y enanos, y muchos más— y embarcarte en misiones que los enfrenten a los siervos de Sauron y a otros males que ponen en peligro el oeste.*

Muchos recordarán el anterior juego de rol sobre la Tierra Media, creado por I.C.E. y publicado en España, su última edición por La Factoría de Ideas. Esta nueva edición, elaborada por la compañía Decipher y publicada también por La Factoría, rompe con la anterior y nos presenta un juego completamente nuevo, al menos en el sistema de juego, puesto que el emplazamiento es el mismo, el maravilloso mundo y los personajes creados por J.R.R. Tolkien y que recientemente han sido llevados a la pantalla con la primera película de una esperada trilogía (¿hay alguien que no sepa esto todavía?). Hay que decir que las ilustraciones del libro corresponden a imágenes correspondientes a esta película, escogidas con acierto aludiendo al tema tratado en cada capítulo.

### ¿Qué necesitas para jugar al Juego de Rol de El Señor de los Anillos?

Para jugar al *Juego de Rol de El Señor de los Anillos* necesitas un personaje: una persona ficticia que creas, defines y desarrollas durante el juego. Tu personaje podría ser un enano gregario de Erebor, un Montaraz de Eriador, un noble de Gondor, un corsario de Umbar o cualquier otro entre miles de fascinantes posibilidades. Las reglas del juego explican cómo crear tu personaje: cómo definir sus características básicas, qué es lo que sabe hacer, los poderes y habilidades especiales que tiene y las armas y equipo que lleva consigo.

También tienes que decidir la forma en que tu personaje actuará en el juego. Los personajes controlados por un jugador se conocen como *personajes jugadores* (PJs).

Un miembro de tu grupo será el *Narrador*, la persona encargada de crear el argumento de la aventura para que tus personajes tomen parte en ella. Se encarga de explicar las situaciones e interpretar los papeles de todos los *personajes no jugadores* (PNJs), aquellos que forman parte de la historia y no son controlados por los jugadores. Describe lo que ve tu personaje o lo que ocurre en la aventura.

Además del libro, necesitas unas pocas cosas para jugar al *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*. Afortunadamente, es muy probable que ya tengas todas estas cosas. En primer lugar necesitas papel y lápices. Los usarás para escribir la información de tu personaje, tomar notas durante el juego, etcétera. En segundo lugar, necesitas dados: los dados con forma de cubo, de seis caras, que vienen con la mayoría de juegos de mesa. Como mínimo, cada jugador debería tener dos dados. El Narrador necesita cuatro.

Por último y más importante, necesitas otras personas con las que jugar. *El Juego de Rol de El Señor de los Anillos* requiere al menos dos personas: una para que actúe de Narrador y otra de jugador. No obstante, la mayoría de las personas se divierten más en los juegos de rol cuando al menos tres o cuatro jugadores toman parte en cada sesión de juego.

### Contenido del Libro

El libro está pensado tanto para jugadores como para Narradores e incluye un poco de todo. Es decir, el libro contiene todo lo que se necesita para jugar. Lógicamente aparecerán suplementos, la típica pantalla para el narrador, aventuras, etc., pero todo eso es opcional.

Este libro está dividido en cuatro partes: la información sobre la Tierra Media, la creación de personajes, las reglas del Sistema Coda y la información para el Narrador.

### La Tierra Media:

El primer capítulo describe la historia de la Tierra Media, sus tierras y sus reinos a finales de la Tercera Edad, el tiempo en que se desarrolla *El Señor de los Anillos*. Proporciona toda la información básica que necesitas conocer para establecer el contexto de la procedencia de tus personajes y de lo que están haciendo. Como es lógico, en este capítulo no se ha inventado nada, y toda la información





procede de los libros de J.R.R. Tolkien, básicamente estos tres libros básicos: *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*. Aquellos que ya se hayan leído estos libros no descubrirán aquí muchas novedades, pero siempre es bueno refrescar la memoria.

En este capítulo se tratan los siguientes territorios: Eriador, El Norte, Rhovanion, El Sur, Mordor y los Reinos Lejanos. Dentro de cada territorio se entra al detalle de las regiones y comarcas concretas (Bree, Lindon, Isengard, Fangorn, etc.) que lo componen. Todo ello se complementa con un bonito mapa, lo bastante detallado como para tener una buena visión general de la geografía de la Tierra Media. Es un mapa muy similar al que viene con el libro de *El Señor de los Anillos*.

Puesto que es un juego de rol, puedes fijar tu campaña en la época y emplazamiento que prefieras. El tiempo establecido "por defecto" es el comprendido entre el hallazgo del Anillo y el regreso de Sauron a Mordor (2941-42 Tercera Edad) y la Guerra del Anillo (3018 Tercera Edad). Eso no quiere decir que no puedas fijar tu campaña en otra época, pero el Narrador tendrá que poner algo más de tu parte para crear la ambientación.

## La Creación de Personajes:

En el *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*, tú y tus amigos creáis personajes que viajan por la Tierra Media, exploran extraños, maravillosos y a veces peligrosos lugares, y se enfrentan a los siervos del Señor Oscuro. En lugar de leer sobre los personajes ideados por J.R.R. Tolkien, interpretas un personaje creado por ti mismo. Debes definir sus capacidades, metas, deseos, apariencia, creencias y gustos. Luego, cuando te unas a tus amigos para interpretar a los personajes en la crónica que tu Narrador ha ideado, eres tú quien controlas las acciones de tu personaje. Ideas y pronuncias sus diálogos, decides lo que hace y cómo lo hace, y cosas así. Interpretas un papel, lo mismo que hace un actor en una película.

La segunda parte del libro, desde el Capítulo Dos hasta el Ocho, proporciona las reglas y pautas que necesitas para crear un personaje. Los Capítulos Dos al Seis tratan sobre los atributos, las razas, las órdenes, las habilidades y los rasgos respectivamente, mientras que el Capítulo Siete se adentra en los misterios de la magia en la Tierra Media. El Capítulo Ocho describe las armas, las armaduras y los demás artículos de equipo que los personajes emplearán en sus batallas contra la Sombra. Para guiarte y ofrecerte algunos ejemplos de cómo funciona todo, estos capítulos contienen un ejemplo que muestra cómo dos jugadores, Carlos y Juan, crean sus personajes: Menelcar (un guerrero de Gondor) y Grór (un guerrero enano).

También se incluyen unas páginas con arquetipos de personajes de todas las razas. Vienen listos para que puedas jugar con ellos de inmediato. Simplemente escoge uno de ellos, dale un nombre y estarás listo para empezar.

## Atributos

Las características recuerdan en parte a juegos como el *Dungeons and Dragons*, ya que también son seis y muy similares. Aquí se llaman Atributos. Cada atributo tiene una puntuación que oscila entre 2 (pésimo) y 12 (sorprendente), aunque a veces los más sabios y poderosos de la Tierra Media tienen puntuaciones más altas. Por ejemplo, los ajustes por raza (indicados en la descripción de cada raza en el Capítulo Tres) pueden incrementar o disminuir un atributo más allá de estos límites.

La máxima puntuación de inicio para cualquier Atributo es de 12 más los ajustes por raza. Un hobbit albo, por ejemplo, tiene una puntuación máxima inicial de Destreza y Percepción de 13 y una Fuerza máxima de 11. La puntuación mínima en cualquier atributo al inicio es de 1, independientemente de las penalizaciones por raza.

El juego tiene seis *Atributos* primarios (Porte, Destreza, Percepción, Fuerza, Vitalidad e Ingenio) y otros secundarios (*Reacciones* como Rapidez y Sabiduría, utilizadas para evitar ataques y situaciones desagradables). Asimismo existen puntuaciones que describen la Salud y los Niveles de Herida, el Coraje (puntos que puede gastar el personaje para influenciar en sus acciones) y el Renombre.

Hay dos métodos para calcular los atributos primarios: el método de elección y el método aleatorio. En el método de elección repartes una serie de puntos predeterminados entre los distintos atributos, mientras que en el método aleatorio confías tu suerte a los dados (aunque te permiten descartar algunas tiradas).

Cada Atributo proporciona un modificador de atributo, que puede variar entre -3 y +3, o a veces algo más. Estos modificadores se añaden a las pruebas de habilidad y atributo cuando intentas una acción relacionada con ese atributo.

Por ejemplo, la habilidad de Arcos depende de Destreza, por lo que cada vez que hagas una prueba para ver si alcanzas a un orco de un flechazo, añades tu modificador de Destreza.

## El Señor de los Anillos

### Razas

¿Que razas podemos escoger? En este libro se describen cuatro razas elegibles por los personajes: humanos, elfos, enanos y hobbits (lo siento, pero el libro de reglas deja bien claro que no podéis ser ents, deberéis contentaros con beber el brebaje de los ents para ver si se os pega algo). Tanto elfos, como humanos y hobbits presentan unas "subrazas" que dan más variedad al asunto, y así podemos optar por ser un elfo silvano, un sindar o un hobbit Peloso. Cada una de estas razas posee facultades propias, denominadas facultades raciales. Una curiosidad: no es posible pedirse una enana, ya que esta raza sólo está reservada para personajes varones (aunque las reglas de los juegos de rol están hechas para saltárselas de vez en cuando, ¿no?). Cada una de las razas también incluye varias "opciones de historial" de ejemplo que están constituidas por varias habilidades raciales y que reflejan varios trasfondos u orígenes típicos de esa raza. El uso de estas opciones de historial no es obligatorio. Si lo deseas, puedes hacer tus seis elecciones directamente entre los rasgos y habilidades raciales de tu personaje, aunque las opciones pueden ahorrarte tiempo e incluso darte algunas ideas.

Al comienzo del juego debes decidir también la edad que tiene tu personaje, utilizando como referencia una tabla que se adjunta. La Tabla de Efectos del la Edad indica los efectos concretos que tiene en el juego el ser muy joven o muy viejo.

### Órdenes

Además de la raza, el jugador debe escoger su orden (las "clases" o "profesiones"). Los jugadores pueden optar entre nueve órdenes básicas, que son las siguientes:

**Bárbaro:** Un guerrero de las tierras salvajes que tal vez carezca de las habilidades y las armas sofisticadas de otros guerreros, aunque lo compensa con su capacidad para vivir al aire libre y su fiereza. Muchos dunlendinos, dunedain y orientales pertenecen a esta orden.

**Artesano:** Una persona que está habituada a fabricar cosas y es capaz de crear objetos dotados de utilidad y belleza o que sirve a otros en algún tipo de oficio más normal. Sam Gamgy, Cebadilla Mantecona, muchos enanos y los herreños noldorin son algunos ejemplos de artesanos.

**Erudito:** Alguien conocedor del saber de la Tierra Media y que, aunque no tratándose de un auténtico conjurador, puede emplear ciertas magias pequeñas y sutiles. Denethor, Celeborn y muchos elfos son eruditos.

**Conjurador:** Alguien que se vale de la magia y realiza conjuros gracias a los conocimientos y sabiduría adquiridos, pero que no es tan poderoso como un mago.

**Marinero:** Un navegante, alguien que sabe como gobernar embarcaciones grandes y pequeñas sobre los anchos mares y por el Gran Río. Los gondorianos que viven en las costas y los corsarios de Umbar cuentan con muchos marineros entre sus filas.

**Juglar:** Un intérprete de canciones, contador de historias y narrador de valientes y nobles hazañas. Con sus palabras y música puede inspirar a los demás.

**Noble:** Una persona que, debido a su nacimiento, fortuna, logros u otras circunstancias, es considerada como poseedora de un alto rango en la sociedad, merecedora de deferencia y respeto por parte de los demás. Boromir, Denethor, Aragorn, Celeborn e incluso Frodo pertenecen, al menos en parte, a esta orden.

**Bribón:** Un personaje que vive y trabaja de su ingenio y de sus diestras manos, a veces con metas cuestionables o prohibidas por la ley. Puede ser un espía del Enemigo, un "buscador profesional de tesoros" o simplemente alguien que prefiere la sutileza y la maña a la guerra abierta y los baños de sangre. Bilbo, durante su breve aventura con Thorin y compañía, se convirtió en un miembro de esta orden. Grima Lengua de Serpiente también es un bribón.

Las órdenes básicas traen unas órdenes "predeterminadas" que podemos escoger si queremos ahorrar tiempo. Las únicas órdenes capaces de lanzar conjuros son las órdenes básicas de conjurador y erudito y la orden de elite de mago. Al igual que ocurría con las razas, las órdenes tienen unas facultades asociadas. Esta facultades podremos adquirirlas con los puntos de experiencia que nos otorgue el narrador.

Las órdenes de elite son seis (arquero, capitán, caballero, montaraz, espía y mago). Si queremos ser un mago como Gandalf o un Montaraz como Aragorn (ambas son órdenes de elite) tendremos que pasar primero por alguna de las órdenes básicas. Las órdenes de elite representan órdenes más limitadas con habilidades y facultades más vinculadas a una forma concreta de luchar o vivir la aventura. No es fácil adherirse a ellas. Para hacerlo, el personaje debe hacer tres cosas.



## Kit de Iniciación

Primero, debe tener al menos seis avances en una orden básica. Puede tener avances adicionales en otras órdenes básicas, pero al menos debe tener seis en una única orden. En segundo lugar debe cumplir los requisitos que se indican para la orden de elite. Por ejemplo, se necesita tener Destreza 8+ y Combate sin Armas 8+ para convertirse en un arquero. Y en tercer lugar, debe asignar cinco puntos de avance para seguir la llamada de la orden de elite

## Habilidades y Rasgos

Los Capítulos Cinco y Seis describen las Habilidades y Rasgos (Virtudes y Defectos) que pueden tener los personajes. La lista de Habilidades es corta pero flexible, y cubre aspectos como el combate cuerpo a cuerpo o el combate a distancia, el conocimiento de los orcos, el manejo de embarcaciones, la facultad de intimidar a los enemigos.

Todas las habilidades tienen niveles que indican lo experto o diestro que es el personaje con ella. Los niveles van desde 0 (sin instrucción) a 12, y a veces incluso más. Cuando mayor sea el nivel en una habilidad, mejor será el personaje con ella.

La mayoría de las habilidades representan amplias áreas de conocimiento y experiencia. Por ejemplo, "Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas" refleja la capacidad del personaje con todo tipo de armas con hojas para el combate cuerpo a cuerpo, como las espadas largas, los espadones o los estoques. Pero dentro de estos amplios campos de conocimiento, las personas a veces se centran en las capacidades o materias concretas que más les agradan. Un guerrero tal vez se ha entrenado con todo tipo de hojas (Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas), pero prefiere la espada larga a todas las demás y aprende a utilizarla mejor que la espada ancha o el espadón. El Sistema Coda simula este hecho haciendo que elijas una especialidad para la mayoría de las habilidades de tu personaje.

El grado de conocimiento o destreza de un personaje en una habilidad se mide con niveles. Es decir, puedes tener Combate Cuerpo a Cuerpo +3, o Natación +2, etc. Hay habilidades que puedes utilizar sin tener nivel alguno en ella, mientras que otras sólo podrás utilizarlas si al menos tienes un nivel en ellas. Cualquiera puede intentar luchar con una espada o ponerse a correr (otra cosa es que tenga éxito), pero nadie podrá hablar una lengua extranjera si no tiene ni idea de ella.

Las habilidades se agrupan en tres categorías: físicas, sociales y académicas. Esta clasificación tiene importancia sobre todo a la hora de aplicar modificaciones a las pruebas de habilidad

Además de sus habilidades y facultades de orden, los personajes de *El Juego de Rol del Señor de los Anillos*, al ser héroes (y a veces los sujetos de profecías y augurios) poseen ciertas cualidades o facultades que les apartan de la gente corriente. A ellas nos referiremos como *rasgos*.

Los Rasgos ayudan a completar el personaje, ofreciendo facultades llamativas que mejorarán las oportunidades de tener éxito en la misión y en las situaciones dramáticas que sin duda tendrán que afrontar. Hay Virtudes como Curioso, Incorruptible o Tocado por la Fortuna, y Defectos como Cobarde, Orgulloso o Corto de Vista.

Al contrario que las habilidades, los rasgos afectan a los personajes de forma continua y no hacen falta tiradas para activarlos o utilizarlos en el juego (la mayoría de las veces). En términos de juego, muchos ellos aplican modificadores a ciertas habilidades, pero esto simplemente es la manera en que un rasgo concreto afecta al personaje (como el ser valeroso, resistente o arrogante). Si algún fanático de *Shadowrun* está leyendo esto, le sonará este tema de las virtudes y defectos, descrito en la *Guía de Shadowrun* (realmente ya está todo inventado).

## Magia

El Capítulo Siete, posiblemente el más extenso del libro, se ocupa de las reglas sobre la magia. La magia en la Tierra Media es algo misterioso y sutil, un elemento importante en la ambientación del emplazamiento. Las reglas reflejan esto. Se ocupan de la hechicería (la magia en general), la brujería (las magias malvadas empleadas por los siervos del Enemigo) y las runas de poder como las utilizadas por los enanos. Se cubren todos los aspectos de la magia de El Señor de los Anillos, especialmente los distintos tipos de conjuros (como lo que hace Gandalf), maldiciones y juramentos, predicciones y videntes y los distintos tipos de lanzadores de conjuros. Adquisición y Aprendizaje de Conjuros

Para adquirir conjuros, los órdenes de hechiceros —erudito, conjurador y mago— deben seleccionar la habilidad de Uso de Conjuros apropiada para su orden. Cada vez que eligen esta habilidad, ganan un número determinado de puntos para escoger conjuros. Los conjuradores y magos ganan cinco puntos de elección; los sabios dos.

Por supuesto, este capítulo contiene una gran cantidad de conjuros (unos 70), todas las reglas necesarias para aprenderlos, lanzarlos y cómo convertirlos en facultades inherentes. No faltan los típicos hechizos de Curar, Paralizar o Proyectil Llamante y algunos más exóticos como Escritura Lunar, Moldear la Niebla o Primavera. Hay que hacer notar que el lanzamiento de conjuros fatiga al mago o conjurador, por lo que no es algo que se pueda hacer a la ligera.

El apartado sobre objetos mágicos y encantados completa esta visión general sobre la magia de la Tierra Media. Los personajes pueden crear objetos mágicos de tres maneras diferentes. En primer lugar, los elfos pueden utilizar su facultad racial Arte (pág. 65) para crear objetos de poder menor. En segundo lugar, los Artesanos pueden utilizar su facultad de orden Encantamiento (pág. 83) para hacer lo mismo. Y en tercer lugar, los personajes que utilizan conjuros pueden utilizar obras maestras para imbuirlos encantamientos.

Como es lógico, se incluyen los objetos mágicos más característicos de la Tierra Media, los anillos (el Único, los Tres para los elfos, los Siete para los enanos y los Nueve para los hombres). También se detallan los cuchillos de Morgul, los palantíri, etc.

Aunque no es nuevo, es interesante el concepto de facultad mágica. Algunas veces, los conjuradores desarrollan tales lazos con sus poderes mágicos que sus conjuros se convierten en *facultades mágicas*: poderes innatos que no requieren tiradas de Cansancio, palabras de mandato ni gestos. Las facultades mágicas son raras —excepto entre los conjuradores élficos, para quienes son bastante comunes— pero no inauditas.

No todos los conjuros pueden convertirse en facultades mágicas. *Habla de las Bestias y Maestría de las Formas*, por ejemplo, pueden hacerlo, pero *Relámpago* y *Apagar Fuego*, no. En general, aquellos conjuros que afectan directamente a quienes los utilizan pueden convertirse en facultades mágicas, mientras que los que afectan a otros personajes o al entorno, no.

## Equipo

¿Y las armas y armaduras? El capítulo Ocho trata sobre todo lo referente al equipamiento del personaje, con especial atención a las armas y armaduras. No esperes encontrar una lista interminable de armas. En este libro básico de reglas se ha optado por delimitar un tanto las posibles armas disponibles a tu personaje (lo cual es de agradecer) y dejar posiblemente para futuros suplementos una mayor profundización en el tema. Las armas quedan definidas por unas estadísticas







de juego, no muy distintas a las de otros juegos (daño, precio, peso, tamaño, alcance, etc.). Lo mismo se puede decir de las armaduras, entre las que podremos disfrutar de una buena cota de malla de mithril, ¡si es que podemos pagarla! Y ya que hablamos de dinero, en la Tierra Media manejaremos sobre todo las monedas de plata y las de bronce, dejando el oro para los más ricos. La moneda básica es la moneda de plata (que equivale a cuatro peniques de plata) y un personaje normal empieza el juego con 1d6 monedas de plata. Los peniques de cobre sólo sirven para pequeñas compras, ya que 100 de ellos equivalen a uno de plata. Como referencia te diremos que los precios de las armas oscilan entre las 2 y 3 monedas de plata y que éste se calcula en función del daño que infligen. Lo mismo ocurre con las armaduras, cuyo precio depende de la protección que ofrezcan.

## El Sistema Coda:

La tercera parte del libro consta de un solo capítulo, el Capítulo Nueve. Describe todas las reglas del Sistema Coda para este juego. Así se denomina el sistema de reglas creado por la división de juegos de rol de Decipher. Aquellos que estén acostumbrados al sistema D20 y sus bonitos dados ya pueden ir olvidándose. En este caso utilizaremos los dados de seis caras de toda la vida. El Sistema Coda ya ha sido utilizado en otro juego de rol de Decipher, Star Trek, aunque ciertos elementos han tenido que adaptarse al fantástico mundo de Tolkien. Las reglas del Sistema Coda te indican la forma de acometer las tareas, luchar contra orcos, viajar grandes distancias y resistir los terrores de los Nazgûl. Si tienes cualquier duda sobre las reglas básicas, éste es el primer lugar para buscar una respuesta. En esencia es un sistema de "tiradas 2d6 + modificadores" que es fácil de aprender y permite adaptarlo a casi cualquier situación de las que pueden surgir durante una sesión de juego.

## Acciones y pruebas

En el *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*, los personajes actúan por medio de acciones. Una acción representa un hecho individual, como recorrer corriendo una gran sala, atacar a un orco con una espada o trepar por un acantilado. A menudo puedes asumir sin más que muchas de las acciones intentadas por los personajes tienen éxito de manera automática. En otras palabras, que no hace falta ninguna tirada de dados para resolver su resultado. Caminar, conversar, recoger algo del suelo, cortar leña, son cosas que un personaje puede hacer en la mayoría de las circunstancias sin preocuparse por la posibilidad de fallar.

Otras acciones más complejas requieren pruebas. En el *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*, el resultado de las acciones de un personaje depende del resultado de las pruebas. Para efectuar una prueba se hace una tirada 2d6 y luego añade el nivel del personaje en esa habilidad (con un +2 si el personaje tiene la especialidad correspondiente) y el modificador del atributo asociado a la habilidad, más cualquier otro modificador (bonificaciones o penalizaciones) basado en las circunstancias o condiciones. Si el total, el *resultado de la prueba*, iguala o supera el *Número Objetivo* (NO) que el Narrador ha fijado para la tarea, el personaje ha tenido éxito. Cuanto más se supere el NO, mayor será el grado de éxito. Como guía para los jugadores y Narradores, en cada una de las descripciones de las habilidades se detallan tareas de ejemplo para cada nivel de NO. Con las habilidades de Combate Cuerpo a Cuerpo y Combate a Distancia, un éxito superior o extraordinario significa casi siempre que el personaje inflige más daño u obtiene un mejor resultado en la batalla. Con las habilidades que no son de combate, un éxito completo suele reducir el tiempo necesario para realizar la tarea en un cuarto (25%). Un éxito superior reduce el tiempo a la mitad. Un éxito extraordinario lo reduce en tres cuartas partes (75%). Si lo prefiere, el Narrador puede aplicar otros efectos a estos éxitos adicionales.

La dificultad de una prueba determina la severidad del desafío que supone la acción del personaje. Varía entre Sencilla y Prácticamente Imposible. Trepar por una escalera en una torre es más fácil que escalar la pared de un acantilado sin equipo adecuado, así como levantar una espada de cinco kilos es más fácil que arrebatársela de las manos a un yelmo de mithril a un enano agonizante. Para determinar la dificultad asociada a una prueba, lo primero que el Narrador debe decidir es la categoría general de dificultad a la que la acción pertenece: Sencilla, De Rutina, Compleja, Difícil o Prácticamente Imposible. La categoría de dificultades informa al Narrador sobre el número objetivo (NO) base para la prueba del personaje (por ejemplo, una tarea sencilla tiene un NO de 5). Aquellos que hayan jugado al antiguo juego de rol de STAR WARS (no el actual con el sistema D20) notarán ciertas similitudes en este punto de las reglas.

## Combate

Por supuesto, el combate es una parte importante de todo juego de rol que se precie, y el Sistema Coda también tiene reglas para él. No faltan los habituales términos como asalto, iniciativa, sorpresa, carga, esquivo, etc. En definitiva, no

## El Señor de los Anillos

vamos a encontrar nada excesivamente novedoso. Básicamente, el combate se resuelve con una prueba con la habilidad de combate correspondiente (Cuerpo a Cuerpo, a Distancia o sin Armas) contra un Número Objetivo que depende de la Defensa del adversario. La Defensa es un atributo que se calcula sumando tu modificador por Destreza a 10. A esto se le pueden aplicar varios modificadores (terreno, visibilidad, etc.), pero la mecánica es así de sencilla. El daño se calculará dependiendo del arma empleada y puede incrementarse según el grado de éxito que obtengamos.

## Batallas

Un aspecto que trata este libro básico de reglas y que se agradece mucho es la resolución de combates a gran escala, es decir, con un elevado número de combatientes que hace imposible el empleo de las reglas normales. Las batallas se libran por *asaltos*, al igual que los combates a pequeña escala, sólo que en este caso cada asalto dura una hora en vez de seis segundos. De otro modo se tardaría demasiado en calcular su desenlace. Un aspecto particular dentro de este es el combate de unidades, donde el héroe (el personaje) dirige una pequeña tropa (una unidad). Desde luego no son las complejas reglas de un juego de batallas típico, pero permite resolver estas batallas (muy propias de la Tierra Media) de forma rápida y sencilla y prestando atención a los personajes implicados en ellas.

Un caso especial dentro de las batallas es el de los asedios, descrito también con detalle en este libro de reglas. La conducción de un asedio de manera apropiada requiere el uso de la habilidad Asedio. En teoría cualquiera puede sitiar una fortificación pero un capitán diestro tiene más posibilidades de rendirla. Del mismo modo, un defensor que entiende los principios del asedio está más capacitado para proteger su ciudadela. En este apartado se recogen las estadísticas de juego de todo tipo de fortificaciones, puertas, torres, etc., así como las de las armas de asedio más habituales (catapultas, aríetes, torres de asedio, etc.). Como curiosidad he de decir que el libro trae las estadísticas de las fortalezas más impresionantes de la Tierra Media (Orthanc, Barad-dûr, Helm, Minas Tirith, Meduseld, etc.).

## Salud

Todos los personajes poseen una puntuación de Salud igual a su atributo de Vitalidad más su modificador de Fuerza. Este número representa la cantidad de daño que el personaje puede sufrir antes de perder un Nivel de Heridas.

A medida que los personajes van siendo heridos, progresan a lo largo de una serie de Niveles de Heridas que representan su grado de lesiones general. Comenzando con Sano, los Niveles de Heridas son Dolorido, Herido, Malherido, Incapacitado y Moribundo. Si un personaje cae por debajo del nivel Moribundo significa que ha muerto a causa del daño sufrido. Un dato curioso es que los hobbits sólo poseen cuatro Niveles de Heridas en vez de los habituales cinco, por lo que pasan directamente de Incapacitados a Muertos.

En el capítulo se tratan posibles fuentes de daño para los personajes, como pueden ser el fuego, las caídas, la asfixia o los habituales venenos. El personaje, además de recibir daño, puede cansarse, y al igual que ocurre con los Niveles de Salud, hay Niveles de Cansancio. Cada personaje posee seis Niveles de Cansancio: Fresco (descansado del todo), Sofocado, Cansado, Fatigado, Agotado y Exhausto. El personaje tendrá que hacer de vez en cuando unas pruebas de Aguante para resistir el cansancio fruto de distintas actividades extenuantes.

Como no todo será sufrir daño y agotarse, el libro también se ocupa de la curación y la recuperación. La dificultad de las pruebas de curación y los tiempos de recuperación dependerán del grado de heridas que tengas.

## Información para el Narrador:

La parte final del libro, los Capítulos Diez al Doce, son básicamente para el Narrador: el miembro de tu grupo de juego que planifica y "dirige" las partidas. Los dos primeros capítulos incluyen ideas generales sobre cómo crear una crónica de fantasía épica en la Tierra Media: qué elementos son los importantes del juego, cómo construir una historia de larga duración, etcétera.

## Avances

¿Cómo mejoran los personajes? Pues como se ha hecho siempre en la mayoría de juegos de rol: con puntos de experiencia. En este caso, los personajes utilizarán sus avances para adquirir nuevas facultades, mejorar sus atributos y habilidades. La manera más habitual de conseguir puntos de experiencia durante un capítulo es superar pruebas relacionadas con la historia. Cuando un personaje supera una prueba concreta durante la partida, gana tanta experiencia como el NO de la prueba. Sus compañeros obtienen la mitad de este número. Los personajes



## Kit de Iniciación

también obtienen puntos de experiencia alcanzando los objetivos primarios y secundarios de la historia, así como las metas de las escenas con las que se van encontrando. Esto puede implicar la resolución de acertijos, la interacción con personajes específicos o la frustración de los malvados planes de un enemigo o rival.

Cuando un personaje acumula 1.000 puntos de experiencia, el jugador puede gastarlos para adquirir un avance. Un avance representa el crecimiento, aprendizaje y desarrollo de un personaje en el curso de sus aventuras. Cuando adquiere un avance, el personaje gana cinco puntos de avance que puede gastar según se indica en la Tabla de Avance que trae el libro. Algunas cosas requieren sólo un punto de avance. Otras requieren más. Por ejemplo, mejorar una habilidad de orden un +1 cuesta sólo un punto mientras que un punto adicional de Coraje cuesta tres puntos.

## Enemigos y monstruos

En la Tierra Media, las oportunidades para demostrar que se es un héroe implican casi siempre enfrentarse a la Sombra o luchar contra las muchas criaturas que la sirven o que ha criado. El Capítulo Doce está pensado para ser consultado únicamente por el Narrador. Ofrece una información muy concreta: las estadísticas de juego para los enemigos. El listado es extenso, aunque no exhaustivo. Desde luego no faltan los orcos, trolls, arañas gigantes, los olog-hai y los tumularios, sin olvidar a los olifantes. También vienen los datos de juego de personajes importantes, como Sauron, Saruman, Gollum o los Nazgûl. Y también están el balrog de Moria y Ella-Laraña. En definitiva, no te faltarán adversarios que lanzar a tus personajes.

Como con un ejemplo se describe mejor que con cualquier explicación la forma en que se presentan los monstruos (y los personajes en general), os mostramos un ejemplo de estadísticas de una de las criaturas. ¿Sabréis identificarla?

**Atributos:** Porte 8 (+1), Destreza 3 (-1), Percepción 4 (0), Fuerza 18 (+6), Vitalidad 15 (+4), Ingenio 2 (-2).

**Reacciones:** Aguante +9, Rapidez +0, Fuerza de Voluntad +0, Sabiduría +0.

**Salud:** 21.



**Habilidades:** Carrera +2, Combate a Distancia +3, Combate Cuerpo a Cuerpo: Armas Naturales (Colmillos) +3, Intimidación (Tamaño) +6, Supervivencia (Junglas, Llanuras) +5.

**Facultades Especiales:**

**Cuernos:** puede infligir 1d6+2 de daño con los colmillos.

**Piel Triple:** La piel tan dura y gruesa que lo protege de los ataques. Cuenta como 9 puntos de armadura. El único punto vulnerable de su cuerpo —que no se beneficia de esta protección— son los ojos (-20 de penalización para acertar).

**Pisotear:** Si realiza una acción de movimiento de asalto completo contra un objetivo o sobre él y supera una prueba de Fuerza para golpear, puede derribarlo y pisotearlo, causándole 3d6 de daño.

**Proyectiles:** puede coger objetos grandes —rocas, árboles, hombres— y arrojarlos utilizando su habilidad de Combate a Distancia. Normalmente estos objetos tienen un alcance de 5/ 10/ 15/ 25 +5 y causan 3d6 de daño (más modificador de Fuerza) si golpean. Un personaje arrojado sufre este mismo daño al chocar.

**Descripción:** Es una bestia enorme venida de las tierras del Sur, de naturaleza apacible a menos que se le asuste o provoque. Sin embargo, los haradrim han capturado a algunos y los han entrenados para utilizarlos como bestias de carga... o de guerra. Una criatura de éstas entrenada para combatir es desde luego una visión aterradora: ataviado de escarlata y oro, con una torre y un jinete sobre el lomo, puede poner en fuga a los enemigos y atravesar cualquier muralla de escudos. Sólo disparándole a los ojos o asustándolo con fuego pueden alejarlo los guerreros del Oeste.

Todos los PJ, PNJ y monstruos siguen este esquema casi al pie de la letra. Por cierto, ¿alguien se imagina las puntuaciones de Sauron? Este libro os resolverá la duda.

## El camino sigue y sigue

Esto sólo es el principio ya que hay más información por venir. Decipher planea sacar muchos suplementos para este juego (nuevos libros sobre razas, lugares y otras cosas para tus partidas). De momento nos tenemos que conformar con el libro básico de reglas. Mientras llegan esos suplementos podemos ambientar las partidas con el material de la antigua edición de I.C.E. y representar los personajes con las excelentes miniaturas de Citadel para su juego de batallas, que dicho sea de paso no es compatible en sus reglas con este juego de rol, como tampoco lo son las reglas del material de ICE. De todas formas, la mejor ambientación la encontraremos en los propios libros de Tolkien y es casi imprescindible haberse leído al menos *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* para poder desenvolvernó con cierta comodidad en el mundo de la Tierra Media.

Todo el libro está lleno de citas de estos libros que siempre hacen referencia al tema que se está tratando en el texto, y así, mientras aprendemos a jugar, recordaremos las frases más célebres de Arwen, Aragorn, Bilbo, Gandalf, etc.

Para aquellos que naveguen por la red, os recomiendo una visita a la página web de Decipher, [www.decipher.com](http://www.decipher.com), donde podréis tener acceso a las últimas novedades, foros, futuras publicaciones y demás temas relacionados con el Juego de Rol de El Señor de los Anillos. Eso sí, tendréis que dominar algo el idioma Inglés.

En definitiva, un juego de rol no demasiado complejo, con un sistema de juego novedoso (dentro de lo que cabe) y la magnífica ambientación de la Tierra Media, que no es poco. Personalmente, después de leerlo, he de decir que me gusta bastante más que la edición de I.C.E., aunque habrá que jugar antes unas pocas partidas para cogerle el truco. Sin duda hará las delicias de los amantes de la obra de J.R.R. Tolkien y de los aficionados a los juegos de rol en general.

“¿Dónde aprendiste eso, Sam? —preguntó Pippin—. Nunca lo había oído antes.

Lo sacó de la cabeza, por supuesto —dijo Frodo—”

—La Comunidad del Anillo

**Félix Fernández Castro**



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## CONVERSIÓN A SISTEMA CODA

### INTRODUCCIÓN

Tierra Media. La más famosa ambientación de la historia de la literatura fantástica ha sido adaptada al mundo del rol en dos ocasiones, por dos juegos diferentes. Tan diferentes, de hecho, en concepción, sistemas, propósitos y ambiciones, que cabe preguntarse si tiene sentido un sistema de conversión que enlace ambos juegos.

En La Factoría de Ideas creemos que sí, y por una razón bien sencilla: los aficionados. Toda esa gente que lleva años jugando a Tierra Media y que ha ofrecido su confianza a nuestros productos. Los gustos, ya se sabe, son como los colores. Habrá quien prefiera seguir jugando a Tierra Media, quien prefiera empezar desde cero con El Señor de los Anillos y quien utilice ambos juegos simultáneamente. Pero habrá también quien querrá seguir utilizando sus viejos personajes y todo el material de Tierra Media con las reglas del nuevo juego. Bien, es para estos últimos para quien hemos realizado este manual de conversión.

El manual es, en último caso (como los juegos), vuestro. Os toca a vosotros decidir si tiene sentido, si está o no bien conseguido y si vais a utilizarlo o no. A nosotros nos tocaba ponerlo a vuestra disposición. Lo hemos hecho, y esperamos de ese modo haber pagado una parte de la deuda contraída con los aficionados.

Nota: a lo largo de todo este manual de conversión se utiliza el término Tierra Media para referirse al juego de rol El Señor de los Anillos: Tierra Media, creado por Ice Crown Enterprises (I.C.E.) y publicado en España por La Factoría de Ideas en 1999, mientras que se ha reservado el nombre El Señor de los Anillos para el juego creado por Decipher y recientemente publicado por La Factoría de Ideas. El único propósito de esta distinción es evitar confusiones entre ambos juegos y sus sistemas a la hora de compararlos y traducir los términos de uno a los del otro.

### CONVERSIÓN DE PERSONAJES

La primera y quizá más importante parte de este sistema de conversión es la que se refiere a los personajes jugadores. Para empezar hay que hacer dos precisiones: en primer lugar, cabe la posibilidad de que, después de su conversión, un personaje de Tierra Media sea un poco diferente a lo que habría sido un personaje generado y madurado en su totalidad con el sistema de El Señor de los Anillos. Esto es algo intencionado y tiene que ver con las diferencias entre ambos juegos. Se trata de que el personaje conserve en la medida de lo posible su identidad al tiempo que se ajusta a un entorno de juego diferente en su concepción. En segundo

lugar, y dadas precisamente las diferencias en sistemas y conceptos que separan a ambos juegos, no se trata ni puede tratarse de un proceso mimético. Tanto en nivel de poder como en habilidades y capacidades concretas, tu personaje de El Señor de los Anillos no será idéntico al de Tierra Media. Estará adaptado. Es importante que entiendas que lo que estás haciendo es expandir tu personaje para dotarlo de nuevas y más ricas posibilidades y que éste es un proceso que requerirá algunas decisiones de tu parte y, también, ciertas renuncias. Ten en cuenta, además, que uno de los fundamentos del sistema de conversión es el equilibrio: es decir, que en la medida de lo posible, todas las características del personaje en su forma original tengan el mismo peso en su forma final (para que de este modo, ningún tipo de personaje salga beneficiado, per se, del sistema). No siempre ha sido posible conseguirlo (el Atributo Apariencia, por ejemplo, tiene mucho menos impacto sobre el personaje convertido que Inteligencia o Intuición) pero hemos tratado de hacerlo hasta donde era posible sin convertir el sistema de conversión en un artificio matemático sin demasiado sentido. Por eso, de nuevo, te pedimos un poco de indulgencia.

El proceso de adaptación se divide en una serie de pasos: atributos, raza, órdenes, habilidades, puntos de historial, puntos de redondeo (que se utilizan para completar el personaje y "cuadrarlo") y magia (que se ha dejado para el final por el carácter extremadamente abstracto del sistema de conversión).

### Atributos Primarios

El primer paso para convertir a tu personaje es transformar sus Características de Tierra Media en Atributos de El Señor de los Anillos. Este proceso se divide en dos pasos: en primer lugar, debes calcular el "coeficiente de conversión" correspondiente a cada Atributo, un valor que varía entre 1 y 100 (como una Característica de Tierra Media), que a continuación compararás con una tabla para obtener el valor final del Atributo. En algunos casos, el valor del coeficiente de conversión coincide con el de una Característica (concretamente en el caso de la Fuerza y la Agilidad), pero no siempre es así.

Ejemplo: (a lo largo de todo este manual de conversión se incluyen numerosos ejemplos que ayudan a ilustrar las mecánicas descritas. Su protagonista es un personaje hipotético cuya plantilla puedes encontrar en las páginas 134-135 de Tierra Media: una barda Dorwinadan llamada Widonu. A todos los efectos, consideraremos que en el momento de la conversión Widonu había alcanzado el nivel 6 y poseía 82,000 puntos de experiencia): como podemos ver en su hoja de personaje, las puntuaciones de Características de Widonu son:

Fuerza	53
Agilidad	95

## Kit de Iniciación

### T.1 – Coeficientes de Conversión

Atributo (El Señor de los Anillos)	Características (Tierra Media)
Fuerza	Fuerza
Destreza	Agilidad
Vitalidad	Constitución
Ingenio	$(\text{Inteligencia} \times \frac{3}{4}) + (\text{Intuición} \times \frac{1}{4})^{**}$
Percepción	$(\text{Intuición} \times \frac{3}{4}) + (\text{Inteligencia} \times \frac{1}{4})^{**}$
Porte	$(\text{Presencia} \times \frac{1}{4}) + (\text{Apariencia} \times \frac{3}{4}) + (\text{Inteligencia o Intuición} \times \frac{1}{2})^{**}$

\*La que sea mayor.

\*\*Se redondea siempre al valor más próximo, después de sumar todos los elementos.

Constitución	82
Inteligencia	96
Intuición	42
Presencia	90
Apariencia	97

De acuerdo a la Tabla T.1, le corresponderían los siguientes coeficientes de conversión:

Fuerza	53
Destreza	95
Vitalidad	82
Ingenio	$(72) + (10,5) = 92,5$ (redondeado a 92)
Percepción	$(31,5) + (24) = 55,5$ (redondeado a 55)
Porte	$(22,5) + (24,25) + (48) = 94,75$ (redondeado a 95)

Una vez calculados los coeficientes de conversión, consulta la siguiente tabla para saber qué valor de Atributo le corresponde a cada uno de ellos.

Ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, las puntuaciones de Atributos que le corresponderían a Widoon serían las siguientes:

Fuerza	5
Destreza	9
Vitalidad	6
Ingenio	8
Percepción	5
Porte	9

Ahora que ya tienes los Atributos primarios de tu personaje, sólo te falta elegir cuáles de ellos son los favoritos, tal como harías si lo acabaras de crear.

## Características Superiores a 100

Las reglas de El Señor de los Anillos no permiten que las puntuaciones de Atributos de los personajes superen el valor máximo (12), descontados los modificadores raciales. En cambio, en Tierra Media sí que puede aumentarse el valor de las Características por encima del máximo inicial que puede obtenerse con tiradas (100) utilizando los puntos de historial. Para reflejar este hecho, te ofrecemos dos posibles soluciones, una más restrictiva y otra que aumenta el poder de los personajes sin modificar las reglas del sistema de El Señor de los Anillos. Con la primera, calcula los coeficientes de conversión con normalidad y si ocurre que alguno de ellos supera el valor 100, ignóralo y sustitúyelo por un 12. Con la segunda, cada punto que posea el personaje por encima de 100 en sus Características le proporciona un punto adicional que puede añadir a cualquiera de sus Atributos una vez realizada la conversión (pero sin superar el límite máximo, es decir, 12). El Narrador y el grupo de jugadores tendrán que decidir qué opción prefieren en función del estilo de juego que pretendan imprimir a su campaña.

### T.2 – Tabla de Conversión de Atributos

Coefficiente de Conversión	Valor del Atributo
1-9	2
10-24	3
25-45	4
50-74	5
75-85	6
85-89	7
90-93	8
94-95	9
96-97	10
98-99	11
100+	12







## Atributos secundarios

Reacciones, defensa, salud, coraje y renombre. Se calculan como el personaje acabara de ser creado (pag. 48 y siguientes). Dependen de los atributos primarios que acabas de calcular. Para el caso del Renombre, el Narrador puede conceder puntos a los personajes en función de las aventuras que hayan vivido hasta el momento, pero esto es absolutamente opcional. En casos normales, una cantidad apropiada podría ser 1 punto por nivel del personaje, pero si han participado en hechos muy notables y conocidos, deberá aumentarla.

Ejemplo: con los Atributos primarios anteriormente calculados, pasamos a determinar los secundarios de Widonu. Serían:

Aguante	0	Rapidez	+1	Fuerza de Voluntad	+1
Sabiduría	+1				
Defensa	11	Salud	6	Coraje	3
Renombre	6 (1 por nivel)				

## Raza:

La conversión de raza es un proceso directo que no requiere apenas decisiones por tu parte. Si en Tierra Media tu personaje era un elfo noldo, sigue siéndolo en El Señor de los Anillos. Desecha todas las características raciales que aparecen en Tierra Media y reemplázalas por las que se enumeran en El Señor de los Anillos. Por decirlo de otra manera, esta parte del proceso de transformación del personaje es idéntica a la de creación de un personaje nuevo. Modifica los atributos de tu personaje, apunta sus facultades raciales y elige sus habilidades y rasgos iniciales (así como su defecto, si quiere). Este es un proceso libre pero, en la medida de lo posible, a la hora de tomar decisiones, trata de conseguir que reflejen la personalidad y concepción de tu personaje (para esto te serán especialmente útiles las virtudes y defectos). Si lo deseas, puedes utilizar las opciones de historial, pero éstas como su propio nombre indica, son opcionales.

Ejemplo: Widonu es una dorwinadan, es decir, una mujer de Dorwinion. Este grupo corresponde a la raza "Hombres Medios" de El Señor de los Anillos. Por ello, le corresponden los siguientes modificadores: +1 Fuerza (que queda en 6) y +1 a Vitalidad (que queda en 7). Como ninguna de las opciones de historial corresponde exactamente a su pueblo, optamos por elegir directamente sus puntos por raza. En este caso, basándonos en su historia, personalidad e inclinaciones, escogemos:

Habilidades: Actuación +2, Conducción +1, Debate +1, Empatía +1, Juegos: dados +1

Virtudes: Melifluido

Defectos: Voluntad Débil.

Además, como miembro de la raza de los hombres, le corresponden las siguientes Facultades: Adaptable (la aplica a Rapidez), Dominio del Hombre (+1 de Coraje) y Habilidades (+2 a Actuación y +1 a Tasar y a Debate).

No obstante, existen algunos casos especiales:

**Hobbits:** ten en cuenta que en El Señor de los Anillos los tres tipos raciales de hobbits (Albos, Fuertes y Pelosos) están diferenciados. Si este elemento no estaba incluido en la historia de tu personaje, tendrás que decidirlo ahora.

**Umlis:** a efectos de juego, considera que se trata de enanos.

**Medio-elfos:** tal como se indica en la página 72 de El Señor de los Anillos, "ningún jugador puede ser un auténtico semi-elfo, [pero] algunos pueden tener sangre élfica, como el Príncipe Imrahil". Si tu personaje de Tierra Media era un semi-elfo, considera a efectos de juego que se trata de un hombre pero aplícale los ajustes a los atributos correspondientes a un dúnadan.

**Beórnicas:** si tu personaje es un beórnic con capacidad multiforme, esto se refleja en que posee automáticamente el conjuro Maestría de las Formas, como facultad Innata y para una sola forma (de oso).

## Órdenes y Avances

La que vamos a determinar ahora es la orden "primaria" o inicial del personaje, ésa con la que empezó su carrera como aventurero. Más adelante, si lo desea y si lo permiten los puntos, tendrá la oportunidad de añadir alguna orden nueva (básica o de elite) a ésta.

## El Señor de los Anillos

La orden inicial del personaje depende, como no podía ser de otra manera, de su profesión en el Tierra Media. Como no existe una equivalencia directa entre profesiones y órdenes, cada una de aquellas ofrece varias alternativas entre las que el jugador tendrá que elegir. Ten en cuenta, no obstante, que ciertas profesiones incluyen requisitos de Atributos de modo que para que un personaje pueda pertenecer a una de ellas deberá satisfacerlos.

### T.3 – Tabla de Conversión de Profesiones

Profesión	Órdenes Posibles
Guerrero	Bárbaro, Guerrero, Noble
Explorador	Bribón, Juglar, Marinero
Montaraz	Bárbaro, Marinero, Guerrero
Bardo	Bribón, Erudito, Juglar
Mago	Conjurador, Erudito
Animista	Conjurador, Erudito
Cualquiera*	Artesano

\*Quiere decir que todos los personajes, independientemente de su profesión, pueden elegir la orden Artesano como orden primaria si así lo desean.

Si utilizas en tus partidas el material adicional (Apéndice A.6 de Tierra Media), puedes añadir las siguientes profesiones a la tabla:

Profesión	Órdenes Posibles
Bárbaro	Bárbaro
Bribón	Bribón, Guerrero, Juglar
Civil Artesano	
Conjurador	Conjurador, Erudito
Erudito	Erudito
Hechicero	Conjurador
Ladrón	Bribón

Nota: hemos prescindido de algunas de ellas (monje, monje guerrero, multiforme) por alejarse demasiado del espíritu y la ambientación de El Señor de los Anillos. Si tu personaje pertenece a alguna de estas profesiones, elige cualquier orden.

Una vez elegida la orden inicial del personaje, deberás elegir una de las opciones que se te ofrecen para ella (siempre que sea posible, trata de elegir la que más se asemeje a la historia y trasfondo de tu personaje). Súmale las habilidades y bonificaciones correspondientes, así como cualquier virtud (y defecto si corresponde) y facultad que escojas.

Ejemplo: como vemos en la página 135 del Manual de Tierra Media, Widonu pertenece a la profesión Bardo. Esto quiere decir que puede escoger entre las órdenes Bribón, Erudito y Juglar (y Artesano, como todos) de El Señor de los Anillos. En este caso, considerando la personalidad y orientación del personaje, nos decantamos por la de Juglar, y por la especialidad Artista. A continuación elige las habilidades y virtudes por profesión, que son en total las siguientes:

Habilidades: Acrobacias +3, Actuación +3, Combate a Distancia +1, Debate +1, Imitación +2, Indagación +1, Juegos: dados +2, Juego de Manos +3, Persuasión +2, Sigilo +2,

Virtudes: Cortesía.

Asimismo, escoge la facultad de orden, Regocijo.

En cuanto a los avances, dado que expresan la cantidad de experiencia acumulada por el personaje, son función del nivel alcanzado por el mismo en Tierra Media. En primer lugar, hemos de calcular a cuántos avances corresponde su nivel actual. Esto se consigue con una sencilla operación aritmética:

$n^{\circ}$  de avances = nivel actual del personaje  $\times 4/3$  (redondeando hacia abajo) - 1

Ejemplo: como ya hemos dicho, Widonu era un bardo de nivel 6. Según lo anteriormente indicado, su número de avances sería  $6 \times 4/3 - 1 = 7$ . Ahora es un juglar con 7 avances.

A continuación, hemos de calcular la cantidad de puntos de experiencia con los que cuenta el personaje. Para ello, tendremos que realizar dos operacio-



## Kit de Iniciación

nes: en primer lugar, calcular qué fracción de su siguiente nivel había conseguido avanzar el personaje antes de ser convertido a El Señor de los Anillos. Esta fracción la multiplicaremos por 4/3 (en la práctica, la aumentamos una tercera parte) y se la sumaremos a la fracción obtenida en la operación de cálculo inicial y desechada en el redondeo. El número resultante, multiplicado por 1000, es la cantidad de puntos de experiencia que le corresponde a nuestro personaje.

**Nota:** como habrás podido advertir, podría ocurrir que el resultado de la segunda operación fuera superior a 1000. En este caso, el personaje tendrá un avance más y reducirá en esos 1000 puntos de experiencia los que posea.

**Ejemplo:** como ya dijimos al principio del ejemplo, Wídonu poseía 82.000 puntos de experiencia. Eso quiere decir 12.000 de los 20.000 que hubiera necesitado para alcanzar el 7º nivel (90.000 puntos de experiencia). En suma, 3/5 partes de los puntos de experiencia necesarios. Multiplicamos esta fracción por 4/3 y obtenemos 12/15 o, lo que es lo mismo, 4/5. Por otro lado, al realizar la operación de cálculo de los avances que correspondían a Wídonu, vimos que eran 7 exactos, sin que tuviéramos que eliminar fracción alguna para redondear. Por tanto, multiplicamos directamente la fracción obtenida en la primera operación (4/5) por 1000 y obtenemos los puntos de experiencia que le corresponden a nuestro personaje en El Señor de los Anillos:  $4/5 \times 1000 = 800$  puntos de experiencia. Por tanto, Wídonu posee 7 avances y 800 puntos de experiencia del siguiente.

## Habilidades

A nadie que conozca en cierto detalle Tierra Media y El Señor de los Anillos se le escapan las diferencias que separan los dos juegos en el capítulo de habilidades. El primero está más centrado en los aspectos más "clásicos" del rol de fantasía (el combate, el movimiento y el subterfugio) mientras que el segundo es más rico en detalles y ofrece mayor variedad de posibles interacciones. Por esta razón, una traducción directa de habilidades de uno a otro juego resulta imposible (los personajes quedarían "cojos"). Al mismo tiempo, es lógico que un jugador que lleva mucho tiempo utilizando un personaje y le ha cogido cariño quiera que el resultado de la conversión se parezca en la medida de lo posible al antiguo. Por esta razón hemos optado por un sistema mixto de traducción de habilidades, formado por tres elementos: habilidades raciales y de orden inicial, habilidades de Tierra Media traducidas y "puntos de redondeo".

Las primeras (habilidades raciales y de orden inicial) ya las hemos escogido en los pasos anteriores y las últimas (los "puntos de redondeo") se elegirán al final, como método para dar los últimos toques al personaje. En este apartado, pues, vamos a tratar de la traducción de las habilidades de tu antiguo personaje en habilidades para el nuevo.

La traducción no se da directamente, de habilidad a habilidad, sino por medio de grupos de habilidades, que identifican por su parecido a determinadas habilidades de El Señor de los Anillos con los grupos de habilidades ya definidos en Tierra Media. Las únicas habilidades que quedan excluidas de este sistema son las mágicas, que se tratan en un capítulo aparte, el desarrollo físico, que no tiene traducción al sistema nuevo (en la práctica, se considera una habilidad secundaria más) y los saberes y lenguas, que se explicarán más tarde.

T.4 – Tabla de Grupos de Habilidades

Grupo de Tierra Media	Habilidades de El Señor de los Anillos
Movimiento y Maniobra	Acrobacias, Carrera, Salto
Armas	Combate a Distancia, Combate Cuerpo a Cuerpo, Combate sin Armas
Generales	Conducción, Escalada, Marinería, Monta, Natación, Rastrear, Supervivencia
Subterfugio	Disfraz, Imitación, Juegos, Juegos de Manos, Ocultar, Sigilo
Percepción	Búsqueda, Detección
Secundarias*	Actuación, Cantería, Curación, Debate, Empatía, Herrería, Indagación, Inspirar, Intimidación, Oficio, Persuasión, Predicción de Clima, Saber, Taser

\*Incluido Desarrollo Físico.

## Desarrollo Físico y Puntos de Vida

En Tierra Media, el aumento de los puntos de vida de los personajes (su "desarrollo físico") es una constante a medida que éstos van subiendo de nivel. Eso quiere decir que los puntos de vida de un personaje dependen directamente de su experiencia. En El Señor de los Anillos no es así. Aunque desde luego existe la posibilidad de aumentar el Atributo de Salud (con los Puntos de Avance), la circunstancia está mucho más limitada y es mucho más rara. En la práctica, los puntos de vida de un personaje cambian poco o nada con relación a su experiencia. Por ello, en este sistema de conversión hemos optado por considerar Desarrollo Físico como una habilidad secundaria más (lee más adelante) y eliminar su proyección sobre los puntos de vida del personaje.

El mecanismo para convertir las habilidades de un grupo es el siguiente:

a) Primero debes calcular a cuantos puntos de habilidad de El Señor de los Anillos corresponden los puntos que posee tu personaje en una habilidad determinada. Para ello suma los puntos por grados de habilidad (sin contar la penalización de -25 por no poseer ningún grado), los proporcionados por puntos de historial y las bonificaciones por nivel pero NO las bonificaciones raciales ni las bonificaciones por características, objetos mágicos u otras cualesquiera. Consulta la tabla T.5 y apunta los puntos obtenidos (redondeando hacia abajo).

b) Repite la operación para todas las habilidades de un grupo. Obtendrás un total de puntos de habilidades. Utilízalos para adquirir puntos en las habilidades de El Señor de los Anillos correspondientes a ese grupo (los que aparecen en la Tabla T.4). Si ya tenías puntos en determinadas habilidades por raza u orden primaria, súmalos a los que adquieras ahora.







c) Repite la operación con todos los grupos.

Límites: no puedes adquirir más puntos para una habilidad determinada que el número de avances que posea tu personaje (si se trata de una habilidad de orden para él) o la mitad de este número (si no lo es), a menos que en todas las habilidades de un grupo poseas ya el máximo, en cuyo caso tendrás que aumentarlas todas ellas punto a punto hasta que hayas agotado todos los puntos.

#### T.5 – Tabla de Conversión de Habilidades

Bonificación de Habilidad en Tierra Media (Grados + Modificación por Nivel)	Puntos de Habilidad El Señor de los Anillos
01 - 07	0.5
08 - 15	1
16 - 25	1.5
26 - 40	2
41 - 55	2.5
56 - 70	3
71 - 90	3.5
91 + 4	

Ejemplo: vamos a traducir las habilidades de Wido. En el grupo de Movimiento y Maniobra posee bonificaciones de +5 a Sin Armadura y de +5 a Cuero Endurecido. De acuerdo a la Tabla T.5, esto se traduce en  $(0.5 + 0.5) = 1$  punto de habilidades para El Señor de los Anillos. En Habilidades de Armas posee bonificaciones de +11 puntos en De Filo, +36 en Contundentes, +11 en Arrojadizas, +41 en Proyectiles y +11 en Armas de Asta. De acuerdo a la Tabla T.5, esto se traduce en  $(1 + 1 + 2 + 1 + 2.5 + 1) = 8.5$  (redondeado a 8) puntos de habilidades de LAD. En Habilidades Generales posee bonificaciones de +11 a Tregar, +16 a Montar, +11 a Nadar y +11 a Rastrear. Que, de acuerdo a la Tabla T.5, se traducen en  $(1 + 1.5 + 1 + 1) = 4.5$  (redondeado a 4) puntos de habilidades de LAD. En Habilidades de Subterfugio posee bonificaciones de +11 a Acechar/ Escondarse, +11 a Abrir Cerraduras y +11 a Desactivar Trampas. Que, de acuerdo a la Tabla T.5, se traducen en  $(1 + 1 + 1) = 3$  puntos de habilidades de LAD. En Percepción, su bonificación de +36 puntos se traduce en 2 puntos de habilidad en LAD. Y, por último, en Habilidades Secundarias, posee bonificaciones de +44 en Desarrollo Físico, +35 en Actuar, +25 en Evaluar, +25 en Diplomacia, +25 en Primeros Auxilios, +52 en Tocar el Arpa y +15 en cuatro conocimientos diferentes. Y, según la Tabla T.5, se traducen en  $(2.5 + 2 + 1.5 + 1.5 + 1.5 + 2.5 + 1[x4]) = 15.5$  (redondeados a 15) puntos de Habilidades de LAD.

Ahora llega el turno de adquirir habilidades de LAD utilizando estos puntos. Para ello nos fijamos en las habilidades de LAD que pertenecen a cada grupo, según se indica en la Tabla T.4. Elegimos de la siguiente manera:

Movimiento y Maniobra (1), Acrobacias +1

Armas (8), Combate a Distancia: Arcos +4, Combate Cuerpo a Cuerpo: Mazas +3, Combate Sin Armas: Puñetazo +1

Generales (4), Escalada +1, Monta +1, Natación +1, conducción +1

Subterfugio (3), Disfraz +1, Imitación +1, Sigilo +1

Percepción (2), Detección +2

Secundarias (15), Actuación +2, Persuasión +2, Saber: Historia +2, Tasar +2, Inspirar +2, Debate +2, Curación +1, Empatía +1, Tasar +1

Todas estas habilidades se sumarían a las ya obtenidas por raza y orden inicial.

#### Saberes y Lenguas Nativas:

Estas habilidades se calculan de manera diferente. Para empezar, para las lenguas, puedes hacer una traducción directa de puntos. Es decir, si tu personaje Tierra Media habla el oestron a nivel 5, esto se traduce en Lengua: Oestron +5. A continuación, utiliza tantos puntos como puntuación de Ingenio posea el personaje para adquirir saberes y lenguas nativos.

Ejemplo: en el caso de Wido, los idiomas que habla en 6º nivel le confieren las siguientes habilidades: Lengua: Logathig +5, Lengua: Oestron +5, Lengua: Silvano +4, Lengua: Lengua Negra: +3, Lengua: Adunaico +3, Lengua: Dunael +2, Lengua: Rohirricco: +2. A estas habilidades tendría que sumar 8 puntos más (su puntuación de Ingenio) de Saberes y Lenguas Nativas (que podría sumar a algunas

## El Señor de los Anillos

de las lenguas). En particular elegimos los siguientes: Lengua: Logathig y Lengua: Oestron +2 (ambas alcanzan un total de +7), Saber: Territorio (Dorwinion) +3, Saber: Historia (Dorwinion) +1.

## Puntos de Historial:

Los distintos tipos de puntos de historial (Tierra Media, tabla CGT-2) se incorporan al sistema de El Señor de los Anillos de la siguiente manera:

**Grados de Habilidades no Profesionales:** se contabilizan a la hora de traducir las habilidades, tal como se describió en el apartado 1.4.

**Incremento de las Características:** incluidos en las Características a la hora de transformarlas en Atributos, tal como se describió en el párrafo 1.1.

**Idiomas:** los niveles de Idiomas se traducen directamente a habilidades lingüísticas de El Señor de los Anillos, tal como se describe en 1.4.1.

#### Capacidades Especiales:

- Bonificación de +5 a una habilidad primaria: contabilízala a la hora de traducir las habilidades primarias.

- Bonificación de +15 a una habilidad secundaria: contabilízala a la hora de traducir las habilidades secundarias.

- Empatía con una especie Animal: elige una virtud de la tabla 6.1 de El Señor de los Anillos.

- Visión nocturna: recibes la virtud Visión Nocturna a nivel 2.

- Resistencia: escoge una bonificación de +1 a alguna de tus reacciones.

- Eficacia con los hechizos: contabiliza la lista de hechizos adicional a la hora de traducir tus capacidades mágicas a El Señor de los Anillos.

- Buenas aptitudes a las maniobras de movimiento: elige una virtud de la tabla 6.1 de El Señor de los Anillos o suma tres puntos a las habilidades incluidas en las categorías Movimiento y Maniobra y Generales (Tabla T.4).

- Muy observador: obtienes dos de las siguientes virtudes, Oído Agudo, Olfato Excelente o Vista Aguda.

- Reflejos rápidos: obtienes las virtudes Arma Lista y Esquiva.

- Carismático: ganas +1 punto de Porte. Si ya hubieras alcanzado el máximo (12 más modificaciones raciales), adquieres las virtudes Elocuente y Severo.

- Resistencia al dolor: adquieres las virtudes Recuperación Rápida y Resistente.

**Objetos Especiales:** conservas los objetos que hubieras recibido (así como los demás que hubieras encontrado a lo largo de tus aventuras). La conversión de las características de los objetos se describe en la segunda sección de este manual de conversión.

**Opción Monetaria:** tu personaje conserva todo el dinero que hubiera acumulado a lo largo de sus aventuras anteriores. Pero ten en cuenta que, tal como se describe en el apartado 2.4 de este manual, has de convertir el dinero al sistema monetario utilizado en El Señor de los Anillos, que no es el mismo que en Tierra Media.

## Puntos de Redondeo

A estas alturas, el personaje está casi convertido. No obstante, hay aún en su descripción determinadas lagunas, especialmente en aquellos aspectos del sistema del El Señor de los Anillos que no tienen su reflejo en el sistema de Tierra Media. Para subsanar este hecho y terminar de cuadrar el personaje cuentas ahora con una serie de "puntos de redondeo".

Puntos de Redondeo = Avances del Personaje

Puedes utilizar estos puntos como si fueran puntos de avance normales y gastarlos de acuerdo a lo que aparece en la Tabla 11.1: Puntos de Avance de El Señor de los Anillos. Puedes gastar estos puntos de manera secuencial (esto es, si quieres adquirir alguna facultad o virtud con un requisito que aún no poseas, podrías utilizar parte de ellos para adquirir el requisito y luego, si te quedan puntos suficientes, hacer lo propio con la facultad o virtud de tu elección).

Si lo deseas, puedes utilizar los puntos para unirse a una nueva orden, ya sea básica o de elite, con lo que tus gastos posteriores pueden cambiar. Incluso, podrías llegar a adquirir más de una orden, pero ten muy presente lo que se dice en la página 79: Pertenencia a Varias Órdenes.



## Kit de Iniciación

La única restricción con respecto a esta tabla es que no puedes utilizar los puntos de redondeo para adquirir otras habilidades que no sean las que se enumeran en la categoría "Secundarias" de la Tabla T.4. Los costes de los niveles de habilidad que adquieren son los habituales (es decir, 1 punto si son habilidades de orden o raciales o 2 puntos en caso contrario).

Ejemplo: como ya hemos visto anteriormente, Widonu posee 7 avances. Eso quiere decir que en este momento recibe 7 "puntos de redondeo" que puede gastar en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos. Puesto que Widonu posee ya muchas habilidades y es en cambio un poco endeble, decide adquirir +1 punto de Salud (5 puntos de redondeo) y una bonificación de +1 a su reacción preferida.

## Magia

Las mayores diferencias entre Tierra Media y El Señor de los Anillos se dan en el capítulo de magia. No coinciden ni en el sistema ni en la escala de poder (muy superior en Tierra Media). Por esta razón, es necesario extremar la abstracción en el proceso de conversión, y las diferencias entre el personaje original y su versión "convertida" podrían llegar a ser considerables. También por esta razón, hemos dejado este paso para el final. Los jugadores deben tener este hecho muy en cuenta a la hora de traducir la magia de sus personajes y no desesperarse si ven que el resultado de la conversión es menos poderoso que el personaje original porque seguramente este hecho se vea compensado por una ganancia en profundidad y posibilidades.

En todo caso, el mecanismo de transformación se divide en una serie de pasos, a saber:

a) En primer lugar, fíjate en la orden primaria que has elegido para tu personaje y en la profesión a la que pertenecía. Existen determinadas combinaciones en las que un personaje que posea capacidad mágica en Tierra Media la pierde al pasar a El Señor de los Anillos (en concreto, los montaraces, elijan la orden que elijan, y aquellos bardos que no elijan la orden erudito). Si este es tu caso, debes calcular los puntos en que se traducen las habilidades mágicas de tu personaje (como si fueran otras habilidades cualesquiera, utilizando las Tablas T.4 y T.5, tal como se explica en el apartado 1.4: Habilidades) y sus lista de hechizos (a estos efectos, cada lista a la que

tengas que renunciar te proporciona 2.5 puntos). Suma el total de puntos obtenidos y utilízalos en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos, tal como se explicaba en el apartado anterior para los "puntos de redondeo". Nota: este puede ser también el caso de determinados personajes (los casos más típicos son los elfos noldor) que, sin pertenecer a una profesión "mágica" hayan aprendido listas de hechizos. Ahora no pueden utilizarlas pero no por ello han de verse penalizados. Por tanto, para cualquier clase de personaje, cada lista de hechizos a la que tenga que renunciar se traduce en 2.5 puntos de redondeo adicionales (elimina las fracciones, si es que las hay). Nota 2: incluso, podría darse en caso de que un personaje que hubiese perdido la capacidad mágica al pasar de Tierra Media a El Señor de los Anillos, utilizase estos puntos para adquirir una nueva orden con capacidad mágica (si satisficiera los requisitos) y comprar a continuación algunos conjuros.

b) Si, por el contrario, la orden que has elegido para tu personaje es una de las que permite utilizar la magia (entre las básicas, sólo las de conjurador y erudito), ha llegado el momento de traducir su capacidad mágica (básicamente, sus habilidades mágicas y sus listas de hechizos, dado que sus puntos de poder se reflejan, indirectamente, en el Atributo Porte) al nuevo sistema. Para ello, lo primero que haremos será calcular un "Nivel de Magia" abstracto del personaje. Este Nivel de Magia es la suma de los puntos equivalentes a cada una de las tres habilidades mágicas (tras traducirlas a puntos de El Señor de los Anillos utilizando la Tabla T.5) + 2.5 puntos por cada lista de conjuros que el personaje posea.

c) Una vez que el personaje ya posee su Nivel de Magia, lo traducimos a los términos de juego de El Señor de los Anillos. Podemos utilizar los puntos del Nivel de Magia para adquirir facultades de la orden (u órdenes) a la que pertenezca el personaje. A continuación, por medio de estas facultades (típicamente, las facultades de Lanzamiento de Conjuros, pero no sólo esas. Los Eruditos, por ejemplo, necesitan poseer otras dos facultades antes de poder adquirir la facultad Lanzamiento de Conjuros) desarrollas las habilidades mágicas como se indica en las reglas de El Señor de los Anillos. Los puntos sobrantes pueden ser gastados en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos. Nota: ten en cuenta que este proceso de gasto de puntos es también secuencial, así que si quieres adquirir algún conjuro o facultad con requisitos, podrías utilizar los puntos para adquirir los requisitos antes de pasar a comprar el conjuro o facultad necesarios. Además, si en el paso anterior (1.6: Puntos de Redondeo) hubieras adquirido una segunda orden mágica para tu personaje (típicamente mago), podrías adquirir los puntos proporcionados por tu "Nivel de Magia" para adquirir facultades propias de ella.

Ejemplo 1: como ya hemos visto, Widonu responde a uno de estos casos en los que el personaje pierde su capacidad mágica en la conversión (pasó de ser un Bardo de Tierra Media, profesión que utiliza conjuros, a un Juglar de El Señor de los Anillos, orden sin capacidad mágica). Por esa razón, deberá calcular el equivalente en puntos a sus habilidades mágicas y listas de conjuros y gastarlos como si fueran de redondeo. A saber: las bonificaciones de sus habilidades mágicas son +21 en Leer Runas y +21 en Usar Objetos, que de acuerdo a la Tabla T.5, equivalen a  $(1.5 + 1.5) \times 3$  puntos de El Señor de los Anillos. En el nivel 6º posee cuatro listas de hechizos, que de acuerdo a lo dicho anteriormente, se traducen en otros  $(4 \times 2.5)$  10 puntos. Sumando ambos capítulos, obtenemos un total de 13 puntos de "Nivel de Magia" que Widonu puede gastar en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos tal como se explicó para los Puntos de Redondeo.

Ejemplo 2: supongamos ahora que Widonu, a la hora de elegir la orden equivalente a su profesión, se hubiera decantado por la de Erudito. Ahora tendría que calcular su "Nivel de Magia" para adquirir facultades de clase. Tal como vimos en el ejemplo anterior, su Nivel de Magia equivalía a 13 puntos, con lo que podría adquirir una nueva facultad de orden y, de poseer Ingeniería 10+ (requisito indispensable), comprar otras tres veces la facultad Lanzamiento de Conjuros. En la práctica, así poseería 6 puntos de conjuros con los que adquirir conjuros o mejorarlos.

## Aspectos de Personalidad

En Tierra Media, los aspectos relacionados con la personalidad, concretados en los tres rasgos de interpretación (personalidad, motivación y alineamiento), son básicamente pautas generales de comportamiento que no tienen relación directa con el sistema de juego. En El Señor de los Anillos, en cambio, no existe una descripción tan detallada de las características de la personalidad del personaje pero hay elementos del sistema de juego (en concreto, parte de las virtudes y defectos) que las reflejan en parte. Por esta razón no puede haber una traducción directa de estos elementos.

No obstante, nuestro consejo es que, a la hora de elegir las virtudes y defectos de tu personaje tengas muy en cuenta sus rasgos de interpretación para tratar de trasladarlo en la medida de lo posible a este nuevo sistema de juego.







## EL ENTORNO

El mundo no se acaba con los personajes. Todo un universo de realidades físicas y humanas se despliega alrededor de ellos y, como cualquier juego de rol, Tierra Media tiene el cometido de describirlo y de permitir que interaccionen con él. En los siguientes apartados vamos a tratar sobre la conversión de los sistemas de descripción del mundo, con el propósito de que puedas utilizar con El Señor de los Anillos la ingente cantidad de material que se ha publicado en nuestro país para Tierra Media.

### Descripción Rápida de PNJ y Criaturas

En el material publicado para Tierra Media es muy habitual encontrar descripciones rápidas de personajes y criaturas con las puntuaciones indispensables para permitir la interacción con los personajes (sobre todo en combate). A continuación te ofrecemos un sistema para traducir de manera rápida esas puntuaciones al sistema de juego de El Señor de los Anillos.

**Nivel:** en el caso de criaturas genéricas o PNJ de bajo nivel (hasta 10), puedes aplicar una relación sencilla.

$$n^{\circ} \text{ de avances} = \text{nivel} \times 4/3$$

Para criaturas únicas o PNJ de nivel superior al 10\*, convendría que realizaras una conversión más pormenorizada, basada en las reglas de la primera parte de este manual. De todas maneras, en el caso que nos ocupa el número de avances es meramente orientativo, puesto que no tiene ninguna influencia sobre las puntuaciones de las criaturas o PNJ.

**Velocidad:** las categorías de velocidad que aparecen en la tabla ST-2 de Tierra Media se traducen en dos elementos de juego de El Señor de los Anillos, velocidad de movimiento y habilidades de movimiento. En la T.6 – Tabla de Movimiento, se enumeran las tasas de movimiento táctico básico (esto es, por asalto de combate) que corresponden a cada una de las categorías de movimiento que describen a las criaturas de Tierra Media. Además, hemos incluido unos valores medios que puedes dar a sus habilidades si necesitas realizar pruebas de movimiento (Acrobacias, Carrera y Salto para el caso de criaturas terrestres, Acrobacias para las voladoras y Natación para las acuáticas). Por simplicidad, hemos considerado que las criaturas o PNJ poseen el mismo nivel en todas las habilidades. No obstante, si cuentan con más de un tipo de movimiento (por ejemplo, terrestre y volador) y sus categorías de velocidad en ellos son diferentes, las puntuaciones en las habilidades de movimiento pueden variar según la situación.

Ejemplo: una criatura dada posee una tasa de movimiento general de R (moderadamente rápida). Eso significa que su movimiento básico por asalto es de 7.5 m y que su nivel de habilidad para Acrobacias, Carrera y Salto es de +3. Sin embargo, si la misma criatura posee una capacidad de vuelo descrita como MR (muy rápido), a la que le corresponde una puntuación de Acrobacias de +7, su nivel de habilidad para las pruebas de Acrobacias dependería de la situación.

#### T.6 – Tabla de Movimiento

Velocidades	Movimiento Básico*	Habilidades de Movimiento
AR/ Arrastrarse	1.5 m.	0
ML/ Muy Lento	3 m.	0
L/ Lento	4.5 m.	1
N/ Normal	6 m.	2
MdR/ Moder. Rápido	7.5 m.	3
R/ Rápido	9 m.	5
MR/ Muy Rápido	12 m.	7
RS/ Rapidísimo	15 m.	10

\*Ésta es una velocidad básica, equivalente a caminar. Puede doblarse (trotar), triplicarse (correr) o hasta sextuplicarse (esprint), con las correspondientes pruebas de cansancio. (véase página 214 de SAD). Además, si la criatura supera una prueba de la habilidad de movimiento correspondiente, puede doblar su velocidad de movimiento en cualquiera de los modos de movimiento (en la práctica, puede llegar a multiplicar por 12 su velocidad de movimiento básica, si supera la prueba de habilidad y esprinta).

**Modificaciones por Movimiento y Maniobra:** si la descripción de un PNJ incluye valores de habilidades de Movimiento y Maniobra, el PNJ en cuestión recibe más puntos para las habilidades de Movimiento. Por cada 10 puntos Tierra Media (o fracción) que posea en la habilidad correspondiente a la armadura que lleve en el momento del encuentro, añade 1 punto en las habilidades de movimiento sobre lo que se indica en la tabla T.6.

## El Señor de los Anillos

Ejemplo: la descripción de un PNJ incluye una tasa de Movimiento N (normal) y una bonificación de +26 con la categoría Cuero Endurecido. Cuando se produce el encuentro con los personajes, el PNJ viste armadura de cuero endurecido, de modo que a efectos de las pruebas de movimiento, su nivel de habilidad es +2 (por la categoría de movimiento) +2 (por la bonificación de Movimiento y Maniobra), para un total de +4.

**Puntos de Vida:** para las criaturas y PNJ, los puntos de vida de Tierra Media se traducen en puntos de Salud del El Señor de los Anillos. Ahora bien, estos puntos dependen también del tamaño de la criatura (las diferentes categorías son las que aparecen en la columna Crit. de la Tabla ST-2 de Tierra Media). Consulta la siguiente tabla:

#### T.7 – Puntos de Vida y Salud

Tamaño de la Criatura	Salud
Normal (humano, enano, tumulario)	4 + PV/ 20 (redondeado hacia abajo)
Grande (alce, olifante)	8 + PV/ 20 (redondeado hacia abajo)
Enorme (troll, Balrog)	10 + PV/ 15 (redondeado hacia abajo)

Nota: a efectos de esta conversión, considera que todas las criaturas, al margen de su tamaño, poseen 5 niveles de daño. Y ten en cuenta que esta regla no se aplica a los personajes jugadores, cuya Salud depende directamente de los Atributos Vitalidad y Fuerza (tal como se explica en las reglas de El Señor de los Anillos).

Ejemplos: un humano (Crit. normal) con 140 PV posee  $(4 + 140/20) = 11$  de Salud. Un olifante (Crit. grande) con 300 PV posee  $(8 + 300/20) = 23$  de Salud. Un troll (Crit. enorme) con 150 PV posee  $(12 + 150/15) = 20$  de Salud.

**Clase de Armadura:** la CA que se indica en la descripción de un PNJ o criatura se traduce en puntos de absorción frente a los ataques, como ocurre con las armaduras normales. Consulta la siguiente Tabla:

#### T.8– Armadura

Tipo de Armadura	Absorción
SA (sin armadura)	0
C (cuero)	2
CE (cuero endurecido)	3
CM (cota de malla)	6
CO (coraza)	8

**Bonificación Defensiva:** la Bonificación Defensiva en Tierra Media se traduce directamente en Defensa de El Señor de los Anillos.

$$\text{Puntuación de Defensa} = 10 + \text{BD}/ 12 \text{ (redondeando hacia abajo).}$$

Ten en cuenta, no obstante, que a la hora de realizar las pruebas de ataque, tendrás que tener en cuenta los modificadores por tamaño de las criaturas implicadas (si son pertinentes).

**Ataque:** la Bonificación Ofensiva se traduce directamente en una bonificación genérica para las pruebas de ataque, según la siguiente equivalencia siguiente:

$$\text{Bonificación de Ataque} = \text{BO}/ 12 \text{ (redondeando hacia abajo).}$$

**Daño:** en Tierra Media, el daño que inflige una criatura o personaje está incorporado a la Bonificación Ofensiva por medio de las tablas de ataque y las de críticos. En El Señor de los Anillos las cosas funcionan de manera diferente. Por ello no puede realizarse una equivalencia directa. Cuando la criatura o personaje utilice un arma de las que aparecen en la tabla 8.2 de El Señor de los Anillos, utiliza el factor de daño que figura en la tabla. Cuando utilice un arma que no esté incluida en esta tabla, tendrás que definir tú mismo el daño que inflige. Cuando se trate de un arma natural, utiliza la siguiente relación:

$$\text{Daño del Arma Natural} = 1d6 \text{ por cada } X^* \text{ puntos de BO (elimina fracciones; mínimo 1d6)} + 1 \text{ punto adicional por cada 100 PV (elimina fracciones)}$$

\*X depende del tipo de ataque que utilice la criatura. Consulta la siguiente Tabla.

Ejemplos: una criatura con un ataque de +125Em y 200 PV causa en El Señor de los Anillos  $(125/50)d6 + (200/100)$  de daño, o sea  $2d6+2$ ; una criatura con ataque +88Ag y 70 PV causa  $(88/45)d6 + (70/100)$ , o sea  $1d6$  de daño.

Ten en cuenta, en todo caso, que si una criatura aparece descrita tanto en Tierra Media como en El Señor de los Anillos, conviene que utilices la descripción de este segundo juego en vez de convertir la del primero. Será más precisa y no te consumirá ningún tiempo.



## Kit de Iniciación

### T.9 – Tabla de Armas Naturales

Tipo de Ataque en Tierra Media	Factor de Daño El Señor de los Anillos
Pico/ Pinzas (Pi)	45
Mordisco (Mo)	35
Garra/ Zarpa (Ga)	40
Cuerno/ Colmillo/ Aguijón (Cu o Ag)	45
Apresar/ Agarrar/ Fagocitar/ Tragar (Apr)	40
Embestida/ Topetazo/ Golpe/ Porrazo (Em o To)	50
Animales Diminutos (Di)	100
Pisotón (Ps)	35
Caída/ Aplastar (Ca o Ap)	45

La Tabla T.9 ya ha tenido en cuenta el hecho de que las armas naturales infligen críticos adicionales. En cualquier otro caso, si necesitas convertir en daño de El Señor de los Anillos los críticos de Tierra Media (por ejemplo en el caso de determinadas armas mágicas que infligen daño adicional o trampas) utiliza la T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos.

### T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos

Tipo de Crítico	Daño
A	+1d6 – 2 (mínimo 1)
B	+1d6
C	+1d6 + 2
D	+2d6
E	+2d6 + 2

**Habilidades:** si la descripción de la criatura o PNJ incluye puntuaciones en habilidades, puedes traducirlas de manera rápida utilizando la T.4: Tabla de Conversión de Habilidades y una regla sencilla que te indicamos a continuación.

Puntos de Habilidad = Bonificación de Habilidad/ 10 (redondeando hacia abajo)

Una vez que tengas los puntos que te proporciona cada Habilidad, puedes utilizarlos para adquirir puntos de habilidad en algunas o algunas de las que pertenecen al grupo correspondiente.

Ejemplo General: en un módulo cualquiera de Tierra Media encontramos la descripción rápida de la siguiente criatura

Criatura	Nivel Ataque	Velocidad Crit.	PV Habilidades	CA	BD
Genérica	8	MdR	150	CM	40
	65Cu	Reg	Tregar +66		

Su descripción para El Señor de los Anillos sería la siguiente:

Criatura	Avances Ataque	Movimiento Daño	Salud Habilidades	Defensa
Genérica	10	7.5 m. (+3)	11	13
	+12	1d6+1	Escalada +6	

## Maniobras y Pruebas:

Tanto maniobras como pruebas hacen referencia a las habilidades. Cuando encuentres en un módulo o aventura de Tierra Media la descripción de una Maniobra, tendrás que convertirla en una prueba de El Señor de los Anillos. En ambos juegos, las acciones posibles se definen de forma genérica en función de la habilidad implicada, su dificultad y los modificadores aplicables a ellas. Estos tres elementos son los que hay que traducir.

**Habilidad:** en este caso no puede recurrirse, como en la conversión de los personajes, a categorías formadas por tipos de habilidades semejantes, sino que hay que identificar la habilidad de la Maniobra con una habilidad de El Señor de los Anillos. En la mayoría de los casos esta identificación es directa, pero cuando no sea así tendrás que elegir la habilidad más parecida.

**Dificultad:** aunque en Tierra Media las maniobras se dividen entre Estáticas y de Movimiento, a efectos de esta conversión consideraremos que no existe tal diferencia. La dificultad de cualquier acción que se nos describa en un módulo o libro de Tierra Media se traduce a los términos del sistema de El Señor de los Anillos con la siguiente tabla:

### T.11 – Dificultades

Dificultad de la Maniobra	NO de la Prueba
Rutinaria	5
Muy Fácil	9
Fácil	12
Media	15
Difícil	17
Muy Difícil	19
Extremadamente Difícil	22
Locura Completa	26
Absurda	30

**Modificadores:** siempre que sea posible, trata de utilizar los modificadores que aparecen en las Tablas 9.8, 9.9 y 9.10 de El Señor de los Anillos. No obstante, si en algún módulo o suplemento de Tierra Media se incluye algún modificador que no pueda ser descrito con los que se enumeran en estas tablas, puedes convertirlo directamente utilizando la siguiente relación:

+/-6 de modificación en Tierra Media = +/-1 de modificación en El Señor de los Anillos

Ejemplo: en una aventura de Tierra Media nos encontramos con la descripción de la entrada de una cueva custodiada por un centinela orco. Se dice que para pasar sin ser visto por ella hay que realizar una maniobra Difícil de Acechar/Escondarse, modificada con +30 a causa de la oscuridad y un -30 a causa de las ramas secas que tapizan el suelo de la entrada. En El Señor de los Anillos, correspondería a una prueba de Sigilo, de NO 17, modificado con -5 (modificador por oscuridad que aparece en la Tabla 9.8 de El Señor de los Anillos) y +5 (modificador traducido, dado que la tabla no contiene ninguno equivalente).

## Objetos Mágicos

La conversión de objetos mágicos es uno de los asuntos más espinosos de este manual puesto que en este capítulo los dos juegos difieren enormemente. En El Señor de los Anillos los objetos encantados son auténticas rarezas, dotadas cada una de ellas de una historia y un trasfondo que las hace únicas. En Tierra Media, sin llegar a ser tan abundantes como en otros juegos de fantasía, son relativamente frecuentes (de hecho el juego incluye una tabla de compraventa de tales objetos). Teniendo esta cuestión en mente, lo más coherente sería limitar enormemente los objetos mágicos en la conversión. Sin embargo, también queremos ofrecer a quien la desee la posibilidad de trasladar al nuevo entorno de juego todos los objetos poseídos por su personaje.

Por todo ello hemos elaborado dos sistemas diferentes para la conversión de objetos mágicos. Uno más "realista" y respetuoso con el concepto de El Señor de los Anillos y otro más "fantástico" y acorde con el espíritu de Tierra Media. Ten en cuenta en todo caso que, elijas el que elijas, debes ser coherente con tu elección y aplicarla a la totalidad de tu campaña en el momento de la conversión y a partir de entonces.

### Sistema de Conversión "Realista":

- Objetos con Bonificaciones de Hechizos: no existen. Mala suerte. La limitación al uso diario de los conjuros es uno de los pilares del sistema de magia de El Señor de los Anillos y esta clase de objetos atentan directamente contra él.

- Objetos Mágicos con Bonificaciones: cada 10 puntos de bonificación en Tierra Media (o fracción) se traducen en una bonificación de +1 en El Señor de los Anillos a la habilidad apropiada o a la más parecida (a discreción del Narrador y el jugador). Si el jugador así lo desea, un objeto cuya bonificación sea múltiplo de 5 puede traducirse en una bonificación superior en un punto a lo que le correspondería normalmente, pero a cambio, se considerará que el objeto no es mágico sino "heroico" (página 194 del Manual de El Señor de los Anillos). En caso de tratarse de un arma que inflige críticos adicionales, incrementa su puntuación de daño según lo que se indica en la T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos, pero considerando que el crítico en cuestión es de una magnitud 2 niveles inferior (y si esta reducción disminuye el nivel por debajo de "A", el arma no causa daño adicional).

Ejemplo: una espada mágica +25 que inflige un crítico "C" adicional por frío se convierte en una espada mágica con una bonificación de +2 a las pruebas de ataque o una espada meramente heroica con una bonificación de +3 a esas mismas pruebas. En cualquiera de los dos casos, el arma inflige 1d6-2 de daño adicional por frío. Si el crítico extra causado por la espada hubiera sido un "B", no causaría más daño.





- **Objetos Mágicos que Contienen Hechizos:** se subdividen en varias categorías. Los pergaminos con runas y las pociones no existen. Los objetos de hechizos diario y los objetos de carga de hechizos otorgan el uso de determinados conjuros, bonificaciones y virtudes como facultades innatas. Los efectos concretos dependen de la Lista de Hechizos a la que pertenezca el hechizo en cuestión y del nivel del mismo. La única diferencia entre ambos es que los primeros tienen duración ilimitada y los segundos no (esto no ha cambiado). Normalmente, su uso requiere la superación de una prueba de Fuerza de Voluntad con NO 10, pero el Narrador puede modificarlo si lo considera apropiado. En todo caso, los conjuros, bonificaciones o virtudes en concreto deben elegirse en la T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Hechizos, tras haber determinado su poder equivalente en la Tabla T.13 – Tabla de Equivalencia de Poderes.

Ejemplo: en el sistema de conversión "realista" un anillo que permite el uso del hechizo Curar 50 (Sendas de la Superficie, nivel 7) posee 2 puntos de poderes (Tabla T.13) que pueden utilizarse para adquirir el conjuro Curar (1 punto), una Bonificación de +1 a Vitalidad (2 puntos) o una bonificación de +1 (1 punto) o +2 (2 puntos) a la Habilidad Curación.

## Sistema de Conversión "Fantasioso"

- **Objetos con Bonificaciones de Hechizos:** esta clase de objetos se traduce en bonificaciones a las tiradas de cansancio realizadas para lanzar conjuros. Los sumandos de hechizos se traducen en una bonificación de +3 a las pruebas de Cansancio por cada hechizo adicional que proporcionan. Los multiplicadores se traducen en una multiplicación de la bonificación de Aguante a efectos de lanzar conjuros sin cansarse. Consulta la siguiente tabla:

### T.12 – Multiplicadores de Aguante en Objetos Mágicos

Multiplicador de Puntos de Poder    Multiplicador del Aguante

x2	x1.5
x3	x2
x4	x2.5
x5	x3

Ejemplo: un personaje con un nivel de Aguante de +2 posee un multiplicador de conjuros de x3. A la hora de realizar pruebas de Cansancio para lanzar conjuros, su bonificación es de +4 (+2 natural x2 por el anillo).

- **Objetos Mágicos con Bonificaciones:** cada 5 puntos de bonificación en Tierra Media (o fracción) se traducen en una bonificación de +1 en El Señor de los Anillos a la habilidad apropiada o a la más parecida (a discreción del Narrador y el jugador). En caso de tratarse de un arma que inflige críticos adicionales, incrementa su puntuación de daño según lo que se indica en la T.9 – Tabla de Equivalencia de Críticos.

Ejemplo: en el mismo ejemplo de antes, la espada mágica se traduciría en una espada con una bonificación de +5 a las pruebas de ataque y que infligiría 1d6+2 de daño adicional por frío.

- **Objetos Mágicos que Contienen Hechizos:** se subdividen en varias categorías. Los pergaminos con runas se traducen en conjuros o poderes de un solo uso, que requieren la superación de una prueba de Saber o Lengua apropiada (a discreción del Narrador. Normalmente, con NO 10) y que no provocan cansancio. Las pociones se traducen en hechizos o poderes de un solo uso que no requieren pruebas de ningún tipo para ser utilizadas. Los objetos de hechizos diario y los objetos de carga de hechizos otorgan el uso de determinados conjuros, bonificaciones y virtudes como facultades innatas. Los efectos concretos dependen de la Lista de Hechizos a la que pertenezca el hechizo en cuestión y del nivel del mismo. La única diferencia entre ambos es que los primeros tienen duración ilimitada y los segundos no (esto no ha cambiado). Normalmente, su uso requiere la superación de una prueba de Fuerza de Voluntad con NO 10, pero el Narrador puede modificarlo si lo considera apropiado. En todo caso, los conjuros, bonificaciones o virtudes en concreto deben elegirse en la T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Hechizos, tras haber determinado su poder equivalente en la Tabla T.13 – Tabla de Equivalencia de Poderes.

Ejemplo 1: el mismo objeto del ejemplo anterior, otorgaría los mismos tipos de poderes y bonificaciones, pero en este caso tendríamos de 3 puntos para adquirirlos en vez de 2 (como puede verse en la Tabla T.13).

Ejemplo 2: en el sistema de conversión "fantasioso", un bastón que poseyera el hechizo Percibir Poder (Sendas de la Esencia, Nivel 9) nos daría 3 puntos para adquirir el conjuro Sentir el Poder (1 punto) y/ o una bonificación de +1 a +3 (1 a 3 puntos) en la habilidad Detección.

## El Señor de los Anillos

### T.13 – Tabla de Equivalencia de Poderes

Nivel Conjuro	Puntos Poder Objeto* (Realista/Fantasioso)
1-3	1/1
4-6	1/2
7-9	2/3
10	2/4

\*Los puntos se utilizan para escoger poderes de la T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Conjuros, en función de la lista a la que pertenezca el conjuro en cuestión. Cada punto permite elegir una virtud, un +1 de bonificación para una habilidad. Cada 2 puntos permiten elegir un +1 de bonificación a un Atributo. Los conjuros cuestan tantos puntos de poderes como puntos de elección en el sistema de juego (consulta la tabla 7.1 de El Señor de los Anillos). Si se desea y el Narrador está de acuerdo, pueden gastarse más puntos para mejorar los conjuros (en caso de que el conjuro lo permita).





Kit de Iniciación	
T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Conjuros	
Lista de Conjuros de Tierra Media	Poderes Equivalentes en El Señor de los Anillos (los conjuros aparecen en cursiva y las virtudes en negrita)
Cambio Viviente	Maestría de las Formas, Mudar Color, Transformación, Bonificación (+1 a +4) a Carrera
Canalización Directa	Sopor, Profeta, Bonificación (+1 a +2) a Curación
Canciones de Control	Olvido, Inspirar Miedo, Mudez, Sombra de Miedo, Sopor, Bonificación (+1 a +4) a Inspirar, Bonificación (+1 a +4) a Intimidación
Conocimiento	Habla de la Mente, Leer los Corazones, Transmitir Pensamientos, Bonificación (+1 a +4) a Empatía
Conocimiento de la Naturaleza	Ida y Regreso, Levantar Niebla, Moldear la Niebla, Bonificación a Supervivencia (+1 a +4), Bonificación a Predicción del Clima (+1 a +4)
Conocimiento de los Objetos	Bonificación (+1 a +4) a Tasar o un Saber u Oficio apropiados
Control del Sonido	Habla de la Mente, Imitar, Mudez, Bonificación (+1 a +4) a Inspirar
Creaciones	Crear Luz, Encender Fuego, Levantar Niebla, Mejorar Comida, Preservar Arma
Defensa Mágica	Resistir Miedo, Romper Grilletes, Bonificación (+1 a +4) a Fuerza de Voluntad
Ilusiones	Imitar, todos los conjuros de Moldear, Semblante de Mago, Bonificación (+1 a +4) a Disfraz
Formas de la Naturaleza	Mortaja de Sombras, Mudar Color, Transformación, Velo, Bonificación (+1 a +4) a Sigilo
Ley del Agua	Apagar Fuego, Moldear el Agua, Primavera, Zona de Estío
Ley de la Luz	Crear Luz, Destello Cegador, Relámpago, Visión en la Oscuridad
Ley de la Tierra	Extravío, Ida y Regreso, Preservar Arma, Quebrantamiento, Rompespadas, Ruina
Ley del Fuego	Chispas Ardientes, Destello Cegador, Encender Fuego, Moldear el Fuego, Proyectil Llameante
Ley del Hielo	Apagar Fuego, Mortaja de Sombras, Relámpago
Ley del Viento	Maestría de los Vientos, Levantar Niebla, Moldear la Niebla, Niebla de Presteza
Maestría de las Plantas	Mejorar Comida, Poder de la Tierra, Zona de Estío, Bonificación (+1 a +2) a Rastreo, Vida al Aire Libre
Maestría de los Animales	Animal Mensajero, Convocar Bestias, Esclavizar Bestia, Habla de las Bestias, Nombrar
Maestría de los Caminos	Habla Animal, Bonificación (+1 a +4) a Rastreo, Bonificación (+1 a +4) a Supervivencia, Sentido de la Orientación
Maestría de los Espíritus	Gobernar, Paralizar, Voz de Mando, Voz de Persuasión, Bonificación (+1) a Porte
Maestría en la Detección	Sentir el Poder, Bonificación (+1 a +4) a Saber: Magia, Visión en la Oscuridad
Mano de la Esencia	Mano de Mago, Bonificación (+1 a +4) a Juegos de Manos
Mejora Corporal	Mudar Color, Transformación, Bonificación (+1 o +2) a Fuerza, Destreza o Vitalidad, Hermoso
Movimiento de la Naturaleza	Ida y Regreso, Niebla de Presteza, Bonificación a Nadar (+1 a +4), Carrera (+1 a +2) o Supervivencia (+1 a +2)
Percepciones de la Esencia	Leer los Corazones, Nombrar, Vista Lejana, Oído Agudo, Vista Aguda,
Protecciones	Transformación, Bonificación (+1 a +4) a Defensa
Puente en las Alturas	Niebla de Presteza, Bonificación (+1 a +4) a Acrobacias, Bonificación (+1 a +4) a Salto
Purificaciones	Mejorar Comida, Recuperación Rápida, Resistencia, Bonificación al Aguante (+1)
Sendas de Apertura	Abrir, Cerrar, Bonificación (+1 a +4) a Juegos de Manos
Sendas de la Esencia	Sentir el Poder, Bonificación (+1 a +4) a Detección
Sendas de la Luz y Sonido	Crear Luz, Habla de la Mente, Mudez, Relámpago
Sendas de la Naturaleza	Encender Fuego, Bonificación (+1 a +4) a Supervivencia
Sendas de la Sangre	Curar, Bonificación (+1 a +4) a Curación
Sendas de la Superficie	Curar, Bonificación (+1 a +2) a la Vitalidad, Bonificación (+1 a +4) a Curación
Sendas del Movimiento	Ida y Regreso, Bonificación (+1 a +4) a Carrera, Bonificación (+1 a +4) a Natación, Bonificación (+1 a +4) a Sigilo, Bonificación (+1 a +4) a Supervivencia
Sendas de los Hechizos	Mandato, Bonificación (+1 a +2) a Porte
Sendas de los Músculos y Huesos	Curar, Bonificación (+1 a +4) a Curación
Sendas de los Órganos	Curar, Bonificación (+1 a +4) a Curación
Serenar Espíritus	Curar, Inspirar Respeto, Sopor, Bonificación (+1 a +2) a Inspirar



## Dinero:

Los sistemas monetarios entre ambos juegos varían, tanto en tipos de monedas como en niveles de precios. Por ello, la conversión que vamos a proponer es meramente orientativa. Pero supone un buen punto de partida.

Puedes aplicarla a los tesoros y cantidades que aparezcan en los módulos y suplementos de Tierra Media, así como a las listas de precios de los diversos lugares descritos, aunque para estos últimos puedes también utilizar las pautas sobre precios que se te ofrecen en El Señor de los Anillos (capítulo 8).

El método de conversión no puede ser más sencillo: cuando tengas un tesoro en Tierra Media, multiplica la cantidad de cada tipo de moneda presente por cualquiera de sus equivalentes en El Señor de los Anillos, según lo que muestra la tabla T.15 – Equivalencias Monetarias.

Ejemplo: un tesoro de Tierra Media formado por 5.000 me, 5.000 mc, 2.000 mb, 500 mp y 30 mo se convertiría en El Señor de los Anillos en 2.500 (500 + 2.000) peniques de cobre (pc), 700 (200 + 500) peniques de plata (pp) y 75 peniques de oro (po).

## El Señor de los Anillos

### T.15 – Equivalencias Monetarias

Tierra Media	El Señor de los Anillos
1 moneda de mithril (mm)	62.5 monedas de oro (MO) o 250 peniques de oro (po)
1 moneda de oro (mo)	0.625 monedas de oro (MO) o 2.5 peniques de oro (po)
1 moneda de plata (mp)	0.25 monedas de plata (MP) o 1 penique de plata (pp)
1 moneda de bronce (mb)	0,1 peniques de plata (pp) o 10 peniques de cobre (pc)
1 moneda de cobre (mc)	1 penique de cobre (pc)
1 moneda de estaño (me)	0,1 peniques de cobre (pc)

**Nota final:** como ya se ha dicho, este manual es para los jugadores. Muchos jugadores devotos participaron también en su realización con sus sugerencias, comentarios y críticas. A todos ellos (en especial elfo, Hiperius y Raúl), muchísimas gracias.



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## Edición española

La Factoría de Ideas

**Directores editoriales:** Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez

**Traducción:** Félix Fernández Castro

**Diseño y maquetación:** Javier Fabuel Fernández y David Baños Expósito

**Filmación:** Autopublish

**Impresión:** Graficinco

El texto *¿Qué es un juego de rol?* ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.

Publicado por La Factoría de Ideas, C/Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón.  
28500, Arganda del Rey, Madrid. Tel: 91 870 45 85.

Visítanos en internet:

[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)

[factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es)

© 2003 New Line Productions, Inc. El Señor de los Anillos y todos los personajes, nombres y lugares que aparecen son marca registrada de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises usadas con permiso por New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados.  
Usados con permiso por Decipher Inc. TM, © y \* 2003 Decipher Inc. Usado con permiso por La Factoría de Ideas



**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**  
EL JUEGO DE ROL

¡Bienvenidos al maravilloso mundo de J. R. R. Tolkien!

Más de 300 páginas en color con todas las reglas necesarias para jugar. Descubren su interior la ambientación que lo inició todo. Repleto de diseños y fotografías de la película

Una revista para cada una de tus aficiones

URZA: cartas   SOLARS: ficción   DOS DE DIEZ: rol   NEMO: cómics

DECIPHER  
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

NEW LINE CINEMA

LA FACTORIA DE JUEGOS

## 11.7 REGLAS DE JUEGO

Las editoriales ponen a disposición de sus clientes diversas herramientas que les pueden facilitar el trabajo. Actualmente esto se ha potenciado con la inclusión de las nuevas tecnologías, en especial a través de las páginas webs de las diferentes editoriales del ramo. En el caso concreto que nos fijamos aquí hemos incluido dos ejemplos de reglas no contenidas textualmente en los manuales de juego pero que sirven para simplificarlo:

- 1- Para el juego *Ánima Beyond Fantasy*, sus autores decidieron que podía resultar útil incluir en su web un complemento, que pudiera imprimirse y que sirviera de recordatorio (especialmente para los jugadores novatos) de los puntos y orden que debían seguirse para rellenar una hoja de personaje correctamente.
- 2- El segundo ejemplo viene a ilustrar las dificultades que entrañan para los jugadores las continuas revisiones de las reglas. La modificación de las reglas, sobretodo con motivo de una edición nueva de un juego, hace que deje de sacarse material del antiguo sistema con lo que si quieren estar al día deben pasarse al nuevo. El problema fundamentalmente viene cuando se quiere continuar con los antiguos personajes jugadores. Además de esto, también hay ocasiones en que se quiere adaptar material útil pero que está en el sistema antiguo. Para atraer al público veterano y convencerles para que se pasen al nuevo sistema se les facilitan las denominadas *reglas de conversión*. En el fondo no es más que eso, una serie de normas sencillas que permiten la transición entre sistemas de juego diferentes. En este caso hemos incluido las reglas de conversión desde el antiguo sistema D6 de Star Wars, editado por Joc Internacional para España, al sistema D20 del nuevo juego de Star Wars, editado en nuestro país por Devir Iberia y facilitado por esta última editorial a través de su página web.



## COMPLEMENTO WEB

# CREACIÓN DE PERSONAJES



1. Genera y calcula tus características
2. Elige tu raza
3. Elige tu categoría
4. Adquiere tus ventajas y desventajas
5. Invierte PD en las habilidades primarias
  - 5.1 Personajes relacionados con el combate
  - 5.2 Personajes con habilidades de Ki
  - 5.3 Personajes lanzadores de conjuros
  - 5.4 Personajes con habilidades de convocación
  - 5.5 Personajes con habilidades mentales
6. Invierte PD en las habilidades secundarias
7. Suma los bonos especiales
8. Aumenta el bonificador natural
9. Calcula tus puntos de vida y tu turno
10. Calcula tus Resistencias

### 1. Genera y calcula tus características

Hay que generar y repartir los valores entre tus ocho características (Pág. 10 y 11)

### 2. Elige tu raza

Elige la raza que prefieras y anota sus capacidades especiales. Puedes elegir entre diversos tipos de Néphilims (Pág. 29 a 32), o si tu Director de Juego lo permite, razas puras (Pág. 258 a 261).

### 3. Elige tu categoría

Elige una de las veinte categorías disponibles. Ellas serán las que te indiquen cuales son los costes de desarrollo de sus marquen (Pág. 35 a 44).

### 4. Adquiere tus ventajas y desventajas

Elige tus ventajas. Para hacerlo tienes tres Puntos de Creación, aunque puedes conseguir más eligiendo hasta un máximo de tres desventajas (Pág. 17 a 24).

### 5. Invierte PD en las habilidades primarias

Invierte tus PD entre las tres habilidades primarias; Habilidades de Combate, Mágicas y Psíquicas. El coste de dichas habilidades y cuantos PD puedes gastarte en cada campo viene determinado por tu categoría; si el límite es del 60% puedes gastarte 360 PD, y 300 PD si es el 50%. Recuerda que todas las categorías, sin importar el arquetipo al que pertenezca, pueden tener acceso a cualquier habilidad.

#### 5.1 Personajes relacionados con el combate

Los luchadores se basan en su habilidad de ataque y defensa, aunque también les conviene desarrollar el uso de diversas armas, armaduras. Cualquier personaje que quiera desarrollar habilidades de combate, independientemente de su categoría, debería invertir unos cuantos puntos en ataque y defensa para saber luchar.

**-Ataque y defensa:** No importa cual sea tu límite en las habilidades primarias de combate, nunca podrás gastar más de la mitad de tus PD totales en ataque y defensa. Es decir, incluso si tu categoría te permite gastar 360 PD en combate, estás limitado a usar como máximo 300 PD en aumentar tu ataque y tu defensa (Pág. 15).

**-Defensa:** Existen dos tipos de defensas; la parada y la esquiv. Aunque nada impide a un personaje tratar de desarrollar ambas, lo más recomendable es especializarse en solo una de ellas.

**-Conocimiento de armas:** Un personaje que desarrolle su habilidad de ataque y defensa sabe inicialmente usar de manera automática un arma. Eso implica que si quiere enarbolar otras armas debe de aplicar un negativo (Pág. 58) o gastar sus PD para aprender a usarlas con su misma habilidad (Pág. 58 a 60).

**-Tablas de Estilos y Artes marciales:** Se usan para mejorar la efectividad de ciertas maniobras de combate o dominar el uso de la lucha cuerpo a cuerpo y las ventajas que conlleva. Tienen un coste fijo de PD. Si quieres especializarte en un estilo de lucha determinado o conocer artes marciales, invierte unos PD aquí.

**-Llevar armadura:** Es la habilidad que te permite llevar mejor o peor protecciones. Si quieres que tu personaje pueda usar armaduras complejas y pesadas, es conveniente desarrollar esta habilidad (Pág. 77 a 79).

#### 5.2 Personajes con habilidades de Ki

A los personajes que quieran desarrollar habilidades del Ki les resulta aconsejable desarrollar sus Múltiplos de Acumulación de Ki y sus puntos de Ki. Las habilidades del Ki son primarias de combate, por lo que se encuentran dentro del límite de PD que te puedes gastar en dicho campo.

**-Múltiplos de Acumulación de Ki:** La acumulación de Ki te permite usar a mayor velocidad tus puntos de Ki. Para saber cual es tu acumulación base, tienes que atender al valor de tus características. Cada vez que compras un nuevo múltiplo invirtiendo el coste determinado de PD, incrementas en uno el valor de la acumulación de una de tus características (Pág. 96 y 97).

**-Ki:** Son los puntos que te permiten usar las habilidades y técnicas de Dominio. Se compran individualmente usando tus PD (Pág. 96 y 97).

**-Conocimiento Marcial:** El Conocimiento Marcial o CM se usa para aprender técnicas y habilidades de Ki. El valor de tu CM viene directamente determinado por tu Categoría, pero puede incrementarse adquiriendo ciertas artes marciales (Pág. 96).

#### 5.3 Personajes lanzadores de conjuros

Cualquier personaje que pretenda lanzar conjuros se basa principalmente en tres habilidades distintas; su Acumulación mágica (ACT), su Zeon y su Proyección mágica. Siempre resulta conveniente buscar cierto equilibrio entre ellas; una buena base es invertir la mitad de tus PD de magia en tu Proyección y el resto repartirlo equivalentemente entre Zeon y ACT, pero esto no es más que una mera recomendación. Depende de las preferencias de cada jugador desarrollar su propio estilo. Por otro lado se encuentra el nivel de vía, que te indica tu conocimiento mágico o lo que es lo mismo, cuantos conjuros conoces. No se desarrolla con PD, sino que viene señalado por tu Inteligencia (Pág. 114).



**-ACT:** Representa cuantos puntos de Zeon puedes gastar por asalto. La base del ACT se calcula usando la característica de Poder y aumenta dependiendo de cuantos múltiplos te compres. Cada múltiplo te permite volver a sumar a tu ACT su valor base. Es decir, si un personaje tiene un ACT base 10 y adquiere dos múltiplos, tendría un ACT final 30 (Pág. 111).

**-Zeon:** Son tu total de puntos de magia. Cuanto más tengas, más conjuros podrás lanzar. Para saber cuantos puntos de Zeon tienes hay que atender primero a tu característica de Poder y luego incrementar su valor gastando PD. El Zeon sube en grupos de 5 puntos. Es decir, si a una categoría que le cuesta 2 PD un +5 al Zeon se gasta 10 PD, incrementaría 50 puntos su reserva máxima de Zeon (Pág. 111).

**-Proyección mágica:** Es la capacidad de proyectar conjuros sobre un objetivo. Los brujos la utilizan para calcular el alcance de sus sortilegios, atacar y defenderse. Se desarrolla como cualquier otra habilidad; Ataque, Defensa, Llevar Armadura... (Pág. 112). Recuerda que como máximo puedes gastar la mitad de los PD del campo de habilidades mágicas en Proyección (Pág. 15).

#### 5.4 Personajes con habilidades de convocación

Si un personaje quiere tener habilidades de convocación debe desarrollar Convocar, Dominar, Atar o Desconvocar. También le conviene incrementar su ACT y su Zeon; el ACT para aumentar su regeneración zeónica y tener más criaturas atadas, mientras que el Zeon le permitirá tener acceso a invocaciones más poderosas.

**-Convocar, Dominar, Atar y Desconvocar:** Cualquiera de estas habilidades se desarrollan con normalidad. Es decir, si el coste de Controlar es 2 y te gastas 100 PD, tendrías una base de 50 puntos. Puedes tenerlas todas o solo algunas de ellas, dependiendo de los campos en los que estés más interesado (Pág. 178 a 181).

**-ACT y Zeon:** Igual que en la sección anterior.

#### 5.5 Personajes con habilidades mentales

Si un personaje pretende desarrollar habilidades psíquicas tendrá que calcular primero su Potencial psíquico y después invertir PD en desarrollar su Proyección psíquica y adquirir CV.

**-Potencial psíquico:** Indica cuán poderosas serán las capacidades mentales del personaje. Se calcula usando la característica de Voluntad, aunque puede incrementarse usando CV (Pág. 194 y 195).

**-CV:** Representa en que invierte tu persona sus energías mentales. Puedes usar los CV para dominar nuevos poderes, potenciar los que ya tienes o adquirir Innatos. Cada CV cuenta un valor fijo de PD (Pág. 195 a 197).

**-Proyección psíquica:** Representa la capacidad de proyectar los poderes mentales sobre los objetivos. Los psíquicos la utilizan para calcular el alcance de sus sortilegios, atacar y defenderse. Se desarrolla como cualquier otra habilidad; Ataque, Defensa, Llevar Armadura... (Pág. 197). Recuerda que como máximo puedes gastar la mitad de los PD del campo de habilidades psíquicas en Proyección (Pág. 15).

#### 6. Invierte PD en las habilidades secundarias

Invierte tantos PD como te queden o quieras en tus habilidades secundarias. Al contrario que en las primarias, no hay ningún límite a cuantos PD puedes gastarte aquí; si lo deseas, puedes incluso usarlos todos. El valor mínimo de una habilidad secundaria nunca puede ser inferior a 5. Por tanto, si quieres desarrollar una

habilidad secundaria en concreto, tendrás al menos que invertir suficientes PD para tener 5.

#### 7. Suma los bonos especiales

A continuación, tienes que sumar los bonos que te otorgan las características y los bonos innatos de categoría a las habilidades primarias y secundarias pertinentes a los que van asociados (Pág. 11 a 13).

#### 8. Aumenta el bonificador natural

Elige una habilidad secundaria cualquiera y suma el bono de la característica a la que está ligada como bono especial. Es decir, si tienes Inteligencia 8 (cuyo bono es +10), si quieres puedes sumar un +10 especial a Historia, ya que es una habilidad de Inteligencia (Pág. 15).

#### 9. Calcula tus puntos de vida y tu turno

Ahora calcula tus puntos de vida base usando la Tabla 4 y añádele el bonificador especial que te proporciona tu categoría. También puedes invertir PD para comprar Múltiplos de Vida. Cada vez que consigas uno, puedes sumar el valor de tu Constitución al tus puntos de vida máximos. Para calcular tu turno, tienes que sumar tu bono de Destreza, Agilidad y el que te proporciona tu categoría a una base de 20. Dependiendo de que armas emplees, puedes aplicar varios modificadores (Pág. 16).

#### 10. Calcula tus Resistencias

Finalmente, suma a la presencia de tu personaje el bono de la característica que corresponde a cada una de las cinco clases de resistencias. Todos los personajes de primer nivel tienen presencia 30 (Pág. 17)

#### Unos últimos detalles...

Ya has completado todo lo referente a la ficha básica del personaje, pero aún te quedan muchas cosas por decidir. Si tu Director no quiere otorgarle una cantidad económica inicial, puedes generar de manera aleatoria sus fondos iniciales usando la tabla de categoría social de la página 64. También tienes que elegir cuales serán tus armas iniciales y tu armadura, en el caso de que tengas, y si eres un hechicero con conocimiento de vía, cuales son los conjuros de libre acceso que vas a conocer.

Y lo más importante; tienes que desarrollar una historia para él y ella, pues nunca olvides que un personaje siempre es mucho más que una simple hoja de papel.





## Apéndice. Guía de conversión

En última instancia, la mejor manera de comenzar una campaña del juego de rol de *Star Wars* es creando personajes nuevos empleando las reglas del comienzo de este libro. Esto asegura que todos los personajes sean reglamentarios y estén equilibrados, aprovechando al máximo las reglas existentes.

Sin embargo, nos consta que muchos jugadores querrán trasladar personajes de ediciones anteriores del juego de rol de *Star Wars* (la versión de WEG) a estas nuevas reglas. Las pautas de este apartado se han diseñado para ayudarte a convertir personajes de la versión de West End Games en personajes adecuados para este juego.

A lo largo del proceso, recuerda que la conversión de un sistema de juego a otro es, por definición, una ciencia inexacta. Aunque las pautas ofrecen una base para la conversión, no pueden ser exhaustivas ni perfectas. Verás un montón de referencias imprecisas a aproximaciones, estimaciones y "puntos de partida". El director de juego y tú debéis colaborar para asegurar que el espíritu de tu personaje se preserve durante el proceso, aunque las cifras no siempre coincidan.

### Puntuaciones de característica

Inicia el proceso de conversión transformando los dados de atributos de tu personaje en puntuaciones de característica.

#### Puntuaciones de los atributos

Atributo de West End Games	Característica de Wizards of the Coast
1D	8
1D+1	9
1D+2	10
2D	11
2D+1	12
2D+2	13
3D	14
3D+1	15
3D+2	16
4D	17
4D+1	18
4D+2	19
5D	20
5D+1	21
5D+2	22
+1	+1

A continuación, localiza el atributo correspondiente a cada característica en la tabla de correspondencias entre atributos. Por ejemplo, la característica Vigor se corresponde exactamente con el atributo Fortaleza de WEG, mientras que la Inteligencia de un personaje equivale a la suma de los atributos Conocimiento y Técnica dividido entre 2.

#### Correspondencias entre atributos

Característica	Atributos de WEG
Vigor	Fortaleza
Destreza	Destreza
Constitución	Fortaleza
Inteligencia	(Conocimiento + Técnica)/2
Sabiduría	(Percepción + Técnica)/2
Carisma	(Percepción + Percepción + Conocimiento)/3

Los atributos Mecánica y Percepción de WEG son casos especiales porque las puntuaciones altas en estas características también se convierten en rangos de habilidad.

- ☉ Por cada punto de Mecánica por encima de 3D, asigna al personaje un rango de Pilotar.
- ☉ Por cada punto de Percepción por encima de 3D, asigna al personaje un rango de Observar o Escuchar. Estos rangos deben dividirse a partes iguales entre las dos habilidades (si esto genera una fracción, haz que Observar o Escuchar reciban un rango más).

### Especie

Esto es sencillo. Si la especie del héroe es una de las que se encuentran en el capítulo 2 (Especies) o en el capítulo 14 (Aliados y rivales), utiliza la misma. Si no está, colabora con tu DJ para determinar las aptitudes especiales de la especie.

### Clase

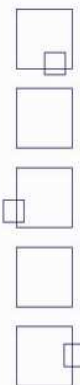
Tendrás que elegir una clase para tu personaje. En este punto, sólo se trata de una posible elección. Tal vez cambies de opinión después de convertir las habilidades de tu personaje en puntos de habilidad y dotes, o incluso decidas que tu personaje es multiclase. No pasa nada porque revises esta decisión más adelante.

### Habilidades y dotes

Ésta es la parte peliaguda de la conversión, en la que hace falta flexibilidad por parte del jugador (y ayuda por parte del director de juego). En pocas palabras, no hay ningún sistema fijo para convertir los dados de habilidad en rangos de habilidad y dotes.

La mayoría de las habilidades del *Star Wars* de WEG tienen un equivalente en el juego nuevo. Por ejemplo, la habilidad *astrogación* se convierte en Astronavegar. Para estas habilidades, asigna a tu personaje un rango de habilidad por cada "punto" que tenga en la habilidad por encima de la puntuación base del atributo (un +1 es un punto; un +2 son dos puntos; una habilidad que está un dado por encima del atributo base equivale a tres puntos).

Algunas habilidades de WEG forman parte de una sola habilidad nueva con un ámbito mayor. Por ejemplo, la habilidad Reparar incluye todas las distintas clases de habilidades relacionadas con las reparaciones en el juego de *Star Wars* de WEG (*reparar droides*, *reparar blindajes*, etc.). En este caso, localiza el rango más alto del personaje en cualquiera de las habilidades relacionadas (usando el método de equivalencia de un punto = un rango explicado anteriormente). Por cada habilidad relacionada adicional que supere a la mitad de este rango, suma la mitad de los rangos de esa habilidad a la habilidad base (redondeando hacia abajo las fracciones). Dentro de esta categoría entran Diplomacia, Reparar, Curar heridas e Informática.



GUÍA DE CONVERSIÓN	<b>Equivalencia entre habilidades*</b>		
	<b>Habilidad de WEG</b>	<b>Nueva habilidad</b>	<b>Dote</b>
428, n. 1837b	Absorber/Disipar energía		Disipar energía
	Acelerar curación	Curarse a uno mismo	
PR 11 248027	Acelerar la curación de otro	Curar al prójimo	
	Afectar mente	Afectar mente	
428, n. 1837b	Alterar		Alterar
	Arco		Competencia con grupo de armas (armas primitivas)
PR 11 248027	Armas arcaicas		Competencia con grupo de armas (armas primitivas)
	Armas arrojadas		Competencia con grupo de armas (armas sencillas)
428, n. 1837b	Armas de fuego		Competencia con grupo de armas (lanzaproyectiles)
	Armas de proyectiles		Competencia con grupo de armas (armas primitivas)
PR 11 248027	Armas pesadas		Competencia con grupo de armas (armas pesadas)
	Artillería de caza espacial		Manejo de astronaves (cazas estelares)
428, n. 1837b	Artillería de naves espaciales de combate		Manejo de astronaves (naves de línea)
	Astrogación	Astronavegar	
PR 11 248027	Atacar con armas		Competencia con grupo de armas (armas sencillas)
	Compet. con grupo de armas (vibroarmas)		
428, n. 1837b	Atacar sin armas		Artes marciales
	Bajos fondos	Conocimiento (bajos fondos)	
PR 11 248027	Blaster		Competencia con grupo de armas (pistolas blaster)
	Blasters en vehículos		Competencia con grupo de armas (armas montadas en vehículos)
428, n. 1837b	Burocracia	Profesión (burócrata)	
	Buscar	Buscar y Observar	
PR 11 248027	Caballar	Montar	
	Combate con sable de luz	Mentalidad combativa	
428, n. 1837b	Comercio	Profesión (mercader)	
	Comunicaciones	Informática	
PR 11 248027	Concentración	—	—
	Controlar		Controlar
428, n. 1837b	Controlar dolor	Curarse a uno mismo	
	Controlar el dolor de otro	Curar al prójimo	
PR 11 248027	Controlar enfermedad	Curarse a uno mismo	
	Controlar la enfermedad de otro	Curar al prójimo	
428, n. 1837b	Correr		Correr
	Culturas	Conocimiento (culturas)	
PR 11 248027	Demolición	Demoliciones	
	Detección de vida	Ver Fuerza	
428, n. 1837b	Devolver la consciencia a otro	Curar al prójimo	
	Escarlar/Saltar	Tregar y Saltar	
PR 11 248027	Esconderse	Esconderse	
	Escudos de caza espacial		Manejo de astronaves (cazas estelares)
428, n. 1837b	Escudos de naves espaciales de combate		Manejo de astronaves (naves de línea)
	Esquivar		— o Reflejos rápidos
PR 11 248027	Exploración planetaria	Informática	
	Falsificar	Falsificar	
428, n. 1837b	Fuerza de voluntad		Voluntad de hierro
	Furtivo	Sigilo	
PR 11 248027	Granadas		Competencia con grupo de armas (armas sencillas)
	Herir/Matar	Estrangulamiento con la Fuerza	
428, n. 1837b	Intimidación	Intimidar	
	Investigación	Recabar información	
PR 11 248027	Jugar	Profesión (tahúr)	
	Lanzaproyectiles wookiee		Competencia con arma exótica (ballesta láser)
428, n. 1837b	Lenguas	Hablar idioma	
	Levantar	—	—
PR 11 248027	Leyes	Conocimiento (derecho)	
	Magnificar sentidos	Mejorar sentidos	
428, n. 1837b	Mando		
	Manejar andador	Pilotar	
PR 11 248027	Manejar repulsores	Pilotar	
	Manejar traje potenciado		Competencia con blindaje (potenciado)
428, n. 1837b	Manejar vehículos flotantes	Pilotar	
	Manejar vehículos terrestres	Pilotar	
PR 11 248027	Medicina	Curar heridas	
	Nadar	Nadar	
428, n. 1837b	Negociar	Diplomacia	
	Neutralizar veneno	Curarse a uno mismo	
sigue en la página 3			
*Nota del traductor: Como se puede comprobar, las habilidades incluidas en la tabla se corresponden con las incluidas en la 2.ª edición de WEG (finéda en nuestro país), aunque se ha respetado todo lo posible la terminología empleada por JOC para facilitar la labor a los jugadores veteranos.			



Habilidad de WEG	Nueva habilidad	Dote
Parada con armas	—	—
Parar sin armas	—	—
Permanecer consciente	—	—
Persuasión	Diplomacia	—
Pilotaje de caza espacial	Pilotar	Manejo de astronaves (cazas estelares)
Pilotaje de nave espacial arcaica	Pilotar	—
Pilotaje de naves espaciales de combate	Pilotar	Manejo de astronaves (naves de línea)
Pilotar repulsores	Reparar	—
Poner a otro en trance de hibernación	—	—
Postcognición	Videncia	—
Primeros auxilios	Curar heridas	—
Programar droides	Informática	—
Razas alienígenas	Conocimiento (especies alienígenas)	—
Reducir herida	Curarse a uno mismo	—
Reparar andador	Reparar	—
Reparar armas de caza espacial	Reparar	—
Reparar armas de naves espaciales de combate	Reparar	—
Reparar blasters	Reparar	—
Reparar blindaje	Reparar	—
Reparar caza espacial	Reparar	—
Reparar droides	Reparar	—
Reparar naves espaciales de combate	Reparar	—
Reparar transportes espaciales	Reparar	—
Reparar vehículos flotantes	Reparar	—
Reparar vehículos terrestres	Reparar	—
Reparar/Programar computadoras	Informática y Reparar	—
Resistir aturdimiento	Curarse a uno mismo	—
Robar bolsillos	Juegos de manos	—
Sable de luz	—	Competencia con arma exótica (sable de luz)
Seguridad	Inutilizar mecanismo	—
Sensores	Informática	—
Sentir	—	Sentir
Sentir Fuerza	Ver Fuerza	—
Sentir vida	Ver Fuerza	—
Sistemas planetarios	Conocimiento (sistemas)	—
Supervivencia	Supervivencia	—
Tasar	Tasación	—
Telepatía proyectiva	Telepatía	—
Telepatía receptiva	Telepatía	—
Telequinesia	Mover objeto	—
Tímar	Engañar	—
Trance de hibernación	—	Controlar
Transferir fuerza	Curar al prójimo	—
Transportes espaciales	Pilotar	Manejo de astronaves (transportes espaciales)
Vacío	—	—
Vigor	—	Aguante y/o Gran fortaleza

*Ejemplo:* Yurin Prefect tiene 3D en su atributo Técnica. Sus habilidades son *reparar droides* 4D, *reparar vehículos terrestres* 5D+1, *reparar repulsores* 3D+2 y *reparar caza espacial* 6D. Si cada una de ellas fuera una habilidad distinta, tendría 3 rangos en *reparar droides*, 7 rangos en *reparar vehículos terrestres*, 2 rangos en *reparar repulsores* y 9 rangos en *reparar caza espacial*. De este modo, su rango "superior" sería el de *reparar caza espacial*, y sólo *reparar vehículos terrestres* supera al menos la mitad del rango superior. Este personaje tendría 12 rangos de Reparar en el nuevo juego (9 de *reparar caza espacial* y 3 de *reparar vehículos terrestres*).

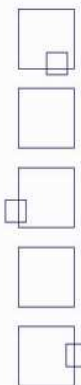
Un par de habilidades de WEG abarcan más de una habilidad nueva. *Escarlar/Saltar*, por ejemplo, ahora se divide en dos habilidades distintas (Tregar y Saltar). En este caso, puedes asignar el mismo rango a ambas habilidades o dividir la suma de rangos de habilidad entre las dos habilidades (a partes iguales o no). Elijas lo que elijas, asegúrate de que tu DJ está de acuerdo.

La habilidad *lenguas* es un caso especial, pues su equivalente (Hablar idioma) no emplea rangos. En este caso, cada punto en

*idiomas* se convierte en un punto de habilidad que puedes gastar en las habilidades Hablar idioma y Leer/Escribir idioma. Dependiendo de la clase de tu personaje, tu héroe puede hablar con fluidez un idioma a cambio de 1 o 2 puntos de habilidad.

Varias habilidades de WEG se corresponden con mayor exactitud con dotes, como se indica en la tabla de equivalencias de habilidades. En este caso, todo el que tenga al menos 1D (3 puntos) en la habilidad, probablemente tendría la dote indicada. Recuerda que algunas clases obtendrán dichas dotes gratuitamente, así que algunos personajes sin rangos en la habilidad pueden acabar con la dote. Si no quieres (o si crees que no encaja con tu personaje), no estás obligado a hacerte con la dote recomendada.

Las habilidades de WEG relacionadas con el combate (sobre todo *blaster*, *esquivar* y *sable de luz*) también pueden darte una pista acerca de las bonificaciones de ataque o defensa de tu personaje y, por extensión, de su nivel. Por ejemplo, localiza la mejor habilidad de ataque de tu personaje (*blaster*, *lanzaproyectiles wookiee*, *atacar sin armas* o la que sea). Por cada punto de la habilidad (por







#### Puntos de habilidad por nivel y clase

Nivel	Soldado, guardián jedi	Fronterizo, noble, explorador, especialista técnico, cónsul jedi, iniciado en la Fuerza	Granuja
1	hasta 16	hasta 24	hasta 32
2	17-20	25-30	33-40
3	21-24	31-36	41-48
4	25-28	37-42	49-56
5	29-32	43-48	57-64
6	33-36	49-54	65-72
7	37-40	55-60	73-80
8	41-44	61-66	81-88
9	45-48	67-72	89-96
10	49-52	73-78	97-104
11	53-56	79-84	105-112
12	57-60	85-90	113-120
13	61-64	91-96	121-128
14	65-68	97-102	129-136
15	69-72	103-108	137-144
16	73-76	109-114	145-152
17	77-80	115-120	153-160
18	81-84	121-126	161-168
19	85-88	127-132	169-176
20	89-92	133-138	177-184

#### Otras conversiones

Además de las conversiones de personajes, tal vez quieras convertir criaturas, armas, vehículos y astronaves al nuevo sistema.

#### Criaturas

Utiliza las reglas explicadas anteriormente para los personajes. Calcula un nivel para las criaturas convertidas según los ejemplos de criaturas que se dan en este libro.

#### Armas

Para las armas personales, divide el alcance máximo del arma entre 10 (o entre 5 si es un arma arrojadiza) para obtener el incremento de distancia del arma. El daño de un arma depende del código de daño de WEG y la escala (véase la tabla Conversión del daño de las armas).

#### Conversión del daño de las armas

Código de WEG	Personaje	Deslizador	Andador	Caza estelar	Nave de línea*
9D	6d8	9d8	9d10	9d10 × 2	9d10 × 5
8D	5d8	8d8	8d10	8d10 × 2	8d10 × 5
7D	4d8	7d8	7d10	7d10 × 2	7d10 × 5
6D	3d8	6d8	6d10	6d10 × 2	6d10 × 5
5D	5d4	5d8	5d10	5d10 × 2	5d10 × 5
4D	3d6	4d8	4d10	4d10 × 2	4d10 × 5
3D	2d6	3d8	3d10	3d10 × 2	3d10 × 5
2D	2d4	2d8	2d10	2d10 × 2	2d10 × 5
1D	1d4	1d8	1d10	1d10 × 2	1d10 × 5

\*Las naves de línea, en la versión de Joc, reciben el nombre de naves espaciales de combate.

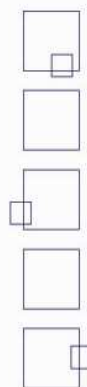
#### Vehículos y astronaves

Emplea las descripciones de vehículos y astronaves de los capítulos 10 y 11 como pautas para convertir otros vehículos. En general, los puntos de casco y de puntos de escudos de una nave de línea equivalen a sus dados por 100 (+30 por cada punto adicional). Los puntos de casco y de escudos de un caza estelar equivalen a sus dados por 30 (+10 por cada punto

adicional), los de un andador a sus dados por 20 (+6 por cada punto adicional) y los de un deslizador a sus dados por 10 (+3 por cada punto adicional).



KIRA LAR,  
SOLDADO REBELDE

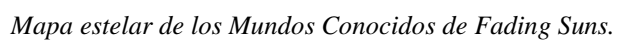




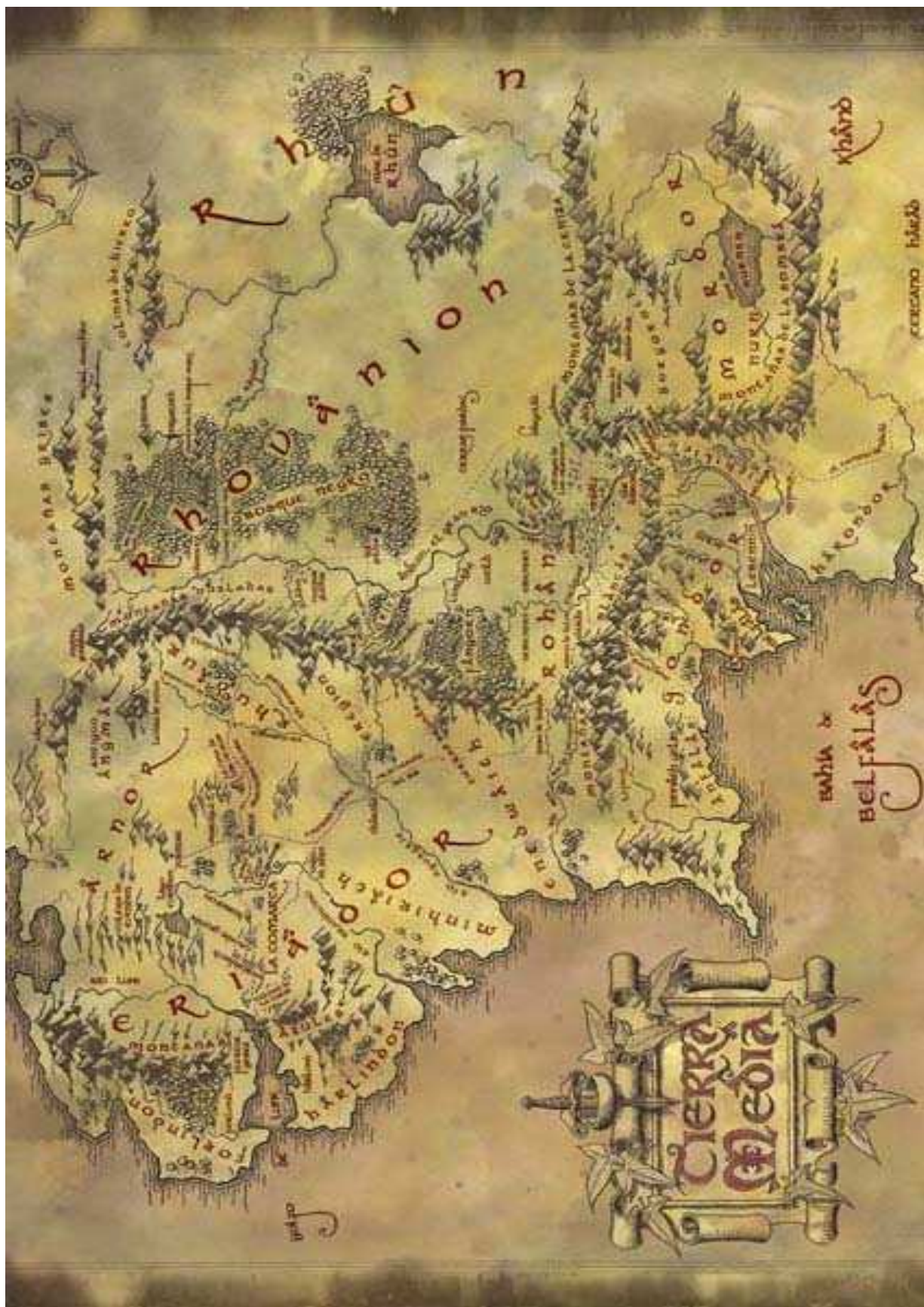
## 11.8 MAPAS

Los juegos de rol están llenos de imaginación y nada representa más este hecho que la cantidad de cartografía inventada para dichos juegos (o que ha servido de inspiración para crearlos). Obviamente sería imposible mostrar todos los mapas que se han diseñado para los diferentes juegos existentes a lo largo del tiempo. Sin embargo si que podemos exponer algunos de los ejemplos que hemos considerado más interesantes:

- 1- Incluimos en primer lugar una serie de mapas mundi de diferentes “universos” que van desde un mapa estelar de los “Mundos Conocidos” de *Fading Suns*, pasando por la Tierra Media de *El Señor de los Anillos*, al mundo de *Cadwallon* o el continente de *Gaia* de *Ánima Beyond Fantasy*. En un segundo momento hemos puesto los mapas de los continentes de dos “mundos” que son ambientaciones de la tercera edición de *D&D*, *Faerûn* de *Reinos Olvidados* y *Ansalon* de *Dragonlance*.
- 2- Vista la cartografía a gran escala, pasamos a la medida inversa. En este caso nos centramos en tres aspectos diferentes: ciudades, dungeons y edificios. En el de las ciudades, indicamos un ejemplo en el mapa de la ciudad de *Cadwallon* y dos mapas de ciudades de la ambientación de *Dragonlance*, *Neraka* y el Monte *Noimporta*. En el tema de los dungeons, adjuntamos tres mapas de un dungeon muy conocido por los jugadores de *D&D*, *Bajomontaña* perteneciente a la ambientación de *Reinos Olvidados*. En el último caso, el del edificio, se trata de una de las *Torres de Alta Hechicería* del mundo de *Dragonlance*.







Mapa de la Tierra Media de El Señor de los Anillos.





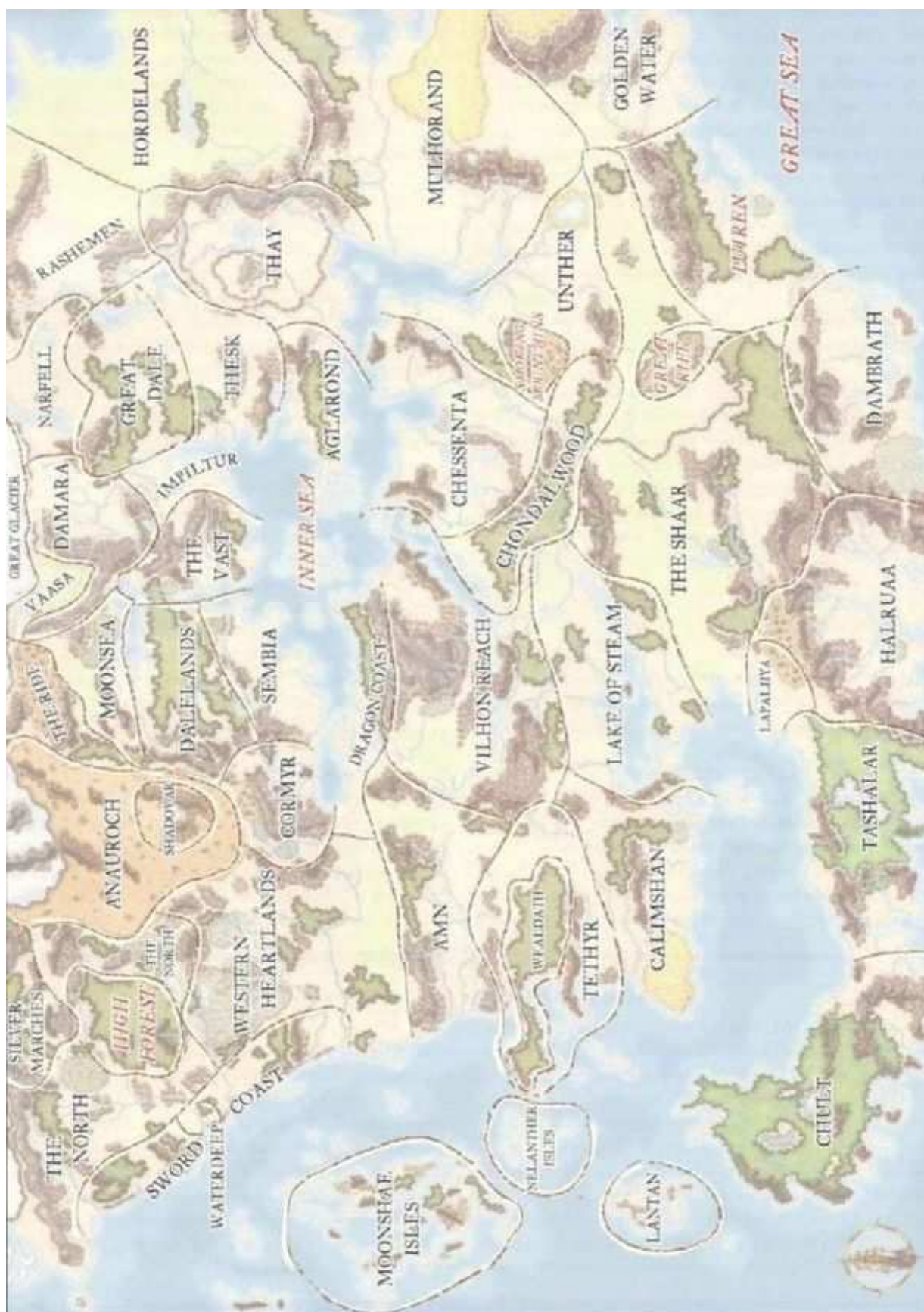
*El continente de Aarklshy del juego Cadwallon.*





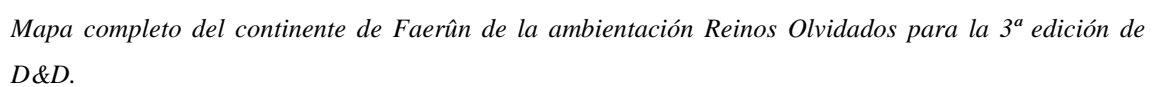
El continente de Gaia de *Ánima Beyond Fantasy*.





Mapa político del continente de Faerûn de la ambientación Reinos Olvidados para la 3ª edición de D&D.



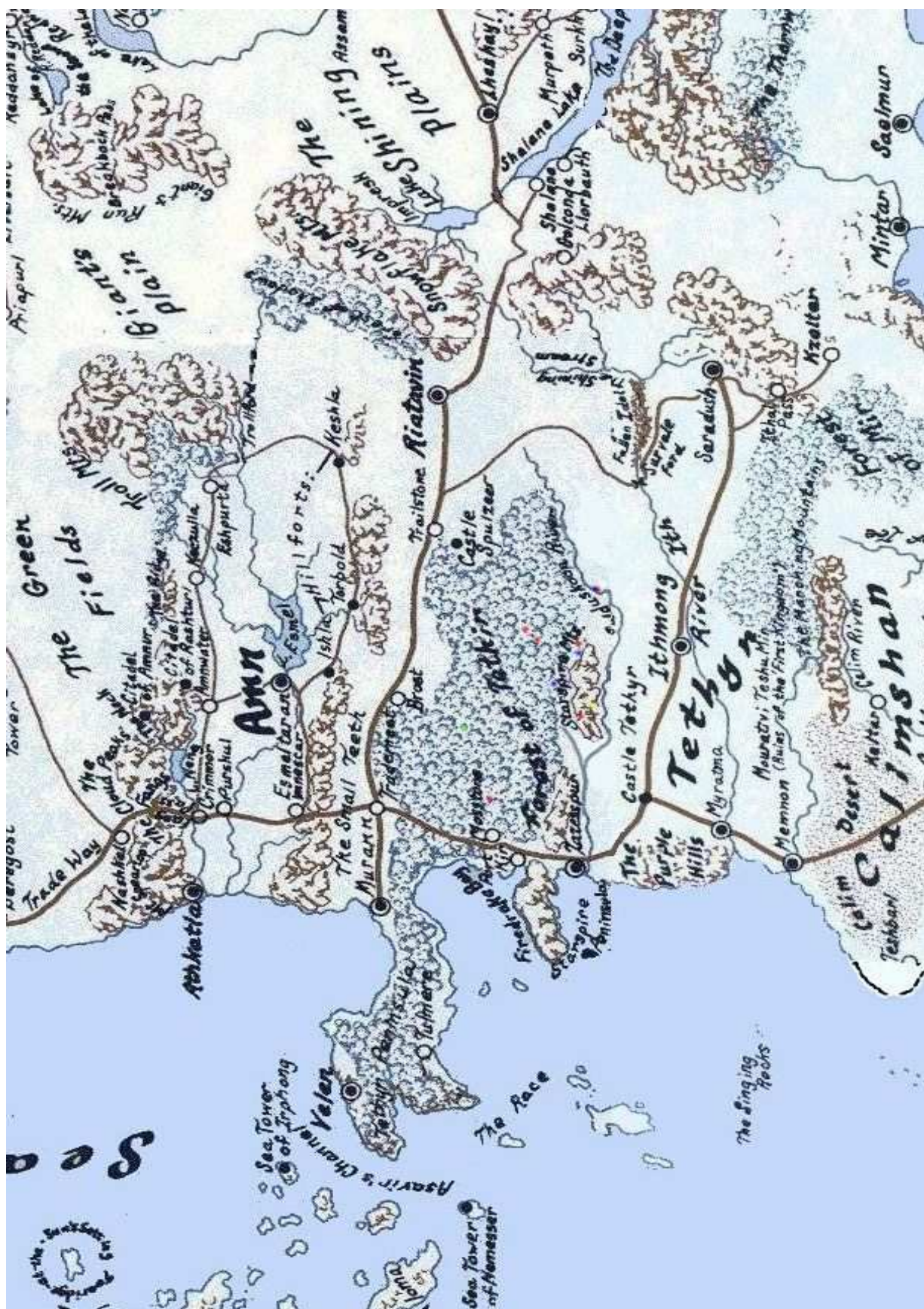






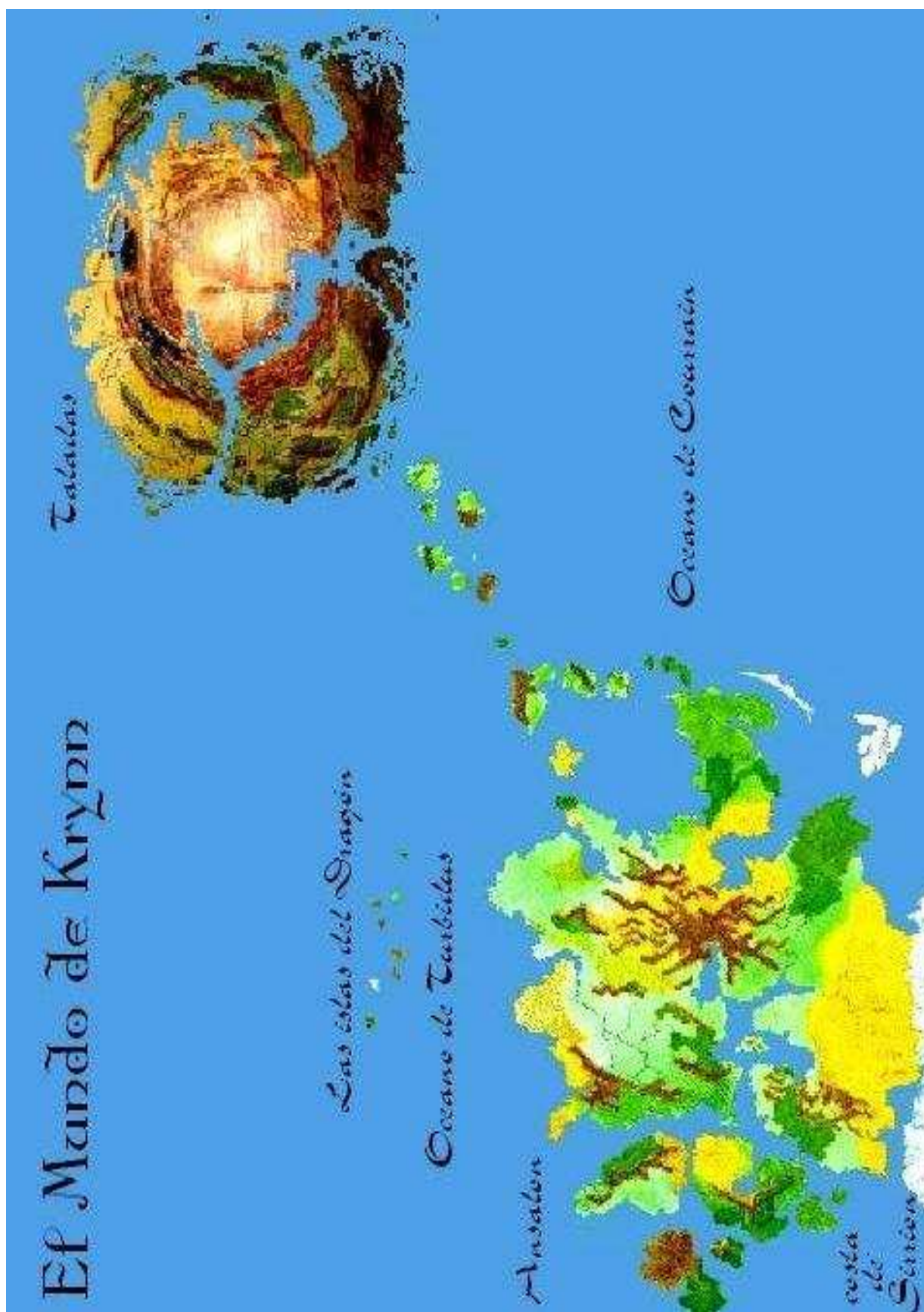
Mapa geográfico del continente de Faerûn de la ambientación Reinos Olvidados para D&D.





*Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Héctor Sevillano Pareja*





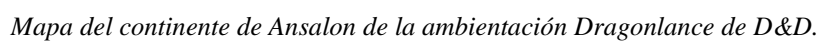
*El mundo de Krynn, con los continentes de Ansalon y Taladas. Pertenecce a la ambientación Dragonlance de D&D.*





*Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Héctor Sevillano Pareja*









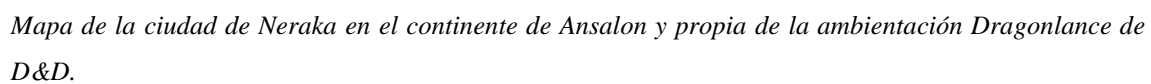
Mapa del continente de Ansalon de la ambientación Dragonlance de D&D.



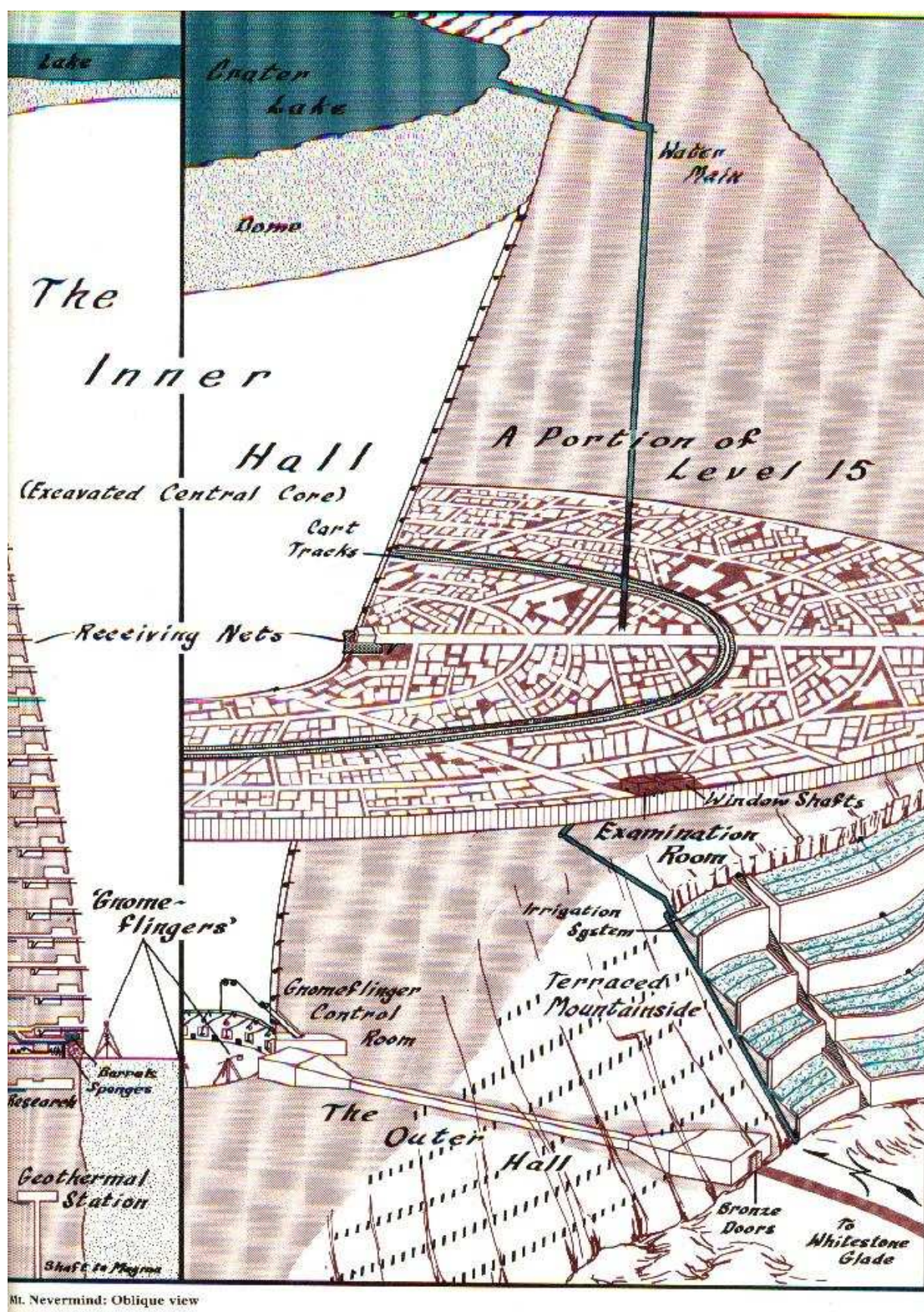


Mapa de la Ciudad Franca de Cadwallon, ambientación del juego del mismo nombre.



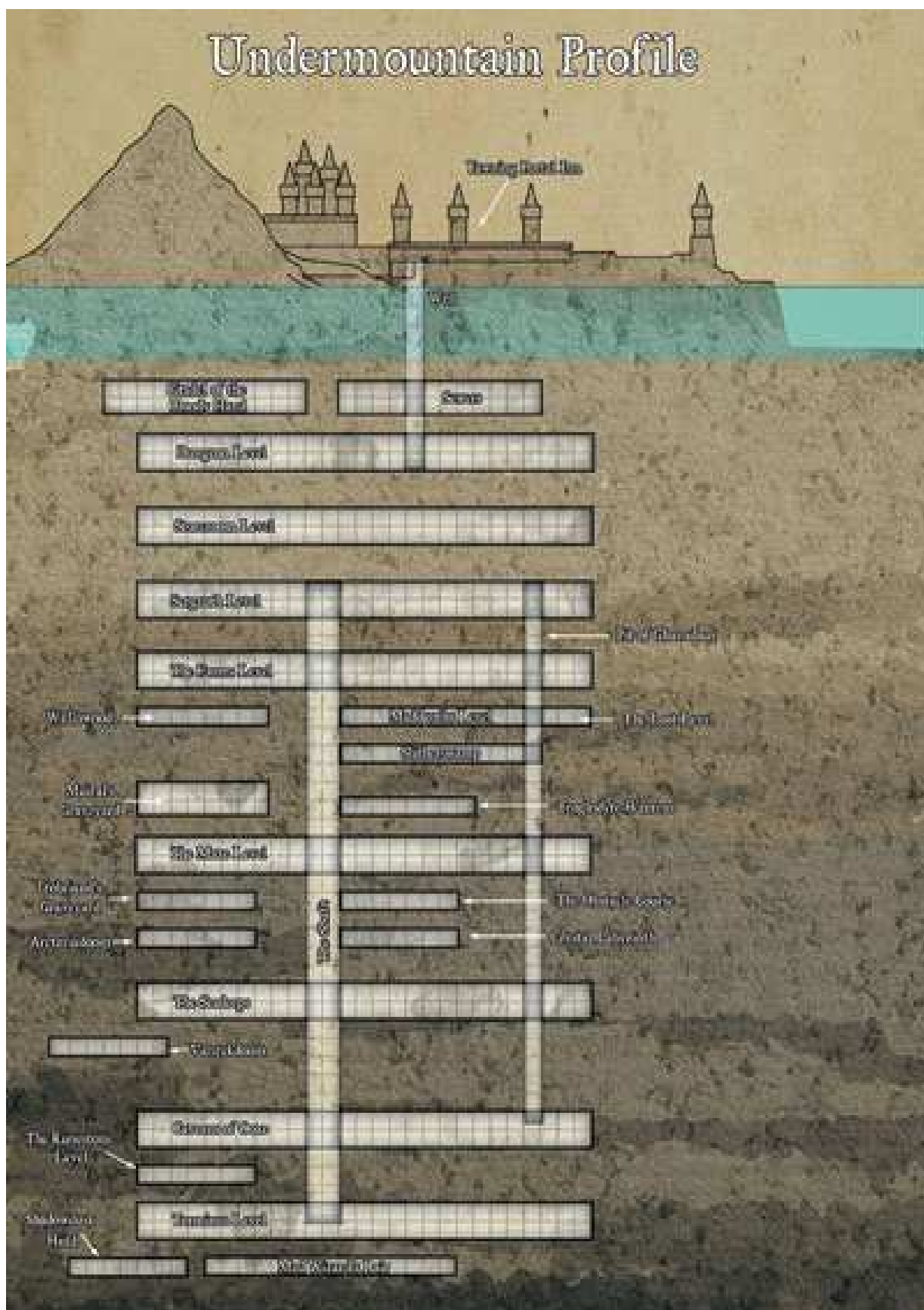




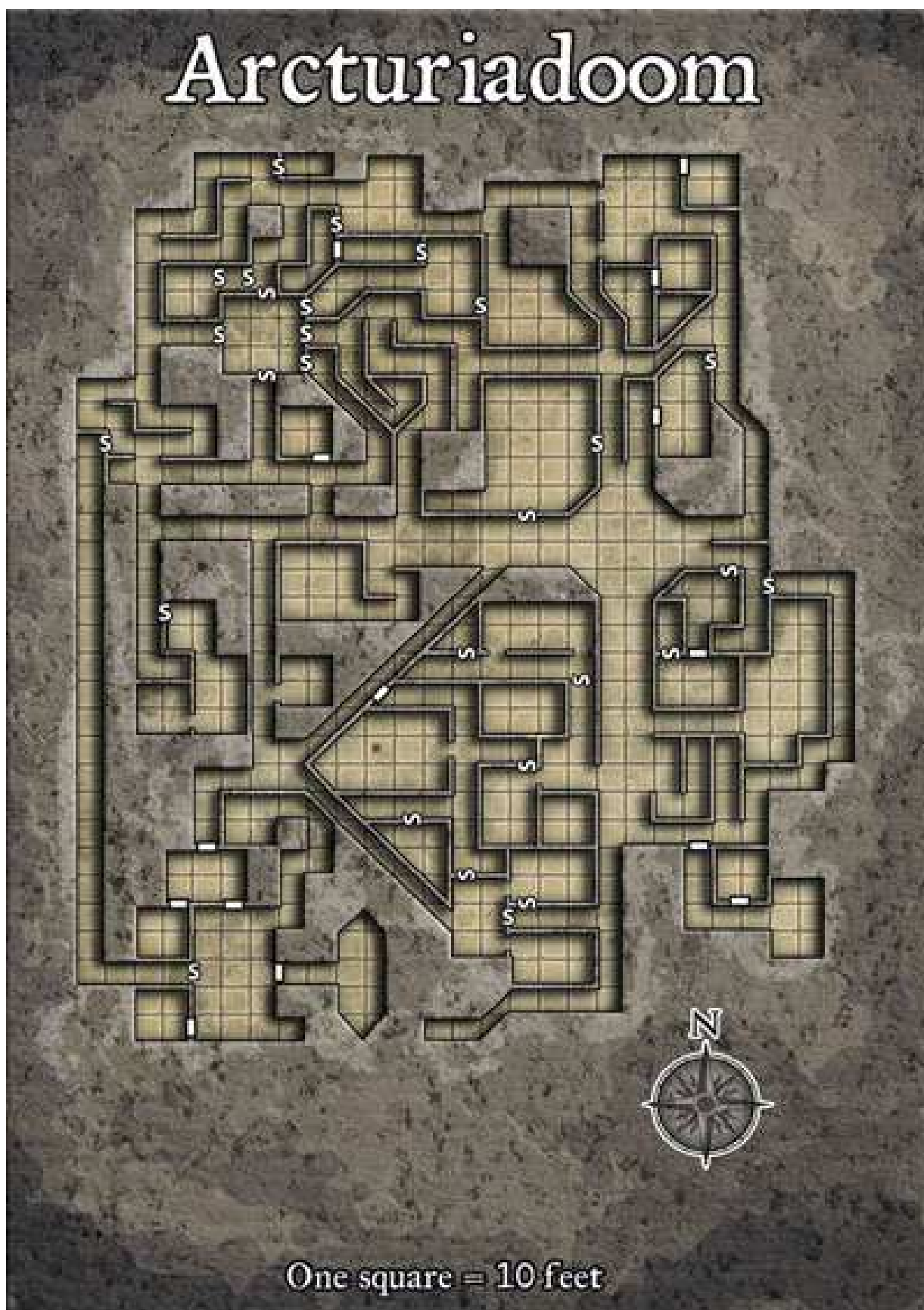


Mapa de la ciudad gnom de Noimporta (en inglés Nevermind) en el continente de Ansalon y propia de la ambientación Dragonlance de D&D.



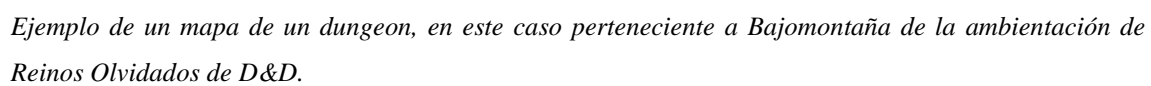


Perfil del dungeon de Bajomontaña (Undermountain en inglés) de la ambientación de Reinos Olvidados de D&D.

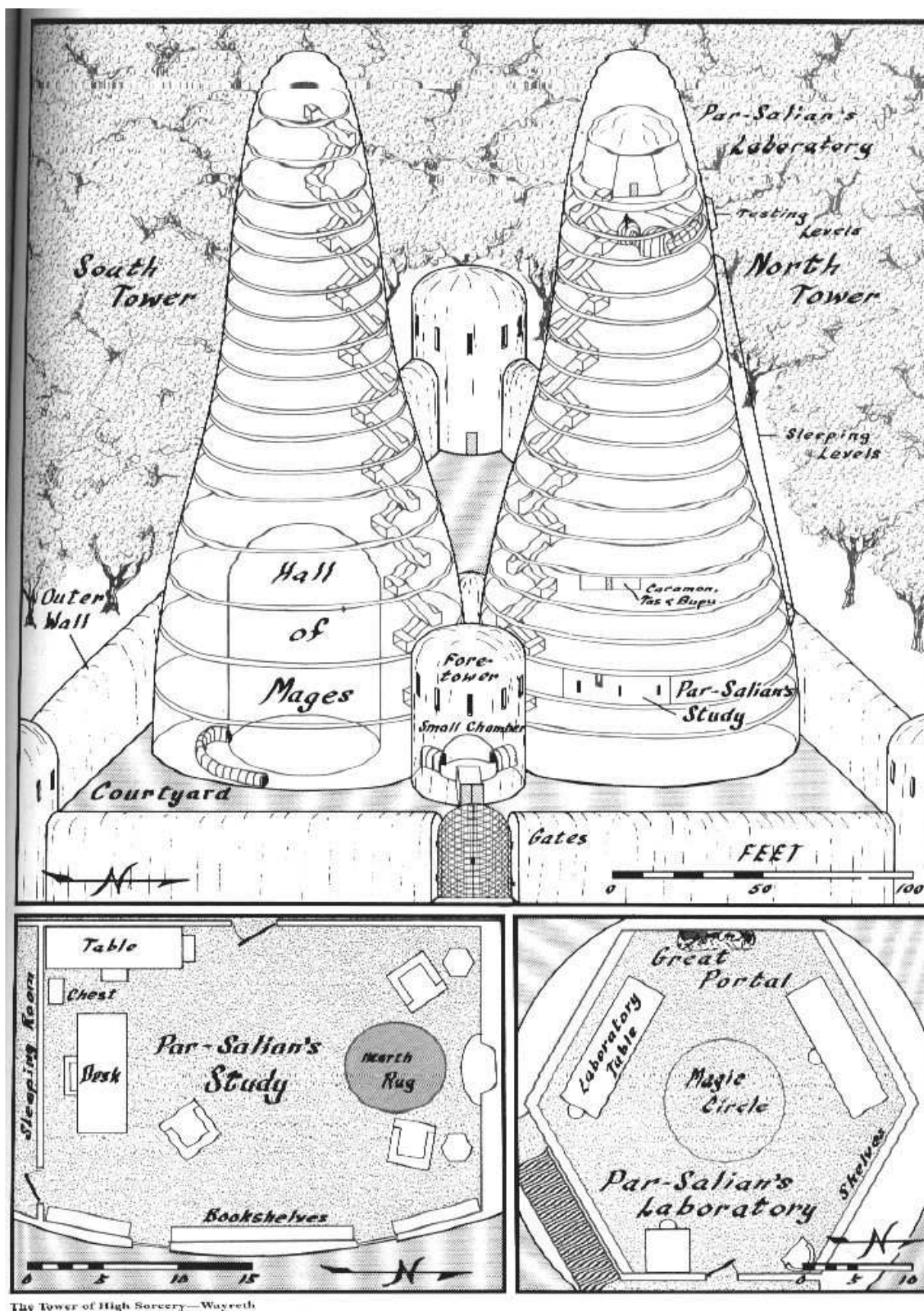


*Ejemplo de un mapa de un dungeon, en este caso perteneciente a Bajomontaña de la ambientación de Reinos Olvidados de D&D.*









Edificio de la Torre de la Alta Hechicería de Wayreth en el continente de Ansalon y propia de la ambientación Dragonlance de D&D.



## 11.9 CATÁLOGO

Quisimos mostrar la cantidad ingente de material que puede movilizar una distribuidora de juegos de rol y entre otras cosas que no todo lo que mueven es propiamente dicho libros de rol. Para ello adjuntamos el catálogo de la distribuidora DISTRIMAGEN, que comercializa los productos de la Factoría de Ideas.

# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Hoja: \_\_\_\_\_

## Listado General • Febrero 2008

### •NOVELAS•

#### LA FACTORÍA

##### BESTSELLER

	E
— LFL2001 1. La ecuación Dante	19,95
— LFL2002 2. Sigurn	19,95
— LFL2003 3. El resurgir de la Atlántida	18,95
— LFL2004 4. Testamentum	18,95
— LFL20010 5. Imajica: el quinto dominio	22,25
— LFL2005 6. El puzzle de Jesús	19,95
— LFL20011 7. Imajica: la reconciliación	22,25
— LFL2009 8. El secreto de María Magdalena	19,95
— LFL2007 9. El ángel más tonto del mundo	18,95
— LFL2006 10. En presencia de mis enemigos	20,50
— LFL2008 11. Tiempo de matar	18,95
— LFL20012 12. La habitación de ambar	18,95
— LFL20013 13. El traficante de bebés	19,95
— LFL20016 14. La buena muerte	19,95
— LFL20017 15. Desaparecido	19,95
— LFL20019 16. El código de la Atlántida	19,95
— LFL20015 17. Un trabajo muy sucio	19,95
— LFL20018 18. El club de los patriotas	19,95

##### BOLSILLO

— LFL51001 1. La ecuación Dante	9,95
— LFL51002 2. El resurgir de la Atlántida	9,95
— LFL51003 3. El ángel más tonto del mundo	9,95
— LFL51004 4. El secreto de María Magdalena	9,95

##### BOLSILLO (CANCELADA)

— LFL2601 1. Diabolo-1: Legado de Sangre	1,95
— LFL2602 2. Starcraft-1: Cruzada de Liberty, La	1,95
— LFL6003 3. Warcraft-1: Día del Dragón, El	1,95
— LFL6004 4. Starcraft-2: Sombra de los Xel'Naga	1,95
— LFL6101 5. Campeones de las Tierras Heridas	1,95
— LFL6201 6. Exaltado-1: Elegidos por el Sol	1,95
— LFL6005 7. Diabolo-2: Camino Oscuro, El	1,95
— LFL6006 8. Warcraft-2: Señor de los Clanes, El	1,95
— LFL6202 9. Exaltado-2: Amados de los Muertos	1,95
— LFL6007 10. Diabolo-3: Templo de los Sueños, El	1,95
— LFL6008 11. Starcraft-3: Velocidad de la Sombra, La	1,95
— LFL6102 12. Dios Muerto-1: Abandonados, Los	1,95
— LFL6009 13. Warcraft-2: El último Guardian	1,95
— LFL6103 14. Dios Muerto-2: Renegados, Los	1,95
— LFL6203 15. Exaltado-3: Hijos del Dragón	1,95
— LFL6101 16. Diabolo-4: El reino de las Sombras	1,95
— LFL6351 17. Tomb Raider 1: El amuleto del poder	1,95
— LFL6104 18. Tierras heridas: Los repudiados	1,95
— LFL6301 19. Embrujadas 1: Embrujadas de nuevo	1,95
— LFL6302 20. Embrujadas 2: El espíritu del lobo	1,95
— LFL6361 21. Libro de la magia: invitación	1,95
— LFL6304 22. Embrujadas 3: Cita con la muerte	1,95
— LFL6303 23. Embrujadas 4: El jardín del mal	1,95
— LFL6352 24. Tomb Raider 2: El culto perdido	1,95
— LFL6371 25. Alias 1: Reclutada	1,95
— LFL6372 26. Alias 2: Una vida secreta	1,95
— LFL6305 27. Embrujadas 5: Bruma y piedra	1,95
— LFL6306 28. Embrujadas 6: La sombra de la esfinge	1,95
— LFL6307 29. Embrujadas 7: Algo mágico	1,95
— LFL6308 30. Embrujadas 8: Oscura venganza	1,95
— LFL6353 31. El hombre de bronce	1,95
— LFL1405 Estuche Blizzard	5,85
— LFL1412 Estuche Diablo	5,85

##### CALLE NEGRA

— LFL8001 1. Invierno y noche	Descarta.
— LFL8002 2. Las calles de nuestros padres	Descarta.
— LFL8004 3. Gente muerta	Descarta.
— LFL8005 4. Nueve colores sangra la luna	Descarta.
— LFL8003 5. Billie Morgan	Descarta.
— LFL8006 6. Sangre nuestra	Descarta.
— LFL8009 7. Diario de un ladrón	Descarta.
— LFL8008 8. Grupo antitracos	Descarta.
— LFL8007 9. La chica de California	18,95
— LFL8011 10. Negocios orientales	18,95
— LFL8010 11. Por amor al arte	18,95
— LFL8014 12. Lovers Crossing	18,95
— LFL8012 13. Un baile en el matadero	18,95
— LFL8013 14. Expediente Barcelona	18,95
— LFL8015 15. Diario de un ladrón de bancos	18,95
— LFL8016 16. Red de arrastre	18,95
— LFL8017 17. Sangre bajo cero	18,95
— LFL8018 18. Ciudadano Vince	18,95
— LFL8020 19. Peor, imposible	19,95
— LFL8019 20. Cuando la oscuridad se cierra	19,95
— LFL8021 21. El círculo	19,95
— LFL8022 22. Recuérdame al morir	19,95

##### EFECE

— LFL5001 El Mapa de los Sueños	12,54
— LFL5002 El Arte del Entintado del Comic-Book	12,54
— LFL5003 Cómic Alternativo de los Noventa	12,54
— LFL5004 Cine de Terror Contemporáneo	14,11
— LFL5005 Los secretos de los guionistas de cómics	16,05
— LFL5006 Cómics Marvel, Los	16,05

##### FANTASÍA

— LFL1501 1. Cuentos del Lobo Blanco	Descarta.
— LFL1503 3. Cthulhu-1: Cthulhu 2000	16,05
— LFL1504 4. Peón del Caos	Descarta.
— LFL1505 5. Cthulhu-2: El Necronomicon	Agot.
— LFL1507 7. Cthulhu-3: Saga de Hastur	Descarta.
— LFL1508 8. Guerrero-1: El Guerrero del Crepúsculo	Descarta.
— LFL1510 10. Mensajero-1: La suerte de los ladrones	Descarta.
— LFL1511 11. Cthulhu-4: La Saga de Cthulhu	Descarta.
— LFL1512 12. Guerrero-2: Los Bajos de la Noche	Descarta.
— LFL1513 13. Compañía Negra-1: La Primera Crónica	Agot.
— LFL1513 13. Compañía Negra-4: La Primera Crónica-2ª ed.	13,47
— LFL1514 14. Mensajero-2: Oscuridad que acecha, La	Descarta.
— LFL1516 16. Compañía Negra-2: Sombras Fluctuantes	12,19
— LFL1518 18. Perla-1: Anillo de los Cinco Dragones, El	Descarta.
— LFL1519 19. Mensajero-3: Luna del traidor, La	Descarta.
— LFL1520 20. Compañía Negra-3: Rosa Blanca, La	Descarta.
— LFL1522 21. Compañía Negra-4: Clavo de plata, El	Descarta.
— LFL1523 22. Chalion-1: Cuervos del Zangre, Los	13,47
— LFL1526 23. Espadas-1: Forja de los Héroes, La	Descarta.
— LFL1525 24. Chalion-2: Legado de los 5 Dioses, El	Descarta.
— LFL1528 25. Perla-2: Portal de la Entereza, El	Descarta.
— LFL1530 26. Espadas-2: Cadena Dorada, La	Descarta.
— LFL1524 27. Midkemía-1: Mago: Aprendiz	15,88
— LFL1532 28. Perla-3: Velo de las mil lágrimas, El	Descarta.
— LFL1533 30. Váldico-1: Aprendiz de Asesino	13,47
— LFL1536 32. Rey Lobo, El	Descarta.
— LFL1531 33. Compañía Negra-5: Juegos de sombras	13,47
— LFL1537 34. El Cuervo-1: Ladrón de la aurora, El	Descarta.
— LFL1534 35. Váldico-2: La diplomacia del asesino	13,47
— LFL1538 36. El Cuervo-2: Alas de sombra	Descarta.
— LFL1527 37. Midkemía-2: Mago maestro	16,18
— LFL1540 38. Váldico-3: Asesino real	13,47
— LFL1539 39. Váldico-4: La fragilidad del asesino	13,47
— LFL1543 41. 7 Hermanos: Principio de la sombra	Descarta.
— LFL1541 42. Chalion-2: Paladín de almas	18,14
— LFL1545 43. 7 Hermanos: Imperio Shan	Descarta.
— LFL1544 44. Váldico-5: La búsqueda del asesino	15,60
— LFL1548 45. Midkemía-3: Espino de plata	13,75
— LFL1547 46. Váldico-6: La senda del asesino	15,60
— LFL1553 47. Chalion-1: La maldición de Chalion	18,95
— LFL1552 48. Midkemía-4: Una oscuridad en Sethanon	16,00
— LFL1542 49. Compañía Negra 6: Sueños de acero	13,50
— LFL1546 50. La banda de los cuatro 1: Tierra sin rey	14,95
— LFL1550 51. Corona de estrellas 1: Los dragones del rey	24,25
— LFL1554 52. Garras y colmillos	18,95
— LFL1549 53. Magia de reduce 1: Magia de reduce	21,50
— LFL1556 54. Leyes del mar 1: Las naves de la magia	28,50
— LFL1558 55. Leyendas	26,25
— LFL1559 56. Compañía negra 7: Estación de penurias	13,75
— LFL1551 57. Chalion 3: La búsqueda sagrada	18,95
— LFL1555 58. La banda de los cuatro 2: El trono vacío	15,60
— LFL1557 59. Las flechas de la reina	18,95
— LFL1560 60. Leyes del mar 2: Las naves de la locura	28,50
— LFL1563 61. Un reloj de sol en una tumba: 1610	28,50
— LFL1561 62. Corona de estrellas 2: El príncipe de los penos	26,25
— LFL1562 63. El anillo del espíritu	19,95

##### LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

— LFL3501 Escorpión, El	12,19
— LFL3502 Unicornio, El	12,19
— LFL3503 Grulla, La	12,19
— LFL3504 Fénix, El	12,19
— LFL3505 Cangrejo, El	13,47
— LFL3506 Dragón, El	13,95
— LFL3507 León, El	9,95
— LFL3551 Estuche Leyenda de los Cinco Anillos I	36,56
— LFL3552 Estuche Leyenda de los Cinco Anillos II	9,95

##### LÍNEA MAESTRA

— LFL21001 1. El museo del perro	18,95
— LFL21002 2. El teatro oscuro	18,95
— LFL21002 3. Los nueve principios de ámbar	18,95
— LFL21004 4. Las armas de Avalón	18,95
— LFL21005 5. El fin de mi vida	18,95
— LFL21007 6. Los clientes de los ángeles	18,95
— LFL21008 7. El puente	19,95
— LFL21006 8. El manuscrito Dante	19,95
— LFL21009 9. El mesías ario	19,95

##### MUNDO DE TINIEBLAS

— LFL1401 1. Mundo de Tinieblas	5,85
---------------------------------	------

— LFL1001 1. Muerte Roja-1: Guerra de Sangre	Agot.
— LFL1001-4 1. Muerte Roja-1: Guerra de Sangre (4ª Ed.)	Agot.
— LFL1002 2. Muerte Roja-2: Aliados Impios	Agot.
— LFL1002-3 2. Muerte Roja-2: Aliados Impios (3ª Ed.)	Agot.
— LFL1003 3. Muerte Roja-3: Los Liberados	Agot.
— LFL1003-3 3. Muerte Roja-3: Los Liberados (3ª Ed.)	Agot.
— LFL1021 4. Alianza Grial-1: Tamiz Cenizas Amargas	1,95
— LFL1011 5. Maldición Sangre-1: Abogado Diablo	1,95
— LFL1022 6. Alianza Grial-2: Música Lengua Muerta	1,95
— LFL1012 7. Maldición Sangre-2: Día del Juicio	1,95
— LFL1023 8. Alianza Grial-3: Sueño Dormientes...	1,95
— LFL1013 9. Maldición Sangre-3: Profecía Sinistra	1,95
— LFL1031 10. Novela de Clan-1: Torsador	1,95
— LFL1032 11. Novela de Clan-2: Tzimisce	1,95
— LFL1201 12. Saga Sangre-1: Precio de la sangre, El	1,95
— LFL1033 13. Novela de Clan-3: Gangrel	1,95
— LFL1034 14. Novela de Clan-4: Setita	1,95
— LFL1205 15. Novela de Clan-5: Ventrué	1,95
— LFL1202 16. Saga Sangre-2: Rastro de la sangre, El	1,95
— LFL1036 17. Novela de Clan-6: Lasombra	1,95
— LFL1101 18. G. Hor.-1: Camino al Infierno	1,95
— LFL1037 19. Novela de Clan-7: Assamita	1,95
— LFL1203 20. Saga Sangre-3: Linaje de la sangre, El	1,95
— LFL1038 21. Novela de Clan-8: Ravnos	1,95
— LFL1102 22. G. Hor.-2: Guerrero de la Ascensión, El	1,95
— LFL1039 23. Novela de Clan-9: Malkavian	1,95
— LFL1251 24. Nov. Tribu-1: Señores de la Sombra	1,95
— LFL1040 25. Novela de Clan-10: Giovanni	1,95
— LFL1103 26. G. Hor.-3: Guerra en el cielo	1,95
— LFL1204 27. Saga Sangre-4: Pacto de Sangre	1,95
— LFL1104 28. Escarabajo-1: Heraldo de la Tormenta	1,95
— LFL1041 29. Novela de Clan-11: Brujah	1,95
— LFL1252 30. Nov. Tribu-2: Caminantes Silenciosos	1,95
— LFL1042 31. Novela de Clan-12: Tremere	1,95
— LFL1105 32. Escarab.-2: Quien con leones se acuesta	1,95
— LFL1043 33. Novela de Clan-13: Nosferatu	1,95
— LFL1253 34. Nov. Tribu-3: Garra Roja	1,95
— LFL1205 35. Saga Sangre-5: Deuda de la Sangre, La	1,95
— LFL1254 36. Nov. Tribu-4: Roehuesos y Contemp.	1,95
— LFL1044 37. Antología, Novela de Clan.	1,95
— LFL1107 38. Cazador y Presa: Vampiro	1,95
— LFL1108 39. Principio de la Guadad	1,95
— LFL1051 40. Edad Oscura: Nosferatu	1,95
— LFL1255 41. Nov. Tribu-5: Ukenas e hijos de Gaia	1,95
— LFL1045 42. Tremere-1: Mirador de la Viuda, El	1,95
— LFL1109 43. Cazador y Presa: Juez	1,95
— LFL1052 44. Edad Oscura: Assamita	1,95
— LFL1256 45. Nov. Tribu-6: Colmillos Plateados	1,95
— LFL1106 46. Escarabajo-3: Tierra de los Muertos, La	1,95
— LFL1046 47. Tremere-2: Velo de la Viuda, El	1,95
— LFL1110 48. Cazador y Presa: Hombre Lobo	1,95
— LFL1053 49. Edad Oscura: Capadocio	1,95
— LFL1257 50. Nov. Tribu-7: Wendigo y D.E. Negra	1,95
— LFL1047 51. Tremere-3: Poder de la Viuda, El	1,95
— LFL1111 52. Cazador y Presa: Jurado	1,95
— LFL1258 53. Demonio: La Sombra de Lucifer	1,95
— LFL1121 54. Edad Victoriana 1: Unificación Horbosa	1,95
— LFL1112 55. Cazador y Presa: Mago	1,95
— LFL1054 56. Edad Oscura: Setita	1,95
— LFL1048 57. Lasombra-1: Señales	1,95
— LFL1259 58. Demonio-1: Cenizas y alas de ángeles	1,95
— LFL1055 59. Edad Oscura: Lasombra	1,95
— LFL1122 60. Edad Victoriana 2: La locura de los sacerdotes	1,95
— LFL1197 61. Gehena, la última noche	1,95
— LFL1260 62. Demonio 3: Los siete pecados capitales	1,95
— LFL1198 63. Gehena: La Última Batalla	1,95
— LFL1049 64. Lasombra 2: Sombras	1,95
— LFL1800 65. Gehena: El día del juicio	1,95
— LFL1113 66. Cazador: Ejecutor	1,95
— LFL1261 67. Orpheus 1: Caza de muertos	1,95
— LFL1056 68. Ravnos: Edad Oscura	1,95
— LFL1262 69. Demonio 3: La ruina del paraíso	1,95
— LFL1123 70. Victoriano 3: El rey herido	1,95
— LFL1057 71. Edad Oscura 7: Malkavian	1,95
— LFL1058 72. Edad Oscura 8: Brujah	1,95
— LFL1059 73. Edad Oscura 9: Toreador	1,95
— LFL1060 74. Edad Oscura 10: Gangrel	1,95
— LFL1061 75. Edad Oscura 11: Tremere	1,95
— LFL1062 76. Edad Oscura 12: Ventrué	1,95
— LFL1068 77. Edad Oscura 13: Tzimisce	1,95
— LFL1050 78. Lasombra 3: Sacrificios	1,95
— LFL1131 79. Novelas de Clan I (estuche)	5,85
— LFL1401 80. Novelas de Clan II (estuche)	5,85
— LFL1408 81. Novelas de Clan III (estuche)	5,85
— LFL1411 82. Novelas de Clan IV (estuche)	5,85
— LFL1402 83. Guerra del Horizonte, La (estuche)	5,85
— LFL1403 84. Saga de la Sangre, La (estuche)	5,85
— LFL1005 85. Mascarada de la Muerte Roja (estuche)	5,85
— LFL1015 86. Maldición de la Sangre (estuche)	5,85
— LFL1025 87. Alianza del Grial (estuche)	5,85
— LFL1409 88. Novelas de Tribu (estuche)	5,85
— LFL1410 89. Cazador y presa (estuche)	5,85
— LFL1413 90. Novelas de Tribu-2 (estuche)	5,85
— LFL1407 91. Año del Escarabajo (estuche)	5,85
— LFL1416 92. Edad oscura (estuche)	5,85
— LFL1421 93. Edad oscura-2 (estuche)	5,85



# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:   
Fecha:  Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

<b>NUEVO MUNDO DE TINIEBLAS</b>			LFL2077	73. El increíble hombre manguante	18,95	LFL7022	21. El club de los muertos	14,50
— LFL1301	1. Un hambre abrasadora	13,95	LFL2075	74. Jugar a dioses	18,95	LFL7020	22. Luna llena	14,95
— LFL1302	2. Sangre en las calles	13,95	LFL2078	75. Tiempo para amar	25,75	LFL7024	• 23. Campo de deshonra	14,95
— LFL1303	3. Vicio y Virtud	13,95	LFL2076	76. Como la vida misma	18,95	LFL7023	• 24. Dhampir	14,95
— LFL1304	4. Tres matices de noche	14,95	LFL2079	77. El río de los dioses	23,50	LFL7025	• 25. Alma sangrienta	SPC
<b>REVISTA SOLARIS</b>			LFL2083	78. Yesterday	18,95	<b>VARIOS</b>		
— LFR1001-27 Solaris #1-27		3,95	LFL2067	79. Omega	23,50	<b>AEFCF</b>		
<b>SOLARIS FICCIÓN</b>			LFL2080	80. Ruido de pasos	27,50	<b>AEFCF</b>		
— LFL2001	1. Cambio de Esquemas	16,05	LFL2081	81. Inversiones	18,95	— 8492336684 Visiones 2001		9,02
— LFL2002	2. Darwinia	18,05	LFL2086	82. Contra la gravedad	18,95	— 8493234729 Fabricantes de sueños 2005		10,00
— LFL2003	3. Ubik	18,14	LFL2082	83. El arco de la redención	28,50	— 8460929957 • Visiones 2004		12,00
— LFL2003	3. Ubik - 2ª Edición	18,14	LFL2084	84. La máquina diferencial	18,95	— 8496013189 • Idios Kosmos		10,00
— LFL2003	3. Ubik - 6ª Edición	18,14	LFL2085	85. Médula	19,95	— 8460956997 • Visiones 2005		10,00
— LFL2004	4. Factor de Humanidad	18,14	LFL2087	86. El código rosetta	18,95	— 8493234744 • Fabricantes de sueños 2006		12,00
— LFL2005	5. Camelot 30K	16,05	LFL2073	87. Pensad en Fiebas	24,00	<b>AJEC: COLECCIÓN ALBEMUTH</b>		
— LFL2006	6. Horizontes Lejanos	16,05	LFL2088	88. Surf Bólico	19,95	— ALB02	Mentes de Hielo y Noche	5,40
— LFL2007	7. Luz de otros días	20,90	LFL2089	89. Fundación	19,95	— ALB03	Mala Racha	5,05
— LFL2008	8. El Espíritu de la Navidad	16,05	LFL2091	91. Más allá de los sueños	19,95	— ALB04	Una luz en la noche	5,60
— LFL2009	9. El globo de oro	19,26	LFL2092	92. Código genético	19,95	— ALB06	Cuentos fantásticos de la España Profunda	5,90
— LFL2010	10. Distracción	18,14	LFL2090	93. Amanecer de hierro	19,95	— ALB008	• Cuánto te asusta el caos	7,20
— LFL2011	11. Mundo Anillo 2ª edición	18,14	LFL2094	94. Hijos de mundo anillo	19,95	— ALB009	• La mirada del abismo	8,50
— LFL2011-3	• 11. Mundo Anillo 3ª edición	18,95	LFL2097	95. A vuestros cuerpos dispersos	19,95	— ALB015	• Timeexplorers	7,95
— LFL2012	12. Mysterium	Descata.	LFL2096	96. El granjero de las estrellas	19,95	— UK03U001	• Hexwood	18,95
— LFL2013	13. Las máquinas de Dios	18,62	LFL2101	97. El jugador	20,95	<b>AJEC: LEGIÓN DEL ESPACIO</b>		
— LFL2014	14. Recuerdos del futuro	Descata.	LFL2099	98. El centro	19,95	— LEGION01	• Legión del espacio	8,00
— LFL2015	15. Estrella Doble	Descata.	LFL2098	• 99. El ojo del tiempo	19,95	<b>AJEC: ALBEMUTH INTERNACIONAL</b>		
— LFL2016	16. Ladrona de Medianoche	18,14	LFL2100	• 100. Fundación e imperio	19,95	— ALBIN001	Taransia	12,95
— LFL2017	17. Beso de Milena, El	Descata.	LFL2104	• 101. El misterio de Stonehege	SPC	— ALB007	La perla del fin de los tiempos	13,95
— LFL2018	18. Muero por dentro	18,14	LFL2106	• 102. Tiempo de cambios	SPC	— ALBIN003	Páginas perdidas	12,95
— LFL2019	19. 100 mejores novelas ci-fi S. XX	20,17	<b>ECLIPSE</b>			— ALBIN004	Asura	14,50
— LFL2019	19. 100 mejores novelas ci-fi S. XX - 2ª Ed.	20,17	— LFL4001	1. Nazareth Hill	Descata.	— ALBIN005	Noches de Nueva York	10,95
— LFL2020	20. Estación de la calle Perdido, La	28,84	— LFL4002	2. Cthulhu-5: Ciclo de Dunwich, El	Descata.	— ALBIN007	Enano rojo, la novela	16,95
— LFL2021	21. Puerta al verano	Descata.	— LFL4003	3. Silencio	Descata.	— ALBIN007	Enano rojo, la novela	16,95
— LFL2022	22. Hijo del río	18,22	— LFL4004	4. Cthulhu-2: Necronomicon, El	18,14	— ALBIN007	Enano rojo, la novela	16,95
— LFL2023	23. Hombre Completo, El	18,22	— LFL4005	5. Casa Infernal, La	18,14	— ALBIN008	Engranaje victoriano, El	5,95
— LFL2024	24. Regreso a Belzagor	Descata.	— LFL4006	6. Cthulhu-6: Ciclo de Nyarlathotep, El	18,14	— ALBIN009	Britania conquistada	16,95
— LFL2025	25. Cronolitos, Los	Descata.	— LFL4008	7. Ansia, El	Descata.	— ALBIN010	Postales desde la Habana	11,95
— LFL2026	26. El mundo de Roche	Descata.	— LFL4011	8. Cthulhu-1: Cthulhu 2000	18,14	— ALBIN011	Tocado fondo	11,95
— LFL2027	27. Torreón del Cosmonauta, El	Descata.	— LFL4009	9. Hechos de la Vida, Los	Descata.	— ALBIN012	Enano rojo 2: Mejor que la vida	15,95
— LFL2028	28. Cicatriz, La	Descata.	— LFL4010	10. Cthulhu-7: Discipulos de Cthulhu, Los	Descata.	— ALBIN013	Sueño de hierro	15,95
— LFL2030	29. Rosa Cuántica	18,14	— LFL4012	11. El último escalón	Descata.	— ALBIN014	253	16,95
— LFL2031	30. Ingenieros de Mundo Anillo	18,14	— LFL4007	12. Los sin nombre	Descata.	— ALBIN015	• Los navegantes	16,95
— LFL2032	31. Todos sobre Zanzibar	18,14	— LFL4014	13. Libros de sangre	18,14	— ALBIN016	• El rebaño ciego	18,95
— LFL2033	32. Compañía del Tiempo, La	18,14	— LFL4013	14. El alma del vampiro	18,14	— ALBIN017	• Magnífica vibora de los tiempos	8,50
— LFL2035	33. Deepaix	18,14	— LFL4015	15. Clase nocturna	18,14	<b>PASADIZO</b>		
— LFL2036	34. Libro de los Cráneos, El	18,14	— LFL4017	16. Libros de sangre - 2	18,14	— PROT001	Prótesis #1	3,90
— LFL2036	36. De días de Antigüedad, Los	18,85	— LFL4016	17. Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu	19,95	— PROT002	Prótesis #2	3,90
— LFL2042	37. Fuentes perdidas, Las	18,14	— LFL4018	18. Los que reptan	18,95	— PROT003	Prótesis #3	3,90
— LFL2043	38. Terraformar la Tierra	18,49	— LFL4021	19. Hijos del crepúsculo	18,95	— PROT003	Prótesis #4	8,00
— LFL2038	39. Luz Oscura	18,14	— LFL4020	20. La llamada de la sangre	18,95	<b>PARNASO: COLECCIÓN VORTICE</b>		
— LFL2039	40. Espacio Revelación	19,92	— LFL4019	21. El mar de la muerte	18,95	— 8493405302 Imágenes 1		9,00
— LFL2037	41. La luna es una cruel amante	18,14	— LFL4022	22. Hellraiser	13,95	— 8493505329 Urruma 2		11,00
— LFL2040	42. Inversión primaria	18,85	— LFL4023	23. El segundo nombre	18,95	— 8493405337 Forastero en cuerpo extraño		12,00
— LFL2041	43. Cielo de singularidad	18,13	— LFL4027	24. Un coro de niños enfermos	18,95	— 8493405353 La ciudad de los muertos		9,00
— LFL2045	44. Excesión	18,85	— LFL4026	25. Líneas muertas	18,95	— 8493405396 Esperando la marea		11,95
— LFL2046	45. Desconexión	18,14	— LFL4028	26. Ciudad infernal	18,95	— 8493470902 Las alas que el viento lleva en su contra		15,00
— LFL2051	46. Venise Soterrada	18,14	— LFL4029	27. La chica de al lado	18,95	— 8493470996 • Falso Poder (Escena final II)		12,95
— LFL2050	47. Dentro del Leviatán	18,14	— LFL4030	28. Fábrica de pesadillas	18,95	— 8496662004 • Su cara frente a mí		14,95
— LFL2049	48. Trueno Rojo	18,14	— LFL4033	29. Sombras sobre Baker Street	18,95	— 8496662148 • Mundo al revés		13,95
— LFL2053	49. Mar de Madera, El	18,14	— LFL4034	30. Terminal	18,95	<b>CUÁSAR</b>		
— LFL2047	50. El fin de la eternidad	18,14	— LFL4031	31. Libros de sangre - 3	18,95	— 987220906 Océanico		13,95
— LFL2057	51. La clave del laberinto	18,14	— LFL4024	32. Círculo perfecto	18,95	— 9872209014 Aterrizar de emergencia		13,95
— LFL2048	52. Chindi	20,25	— LFL4025	33. La sangre del cordero	18,95	<b>MEGARA EDICIONES</b>		
— LFL2054	53. A través de marte	18,14	— LFL4035	34. Allanadores	19,95	— MEL001	Venganza de la Diosa Graya, La	16,95
— LFL2056	54. Evolución	22,25	— LFL4036	35. Noches fantasma	19,95	<b>EL MAGO DIGITAL</b>		
— LFL2052	55. Ciudad Abismo	23,95	— LFL4037	36. La voz de la sangre	19,95	— MMG001	• Magic Magazine	1,80
— LFL2044	56. Incordie a Jack Barron	18,95	— LFL4032	• 37. Libros de sangre - 4	19,95	<b>•SALDO•</b>		
— LFL2055	57. El Artefakto	18,95	— LFL4040	• 38. Alma del pasado	19,95	<b>CONAN</b>		
— LFL2058	58. Sueño temerario	18,95	<b>VENTANA ABIERTA</b>			— LFL1502	Conan-1: El tesoro de Trancos	3,00
— LFL2059	59. Trono de mundo anillo	18,95	— LFL7001	1. Chanur 1: El orgullo de Chanur	Descata.	— LFL1506	Conan-2: El Renegado	3,00
— LFL2060	60. En algún lugar del tiempo	18,95	— LFL7002	2. Honor 1: En la estación basilisco	13,75	— LFL1509	Conan-3: El profanador	3,00
— LFL2061	61. Galveston	18,95	— LFL7003	3. Muerto hasta el amanecer	13,47	<b>2</b>		
— LFL2062	62. Odisea del mañana	18,95	— LFL7004	4. Como lobos	13,47			
— LFL2063	63. Las edades de la luz	20,50	— LFL7005	5. Chanur 2: La aventura de Chanur	Descata.			
— LFL2064	64. Solo un enemigo, el tiempo	18,95	— LFL7007	6. Ubik	13,75			
— LFL2070	65. Los propios dioses	18,95	— LFL7006	7. Honor 2: El honor de la reina	14,25			
— LFL2065	66. Danza de huesos	18,95	— LFL7008	8. Ash 1: La historia secreta de Ash	14,95			
— LFL2066	67. Testigos de las estrellas	18,95	— LFL7010	9. El imperio elevado	13,95			
— LFL2069	68. La caída del dragón	26,95	— LFL7009	10. Ash 2: Cartago triunfante	15,95			
— LFL2072	69. El consejo de hierro	22,25	— LFL7013	11. Ash 3: Las máquinas salvajes	13,95			
— LFL2068	70. Contra la oscuridad	22,00	— LFL7014	12. El asesinato de los mundos	14,50			
— LFL2071	71. Ciudad motor	21,00	— LFL7015	13. Una guerra breve y triunfal	14,25			
— LFL2074	72. Maestro del tiempo	21,00	— LFL7011	14. La zarpa del gato	14,25			
			— LFL7016	15. Borgoña perdida	14,95			
			— LFL7017	16. Tormenta	13,95			
			— LFL7019	17. Nocturnia	13,95			
			— LFL7012	18. El extranjero	15,95			
			— LFL7021	19. La lista sangrienta	13,95			
				• 20. Orfanato	14,50			

# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:

Fecha:

Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

LFL1515	Conan-4: El Campeón	3,00
LFL1517	Conan-5: La hermandad roja	3,00
LFL1521	Conan-6: Azote Costa Sangrienta, El	3,00

STAR TREK		E
LFL2501	Los ojos de los observadores	3,00
LFL2502	La luz de la fortuna	3,00
LFL2503	Contaminación	3,00
LFL2504	Némesis	3,00
LFL2505	Inverosimilitud diplomática	3,00
LFL2561	Emisario	3,00

VARIOS		E
LFL3602	Muertos que viven, los	3,00
LFL1529	Tumba de los horrores, la	3,00
LFL1535	Underworld	3,00

MARTINEZ ROCA		D
CONAN		
SC011	Conan: el Usurpador	1,95
SC022	Conan: el Destructor	1,95
SC023	Conan: el Intrépido	1,95
SC024	Conan: el Victorioso	1,95

# •JUEGOS DE ROL• NACIONAL

## LA FACTORIA

7º MAR		E
LFL7M001	7º Mar: Guía del Jugador	27,33
LFL7M002	7º Mar: Guía del Director	27,33
LFL7M003	Pantalla del Director de juego	11,55
LFL7M004	Avío del Villano, El	11,24
LFL7M101	La locura del rufián	12,19
LFL7M102	La Flecha del Cielo	9,62
LFL7M103	Revolución de Montaigne, La	17,36
LFL7M104	Más Fuerte que la Espada	7,81
LFL7M105	Hebras Enredadas	12,00
LFL7M301	Naciones de Théalh-1: Nacón	17,33
LFL7M302	Naciones de Théalh-2: Naciones Piratas	17,33
LFL7M303	Nac. Théalh-3: Montaigne	17,98
LFL7M304	Nac. Théalh-4: Castilla	17,33
LFL7M305	Nac. Théalh-5: Eisen	17,98
LFL7M306	Nac. Théalh-6: Vodacce	15,68
LFL7M307	Nac. Théalh-7: Ussura	17,36
LFL7M308	Nac. Théalh-8: Vendel	19,40
LFL7M351	Caballeros de la Rosa y de la Cruz	17,33
LFL7M352	Die Kreuzritter	18,73
LFL7M353	Rilasciare, El	19,21
LFL7M354	Vagabundos, Los	15,68
LFL7M355	Colegio Invisible, El	14,70
LFL7M401	La ciudad de Freiburg	17,33
LFL7M402	Las vistas de Freiburg	11,55
LFL7M356	Hijas de Sofia	22,50
LFL7M357	Iglesia de los profetas	24,00
LFL7M106	El Imperio de la media luna	23,25

ARS MAGICA		E
LFLAM001	Ars Magica 4ª Edición	27,33
LFLAM002	Parma Fábula (Pantalla)	10,26
LFLAM003	Grimorio del Mago, El	22,48
LFLAM004	Las casas de Hermes	21,19
LFLAM005	Magia Extraña	14,76
LFLAM008	Misterios, Los	19,21
LFLAM101	Regreso Jinete de la Tormenta	18,62
LFLAM102	Fiesta de los condenados, La	16,05
LFLAM103	Ángel Caído, El	16,59
LFLAM104	Sueño de una Noche de Verano, El	17,36
LFLAM201	Tribunales de Hermes: Iberia	17,36
LFLAM202	Herederos de Merlin Stonehenge	17,65
LFLAM251	Última Thule	18,64
LFLAM401	Cábalas: Judaísmo Mítico	17,65
LFLAM402	Mares Míticos	12,73
LFLAM403	Más lugares míticos	14,33
LFLAM404	Un Topik Medieval	14,70
LFLAM009	Bestiario medieval	24,00

CAZADOR: LA VENGANZA		E
LFL6001	Cazador: La Venganza	27,33
LFL6002	Cazador: Pantalla Narrador	15,40
LFL6003	Cazador: Guía Supervivencia	19,26
LFL6004	Muertos vivos, Los	18,73
LFL6006	Guía del Jugador de Cazador	25,53
LFL6007	Guerra Santa	15,68
LFL6008	Primer Contacto	18,64
LFL6009	Caida del Paraíso	20,68
LFL6011	Nocturnos, Los	19,41
LFL6301	Libro de cazador: Vengador	16,05
LFL6302	Libro de cazador: Defensor	14,70
LFL6303	Libro de cazador: Inocente	16,59
LFL6304	Libro de cazador: Juez	17,07
LFL6305	o Libro de cazador: Mártir	19,41

CHANGELING		E
LFL5001	Changeling: El Ensueño	27,33
LFL5002	Libro de los Sueños Perdidos+Pantalla	14,76
LFL5003	La Gente de Otoño	16,05
LFL5004	Guía del Jugador	24,41
LFL5005	Guerra 8 millones de sueños	24,41
LFL5006	La Isla de los Poderosos	23,76
LFL5007	La suerte del bufón	20,54
LFL5008	La Corte Sombria	20,68
LFL5009	Guía del Narrador	20,54
LFL5010	Nobles: La hueste resplandeciente	24,56
LFL5011	Sueños y Pesadillas	16,95
LFL5012	Moradores del Ensueño	11,74
LFL5013	Encantados, Los	13,71
LFL5014	Libro de las Casas I: Noblesse Oblige	18,64
LFL5016	Inanimes: La Senda Secreta	19,42
LFL5101	El Síndrome Quijote	10,90
LFL5102	Ojos Inmortales: Caja de los Juguetes	23,22
LFL5301	Libro de Linaje: Siuaghs	14,76
LFL5302	Libro de Linaje: Redcaps	13,71
LFL5303	Libro de Linaje: Troils	11,74
LFL5304	Libro de Linaje: Eshu	12,73

COLECCIÓN DOSDEIEZ		E
LFD1101	Barrio Xino (2ª edición)	7,68
LFD1102	Barrio Xino: Pantalla + Aventura	7,68
LFD1104	Barrio Xino: Épica Kinki	4,00
LFD1151	Namekeeper	7,68
LFD1201	Barón de Munchausen, El	3,83
LFPK001	Pokéthulu	4,23

D20 ALDERAC D20		E
LFA1001	Mal, El	19,21
LFA1002	Muertos Vivos	14,70
LFA1004	Guerra	14,70

D20 COLECCIÓN D20		E
LFD4001	Castillo de Zadrián, El	3,83
LFD4002	Tumba de los supervisores, La	3,83
LFD4003	Amanecer de la serpiente, El	3,83
LFD4004	Templo del código de hierro, El	3,83
LFD4005	Tiempo vivo!	3,83
LFD4006	Sin cuerpo y desquiciado	3,83
LFD4007	Crimen de las siete puntas, El	3,83
LFD4008	Corazón de Amun-Khonsu, El	4,23

D20 FIERY DRAGON D20		E
LFD0302	En tierra sagrada	8,95
LFD0303	Plenas facultades	8,44
LFD0304	Más allá de toda razón	10,76
LFD0307	Reina de las mentiras, La	8,79
LFD0309	Invocación de plata, La	8,79
LFD0311	Furia de la naturaleza, La	7,81
LFD0312	Herramientas psiónicas	7,81

D20 GESTAS Y GUARDIAS D20		E
LFG6001	Trampas y Traiciones	24,08
LFG6002	Razas Míticas	19,80
LFG6003	Guía del Navegante	20,58

D20 MALHAVOC PRESS D20		E
LFD0351	Libro del poder arcano, El	9,58
LFD0352	Santuario del Dios Demonio, El	8,44
LFD0353	Pensamientos que matan	10,33
LFD0354	Libro del poder arcano II, El	10,76
LFD0355	Magaduras de la perdición	16,67
LFD0357	Réquiem por un Dios	9,77
LFD0357	Vínculos de la Magia, Los	9,77
LFD0358	Libro del Poder Sagrado, El	9,85
LFD0359	•Libro del poder arcano III, El	18,14
LFD0361	•Palisajes mentales	21,75

D20 NECROMANCER'S D20		E
LFD0201	Crisol de Freya	9,62

LFD0202	Rappan Athuk	9,62
LFD0203	Tumba de Abythor, La	14,70
LFD0206	Rappan Athuk II	9,77
LFD0207	Asedio de La Locura de Durgam, El	9,58
LFD0208	Rappan Athuk III: Niveles Inferiores	14,70
LFD0209	Lo que el Mal esconde	8,79
LFD0210	Cautivos del Laberinto	8,79
LFD0211	Dimensiones de fuga	8,79
LFD0212	Torre del Caos, La	8,79
LFD0217	La mansión Morrisk	13,07
LFD0214	La estancia del mago arco iris	16,85
LFD0215	Libro de las tabernas	20,75
LFD0216	Ascenso del caos	16,00
LFD0219	Jardín de huesos	24,75

D20 RAVENLOFT D20		E
LFR0001	Ravenloft	27,33
LFR0002	Ravenloft: Pantalla	15,95
LFR0003	Moradores de las Tinieblas	21,79
LFR0004	Arsenal de Van Richten	24,49
LFR0005	Guía de Ravenloft	24,50
LFR0006	Héroes de la Luz	15,68
LFR0007	Campeones de la Oscuridad	23,25
LFR0008	Guía de Ravenloft II	18,95
LFR0010	Guía Van Richten de los muertos andantes	21,95
LFR0011	Guía Van Richten de las hadas	23,00

D20 REINOS DE KÁLAMAR D20		E
LFR0001	Reinos de Kálamar: Libro Básico	30,16
LFR0002	Terror de Medianoche	14,14
LFR0003	Invasión de Arun'kid, La	8,44

D20 TIERRAS HERIDAS D20		E
LFD0003	Pantalla Tierras Heridas	11,72
LFD0031	Mithril: Ciudad del caos	16,00
LFD0032	Hollowfaust: Ciudad de Nigromantes	18,85
LFD0033	Burok Torn: Ciudad bajo asedio	16,67
LFD0034	Sociedades y Secretos	12,73
LFD0035	Yermos y Exteriores	9,77
LFD0036	Sabios y los Perversos, Los	12,73
LFD0037	Madriguera de las Rápidas	14,70
LFD0039	Cuerno de Sierra: Bosque de Sangre	16,29
LFD0101	Compendio de Criaturas	25,69
LFD0102	Reliquias y Rituales	29,26
LFD0103	Compendio de Criaturas II	25,15
LFD0041	La serpiente en nuestro seno	11,80
LFD0042	La serpiente y el cetro	11,80
LFD0040	El pentágono de la penumbra	17,00

DEADLANDS		E
LFG02	Pantalla del Director del Juego	10,90
LFG03	Sabuesos	18,62

DEMONIO: LA CAÍDA		E
LFW001	Demonio: La Caída	28,57
LFW002	Pantalla del Narrador	19,70
LFW003	Ciudad de ángeles	20,68
LFW004	Salvadores y destructores	14,00
LFW005	Miedo a vivir	23,25
LFW007	«Los encadenados	26,75

EDAD OSCURA		E
LFR0001	Edad Oscura: Vampiro	27,33
LFR0002	Pantalla EO-Vampiro	18,71
LFR0003	Edad Oscura: Inquisidor	27,33
LFR0005	Edad Oscura: Mago	23,31
LFR0006	Edad Oscura: Europa	19,80
LFR0010	Edad Oscura: Hombre Lobo	27,33
LFR0007	Camino de los Reyes	16,87
LFR0008	Camino del Cielo	16,29
LFR0011	Despojos de guerra	21,95
LFR0013	El camino del pecado	18,14
LFR0014	Guía del jugador de los bajos clanes	30,00
LFR0004	El camino de la bestia	21,95
LFR0009	Derecho de los príncipes	25,50
LFR0016	La deuda del diablo	25,50
LFR0017	Hadas	40,00
LFR0020	«Islas Británicas	26,75
LFR0021	«Guía del Inquisidor	SPC

EDAD VICTORIANA		E
LFLB201	Edad Victoriana: Vampiro	21,52
LFLB202	Londres Nocturno	23,22
LFLB203	Edad Victoriana: Companion	28,00

EDICIONES DE LUJO		E
LF2051L	Hombre Lobo 2º Ed. Rev. Lujo	57,84
LF1709L	Libro de Nod Edición Lujo	32,12
FSH001	Shadowrun 3ª Edición Lujo	53,45
LEL001L	Éric Edición Lujo	Agot.



# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:

Fecha:

Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

— LF401L	Llamada de Cthulhu Lujo	48,36	— LF2008	Legión Monstruos: Fomori	17,33	— LFCT101	o Dunwich	SPC
<b>ELRIC</b>			— LF2009	Parientes: Héroes Olvidados	17,33	— LF401L	Llamada de Cthulhu Lujo	46,36
— LFEL001	Elric básico	27,33	— LF2010	Subsidiarias: Una guía de Pentex	19,26	— LF402	Pantalla + Kit del Guardián	9,62
— LFEL001L	Elric Edición Lujo	Agot.	— LF2012	Libro del Wyrn, El Segunda Edición	20,87	— LF403	Cthulhu Actual	21,19
— LFEL002	Pantalla del DJ	10,26	— LF2101	Rito de Iniciación	12,83	— LF404	Guía de los Años 20	17,33
— LFEL003	Destino de los necios, El	11,72	— LF2102	Bajo una Luna Ensangrentada	12,83	— LF405	Compendio de Monstruos	16,05
— LFEL004	Este Desconocido, El	11,28	— LF2103	Fundación Valkenburg	12,83	— LF406	Guía de El Cairo	16,05
— LFEL005	Grimorio de bronce, El	10,33	— LF2201	Los Senderos del Lobo	12,83	— LF407	Manual del Guardián	22,48
— LFEL006	Esclavos del destino	13,00	— LF2301	Libro de Tribu: Camada de Fenris	Agot.	— LF408	Universidad Miskatonic	12,83
— LFEL007	Atlas de los Reinos Jóvenes	16,67	— LF2302	Libro de Tribu: Caminantes Silenciosos	12,83	— LF409	Guía de Londres	12,73
— LFEL008	Doncella Renegada	23,22	— LF2303	Libro de Tribu: Colimillos Plateados	12,83	— LF411	Guía de Nueva Orleans	11,74
— LFEL009	Navegando en los mares del Destino	11,28	— LF2304	Libro de Tribu: Contemplastrellas	12,83	— LF412	Estigma de la Locura, El	16,96
— LFEL011	Mehiboné	21,95	— LF2305	Libro de Tribu: Fianna	12,83	— LF413	Manual del Guardián 2	24,50
— LFEL013	• Peligros de los reinos jóvenes	22,50	— LF2306	Libro de Tribu: Furias Negras	14,11	— LF414	Cthulhu Edad Oscura	27,03
<b>ENGEL</b>			— LF2307	Libro de Tribu: Garras Rojas	11,28	— LF451	Huida de Innsmouth	Agot.
— LFEN001	Engel	28,00	— LF2321	Libro de Tribu: Roehuesos Revisado	16,59	— LF452	Antes de la Caída	12,19
<b>EXALTADO</b>			— LF2322	Libro de Tribu: Hijos de Gaia Revisado	15,68	— LF453	Cálculos Mortales	12,83
— LFEX001	Exaltado	25,30	— LF2323	Libro de Tribu: Moradores del Cristal Revisado	23,25	— LF454	Horror en el Orient Express	40,19
— LFEX002	Pantalla + Libro Narrador	19,70	— LF2351	Hengeyokai	Agot.	— LF455	Resecación en el tiempo	11,55
— LFEX003	Libro de los Tres Círculos, El	17,65	— LF2352	Nuwishia	12,83	— LF456	Secretos	10,90
— LFEX004	Hijos del Carrotero	26,75	— LF2353	Bastet	23,49	— LF457	o Los Primigenios	SPC
— LFEX006	Juegos de la Divinidad	18,43	— LF2354	Ananasi	17,36	— LF458	o Últimos Sacramentos	SPC
— LFEX007	Criaturas del Kaos	20,68	— LF2401	Rabia en Nueva York	12,83	— LF459	Más allá de las Montañas de la Locura I	27,33
— LFEX008	Mares salvajes	24,75	— LF2402	Vancouver: Alianza Oscura	18,62	— LF461	Más allá de las Montañas de la Locura II	24,56
— LFEX001	Tiempos Turbulentos	21,79	— LF2403	Rabia en el Amazonas	15,75	— LF462	Amos Ocultos	14,14
— LFEX001	Libro de Casta: Alba	19,41	— LF2404	Rabia en los Apalaches	24,41	— LF463	En las sombras	8,79
— LFEX002	Libro de Casta: Cenit	16,29	— LF2405	Rabia en los cielos	24,49	— LF464	Oscuros Designios	16,05
— LFEX003	Libro de Casta: Crepúsculo	18,14	— LF2406	Rabia en Egipto	21,95	— LF465	Triángulo de las Bermudas, El	16,00
— LFEX005	• Libro de Casta: Eclipse	22,50	— LF2901	Hombre Lobo: Edad Oscura	22,48	— LF466	Tierra de Nadie	14,14
<b>FADING SUNS</b>			<b>HORA DEL JUICIO</b>			— LF467	Corazón del Horror, El	11,74
— LF201	Fading Suns	27,33	— LF1993	Ascensión pack	35,89	— LF468	El bosque de los mil reflejos-1	23,25
— LF204	Fading Suns d20	25,53	— LF1994	Apocalipsis pack lanzamiento	37,05	— LF472	El bosque de los mil reflejos-2	23,25
— LF202	Fading Suns Pantalla	11,55	— LF1995	Gehenna pack	37,33	— LF469	Extraños Evos	11,74
— LF2018	Lugares Extraños	14,47	— LF1999	Gehenna	23,58	— LF470	Cosa en el umbral, La	19,41
— LF2028	Guía del Jugador	23,76	— LF2999	Apocalipsis	23,58	— LF471	Rey de Chicago, El	14,33
— LF226	Señores Mundos Conocidos	18,62	— LF3999	Ascensión	22,42	— LF481	Delta Green	21,19
— LF225	Saber Prohibido: Tecnología	21,19	— LF3999	La hora del juicio	27,33	— LF482	Delta Green: Aventuras	17,98
— LF228	Sacerdotes del Sol Celestial	22,48	<b>HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE</b>			— LF485	Reino de las Sombras, El	SPC
— LF230	La oscuridad entre las estrellas	17,66	— LF2801	Hombre Lobo Salvaje Oeste	27,33	— LF473	Kingsport	25,50
— LF231	Mercaderes Red Estelar	21,19	— LF2802	Secretos Frontera+Pantalla	16,24	— LF474	Acólitos	15,25
— LF235	Guerra en los Cielos: Red Vital	17,98	— LF2821	Pueblos Fantasma	19,26	— LF415	• Secretos de Nueva York	26,75
— LF236	Guía Imperial 1	16,29	<b>LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS</b>			— LF476	• Las sombras de Yog-Sothoth	25,50
— LF237	Legiones Imperiales	19,26	— LF501	La Leyenda de los Cinco Anillos	Agot.	<b>MAGO</b>		
— LF238	Guía Imperial 2	13,07	— LF501	La Leyenda de los Cinco Anillos 2º Ed.	27,33	— LF3051	Mago 2ª Edición Revisada	27,33
— LF244	Hegemonía	21,25	— LF502	Pantalla del Director del Juego	10,56	— LF3052	Pantalla+Libro Narrador Mago 2ª Revisada	17,33
— LF246	Vorox	11,99	— LF503	El Libro de las Tierras Sombrías	Agot.	— LF3053	Senda amarga, La	16,95
— LF248	Espías y Revolucionarios	15,21	— LF504	La Corte de Invierno	16,05	— LF3054	Libro de las Artes, El	17,65
— LF250	Herejes y Renegados	15,60	— LF505	Guía de Supervivencia del DJ	18,62	— LF3055	Iniciados en el Arte	13,71
— LF252	Bestiario estelar	24,00	— LF506	Guía del Mercader de Rokugan	17,33	— LF3056	Traición de la Sangre, La	34,70
— LF274	Hacia las tinieblas	16,87	— LF507	El Código de Bushido	10,26	— LF3057	Sendas Perdidas	15,68
— LF275	Byzantium Secundus	18,62	— LF508	Portadores de Jade	17,98	— LF3058	Huérfanos: Guía de Supervivencia	21,95
<b>FANPIRO</b>			— LF509	Senda de la Sombra, La	18,62	— LF3059	Maestros del Arte	12,73
— FF1001	Fanpiro	Agot.	— LF510	Aliados Inesperados	17,95	— LF3001	Mago: La Ascensión	Agot.
— FF1101	Fanpiro-2ª Edición	10,70	— LF511	Rokugan d20	24,53	— LF3002	Mago: Pantalla + Saber Oculto	Agot.
— FF1002	Pantalla Católica del Narrador	7,68	— LF512	Corte de Invierno, La (Kyuden Kakita)	17,90	— LF3003	El Libro de las Capillas	20,90
— FF1003	Guía del Jugador -1: Camorilla	9,62	— LF513	Criaturas de Rokugan d20	20,68	— LF3004	El Libro de las Sombras	Agot.
— FF1004	Guía del Jugador -2: Sabadete	11,43	— LF514	Magia de Rokugan d20	16,29	— LF3005	El Libro de los Espejos	20,54
— FF1005	Crónicas Fanpíricas	9,62	— LF515	La Senda del Samurai	19,41	— LF3006	Telaraña Digital 2.0	19,26
— FF1006	Barnacity by Night	11,43	— LF541	Secretos del León	19,41	— LF3007	Salones del Arcanum	19,26
<b>HOMBRE LOBO: EL EXILIO</b>			— LF516	Almanaque	24,49	— LF3008	El Libro de los Mundos	25,05
— LF20001	• Hombre Lobo: El Exilio	34,95	— LF542	Secretos del Escorpión	22,50	— LF3009	Libro de la Locura	24,41
— LF20002	• Hombre Lobo: Pantalla	12,00	— LF551	Velo del Honor	10,26	— LF3010	Precio del Destino, El	21,94
— LF20003	• Territorio de caza: Las rocas	27,50	— LF552	La Ciudad de las Mentiras	40,19	— LF3011	Mano derecha de la Ascensión, La	18,14
<b>HOMBRE LOBO</b>			— LF553	La Noche de los Mil Gritos	10,90	— LF3101	Telar del Destino	12,83
— LF2051	Hombre Lobo 2ª Ed. Revisada	27,33	— LF554	La Tumba de Tsuchiban	18,62	— LF3102	Factor Caos	17,98
— LF2051L	Hombre Lobo 2ª Ed. Rev. Lujo	51,41	— LF555	Honor Crepuscular	9,62	— LF3103	Relatos de Mago I: Aventuras siniestras	14,33
— LF2052	Hombre Lobo 2ª Rev.: Pantalla	15,40	— LF556	Sangre de Medianoche	9,95	— LF3201	Tecnocracia: Progenitores	12,83
— LF2053	Un Mundo de Rabia	19,62	— LF557	Legado de la forja	10,33	— LF3202	Tecnocracia: Iteración X	12,83
— LF2054	Canción Croatana, La	17,07	— LF558	Vacio en los Cielos	8,44	— LF3203	Guía de la Tecnocracia	25,69
— LF2055	Guardianes de los Túmulos	12,73	— LF559	Menor de Dos Males, El	8,44	— LF3301	L. Tradición: Adeptos Virtuales	12,83
— LF2056	Manual del Narrador	22,78	— LF560	Otosan Uchi: Ciudad Imperial 1	20,75	— LF3302	L. Tradición: Hermandad Akashika	14,76
— LF2057	Posicionados: Guía del Jugador	19,42	— LF562	Otosan Uchi: La picadura del escorpión	16,00	— LF3303	L. Tradición: Eutánatos	15,40
— LF2058	Libro del Kaos	19,41	— LF581	La Senda del Dragón	Agot.	— LF3321	L. Tradición: Culto del Éxtasis Rev.	14,70
— LF2059	Libro de los Auspicios	21,25	— LF582	La Senda del Unicornio	17,33	— LF3322	L. Tradición: Huecos Rev.	20,68
— LF2013	Crónica del Laberinto Negro	20,49	— LF583	La Senda del Cangrejo	16,69	— LF3323	L. Tradición: Cuentasueños Rev.	20,00
— LF2001	Hombre Lobo: El Apocalipsis	Agot.	— LF584	La Senda de la Grulla	17,33	<b>MAGO: EL DESPERTAR</b>		
— LF2002	Hombre Lobo: Pantalla del Narrador	Agot.	— LF585	La Senda del Escorpión	17,33	— LF30001	• Mago: El despertar	34,95
— LF2003	Libro del Wyrn	Agot.	— LF586	La Senda del León	17,33	<b>MAGO: LA CRUZADA</b>		
— LF2004	Umbral: Sombra de Terlopelo	Agot.	— LF587	La Senda del Fénix	17,33	— LF3801	Mago: La Cruzada	27,33
— LF2005	Proyecto Crepúsculo	Agot.	— LF588	La Senda de las Naga	19,51	— LF3802	Historias de la Cruzada+Pantalla	16,05
— LF2006T	Túmulos: Lugares de Poder	20,54	— LF589	La Senda de los clanes menores	17,33	— LF3803	Bestiario de Antaño	16,69
— LF2007	Guía del Jugador	Agot.	— LF590	La Senda del Lobo	19,21	— LF3804	Castillos y Alianzas	19,26
— LF2007/bis	Axis Mundi: Espíritus	21,83	— LF591	La Senda del Shinshei	15,06	— LF3805	Manual de los Artesanos	17,98
			— LF592	• Secretos de las tierras sombrías	22,50	— LF3806	Cruzada Companion	25,69
			— LF561	• Repicar de los muertos	18,50	— LF3807	Infemalismo	22,48
			— LF521	• La senda de la mano abierta	23,25	— LF3808	La Orden de La Razón	23,49
			<b>LA LLAMADA DE CTHULHU</b>			— LF3809	Manual de Capa y Espada	21,83
			— LF401	La Llamada de Cthulhu 5.5	Agot.			
			— LF401R	• La Llamada de Cthulhu 5.5	27,33			
			— LFCT001	Llamada de Cthulhu d20	26,84			
			— LFCT002	o Equipo del Guardián, El	SPC			



# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:

Fecha:

Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

MUNDO DE TINIEBLAS - CLÁSICO			E
LF1701	Mundo de Tinieblas	21,83	
LF1702	Proscritos	Agot.	
LF1703	Combate	15,40	
LF1704	Momia	18,62	
LF1706	Cazador de Demonios X	15,40	
LF1707	Hong Kong Nocturno	19,26	
LF1708	Tokio Nocturno	16,05	
LF1709	Libro de Nod	14,15	
LF1709L	Libro de Nod Edición Lujo	32,12	
LF1710	Gitanos	17,98	
LF1711	Circo de Medianoche	19,26	
LF1712	Hechicero 2ª Edición	18,64	
LF1713	Sangre y Seda	23,12	
LF1714	Mafia	13,71	
MUNDO DE TINIEBLAS - NUEVO			E
LF11001	Mundo de Tinieblas	29,75	
LF11001L	Mundo de Tinieblas (lujo)	51,00	
LF11002	Historias de fantasmas	25,50	
LF11003	• Antagonistas	24,75	
LF110012	• Nueva Orleans ciudad de los condenados	26,25	
ORPHEUS			E
LF8001	Orpheus	30,00	
LF8002	Cruzada de cenizas	29,00	
LF8003	• Matices de gris	26,75	
LF8004	• Sombras Chinescas	26,75	
PLANETA AZUL			E
LFPA001	Planeta Azul: Libro básico	22,21	
LFPA002	Guía del Moderador	23,31	
ROLEMASTER			E
LF8M001	Rolemaster	27,33	
LF8M002	Manual de Combate	Agot.	
LF8M003	Manual de Hechizos: Canalización	19,26	
LF8M004	Manual de Personajes	Agot.	
LF8M005	Manual de Hechizos: Esencia	16,69	
LF8M006	Manual del Director del Juego	23,76	
LF8M007	Manual de Hechizos: Mentalismo	17,66	
LF8M008	Guía de Tesoros	19,80	
LF8M009	Guía de la canalización	17,90	
LF8M010	Monstruos y criaturas	27,37	
LF8M011	Guía de las Habilidades	17,90	
LF8M012	Guía de las Artes Marciales	18,43	
LF8M013	Fuego y Hielo: Manual Elemental	21,95	
LF8M015	Manual de combate avanzado	21,75	
LF8M101	Mundo de las Sombras	23,31	
LF8M102	Haestira: Emer I	24,00	
LF8M094	Guía de Mentalismo	29,00	
LF8M105	Poderes de luz y tinieblas	25,50	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - COLOR			E
LFSA001	El Señor de los Anillos Color	39,95	
LFSA002	Pantalla	13,95	
LFSA004	Comunidad del Anillo, La	21,28	
LFSA005	Bestias Malignas y Magia Maravillosa	24,95	
LFSA007	Moria	20,63	
LFSA010	• Abismo de Helm	23,25	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - ICE			E
LF801	El Señor de los Anillos 2ª Edición	27,33	
LF802	Pantalla de combate	9,62	
LF803	Las Manos del Sanador	18,62	
LF804	La Ciudad del Lago	21,19	
LF805	Valar y Maiar	17,98	
LF806	El Yermo del norte	21,19	
LF807	Doi Guldur	21,19	
LF808	Angmar	21,19	
LF810	Elfos	21,83	
LF811	Tierra de Amor, La	23,76	
LF812	Criaturas de la Tierra Media	17,98	
LF813	La gente de Gondor meridional	23,12	
LF814	Tesoros de la Tierra Media	22,48	
LF815	Tierra de Gondor meridional, La	22,42	
LF816	Minas Tirith	26,42	
LF817	Gentes de Amor, Las	23,49	
LF819	La tierra de Harad	25,76	
LF822	Aventuras en Harad	13,07	
LF821	Pájaros del Páramo Largo, Los	8,79	
SHADOWRUN			E
LF5H001	Shadowrun 3ª Edición	27,33	
LF5H002	Shadowrun 3ª: Pantalla	11,55	
LF5H003	Guía de Shadowrun	17,98	
LF5H004	Magia en las sombras	25,52	
LF5H005	Gran calibre	17,90	
LF5H009	La Matriz	21,00	
VAMPIRO: LA MASCARADA			E
LF1051	Vampiro: LM 2ª edición revisada	27,33	
LF1052	Vampiro: Pantalla del Narrador 2ª rev.	14,11	
LF1053	Guía de La Camarilla	25,69	
LF1054	Guía de El Sabbat	25,69	
LF1055	Hijos de la Noche	15,40	
LF1056	Tiempo de la sangre débil	17,98	
LF1057	Manual de Narrador Vampiro 3ª	25,69	
LF1059	Magia de la sangre: Taumaturgia	19,26	
LF1060	Momia: La Resurrección	27,33	
LF1061	Asedio de Medianoche	19,21	
LF1062	Pecados de la Sangre	15,06	
LF1063	Enciclopedia Vampírica	23,58	
LF1064	Sacrificio de Sangre: Guía Taumaturgia	14,70	
LF1065	Estado de Gracia	18,14	
LF1066	Guía de los Anarquistas	20,63	
LF1067	Arcontes y Templarios	23,22	
LF1068	Refugios de los Condenados	18,14	
LF1069	La Jaula Dorada	18,14	
LF1072	Consejo de la primogenitura	23,25	
LF1073	Club Succubus	21,00	
LF1003	Vampiro: Guía del Jugador	Agot.	
LF1004	El Sabbat: Guía del Jugador	Agot.	
LF1005	Vampiro: Manual del Narrador	Agot.	
LF1006	El Sabbat: Manual del Narrador	17,98	
LF1007	La Inquisición	17,98	
LF1008	¿Quién es quién? Hijos de la Inquisición	Agot.	
LF1009	• Turbios Sec. Mano Negra	26,75	
LF1071	Elegidos de Cain	19,41	
LF1011	Revelaciones de la Madre Oscura	19,21	
LF1012	Vástagos más buscados, Los	19,21	
LF1011	Hambre No-humana	12,83	
LF1102	El Despertar: Diabrería en Mejiro	12,83	
LF1103	Corazones Ensangr: Diabrería en Britania	Agot.	
LF1104	Ultima Cena (Crónica Giovanni I)	16,05	
LF1105	Sangre y Fuego (Crónica Giovanni II)	16,40	
LF1106	Se ha puesto el Sol (Crónica Giovanni III)	20,54	
LF1107	Nueva Malattia (Crónica Giovanni IV)	19,26	
LF1108	Noches de Profecías	19,26	
LF1110	Recetario Anarquista	14,76	
LF1201	Cazadores Cazados	Agot.	
LF1202	Eliseo	Agot.	
LF1203	Ghouls: Adición Fatal	Agot.	
LF1301	Libro del Clan: Brujah	Agot.	
LF1302	Libro del Clan: Gangrel	Agot.	
LF1303	Libro del Clan: Malkavian	Agot.	
LF1304	Libro del Clan: Nosferatu	12,83	
LF1305	Libro del Clan: Toreador	12,83	
LF1306	Libro del Clan: Tremere	Agot.	
LF1307	Libro del Clan: Ventru	Agot.	
LF1308	Libro del Clan: Giovanni	12,83	
LF1309	Libro del Clan: Tzimisce	12,83	
LF1310	Libro del Clan: Lasombra	12,83	
LF1311	Libro del Clan: Assamita	12,83	
LF1312	Libro del Clan: Setita	12,83	
LF1313	Libro del Clan: Ravnos	12,83	
LF1321	Libro del Clan: Brujah Revisado	16,05	
LF1322	Libro del Clan: Gangrel Revisado	16,05	
LF1323	Libro del Clan: Ventru Revisado	16,05	
LF1324	Libro del Clan: Nosferatu Revisado	16,05	
LF1326	Libro del Clan: Assamita Revisado	16,05	
LF1401	Milwaukee Nocturno	17,98	
LF1402	Chicago Nocturno	24,41	
LF1403	Colonias Siniestas	17,69	
LF1404	Nueva Orleans Nocturno	17,33	
LF1405	Montreal Nocturno	17,98	
LF1406	Los Angeles Nocturno	17,98	
LF1407	Berlin nocturno	17,98	
LF1408	Washington nocturno	18,62	
LF1409	El Cairo nocturno	21,69	
LF1410	Nueva York Nocturno	18,85	
LF1411	San Francisco Nocturno	22,54	
LF1412	México DF Nocturno	20,68	
LF1601	Estirpe de Oriente	25,69	
LF1602	Estirpe Oriente Companion	19,26	
LF1603	Los Mil Infiernos	17,33	
LF1604	Guerra en la Sombra	16,05	
LF1605	Semicondenados: Dhampiros	14,93	
LF1606	Calles asesinas	14,70	
LF1607	Herejías de la Senda	23,22	
LF1631	L. Dharma 1: Tigres Diablo	15,52	
LF1632	L. Dharma 2: Dragones Asesinos	15,50	
LF1633	L. Dharma 3: Flores de Hueso	12,73	
LF1998	La señal roja	19,41	
LF1709	Libro de nod	16,95	
LF1997	• Guardia de los ocultos	25,50	
VAMPIRO: EDAD OSCURA			E
LF1800	Vampiro: Edad Oscura	Agot.	
LF1801	Vampiro: EO - Pantalla	Agot.	
LF1803	El Libro de los Secretos del Narrador	14,76	
LF1804	Edad Oscura Companion	Agot.	
LF1805	Señor y Vasallo	13,90	
LF1806	Tres Pilares	20,54	
LF1807	Lobos Marinos	15,40	
LF1808	Herejía Cainita	15,40	
LF1809	Fragmentos de Eriyes	19,26	
LF1810	Caballero de Cenizas	17,98	
LF1811	Ladrón de cenizas	16,05	
LF1812	Amarga Cruzada, La	16,59	
LF1813	Velo de la noche, El	25,47	
LF1814	Cultos de Cenizas	14,12	
LF1831	Vientos de Oriente	14,93	
LF1841	Constantinopla Nocturno	Agot.	
LF1842	Transilvania Nocturno	Agot.	
LF1843	Jerusalén Nocturno	17,98	
LF1844	Iberia Nocturna	23,22	
LF1851	Choque Voluntades + Pantalla	Agot.	
LF1852	Crónicas de Transilvania I	16,05	
LF1853	Crónicas de Transilvania II	16,05	
LF1854	Crónicas de Transilvania III	16,05	
LF1855	Fuentes de brillante Carmesí + Pantalla	12,83	
LF1856	Crónicas de Transilvania IV	17,33	
LF1857	Bajo la Negra Cruz	15,68	
LF1881	Libro del Clan: Capadocio	Agot.	
LF1882	Libellus Sanguinis I	Agot.	
LF1883	Libro del Clan: Baali	12,83	
LF1884	Libellus Sanguinis II	15,40	
LF1885	Libro del Clan: Salubri	12,83	
LF1886	Libellus Sanguinis III	16,05	
LF1887	La Casa de Tremere	19,26	
LF1888	Libellus Sanguinis IV	18,73	
LF18014	Bajos clanes	30,00	
VAMPIRO: ROL EN VIVO			E
LF1901	La Mascarada 2ª Edición	19,26	
LF1902	La Venganza del Antiguo	14,76	
LF1903	Guía del Príncipe	18,62	
LF1904	Libro de los Ghouls, El	17,66	
LF1905	Ley de la Rabiá, La	17,95	
LF1906	Leyes del Eliseo	17,07	
LF1908	Guía de la Camarilla	22,78	
LF1981	Larga Noche, La	21,19	
VAMPIRO: EL RÉQUIEM			E
LF10001	Vampiro: El Réquiem	27,35	
LF10001	Vampiro: El Réquiem (lujo)	59,50	
LF10001	Pack Vampiro: El Réquiem + Mundo de tinieblas	55,00	
LF10002	Pantalla de Vampiro: El Réquiem	14,95	
LF10003	Vástagos	25,50	
LF10004	Nómadas	25,50	
LF10005	• Líneas de sangre	26,75	
LF10007	•Ghouls	25,50	
WARCRAFT			E
LFWA001	Warcraft (básico)	26,00	
LFWA002	•Monstruos de Warcraft	SPC	
WARHAMMER FANTASIA			E
LF301C	Warhammer Fantasia Cartón	28,91	
LF302	Warhammer Fantasia Pantalla	10,26	
LF303	El-1: Sombras sobre Bögenhafen	16,05	
LF304	PD-1: Fuego en la Montaña	12,83	
LF305	Warhammer Apócrifo	16,05	
LF306	La Muerte de la Luz	16,05	
LF307	El-2: Muerte en el Reik	16,69	
LF308	PD-2: Sangre en las Tinieblas	12,19	
LF309	PD-3: Roca de la Muerte	14,11	
LF310	El-3: Ciudad del Caos	16,05	
LF311	Warhammer Apócrifo 2	19,26	
LF312	El-4: El Poder tras el Trono	17,33	
LF313	PD-4: Guerra entre Enanos	14,76	
LF314	El-5: Algo huele a podrido en Kislev	17,98	
LF315	El-6: El Imperio en llamas	21,79	
LF316	Warhammer Apócrifo	22,48	
LF317	Castillo Drachenfels	17,66	
LF319	Oscura Sombra de la Muerte, La	19,80	
LF320	Señor de los Nigromantes, El	15,68	
LF322	PD-5: Corazón del Caos	20,61	
LF323	Reinos de la Magia I: Ars Theorica, Los	25,76	
LF324	Reinos de la Magia II: Ars Practica, Los	24,49	
WRAITH			E
LF4001	Wraith: El Olvido	Agot.	
LF4002	Pantalla + Secretos Enterrados	16,05	
LF4003	Guía del Jugador	23,76	
LF4004	Espectros	12,83	
LF4005	Los Vivos y los Muertos	17,33	
LF4006	Mediums	19,26	



# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24, 28500 Arganda del Rey, Madrid, España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:

Fecha:

Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

<table> <tr><td>LF4007</td><td>Los Resucitados</td><td>14,11</td></tr> <tr><td>LF4008</td><td>La Sombra: Guía del Jugador</td><td>23,76</td></tr> <tr><td>LF4009</td><td>Mar de sombras</td><td>16,05</td></tr> <tr><td>LF4010</td><td>Reino Oscuro de Jade</td><td>23,76</td></tr> <tr><td>LF4011</td><td>Jeraquila, La</td><td>18,73</td></tr> <tr><td>LF4012</td><td>Moradas</td><td>21,35</td></tr> <tr><td>LF4101</td><td>Expreso de Medianoche</td><td>16,72</td></tr> <tr><td>LF4301</td><td>Libro de Gremio: Artesanos</td><td>12,83</td></tr> <tr><td>LF4302</td><td>Libro de Gremio: Máscaras</td><td>14,76</td></tr> <tr><td>LF4303</td><td>Libro de Gremio: Soñadores</td><td>14,76</td></tr> </table>	LF4007	Los Resucitados	14,11	LF4008	La Sombra: Guía del Jugador	23,76	LF4009	Mar de sombras	16,05	LF4010	Reino Oscuro de Jade	23,76	LF4011	Jeraquila, La	18,73	LF4012	Moradas	21,35	LF4101	Expreso de Medianoche	16,72	LF4301	Libro de Gremio: Artesanos	12,83	LF4302	Libro de Gremio: Máscaras	14,76	LF4303	Libro de Gremio: Soñadores	14,76	<table> <tr><td>LF4007</td><td>Los Resucitados</td><td>14,11</td></tr> <tr><td>LF4008</td><td>La Sombra: Guía del Jugador</td><td>23,76</td></tr> <tr><td>LF4009</td><td>Mar de sombras</td><td>16,05</td></tr> <tr><td>LF4010</td><td>Reino Oscuro de Jade</td><td>23,76</td></tr> <tr><td>LF4011</td><td>Jeraquila, La</td><td>18,73</td></tr> <tr><td>LF4012</td><td>Moradas</td><td>21,35</td></tr> <tr><td>LF4101</td><td>Expreso de Medianoche</td><td>16,72</td></tr> <tr><td>LF4301</td><td>Libro de Gremio: Artesanos</td><td>12,83</td></tr> <tr><td>LF4302</td><td>Libro de Gremio: Máscaras</td><td>14,76</td></tr> <tr><td>LF4303</td><td>Libro de Gremio: Soñadores</td><td>14,76</td></tr> </table>	LF4007	Los Resucitados	14,11	LF4008	La Sombra: Guía del Jugador	23,76	LF4009	Mar de sombras	16,05	LF4010	Reino Oscuro de Jade	23,76	LF4011	Jeraquila, La	18,73	LF4012	Moradas	21,35	LF4101	Expreso de Medianoche	16,72	LF4301	Libro de Gremio: Artesanos	12,83	LF4302	Libro de Gremio: Máscaras	14,76	LF4303	Libro de Gremio: Soñadores	14,76	<table> <tr><td>LF4007</td><td>Los Resucitados</td><td>14,11</td></tr> <tr><td>LF4008</td><td>La Sombra: Guía del Jugador</td><td>23,76</td></tr> <tr><td>LF4009</td><td>Mar de sombras</td><td>16,05</td></tr> <tr><td>LF4010</td><td>Reino Oscuro de Jade</td><td>23,76</td></tr> <tr><td>LF4011</td><td>Jeraquila, La</td><td>18,73</td></tr> <tr><td>LF4012</td><td>Moradas</td><td>21,35</td></tr> <tr><td>LF4101</td><td>Expreso de Medianoche</td><td>16,72</td></tr> <tr><td>LF4301</td><td>Libro de Gremio: Artesanos</td><td>12,83</td></tr> <tr><td>LF4302</td><td>Libro de Gremio: Máscaras</td><td>14,76</td></tr> <tr><td>LF4303</td><td>Libro de Gremio: Soñadores</td><td>14,76</td></tr> </table>	LF4007	Los Resucitados	14,11	LF4008	La Sombra: Guía del Jugador	23,76	LF4009	Mar de sombras	16,05	LF4010	Reino Oscuro de Jade	23,76	LF4011	Jeraquila, La	18,73	LF4012	Moradas	21,35	LF4101	Expreso de Medianoche	16,72	LF4301	Libro de Gremio: Artesanos	12,83	LF4302	Libro de Gremio: Máscaras	14,76	LF4303	Libro de Gremio: Soñadores	14,76
LF4007	Los Resucitados	14,11																																																																																										
LF4008	La Sombra: Guía del Jugador	23,76																																																																																										
LF4009	Mar de sombras	16,05																																																																																										
LF4010	Reino Oscuro de Jade	23,76																																																																																										
LF4011	Jeraquila, La	18,73																																																																																										
LF4012	Moradas	21,35																																																																																										
LF4101	Expreso de Medianoche	16,72																																																																																										
LF4301	Libro de Gremio: Artesanos	12,83																																																																																										
LF4302	Libro de Gremio: Máscaras	14,76																																																																																										
LF4303	Libro de Gremio: Soñadores	14,76																																																																																										
LF4007	Los Resucitados	14,11																																																																																										
LF4008	La Sombra: Guía del Jugador	23,76																																																																																										
LF4009	Mar de sombras	16,05																																																																																										
LF4010	Reino Oscuro de Jade	23,76																																																																																										
LF4011	Jeraquila, La	18,73																																																																																										
LF4012	Moradas	21,35																																																																																										
LF4101	Expreso de Medianoche	16,72																																																																																										
LF4301	Libro de Gremio: Artesanos	12,83																																																																																										
LF4302	Libro de Gremio: Máscaras	14,76																																																																																										
LF4303	Libro de Gremio: Soñadores	14,76																																																																																										
LF4007	Los Resucitados	14,11																																																																																										
LF4008	La Sombra: Guía del Jugador	23,76																																																																																										
LF4009	Mar de sombras	16,05																																																																																										
LF4010	Reino Oscuro de Jade	23,76																																																																																										
LF4011	Jeraquila, La	18,73																																																																																										
LF4012	Moradas	21,35																																																																																										
LF4101	Expreso de Medianoche	16,72																																																																																										
LF4301	Libro de Gremio: Artesanos	12,83																																																																																										
LF4302	Libro de Gremio: Máscaras	14,76																																																																																										
LF4303	Libro de Gremio: Soñadores	14,76																																																																																										
<b>M + D / LA FACTORIA</b>																																																																																												
<b>CYBERPUNK</b>																																																																																												
CP001	Cyberpunk 2.0.2.0.	25,69																																																																																										
CP103	Night City	Agot.																																																																																										
CP109	Hardwired	14,15																																																																																										
CP110	Chromebook II	Agot.																																																																																										
CP111	Maximum Metal	16,05																																																																																										
CP112	Deep Space + Pantalla	18,33																																																																																										
CP113	Chromebook III	Agot.																																																																																										
CP114	Proteger y Servir	14,47																																																																																										
CP115	Chromebook IV	12,83																																																																																										
CP116	Edgerunners Inc.	14,11																																																																																										
CP117	La Guía de la Red	20,54																																																																																										
CP118	Guía del Árbitro	16,69																																																																																										
CP119	Wildside	16,05																																																																																										
CP120	Euroguía plus	23,76																																																																																										
CP121	Neotribus	17,33																																																																																										
CP122	Patria de los valientes, La	21,94																																																																																										
CP123	Eurotour	16,95																																																																																										
CP124	Guía de la Cuenca del pacífico	22,78																																																																																										
CPOF	Cyberpunk Oferta	Agot.																																																																																										
<b>FARWEST</b>																																																																																												
FW002	Oro de la Unión + Pantalla del Árbitro	Agot.																																																																																										
FW005	Apache	12,83																																																																																										
FW0F	Far West Oferta	19,26																																																																																										
<b>KULT</b>																																																																																												
KT201	Kult 2ª Edición	25,69																																																																																										
KT202	Kult: Pantalla del Master	11,58																																																																																										
KT203	Legiones de la Oscuridad	Agot.																																																																																										
KT204	Clavis Inferna	Agot.																																																																																										
KT205	Metropolis	19,26																																																																																										
KT206	Guía del Jugador	12,83																																																																																										
KT206/G	Guía del Hechicero I	16,05																																																																																										
KT206/G	Guía del Hechicero II	16,05																																																																																										
KT207	Tarotium	14,11																																																																																										
KT208	El Grial de Judas	14,11																																																																																										
<b>MEKTON Z</b>																																																																																												
MZ001	Mekton Z	19,26																																																																																										
MZ002	Mekton Z Pantalla del DJ	9,62																																																																																										
MZ003	Mekton Z Plus	20,90																																																																																										
<b>MARTINEZ ROCA</b>																																																																																												
<b>AD&amp;D 2ª ED.</b>																																																																																												
TSR001	Manual del Jugador	Agot.																																																																																										
TSR002	Guía del Master	Agot.																																																																																										
TSR003	Guía del Jugador de Falcongris	5,95																																																																																										
TSR004	El regreso de los ocho	5,95																																																																																										
TSR005	Los túmulos de la estrella	4,36																																																																																										
TSR006	Empieza la aventura	8,11																																																																																										
TSR007	Hoje de personaje	3,01																																																																																										
TSR008	Manual de monstruos, Vol 1	Agot.																																																																																										
TSR009	La cripta de Lyzandred el loco	4,36																																																																																										
TSR010	Pantalla del Master	3,61																																																																																										
TSR011	Retorno a la tumba de los horrores	15,03																																																																																										
TSR012	La hermandad escarlata	7,96																																																																																										
TSR013	El molino del destino	4,36																																																																																										
TSR014	Manual de monstruos, Vol 2	10,52																																																																																										
TSR015	Reinos olvidados	15,03																																																																																										
TSR016	Retorno a la fortaleza de la frontera	5,95																																																																																										
TSR017	Guía Volo para la costa de la espada	6,91																																																																																										
TSR018	Contra los gigantes	6,76																																																																																										
TSR019	Guía Volo para los valles	6,91																																																																																										
TSR020	La torre Maldita	4,36																																																																																										
TSR021	Guía Volo para las aguas profundas	6,91																																																																																										
TSR022	Retorno a la montaña del penacho blanco	5,95																																																																																										
TSR023	Guía Volo para Cormyr	6,91																																																																																										

### LUDETECNIA

PIRATAS	E
LT3010	Piratas básico
LT3020	Pantalla del DJ
LT3030	La Costa del Dragón

### COMICS/ROL

DORK TOWER	E
LFTD001	Dork Tower (Tomo I)
LFTD002	Dork Tower (Tomo II)
LFTD003	Dork Tower (Tomo III)
LFTD004	Dork Tower (Tomo IV)
LFTD005	Dork Tower (Tomo V)
LFTD006	Dork Tower (Tomo VI)
LFTD007	Dork Tower (Tomo VII)

### REVISTAS

URZA	E
UZ001-50	Urza - 1-50

DOSDEDIEZ	E
DDXXX	Dosdediez (1ª Época) - 1-29

## •JUEGOS DE ROL• IMPORTACION

### WHITE WOLF

DADOS WHITE WOLF	V
WW5062	Vampire Dice Set
WW4051	Magie Dice Set
WW5637	Werewolf Dice Set
WW7504	Changeling Dice Set
WW5638	Wraith Dice Set
WW8150	Hunter Dice Set
WW8600	Exalted Dice Set
WW8610	Exalted Dice Set
WW5300	Trinity Dice Set
WW5603	Fantasy Dice Set
WW20010	Vampire Dark Age Dice Set
WW8210	Demon Dice Set
WWP5520	Time of Judgment
WWP5521	Ultimate Fantasy Dice
WW25702	Requiem Dice
WW25703	Dice: time of judgment

FIGURAS VAMPIRO	V
DT1763	Beckett
DT1764	Lucita
DT1765	Theo Bell
DT1760	Pack Fig. Vampiro

PEGATINAS WHITE WOLF	V
L900	Vampire Gafas Pegatina
L901	Vampire Bruja Pegatina

PINS WHITE WOLF	V
WW2701	Clan Bruja Cloisonne Pin
WW2702	Clan Gangrel Cloisonne Pin
WW2703	Clan Malkavian Cloisonne Pin
WW2704	Clan Nosferatu Cloisonne Pin
WW2705	Clan Toreador Cloisonne Pin
WW2706	Clan Tremere Cloisonne Pin
WW2707	Clan Ventrue Cloisonne Pin
WW5631	Clan Assamite Cloisonne Pin
WW5632	Clan Giovanni Cloisonne Pin
WW5633	Clan Ravnos Cloisonne Pin
WW5634	Clan Lasombra Cloisonne Pin
WW5635	Clan Tzimisce Cloisonne Pin
WW5644	Clan Setite Cloisonne Pin

WW5636	Werewolf Cloisonne Pin	6,61
WW5648	Bruja Antitribu	6,55
WW5649	Gangrel Antitribu	6,55
WW5650	Malkavian Antitribu	6,55
WW5651	Nosferatu Antitribu	6,55
WW5652	Toreador Antitribu	6,55
WW5653	Ventrue Antitribu	6,55
WW5654	Serpents of Light	6,55
WW5655	Assamite Antitribu	6,55
WW5656	Ravnos Antitribu	6,55
WW5657	Pander	6,55
WW5658	Kiasyd	6,55
WW5659	Blood Brothers	6,55
WW5660	Harbingers of Skulls	6,55
WW5661	Salubri Antitribu	6,55
WW5662	Baali	6,55
WW5664	Caltiff	6,55
WW5665	Gargoyles	6,55
WW5666	Samedi	6,55
WW5667	Salubri	6,55
WW5668	Lasombra Antitribu	6,55
WW5670	Daughters of Cacophony	6,55
WW5707	Vampire Pin	6,01
WW5708	Werewolf Pin	6,01
WW5709	Mage Pin	6,01
WW5710	Wraith Pin	6,01
WW5711	Changeling Pin	6,01
WW5712	Vampire: Dark Ages Pin	6,01
WW5714	Kindred of the East Pin	6,01
WW5715	White Wolf Pin	6,01
WW5716	World of Darkness Pin	6,01
WW5717	Expositor Pins Mundo de Tinieblas	119,00

MERCHANDISING WHITE WOLF		V
WW2708	Ankh Necklace	6,61
WW5663	Sabbat Ankh Necklace	6,61
WW4120	Mage: Tarot Deck	26,35
WW5190	Vampire Chess Set Pieces	144,24
WW5202	Vampire Mug	12,02
WW5203	Vampire Zippo	33,06
WW5205	Sabbat Lighter	33,06
WW5206	Camarilla Lighter	33,06
WW5207S	Sabbat Signet-S (anillo)	19,83
WW5207X	Sabbat Signet-X (anillo)	19,83
WW5208S	Camarilla Signet-S (anillo)	19,83
WW5208X	Camarilla Signet-X (anillo)	19,83
WW5213	Hunter: The Reckoning Lighter	35,95
WW5214	Werewolf: The Apocalypse Lighter	35,95
WW5215	Mage: The Ascension Lighter	35,95
WW5230	Vampire Cigarette Case	33,06
WW5231	Vampire: The Maskerade Flask	42,07
WW5232	Vampire: The Maskerade License Plate	SPC
WW5298	Hunter Mug	15,55
WW5299	Mage: The Ascension Coffee Mug	15,55
WW5301	Werewolf: The Apocalypse Mug	15,55
WW5460	Vampire Votive Candle and Base	15,54
WW5461	Werewolf Votive Candle and Base	15,54
WW5470	Vampire Letterhead: Bruja	17,19
WW5471	Vampire Letterhead: Gangrel	17,19
WW5472	Vampire Letterhead: Malkavian	17,19
WW5473	Vampire Letterhead: Nosferatu	17,19
WW5474	Vampire Letterhead: Toreador	17,19
WW5475	Vampire Letterhead: Tremere	17,19
WW5476	Vampire Letterhead: Ventrue	17,19
WW5477	Vampire Letterhead: Assamite	17,19
WW5478	Vampire Letterhead: Setite	17,19
WW5479	Vampire Letterhead: Tzimisce	17,19
WW5480	Vampire Letterhead: Lasombra	17,19
WW5481	Vampire Letterhead: Giovanni	17,19
WW5482	Vampire Letterhead: Ravnos	17,19
WW5580	Vampire Diary	17,95
WW5583	Vampire: The Maskerade Mousepad	15,55
WW5585	Demon: The Fallen Mousepad	15,55
WW5586	Exalted Mousepad	15,55
WW5340	Werewolf Temp. Tatoo: Black Furies	2,40
WW5341	Werewolf Temp. Tatoo: Bone Gnawer	2,40
WW5342	Werewolf Temp. Tatoo: Children Gaia	2,40
WW5343	Werewolf Temp. Tatoo: Fianna	2,40
WW5344	Werewolf Temp. Tatoo: Get of Fenris	2,40
WW5345	Werewolf Temp. Tatoo: Glass Walkers	2,40
WW5346	Werewolf Temp. Tatoo: Red Talons	2,40
WW5347	Werewolf Temp. Tatoo: Shadow Lords	2,40
WW5348	Werewolf Temp. Tatoo: Silent Striders	2,40
WW5349	Werewolf Temp. Tatoo: Silver Fangs	2,40
WW5350	Werewolf Temp. Tatoo: Stargazers	2,40
WW5351	Werewolf Temp. Tatoo: Ulfena	2,40
WW5352	Werewolf Temp. Tatoo: Wendigo	2,40
WW5353	Werewolf Temp. Tatoo: B.S. Dancers	2,40
WW5590	Werewolf Kialve	370,22
WW5591	Werewolf Scabbard	132,22
WW5606	Mage Etherpogles	77,94
WW5599	Music from The Succubus Club	18,03
WW5630	Deluxe Ankh Necklace	19,83
WW5720	Vampire: CD-Rom	59,94

# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey, Madrid, España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:   
Fecha:  Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

<p>WW5726 Tribe Necklace: Black Furies 17,19</p> <p>WW5727 Tribe Necklace: Bone Gnawer 17,19</p> <p>WW5728 Tribe Necklace: Children of Gaia 17,19</p> <p>WW5729 Tribe Necklace: Flanna 17,19</p> <p>WW5730 Tribe Necklace: Get of Fenris 17,19</p> <p>WW5731 Tribe Necklace: Glass Walker 17,19</p> <p>WW5732 • Tribe Necklace: Red Talons 17,19</p> <p>WW5733 Tribe Necklace: Shadow Lords 17,19</p> <p>WW5734 Tribe Necklace: Silent Striders 17,19</p> <p>WW5735 Tribe Necklace: Silver Fangs 17,19</p> <p>WW5736 Tribe Necklace: Stargazers 17,19</p> <p>WW5737 Tribe Necklace: Uktena 17,19</p> <p>WW5738 Tribe Necklace: Wendigo 17,19</p> <p>WW5739 Tribe Necklace: Ananasi 17,19</p> <p>WW5740 Tribe Necklace: Bastet 17,19</p> <p>WW5741 Tribe Necklace: Corax 17,19</p> <p>WW5742 Tribe Necklace: Gurahl 17,19</p> <p>WW5743 Tribe Necklace: Mokole 17,19</p> <p>WW5744 Tribe Necklace: Nagah 17,19</p> <p>WW5745 Tribe Necklace: Nuwisha 17,19</p> <p>WW5746 Tribe Necklace: Ratkin 17,19</p> <p>WW5747 Tribe Necklace: Rokea 17,19</p> <p>WW5920 MET Storyteller Cap SPC</p> <p>WW5921 Vampire: The Maskerade Cap SPC</p> <p>WW5939 Time of Judgment clock 16,78</p> <p>WW5962 Vampire Mobile SPC</p> <p>WW5700SL • Vampire: the requiem L 24,00</p> <p>WW5700SLX • Vampire: the requiem XL 24,00</p> <p>WW25702 • Dice: Requiem Dice 9,32</p> <p>WWP40702 • Dice: Mage the awakening 9,32</p> <p>WWP30700 • Dice: Werewolf the forsaken 9,32</p> <p>WWP50700L • Women of camarilla 2006 9,32</p>	<p>WW5860 Setites T/S-XL 24,04</p> <p>WW5862 Ventru T/S-L 24,04</p> <p>WW5863 Ventru T/S-XL 24,04</p> <p>WW5865 Lasombra T/S-L 24,04</p> <p>WW5866 Lasombra T/S-XL 24,04</p> <p>WW5868 Ravnos T/S-L 24,04</p> <p>WW5869 Ravnos T/S-XL 24,04</p> <p>WW5871 Assamite T/S-L 24,04</p> <p>WW5872 Assamite T/S-XL 24,04</p> <p>WW5874 Malkavian T/S-L 24,04</p> <p>WW5875 Malkavian T/S-XL 24,04</p> <p>WW5877 Giovanni T/S-L 24,04</p> <p>WW5879 Giovanni T/S-XL 24,04</p> <p>WW5880 Brujah T/S-L 24,04</p> <p>WW5881 Brujah T/S-XL 24,04</p> <p>WW5883 Tremere T/S-L 24,04</p> <p>WW5886 Nosferatu T/S-L 24,04</p> <p>WW5887 Nosferatu T/S-XL 24,04</p> <p>WW5897 Hunter T-Shirt L 26,38</p> <p>WW5898 Hunter T-Shirt XL 26,38</p> <p>WW5899 Exalted T-Shirt L 13,00</p> <p>WW5895 Mummy T-Shirt L 23,11</p> <p>WW5896 Mummy T-Shirt XL 23,11</p>	<p><b>BOLSAS SIMIL PIEL CONTADORES C</b></p> <p>DADO1526 Bolsa Contadores Gema Rubi (20) 1,90</p> <p>DADO1526* Bolsa contadores gema Rubi (50) 4,43</p> <p>DADO1527 Bolsa Contadores Gema Azul (20) 1,80</p> <p>DADO1527* Bolsa contadores gema Azul (50) 4,43</p> <p>DADO1528 Bolsa Contadores Gema Verde (20) 1,80</p> <p><b>FIGURAS C</b></p> <p>DADO1529 Caja 50 Figuras Space Rangers 27,85</p> <p>DADO1530 Caja 30 Figuras Steel Warriors 31,00</p> <p><b>PEANAS PARA FIGURAS C</b></p> <p>DADO1501 Bolsa 10 Bases Hexagonales 30 mm. Robot 2,30</p> <p>DADO1502 Bolsa 10 Bases Redondas 25 mm. 1,00</p> <p>DADO1503 Bolsa 10 Bases Cuadradas 20 mm. 0,90</p> <p>DADO1504 Bolsa 10 Bases Hexagonales 25 mm. 1,00</p> <p>DADO1523 Bolsa 10 Peanas Redondas transp. 20 mm. 1,00</p> <p><b>TAZAS E</b></p> <p>LFT004 Taza Logo Vampiro 6,40</p> <p>LFT005 Taza Clan Ravnos 6,40</p> <p>LFT006 Taza Clan Assamite 6,40</p> <p>LFT007 Taza Clan Lasombra 6,40</p> <p>LFT008 Taza Clan Tzimisce 6,40</p> <p>LFT009 Taza Clan Setites 6,40</p> <p>LFT010 Taza Clan Giovanni 6,40</p>
<p><b>DECIPHER</b></p> <p><b>LORD OF THE RINGS D</b></p> <p>DC950 The Lord of The Rings Adventure Game 36,00</p> <p>DC951 • The Lord of The Rings RPG 45,94</p>	<p><b>CHAOSIUM</b></p> <p>CH008DOL Elder Sign Tee XXL 21,61</p> <p>P248101-L Sello Univ. Miskatonic L 22,18</p> <p>P248101-XL Sello Univ. Miskatonic XL 22,18</p> <p>P248102-L Dept. Alchemy L 22,18</p> <p>P248102-XL Dept. Alchemy XL 22,18</p> <p>P248105-L McChulhu L 22,18</p> <p>P248105-XL McChulhu XL 22,18</p> <p>P248106-L Clan McChulhu L 22,18</p> <p>P248106-XL Clan McChulhu XL 22,18</p> <p>P248107-L Cthulhu Cola L 22,18</p> <p>P248107-XL Cthulhu Cola XL 22,18</p> <p>P248109-L Cthulhu Tequila L 22,18</p> <p>P248109-XL Cthulhu Tequila XL 22,18</p> <p>P248112-L Go Pods L 22,18</p> <p>P248112-XL Go Pods XL 22,18</p> <p>P248114-L Cthulhu for President L 22,18</p> <p>P248114-XL Cthulhu for President XL 22,18</p> <p>PPR0001-L Throne L 22,18</p> <p>PPR0001-XL Throne XL 22,18</p> <p>P218113 Univ. Miskatonic (Gorra) 19,71</p>	<p><b>• DADOS •</b></p> <p><b>DADOS 100 CARAS D-E</b></p> <p>TER430-A • Dado rol 100 caras azul 9,95</p> <p>TER430-B • Dado rol 100 caras blanco 9,95</p> <p>TER430-N • Dado rol 100 caras negro 9,95</p> <p>TER430-R • Dado rol 100 caras rojo 9,95</p> <p><b>COLECCIÓN DADOS D-E</b></p> <p>DADO1340 Caja moonstone dice jade (7) 7,50</p> <p>DADO1341 Caja moonstone dice aquinas 7,50</p> <p>DADO1342 Caja moonstone dice maple (7) 7,50</p> <p>DADO1343 Caja moonstone dice aqua (7) 10,50</p> <p>DADO1344 Caja moonstone dice smoke (7) 10,50</p> <p>DADO1345 Caja moonstone dice blue (7) 10,50</p> <p>DADO1473 Dado 10 caras mármol bolsa 50 35,75</p> <p>DADO1475 Dado 20 caras mármol bolsa 50 35,75</p> <p>DADO1535 Dado 7 dados jumbo 35,75</p> <p>DADO1512 Tubo hexagonal 7 Dados Rol Opacos 4,50</p> <p>DADO1513 Tubo hexagonal 7 Dados Rol Gema 4,50</p> <p>DADO1514 Tubo hexagonal 7 Dados Rol Perla 4,50</p> <p>DADO1515 Tubo hexagonal 7 Dados Rol Mármol 4,50</p> <p>DADO1551 Caja 7 dados Rol Opacos 4,50</p> <p>DADO1552 Caja 7 dados Rol Gema 5,61</p> <p>DADO1553 Caja 7 dados Rol Perla 5,61</p> <p>DADO1554 Caja 7 dados Rol Mármol 6,01</p> <p>DADO1555 Caja 7 dados Rol Jaspeados Oro 6,28</p> <p>DADO1517 Estuche 7 Mini Dados Rol 3,46</p> <p>DADO1505 Bolsa 6 Dados Rol Opacos 3,07</p> <p>DADO1506 Bolsa 6 Dados Rol Gema 3,37</p> <p>DADO1507 Bolsa 6 Dados Rol Perla 3,58</p> <p>DADO1508 Bolsa 6 Dados Rol Mármol 3,77</p> <p>DADO1510 Bolsa 6 Dados Rol Jaspeados Oro 4,30</p> <p><b>DADOS BARREL D-C</b></p> <p>DADO1532 Bolsa 7 Barrel Dice Interferenz 12,50</p> <p>DADO1540 Barrel Dice 4 caras 1,75</p> <p>DADO1541 Barrel Dice 6 caras 1,75</p> <p>DADO1542 Barrel Dice 8 caras 1,75</p> <p>DADO1543 Barrel Dice 10 caras 1,75</p> <p>DADO1544 Barrel Dice 12 caras 1,75</p> <p>DADO1545 Barrel Dice 20 caras 1,75</p> <p><b>DADOS EDUCATIVOS E</b></p> <p>DADO1418 Bolsa 6 Dados 16 mm. 1,2,3,4,5,6 2,25</p> <p>DADO1419 Bolsa 6 Dados 16 mm. 7,8,9,10,11,12 2,25</p> <p>DADO1459 Bolsa 6 Dados 16 mm. 1,2,3,1,2,3 2,25</p> <p>DADO1489 Bolsa 6 Dados 16 mm. 0,1,2,3,4,5 2,25</p> <p>DADO1458 Bolsa 6 Dados 16 mm. 2,3,4,5,6,7 2,25</p> <p>DADO1431 Bolsa 2 Dados doblar 16 mm. 2,4,8,16,32,64 0,70</p> <p>DADO1432 Bolsa 6 Dados 16 mm. +,+,+,+,+,+ 2,25</p> <p>DADO1433 Bolsa 6 Dados 16 mm. 6 colores 2,25</p> <p>DADO1434 Bolsa 6 Dados 16 mm. x,x,x,x,x,x 2,25</p>
<p><b>• CAMISETAS •</b></p> <p><b>ROL</b></p> <p><b>WHITE WOLF</b></p> <p>WW5556 Dark Ages: Werewolf L 26,34</p> <p>WW5557 Dark Ages: Werewolf XL 26,34</p> <p>WW5563 Dark Ages: Vampire L 24,04</p> <p>WW5564 Dark Ages: Vampire XL 24,04</p> <p>WW5760 Werewolf Revised L 26,34</p> <p>WW5761 Werewolf Revised XL 26,34</p> <p>WW5763 Mage Revised L 6,00</p> <p>WW5764 Mage Revised XL 6,00</p> <p>WW5840 Time of Judgment T/S-L 26,40</p> <p>WW5841 Time of Judgment T/S-X 26,40</p> <p>WW5890 Toreador T/S-L 24,04</p> <p>WW5851 Toreador T/S-XL 24,04</p> <p>WW5853 Tzimisce T/S-L 24,04</p> <p>WW5854 Tzimisce T/S-XL 24,04</p> <p>WW5856 Gangrel T/S-L 24,04</p> <p>WW5857 Gangrel T/S-XL 24,04</p> <p>WW5859 Setites T/S-L 24,04</p>	<p><b>• JUEGOS DE ROL •</b></p> <p><b>ACCESORIOS</b></p> <p><b>VARIOS</b></p> <p><b>BOLSAS DE FICHAS E</b></p> <p>DADO1400 Bolsa 100 fichas 16 mm. 1,50</p> <p>DADO1401 Bolsa 100 fichas 22 mm. 2,90</p> <p>DADO1402 Bolsa 100 fichas 31 mm. 5,10</p> <p>DADO1403 Bolsa 80 peones 12x24 (10xcolor) 3,50</p> <p>DADO1404 Bolsa 100 fichas 38 mm. 10,50</p> <p>DADO1406 Bolsa 100 fichas 22 mm. c/Rojo 2,75</p> <p>DADO1407 Bolsa 100 fichas 22 mm. c/Verde 2,40</p> <p>DADO1408 Bolsa 100 fichas 22 mm. c/Azul 2,40</p> <p>DADO1409 Bolsa 100 fichas 22 mm. c/Amarillo 2,40</p> <p>DADO1410 Bolsa 100 fichas 31 mm. c/Rojo 4,40</p> <p>DADO1411 Bolsa 100 fichas 31 mm. c/Verde 4,40</p> <p>DADO1412 Bolsa 100 fichas 31 mm. c/Azul 4,40</p> <p>DADO1413 Bolsa 100 fichas 31 mm. c/Amarillo 4,40</p> <p>DADO1414 Bolsa 100 fichas 38 mm. c/Rojo 8,75</p> <p>DADO1415 Bolsa 100 fichas 38 mm. c/Verde 11,80</p> <p>DADO1416 Bolsa 100 fichas 38 mm. c/Azul 8,75</p> <p>DADO1417 Bolsa 100 fichas 38 mm. c/Amarillo 8,75</p> <p><b>CAJAS CONTADORES E</b></p> <p>DADO1557 • Caja Contadores cristal Gema Rojo rubi 2,45</p> <p>DADO1558 • Caja Contadores cristal Gema Azul turquesa 2,45</p> <p>DADO1559 • Caja Contadores cristal Gema Verde esmeralda 2,45</p> <p>DADO1560 • Caja Contadores cristal Gema Amarillo 2,45</p> <p>DADO1561 • Caja Contadores cristal Gema Negro blanco 2,45</p> <p>DADO1562 • Caja Contadores cristal Gema Blanco nieve 2,45</p> <p>DADO1563 • Caja Contadores cristal Gema Ámbar 2,45</p> <p>DADO1564 • Caja Contadores cristal Gema Azul ultramar 2,45</p> <p>DADO1565 • Caja Contadores cristal Gema Agua 2,45</p> <p>DADO1566 • Caja Contadores cristal Gema Amatista 2,45</p> <p>TYVGS6005 • Caja Contadores dark djinn 8,50</p> <p><b>BOLSAS SIMIL PIEL C</b></p> <p>DADO1525 Bolsa simil piel pequeña 1,50</p> <p>DADO1524 Bolsa simil piel grande 1,80</p>	<p><b>7</b></p>



Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es) - e-mail: [pedidos@distrimagen.es](mailto:pedidos@distrimagen.es)

**Listado General • Febrero 2008****Listado General • Febrero 2008**8



Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es) - e-mail: [pedidos@distrimagen.es](mailto:pedidos@distrimagen.es)

**Listado General • Febrero 2008**9



# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey, Madrid, España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:   
Fecha:  Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

### CONTADORES MAGIC

81260	Expositor 12 Contadores Magic	D 53,55
81260-S	Contador Magic	F 2,98
81661	Dragon Double Life Counter	2,25

### FUNDAS INDIVIDUALES

81100	Deck Protector - Display 10 paquetes	F 84,00
81100-S	Deck Protector (100) - Suelto	E 8,40
81376-S	Deck Protector (50) - Suelto	E 4,20
81168	Black Deck Protector - Disp. 10 paq.	F 90,15
81168-S	Black Deck Protector (100) - Suelto	E 9,02
81375-Sf	Black Deck Protector (50) - Suelto	E 3,61
81218	Red Deck Protector - Disp. 10 paq.	F 90,15
81218-S	Red Deck Protector (100) - Suelto	E 9,02
81323	Green Deck Protector - Disp. 10 paq.	F 90,15
81323-S	Green Deck Protector (100) - Suelto	E 9,02
81355-S	Blue Deck Protector - Disp. 10 paq.	F 90,15
81355-S	Blue Deck Protector (100) - Suelto	E 9,02
81796	Deck protector canary yellow 50	3,50
RPSCG-1	Fundas Finas	F 2,00
RPSCG-1C	Fundas Finas - Case 100 paquetes	E 00,00
RPSCG-3C	Fundas Finas	0,95
81980	Fundas oficiales de torneo	6,95

### FUNDAS METALIZADAS

81438	Metalized Deck Prot. Atomic Grey	F 3,75
81447	Metalized Deck Prot. Jet Silver	F 3,75
81448	Metalized Deck Prot. Bronze	F 3,50
81449	Metalized Deck Prot. Cranberry Ice	F 3,50
81450	Metalized Deck Prot. Sapphire Glow	F 3,50
81455	Metalized Deck Prot. Gold	F 3,75
81507	Metalized Deck Prot. Hot Red	F 3,75
81508	Metalized Deck Prot. Purple	F 3,75
81509	Metalized Deck Prot. Gun Metal	F 3,75
81521	Metalized Deck Prot. Lunar	F 3,75
81522	Metalized Deck Prot. Aztec Sun	F 3,75
81523	Metalized Deck Prot. Caribbean Blue	F 3,75
81524	Metalized Deck Prot. Lotus Flower	F 3,75
81525	Metalized Deck Prot. Castle	F 3,75

### FUNDAS DE COLORES PLANOS

81534	Deck Prot. Variados (15)	F 52,50
81536	Deck Prot. Raven Black	F 2,20
81580	Deck Prot. Tsunami Blue	F 2,20
81581	Deck Prot. Stone Grey	F 2,20
81582	Deck Prot. Bronze Gold	F 2,20
81583	Deck Prot. Green Matrix	F 2,20
81584	Deck Prot. Pass. Purple	F 2,20
81585	Deck Prot. Powder White	F 2,20
81586	Deck Prot. Candy Orange	F 2,20
81587	Deck Prot. Sunset Pink	F 2,20
81588	Deck Prot. Lava Red	F 2,20
81589	Deck Prot. Island Green	F 2,20
81590	Deck Prot. Summer Blue	F 2,20
81591	Deck Prot. Mini Purple	F 2,20
81592	Deck Prot. Mini Wizard White	F 2,20
81593	Deck Prot. Mini Green	F 2,20
81594	Deck Prot. Mini Black	F 2,20
81595	Deck Prot. Mini Imperial Red	F 2,20
81596	Deck Prot. Mini Pharaoh Gold	F 2,20
81597	Deck Prot. Mini Azul Oscuro	F 2,20
81598	Deck Prot. Mini Grey	F 2,20
81787	Deck Prot. Black (100)	F 6,00
81788	Deck Prot. Blue (100)	F 6,00
81789	Deck Prot. Green (100)	F 6,00
81790	Deck Prot. Red (100)	F 6,00
81791	Deck Prot. White (100)	F 6,00

### FUNDAS CROMATICAS

81601	Chromatic Deck Prot. Green	F 3,75
81602	Chromatic Deck Prot. Purple	F 3,75
81603	Chromatic Deck Prot. Silver	F 3,75
81604	Chromatic Deck Prot. Mini Green	F 3,75
81605	Chromatic Deck Prot. Mini Purple	F 3,75
81606	Chromatic Deck Prot. Mini Silver	F 3,75
81608	Deck Prot. Mini Atlantis Blue	F 3,50
81609	Deck Prot. Mini Empress Pink	F 3,50
81611	Deck Prot. Mini Willow Green	F 3,50
81709	Deck Prot. Blue	F 3,50
81710	Deck Prot. Red	F 3,50
81711	Deck Prot. Black	F 3,50

### FUNDAS FANTASY

81620	Fantasy Deck Prot. Red	F 3,50
81621	Fantasy Deck Prot. Purple	F 3,50
81622	Fantasy Deck Prot. Black	F 3,50
81623	Fantasy Deck Prot. Mini Red	F 3,50
81624	Fantasy Deck Prot. Mini Purple	F 3,50
81625	Fantasy Deck Prot. Mini Black	F 3,50
81714	Deck Prot. Blue	F 3,50
81715	Deck Prot. Green	F 3,50
82078	Deck Prot. 10th edition	F 7,50
82079	Deck Prot. Knight Dusk	F 7,50

82077	Deck Prot. Diabolic Tutor	F 7,50
82060	Deck Prot. Death March	F 7,50

### FUNDAS SATINADAS

81626	Satin Deck Prot. Purple	F 3,50
81627	Satin Deck Prot. Silver	F 3,50
81628	Satin Deck Prot. Black	F 3,50
81629	Satin Deck Prot. Orange	F 3,50
81630	Satin Deck Prot. Blue	F 3,50
81631	Satin Deck Prot. Cherry	F 3,50
81632	Satin Deck Prot. Green	F 3,50
81633	Satin Deck Prot. Gold	F 3,50
81634	Satin Deck Prot. Red	F 3,50
81635	Satin Deck Prot. Mini Purple	F 3,50
81636	Satin Deck Prot. Mini Silver	F 3,50
81637	Satin Deck Prot. Mini Black	F 3,50
81638	Satin Deck Prot. Mini Orange	F 3,50
81639	Satin Deck Prot. Mini Blue	F 3,50
81640	Satin Deck Prot. Mini Green	F 3,50
81641	Satin Deck Prot. Mini Cherry	F 3,50
81642	Satin Deck Prot. Mini Gold	F 3,50
81643	Satin Deck Prot. Mini Red	F 3,50

### FUNDAS GALLERY

81678	Gallery Final Stand (Elmore)	F 3,75
81728	Gallery Through Draw (Easley)	F 3,75
81746	Spectrum Deck Prot. Orange	F 3,75
81743	Spectrum Deck Prot. black	F 3,75
81744	Spectrum Deck Prot. red	F 3,75
81758	Elmore horserider	F 3,75
81759	Elmore mammoth	F 3,75
81760	Easley Dragon	F 3,75
81761	Easley Angel	F 3,75
81803	Caldwell centauro	F 3,75
81804	Caldwell maga	F 3,75
81805	Caldwell gigante	F 3,75
81806	Caldwell centauro (Vault)	F 3,75
81807	Caldwell maga (Vault)	F 3,75
81808	Caldwell gigante (Vault)	F 3,75
81834	Moore Dragon Lady	F 3,75
81835	Moore Guño	F 3,75
81836	Moore Juicio	F 3,75
81879	Dueling Dragon	F 3,75
81863	Brom Soul Forge	F 3,75
81864	Brom Mist of Fire	F 3,75
81920	Future Comics	F 3,50
81952	Warrior Princess	F 3,50
81955	Daigotsu Baker	F 3,50
81956	Shosuro Daizi Baker	F 3,50
81981	Angel of Wrath (capacidad=80)	F 7,99

### HOJAS DE ARCHIVADOR

209D-1E	Hojas de 9 bolsillos - Display 100 h.	F 25,00
209D-1EC	Hojas de 9 bolsillos - Case 1000 h.	C250,00
81442-E	Hojas 9 bols. Plat. silver-Disp. 100 h.	F 21,00

### FUNDAS JAPONESAS

81873	Fundas japonesas negro	F 5PC
81874	Fundas japonesas azul	F 5PC
81875	Fundas japonesas verde	F 5PC
81876	Fundas japonesas rojo	F 5PC
81877	Fundas japonesas blanco	F 5PC

### TAPETES

82050	Play Mat Ciruelo Black Dragon	F 5PC
82051	Play Mat Ciruelo White Dragon	F 5PC

### STORAGE BOXES

82053	Storage Boxes Monte Dragon	F 5PC
82054	Storage Boxes Ciruelo Dragon	F 5PC
82098	Caja cartón collect. card box	F 8,00

## •JUEG. TABLERO NACIONAL DISTRIMAGEN

FD001	Fórmula Dé (Inglés)	D 37,56
EG05-mini	Fórmula Dé Mini (Castellano)	D 35,00
EG05-01	Fórmula Dé: Circuito Eps & Zand.	D 20,13
EG05-02	Fórmula Dé: San Marino & Sudáfrica	D 20,13
EG05-03	Fórmula Dé: Francia & Italia	D 20,13
EG05-04	Fórmula Dé: Brasil & Portugal	D 20,13
EG05-05	FD Circuito Inglaterra & USA	D 20,13

EG05-06	FD Circuito Montreal & Longbeach	D 20,13
EG05-07	FD Circuito Alemania & Austria	D 20,13
EG05-08	FD Circuito Japon & Australia	D 20,13
EG05-09	FD Circuito Alemania & Hungría	D 20,13
EG05-10	FD Circuito Barcelona & Buenos Aires	D 20,13
EGFD-11	Fórmula D Pack USA #1	D 31,55
EG05-DV	Fórmula Dé: Blister Coches Plomo	D 9,50
EG05-DA	Fórmula Dé: pack 7 dados	D 7,85

## •JUEG. TABLERO IMPORTACIÓN

### EUROGAMES/CASTELLANO

EG01	Dune	D 54,09
EG03	Condotiere	D 39,67
EG10	Europa 2000	D 45,68
EG11	Vinci	D 33,06
EM000	Maharadjah	D 39,07

### ATLAS GAMES

AG1210	Cults Across America	D 48,68
--------	----------------------	---------

### HASBRO-AVALON HILL

AVALON HILL	A
-------------	---

AV6000	Monsters ravage America	60,10
--------	-------------------------	-------

### NUEVO AVALON HILL

41205	Acquire	49,16
41311	Stratego Legends	37,56

### HASBRO

SPMONOPOLY	Monopoly Spiderman	72,41
------------	--------------------	-------

### MAYFAIR

MG1474	Simply Cosmic	D 21,43
MG1478	Manhattan	D 32,15

### RIO GRANDE

RG110	Mississippi Queen	A 49,28
RG129	Evergreen	A 33,26

### WHITE WOLF

WW5212	Vampire prince of the city	A 45,00
--------	----------------------------	---------

## •JUEG. TABLERO TRADICIONALES

### COMPLEMENTOS PARA JUEGOS

DAD01157	Reloj de Arena 30" Policarbonato	1,26
DAD01158	Reloj de Arena 60" Policarbonato	1,26
DAD01159	Reloj de Arena 90" Policarbonato	1,37

## •FIGURAS PLOMO RAEM

### MITOS DE CTHULHU

RAF2901	Doctor (male) (3)	7,15
RAF2902	Professor (male) (3)	7,15
RAF2904	Student Investigator (male) (3)	7,15
RAF2908	Holy Sister (female) (3)	7,15
RAF2910	Private Investigator (male) (3)	7,15
RAF2912	Gangster (male) (3)	7,15
RAF2913	Scottland Yard (male) (3)	7,15
RAF2914	Sinister Scientists (3)	7,15
RAF2915	Crazed Clergy (male) (3)	7,15
RAF2918	Police (male) (3)	7,15
RAF2921	Nighthaunt	8,35
RAF2924	Great Race of Yith	11,96
RAF2932	Byahikee	7,15
RAF2933	House of Tindalos (2)	7,15

# DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:   
Fecha:  Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

### •COMICS / CINE•

#### ACCESORIOS COMIC

##### BOLSAS PARA GUARDAR COMICS

UPCBC	Bolsa Comic Book (100)	E 4,25
UPCBC-C	Bolsa Comic Book Case (1000)	C 42,50
UPCBS	Bolsa Comic Book Varios (100)	E 5,00
UPCBS-C	Bolsa Comic Book Varios Case (1000)	C 50,00
UPCBG	Bolsa Forum Antiguo (100)	E 5,25
UPCBG-C	Bolsa Forum Antiguo Case (1000)	C 52,50
UPCBM	Bolsa Magazine (100)	E 5,25
UPCBM-C	Bolsa Magazine Case (1000)	C 52,50
UPSSC	Cartón para Bolsa de Comics (100)	E 28,85
81273	Wizard Comic Sleeve (100)	E 28,85
81274	Wizard Comic Pages (100)	E 28,85
81276	Wizard Comics Preservers (100)	E 63,11

##### CAJAS PARA GUARDAR COMICS

CDP	Caja Comic Pequeña (caben 200)	C 4,21
CDP-C	Caja Comic Pequeña Case	E 42,07
CDG	Caja Comic Grande (caben 350)	C 5,26
CDG-C	Caja Comic Grande Case	E 52,59
CDM	Caja Comic Magazine (caben 100)	C 6,16
CDM-C	Caja Comic Magazine Case	E 61,60

#### LA FACTORÍA

ÁLVAREZ RABO		E
— LFC1021	Sabor a Rabo	6,40
— LFC1022	¡Ha nacido un agujero negro!	6,40
— LFC1023	El Princi-pito	9,58
— LFC1024	• Historias raberas	7,25

##### EL APUNTADOR

LFAPO1	Herminio y Miguelito	4,83
LFAPO2	30 Millones de Gilipollas	6,40

##### BIBLIOTECA FACTORÍA

LFCB011	Tongue Lash #1	4,47
LFCB002	Amnios Natal	4,47
LFCB003	Jinx #1	4,47
LFCB004	Sonámbulo	9,62
LFCB005	Tierra de Nod	6,11
LFCB006	Pireo	6,40
LFCB007	Algunos días de Verano	4,47
LFCB008	Jinx #2	4,47
LFCB009	Chunky Rice #1	12,83
LFCB010	Jinx #3	5,76
LFCB011	Aliko #1	4,47
LFCB012	Too Much Coffee Man (tomo I)	9,62
LFCB013	Zoé	12,83
LFCB014	Una Tierra Lejana	5,76
LFCB015	Aliko 2	4,47
LFCB016	Baco: La Inmortalidad no es para siempre	12,83
LFCB017	Bruja Madrina	12,83
LFCB018	• Baco: Los dioses de los negocios	12,79

##### BONDAGE FAIRIES

LFC1011	Bondage Fairies #1	4,47
---------	--------------------	------

##### DORK TOWER

LFD001	Dork Tower (Tomo I)	4,80
LFD002	Dork Tower (Tomo II)	4,80
LFD003	Dork Tower (Tomo III)	4,80
LFD004	• Dork Tower (Tomo IV)	4,80

##### COLECCIÓN DRAWN & QUARTERLY

LFD&Q01	D&Q #1: Sonámbulo... #1	Agot.
LFD&Q02	D&Q #2: La Vida está bien... #1	2,09
LFD&Q03	D&Q #3: Sonámbulo... #2	2,09
LFD&Q04	D&Q #4: La Vida está bien... #2	1,89
LFD&Q05	D&Q #5: Sonámbulo #3	Agot.

LFD&Q06	D&Q #6: La Vida está bien... #3	1,89
LFD&Q07	D&Q #7: Sonámbulo #4	2,09
LFD&Q08	D&Q #8: Berlín #1	Agot.
LFD&Q09	D&Q #9: Sonámbulo #5	2,09
LFD&Q10	D&Q #10: La Vida está bien... #4	Agot.
LFD&Q11	D&Q #11: Berlín #2	1,89
LFD&Q12	D&Q #12: La Vida está bien... #5	4,47
LFD&Q13	D&Q #13: Peepshow #1	5,11
LFD&Q14	D&Q #14: Berlín #3	Agot.
LFD&Q15	D&Q #15: Peepshow #2	5,11
LFD&Q16	D&Q #16: Peepshow #3	5,11
LFD&Q17	D&Q #17: Berlín #4	4,47

##### KIRIE NUEVO EUROPEO

KYRIE-XX	Kyrie, Nuevo Europeo 1-8	6,11
KYRIE-09	Kyrie, Nuevo Europeo #9	6,11

##### KEIBOL BLACK

KB000	• Keibol Black - Tomo 0	7,07
KB001	Keibol Black - Tomo 1 (2ª Edición)	7,07
KB002	Keibol Black - Tomo 2	7,07
KB003	Keibol Black - Tomo 3	7,07

##### MAURO ENTRIALGO

LFALR01	Alter Rollo (Tomo I)	6,08
LFALR02	Alter Rollo (Tomo II)	6,40
LFALR03	La Escalera	6,40

##### M. A. MARTIN VARIOS

LFSNF01	Snuff 2000	6,40
LFANCO1	Anal Core	6,11
LFSPI01	Psychopathia Sexualis (Inglés)	9,62
LFMM001	Días Felices	6,11
LFMM002	Big Whack!	6,40
LFMM004	• Hard On	8,95

##### NIEVE NEGRA

LFNN01	Nieve Negra #1	2,09
LFNN02	Nieve Negra #2	2,09

##### PEPENALTI

LFPP01	Pepenalti #1	6,11
LFPP02	Pepenalti #2	6,11

##### PISCOLABIS

LFPILO1	Efecto Solomillo, El (Mauro Entrialgo)	2,09
LFPILO2	Asesino anda Suelto, El (Mauro Entrialgo)	2,09
LFPILO3	Pandilla Galáctica, La (Mauro Entrialgo)	2,09
LFPILO4	Terráqueos (Tamayo)	2,09
LFPILO5	La Pulga en Llamas	2,09

##### SANTIAGO SEQUEIROS

LFMP01	La Mala Pena #1	2,09
LFMP02	La Mala Pena #2	4,47

##### SPACE BETWEEN

SBT	Space Between Tomo	7,04
-----	--------------------	------

##### TALES OF THE BLACK...

LFC1001	Tales of the Black Spain	2,09
LFC1002	Tales of the Black Smile	2,09
LFC1003	Tales of the Black Love	2,09

##### TESS TINIEBLAS

TESSXX	Tess Tinieblas 7-9	1,89
TESCM01	Tess Tinieblas (Tomo I)	6,40
TESCM02	Tess Tinieblas (Tomo II)	6,40
TESCM03	Tess Tinieblas (Tomo III)	6,40

##### LA TIERRA DE NOD

LFNODXX	La Tierra de Nod 1-2	2,09
LFNOD03	La Tierra de Nod #3	2,09

##### TOO MUCH COFFEE MAN

LFTMCXX	Too Much Coffee Man 1-8	2,09
---------	-------------------------	------

##### NEMO

NE001-10	Nemo #1-31	3,95
----------	------------	------

##### TAZAS

LFT001	Taza Tess Tinieblas	5,98
--------	---------------------	------

LFT002	Taza Alter Rollo	5,98
LFT003	Taza Snuff 2000	5,98

#### VARIOS

##### MEGARA EDICIONES

MEHR001	Haruto	3,25
MEHR002	Haruto 2	2,95
MEHR003	Haruto 3	2,95
MEID001	Rol de los idiotas	10,95
MEIMV001	Fridi power	2,95
MESC001	• Sweet Candy	2,95
MGMG001	• Mayumi Ganbatte	2,95

##### REVISTAS FANZINES

CR010	•Cretino #10	2,50
CR013	•Cretino #13	2,80
CR016	•Cretino #16	3,00
MAEL002	• Maelstrom #2	1,90

### •CAMISETAS• COMIC/CINE

#### IMPORTACIÓN

##### SUPERHÉROES (TALLAS S, M, L, XL)

CAM001	Batman A. search	25,24
CAM003	Daredevil symbol	25,24
CAM004	Flash symbol	25,24
CAM005	Green Lantern symbol	25,24
CAM006	Astrocity	25,24
CAM008	Punisher symbol	25,24
CAM009	Daredevil III	25,24
CAM010	Superman class. symbol	25,24
CAM011	Dr. Doom	25,24
CAM012	Fantastic Four symbol	25,24
CAM015	Magneto	25,24
CAM016	Superman symbol	25,24
CAM017	Batgirls	25,24
CAM018	Ivy & Quinn	25,24
CAM020	Heroes	25,24
CAM023	Hellboy I	25,24
CAM027	Sandman IV	25,24
CAM031	Superman Forever	25,24
CAM032	Batman A. symbol	25,24
CAM033	Punisher symbol	25,24
CAM034	Daredevil IV	25,24
CAM035	Daredevil I	25,24
CAM036	Avengers symbol	25,24
CAM037	Cap. America shield	25,24
CAM038	Avengers IV	25,24
CAM039	X. Men I	25,24
CAM040	Uncle Sam	25,24
CAM041	Superman logo	25,24
CAM042	Daredevil symbol II	25,24
CAM043	Earth X symbol	25,24
CAM044	Earth X Grimm	25,24
CAM045	Earth X Skull	25,24
CAM046	Fantastic Four II	25,24
CAM047	Fantastic Four logo	25,24
CAM048	Hulk III	25,24
CAM049	Hulk Smash	25,24
CAM050	Inhumanos	25,24
CAM051	Bad Guys	25,24
CAM052	Spider-man Inferno	25,24
CAM053	Spider-man VI	25,24
CAM054	New Thor	25,24
CAM055	Thor symbol	25,24
CAM056	Wolverine Friends	25,24
CAM057	Wolverine III	25,24
CAM058	Wolverine IV	25,24
CAM059	Xavier's Institute	25,24
CAM060	X-Babies	25,24





Pico Mulhacén, 24, 28500 Arganda del Rey, Madrid, España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:

Fecha:

Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

CAM062	Atomics 2000	25,24	CAM150	C. Daredevil symbol I	25,24	CAM346XL	• Spidey Black Cat an Goblin XL	25,24
CAM064	Bacchus	25,24	CAM151	Sweet Charity	25,24	CAM347L	• Captain America Star & Stri L	25,24
CAM066	Poison Ivy	25,24	CAM152	American Steel symbol	25,24	CAM347M	• Captain America Star & Stri M	25,24
CAM067	Harley Quinn	25,24	CAM153	Batman Gothic Knight II	25,24	CAM347S	• Captain America Star & Stri S	25,24
CAM068	Supergirl A.	25,24	CAM154	Captain America Skull	25,24	CAM347XL	• Captain America Star & Stri S	25,24
CAM069	Superman A. symbol	25,24	CAM155	Wolverine ready	25,24	CAM348L	• Fantastic Four Glow L	25,24
CAM070	Shazam symbol	25,24	CAM156	Bone One	25,24	CAM348M	• Fantastic Four Glow M	25,24
CAM073	Wonder Woman symbol	25,24	CAM157	Ultimate Spiderman VII	25,24	CAM348S	• Fantastic Four Glow S	25,24
CAM074	Batgirl A.	25,24	CAM158	Truth, Justice & American way	25,24	CAM348XL	• Fantastic Four Glow XL	25,24
CAM076	Robin A.	25,24	CAM159	Super Powers logo	25,24	CAM349L	• Punisher Glow L	25,24
CAM077	Superman A.	25,24	CAM160	Madman 10	25,24	CAM349M	• Punisher Glow M	25,24
CAM078	Batman Beyond I	25,24	CAM161	Bross Grimm	25,24	CAM349S	• Punisher Glow S	25,24
CAM080	Batman Beyond logo	25,24	CAM162	X-Men #1	25,24	CAM349XL	• Punisher Glow XL	25,24
CAM081	Batman Beyond symbol	25,24	CAM163	Samaritan	25,24	CAM350L	• Hulk vs Hulk L	25,24
CAM083	Batman logo	25,24	CAM164	Classic Superman I	25,24	CAM350M	• Hulk vs Hulk M	25,24
CAM084	Batman Halloween	25,24	CAM165	X-Statix Symbol	25,24	CAM350S	• Hulk vs Hulk S	25,24
CAM085	Kid Flash	25,24	CAM166	Green Lantern III	25,24	CAM350XL	• Hulk vs Hulk XL	25,24
CAM086	New Flash	25,24	CAM167	Black Adam Symbol	25,24	CAM351L	• JLA logo II L	25,24
CAM087	Robin symbol	25,24	CAM168	Bone Rat Creature	25,24	CAM351M	• JLA logo II M	25,24
CAM088	Batman A. logo	25,24	CAM169	Captain Marvel Jr. Symbol	25,24	CAM351S	• JLA logo II S	25,24
CAM089	Dynamic Duo A.	25,24	CAM170	Joker V	25,24	CAM351XL	• JLA logo II XL	25,24
CAM090	Joker - Harley Quinn	25,24	CAM171	Lexcorp	25,24	CAM352L	• X-Men Symbol L	25,24
CAM091	Joker A.	25,24	CAM172	Mary Marvel Symbol	25,24	CAM352M	• X-Men Symbol M	25,24
CAM093	Brainiac	25,24	CAM173	Paradise X Devils	25,24	CAM352S	• X-Men Symbol S	25,24
CAM094	Superman A. logo	25,24	CAM174	Shazam I	25,24	CAM352XL	• X-Men Symbol XL	25,24
CAM095	Daily Planet	25,24	CAM175	Shazam II	25,24	CAM353L	• Araña Symbol L	25,24
CAM096	Death I	25,24	CAM176	Shazam Symbol	25,24	CAM353M	• Araña Symbol M	25,24
CAM097	Death II	25,24	CAM177	Spiderman Daredevil	25,24	CAM353S	• Araña Symbol S	25,24
CAM098	Reverse Flash	25,24	CAM178	Spiderman upside doen	25,24	CAM353XL	• Araña Symbol XL	25,24
CAM099	Death Delirium	25,24	CAM179	Joker VI	25,24	CAM354L	• Arkham Asylum Inmate L	25,24
CAM100	Cap. America Shield	25,24	CAM180	Ultimate Spiderman IX	25,24	CAM354M	• Arkham Asylum Inmate M	25,24
CAM101	Dogma logo	25,24	CAM181	Ultimate Spiderman VII	25,24	CAM354S	• Arkham Asylum Inmate S	25,24
CAM102	Jay & Silent Bob	25,24	CAM182	Wolverine black and white	25,24	CAM354XL	• Arkham Asylum Inmate XL	25,24
CAM103	Spirit I	25,24	CAM183	Wolverine Silhouette	25,24	CAM355L	• Batman Rush L	25,24
CAM104	X-Men III	25,24	CAM184	• Supergirl A. II	25,24	CAM355M	• Batman Rush M	25,24
CAM105	Venom simbol	25,24	CAM185	• Powers III	25,24	CAM355S	• Batman Rush S	25,24
CAM106	Wolverin & Punisher	25,24	CAM186	• Li'l Grendel	25,24	CAM355XL	• Batman Rush XL	25,24
CAM107	Spider-man XIII	25,24	CAM187	Marvel Family	25,24	CAM356L	• Gotham City PD Swat L	25,24
CAM108	Silver Surfer III	25,24	CAM188	Justice League II	25,24	CAM356M	• Gotham City PD Swat M	25,24
CAM109	Iron Man III	25,24	CAM189	Classic Superman III	25,24	CAM356S	• Gotham City PD Swat S	25,24
CAM110	Banner	25,24	CAM190	Spiderman Blue II	25,24	CAM356XL	• Gotham City PD Swat XL	25,24
CAM111	Dark Spiderman	25,24	CAM191	Captain America R-W-Blue	25,24	CAM357L	• Batman Glow Symbol L	25,24
CAM112	Punisher Logo	25,24	CAM192	Hulk Monster	25,24	CAM357M	• Batman Glow Symbol M	25,24
CAM113	Batman/Joker Showdown	25,24	CAM193	Black Cat II	25,24	CAM357S	• Batman Glow Symbol S	25,24
CAM114	Wolverine VIII	25,24	CAM194	Flash Symbol II	25,24	CAM357XL	• Batman Glow Symbol XL	25,24
CAM115	DK2: Catgirl	25,24	CAM195	Ultimate Spider-Man XI	25,24	CAM358L	• Wolverine Fury L	25,24
CAM116	World's finest Superman T-Shirt	25,24	CAM196	Joker VII by Kile Baker	25,24	CAM358M	• Wolverine Fury M	25,24
CAM117	Batman Gothic Knight	25,24	CAM197	Paradise X Cap Shield	25,24	CAM358S	• Wolverine Fury S	25,24
CAM118	DK2: Superman	25,24	CAM198	Green Lantern III	25,24	CAM358XL	• Wolverine Fury XL	25,24
CAM119	Universe X cap	25,24	CAM199	Captain America Fight Terr.	25,24	CAM359L	• Spider-man Silhouette L	25,24
CAM122	Ultimate Spiderman IV	25,24	CAM200	Justice League III	25,24	CAM359M	• Spider-man Silhouette M	25,24
CAM123	Wolverine Mid attack	25,24	CAM201	Spider-Man Drenched	25,24	CAM359S	• Spider-man Silhouette S	25,24
CAM124	Superman Hero Power	25,24	CAM336L	• Fantastic Four 3D Symbol L	25,24	CAM359XL	• Spider-man Silhouette XL	25,24
CAM125	Silver Surfer	25,24	CAM336M	• Fantastic Four 3D Symbol M	25,24	CAM360L	• Batman Blast by Jim Lee L	25,24
CAM126	Superman 2002	25,24	CAM336S	• Fantastic Four 3D Symbol S	25,24	CAM360M	• Batman Blast by Jim Lee M	25,24
CAM127	Batman Gothic Knight I	25,24	CAM336XL	• Fantastic Four 3D Symbol XL	25,24	CAM360S	• Batman Blast by Jim Lee S	25,24
CAM128	New Green Lantern Symbol II	25,24	CAM337L	• Batman Glow L	25,24	CAM360XL	• Batman Blast by Jim Lee XL	25,24
CAM129	Ghost Rider	25,24	CAM337M	• Batman Glow M	25,24	CAM361L	• Superman glow in the dark L	25,24
CAM130	Spider-Man Perched	25,24	CAM337S	• Batman Glow S	25,24	CAM361M	• Superman glow in the dark M	25,24
CAM131	Ultimate Spider-Man VI	25,24	CAM337XL	• Batman Glow XL	25,24	CAM361S	• Superman glow in the dark S	25,24
CAM133	Captain America VII	25,24	CAM342L	• Green Lantern Symbol Distre L	25,24	CAM361XL	• Superman glow in the dark XL	25,24
CAM134	Man of Steel Symbol	25,24	CAM342M	• Green Lantern Symbol Distre M	25,24	CAM362L	• Superman launch M.Turner L	25,24
CAM135	Green Lantern	25,24	CAM342S	• Green Lantern Symbol Distre S	25,24	CAM362M	• Superman launch M.Turner M	25,24
CAM136	Green Arrow II	25,24	CAM342XL	• Green Lantern Symbol Distre XL	25,24	CAM362S	• Superman launch M.Turner S	25,24
CAM137	Bluntman & Chronic	25,24	CAM343L	• Hulk Drenched L	25,24	CAM362XL	• Superman launch M.Turner XL	25,24
CAM138	Thing	25,24	CAM343M	• Hulk Drenched M	25,24	CAM363L	• X-Men 3d Symbol L	25,24
CAM139	Classic Punisher	25,24	CAM343XL	• Hulk Drenched XL	25,24	CAM363M	• X-Men 3d Symbol M	25,24
CAM140	Captain America VIII	25,24	CAM344M	• Rogue I M	25,24	CAM363S	• X-Men 3d Symbol S	25,24
CAM141	DK2 Bathlands	25,24	CAM344S	• Rogue I S	25,24	CAM363XL	• X-Men 3d Symbol XL	25,24
CAM142	Ultimate Goblin	25,24	CAM345L	• Spectacular Spider-Man L	25,24	CAM364L	• Green Lantern Corp Sector L	25,24
CAM143	Captain America IV	25,24	CAM345M	• Spectacular Spider-Man M	25,24	CAM364M	• Green Lantern Corp Sector M	25,24
CAM144	Wolverine fastball	25,24	CAM345S	• Spectacular Spider-Man S	25,24	CAM364S	• Green Lantern Corp Sector S	25,24
CAM145	Ultimate Spiderman web sw.	25,24	CAM345XL	• Spectacular Spider-Man XL	25,24	CAM364XL	• Green Lantern Corp Sector XL	25,24
CAM146	Harley wants to play	25,24	CAM346L	• Spidey Black Cat an Goblin L	25,24	CAM365L	• Kid Flash Glow L	25,24
CAM147	DK2 Flash symbol	25,24	CAM346M	• Spidey Black Cat an Goblin M	25,24	CAM365M	• Kid Flash Glow M	25,24
CAM148	C. Daredevil symbol II	25,24	CAM346S	• Spidey Black Cat an Goblin S	25,24	CAM365S	• Kid Flash Glow S	25,24
CAM149	Dr. Strange	25,24				CAM365XL	• Kid Flash Glow XL	25,24





Pico Mulhacén, 24, 28500 Arganda del Rey, Madrid, España.  
Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64  
www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es

Cliente:   
Fecha:  Hoja:

## Listado General • Febrero 2008

CAM366L Batman Begins Logo L	25,24	CAM392S Punisher purple skull S	25,24	CAM414S •Grendel 25 aniversario S	25,24
CAM366M Batman Begins Logo M	25,24	CAM392XL Punisher purple skull XL	25,24	CAM414XL •Grendel 25 aniversario XL	25,24
CAM366S Batman Begins Logo S	25,24	CAM394L •Superman Metropolis New L	25,24	CAM415L •Spiderman Venom Symbol Youth L	22,00
CAM367L Batman Begins Youth Logo L	25,24	CAM394M •Superman Metropolis New M	25,24	CAM415M •Spiderman Venom Symbol Youth M	22,00
CAM367M Batman Begins Youth Logo M	25,24	CAM394S •Superman Metropolis New S	25,24	CAM415S •Spiderman Venom Symbol Youth S	22,00
CAM367S Batman Begins Youth Logo XL	25,24	CAM394XL •Superman Metropolis New XL	25,24	CAM415XL •Spiderman Venom Symbol Youth XL	22,00
CAM369L Cerebus he doesnt love you L	25,24	CAM395L •Wonder woman symbol L	25,24		
CAM369M Cerebus he doesnt love you M	25,24	CAM395M •Wonder woman symbol M	25,24		
CAM369S Cerebus he doesnt love you S	25,24	CAM395S •Wonder woman symbol S	25,24		
CAM369XL Cerebus he doesnt love you XL	25,24	CAM395XL •Wonder woman symbol XL	25,24		
CAM370L Shield symbol L	25,24	CAM397L •Planet Krypton Central City L	25,24		
CAM370M Shield symbol M	25,24	CAM397M •Planet Krypton Central City M	25,24		
CAM370S Shield symbol S	25,24	CAM397S •Planet Krypton Central City S	25,24		
CAM370XL Shield symbol XL	25,24	CAM397XL •Planet Krypton Central City XL	25,24		
CAM371L Batman Logo Distressed L	25,24	CAM398L •Planet Krypton Metropolis L	25,24		
CAM371M Batman Logo Distressed M	25,24	CAM398M •Planet Krypton Metropolis M	25,24		
CAM371S Batman Logo Distressed S	25,24	CAM398S •Planet Krypton Metropolis S	25,24		
CAM371XL Batman Logo Distressed XL	25,24	CAM398XL •Planet Krypton Metropolis XL	25,24		
CAM372L Smallville High School L	25,24	CAM399L •V for Vendetta Belt L	25,24		
CAM372M Smallville High School M	25,24	CAM399M •V for Vendetta Belt M	25,24		
CAM372S Smallville High School S	25,24	CAM399S •V for Vendetta Belt S	25,24		
CAM372XL Smallville High School XL	25,24	CAM399XL •V for Vendetta Belt XL	25,24		
CAM373L Superman Red Glow L	25,24	CAM400L •Got Christ L	25,24		
CAM373M Superman Red Glow M	25,24	CAM400M •Got Christ M	25,24		
CAM373S Superman Red Glow S	25,24	CAM400S •Got Christ S	25,24		
CAM373XL Superman Red Glow XL	25,24	CAM400XL •Got Christ XL	25,24		
CAM374L Marvel Classic Fantastic 4 L	25,24	CAM401L •V for Vendetta Knife L	25,24		
CAM374M Marvel Classic Fantastic 4 M	25,24	CAM401M •V for Vendetta Knife M	25,24		
CAM374S Marvel Classic Fantastic 4 S	25,24	CAM401S •V for Vendetta Knife S	25,24		
CAM374XL Marvel Classic Fantastic 4 XL	25,24	CAM401XL •V for Vendetta Knife XL	25,24		
CAM375L Ultimate Fantastic 4 L	25,24	CAM403L •Ultimate Superboy Symbol L	25,24		
CAM375M Ultimate Fantastic 4 M	25,24	CAM403M •Ultimate Superboy Symbol M	25,24		
CAM375S Ultimate Fantastic 4 S	25,24	CAM403S •Ultimate Superboy Symbol S	25,24		
CAM375XL Ultimate Fantastic 4 XL	25,24	CAM403XL •Ultimate Superboy Symbol XL	25,24		
CAM376L Batman superman L	25,24	CAM404L •Spiderman Big Red Spider L	25,24		
CAM376M Batman superman M	25,24	CAM404M •Spiderman Big Red Spider M	25,24		
CAM376S Batman superman S	25,24	CAM404S •Spiderman Big Red Spider S	25,24		
CAM376XL Batman superman XL	25,24	CAM404XL •Spiderman Big Red Spider XL	25,24		
CAM377L Superman Red Glow L	25,24	CAM405L •Venom Face L	25,24		
CAM377M Superman Red Glow M	25,24	CAM405M •Venom Face M	25,24		
CAM377S Superman Red Glow S	25,24	CAM405S •Venom Face S	25,24		
CAM377XL Superman Red Glow XL	25,24	CAM405XL •Venom Face XL	25,24		
CAM379L Robin Symbol Youth L	25,24	CAM406L •X-Men x circle retro L	25,24		
CAM379M Robin Symbol Youth M	25,24	CAM406M •X-Men x circle retro M	25,24		
CAM379S Robin Symbol Youth S	25,24	CAM406S •X-Men x circle retro S	25,24		
CAM379XL Robin Symbol Youth XL	25,24	CAM406XL •X-Men x circle retro XL	25,24		
CAM380L Supergirl II by Turner L	25,24	CAM407L •Captain America Symbol L	25,24		
CAM380M Supergirl II by Turner M	25,24	CAM407M •Captain America Symbol M	25,24		
CAM380S Supergirl II by Turner S	25,24	CAM407S •Captain America Symbol S	25,24		
CAM380XL Supergirl II by Turner XL	25,24	CAM407XL •Captain America Symbol XL	25,24		
CAM381L Sin city logo L	25,24	CAM408L •Ghost Rider Skull & Chains L	25,24		
CAM381M Sin city logo M	25,24	CAM408M •Ghost Rider Skull & Chains M	25,24		
CAM381S Sin city logo S	25,24	CAM408S •Ghost Rider Skull & Chains S	25,24		
CAM381XL Sin city logo XL	25,24	CAM408XL •Ghost Rider Skull & Chains XL	25,24		
CAM384L Batman Glow Symbol II L	25,24	CAM409L •Batman Skull L	25,24		
CAM384M Batman Glow Symbol II M	25,24	CAM409M •Batman Skull M	25,24		
CAM384S Batman Glow Symbol II S	25,24	CAM409S •Batman Skull S	25,24		
CAM384XL Batman Glow Symbol II XL	25,24	CAM409XL •Batman Skull XL	25,24		
CAM385L Daily Planet Press Symbol L	25,24	CAM410L •Spiderman Venom Foil Blue L	25,24		
CAM385M Daily Planet Press Symbol M	25,24	CAM410M •Spiderman Venom Foil Blue M	25,24		
CAM385S Daily Planet Press Symbol S	25,24	CAM410S •Spiderman Venom Foil Blue S	25,24		
CAM385XL Daily Planet Press Symbol XL	25,24	CAM410XL •Spiderman Venom Foil Blue XL	25,24		
CAM386L Gotham city pd forensics L	25,24	CAM411L •Superman Honor & Truth L	25,24		
CAM386M Gotham city pd forensics M	25,24	CAM411M •Superman Honor & Truth M	25,24		
CAM386S Gotham city pd forensics S	25,24	CAM411S •Superman Honor & Truth S	25,24		
CAM386XL Gotham city pd forensics XL	25,24	CAM411XL •Superman Honor & Truth XL	25,24		
CAM387L Captain America Logo L	25,24	CAM412L •Fantastic Four Symbol Youth L	22,00		
CAM387M Captain America Logo M	25,24	CAM412M •Fantastic Four Symbol Youth M	22,00		
CAM387S Captain America Logo S	25,24	CAM412S •Fantastic Four Symbol Youth S	22,00		
CAM387XL Captain America Logo XL	25,24	CAM412XL •Fantastic Four Symbol Youth XL	22,00		
CAM390L Spiderman service L	25,24	CAM413L •Spiderman Eye Spider Youth L	22,00		
CAM390M Spiderman service M	25,24	CAM413M •Spiderman Eye Spider Youth M	22,00		
CAM390S Spiderman service S	25,24	CAM413S •Spiderman Eye Spider Youth S	22,00		
CAM390XL Spiderman service XL	25,24	CAM413XL •Spiderman Eye Spider Youth XL	22,00		
CAM392L Punisher purple skull L	25,24	CAM414L •Grendel 25 aniversario L	25,24		
CAM392M Punisher purple skull M	25,24	CAM414M •Grendel 25 aniversario M	25,24		

### SUPERHÉROES EN BLÍSTER (TALLAS S, M, L, XL)

	E
CAM378L • Smallville Athletics L	25,24
CAM378M • Smallville Athletics M	25,24
CAM378S • Smallville Athletics S	25,24
CAM378XL • Smallville Athletics XL	25,24
CAM388L • Daredevil New Symbol L	25,24
CAM388M • Daredevil New Symbol M	25,24
CAM388S • Daredevil New Symbol S	25,24
CAM388XL • Daredevil New Symbol XL	25,24
CAM389L • Fantastic Four New Symbol L	25,24
CAM389M • Fantastic Four New Symbol M	25,24
CAM389S • Fantastic Four New Symbol S	25,24
CAM389XL • Fantastic Four New Symbol XL	25,24
CAM391L • Venom new symbol L	25,24
CAM391M • Venom new symbol M	25,24
CAM391S • Venom new symbol S	25,24
CAM391XL • Venom new symbol XL	25,24
CAM393L • Thor new symbol L	25,24
CAM393M • Thor new symbol M	25,24
CAM393S • Thor new symbol S	25,24
CAM393XL • Thor new symbol XL	25,24
CAM382L • Xavier Institute Symbol L	25,24
CAM382M • Xavier Institute Symbol M	25,24
CAM382S • Xavier Institute Symbol S	25,24
CAM382XL • Xavier Institute Symbol XL	25,24
CAM383L • Daily Bugle Press Symbol L	25,24
CAM383M • Daily Bugle Press Symbol M	25,24
CAM383S • Daily Bugle Press Symbol S	25,24
CAM383XL • Daily Bugle Press Symbol XL	25,24
CAM402L • Batman Logo Clamshell L	25,24
CAM402M • Batman Logo Clamshell M	25,24
CAM402S • Batman Logo Clamshell S	25,24
CAM402XL • Batman Logo Clamshell XL	25,24

	E
G0001 • Gorra naruto	25,24
G0003 • Gorra aquaman distressed	25,24
G0004 • Gorra flash logo vintage	25,24
G0005 • Gorra superman shield distressed	25,24

### NACIONAL

LA FACTORÍA	D
LFC004L Camiseta Alter Rollo L	18,00
LFC004XL Camiseta Alter Rollo XL	18,00
LFC005L Camiseta Tess Tinieblas L	18,00
LFC005XL Camiseta Tess Tinieblas XL	18,00
LFC006L Camiseta Snuff 2000 L	18,00

## • FIGURAS • COMIC/CINE

### IMPORTACIÓN

### • TOY VAULT •

ROL	E
TYV06303 Peluche dado 8 caras	7,00
TYV06309 • Peluche Armas Ninja (3 uds)	27,00
TYV06311 • Peluche Dado 20 caras blanco	7,00
TYV06312 • Peluche Dado 4 caras azul	20,00
TYV06313 • Peluche Dado 6 caras mini rojo	7,00
TYV06321 • Peluche Dado 6 caras negro	14,00
TYV06322 • Peluche Dado 6 caras morado	20,00
TYV06315 • Peluche Dado 10 caras mini gris	7,00



**DISTRIMAGEN**

**Pico Mulhacén, 24. 28500 Arganda del Rey. Madrid. España.**  
**Tel: 91 871 82 72 - Fax: 91 871 77 64**  
**www.distrimagen.es - e-mail: pedidos@distrimagen.es**

**Cliente:**

Fecha:  Hoja:

**Listado General • Febrero 2008**

___ TYV06317	● Peluche Dado 10 caras mini azul	7,00	___ TYVHP511	● Peluche Perro de Tindalos	40,00
___ TYV06310	● Peluche Dado 20 caras colgante	14,00	___ TYVHP511	● Almohada Cthulhu	44,00
___ TYVHB034	● Peluche Dragón Rojo Zapatillas	45,00	<b>MONTY PYTHON</b>		<b>E</b>
___ TYVHB038	● Peluche Tarántula Zapatillas	45,00	___ TYVMP005	Conejo con colmillos	27,00
___ TYV06306	● Peluche Dado 20 caras azul	20,00	___ TYVMP009	Peluche caballero negro	26,00
___ TYVGS6302	● Peluche Dado 20 caras gigante	20,00	___ TYVMP015	Conejo gigante	74,00
___ TYVGS6310	● Peluche Dado 20 caras colgante	14,00	___ TYVHP023	Mini Shoggoth	15,50
___ TYVGS6314	● Peluche Dado 20 caras mini negro	7,00	___ TYVMP011	Bestia de Iarrrrrrgggh!	40,00
___ TYVGS6325	● Peluche Dado 20 super gigante	35,00	___ TYVGZ010	Mini godzila	28,00
___ TYVGS6308	● Peluche tubo 7 dados gigantes	45,00	___ TYVMP017	Sombrero de Tim Encant.	27,00
___ TYVHP520	● Peluche Valentino Cthulhu	27,00	___ TYVMP020	Granada sagrada antioquia	34,00
___ TYV06304	Dado 12 caras	7,00	___ TYVMP025	Conejo asesino	14,00
___ TYVHB006	Dragón de hielo	45,00	___ TYVMP030	Mini caballero negro	28,00
___ TYVHB007	Minotauro	27,00	___ TYVMP040	Grim muerte	27,00
___ TYVHB009	Troll	58,00	___ TYVMP051	Rey Arturo	34,00
___ TYVHB023	● Demonio	47,41	___ TYVMP029	Loro Muerto mini	14,00
___ TYVLC001	Dragón rojo	45,00	___ TYVMP019	Llavero Voice abuse	17,50
___ TYVLC004	Dragón rojo mini	15,00	___ TYVMP029	● Peluche Conejo Wooden Trojan	34,00
<b>LA LLAMADA DE CTHULHU</b>		<b>E</b>	___ TYVMP019	● Mochila caballero negro	55,50
___ TYVHP003	Cthulhu	27,00	<b>VARIOS</b>		<b>E</b>
___ TYVHP020	● Cthulhu Elvis	40,00	___ TYVGZ008	● Hedorah	34,00
___ TYVHP021	Cthulhu sonámbulo	40,00	___ TYVHB008	● Peluche diosa bastet	27,00
___ TYVHP004	Cthulhu bebé	14,00	___ TYVGZ010	Mini godzila	28,00
___ TYVHP005	Santa Cthulhu	45,00	___ TYVHB016	Baba Yaga & Her Chicken	40,00
___ TYVHP006	Cthulhu gótico	45,00	___ TYVGZ007	Anglurix	27,00
___ TYVHP008	Cthulhu agente secreto	45,00	___ TYVHB010	UPO Alien Gris	27,00
___ TYVHP009	Nyarlathept	27,00	___ TYVHB002	Anubis god of the dead	29,00
___ TYVHP015	Shoggoth	34,00	___ TYVDT6000	● Peluche Dark Tower	40,00
___ TYVHP018	Mochila Cthulhu	65,00	___ TYVZ9001	Peluche George Bush	27,00
___ TYVHP019	Cthulhu marioneta	27,00	___ TYV58001	● Dados Trigon Kuro Neko	16,00
___ TYVHP021	Cthulhu zapatillas	40,00			
___ TYVHP016	Profundo	70,00			
___ TYVHP505	Figura plástico Cthulhu	14,00			
___ TYVHP506	Peluche Cthulhu agente secreto mini	14,00			
___ TYVHP509	Peluche Cthulhu night gaunt	45,00			
___ TYVHP510	Peluche Cthulhu Moon	45,00			
___ TYVHP511	Peluche Cthulhu Gug	45,00			
___ TYVHP513	Peluche Santa Cthulhu mini	17,00			
___ TYVHP517	● Peluche Cthulhu universidad miskatonic	45,00			
___ TYVHP510	● Peluche Ithaqua	40,00			

Distrimagen ha establecido unos mínimos (en función de los costes de los diferentes tipos de transporte) para recibir un paquete sin cargo de portes. Observaréis que hemos bajado a 40.000 ptas el del envío por agencia de transportes (que sigue siendo el sistema más eficaz). Se indica el valor mínimo del albarán.

**Mínimo por Correos**

48,00 EUR

Tasa para paquetes de valor inferior  
3,00EUR

**Mínimo por Agencia de Transporte**  
240.00 EUR

Tasa para envíos de valor inferior  
6,61 EUR

☐ Quiero recibir los envíos DE NOVEDADES por **Agencia** aunque su importe sea inferior al mínimo establecido, por lo que se me cargará la tasa indicada.

☐ Quiero recibir los envíos DE NOVEDADES por **Correo** aunque su importe sea inferior al mínimo establecido, por lo que se me cargará la tasa indicada.

☐ Deseo recibir los envíos DE NOVEDADES sólo cuando su importe supere el mínimo establecido, aunque suponga un retraso en

su recepción.

### Devolución de Material

Tienen derecho a devolución principalmente las publicaciones periódicas y libros en castellano. Siendo de un tope del 30% del pedido si no son productos de M+D o de La Factoría de Ideas, y con un plazo máximo de tres meses si no pertenece a ninguna colección o su periodicidad no es fija. En caso contrario, el plazo de devolución es de dos semanas a partir de la salida del número siguiente. El material de Importación no tiene devolución, salvo que se indique lo contrario.

Los portes corren a cargo del establecimiento que las realice y el material debe encontrarse en perfecto estado. Deberá conservar el retráctado o envoltorio original y los promocionales (cd's, regalos...), si los hubiese. Tampoco deberán tener etiquetas de ningún tipo que no sean las que viniesen originalmente.

### Claves de Utilización

☺	-	Oferta
●	-	Novedad
Descata.	-	Descatalogado
🕒	-	Próximamente
📖	-	Instrucciones en castellano
PT	-	Precio de Tarifa (sin dto)
SFC	-	Sin Fecha Confirmada
SPC	-	Sin Precio Confirmado
PR	-	Próxima Reimpresión

<b>A</b>	-	50%	<b>F</b>	-	25%
<b>B</b>	-	45%	<b>V</b>	-	60%
<b>C</b>	-	40%	<b>X</b>	-	65%
<b>D</b>	-	35%	<b>Y</b>	-	70%
<b>E</b>	-	30%	<b>Z</b>	-	75%

### Descuentos Figuras de Plomo

<b>W</b>	-	Normal	-	30%
<b>WS</b>	-	Standard(Cajas Comp)-		35%

## INFORMATIVO DISTRIMAGEN

En un esfuerzo por hacer que nuestra información te llegue con mayor rapidez, hemos implantado un sistema que nos permite enviarle nuestra hoja de información mediante fax. Para ello es necesario que vuestra tienda deje encendido el aparato por las noches (algo que algunos hacéis habitualmente), ya que la hora de envío sería entre 10 y 12 PM.

☐ Deseo recibir el informativo por fax. El número es:

☐ Deseo recibir el informativo por e-mail. La dirección es:

☐ Deseo recibirlo por correo

## 11.10 REGLAMENTO DEL CAMPEONADO DE D&D PARA LA GENCON DE BARCELONA DE 2004

Devir Iberia decidió organizar en 2004, con motivo de la salida al mercado de la tercera edición de D&D, una GenCon (o Convención General) en Barcelona. Las GenCon son fundamentalmente convenciones de D&D, que tienen una larga solera en Estados Unidos y a donde acuden miles de jugadores. Están controladas por Wizards of the Coast, que se hizo con los derechos tras adquirir TSR, y como poseedores de los derechos para España, Devir decidió intentar potenciar la traducción al español de D&D con una convención similar para nuestro país (al estilo de otras organizadas por las anteriores editoriales poseedoras de los derechos sobre D&D). El documento que incluimos a continuación no es otro que una normativa que desarrolló Devir para organizar un torneo de D&D durante las GenCon de Barcelona.



Reglamento campeonato D&D Gen Con 2004 v. 3.0

**Reglamento del campeonato de D&D  
Gen Con 2004  
Versión 3.0 (extracto)**

Organiza

Devir Iberia S.L.

Lugar y fechas

En la sala Barcelona 92 del Palau Sant Jordi de Barcelona (anillo olímpico de Montjuïc), del 1 al 4 de julio de 2004.

Participantes

Máximo 192 jugadores, 16 DMs.

Inscripción

Tanto jugadores como DMs por riguroso orden de solicitud, contra abono de 10 € (*que **no** incluye la entrada a la Gen Con*). El plazo de inscripción se abrirá el 1º de junio.

La inscripción se formalizará por riguroso orden de recepción de su importe, cerrándose una vez se hayan cubierto las plazas.

Requisitos para participar como jugador

- > Ser mayor de 12 años (*en caso de que un menor de 18 años gane el primer premio, su padre o tutor legal deberá autorizar el viaje*).
- > Enviar un E-mail con los siguientes datos (*todos los contactos con la Organización se realizarán por E-mail a la dirección [campeonatodyd@devir.es](mailto:campeonatodyd@devir.es)*): nombre y apellidos, nick (si se desea), provincia, teléfono de contacto, DNI, dirección de E-mail de contacto y una fotografía tipo carnet en formato jpg, tamaño aproximado 3 x 2'5 cm (resolución mínima 150 dpi). Indicar preferencia (jueves o viernes) para la primera ronda.
- > Ingresar 10 € en la cuenta 0081.0200.29.0006063919 (Bco. Sabadell) y enviar copia del justificante a la Organización, quien acusará recibo del ingreso (*todo ello por E-mail*) y emitirá a su vez una acreditación de jugador, a recoger a la entrada de la Gen Con.
- > Los datos y la figura (*de entre 20 y 30 milímetros, no es necesario que sea "oficial"*) los deberá aportar el jugador.

Requisitos para participar como DM

- > Ser mayor de 12 años (*en caso de que un menor de 18 años gane el primer premio, su padre o tutor legal deberá autorizar el viaje*).
- > Enviar un E-mail con los siguientes datos (*todos los contactos con la Organización se realizarán por E-mail a la dirección [campeonatodyd@devir.es](mailto:campeonatodyd@devir.es)*): nombre y apellidos, nick (si se desea), provincia, teléfono de contacto, DNI, dirección de E-mail de contacto y una fotografía tipo carnet en formato jpg, tamaño aproximado 3 x 2'5 cm. (resolución mínima 150 dpi/ppp).
- > Ingresar 10 € en la cuenta 0081.0200.29.0006063919 (Bco. Sabadell) y enviar copia del justificante a la Organización, quien acusará recibo del

ingreso (*todo ello por E-mail*) y emitirá a su vez una acreditación de DM, a recoger a la entrada de la Gen Con.

- > Participar en una reunión de coordinación el miércoles día 30, donde se aunarán criterios de arbitraje, se fijará el sistema de puntuación y se entregarán los módulos de las 3 rondas (*los DMs se comprometen a tratar confidencialmente el contenido de los módulos*).

#### Creación del personaje

Se creará por la mañana del primer día (*jueves o viernes, ver más abajo 'Desarrollo del campeonato'*), en presencia de un representante de la Organización, por el sistema de compra de puntuaciones atípica (página 169 de la *GDM*), con 32 puntos para repartir entre las características; a continuación se llevará a 6º nivel. Los personajes deberán ser legales según las reglas de la edición 3.5 (*serán válidas todas las clases de personaje y clases de prestigio publicadas por WotC [no valen las Quintaesencias] y editadas en castellano por Devir hasta el 25 de junio de 2004; en caso de duda, la versión válida será la castellana*).

Después, cada personaje dispondrá de 5.600 piezas de oro para equiparse en el mercadillo virtual dispuesto al efecto. Quienes vengán disfrazados optarán a un premio de hasta 560 po adicionales.

#### Desarrollo del campeonato

Se disputarán tres rondas: cuartos de final (2 sesiones de 2 tandas), semifinales (1 sesión de 2 tandas) y finales (1 sesión de 2 tandas) que no serán eliminatorias. Todos los inscritos podrán disputar las tres rondas y optar a premios. El ganador se dilucidará en una finalísima.

Ronda de cuartos de final: jueves 1/7 y viernes 2/7 (*se dará preferencia a los jugadores de fuera de Barcelona en la ronda del viernes*).

- > Por la mañana mercadillo virtual de equipo y constitución de grupos (los no agrupados espontáneamente lo serán al azar). Posibilidad de hacer un "pool" con el dinero del grupo para acceder a mejor material, de comerciar equipo y objetos con otros jugadores, y de ser engañados al comprar objetos mágicos. Si bien en esta fase se anima al roleo, no estarán permitidos ni los combates, ni el lanzamiento de conjuro alguno (especialmente *hechizar* e *identificar*), ni intentos de robar.
- > Por la tarde partidas con 8 mesas de 6 jugadores en dos tandas, de 16 a 18h y de 18 a 20h (máximo 96 jugadores y 8 DMs) el jueves, y otras tantas el viernes.
- > Los personajes fallecidos serán *revividos* para la partida del día siguiente, con los consiguientes efectos negativos que ello comporta.

Ronda de semifinales (sábado 3/7)

- > Por la mañana mercadillo virtual de equipo y tesoro conseguido el día anterior, y posible reconstitución de grupos (los no agrupados espontáneamente lo serán al azar). De nuevo posibilidad de hacer un "pool" con el dinero del grupo para acceder a mejor material, de comerciar equipo y objetos con otros jugadores, y de ser engañados al comprar objetos mágicos. Si bien en esta fase se anima al roleo,



Reglamento campeonato D&D Gen Con 2004 v. 3.0

- no estarán permitidos ni los combates, ni el lanzamiento de conjuro alguno (especialmente *hechizar* e *identificar*), ni intentos de robar.
- > Por la tarde partidas con 16 mesas de 6 jugadores en dos tandas, de 16 a 18h y de 18 a 20h (máximo 192 jugadores y 16 DMs).
  - > Los personajes fallecidos serán *revividos* para la partida del día siguiente, con los consiguientes efectos negativos que ello comporta.

Ronda final (domingo 4/7)

- > Por la mañana mercadillo virtual de equipo y tesoro conseguido el día anterior, y posible reconstitución de grupos (los no agrupados espontáneamente lo serán al azar). De nuevo posibilidad de hacer un "pool" con el dinero del grupo para acceder a mejor material, de comerciar equipo y objetos con otros jugadores, y de ser engañados al comprar objetos mágicos. Si bien en esta fase se anima al roleo, no estarán permitidos ni los combates, ni el lanzamiento de conjuro alguno (especialmente *hechizar* e *identificar*), ni intentos de robar.
- > Por la tarde partidas con 16 mesas de 6 jugadores en dos tandas, de 16 a 18h y de 18 a 20h (máximo 192 jugadores y 16 DMs).
- > Una vez acabadas todas las partidas, se totalizarán los PX de las 3 rondas. A continuación se procederá a determinar el DM y el jugador ganadores.

Consideraciones generales

- > Las decisiones de los DMs en sus respectivas mesas, en lo que a cada partida respecta, son inapelables. El Coordinador del campeonato y sus adjuntos entenderán de posibles reclamaciones organizativas, pero no de decisiones de juego tomadas por el DM en la mesa.
- > La Organización proporcionará hojas de personaje, material de juego (hojas de personaje, reglamentos, pantallas, dados, figuras), y el material de escritorio necesarios para jugar y arbitrar las partidas.
- > Los DMs tendrán comida y bebida pagadas durante la Gen Con.
- > La Organización podrá actualizar este reglamento sobre la marcha, publicando las actualizaciones en la página Web de Devir. Durante el campeonato, un extracto del reglamento figurará en un tablón de anuncios y el reglamento completo obrará en poder del Coordinador del campeonato.

Premios

- > Al mejor jugador: viaje y hotel a la Gen Con Indianápolis 2004
- > Al mejor DM: viaje y hotel a la Gen Con Indianápolis 2004
- > Al resto de jugadores de la compañía ganadora: 1 año de novedades gratis de D&D publicadas por Devir
- > A todos los jugadores: pin exclusivo y diploma de participante
- > A todos los DMs: pin exclusivo y diploma de participante
- > Todos los jugadores y DMs figurarán en un *ranking* publicado por Devir.

## 11.11 OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.



2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



## 11.12 THE D20 SYSTEM TRADEMARK LICENSE VERSION 6.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

### 1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Guide found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) (the "d20 System Guide"), incorporated here by reference.

### 2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, non-sublicensable, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of this License and the d20 System Guide.

### 3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

### 4. Quality Standards

The nature of all material You use or distribute that incorporates the Licensed Articles must comply with all applicable laws and regulations, as well as community standards of decency, as further described in the d20 System Guide. You must use Your best efforts to preserve the high standard and goodwill of the Licensed Trademarks. In order to assure the foregoing standard and quality requirements, Wizards of the Coast shall have the right, upon notice to You, to review and inspect all material released by You that uses the Licensed Articles. You shall fully cooperate with Wizards of the Coast to facilitate such review and inspection, including timely provision of copies of all such

materials to Wizards of the Coast. Wizards of the Coast may terminate this License immediately upon attempted notice to you if it deems, in its sole discretion, that your use of the Licensed Articles does not meet the above standards.

#### 5. Termination for Breach

In the event that You fail to comply with the terms of this License or the d20 System Guide, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. Except as otherwise specified herein, you will have 30 days from the date of the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately. If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

#### 6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License. In Wizards sold discretion, Wizards may allow You to continue to use the License for Licensed Articles which otherwise comply with the terms of the License.

#### 7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

#### 8. Updates



Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

#### 9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will conform in all respects to the updated or revised terms of this License. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

#### 10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

#### 11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast  
c/o Publishing Division  
Attn: Roleplaying Games Department  
PO Box 707  
Renton, WA 98057-0707

#### 12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

#### 13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO

REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK  
LOGO FILES ARE ERROR-FREE.



The *official* Wizards of the Coast



### 11.13 D20 SYSTEM TRADEMARK GUIDE VERSION 5.0

## **Introduction:**

This d20 System Trademark Guide ("Guide") describes a set of rules for the correct use of the d20 System logo, (the "d20 System Logo") and includes the content restrictions and limitations that you agree to abide by when using the d20 System trademark.

**Per the terms of the d20 System License version 6.0, ("License"), incorporated herein by reference, you agree to abide by all the terms and conditions described in this Guide.**

**These instructions supercede any previous instructions for the use of the Licensed Articles and determine the way in which they are to be utilized.**

**Licensees are entitled to display and use the d20 System Logo in accordance with these guidelines read together with the d20 System License version 6.0.**

## **Conditions of Publication:**

This document is subject to change without notice. If updated or revised, new versions of this Guide will contain a different version number.

## **Warning:**

This document will mainly be distributed as a .rtf file. This could result in some unreadable parts/characters due to unavailable character sets on the viewing platform and/or due to limitations of the printer used.



**Contact Addresses:**

Wizards of the Coast. Inc.  
c/o Publishing Division  
Attn: Roleplaying Games Department  
PO Box 707  
Renton, WA 98057-0707  
(425) 226-6500  
[www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20)

### **Rights Licensed:**

**This Guide provides guidelines and instructions for the use of the following copyrights and/or trademarks, which are and shall remain the sole property of Wizards of the Coast, Inc.**

- d20 System
- The d20 System Trademark logo
- Dungeons & Dragons
- d20 Modern
- Urban Arcana
- Wizards of the Coast

By accepting the terms of the License and this Guide, you agree not to contest Wizards of the Coast's ownership of the Licensed Articles. You further agree and accept that the above enumerated Licensed Articles constitute Product Identity as that term is defined in the Open Game License version 1.0a, incorporated herein by reference thereto.

The use of any other company's trademark or copyright in this Guide is not intended as a challenge to the ownership of those trademarks or copyrights.

### **General Definitions:**

- ". pdf file": means a software file containing content using or compatible with the Portable Document Format specification created by Adobe Systems.
- "ASCII text file": means a software file containing data that consists of text characters without formatting or graphic displays.
- "Core Book" means any combination of the words "Core" and "Book", and including synonyms of "Book" such as "Rulebook", "Handbook", "Rules", "System", "Material", etc.



- "Covered Product": means any release of material using the d20 System License, including:
  - a box containing one or more volumes of material
  - a book or flyer
  - any collection of material marketed as a unit with a single price
  - a collection of material physically combined using packaging including shrink wrap or adhesive tape
  - a computer file or combination of computer files combined into an archive
  - a web page.
- "Interactive Game": means a piece of software that is designed to accept inputs from human players or their agents, and use rules to resolve the success or failure of those inputs, and return some indication of the results of those inputs to the users. Success and failure includes any determination wherein one outcome is preferable to another. This includes the random determination of hit points, ability scores, and the like.
- "Miniature": Means a three-dimensional sculpture of a figure or creature, composed of plastic, metal, resin, stone, rubber, or fiberglass or similar material. Paper representations of figures or creatures are not considered "miniatures" under this definition.
- "Open Game Content": refers to material designated as Open Game Content as defined in the Open Game License.
- "Open Game License": refers to the Open Game License, version 1.0a.
- "Product Identity": refers to material designated as Product Identity as defined in the Open Game License.
- "Web Site": means the data transmitted from one computer to another using the HyperText Transport Protocol (HTTP) or variations of that protocol for the purpose of displaying multimedia content, and the various software files used to create that display.
- "Web Page": means the output of a web server when displayed on a web browser in response for a specifically requested Uniform Resource Locator (URL).

Throughout this document the terms D&D and Dungeons & Dragons refer to both the original third edition (v.3.0) and the revised third edition (v.3.5) of the Dungeons & Dragons game unless a version number is specified.

## **Defined Game Terms:**

If a definition is specific to one game it will be indicated in brackets after the term.

- ability check: A check of 1d20 + the appropriate ability modifier vs. a DC.
- ability modifier: The bonus or penalty associated with a particular ability score.
- alignment: One of the nine descriptors of morality and ethics: lawful good (LG), neutral good (NG), chaotic good (CG), lawful neutral (LN), neutral (N), chaotic neutral (CN), lawful evil (LE), neutral evil (NE), and chaotic evil (CE).
- Armor Class (AC) [D&D]: A number representing a creature's ability to avoid being hit in combat. An opponent's attack roll must equal or exceed the target creature's Armor Class to hit it.
- attack of opportunity: A single extra melee attack per round that a combatant can make when an opponent within reach takes an action that provokes attacks of opportunity.
- blinded [D&D v.3.0]: Unable to see. A blinded character suffers a 50% miss chance in combat, loses any Dexterity bonus to AC, moves at half speed, and suffers a -4 penalty on Search checks and on most Strength- and Dexterity-based skill checks. Any skill check that relies on vision automatically fails. Opponents of a blinded character gain a +2 bonus to their attack rolls, since they are effectively invisible.
- blinded [D&D v.3.5]: Unable to see. A blinded character takes a -2 penalty to Armor Class, loses his or her Dexterity bonus to AC (if any), moves at half speed, and takes a -4 penalty on Search checks and on most Strength- and Dexterity-based skill checks. All checks and activities that rely on vision (such as reading and Spot checks) automatically fail. All opponents are



considered to have total concealment (50% miss chance) relative to the blinded character.

- **blinded [d20 Modern]:** The character can't see at all, and thus everything has total concealment to the character. The character has a 50% chance to miss in combat. Furthermore, a blinded character has an effective Dexterity of 3, along with a -4 penalty on the use of Strength-based and Dexterity-based skills. This -4 penalty also applies to Search checks and any other skill checks for which sight is important. The character cannot make Spot checks or perform any other activity (such as reading) that requires vision.
- **charisma (Cha):** An ability. Charisma measures a character's force of personality, persuasiveness, personal magnetism, ability to lead, and physical attractiveness. It represents actual personal strength, not merely how one is perceived by others in a social setting.
- **chaotic evil:** A chaotic evil character does whatever his greed, hatred, and lust for destruction drive him to do. He is hot-tempered, vicious, arbitrarily violent, and unpredictable.
- **chaotic good:** A chaotic good character acts as his conscience directs him with little regard for what others expect of him. He makes his own way, but he's kind and benevolent.
- **chaotic neutral:** A chaotic neutral character follows his whims. He is an individualist first and last.
- **constitution (Con):** An ability. Constitution represents a character's health and stamina.
- **cowering:** The character is frozen in fear, loses any Dexterity bonus, and can take no actions. In addition, the character takes a -2 penalty to Defense.
- **dazed:** Unable to act normally. A dazed character can take no actions, but can defend against attacks normally.
- **dazzled:** Unable to see well because of over stimulation of the eyes. A dazzled creature suffers a -1 penalty on attack rolls until the effect ends.
- **DC:** Difficulty Class.
- **deafened:** Unable to hear. A deafened character suffers a -4 penalty to initiative, automatically fails Listen checks, and has a 20% chance of spell failure when casting spells with verbal components.

- **Defense [d20 Modern]:** A number representing a creature's ability to avoid being hit in combat. An opponent's attack roll must equal or exceed the target creature's Defense to hit it
- **dexterity (Dex):** An ability. Dexterity measures hand-eye coordination, agility, reflexes, and balance.
- **Difficulty Class (DC):** The target number that a player must meet or beat for a check or saving throw to succeed.
- **entangled:** Entanglement impedes movement, but does not entirely prevent it unless the bonds are anchored to an immobile object or tethered by an opposing force. An entangled creature moves at half speed, cannot run or charge, and suffers a –2 penalty to attack rolls and a –4 penalty to its effective Dexterity score. An entangled character who attempts to cast a spell must make a Concentration check (DC 15 + the spell's level) or lose the spell.
- **exhausted:** Tired to the point of significant impairment. A fatigued character becomes exhausted by doing something else that would normally cause fatigue. An exhausted character moves at half normal speed and suffers an effective ability decrease of –6 to both Strength and Dexterity. After 1 hour of complete rest, an exhausted character becomes fatigued.
- **extraordinary ability (Ex):** A nonmagical special ability (as opposed to a spell-like or supernatural ability).
- **fatigued:** Tired to the point of impairment. A fatigued character can neither run nor charge and suffers an effective ability decrease of –2 to both Strength and Dexterity. After 8 hours of complete rest, fatigued characters are back to normal.
- **flat-footed:** Especially vulnerable to attacks at the beginning of a battle. Characters are flat-footed until their first turns in the initiative cycle. Flat-footed creatures cannot use their Dexterity bonuses to AC/Defense or make attacks of opportunity.
- **Fortitude save:** A type of saving throw, related to a character's ability to withstand damage thanks to his physical stamina.
- **frightened:** Fearful of a creature, situation, or object. Frightened creatures flee from the source of their fear as best they can. If unable to flee, they may



fight, but suffer a –2 morale penalty to all their attack rolls, weapon damage rolls, and saving throws.

- helpless: Paralyzed, *held*, bound, sleeping, unconscious, or otherwise completely at an opponent's mercy. A helpless target is treated as having a Dexterity of 0 (–5 modifier). Melee attacks against a helpless target get a +4 bonus. An attacker can use a coup de grace against a helpless target.
- hit points (hp): A measure of character health or object integrity. Damage decreases current hit points, and lost hit points return with healing or natural recovery. A character's hit point total increases permanently with additional experience and/or permanent increases in Constitution, or temporarily through the use of various special abilities, spells, magic items, or magical effects (see temporary hit points and effective hit point increase).
- hp: Hit points.
- incorporeal: Having no physical body. Incorporeal creatures are immune to all nonmagical attack forms. They can be harmed only by other incorporeal creatures, +1 or better magical weapons, spells, spell-like effects, or supernatural effects. Even when struck by spells, magical effects, or magic weapons, however, they have a 50% chance to ignore any damage from a corporeal source. In addition, rogues cannot employ sneak attacks against incorporeal beings, since such opponents have no vital areas to target. An incorporeal creature has no natural armor bonus, but does have a deflection bonus equal to its Charisma modifier or +1, whichever is greater. Such creatures can pass through solid objects at will, but not through force effects. Therefore, their attacks negate the bonuses provided by natural armor, armor, and shields, but deflection bonuses and force effects (such as mage armor) work normally against them. Incorporeal creatures move silently, so they cannot be heard with Listen checks unless they wish it.
- intelligence (Int): An ability. Intelligence determines how well a character learns and reasons.
- lawful evil: A lawful evil villain methodically takes what he wants within the limits of his code of conduct without regard to whom it hurts.
- lawful good: A lawful good character acts as a good person is expected or required to act.

- lawful neutral: A lawful neutral character acts as law, tradition, or a personal code directs her. Order and organization are paramount to her.
- masterwork: Exceptionally well-made, generally adding +1 to attack rolls (if the item is a weapon), reducing the armor check penalty by 1 (if the item is armor), or adding +2 to relevant skill checks (if the item is a tool). A masterwork weapon's bonus to attack rolls does not stack with enhancement bonuses.
- melee attack roll:  $1d20 + \text{base attack bonus} + \text{Strength modifier} + \text{size modifier}$ . The attack hits if the result is at least as high as the target's Armor Class/Defense.
- natural ability: A nonmagical capability, such as walking, swimming (for aquatic creatures), and flight (for winged creatures).
- nauseated: Experiencing stomach distress. Nauseated creatures are unable to attack, cast spells, concentrate on spells, or do anything else requiring attention. The only action such a character can take is a single move (or move-equivalent action) per turn.
- neutral: A neutral character does what seems to be a good idea. She doesn't feel strongly one way or the other when it comes to good vs. evil or law vs. chaos. Most neutrality is a lack of conviction or bias rather than a commitment to neutrality. Some neutral characters, on the other hand, commit themselves philosophically to neutrality. They see good, evil, law, and chaos as prejudices and dangerous extremes. They advocate the middle way of neutrality as the best, most balanced road in the long run.
- neutral evil: A neutral evil villain does whatever she can get away with.
- neutral good: A neutral good character does the best that a good person can do.
- nonintelligent: Lacking an Intelligence score. Mind-affecting spells do not affect nonintelligent creatures.
- nonlethal damage [D&D v.3.5]: Damage typically resulting from an unarmed attack, an armed attack delivered with intent to subdue, a forced march, or a debilitating condition such as heat or starvation.
- panicked [D&D]: A panicked creature must drop anything it holds and flee at top speed from the source of its fear, as well as any other dangers it



encounters, along a random path. In addition, the creature suffers a –2 morale penalty on saving throws. If cornered, a panicked creature cowers and does not attack, typically using the total defense action in combat.

- panicked [d20 Modern]: A panicked character flees as fast as possible and cowers (see Cowering) if unable to get away. The character defends normally but cannot attack.
- paralyzed: Unable to move or act physically. Paralyzed characters have effective Dexterity and Strength scores of 0 and are helpless.
- petrified: Turned to stone. Petrified characters are considered unconscious. If a petrified character cracks or breaks, but the broken pieces are joined with the body as it returns to flesh, the character is unharmed. Otherwise, there is some amount of permanent hit point loss and/or debilitation.
- prone [D&D]: Lying on the ground. An attacker who is prone has a –4 penalty to melee attack rolls and cannot use a ranged weapon (except for a crossbow). Melee attacks against a prone defender have a +4 bonus, and ranged attacks against a prone character have a –4 penalty.
- prone [d20 Modern]: An attacker who is prone (lying on the ground) takes a –4 penalty on melee attack rolls and can't use bows or thrown ranged weapons. The character gains a +4 bonus to Defense against ranged attacks, but takes a –4 penalty to Defense against melee attacks.
- ranged attack roll:  $1d20 + \text{base attack bonus} + \text{Dexterity modifier} + \text{size modifier} + \text{range penalty}$ . The attack hits if the result is at least as high as the target's Armor Class/Defense.
- Reflex save: A type of saving throw, related to a character's ability to withstand damage thanks to his agility or quick reactions.
- saving throw (save): A roll made to avoid (at least partially) damage or harm.
- shaken: Mildly fearful. A shaken character takes a –2 penalty on attack rolls, saving throws, skill checks, and ability checks.
- skill: an ability or area of knowledge or expertise which can be improved over time.
- Sickened: Mildly ill. A sickened character takes a –2 penalty on all attack rolls, weapon damage rolls, saving throws, skill checks, and ability checks.

- spell-like ability (Sp): A special ability with effects that resemble those of a spell. In most cases, a spell-like ability works just like the spell of the same name.
- stable: Unconscious and having a current hit point total between –1 and –9, but not dying. A dying character who is stable regains no hit points, but stops losing them at a rate of 1 per round.
- staggered [D&D v.3.5]: Having nonlethal damage exactly equal to current hit points. A staggered character may take a single move action or standard action each round (but not both, nor can she take fullround actions).
- staggered [D&D v.3.0]: Having subdual damage equal to current hit points. Staggered characters can only take partial actions. Characters are no longer staggered once their current hit points exceed their subdual damage.
- strength (Str): Strength measures a character's muscle and physical power.
- stunned [D&D v.3.0]: A stunned creature can't take actions and loses any positive Dexterity modifier to AC. Each attacker gains a +2 bonus to attack rolls against that creature. In addition, stunned characters immediately drop anything they are holding.
- stunned [D&D v.3.5, d20 Modern]: A stunned creature drops everything held, can't take actions, takes a –2 penalty to AC/Defense, and loses his Dexterity bonus to AC/Defense (if any).
- subdual damage [D&D v.3.0]: Nonlethal damage typically resulting from an unarmed attack, an armed attack delivered with intent to subdue, a forced march, or a debilitating condition such as heat or starvation.
- supernatural ability (Su): A magical power that produces a particular effect, as opposed to a natural, extraordinary, or spell-like ability. Using a supernatural ability generally does not provoke an attack of opportunity. Supernatural abilities are not subject to dispelling, disruption, or spell resistance. However, they do not function in areas where magic is suppressed or negated, such as inside an antimagic field.
- take 10: To reduce the chances of failure on certain skill checks by assuming an average die roll result (10 on a 1d20 roll).



- take 20: To greatly reduce the chances of failure for certain skill checks by assuming that a character makes sufficient retries to obtain the maximum possible check result (as if a 20 were rolled on 1d20).
- Will save: A type of saving throw, related to a character's ability to withstand damage thanks to his mental toughness.
- wisdom (Wis): Wisdom describes a character's willpower, common sense, perception, and intuition.

### **Definition of Character Creation:**

Character creation means the process of generating and assigning initial scores to abilities, selecting a race, selecting a starting class, assigning initial skill points, selecting initial feats, selecting initial talents, selecting an occupation, and picking an initial alignment. You may, at your option, refer readers to the section on Character Creation in the *Dungeons & Dragons* Player's Handbook or *d20 Modern* Roleplaying Game, including references to any of the named steps in the process for character creation. Character creation does not include creating or modifying the description of a race, a class, a skill, a talent or a feat.

You may indicate that a player should use a race, class, ability, etc., presented in a Covered Product in addition to, or exclusive of, those presented in the *Dungeons & Dragons* Player's Handbook or *d20 Modern* Roleplaying Game. In no way should this paragraph be construed to allow you to present the process for creating a character as defined in the previous paragraph.

### **Definition of Applying the effects of Experience to a Character:**

Applying the effects of Experience to a Character means the process for comparing the accumulated experience point total of a character to a chart to determine if the character's level should be incremented. If the experience level of a character exceeds threshold values as defined by the chart, the character is modified in a specified fashion.

Specifically, Applying the effects of Experience to a Character means incrementing the character level of a character by incrementing a class level by one rank, or by adding a new class at first level, and describing how to allocate new skill points, select new feats, select new talents, or gain new class-level linked abilities.

Applying the effects of Experience to a Character does not include creating or modifying an experience point chart or defining a new class (including describing what benefits that class provides at each level).

## **Quality Standards**

In determining whether a product complies with community standards of decency, Wizards of the Coast uses, but is not limited to the following. Notwithstanding the foregoing, Wizards of the Coast reserves the right to determine, in its sole discretion, whether a product complies with community standards of decency.

Violence and Gore – Descriptions of combat are acceptable in a Covered Product. However art or text depicting excessively graphic violence or gore is not acceptable.

Sexual Themes - Sexual situations—including abuse and pornography—may not appear graphically in art or text. When depicting the human form—or creatures possessing humaniform features—gratuitous nudity, the depiction of genitalia, bare female nipples, and sexual or bathroom activity is not acceptable. While sensuality and sexuality may appear in a Covered Product, it must not be the focus nor can it be salacious in nature.

Prejudice - Covered Products can not depict existing real-world minorities, nationalities, social castes, religious groups, genders, lifestyle preferences, or people with disabilities as a group inferior to any other group. Current, real-world religions and religious groups and/or practices will not be portrayed in any way that promotes disrespect for these religions or their participants. A



Covered Product can not endorse or promote any specific religion or religious practice.

### **Mandatory Restrictions:**

No Covered Product may contain rules or instructions of any kind that:

- Describe a process for Creating a Character
- Describe a process for Applying the Effects of Experience to a Character

No Covered Product may change or extend the definition of any Defined Game Term as enumerated in this Guide.

No Covered Product may include “Miniatures.”

No Covered Product may use the term “Core Book” on its cover, title, advertising, or self-reference.

No Covered Product may be an "Interactive Game" as defined in this Guide.

### **Mandatory Requirements:**

**All Covered Products must comply with Quality Standards as described above and in the d20 System License.**

A minimum of 5% of the text (word count or letter count) of a Covered Product must be Open Game Content and must comply with the terms of the Open Game License version 1.0a.

All Covered Products must display the d20 System Logo, or in the specific case of an ASCII text file, include the words “A d20 System Licensed Product.”

All Covered Products must include the following text block:

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

**Permission is granted to translate this text into a non-English language, provided that the English text is also included, and that the translated text is identified as non-official.**

**Trademark Use in Marketing:**

Permission is granted to use the d20 System Logo for the purposes of marketing a Covered Product.

When doing so, the marketing content must include the following text:

'd20 System' and the d20 System logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

You may also use the text described in the "Mandatory Trademark Use" section in your marketing materials, provided that you also include the appropriate trademark ownership statement provided in that section as well.

Permission is granted to translate this text into a non-English language, provided that the English text is also included, and that the translated text is identified as non-official.

**Mandatory Trademark Use:**



**You must include, on the cover or back cover (or title page of works without covers) of the Covered Product, one or more of the following text blocks:**

"Requires the use of the Dungeons & Dragons Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc."

or

"Requires the use of the Dungeons & Dragons, Third Edition Core Books, published by Wizards of the Coast, Inc."

You may also list Psionics Handbook and/or Epic Level Handbook after Third Edition Core Books in the above text block.

or

"Requires the use of the d20 Modern Roleplaying Game, published by Wizards of the Coast, Inc."

or

"Requires the use of the d20 Modern Roleplaying Game and the Urban Arcana Campaign Setting, published by Wizards of the Coast, Inc."

or

"Requires the use of a Roleplaying Game Core Book published by Wizards of the Coast, Inc."

**If you incorporate material from the revised Dungeons & Dragons game (v.3.5) you may use this text block along with one of the above text blocks on the cover, back cover, or title page of the Covered Product:**

“This product utilizes updated material from the v.3.5 revision.”

**Elsewhere in the work you must include the following legal text block:**

"Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission."

If you use any required notice that contains any of the following trademarks: Dungeons & Dragons, Player's Handbook, d20 Modern, Psionics Handbook or Urban Arcana, you must list them prior to “Wizards of the Coast in the above notice.

Example:

“d20 Modern, Dungeons & Dragons, and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.”

**Permission is granted to translate this text into a non-English language, provided that the English text is also included, and that the translated text is identified as non-official.**

## **Text Block Usage Requirements**

*All text blocks required by this Guide must be a reasonably legible font and color. Text blocks used in a Covered Product must be the same font, color, and size as the surrounding text. Text blocks used on the front or back cover, or title page must be no smaller than 10-point and no larger than 12-point.*

### **d20 System Trademark Logo Usage Requirements:**



**You may not alter the color, typography or design of the d20 System Logo, nor stretch or distort the dimensions. You may not allow any part of the Logo to be overprinted by another graphic. The d20 System Logo must be reproduced at least once at a size no smaller than one-half inch in height. Additional reproductions of the d20 System Logo may be smaller than one-half inch in height.**

**Citations of other Wizards of the Coast products in Covered Works:**

You may refer to the *Player's Handbook* by title or as the PHB. You may refer to the *Dungeon Master's Guide* only as the DMG and the *Monster Manual* only as the MM. You may refer to the *Psionics Handbook* only by title. You may refer to the *Epic Level Handbook* by title or as the ELH. You may refer to the *d20 Modern Roleplaying Game* only by title. You must not cite page number references, because pagination may change in future printings. You may cite chapter, heading, and subheading titles from the PHB, the DMG, the MM, the *Psionics Handbook*, the *Epic Level Handbook*, or the *d20 Modern Roleplaying Game*. If it is necessary to distinguish between versions you may place “v.3.0” or “v.3.5” after the product's title or abbreviation.

Example:

“See DMG v.3.5, Chapter 8, Special Abilities, Charm and Compulsion for more information.”

At this time, you may not make reference to any other Wizards of the Coast products.

## **References to the Game System**

A Covered Product may refer to the general game as a "d20 System™ game". This may be prefaced with "modern" or "fantasy" if further differentiation is necessary.

Example:

“This product provides additional combat rules for your fantasy d20 System game.”

### **Restricted Trademark Use:**

Except as specifically required or permitted by this Guide you may not use Dungeons & Dragons, d20 Modern, Urban Arcana, d20 System, Player's Handbook, Wizards of the Coast, or any other Wizards of the Coast trademark in a Covered Product, in its advertising, or in any marketing in support of the Covered Product, or in any other use in conjunction with a Covered Product.

## 11.14 WIZARDS OF THE COAST, INC. ESD CONVERSION AGREEMENT V1.0.

**IMPORTANT – READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE CONVERTING ANY 1<sup>ST</sup> AND 2<sup>ND</sup> D&D®/ AD&D® EDITION MATERIALS INTO 3<sup>RD</sup> EDITION MATERIALS. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, DO NOT CONVERT THE PRODUCT. YOU AGREE THAT BY CONVERTING THE PRODUCT YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE READ THIS AGREEMENT, UNDERSTAND IT, AND AGREE TO BE BOUND BY ITS TERMS AND CONDITIONS.**

The Open Gaming movement continues to extend itself into new venues all the time, requiring updates and explanations of policies on a regular basis. Recently, people have requested permission to convert 1<sup>st</sup>- and 2<sup>nd</sup>-edition **D&D®/AD&D®** materials, primarily made available through the *Electronic SKU Download* (ESD) project, into 3<sup>rd</sup>-edition **D&D** (3E) materials and to make them available on personal Web sites. This is permissible under the rules of the *Open Gaming License* (OGL) and the **d20™** System Trademark License, and this document addresses Wizards of the Coast's ("Wizards") policies with regard to that activity.

However, performing the conversion according to OGL standards is not sufficient in itself to post the materials without committing copyright and/or trademark infringement. It is critical to understand all brands, logos, and proper names within those materials are, and remain, the property of Wizards. Furthermore, it is necessary to prominently acknowledge ownership within the converted materials. Don't be fooled by unauthorized conversions you may find all over the Internet: People who upload those materials are, knowingly or unknowingly, committing acts of copyright infringement and are vulnerable to litigation. Furthermore, they are damaging Wizards' ability to protect its own intellectual property, and contributing to factors that could ultimately result in the withdrawal of any and all permissions to conduct this activity. Wizards' participation in the Open Gaming movement is quite unconventional, if not radical, in



the business world—please respect the company’s willingness to risk its Intellectual Properties by protecting them!

Wizards shall be the sole source of the original materials, whether they have been obtained as ESDs, scanned, or otherwise procured. All you are authorized to convert to 3E are the mechanics, themselves. For example, if an **AD&D** encounter describes a scene wherein the adventurers are traveling down a road when they are accosted by a group of orcs, who demand their money or their lives, followed by a stat block that details the orc party, all you are authorized to convert is the stat block. You may add any additional mechanical information necessary to run the encounter in a 3E game, aside from the stat block, but you may not include the encounter itself, or the entire adventure in which it takes place.

You must clearly identify the ESD that has been converted, and it is customary to provide a link to the Wizards Web page where the ESD may be downloaded.

Conversions must be performed using the System Reference Document (SRD), created for OGL users, for purposes of establishing 3E mechanics in the respective materials. You are only granted permission to convert the ESD; you may not perform a re-design based upon personal standards and opinions. (Note the OGL must be included in the download such that it will print along with the materials—see the rules for publishing OGL products at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) for complete information.) By doing so, it is legal to host the conversion on a personal Web site without obtaining formal permissions from Wizards.

#### Product Labeling:

Permission is granted to use the full and complete title of any ESD obtained legally from Wizards for a conversion. You may only use that title in the following format:

**d20™** System Conversion of: “ [insert full title of product here]

#### Legal Text:

You must affix the following notice to the document containing any trademark or element of Product Identity used per this Agreement:

“[Insert product title here], **DUNGEONS & DRAGONS, D&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D**, the D&D logo, the AD&D logo, the d20 System logo and **d20** are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used with permission. All titles, and all proper nouns, including character names, locations, and named items are considered Product Identity per Section 1 of the Open Game License v1.0a and are exclusively owned by Wizards of the Coast, Inc.

©2002 Wizards of the Coast, Inc.

Compliance of Conversion Policy, Open Game License and the **d20** System Trademark License:

Use of WIZARDS OF THE COAST<sup>®</sup> Product Identity including proper names and product titles is hereby permitted exclusively via this ESD Conversion Agreement. A current version of this policy can be obtained at:

(<http://www.wizards.com/d20/conversionpolicy.asp>).

The distributor of this document accepts full responsibility for ensuring the materials contained within comply with the most recently published version of that policy, and with the Open Game License, and with the **d20** System Trademark License. If you wish to redistribute any portion of this document containing Wizards Product Identity, you must also agree to the terms of the current ESD Conversion Agreement.

To obtain a digital copy of the original source material this conversion is derived from, please link to: <http://www.wizards.com/whatevertherightlinkshouldbe.asp>.”

In addition, you must update Section 15 of the text of the Open Game License you include with your work to include a copyright notice in the following format:

“[insert title here], © [ insert copyright date from the product you are converting ]  
Wizards of the Coast, Inc.”

and

“**d20™** System Conversion of [ insert product title here ], ©2002 [insert your name or company name here ].”

Restrictions:

Furthermore, you may not charge a fee for the distribution of any document licensed using this agreement. You may not impose any additional restrictions on the redistribution of this document. The Open Game Content in the conversion is, of course, not affected by these restrictions, but any portion of the work containing Wizards Product Identity is so restricted.

Termination:

Wizards or its designated agents may terminate this agreement at any time by notice to you via email or surface mail. If this agreement is terminated, you agree to remove any electronic versions of this conversion under your control from distribution, and to destroy any printed versions of this conversion in your possession immediately. Once terminated, your right to continue to use the trademarks and Product Identity outlined in this Agreement terminate as well.



## 11.15 CUESTIONARIO VACÍO

### Perfil Del Lector De Los Juegos De Rol.

#### ENCUESTA DE LECTURA

Esta encuesta tiene por objetivo la caracterización de los hábitos de lectura de los jugadores de rol. Agradecemos de antemano tu colaboración en las respuestas a las cuestiones aquí planteadas, manteniéndose la total confidencialidad de los datos facilitados por los encuestados.

##### 1. Sexo

M. ☐ V. ☐

##### 2. Edad

Menos de 14 años	<input type="checkbox"/>	De 23 a 25 años	<input type="checkbox"/>
De 14 a 16 años	<input type="checkbox"/>	De 26 a 30 años	<input type="checkbox"/>
De 17 a 19 años	<input type="checkbox"/>	Más de 30 años	<input type="checkbox"/>
De 20 a 22 años	<input type="checkbox"/>		

##### 3. Profesión

Trabajador por cuenta propia	<input type="checkbox"/>	Estudiante de algún modulo	<input type="checkbox"/>
Trabajador por cuenta ajena	<input type="checkbox"/>	Estudiante de universidad de Humanidades	<input type="checkbox"/>
Funcionario	<input type="checkbox"/>	Estudiante de universidad de Ciencias Sociales	<input type="checkbox"/>
Estudiante de ESO	<input type="checkbox"/>	Estudiante de universidad de Ciencias Técnicas y Aplicadas	<input type="checkbox"/>
Estudiante de Bachillerato	<input type="checkbox"/>		

##### 4. ¿A qué edad comenzaste a jugar a los juegos de rol?

Menos de 14 años	<input type="checkbox"/>	De 23 a 25 años	<input type="checkbox"/>
De 14 a 16 años	<input type="checkbox"/>	De 26 a 30 años	<input type="checkbox"/>
De 17 a 19 años	<input type="checkbox"/>	Más de 30 años	<input type="checkbox"/>
De 20 a 22 años	<input type="checkbox"/>		

##### 5. ¿Qué te llevo a jugar a los juegos de rol?

Haber leído novelas basadas en juegos de rol	<input type="checkbox"/>	Un amigo	<input type="checkbox"/>
Haber leído otro tipo de literatura	<input type="checkbox"/>	Ver un juego de rol en una tienda	<input type="checkbox"/>
Una película	<input type="checkbox"/>	Te regalaron un juego de rol	<input type="checkbox"/>

**6. ¿Cuál fue el juego de rol con el que te iniciaste?**

7º Mar	<input type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input type="checkbox"/>
Aquelarre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>
Ars Magica	<input type="checkbox"/>	Mechwarrior	<input type="checkbox"/>
Comandos De Guerra	<input type="checkbox"/>	Mutantes G2	<input type="checkbox"/>
Cyberpunk 2020	<input type="checkbox"/>	Paranoia	<input type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input type="checkbox"/>	Rolemaster Fantasía	<input type="checkbox"/>
El Capitán Alatraste	<input type="checkbox"/>	Rune Quest	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
Erlic	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Fanhunter	<input type="checkbox"/>	Traveller	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input type="checkbox"/>	Vampiro	<input type="checkbox"/>
Kult	<input type="checkbox"/>	Warhammer Fantasía	<input type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input type="checkbox"/>	Otro (Especificar)	<input type="checkbox"/>

**7. ¿Cuál es tu juego favorito? (marca una sola respuesta)**

7º Mar	<input type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input type="checkbox"/>
Aquelarre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>
Ars Magica	<input type="checkbox"/>	Mechwarrior	<input type="checkbox"/>
Comandos De Guerra	<input type="checkbox"/>	Mutantes G2	<input type="checkbox"/>
Cyberpunk 2020	<input type="checkbox"/>	Paranoia	<input type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input type="checkbox"/>	Rolemaster Fantasía	<input type="checkbox"/>
El Capitán Alatraste	<input type="checkbox"/>	Rune Quest	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
Erlic	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Fanhunter	<input type="checkbox"/>	Traveller	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input type="checkbox"/>	Vampiro	<input type="checkbox"/>
Kult	<input type="checkbox"/>	Warhammer Fantasía	<input type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input type="checkbox"/>	Otro (Especificar)	<input type="checkbox"/>

**8. ¿Conoces el nombre de alguna editorial de juegos de rol (Si la respuesta es afirmativa especifica el nombre)?**

**9. ¿Conoces el nombre de algún autor de juegos de rol (Si la respuesta es afirmativa especifica el nombre)?**

**10. ¿Has leído o jugado con algún juego en ingles?**

Si ☐ No ☐

**11. Número de libros de rol que lees al año:**

1	<input type="checkbox"/>	De 11 a 15	<input type="checkbox"/>
De 2 a 5	<input type="checkbox"/>	Más de 15	<input type="checkbox"/>
De 6 a 10	<input type="checkbox"/>		

**12. Los libros de rol que lees los consigues a través de:**

Biblioteca	<input type="checkbox"/>	Colección propia	<input type="checkbox"/>
Préstamo de algún amigo	<input type="checkbox"/>	Otros (especificar)	<input type="checkbox"/>

**13. Número de libros de rol que compras al año:**

1	<input type="checkbox"/>	De 11 a 15	<input type="checkbox"/>
De 2 a 5	<input type="checkbox"/>	Más de 15	<input type="checkbox"/>
De 6 a 10	<input type="checkbox"/>		

**14. ¿Cuánto dinero gastas en libros de rol al mes?**

Menos de 20 €	<input type="checkbox"/>	Entre 60€ y 100€	<input type="checkbox"/>
Entre 20€ y 40€	<input type="checkbox"/>	Más de 100€	<input type="checkbox"/>
Entre 40€ y 60€	<input type="checkbox"/>		

**15. ¿Cuánto dinero gastas en libros de rol al año?**

Menos de 30€	<input type="checkbox"/>	Entre 100€ y 250€	<input type="checkbox"/>
Entre 30€ y 60€	<input type="checkbox"/>	Entre 250€ y 400€	<input type="checkbox"/>
Entre 60€ y 100€	<input type="checkbox"/>	Más de 400€	<input type="checkbox"/>

**16. ¿Dónde compras esos libros?**

Librería	<input type="checkbox"/>	Internet	<input type="checkbox"/>
Gran superficie	<input type="checkbox"/>	De un amigo o conocido	<input type="checkbox"/>
Tienda especializada	<input type="checkbox"/>	Otros (especificar)	<input type="checkbox"/>

**17. ¿Compras libros de rol para?**

Jugar	<input type="checkbox"/>	Ambas	<input type="checkbox"/>
Leer	<input type="checkbox"/>		

**18. ¿Regalas libros de rol?**

Si ☐ No ☐

**19. ¿Compras revistas de juegos de rol?**

Si ☐ No ☐



**20. ¿Lees novelas relacionadas con los juegos de rol?**

Si ☐ No ☐

**21. Si has respondido afirmativamente al punto anterior señala cuales**

Battletech	<input type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input type="checkbox"/>
Dragonlance	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input type="checkbox"/>	Reinos Olvidados (Forgotten Realms)	<input type="checkbox"/>
El Capitán Alatriste	<input type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input type="checkbox"/>	Sol Oscuro (Dark Sun)	<input type="checkbox"/>
Erlic	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input type="checkbox"/>	Warhammer Fantasia	<input type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input type="checkbox"/>	Otros (Especificar)	<input type="checkbox"/>

**22. ¿Lees otros libros que no son de rol?**

Si ☐ No ☐

**23. ¿Esos libros que no son de rol los lees como complemento y para poder ambientar mejor las partidas?**

Si ☐ No ☐

**24. ¿Cuántos libros que no son de rol lees al año?**

1	<input type="checkbox"/>	De 11 a 15	<input type="checkbox"/>
De 2 a 5	<input type="checkbox"/>	Más de 15	<input type="checkbox"/>
De 6 a 10	<input type="checkbox"/>		

**25. ¿De que géneros?**

Libros de texto o manuales de estudio	<input type="checkbox"/>	Libros enciclopédicos	<input type="checkbox"/>
Novelas de ficción	<input type="checkbox"/>	Profesionales	<input type="checkbox"/>
Novelas policíacas	<input type="checkbox"/>	Historia o arte	<input type="checkbox"/>
Otras novelas	<input type="checkbox"/>	Cine o teatro	<input type="checkbox"/>
Comics	<input type="checkbox"/>	Deporte	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Temas sociales	<input type="checkbox"/>
Poesía	<input type="checkbox"/>	Manualidades	<input type="checkbox"/>
Biografía	<input type="checkbox"/>	Cocina	<input type="checkbox"/>
Religión	<input type="checkbox"/>	Otro (especificar)	<input type="checkbox"/>
Temas científicos	<input type="checkbox"/>		

**26. ¿Juegas también a juegos de tablero o a cartas tipo Magic?**

Tablero ☐ Ambos ☐  
Cartas ☐

27. ¿En tu familia alguien más juega a rol?

Si ☐ No ☐

28. Si has respondido afirmativamente a la pregunta anterior especifica cuantas personas

29. ¿Entienden en tu familia tu afición a los juegos de rol?

Si ☐ No ☐

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

## 11.16 CUESTIONARIO DE EJEMPLO RELLENADO

### Perfil Del Lector De Los Juegos De Rol.

#### ENCUESTA DE LECTURA

Esta encuesta tiene por objetivo la caracterización de los hábitos de lectura de los jugadores de rol. Agradecemos de antemano tu colaboración en las respuestas a las cuestiones aquí planteadas, manteniéndose la total confidencialidad de los datos facilitados por los encuestados.

#### 1. Sexo

M. ☐ V. ☒

#### 2. Edad

Menos de 14 años	<input type="checkbox"/>	De 23 a 25 años	<input type="checkbox"/>
De 14 a 16 años	<input type="checkbox"/>	De 26 a 30 años	<input checked="" type="checkbox"/>
De 17 a 19 años	<input type="checkbox"/>	Más de 30 años	<input type="checkbox"/>
De 20 a 22 años	<input type="checkbox"/>		

#### 3. Profesión

Trabajador por cuenta propia	<input type="checkbox"/>	Estudiante de algún modulo	<input type="checkbox"/>
Trabajador por cuenta ajena	<input type="checkbox"/>	Estudiante de universidad de Humanidades	<input type="checkbox"/>
Funcionario	<input type="checkbox"/>	Estudiante de universidad de Ciencias Sociales	<input type="checkbox"/>
Estudiante de ESO	<input type="checkbox"/>	Estudiante de universidad de Ciencias Técnicas y Aplicadas	<input checked="" type="checkbox"/>
Estudiante de Bachillerato	<input type="checkbox"/>		

#### 4. ¿A qué edad comenzaste a jugar a los juegos de rol?

Menos de 14 años	<input checked="" type="checkbox"/>	De 23 a 25 años	<input type="checkbox"/>
De 14 a 16 años	<input type="checkbox"/>	De 26 a 30 años	<input type="checkbox"/>
De 17 a 19 años	<input type="checkbox"/>	Más de 30 años	<input type="checkbox"/>
De 20 a 22 años	<input type="checkbox"/>		

#### 5. ¿Qué te llevo a jugar a los juegos de rol?

Haber leído novelas basadas en juegos de rol	<input type="checkbox"/>	Un amigo	<input checked="" type="checkbox"/>
Haber leído otro tipo de literatura	<input type="checkbox"/>	Ver un juego de rol en una tienda	<input type="checkbox"/>
Una película	<input type="checkbox"/>	Te regalaron un juego de rol	<input type="checkbox"/>



6. ¿Cuál fue el juego de rol con el que te iniciaste?

7º Mar	<input type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input type="checkbox"/>
Aquelarre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>
Ars Magica	<input type="checkbox"/>	Mechwarrior	<input type="checkbox"/>
Comandos De Guerra	<input type="checkbox"/>	Mutantes G2	<input type="checkbox"/>
Cyberpunk 2020	<input type="checkbox"/>	Paranoia	<input type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input checked="" type="checkbox"/>	Rolemaster Fantasía	<input type="checkbox"/>
El Capitán Alatraste	<input type="checkbox"/>	Rune Quest	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
Erlie	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input checked="" type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Fanhunter	<input type="checkbox"/>	Traveller	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input type="checkbox"/>	Vampiro	<input type="checkbox"/>
Kult	<input type="checkbox"/>	Warhammer Fantasía	<input type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input type="checkbox"/>	Otro (Especificar)	<input type="checkbox"/>

7. ¿Cuál es tu juego favorito? (marca una sola respuesta)

7º Mar	<input type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input type="checkbox"/>
Aquelarre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>
Ars Magica	<input type="checkbox"/>	Mechwarrior	<input type="checkbox"/>
Comandos De Guerra	<input type="checkbox"/>	Mutantes G2	<input type="checkbox"/>
Cyberpunk 2020	<input type="checkbox"/>	Paranoia	<input type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input type="checkbox"/>	Rolemaster Fantasía	<input type="checkbox"/>
El Capitán Alatraste	<input type="checkbox"/>	Rune Quest	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
Erlie	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Fanhunter	<input type="checkbox"/>	Traveller	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input type="checkbox"/>	Vampiro	<input type="checkbox"/>
Kult	<input type="checkbox"/>	Warhammer Fantasía	<input type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input type="checkbox"/>	Otro (Especificar) <i>FADING SUNS</i>	<input checked="" type="checkbox"/>

8. ¿Conoces el nombre de alguna editorial de juegos de rol (Si la respuesta es afirmativa especifica el nombre)?

*EDGE, FACTORIA, SOMBRA, WIZARDS*

9. ¿Conoces el nombre de algún autor de juegos de rol (Si la respuesta es afirmativa especifica el nombre)?

10. ¿Has leído o jugado con algún juego en ingles?

Si ☒ No ☐

**11. Número de libros de rol que lees al año:**

1	<input type="checkbox"/>	De 11 a 15	<input type="checkbox"/>
De 2 a 5	<input type="checkbox"/>	Más de 15	<input type="checkbox"/>
De 6 a 10	<input checked="" type="checkbox"/>		

**12. Los libros de rol que lees los consigues a través de:**

Biblioteca	<input type="checkbox"/>	Colección propia	<input checked="" type="checkbox"/>
Préstamo de algún amigo	<input type="checkbox"/>	Otros (especificar)	<input type="checkbox"/>

**13. Número de libros de rol que compras al año:**

1	<input type="checkbox"/>	De 11 a 15	<input type="checkbox"/>
De 2 a 5	<input type="checkbox"/>	Más de 15	<input checked="" type="checkbox"/>
De 6 a 10	<input type="checkbox"/>		

**14. ¿Cuánto dinero gastas en libros de rol al mes?**

Menos de 20 €	<input type="checkbox"/>	Entre 60€ y 100€	<input checked="" type="checkbox"/>
Entre 20€ y 40€	<input type="checkbox"/>	Más de 100€	<input type="checkbox"/>
Entre 40€ y 60€	<input checked="" type="checkbox"/>		

**15. ¿Cuánto dinero gastas en libros de rol al año?**

Menos de 30€	<input type="checkbox"/>	Entre 100€ y 250€	<input type="checkbox"/>
Entre 30€ y 60€	<input type="checkbox"/>	Entre 250€ y 400€	<input type="checkbox"/>
Entre 60€ y 100€	<input type="checkbox"/>	Mas de 400€	<input checked="" type="checkbox"/>

**16. ¿Dónde compras esos libros?**

Librería	<input type="checkbox"/>	Internet	<input type="checkbox"/>
Gran superficie	<input type="checkbox"/>	De un amigo o conocido	<input type="checkbox"/>
Tienda especializada	<input checked="" type="checkbox"/>	Otros (especificar)	<input type="checkbox"/>

**17. ¿Compras libros de rol para?**

Jugar	<input type="checkbox"/>	Ambas	<input checked="" type="checkbox"/>
Leer	<input type="checkbox"/>		

**18. ¿Regalas libros de rol?**

Si ☒ No ☐

**19. ¿Compras revistas de juegos de rol?**

Si ☐ No ☒

20. ¿Lees novelas relacionadas con los juegos de rol?

Si ☒ No ☐

21. Si has respondido afirmativamente al punto anterior señala cuales

Battletech	<input checked="" type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input checked="" type="checkbox"/>
Dragonlance	<input checked="" type="checkbox"/>	Mago	<input checked="" type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input checked="" type="checkbox"/>	Reinos Olvidados (Forgotten Realms)	<input checked="" type="checkbox"/>
El Capitán Alatriste	<input checked="" type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input checked="" type="checkbox"/>	Sol Oscuro (Dark Sun)	<input checked="" type="checkbox"/>
Erlic	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input checked="" type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input checked="" type="checkbox"/>	Warhammer Fantasía	<input checked="" type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input checked="" type="checkbox"/>	Otros (Especificar) <i>ERT</i>	<input checked="" type="checkbox"/>

22. ¿Lees otros libros que no son de rol?

Si ☒ No ☐

23. ¿Esos libros que no son de rol los lees como complemento y para poder ambientar mejor las partidas?

Si ☒ No ☒ *(Solo a veces)*

24. ¿Cuántos libros que no son de rol lees al año?

1	<input type="checkbox"/>	De 11 a 15	<input type="checkbox"/>
De 2 a 5	<input type="checkbox"/>	Más de 15	<input checked="" type="checkbox"/>
De 6 a 10	<input type="checkbox"/>		

25. ¿De que géneros?

Libros de texto o manuales de estudio	<input checked="" type="checkbox"/>	Libros enciclopédicos	<input type="checkbox"/>
Novelas de ficción	<input checked="" type="checkbox"/>	Profesionales	<input checked="" type="checkbox"/>
Novelas policiacas	<input type="checkbox"/>	Historia o arte	<input type="checkbox"/>
Otras novelas	<input checked="" type="checkbox"/>	Cine o teatro	<input type="checkbox"/>
Comics	<input checked="" type="checkbox"/>	Deporte	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Temas sociales	<input type="checkbox"/>
Poesía	<input type="checkbox"/>	Manualidades	<input type="checkbox"/>
Biografía	<input checked="" type="checkbox"/>	Cocina	<input type="checkbox"/>
Religión	<input checked="" type="checkbox"/>	Otro (especificar)	<input type="checkbox"/>
Temas científicos	<input checked="" type="checkbox"/>		

26. ¿Juegas también a juegos de tablero o a cartas tipo Magic?

Tablero ☐ Ambos ☒  
Cartas ☐



27. ¿En tu familia alguien más juega a rol?

Si ☒ No ☐

28. Sí has respondido afirmativamente a la pregunta anterior especifica cuantas personas

1

29. ¿Entienden en tu familia tu afición a los juegos de rol?

Si ☐ No ☒

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

## 11.17 EFECTOS PSICOSOCIALES DE LOS JUEGOS DE ROL EN EL DESARROLLO SOCIAL Y COGNITIVO DE LOS MENORES

ESTEBAN JODAR, A. y VECINA JIMÉNEZ, M. L.  
Colegio Oficial DE Psicólogos De Madrid

### De la Presentación

Esta investigación ha sido encargada por el Defensor del Menor al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid a instancia de la Fiscalía de Menores de Madrid que estaba interesada en conocer los aspectos perjudiciales que para el desarrollo pudieran tener el ejercicio de los juegos del rol en los términos de los artículos 4 y 5 de la Ley Orgánica de Protección Jurídica del Menor 1/96 de 15 de enero y en lo que afecta a los derechos fundamentales. El objetivo de este estudio ha sido doble, por una parte comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes menores de 18 años que participan en juegos de rol y de los que no lo hacen y por otra comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los jugadores de rol menores de 18 años, en función de la frecuencia, intensidad y duración con la que practican los juegos.

### 1. INTRODUCCIÓN

Los juegos de rol se iniciaron en Estados Unidos, inspirados en la temática y la estética de libros tan conocidos y leídos como *El Señor de los Anillos* o *El Hobbit*. Ambientados en lugares fantásticos y de leyenda, los jugadores diseñan sus propias aventuras, asumiendo el papel de uno o varios personajes que persiguen un mismo objetivo (llegar a un lugar, descubrir algo valioso...). Hay reglas específicas definidas para cada personaje que están recogidas en el libro básico que sirve de guía para la aventura; otras reglas son impuestas por el «master» o director del juego y otras las impone el mismo azar (el dado, que se utiliza para avanzar en el desarrollo del juego).

Los juegos de rol se pueden desarrollar en mesa o en vivo. Hay diferencias sustanciales entre ambos, aunque la lógica del juego es la misma. Cuando los juegos de rol se desarrollan en mesa el número de participantes oscila entre tres, como mínimo, y seis, como máximo. El número mínimo de horas de juego es de dos y el máximo varía en función de las circunstancias. Una misma partida puede prolongarse a lo largo de varias sesiones de juego.

Cuando los juegos de rol se realizan en vivo, es decir, en escenarios reales ambientados, pueden participar más jugadores, que tienen mayor movilidad y mayores posibilidades de interpretación y, además, se rigen por tres reglas generales: no pueden usar instrumentos como armas, no pueden tocarse en caso de conflicto y no deben correr ni hacer correr, ni exponerse a riesgos físicos. Para que estas reglas se cumplan suelen infiltrarse entre los personajes varios directores de juego, que descalifican a los jugadores que no cumplen estas reglas.

En general, los juegos de rol varían en cuanto a la temática (fantásticos, medievales, futuristas, etc.) y en cuanto al nivel interpretativo que permiten: los hay muy realistas, en los que tienen mucho peso las fichas y los datos en la toma de decisiones, y los hay más interpretativos, en los que los personajes toman decisiones con un margen más amplio. La moda actual se decanta por los segundos, aunque la edad es un factor que también influye en esta preferencia, siendo los juegos realistas los preferidos por los más jóvenes.

En 1994 se cometió un terrible asesinato que fue conocido, en los medios de comunicación, como el «crimen del rol». La alarma social que se generó puede explicarse por la tendencia natural a explicar la conducta aberrante en términos de factores sobresalientes (Bem, 1972). Los juegos de rol eran, en aquel momento, desconocidos para la gran mayoría de la población, lo cual, junto con la gran conmoción que supuso el asesinato de una persona sin ninguna causa aparente, propició la inmediata asociación de los juegos de rol con efectos dañinos para la sociedad y su calificación como negativos para el desarrollo de la personalidad.

Aunque el diagnóstico psicológico efectuado al asesino por los expertos determinaba la preexistencia de un trastorno de personalidad psicopática, se mantuvo una actitud generalizada en la población de rechazo hacia los juegos de rol.

En los últimos años se está observando un resurgir de la práctica de estos juegos entre los adolescentes, pero todavía existen dudas acerca de cuáles pueden ser sus consecuencias sobre los menores. Por ello, desde la Oficina del Defensor del Menor se encargó esta investigación al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid, con el fin de incrementar el conocimiento de este tipo de juegos y, sobre todo, de aportar evidencia



empírica sobre los efectos de los juegos de rol en el desarrollo evolutivo de los jóvenes que los practican.

Para realizar esta investigación se han empleado técnicas de investigación social, tanto cualitativas como cuantitativas, que han permitido la recogida de datos suficientes para conocer si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los menores que juegan al rol asociadas al hecho de jugar.

## **2. OBJETIVOS**

- Comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes menores de dieciocho años que participan en juegos de rol y el de los que no participan.
- Comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los jugadores de rol menores de dieciocho años, en función de la frecuencia, intensidad y duración con la que practican los juegos.

## **3. METODOLOGÍA**

### **3.1. Participantes**

Para escoger la muestra se estableció una edad límite de 17 años (inclusive), ya que la institución que encarga el estudio interviene con el colectivo de niños y jóvenes menores de 18 años.

El instrumento de medida fue Cumplimentado por un total de 346 participantes, estudiantes de 3º y 4º de la ESO y de 1º y 2º de Bachillerato. De los 346 sujetos, 243 estudiaban en el I.E.S Ágora de Alcobendas, 91 en el I.E.S Felipe Trillo de Móstoles y 12 pertenecían a dos asociaciones juveniles de juego del rol, una de Alcorcón y otra de Rivas.

### **3.2. Instrumentos**

Se utilizaron dos tipos de instrumentos. En primer lugar se realizaron entrevistas a informantes clave con el fin de recoger información cualitativa sobre temas de interés para el estudio.

Por un lado, se elaboró una entrevista semiestructurada dirigida a jugadores y expertos de juegos de rol (Anexo 1). A través de la misma se pretendía conocer datos acerca de las características de dichos juegos, criterios de normalidad en materia de frecuencia de juego, duración, edad de inicio, etc., así como para conocer su opinión sobre las consecuencias que los juegos podían tener en el desarrollo social y cognitivo de quienes los utilizaban

Por otro lado, se recabó información acerca de desarrollo evolutivo, para conocer cuáles eran las variables que debían ser objeto de estudio en la población que compone la muestra. En el caso de los expertos en desarrollo evolutivo se planteó una entrevista abierta

En segundo lugar, para valorar el desarrollo social y cognitivo de los menores se optó por instrumentos de carácter cuantitativo. Para ello se seleccionaron pruebas que midieran el valor de las variables de interés para la investigación: desarrollo social y desarrollo cognitivo.

Así mismo, se escogió una prueba que estudiara la situación familiar, al considerar que la vivencia que tienen los menores de su familia es un factor de gran influencia en su desarrollo social. Por tanto, consideramos que es importante recoger información sobre dicha vivencia, ya que en el caso de que se detecten diferencias significativas entre jugadores y no jugadores de rol, el análisis de esta información, aunque no pudiera ser considerada como un factor causal de las diferencias, podría abrir interesantes líneas de investigación futura en este sentido.

Los criterios utilizados para la selección de las pruebas de entre todas las existentes fueron los siguientes:

- ☐ Que contuvieran factores relacionados con las aptitudes y actitudes en que, hipotéticamente, pueden diferenciarse los jugadores habituales de rol de los no jugadores.

- ☐ Sencillez de respuesta
- ☐ Adecuación a las edades de la muestra
- ☐ Que hubiera sido pilotada con muestra española

### *3.2.1. Medida del desarrollo social*

Para realizar la valoración del desarrollo social se escogió la Batería de Socialización de Silva (1995), compuesta por «un conjunto de escalas destinadas a evaluar dimensiones de la conducta social, en particular en el marco de las relaciones inter-pares» (pág.573, Silva, 1995). Esta Batería, en su versión de Autoevaluación BAS-3, pretende conocer la percepción que los adolescentes tienen de su conducta social. «Los elementos de la BAS-3 permiten lograr un perfil de la conducta social en función de cinco dimensiones, que han dado lugar a otras tantas escalas:

1. Consideración con los demás (Co), detecta sensibilidad social o preocupación por los demás, en particular por aquellos que tienen problemas y son rechazados o postergados.
2. Autocontrol en las relaciones (Ac), recoge una dimensión claramente bipolar que representa, en su polo positivo, acatamiento de reglas y normas sociales que facilitan la convivencia en el mutuo respeto, y en polo negativo, conductas agresivas, impositivas, de terquedad e indisciplina.
3. Retraimiento social (Re), detecta apartamiento tanto pasivo como activo de los demás hasta llegar, en el extremo, a un claro aislamiento.
4. Ansiedad social/Timidez (At), detecta distintas manifestaciones de ansiedad (miedo, nerviosismo) unidas a las reacciones de timidez (apocamiento, vergüenza) en las relaciones sociales.
5. Liderazgo (Li), donde se detecta ascendencia, popularidad, iniciativa, confianza en sí mismo y espíritu de servicio» (pág. 6) (Silva y Martorell, 1995).



Esta prueba fue elegida, de entre otras similares, por diversas razones: ha sido validada con muestra española y con edades similares a la muestra de esta investigación, el lenguaje que utiliza se encuentra adaptado, dado lo reciente de su elaboración, y los factores que incluye, por su contenido, son los que mejor se ajustan al objeto del estudio.

### *3.2.2. Medida del desarrollo cognitivo*

A la hora de elegir la prueba de desarrollo cognitivo se consideró que no era tan importante evaluar inteligencia general, que en esas edades está muy relacionada con rendimiento académico, sino otras capacidades asociadas a la inteligencia y a algunos de sus factores mentales primarios, y subyacentes en muchas actividades humanas.

Por ello se escogió el test Cambios (Seisdedos, 1997), que «intenta apreciar la capacidad para concentrarse atendiendo a la vez a varias condiciones cambiantes del entorno y la flexibilidad cognitiva para analizar, casi de golpe, de un modo holístico, si se cumplen o no los distintos cambios pedidos y en qué momento han dejado de cumplirse.

[...] No se trata de la misma inteligencia o factor «g», sino de una estrategia de actuación eficiente ante una tarea relativamente simple. Esta estrategia ha sido descrita como de flexibilidad *cognitiva* para señalar una conducta abierta, organizada y sistemática para dar respuesta a estímulos de clasificación.

En resumen, el constructo medido no es una aptitud psicológicamente simple y bien definida; incluye la puesta en ejercicio de un conjunto de habilidades que deben ser tenidas de modo armónico, y las personas aplican estas variables en muy diferentes tipos de actividades, tanto escolares como profesionales» (pág.4-5) (Seisdedos, 1997).

La elección de esta prueba vino dada por la hipótesis de que podrían encontrarse diferencias entre los jugadores y los no jugadores en estas capacidades, al ser los juegos de rol una situación en permanente cambio que exige una reacción rápida de adaptación a las circunstancias por parte del jugador.

### 3.2.3. Medida de la situación familiar

Para la variable de situación familiar se escogió la escala de Clima Social en la Familia de Moos (1984). Es la más completa en este ámbito, y su forma de respuesta es sencilla y similar a la de la prueba escogida para evaluar el desarrollo social (SI/NO), lo que simplificaba las instrucciones a dar en su aplicación. El objeto de la prueba es «evaluar y describir las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia, los aspectos de desarrollo que tienen mayor importancia en ella y su estructura básica. [...] Está formada por 90 elementos, agrupados en 10 subescalas que definen tres dimensiones fundamentales:

- ☐ Relaciones: es la dimensión que evalúa en el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia y el grado de interacción conflictiva que la caracteriza. Está integrada por tres subescalas: Cohesión, Expresividad y Conflicto.
- ☐ Desarrollo: evalúa la importancia que tienen dentro de la familia ciertos procesos de desarrollo personal, que pueden ser fomentados, o no, por la vida en común. Esta dimensión comprende las subescalas de: Autonomía, Actuación, Intelectual-Cultural, Social-Recreativa, Moralidad-Religiosidad.
- ☐ Estabilidad: Proporciona información sobre la estructura y organización de la familia y sobre el grado de control que normalmente ejercen unos miembros de la familia sobre otros. La forman dos subescalas: Organización y Control» (pág.8) (Moos, Moos y Trickett, 1995).

Por tanto, las **variables que serán objeto de estudio** en el grupo de adolescentes que componen la muestra serán:

- ☐ *Socialización*, que a su vez consta de cinco variables (*Consideración* con los demás, *Autocontrol* en las relaciones, *Retraimiento social*, *Ansiedad social/Timidez* y *Liderazgo*)
- ☐ *Flexibilidad cognitiva*
- ☐ *Clima familiar*

### **3.3. Procedimiento**

#### *3.3.1. Revisión bibliográfica y documental*

La revisión se centró principalmente en el campo del desarrollo social y cognitivo, de sus etapas, características e instrumentos de evaluación del mismo en personas de las edades objeto de investigación. Del tema de los juegos de rol no hay estudios sistemáticos. Únicamente se encontraron algunos artículos periodísticos y de opinión que hacían referencia de un modo superficial al tema, la mayoría de ellos publicados a raíz de la alarma social que desató el asesinato mencionado en la Introducción.

#### *3.3.2. Contacto con informantes clave*

En los contactos con jugadores habituales de rol se realizaron entrevistas tanto a los jugadores de rol como a personas expertas en los mismos, algunos de los cuales han participado en diferentes encuentros de juego de rol de nivel nacional e internacional.

En los contactos con expertos en desarrollo evolutivo se profundizó en la determinación de las variables que debían ser objeto de estudio y se contrastó la idoneidad de las pruebas de desarrollo social y cognitivo seleccionadas por el equipo investigador para elaborar el instrumento que se aplicaría a los participantes.

#### *3.3.3. Análisis de contenido de las entrevistas*

A partir de la información recogida en las entrevistas a informantes clave se elaboraron las preguntas que se incluirían en el cuestionario sobre frecuencia e intensidad de las actividades de juego de rol, así como preguntas sobre el nivel de satisfacción que proporcionan los juegos de rol en comparación con otras actividades.

#### *3.3.4. Elaboración del cuestionario*

El cuestionario que se aplicó se compone de las tres pruebas seleccionadas (*Socialización, Flexibilidad cognitiva y Clima familiar*) y de las preguntas cerradas



acerca de los juegos de rol que se elaboraron a partir de las entrevistas con los informantes clave. También se incluyeron apartados para recabar datos sobre edad y sexo del sujeto y centro en el que cursaba sus estudios o asociación de juego de rol a la que pertenecía.

Se elaboró un formato homogéneo para todos los contenidos, que puede consultarse en el Anexo 2.

### *3.3.5. Formación de colaboradores/as para la aplicación del cuestionario*

Se seleccionaron colaboradores entre los alumnos/as de quinto de Psicología que cursaban materias relacionadas con la Psicología Social. El principal criterio utilizado para realizar esta selección fue haber participado en otras investigaciones, llevando a cabo tareas similares a las contempladas en este estudio, valorándose en especial el manejo del programa de análisis estadístico SPSS. Así mismo, se valoró su capacidad de comunicación y haber tenido experiencias de trabajo con el colectivo objeto de estudio.

Con los colaboradores/as se estableció un proceso de formación a lo largo de dos sesiones a fin de familiarizarles con la aplicación de los instrumentos de medida.

### *3.3.6. Contacto con Centros educativos y asociaciones*

Para la aplicación del cuestionario se escogieron dos Centros públicos de Enseñanza Secundaria, situados uno al norte y otro al sur de la Comunidad de Madrid, con los que se mantuvieron reuniones para presentar el estudio, sus objetivos y las fases de su desarrollo y solicitar su colaboración en el mismo. Así mismo, se contactó con asociaciones de juegos de rol de diversos municipios de la Comunidad de Madrid.

### *3.3.7. Aplicación del cuestionario*

El cuestionario se aplicó en los Centros de enseñanza y asociaciones mencionados en el apartado de Participantes, en un solo momento temporal, durante la clase de tutoría, en el caso de los I.E.S., o durante las sesiones de juego, en el caso de las asociaciones.

## **4. ANÁLISIS DE RESULTADOS**

### **4.1. Descripción de las características generales de la muestra**

#### *4.1.1. Edad*

El número total de cuestionarios cumplimentados es de 346. La edad media de los sujetos de la muestra es de 16.22 años ( $Sx=1,33$ ), oscilando entre los 14 años y los 21 años.

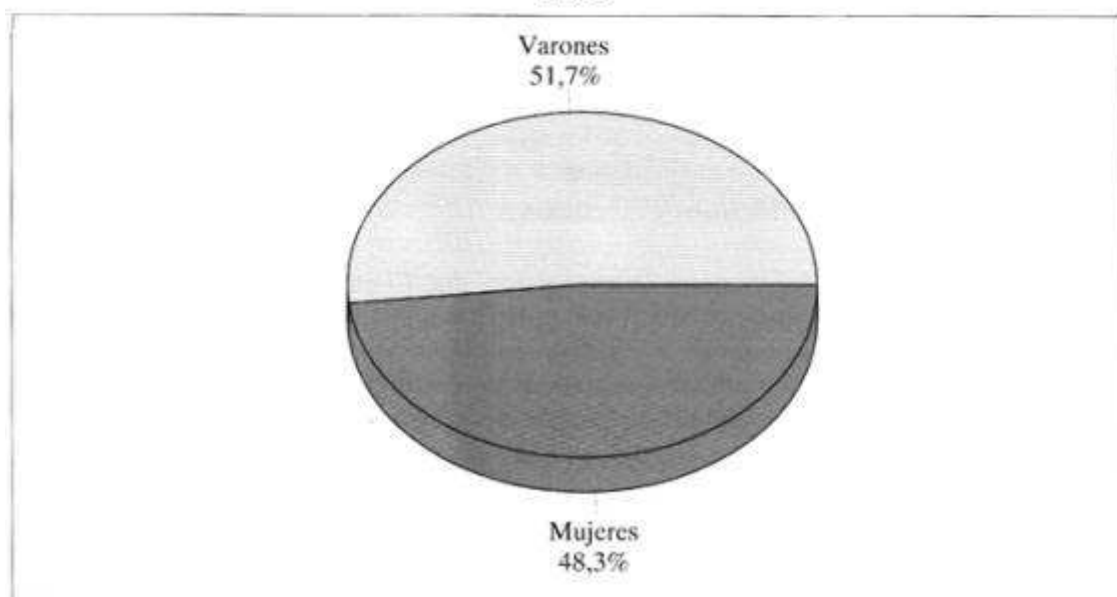
Teniendo en cuenta, que son los menores de 18 años el objeto del estudio, eliminamos a los 58 sujetos que superaban esta edad. Por tanto, el número definitivo de participantes que compone la muestra es de 288, y la edad media es, en este caso, de 15.82 años ( $Sx=0,98$ ).

#### *4.1.2. Sexo*

El 51.7% de los sujetos son varones (148) y el 48.3% mujeres (138). Dos sujetos no contestaron esta pregunta (Gráfico 1).

Gráfico 1

SEXO

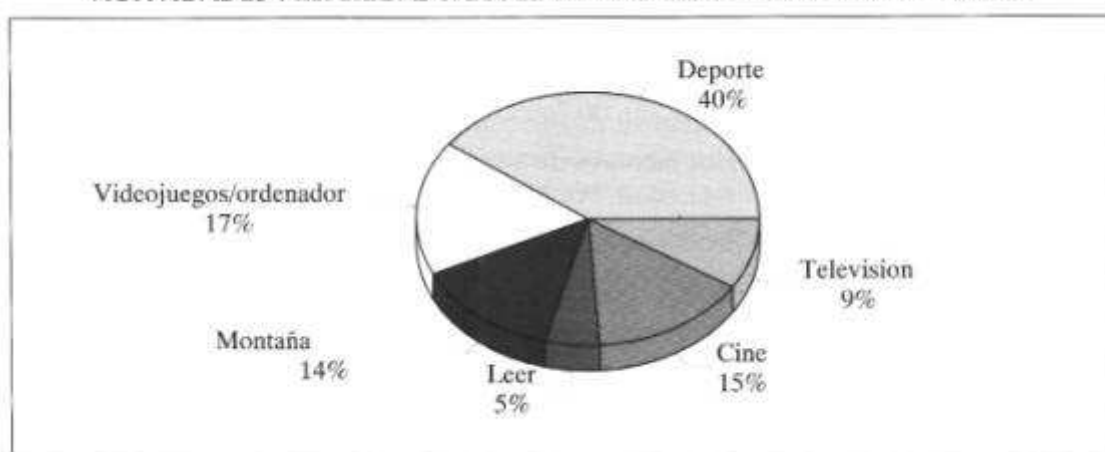


#### 4.1.3. Actividades en el tiempo libre

La actividad preferida mayoritariamente por los participantes para ocupar su tiempo libre es hacer deporte (40%), seguida de jugar con videojuegos (17%). Las actividades menos preferidas son ver la televisión (9%) y leer (7%) (Gráfico 2).

GRAFICO 2

ACTIVIDADES PREFERIDAS PARA EL TIEMPO LIBRE POR EL GRUPO TOTAL



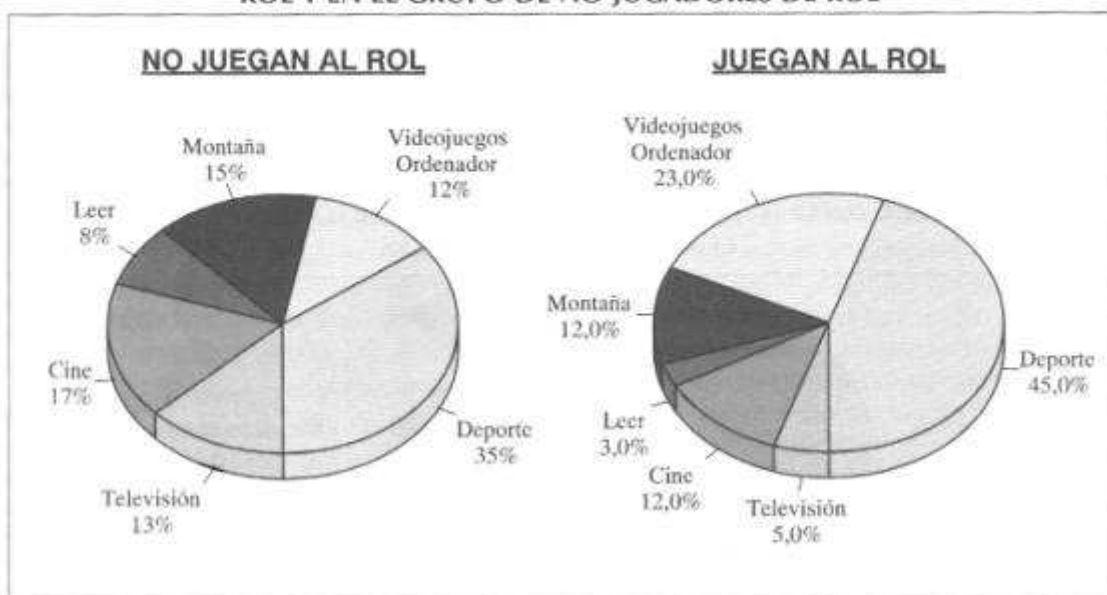
Al hacer el análisis por grupos de jugadores y no jugadores la actividad de hacer deporte sigue siendo la preferida de ambos grupos, sobre todo por el grupo de jugadores de rol.



Así mismo aparece una asociación significativa entre las Actividades preferidas para ocupar el tiempo libre y el hecho de jugar o no jugar a rol (Chi-cuadrado de pearson=16,4:  $p=0,006$ ). Esta asociación indica que los menores que nunca han jugado a rol prefieren, en mayor medida que los que sí han jugado, actividades como ver la televisión (13%), ir al cine (17%) y leer (8%), mientras que los que juegan a rol prefieren en mayor medida jugar con el ordenador y los videojuegos (23%) (Gráfico 3).

Gráfico 3

ACTIVIDADES PREFERIDAS PARA EL TIEMPO LIBRE EN EL GRUPO DE JUGADORES DE ROL Y EN EL GRUPO DE NO JUGADORES DE ROL

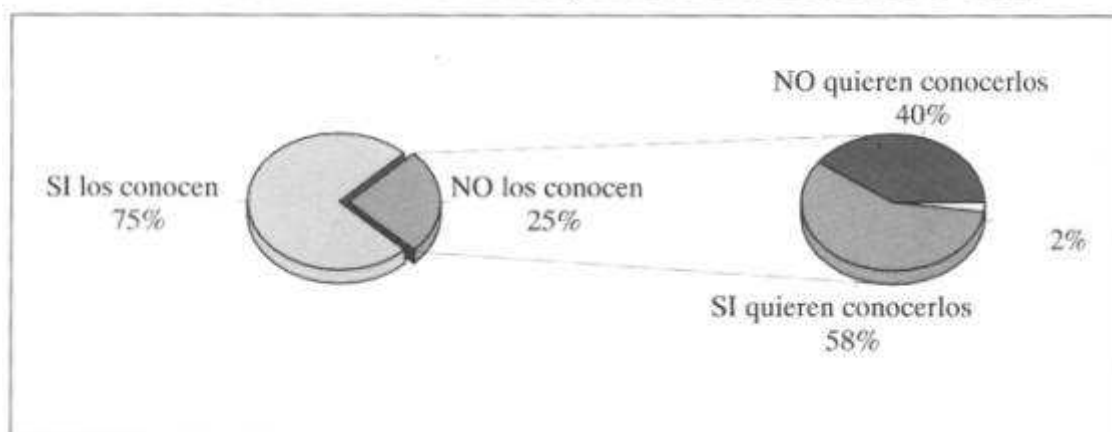


#### 4.1.4. Nivel de conocimiento de los juegos de rol

El 75% de los sujetos conoce en qué consisten los juegos de rol, mientras que un 25% no conoce en qué consisten dichos juegos. De los que no lo conocen estos juegos, a un 57,5% le gustaría aprender a jugar y al restante 40,3% no le gustaría (Gráfico 4).

Gráfico 4

NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS DE ROL DEL GRUPO TOTAL

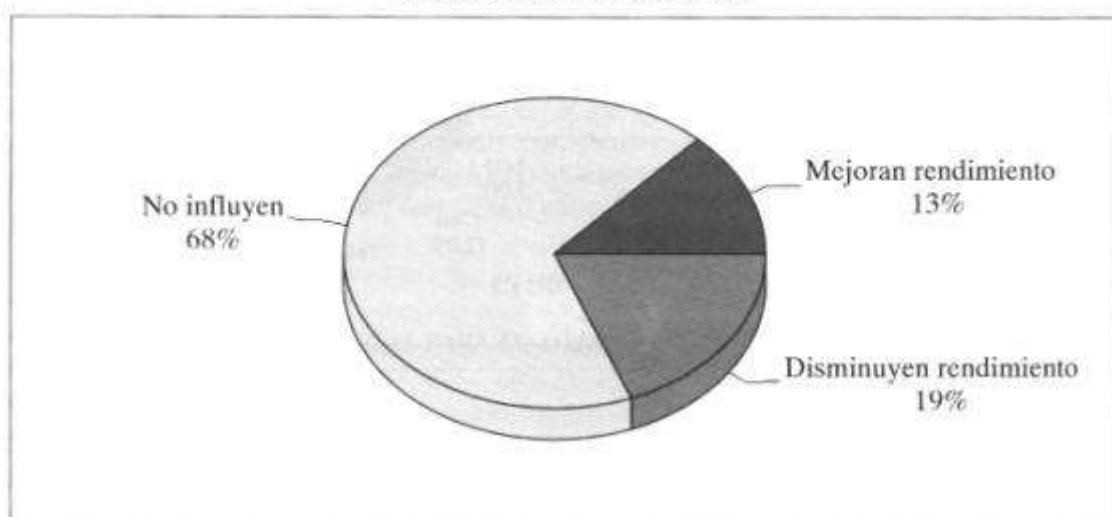


#### 4.1.5. Actitudes hacia los juegos de rol.

El 13% de los sujetos opina que los juegos de rol mejoran el rendimiento escolar en algunas materias como inglés, historia o geografía, el 67% opina que jugar no influye en el rendimiento escolar y el 19% que jugar a rol disminuye el rendimiento escolar (Gráfico 5).

Gráfico 5

OPINIÓN DEL GRUPO TOTAL SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE ROL EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR



El 12 % de los sujetos considera que los juegos de rol hacen a las personas más tolerantes, el 66% considera que jugar a rol no influye en la tolerancia de las personas y el 23% opina que hace a las personas más intolerantes (Gráfico 6).

El 7% de los sujetos considera que jugar a rol siempre es peligroso, el 29% opina que es peligroso en bastantes ocasiones, el 45% que casi nunca es peligroso y el 19% que nunca es peligroso (Gráfico 7).

Gráfico 6

OPINIÓN DEL GRUPO TOTAL SOBRE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE ROL EN  
LA TOLERANCIA HACIA LOS DEMÁS

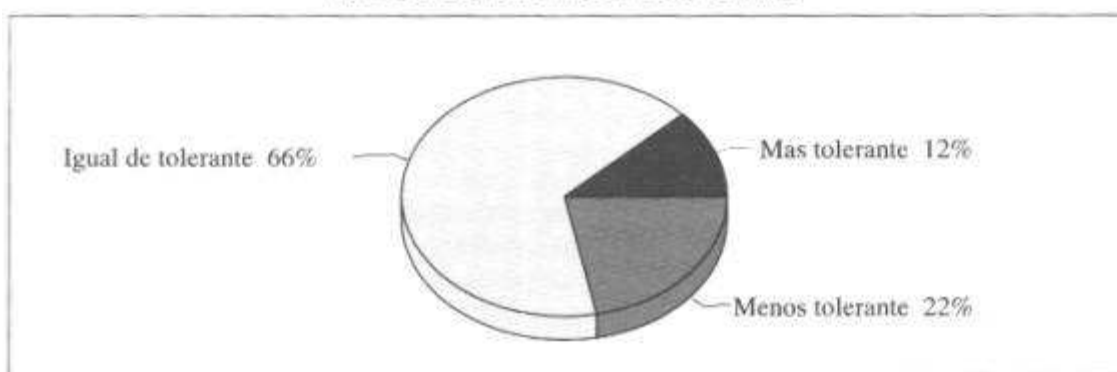
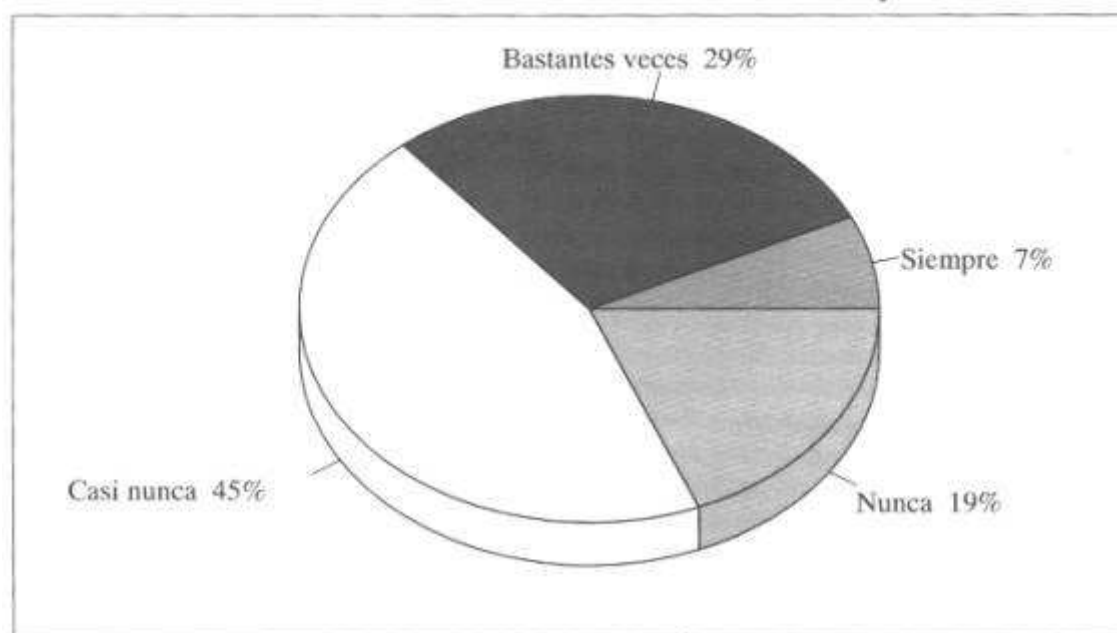


Gráfico 7

OPINIÓN DEL GRUPO TOTAL SOBRE LA PELIGROSIDAD DE LOS JUEGOS DE ROL

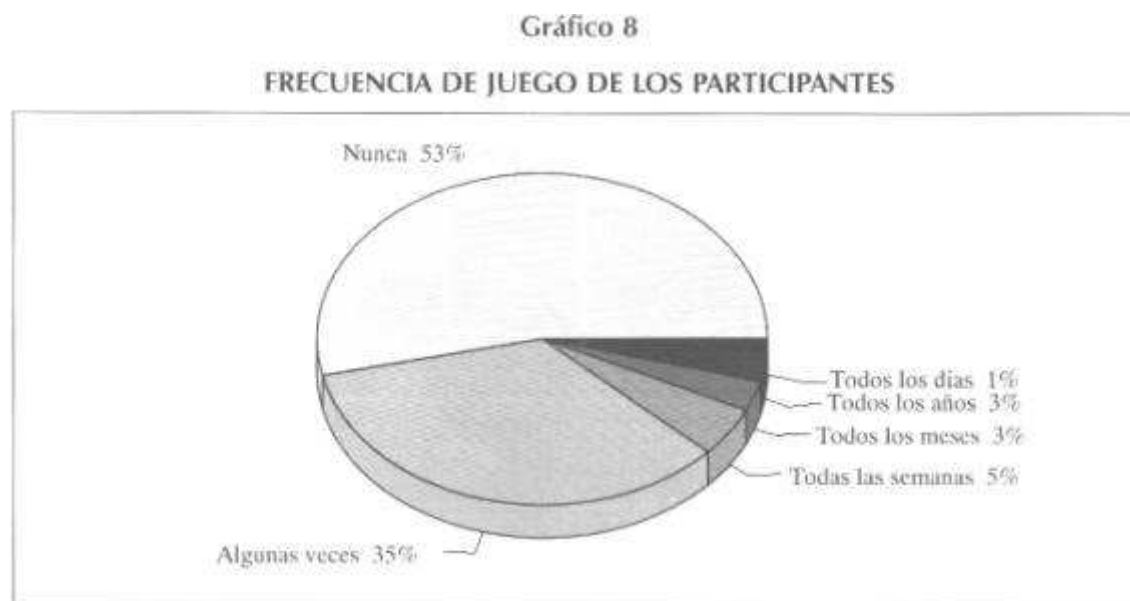


#### 4.1.6. Frecuencia de juego.

El 54% de la muestra nunca ha jugado a rol y el 46% ha jugado, al menos, en alguna ocasión. Más concretamente, el 35% ha jugado algunas veces, el 3% de los sujetos



juega todos los años, el 3% juega todos los meses, el 5% juega todas las semanas y un 1% juega todos los días (Gráfico 8).



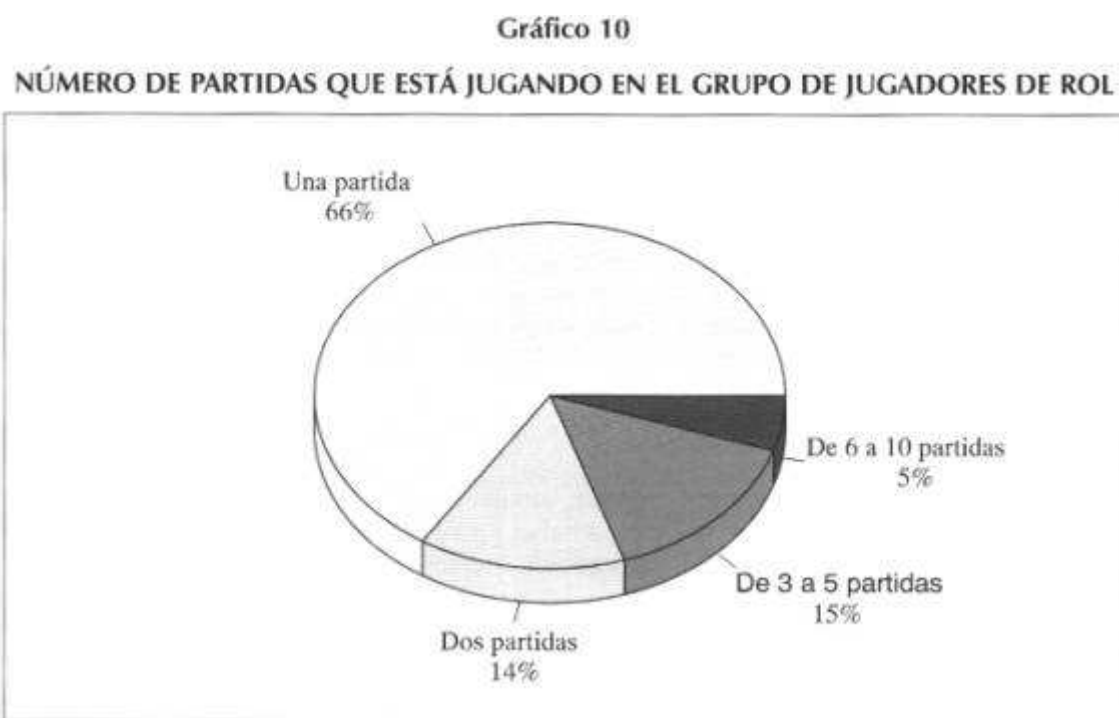
El grupo formado por los 130 adolescentes que han jugado a rol en alguna ocasión puede dividirse en tres grupos en función de la frecuencia con la que juegan a rol. El primero sería el de adolescentes que juegan con baja frecuencia (han jugado algunas veces), el segundo los que juegan con una frecuencia media (juegan todos los años o todos los meses) y el tercero el de los que juegan con alta frecuencia (todas las semanas o todos los días). Estos grupos serán utilizados en los posteriores análisis estadísticos.



En el Gráfico 9, que muestra la distribución de los porcentajes en función de la *Frecuencia de juego*, se puede observar que el 75% de los sujetos juega con una frecuencia baja, el 12% lo hace con una frecuencia media y el 13% con una frecuencia alta. Esto indica que los participantes que juegan o han jugado a rol lo hacen mayoritariamente con una frecuencia esporádica.

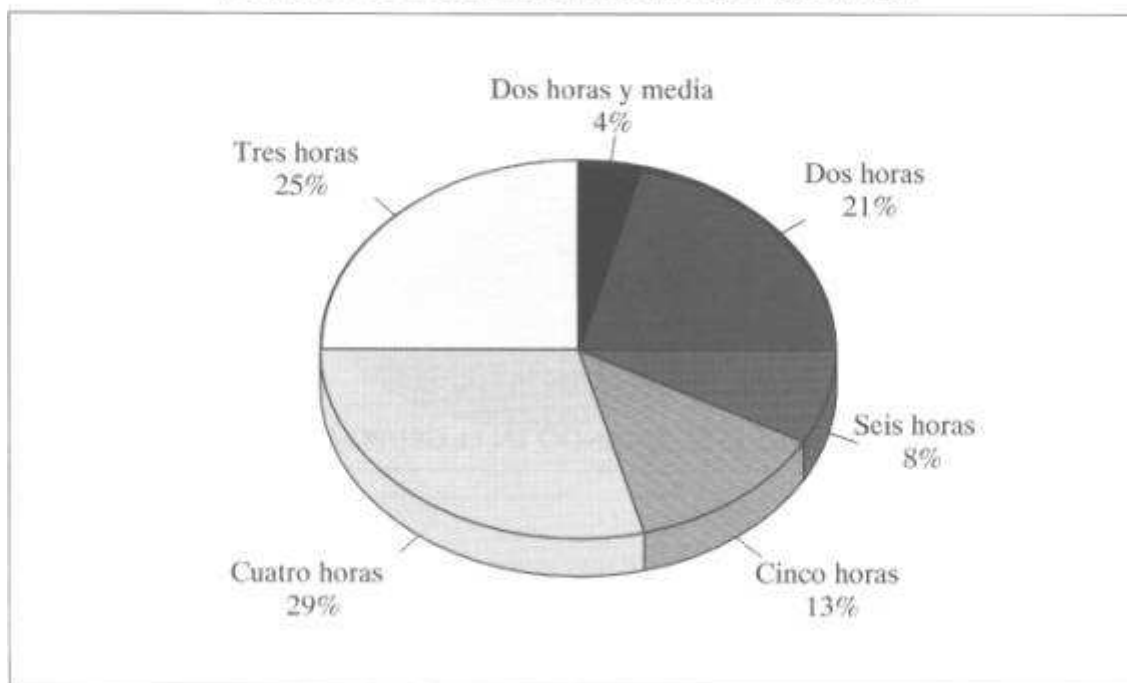
#### 4.1.7. Intensidad de juego

En el momento de tomar las medidas, el 21% de los sujetos de la muestra estaba jugando alguna partida de rol. De ellos, la mayoría (66%) estaba jugando una sola partida. El 14% estaba jugando dos partidas, el 15% estaba jugando entre 3 y 5 partidas y el 5% estaba jugando entre 6 y 10 partidas (Gráfico 10).



Respecto al tiempo dedicado a jugar, se analizaron las respuestas de los sujetos que juegan todos los meses, todas las semanas o todos los días. Se comprueba que la mayoría de ellos, el 50%, dedica al juego entre dos y tres horas por sesión, el 42% emplea entre cuatro y cinco horas y tan sólo un 8% dedica 6 horas seguidas a jugar como máximo. El tiempo medio que los sujetos dedican a jugar a rol es de tres horas y media (Gráfico 11).

Gráfico 11  
NÚMERO DE HORAS DE JUEGO AL ROL POR SESIÓN



Estos datos indican que la intensidad con la que juegan los sujetos de la muestra es moderada y normal para juegos de normas complejas que requieren la interacción de varias personas.

#### 4.1.8. Diferencias en la Frecuencia de juego en función del Sexo

Aparece una relación significativa entre las variables *Sexo* y *Juego* (haber jugado/no haber jugado), de manera que ser varón se asocia a haber jugado al menos alguna vez y ser mujer se asocia a no haber jugado nunca (Chi-cuadrado de Pearson=29,7;  $p=0,000$ ).

Igualmente, hay una relación significativa entre las variables *Sexo* y *Frecuencia de juego*, de manera que las mujeres que juegan, lo hacen con poca frecuencia y los varones que juegan lo hacen con mucha frecuencia (Coeficiente de Contingencia=0,36;  $p=0,000$ ).

La relación significativa de la variable *Sexo* con las variables independientes *Juego* y *Frecuencia de juego*, indica que el *Sexo* funcionará como variable moduladora que influirá en la relación existente entre las variables independientes y las variables



dependientes (*Socialización, Flexibilidad cognitiva y Clima familiar*) haciendo los resultados confusos si no se controla el efecto de dicha variable moduladora.

Para evitar la influencia mencionada de la variable *Sexo* y poder comprobar fiablemente las diferencias existentes entre jugadores y no jugadores, la mejor solución es realizar análisis por separado para varones y mujeres, tanto en el apartado de descripción de las puntuaciones en las variables dependientes como en el de análisis de las características diferenciales entre jugadores y no jugadores.

#### **4.2. Descripción de las puntuaciones de los participantes en las variables dependientes**

En este apartado se realizarán análisis descriptivos de las puntuaciones de los sujetos en las pruebas aplicadas para medir las variables dependientes: *Socialización, Flexibilidad cognitiva y Clima familiar*

##### *4.2.1. Socialización*

Como vimos, esta variable está compuesta por cinco escalas, cuyas puntuaciones analizaremos de manera independiente.

#### **CONSIDERACIÓN CON LOS DEMÁS**

En esta escala (14 ítems) la puntuación media de los sujetos es de 12,32 ( $S_x=2,18$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 11.94, siendo su puntuación centil (PC) de 40 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 11.38 (PC=27). La puntuación centil indica el porcentaje del grupo normativo al que un sujeto o grupo determinado es superior en la variable apreciada por la escala. Se espera que este porcentaje se aproxime al 50%.

La puntuación media de las **mujeres** que nunca han jugado al rol coincide con la puntuación media de las mujeres que si han jugado al rol. Esta puntuación directa es

igual a 13.15 y le corresponde una puntuación centil de 47, que indica que las puntuaciones del grupo de mujeres, jugadoras o no, supera al 47% de las puntuaciones del grupo normativo.

Esta variable no se distribuye según la curva Normal, la mayoría de las puntuaciones se sitúan en la parte derecha de la escala. Esto indica que prevalecen las puntuaciones altas en Consideración hacia los demás y que es aconsejable la observación de las puntuaciones centiles. La fiabilidad de esta escala, medida con el índice alpha de Cronbach, es suficientemente elevada (0.75).

## AUTOCONTROL EN LAS RELACIONES SOCIALES

En la escala de Autocontrol (14 ítems) la puntuación media es de 9.43 ( $S_x=3,13$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 9.37 (PC=54) y la puntuación media de los hombres que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 8.40 (PC=43).

La puntuación media en la escala de Autocontrol de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 10.27 y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 9.58. A ambas puntuaciones directas les corresponde una puntuación centil de 58.

La distribución es también asimétrica respecto a la media con desplazamiento hacia la derecha, por lo que los sujetos presentan mayoritariamente puntuaciones altas en Autocontrol. La fiabilidad de la escala es suficientemente elevada (0,75).

## RETRAIMIENTO SOCIAL

En esta escala (14 ítems) la puntuación media es de 1.63 ( $S_x=2,17$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 1.3 (PC=52) y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 2.02 (PC=70).

La puntuación media en la escala de Retraimiento social de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 1.62 (PC=77) y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 0.95 (PC=63).

La distribución es asimétrica hacia la izquierda, por lo que los sujetos puntúan mayoritariamente poco en Retraimiento. La fiabilidad de la escala es de 0.79.

#### ANSIEDAD SOCIAL/TIMIDEZ

En la escala de Ansiedad social/Timidez (12 ítems) la puntuación media es de 4.12 ( $S_x=3,16$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 3.42 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 3.38. A ambas puntuaciones directas les corresponde la misma puntuación centil de 55.

La puntuación media en la escala de Ansiedad Social/Timidez de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 5.29 (PC=46) y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 3.79 (PC=33).

En esta variable la distribución es asimétrica hacia la izquierda, por lo que la mayoría de las puntuaciones de los sujetos son bajas en Ansiedad social/Timidez. La fiabilidad de la escala es de 0,81.

#### LIDERAZGO

En esta escala de (12 ítems) la puntuación media es de 5.95 ( $S_x=2.77$ ).

La puntuación media en esta escala de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 5.61 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al menos en alguna ocasión, es de 5.82. A ambas puntuaciones directas les corresponde la misma puntuación centil de 52.



La puntuación media en la escala de Liderazgo de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 5.85 (PC=61) y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 6.77 (PC=77).

La distribución puede considerarse Normal (apuntamiento=-2,4; inclinación=0,01). La fiabilidad de la escala es de 0.76.

## DIFERENCIAS EN SOCIALIZACIÓN EN FUNCIÓN DEL SEXO

Aparecen diferencias significativas entre varones y mujeres en todas las subescalas de la variable de Socialización, a excepción de la de *Liderazgo* (pruebas estadísticas en Tabla 1 de Anexo 3).

El sentido de estas diferencias indica que las mujeres puntúan significativamente más que los varones en las variables *Consideración* con los demás, *Autocontrol* en las relaciones sociales y *Ansiedad Social/Timidez*, y puntúan significativamente menos que los varones en *Retraimiento Social*.

Las mujeres, por tanto, presentan un nivel mayor de *Consideración* hacia los demás, de *Autocontrol* y de *Ansiedad Social/Timidez* y, al mismo tiempo, un nivel menor de *Retraimiento Social* que los varones.

Las diferencias existentes entre varones y mujeres en algunas variables dependientes, unidas a las diferencias entre varones y mujeres en la variable independiente *Frecuencia de juego*, ratifican la necesidad de realizar análisis independientes para varones y mujeres.

### 4.2.2. Flexibilidad cognitiva

La puntuación media de los sujetos en el test de *Flexibilidad cognitiva* (27 ítems) es de 13.07 (Sx=5,63).

La puntuación media en el test de *Flexibilidad cognitiva* de los **varones** que nunca han jugado al rol es de 14.04 y la puntuación media de los varones que han jugado al rol, al

menos en alguna ocasión, es de 13,58. A estas dos puntuaciones directas les corresponde la misma puntuación centil de 45.

La puntuación media en la prueba de *Flexibilidad cognitiva* de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 12,43 y la puntuación media de las mujeres que han jugado, al menos en alguna ocasión, es de 13,00. A ambas puntuaciones directas les corresponde una puntuación centil (PC) de 35.

Esta variable se distribuye normalmente (apuntamiento  $-1,4$ ; inclinación  $=0,79$ ). La fiabilidad de la prueba es de 0.85.

#### DIFERENCIAS EN FLEXIBILIDAD COGNITIVA EN FUNCIÓN DEL SEXO

No aparecen diferencias significativas entre las puntuaciones de los varones y las mujeres en el test de Flexibilidad cognitiva ( $t=1,37$ ;  $p=0,17$ ). Esto indica que varones y mujeres no se diferencian en la aptitud general denominada Flexibilidad cognitiva.

##### 4.2.3. *Clima familiar*

Este instrumento contiene 10 subescalas, de las cuales sólo la de *Cohesión* (grado en que los miembros de la familia están compenetrados y se ayudan y apoyan entre sí, compuesta por 9 ítems) muestra un índice de fiabilidad aceptable (0.81). La puntuación media en esta subescala es de 6.39 ( $S_x=2.57$ ).

La puntuación media de los **varones** que no juegan al rol es de 6.58 (PC=50) y la puntuación media de los varones que juegan es de 5.97 (PC=47).

La puntuación media en la escala de Cohesión de las **mujeres** que nunca han jugado al rol es de 6.67 (PC=50) y la puntuación media de las mujeres que sí han jugado es igualmente de 6.72 (PC=50).

La distribución de las puntuaciones en esta variable no sigue la curva Normal (Prueba de Komogorov-Smirnov con corrección de la significación de Lilliefors).

## DIFERENCIAS EN COHESIÓN EN FUNCIÓN DEL SEXO

No aparecen diferencias significativas entre varones y mujeres en la escala de Cohesión. (U de Mann-Whitney=831 4.000;  $p=0,085$ )

### 4.3. Características diferenciales entre jugadores y no jugadores

Puesto que las variables Sexo y Frecuencia de juego presentan un patrón cruzado de interacción, y esto puede influir en la posible relación entre las variables objeto de estudio (Socialización, Flexibilidad cognitiva y Cohesión), hemos optado por mantener análisis separados para varones y mujeres al analizar las posibles diferencias entre jugadores de rol y no jugadores. Las pruebas estadísticas aplicadas han sido paramétricas, cuando la distribución de las puntuaciones de los sujetos se ajustaban a la curva Normal, y no paramétricas, si las distribuciones no eran Normales.

#### 4.3.1. Diferencias en las variables dependientes en función del Juego (ha jugado/no ha jugado)

En el grupo de **varones** no aparecen diferencias significativas en ninguna de las variables dependientes consideradas (pruebas estadísticas en Tablas 2 a 5 de Anexo 4). Por tanto, no existen diferencias en *Socialización*, *Flexibilidad cognitiva* y *Cohesión* entre los varones que juegan al rol y los que no juegan.

En las **mujeres** sólo aparecen diferencias significativas en la variable *Ansiedad social/Timidez* ( $t=5.576$ ;  $p=0,018$ ). El sentido de estas diferencias indica que las mujeres que nunca han jugado puntúan significativamente más en *Ansiedad Social/MTimidez* que las mujeres que han jugado en alguna ocasión. Es decir, que las mujeres que nunca han jugado presentan un mayor nivel de *Ansiedad social/Timidez* que las que han jugado alguna vez (pruebas estadísticas en Tablas 6 a 9 de Anexo 4).

#### 4.3.2. Diferencias en las variables dependientes en función de la Frecuencia de juego (nunca ha jugado, juega con baja frecuencia, con frecuencia media o con frecuencia alta)



En este análisis se han realizado todas las comparaciones posibles entre los grupos con distintos niveles de frecuencia de juego.

En el grupo de los **varones** no aparecen diferencias significativas en ninguna de las variables dependientes en función de la mayor o menor frecuencia de juego (pruebas estadísticas en Tablas 10 a 13 de Anexo 5). Es decir, no existen diferencias en ninguna de las variables entre los varones que juegan mucho y los que juegan poco o nunca juegan.

Entre las **mujeres**, al comprobar las puntuaciones de las que nunca han jugado con las puntuaciones de las que juegan con una frecuencia baja, media o alta, aparecen de nuevo diferencias significativas en la variable *Ansiedad Social/Timidez*. Sin embargo, el escaso número de sujetos que componen los grupos de mujeres jugadoras con frecuencia media y alta no permite tener en cuenta las diferencias que aparecen, ya que no son generalizables.

Gráfico 12

**PUNTUACIONES CENTILES EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LOS VARONES JUGADORES Y LOS VARONES NO JUGADORES**

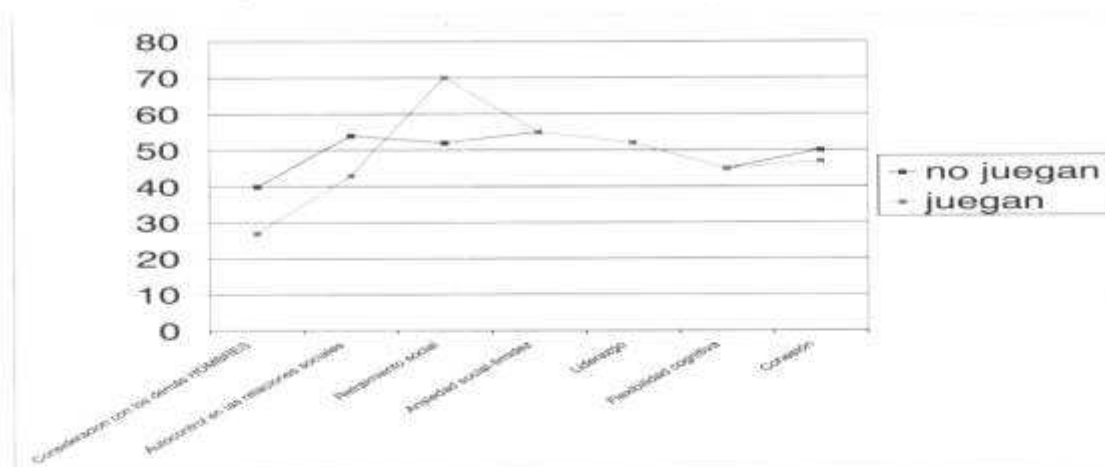
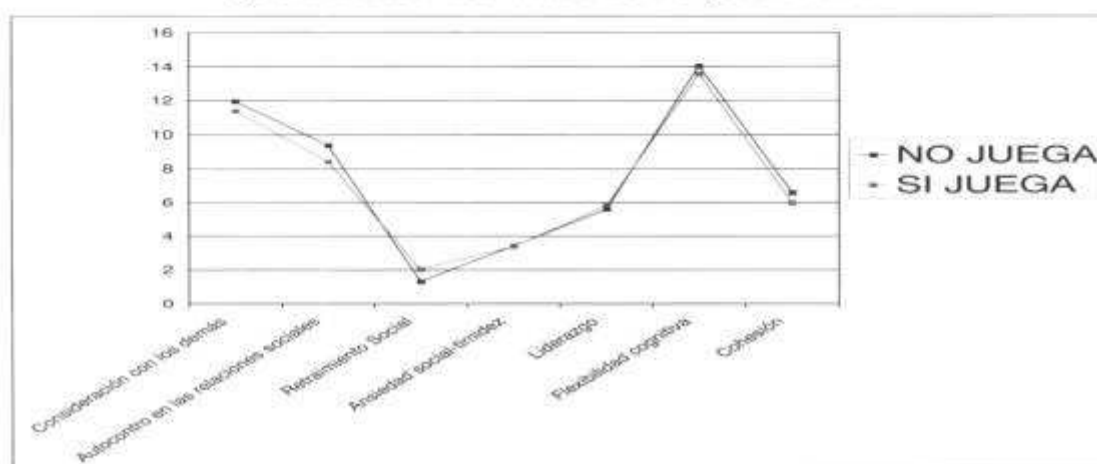


Gráfico 13

**PUNTUACIONES DIRECTAS EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LOS VARONES JUGADORES Y LOS VARONES NO JUGADORES**

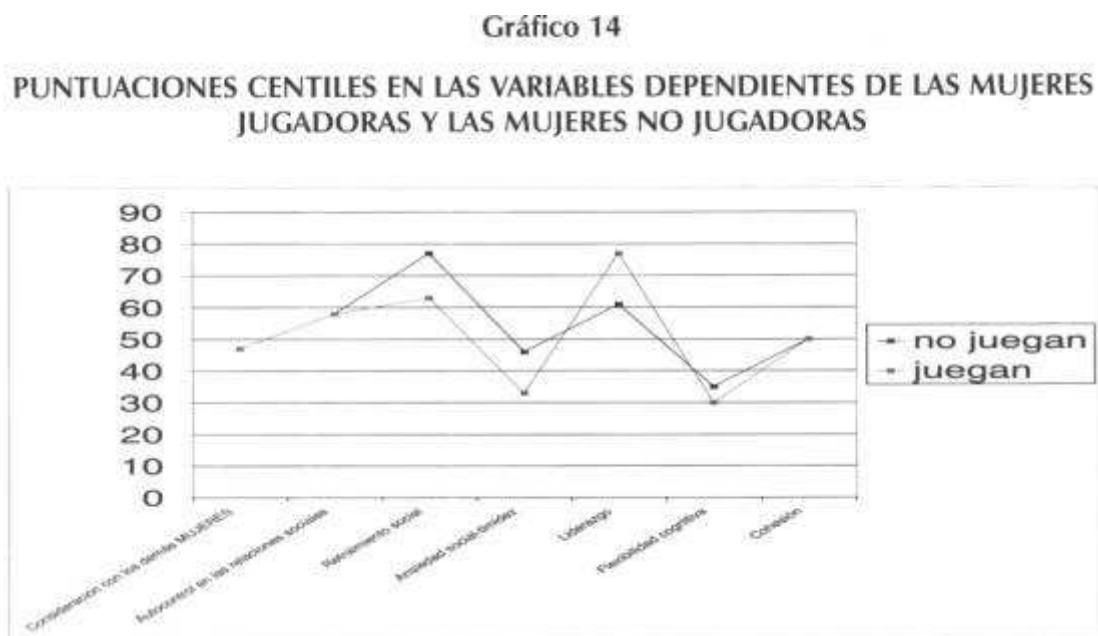


En los gráficos 12 y 13 se pueden observar los perfiles de las puntuaciones de los varones que juegan y de los que no juegan, tanto en puntuaciones centiles como en puntuaciones directas.

En el gráfico de las puntuaciones centiles se puede observar que el perfil de los jugadores se desvía más, respecto a la media del grupo normativo, que el de los no jugadores. Estas desviaciones no superan el límite de dos desviaciones típicas, a partir del cual podría suponerse algún problema por exceso o por defecto.

En el mismo gráfico también se observan algunas diferencias entre los perfiles de jugadores y no jugadores, concretamente en las escalas de Consideración con los demás,

Autocontrol en las relaciones sociales y Retraimiento social. Aunque resultan visualmente llamativas no han resultado significativas estadísticamente. De hecho, al observar el gráfico de las puntuaciones directas se puede comprobar que ambos perfiles están prácticamente solapados.

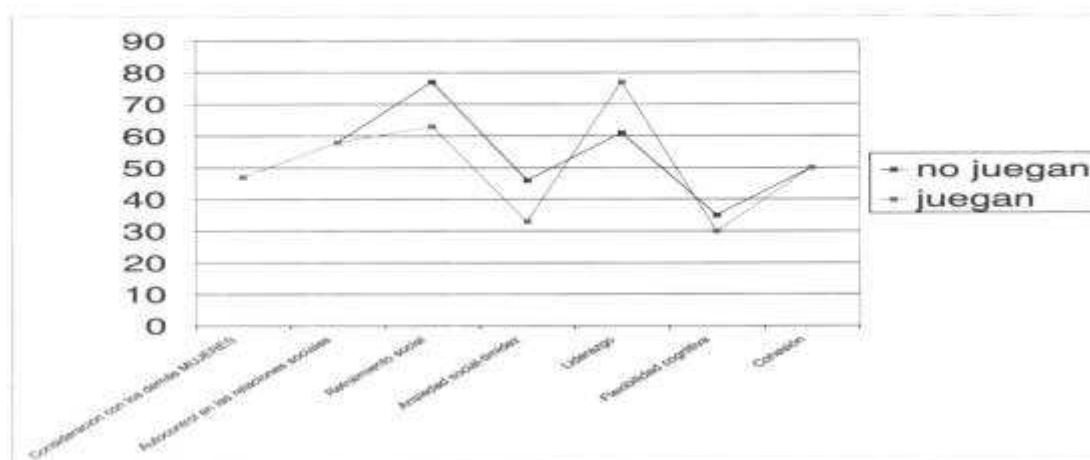


En los gráficos 14 y 15 correspondientes al grupo de mujeres, se pueden observar los perfiles en las variables del desarrollo social y cognitivo de las jugadoras y de las no jugadoras.



Gráfico 14

PUNTUACIONES CENTILES EN LAS VARIABLES DEPENDIENTES DE LAS MUJERES JUGADORAS Y LAS MUJERES NO JUGADORAS



De las diferencias apreciables visualmente, sólo las relativas al nivel de Ansiedad Social/ Timidez han resultado significativas, indicando que las mujeres jugadoras presentan un menor nivel de ansiedad social y de timidez.

## 5. CONCLUSIONES

El estudio comparativo de las características en el desarrollo social y cognitivo que presentan los adolescentes jugadores de rol y los no jugadores permite extraer las siguientes conclusiones:

□ No podemos considerar que haya diferencias cualitativas en la utilización que los jugadores de rol y los no jugadores hacen de su tiempo libre. Ambos grupos prefieren mayoritariamente hacer deporte, especialmente los menores que juegan al rol. Sin embargo, el resto de su tiempo libre cada grupo prefiere ocuparlo de manera diferente. Mientras que los menores que nunca han jugado al rol prefieren, en mayor medida que los han jugado, ver la televisión, ir al cine y leer, los que juegan al rol prefieren jugar con videojuegos y con el ordenador.

Además, estas diferencias pueden relativizarse si tenemos en cuenta que las diferentes actividades preferidas por los dos grupos pueden conceptualizarse de forma similar en

cuanto a sus características de creatividad/no creatividad, actividad/pasividad, complejidad/simplicidad, interacción/no interacción.

□ La mayoría de los menores considera que los juegos de rol no influyen en el rendimiento escolar ni en el nivel de tolerancia hacia los demás. Igualmente, la gran mayoría considera que casi nunca son peligrosos.

Sin embargo, un minoritario porcentaje de los sujetos sostiene opiniones extremas, siendo mayor el porcentaje de sujetos que tiene una opinión extremadamente negativa de la influencia de los juegos de rol que el de sujetos que tiene una opinión extremadamente positiva. Esta diferencia entre las opiniones extremas es inusual y puede estar reflejando actitudes negativas hacia los juegos de rol, como consecuencia de la alarma social generada a raíz de los hechos criminales ya mencionados.

□ La frecuencia con la que los adolescentes de la muestra juegan al rol y el número de horas que dedican por sesión pueden ser consideradas normales, es decir; adecuadas a las características de unos juegos que requieren la utilización de unas normas relativamente complejas y que suponen la participación activa e interacción de varios jugadores.

□ El nivel de desarrollo social y cognitivo de los menores de la muestra es el esperado, según las comparaciones realizadas con el grupo normativo. Sin embargo, aparecen diferencias significativas entre varones y mujeres en algunas de las medidas de la variable *Socialización*. Estas diferencias indican que las mujeres presentan un nivel mayor de Consideración hacia los demás, de Autocontrol en las relaciones sociales y de Ansiedad Social/Timidez y, al mismo tiempo, un nivel menor de Retraimiento Social que los varones.

□ La relación significativa existente entre las variables Sexo y *Juego* indica que ser varón se asocia a haber jugado, al menos, alguna vez, y ser mujer se asocia a no haber jugado nunca. Igualmente, la relación significativa entre las variables Sexo y *Frecuencia de juego*, muestra que las mujeres que juegan lo hacen con poca frecuencia y los varones que juegan lo hacen con mucha frecuencia.

Estos resultados nos han obligado a realizar análisis por separado para varones y mujeres.

□ Los varones que han jugado al rol no se diferencian de los varones que nunca han jugado al rol en ninguna de las variables que miden el desarrollo social y cognitivo. Esto supone que los jugadores y los no jugadores presentan niveles similares de:

- Sensibilidad social y preocupación por los demás (*Consideración* con los demás).
- Acatamiento de reglas y normas sociales (*Autocontrol* en las relaciones sociales).
- Apartamiento, activo o pasivo, de los demás (*Retraimiento social*).
- Miedo, nerviosismo, apocamiento y vergüenza en las relaciones sociales (*Ansiedad social/Timidez*).
- Popularidad, iniciativa, confianza en si mismos y espíritu de servicio (*Liderazgo*).
- Capacidad para concentrarse atendiendo a la vez a varias condiciones cambiantes en el entorno y para analizar de un modo holístico si se cumplen o no los distintos cambios pedidos y en qué momento han dejado de cumplirse (*Flexibilidad cognitiva*).
- Compenetración y ayuda en la familia (*Cohesión*).

□ Los varones que juegan al rol con nula, poca o mucha frecuencia también presentan puntuaciones similares en todas las variables que miden el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes.

□ Las mujeres que juegan al rol y las que no juegan presentan puntuaciones similares en todas las variables que miden el desarrollo social y cognitivo, excepto en la variable *Ansiedad social/Timidez*. El sentido de estas diferencias indica que las mujeres que no juegan presentan mayor nivel de *Ansiedad social/Timidez* que las mujeres que juegan.

Como conclusión hay que señalar que **los resultados obtenidos en este estudio permiten concluir que el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes que juegan al rol es similar al que presentan los menores que no practican este tipo de juegos**, ya que la variable *Juego de rol* no influye en ninguna de las variables que miden dicho desarrollo.



Únicamente puede constatarse una excepción en el caso de las mujeres, donde parece que jugar al rol influye positivamente, reduciendo la ansiedad social y la timidez.

La variable demográfica Sexo diferencia más a los sujetos de la muestra en las variables dependientes consideradas que la variable independiente del estudio Juego al rol. Es decir ser varón o mujer determina en mayor medida las diferentes puntuaciones de los menores en *Socialización*, *Flexibilidad Cognitiva* y *Cohesión* que jugar o no jugar al rol.

Estas diferencias dependientes del sexo pueden ser explicadas por el distinto ritmo madurativo de varones y mujeres, especialmente relevante en la edad de los sujetos de la muestra, y/o por las distintas pautas educativas.

## **6. RECOMENDACIONES**

Los datos empíricos aportados por este estudio no apuntan hacia la existencia de una relación causal entre los juegos de rol y la manifestación de conductas de carácter asocial. Los casos puntuales de adolescentes jugadores de rol que presentan conductas anormales deben ser explicados por otros factores de carácter personal y/o social que tienen como expresión externa una actitud obsesiva por los juegos de rol o por cualquier otra actividad.

En todo caso, los juegos de rol, como otros juegos o actividades, son susceptibles de ser usados incorrectamente, por lo que siempre sería conveniente observar determinadas indicaciones:

- ☐ Los juegos de rol deberían empezar a ser practicados a partir de los 12 años, no porque antes supongan un peligro, sino porque la complejidad de sus múltiples características no los hacen accesibles a niños de menor edad (del mismo modo que no pueden jugar al parchís los niños que no saben contar).
- ☐ Los padres deberían procurar familiarizarse con los juegos de rol, concretamente con sus características, normas y contenidos, igual que deberían hacerlo con otro tipo de juegos y actividades. De ese modo tendrían una idea realista de los mismos, al margen de estereotipos y prejuicios negativos, que les permitiría elegir las

versiones y temáticas que fomentaran los aspectos educativos y positivos de participación social, interacción, creatividad, autocontrol, capacidad de toma de decisiones,...

Son estos aspectos positivos, precisamente, los que han permitido el desarrollo de juegos de rol con finalidades de intervención social, como la experiencia financiada por el Ministerio de Sanidad y Consumo en 1995 con el objetivo de prevenir la drogodependencia, o los talleres de juego de rol que se están llevando a cabo en diversos Institutos de la Comunidad de Madrid con el objeto de enseñar y practicar valores de respeto, tolerancia etc. en distintos ámbitos.

Por tanto, la eliminación de estereotipos negativos y el énfasis en sus rasgos positivos permitiría convertir los juegos de rol en una valiosa herramienta de intervención social con adolescentes para la promoción activa de actitudes y conductas positivas relacionadas con la tolerancia, la coeducación, la educación para la paz, la prevención de conductas asociales, etc.

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

- Bem D.J. (1972). Self-perception theory. En L. Berkowitz. *Advances en Experimental Social Psychology*. Vol. 6 Nueva York: Academic Press.
- Del Moral M. E. (1996) Videojuegos, juegos de rol, simuladores. *Cuadernos de Pedagogía*, nº 246 (Abril), 84-88.
- Moos R.H.; Moos, B.S. y Trickett E.J. *The Social Climate Escales: Family, Work, Correctional Institutions and Classroom Environment Scales*. Adaptación de Fernández-Ballesteros, R. y Sierra, B. (1984). TEA Ediciones, S.A.
- Seisdedos N. (1994). *CAMBIOS*, test de flexibilidad cognitiva. TEA Ediciones, S.A.
- Silvia F. y Martorell C. (1988). *La batería de socialización*. (Escala para la evolución de la socialización en ambientes escolares a nivel de E.G.B.). La Pau-Promolibro. Valencia.
- Silvia F. (1995). *Evaluación psicológica en niños y adolescentes*. Síntesis. Madrid.

Silvia F. y Martorell M.C. (1995). BAS-3. Batería de socialización (Autoevaluación). TEA Ediciones, S.A.



## 11.18 EL INFORME PULLING

Recopilado por y © 1990 Michael A. Stackpole

### **Contenidos**

**Antecedentes**

**Investigadora de crímenes sectarios**

**Perfil y cuestionario**

**Editora y directora de BADD**

**Autorización editorial**

**"Mentiras, malditas mentiras y estadísticas"**

**Una visión mágica del mundo**

**"Perito judicial"**

**¿Ha jugado alguna vez Pat Pulling a un juego de rol?**

**Resumen**

**La telaraña del diablo**

**Hazañas y aliados**

**Conclusión**

**Agradecimientos**

**Apéndice 1: Sean Sellers**

**Apéndice 2: acerca del autor**

**Bibliografía**

**Referencias**

### **Introducción**

Patricia Pulling es una mujer conocida por haber organizado una valiente campaña contra las fuerzas diabólicas desatadas en la América actual. Investigadora privada con licencia, es la fundadora de Bothered About Dungeons and Dragons [Preocupados por D&D] y autora de ***La telaraña del diablo***. Ha sido contratada como perito judicial en juegos en diversos juicios por asesinato en Missouri, Oklahoma y Carolina del Norte. Ha aparecido en "60 Minutos", "Geraldo" y en numerosos programas de radio, como "El Programa de Jim Bohannon", emitido en todo el país.

Su valor frente a la conspiración satánica es sorprendente. La tenaz infatigabilidad que le permite hacer giras de conferencias, escribir libros y editar boletines es increíble. Su voluntad en ayudar a la policía a investigar crímenes sectarios y su vigor inflexible al hacer públicos los peligros del satanismo son inequívocamente vistos como nobles y propios de una mentalidad cívica.

En la comunidad de investigadores de "crímenes sectarios", se ha convertido en una figura de proporciones míticas.

Desgraciadamente para la señora Pulling (como para la mayoría de los mitos) el núcleo de verdad sobre el que se ha construido la leyenda no es en absoluto tan atractivo como el mito. Como se mostrará en este informe, que desvela los trucos que rodean su cruzada, la señora Pulling difícilmente es la persona apropiada para ostentar responsabilidades en una investigación criminal. En su búsqueda de una grandiosa conspiración satánica (la misma a la que hace responsable del suicidio de su hijo) ha llevado a cabo prácticas ilegales y poco éticas. Sus métodos y tácticas, en el mejor de los casos hacen dudar de cualquier evidencia que pueda ofrecer y, en el peor, construyen un monstruo donde no lo hay.

Este informe, aunque poco exhaustivo, ofrece un catálogo de las actividades que la señora Pulling ha llevado a cabo para inventarse pruebas de todo tipo: desde juguetes asesinos hasta una conspiración satánica a escala mundial en la que estarían implicados uno de cada doce ciudadanos de Richmond, Virginia. La mayoría de esta información tiene que ver con su primer ataque a los juegos a los que culpa de la muerte de su hijo. El resto ha sido desarrollado a través del estudio de sus investigaciones sobre lo oculto y las personas con las que trabaja y está asociada en el movimiento antisatanista.

## **Antecedentes**

La carrera de la señora Pulling como investigadora de lo oculto empezó con la desgraciada muerte de su hijo, Irving Lee "Bink" Pulling. El 9 de Junio de 1982, Bink se disparó en el pecho con una pistola, "horas después de que una maldición de D&D® cayera sobre él durante una partida en su instituto".<sup>1</sup> Aunque la esquela de Bink no

menciona la causa de la muerte, y el hecho no apareció en los periódicos locales de Richmond, un año después la señora Pulling había presentado una demanda contra Robert A. Bracey III, el director del instituto al que iba su hijo y donde jugaba a Dungeons & Dragons®.<sup>2</sup>

La demanda, que fue desestimada el 26 de Octubre de 1983, fue el primer caso público en que la señora Pulling llevó a cabo una investigación relacionada con un "crimen sectario" (Es curioso que este hito en su carrera no se mencione en su libro, *La telaraña del diablo*). En esta época formó Bothered About Dungeons & Dragons (BADD) y se implicó en el juicio por asesinato de Darren Lee Molitor en 1984. El caso Molitor fue su primer juicio<sup>4</sup> y el primer caso en el que actuó como "perito" en D&D.

### **Investigadora de crímenes sectarios**

En una emisión de radio de la KFYI de Phoenix en otoño de 1987, se dijo que Pat Pulling era "investigadora privada desde hacía seis años". Por el contrario, Robert D. Hicks, un analista de Derecho del Estado de Virginia afirmaba en una carta, "Pulling es investigadora privada con licencia, una certificación conseguida el 6 de Octubre de 1987". Y añadió:

Vale la pena relatar cómo es el proceso de certificación. Cualquiera con un nivel educativo mínimo puede conseguir una licencia. De todas maneras, se requieren dos cosas. La primera, asistir a un curso de 42 o de 48 horas, que puede ser impartido virtualmente en cualquier lugar. El curso incluye temas como reglas sobre las pruebas, los procedimientos civil y criminal, cómo recoger y dar a conocer la información, técnicas de interrogación, y técnicas de investigación. La diferencia entre los dos cursos – seis horas – es la instrucción con armas de fuego. Obviamente, en seis horas no se puede aprender mucho sobre armas de fuego mas allá de una simple orientación, pero Pulling aparece certificada en la variante con armas. El segundo prerrequisito para obtener una licencia es superar una investigación de antecedentes consistente en una comprobación de los registros criminales de huellas dactilares de los archivos del estado y del FBI. Si se supera la comprobación de antecedentes y se aprueba un examen de una hora al final de la preparación para investigador privado, se paga por la licencia y ya está.<sup>5</sup>



Su carrera, si hubiera sido de seis años en 1987, se habría anticipado seis meses al menos al suicidio de su hijo (el 9 de junio de 1982). Sin embargo, se convirtió en investigadora privada en octubre de 1987. Permitirse ser presentada como investigadora durante más tiempo de lo que lo ha sido en realidad da a sus "hechos" una legitimidad inapropiada.

### **Perfil y cuestionario**

Pat Pulling, en su papel de investigadora de crímenes sectarios, ha preparado más de un documento relacionado con trazar un perfil del niño en peligro de relacionarse con sectas a causa de juegos y otros factores. Usa el siguiente perfil para identificar a los niños con más probabilidad de relacionarse con el satanismo y también lo utiliza para clasificar a los jóvenes potencialmente suicidas. Citando uno de sus documentos de BADD (distribuido únicamente a los Cuerpos de seguridad) el perfil es como sigue:6

### **EL QUÉ, QUIÉN, CUÁNDO, DÓNDE Y CÓMO DEL SATANISMO ADOLESCENTE**

#### **¿QUIÉN?**

1. Adolescentes de todos los estilos de vida.
2. La mayoría de familias de clase media o media-alta
3. Inteligentes

De alto o bajo rendimiento escolar

Creativos/Curiosos

Algunos son rebeldes

Algunos tienen baja autoestima y son solitarios

Algunos niños han sufrido abusos (físicos o sexuales)

#### **¿CUÁNDO ocurre esto?**

La edad más vulnerable es entre los 11 y los 17 años

#### **¿DÓNDE?**

1. Lugares públicos como conciertos de rock, clubs de juegos en las comunidades o en la escuela.
2. Fiestas privadas en casa de un amigo.

#### ¿COMO?

1. A través de música Heavy Metal siniestra
2. A través de juegos de rol de género fantástico como Dungeons & Dragons (R)
3. Obsesión con películas y videos de temática ocultista
4. Coleccionar y leer o buscar libros de ocultismo
5. Relación con "cultos satánicos", [sic] a través de captación
6. Algunos nacen en familias que practican [sic] "rituales de cultos satánicos"

AQUÍ SE APLICAN DOS PRINCIPIOS BÁSICOS: La "Ley de la atracción" y la "Ley de la invitación"

#### ¿QUÉ puede esperarse?

1. Obsesión con diversiones ocultistas
2. Trastornos de personalidad leves o graves
3. Cometer delitos y faltas como:
  - A. Escaparse de casa
  - B. Robar en cementerios (por ejemplo, huesos)
  - C. Robar artefactos religiosos o a veces robar pequeños objetos para demostrar lealtad al grupo
  - D. Pintarrajar la propiedad pública o privada mediante graffitis satánicos o relacionados
  - E. Amenazar con matar (a él mismo o a otros, la automutilación es muy común)
  - F. Agresiones dirigidas a la familia, profesores y representantes de la autoridad
  - G. Desprecio hacia la religión organizada
  - H. Actitudes racistas
  - I. Secuestros o ayuda a secuestros
  - J. Asesinatos
  - K. Pactos de suicidio entre miembros del grupo

#### ¿QUÉ podemos hacer?

1. Documentar toda información relacionada con el ocultismo (incluso si no parece ser relevante en ese momento)
2. Mantener una mentalidad abierta
3. Ser objetivos
4. No suponer nunca que una persona está actuando sola hasta que el resto de la información relacionada con el caso y con esa persona haya sido completamente investigada.
5. Si una persona está relacionada con una "actividad satánica", lo negará para proteger a otros miembros del grupo así como a la "filosofía satánica".
6. Tener un enfoque de equipo, trabajar con un terapeuta, un sacerdote y otros profesionales que puedan ayudar.
7. Educar a la comunidad para poder evitar tragedias.

Este perfil, distribuido por BADD a los departamentos de policía para su uso en el interrogatorio de sospechosos en crímenes tiene algunos fallos obvios. Incluso una ojeada casual a las primeras tres secciones mostrará que prácticamente cualquier chico de entre 11 y 17 años es un candidato potencial para ser seducido por el satanismo. Además, esta seducción tendrá lugar en los momentos en los que es menos probable que un padre esté presente. Resumiendo, si tiene un hijo razonablemente inteligente, de buenos antecedentes familiares y está fuera de su vista, puede ser captado por los satanistas. Esto es una majadería, y Pulling no ofrece evidencia alguna que indique que la captación por sectarios sea un hecho común.

Obviamente, desde el punto de vista de la señora Pulling, ningún niño está seguro nunca. Una vez que este perfil ha sido usado para ayudar a los padres y a otras personas a identificar potenciales chicos problemáticos, Pat revela la mentalidad persecutoria que BADD alienta en los investigadores.

¿QUÉ podemos hacer?

2. Mantener una mentalidad abierta
3. Ser objetivos
5. Si una persona está relacionada con la "actividad satánica", lo negará para proteger a otros miembros del grupo así como a la "filosofía satánica" [sic].<sup>7</sup>



Agrupados de esta manera, estos tres puntos resumen el enfoque de la señora Pulling hacia la investigación "objetiva". Mientras fomenta la mentalidad abierta y la objetividad en los puntos 2 y 3, ofrece una precaución en el punto 5. Esencialmente, dice, si no le dicen lo que usted quiere oír están mintiendo porque los satanistas mentirán para proteger a sus amigos. Este mensaje ambiguo ayuda a nublar lo que ya es de por sí un punto muy confuso para los Cuerpos de seguridad.

Más importante aún, este consejo coloca automáticamente al sospechoso y a la policía en una relación de antagonismo, incluso si el sospechoso desea cooperar plenamente. Usado conjuntamente con el cuestionario ofrecido por Pulling, el problema se intensifica. Como quiera que el cuestionario de Pulling proporciona preguntas y respuestas típicas (la mayoría de las cuales son incorrectas o inaplicables), la situación que se crea es tal que un sospechoso que diga la verdad debe ser visto como alguien que miente a la policía.

En el cuestionario titulado *Cómo interrogar a jugadores de rol fantástico*, incluido en la publicación *Técnicas de interrogatorio*, Pulling aconseja:

Es muy importante entender que no todos los jugadores de juegos de rol fantástico se identifican con el juego y/o sus personajes. Sin embargo, parece que una cantidad significativa de jóvenes tiene dificultades para separar la fantasía de la realidad. O en otros casos, el hecho de que juegan a rol ha modificado su comportamiento hasta el extremo de que reaccionan en situaciones de la vida real de la misma manera que lo harían durante una partida. Esto no es siempre obvio o aparente para el sospechoso. El cambio de personalidad es tan sutil que en algunos casos el jugador no percibe ningún cambio de personalidad o comportamiento. 8

¿Qué quiere decir la señora Pulling cuando afirma que "una cantidad significativa de jóvenes tienen dificultades para separar la fantasía y la realidad"? Los juegos de rol han estado presentes desde 1975 y la propia señora Pulling reconoce que hay 4,000,000 de jugadores de D&D sólo en los Estados Unidos. ¿Cuántos chicos son una "cantidad significativa"? Sin aclaraciones o pruebas, ese es un comentario sin sentido sólo útil por su contenido inflamatorio.

Inmediatamente después tenemos la advertencia a los policías de que un jugador puede no ser capaz de distinguir entre fantasía y realidad. Hace notar que los jugadores "reaccionan en situaciones de la vida real de la misma manera en la que lo harían durante una partida". En una partida, los problemas se solucionan tirando dados y mirando una tabla para ver cuál es el resultado. ¿Ha informado la policía acerca de chicos metidos en un atraco que piden a los atacantes que esperen mientras tiran dados? ¿Ha informado algún profesor acerca de chicos que contestan a las preguntas difíciles de un examen tirando dados y consultando una tabla? ¿En qué consisten exactamente estas reacciones del juego a situaciones de la vida real, y dónde están las pruebas de su existencia?

Para desarrollar o explicar la falta de pruebas que respalden su afirmación, la señora Pulling sugiere que cualquier cambio de personalidad es tan sutil que la persona puede no percibirlo. Si realmente es tan sutil, ¿es significativo? ¿Tiene algún significado? ¿Describe adecuadamente el término "sutil" una incapacidad para distinguir entre la fantasía y la realidad? ¿Tirar dados en situaciones de "stress" puede ser considerado sutil?

Pulling continúa:

Por eso es importante para el investigador no sólo estar familiarizado con el juego sino también ser capaz de hacer preguntas relevantes sobre el ambiente de juego del sospechoso.<sup>9</sup>

Las preguntas del cuestionario expuestas a continuación son alarmantes por su naturaleza incompleta, su búsqueda de información insignificante, y en general por su su imbecilidad. Recuérdese que Pulling les ha dicho a los investigadores que el sospechoso mentirá para proteger a sus amigos. También ha dicho que puede que no distinga entre la fantasía y la realidad. Teniendo todo esto en mente, y esforzándose por tener una mentalidad abierta, el investigador recibe la siguiente lista de preguntas y posibles respuestas. Los comentarios del autor sobre las preguntas, para proporcionar una mayor perspectiva, están en cursiva.

1. Puesto que es necesario tener un Dungeon Master o director de juego y dos o más personajes, es importante preguntarle al sospechoso quién es el Dungeon Master (En este punto puede obtener respuestas ambiguas como que varias personas son el Dungeon Master o el sospechoso puede decir que no es nadie en particular. Esto no suele ser lo normal. Generalmente hay una persona que asume el papel continuo de Dungeon Master).

*De hecho, compartir las tareas de director de juego en un grupo es bastante normal. Por ejemplo, un grupo de jugadores en Phoenix tenía media docena de directores de juego trabajando en la misma ambientación en un juego de superhéroes. Alternar la tarea de director de juego, especialmente entre sistemas de juego, es muy común y da a todo el mundo la oportunidad de experimentar las dos caras del juego. Esta tendencia a compartir la dirección del juego no es nueva en absoluto, sino que ha ido prevaleciendo a medida que los juegos evolucionaban en la segunda mitad de los ochenta.*

2. ¿Cuál es el personaje de su sospechoso en el juego?

Pueden ser: ladrón, mago, guerrero, clérigo. En las clases de personaje anteriormente mencionadas puede haber sub-clases a la que esta persona se puede referir, como ladrón-asesino, etc.

*Éstas son más conocidas en el juego como clases de personaje. Eran muy comunes en los primeros juegos de rol, pero más tarde tuvieron otros nombres, como pícaro, hechicero, chamán, etc. Desde 1983 o así, casi ningún juego ha aparecido con clases de personaje porque son restrictivas para jugar. Sería muy fácil para un jugador negar el tener un ladrón, mago, guerrero o clérigo sin mentir en absoluto.*

3. Pregunte también a la persona si "llevaba" personajes múltiples como un guerrero/mago.

*Aquí se aplica el mismo comentario que en la pregunta anterior: negar el conocimiento de cómo contestar a esta pregunta no sería raro entre jugadores, ni sería un intento de ocultar una relación con sectas.*



4. Cada personaje tendrá ciertas capacidades o atributos como fuerza, sabiduría, inteligencia, carisma, constitución y destreza. Estas capacidades se obtienen tirando tres dados de seis caras. Por tanto, la puntuación de capacidad de cada categoría irá de 3 a 18. Se debe descubrir cuales son los atributos de sus personajes actuales.

*Aquí hay dos problemas. Muchos juegos tienen atributos con nombres diferentes, como agilidad, velocidad, gentileza, presencia, esencia y cuerpo. Algunos grupos de jugadores, si lo creen necesario, crean sus propios atributos y los añaden a sus juegos. Cualquier lista obtenida por un oficial de policía en el curso de una investigación incluiría probablemente atributos que no aparecen en la lista anterior.*

*Además, sólo en D&D las puntuaciones están limitadas entre 3 y 18. En Tunnels & Trolls, por ejemplo, las puntuaciones no tienen límite superior. En Traveller iban de 1 a F y en ShadowRun van de 1 a 7. En un juego que el autor terminó de diseñar en Julio de 1989 (el juego de rol de La Legión de los renegados, publicado por FASA Corp. en verano de 1990) los atributos van inicialmente de 2 a 20 y se determinan por asignación de puntos o mediante una tirada de dos dados de diez caras.*

*Como en los casos anteriores, pueden darse respuestas perfectamente correctas y ciertas a esas preguntas que no coinciden con las respuestas sugeridas por Pulling, sin necesidad de relacionarse con sectas.*

5. ¿Cuánto tiempo ha estado esta persona jugando a este juego de rol?

*No se ofrecen indicios sobre una respuesta correcta y la importancia de esta pregunta es dudosa. Con más de 300 juegos de rol existentes, y jugadores que cambian constantemente de uno a otro a medida que se aburren o la responsabilidad de director de juego cambia, la duración del tiempo pasado con un juego es irrelevante. Un jugador que lleva muchos años jugando podría haber estado jugando a un juego en concreto sólo durante el mes desde que apareció en el mercado, por ejemplo.*

*Otro punto importante es que la popularidad de ciertos juegos ha cambiado. La fantasía ya no es tan popular como antes y los juegos de ciencia-ficción han aumentado mucho en número de jugadores. Muchos de los juegos de ciencia-ficción no presentan ni magia ni religión, por lo tanto aquí no se dan los atractivos diabólicos que la señora Pulling y otros encuentran en Dungeons & Dragons.*

6. ¿Cuanto tiempo ha estado jugando con el personaje con el que juega ahora?

*De nuevo, no se da ninguna evidencia de cuál es la respuesta correcta. Aunque es cierto que los jugadores pueden aficionarse a algunos personajes, esta afición no es más siniestra que la de un jugador de golf por su juego de palos. Y, como pasa con un jugador de golf y un palo roto, un personaje muerto es sustituido por otro.*

7. ¿Cuál es el nivel de su(s) personaje(s)? Sea específico.

*No hay evidencias de una respuesta correcta, pero la señora Pulling concede gran importancia a esta pregunta, ya que aparece otra vez como pregunta 12. Ahí explica que el nivel refleja cuánto poder tiene un personaje. Ésto sólo es verdad en los juegos en los que existen niveles. Como las clases de personaje, los niveles se han convertido en algo pasado de moda en los juegos más recientes.*

*Curiosamente, el concepto de "nivel de poder" en un juego se opone a los aspectos "interpretativos" que la señora Pulling cree peligrosos en los juegos. En un grupo de juego donde predomina la interpretación, el nivel de poder y el combate tienen menos importancia porque interfieren con la interpretación {Imagina una partida improvisada en la que el grupo se pasa dos de cada cinco minutos tirando dados. Sería una partida decididamente aburrida. "Role-playing (interpretación) versus roll-playing (tiradas de dados)" han sido durante mucho tiempo términos opuestos en el juego, y no combinan muy bien juntos}.*

8. ¿Cual es su alineamiento?

Éstas son una lista de categorías de alineamiento: caótico malvado, caótico bueno, caótico nutral, legal malvado, legal bueno, legal neutral, neutral malvado, neutral bueno y neutral.

... Hay observaciones que indican que al principio un número significativo de adolescentes elige un alineamiento malvado. Las razones que los jugadores jóvenes dan para elegir un alineamiento malvado es que piensan que existen menos restricciones para los personajes y, por lo tanto, pueden hacer más cosas, salirse con la suya más a menudo y sobrevivir más tiempo en la partida.

*En realidad, la mayoría de los jugadores hace lo que tiene que hacer y no se preocupa por el alineamiento. Los alineamientos están generalmente mal vistos entre los jugadores y no están presentes en la mayoría de juegos aparte de la familia de D&D (El autor propuso una vez un sistema de alineamientos para un juego que consistía en un eje que iba de amable a maleducado y el otro que iba de pulcro a desaseado, pero nunca funcionó). Los alineamientos son básicamente estúpidos e impiden jugar, por lo que la mayoría de las veces son ignorados.*

[Pulling continua destacando en esta sección "Había un chico joven de catorce años en Orlando, Florida, que afirmaba ser un ladrón con un alineamiento legal bueno. En la vida real, los ladrones no son considerados por la sociedad como buenos, de ahí que la confusión sobre comportamientos correctos acerca de más cualidades sea aún mayor. El bien y el mal son circunstanciales".

*Al autor le gustaría señalar que Robin Hood o los patriotas que participaron en el Motín del té de Boston podrían haber sido considerados como ladrones buenos.]*

9. ¿Pesa alguna maldición sobre el personaje de esa persona? Si es así, de qué tipo, y haga que le comente el procedimiento y tipo de maldición.

*La preocupación de la señora Pulling por las maldiciones radica en su creencia de que una maldición sobre su personaje es lo que condujo a su hijo al suicidio. Esta creencia es una absoluta imbecilidad, y está basada, como se mostrará más adelante, en un desconocimiento deliberado de las circunstancias que rodearon el suicidio de Bink Pulling. Sugerir que algo que pasa en una partida puede hacer que un niño por lo demás normal se suicide, implica tener que aceptar la idea de que un jugador que va a la bancarrota en Monopoly podría ser conducido al suicidio por ello. Puesto que el Monopoly es una referencia clásica, nadie creería nunca una acusación de ese tipo, pero como los juegos de rol son tan nuevos y tan poco entendidos, las acusaciones ilógicas como ésta siguen sin ser cuestionadas.*

10. ¿Cual era el nombre del personaje (o de los personajes) de esa persona?

*La señora Pulling concede una gran importancia al nombre de los personajes, especialmente si se encuentran en obras ocultistas, ¡como el temible Necronomicón!*



*Destaca también que Darren Molitor usó los nombres de Demun y Sammy Sager para sus personajes. Cuando hubo confesado al FBI, firmó su confesión con esos nombres además del suyo propio.*

*La elección de un nombre para un personaje, en el peor de los casos, es una manera de cumplir un deseo. Es como una persona que elige un traje para una fiesta de disfraces. Si escoge ir de Zorro, por ejemplo, no es porque la persona disfrazada se crea el Zorro, sino que es divertido, por un rato, adoptar ese papel.*

*Más a menudo la elección de un nombre para un personaje es el resultado de una broma dentro del grupo de jugadores o un asunto de pura conveniencia. En un juego fantástico el autor llamó una vez a un personaje 'Licuadora' porque estaba en la cocina cuando estaba rellenando la hoja de personaje. El parecido entre el Sammy Sager de Darren Molitor y el popular músico Sammy Hagar sugiere un origen similar. Otro jugador conocido por el autor, puesto que sus amigos se quejan de que siempre se interpreta a sí mismo, independientemente del juego, llama a muchos de sus personajes con alguna variación de su nombre.*

*El significado del nombre de un personaje, como se ve en los ejemplos, es muy subjetivo y puede cambiar fácilmente de un personaje a otro dependiendo del juego y de las circunstancias en las que se puso nombre al personaje. Intentar generalizar sobre la importancia de los nombres de los personajes es tan idiota como intentar generalizar sobre la naturaleza de los nombres de gatos y perros.*

#### 11. ¿Cuál era su raza en el juego?

Esto sólo es importante por el hecho de que muchos jóvenes tratarán de despistarle cuando les pregunte qué es su personaje y le respondan que son elfos. Un elfo en el juego es una raza, no una clase de personaje, por lo tanto la mayoría de la gente piensa que los elfos son criaturas inofensivas e inocentes y no tiene nada que ver con pensamientos negativos. Las razas que hay son las siguientes: enanos, elfos, gnomos, semielfos, halflings (hobbits), semiorcos y humanos.

*En otros juegos hay otros tipos razas o incluso alienígenas. La ventaja de jugar con una raza diferente está en fuerza adicional para los enanos, la visión nocturna para los elfos, etc. La gente juega con otras razas para evadirse, que es lo que pretenden la relajación y los hobbies. La elección de una raza tiene poca importancia en un juego,*

*aunque la señora Pulling lo vea de otra manera. Puesto que elfos, enanos, hobbits y el resto de razas no se mencionan en la Biblia, deben ser creaciones del diablo. Por lo tanto, jugar con personajes no humanos debe tener implicaciones malvadas.*

12. ¿Cuál es su nivel en el juego?

*Ver la pregunta siete.*

13. ¿A qué dios o dioses servía esa persona en el juego ?<sup>10</sup>

*Puesto que la mayoría de los juegos no tiene que ver con la religión, la respuesta a esta pregunta podría fácilmente ser de nuevo "¿Mande?", sin intención de engañar a nadie por parte del sospechoso.*

*Además, se están equiparando aquí las acciones del juego y las de la vida real. Sugerir que "adorar" a un dios imaginario en el juego es como adorar a ese dios en la vida real es como sugerir que cualquier actor que haya vestido un uniforme nazi y saludado a un retrato de Hitler es un nazi. Puesto que la Biblia prohíbe tener "falsos dioses" además de Dios, incluso ofrecer un sacrificio en una partida a un dios creado por el director de juego debe constituir un acto de idolatría, y la idolatría es diabólica. Por lo tanto, está claro que un juego donde esto pasa es satánico y capaz de atraer a un niño hacia el diablo.*

*Este tipo de lógica retorcida puede ser utilizada para demostrar que casi todo es satánico.*

Como se puede ver claramente en lo anterior, no solamente las preguntas son inútiles, sino que las explicaciones de Pulling para las posibles respuestas son casi incoherentes. Está claro que las preguntas de Pulling están diseñadas para determinar si el sospechoso puede diferenciar entre la fantasía y la realidad. El problema es que la confusión por parte de Pat entre una y otra origina muchos problemas. Un joven normal y bien adaptado al que le gustaran estos juegos, y que contestara a estas preguntas de forma abierta y sincera, podría ser descrito como un devoto satanista que estuviera haciendo lo posible para ocultar a su conciliábulo.

Y lo que es peor, la señora Pulling está distribuyendo este cuestionario a oficiales de policía que van a seminarios sobre crímenes sectarios. Obviamente la determinación de la cordura de un sospechoso, relacionada con su capacidad de diferenciar realidad y fantasía, es una opinión emitida mejor por alguien con conocimientos de psicología que por alguien que se ha pasado un fin de semana escuchando a la señora Pulling. Creer que este cuestionario puede ayudar a determinar la profundidad y el alcance de una conspiración satánica es una locura, ya que, mediante su desinformación, este documento crea esa conspiración con sólo usarlo.

La señora Pulling añade otra serie de preguntas a las trece anteriores que pidió a la policía que utilizara. La primera es : "¿Ha leído el Necronomicón o está familiarizado con él?" En su explicación señala, "Esto ayudará a determinar si la persona tiene un conocimiento funcional del ocultismo, y si sus habilidades como jugador tienden más hacia el lado oscuro, lo que podría dar lugar a comportamientos extraños".<sup>11</sup>

La frase "si sus habilidades como jugador tienden más hacia el lado oscuro" requiere una mayor atención. La frase en sí y los términos que utiliza sugieren que los juegos poseen de alguna manera un poder que puede ser utilizado para el bien o el mal. Esto no tiene sentido, los juegos no son baterías cargadas con energía buena o maligna. Si los juegos fueran algo más que una forma de entretenimiento, cualquiera que ganase una partida de Monopoly se convertiría mágicamente en Donald Trump y los buenos jugadores de Risk ya habrían conquistado el mundo.

En esa estremecedora pregunta, la señora Pulling menciona el Necronomicón. Sólo por el contexto debería suponerse que el Necronomicón es un tomo ocultista, el equivalente aproximado de la Biblia satánica. De hecho, el Necronomicón copia bastantes cosas de la Biblia satánica y tiene una historia bastante bien conocida.

El Necronomicón es una broma. Fue creado como un volumen de "conocimiento prohibido" por Howard Phillips Lovecraft. Lovecraft escribió durante la época del folletín<sup>12</sup> y creó los Dioses arquetípicos, el más conocido de los cuales es Cthulhu (Kaa-thu-lu or Kaa-tu-lu). El Necronomicón fue supuestamente escrito con sangre sobre un pergamino hecho de piel humana por el árabe loco Abdul Alhazred. Contenía una



historia de los Dioses arquetípicos y hablaba de su naturaleza y de las cosas que habían hecho. Leerlo significaba volverse loco.

Lovecraft compartió sus "Mitos de Cthulhu" con los otros escritores del momento, abriéndolos al dominio público. Cthulhu, los otros dioses y el Necronomicón empezaron a aparecer en historias de terror de un montón de escritores, tanto profesionales como aficionados. Supuestos ejemplares de este libro aparecían misteriosamente en las bases de datos de las bibliotecas, aunque siempre parecían haber sido tomados en préstamo por un tal Mr. A. Alhazred.

En poco tiempo el Necronomicón se convirtió en una broma interna compartida por los aficionados a la fantasía y al terror. Durante su primer medio siglo de existencia no se imprimió, ya que no existía texto alguno. Era una fantasía y probablemente lo habría seguido siendo si unas cuantas personas no hubiesen decidido ganarse un dinero rápido "publicando" este tomo prohibido.

Al final de los años setenta apareció en el mercado la primera de al menos cinco versiones diferentes del libro. La mayoría de estas versiones son un galimatías, y por lo menos una de ellas repite el mismo texto en árabe romanizado cada diez páginas (el autor supuso que nadie trataría de intentar leer más de diez páginas de aquel contrasentido). Otro libro apareció encuadernado en cuero negro y con la cubierta estampada en oro. Se vendía a \$50 en 1978 y ahora vale más de \$100.

Aunque ahora tenga una existencia física, el Necronomicón tiene la misma veracidad que **Los viajes de Gulliver** o el **Infierno de Dante**. Citarlo como un libro ocultista sería como citar la novela de Rona Jaffe "Mazes and Monsters [Laberintos y monstruos]" como un trabajo de investigación (El hecho de que el Dr. Thomas Radecki de la NCTV lo hiciera en uno de sus comunicados de prensa no convierte a esta novela en un libro sobre hechos reales). Una breve investigación sobre el Necronomicón habría revelado su más que dudoso pedigrí, pero la señora Pulling aparentemente no ha dedicado tanto tiempo a estudiar este tomo.

## **Editora y directora de BADD**

Como cabeza visible de Bothered About Dungeons and Dragons [Preocupados por Dungeons and Dragons], la señora Pulling ha demostrado un interesante enfoque editorial a la hora de sacar documentos. La mayoría de su material consiste en artículos de periódicos recortados y pegados. Aunque esto parezca una manera sencilla y barata de hacer circular la información que los miembros de su asociación le hacen llegar, lo que la señora Pulling hace con los datos es, de hecho, ilegal y nada ético.

## **Autorización editorial**

Las **Técnicas de Pulling** incluyen un artículo de periódico completo y con fotografías, impreso originalmente en el Daily News-Sun de Sun City, Arizona<sup>13</sup>. La historia cuenta en detalle el aparente suicidio de Sean Hughes en Springerville, Arizona, el 19 de abril de 1988. El artículo, escrito por Doug Dollemore, es una historia neutral que incluye hechos y opiniones de la familia, amigos y oficiales representantes de la ley. Pulling lo ha vuelto a imprimir como elemento central de las **Técnicas**, y la historia termina con el jefe de policía de Springerville Darrel Jenkins diciendo "Si Sean no se hubiese metido en los juegos de rol, se lo habría pensado mucho antes de apretar ese gatillo".<sup>14</sup>

Puesto que la historia se publicó en una comunidad cercana a Phoenix, el autor llamó a Doug Dollemore y quedó con él. Cuando el autor le enseñó la edición de Pulling de su historia, le echó un vistazo y se detuvo al llegar a la última página. Entonces le contó al autor que la última página original de la historia iba en una columna larga, y la última página reproducida por Pulling en una hoja de papel de 8.5 pulgadas [21.25 cm] por 11 pulgadas [27.5 cm] había sido cortado a tijera en cinco trozos para que pudiera encajar. Durante el corte, las piezas habían sido reorganizadas para que la frase del sheriff quedara al final.

Como se puede ver, esa cita es una acusación malintencionada contra los juegos. La versión original de la historia según Doug terminaba con la madre de Sean diciendo "Si hay un juicio, quiero estar allí. Quiero respuestas".<sup>15</sup> Este final era más coherente con el tono neutral del artículo. Doug también destacó que el News-Sun no había tenido

ningún contacto ni había dado ningún permiso para que el artículo fuese reimpreso junto con el material de Pat.

Pat Pulling volvió a imprimir en su **Manual** el artículo del Washington Post sobre la muerte de su hijo. La historia ocupaba columnas de 20 pulgadas (50 cm) 16, pero la señora Pulling sólo publica las primeras 14 pulgadas (35 cm) de la historia. El artículo destaca:

[Bink Pulling] tenía problemas de adaptación y se sintió abatido cuando no pudo encontrar un director de campaña cuando se presentó a delegado de clase. Poco antes de morir escribió 'La vida es una broma' en la pizarra en una de sus clases, según dijo un compañero de estudios.

En la sección del artículo Pulling no imprimió lo siguiente:

'Tenía muchos problemas que no tenían nada que ver con el juego', dijo Victoria Rockecharlie, otra compañera de clase de Pulling en el programa de superdotados.

Censurar artículos para alterar su contenido no es legítimo en absoluto y, en el caso de material con derechos de autor es, de hecho, ilegal. Las dos pruebas anteriormente mencionadas son ejemplos clarísimos de manipulación. Más a menudo, la señora Pulling continúa informando sobre casos como si estuvieran relacionados con juegos, incluso después de que artículos posteriores o cartas de los padres desautorizaran cualquier relación entre un crimen o un suicidio y un juego. Incluso en la búsqueda más superficial de detalles en los casos citados es fácil encontrar abundantes pruebas contradictorias.

Uno de estos casos es la muerte de su propio hijo. Las dos versiones que da de la muerte de su hijo varían más claramente de lo que las versiones recortada e íntegra del artículo del Washington Post sugieren. En [el programa de televisión de] Geraldo, la señora Pulling dijo acerca de la muerte de su hijo:

No entendimos [su muerte]. Y encontramos (la policía por supuesto encontró) un montón de escritos y cartas. Y lo primero que nos preguntaron esa noche, antes de que



levantaran el cadáver fue (nos separaron a mi marido y a mí y nos dijeron) "señora Pulling, ¿es usted una adoradora del diablo?" Y les contesté, "No". También les dije, "pueden registrar mi casa. No lo soy". Éramos judíos, ¿sabe? Y les dije, "no tenemos nada de esto en casa". Y se llevaron a mi marido aparte. Obviamente, pensaban que tenía algo que ver con la familia.<sup>17</sup>

El relato anterior es básicamente el mismo que el que aparece en **La telaraña del diablo**. En el libro, sin embargo, la señora Pulling destaca que su hijo utilizó para matarse la pistola que ella tenía. Acerca de sus sentimientos sobre ello, dice:

No sentí la vergüenza que he oído que muchas familias tienen en casos de suicidio, pero sentí mucho dolor, y, en cierta medida, rabia. Sí, rabia. Rabia porque no sabía lo que estaba pasando por la mente de mi hijo, rabia y culpabilidad porque me faltó algo que me hubiese permitido saber que tenía un hijo con problemas. No pensé que Lee [su marido] y yo fuésemos culpables de alguna manera de lo que había pasado, pero me pregunté por qué no habíamos visto que algo iba muy mal. ¿Qué pudo haber hecho que nuestro hijo se sintiese tan alterado, y cómo pasó tan sutilmente? ¿No había estado prestándole atención?<sup>18</sup>

Su estado obvio de shock, como se acaba de mostrar, está reñido con un comentario hecho por su abogado, Peter W. D. Wright, durante el intento de demandar al director del instituto al que iba Bink:

... No creo que el tribunal pueda proceder hoy y fallar sobre la petición de inmunidad hasta que hayamos tenido oportunidad de mostrar al tribunal pruebas de cobertura del seguro, pruebas de qué papel jugó el Dr. Bracey en el hecho de que se jugara a ese juego en la escuela, y qué no hizo y quizá podría haber hecho para evitar que se jugara a ese juego, debido a la información que tenían de que el joven estaba sufriendo una grave angustia emocional previa a su suicidio.<sup>19</sup>

La aparente confusión acerca de lo que la señora Pulling sabía o no sobre el estado emocional de su hijo se hace aún mayor. Aunque continúa presentándose como completamente sorprendida por la muerte de su hijo en las publicaciones de BADD, en **La telaraña del diablo** y en los programas de televisión nacionales, la señora Pulling

da una versión diferente a los oficiales de las fuerzas de seguridad. Durante un seminario impartido en la Asociación de Detectives de North Colorado/South Wyoming del 9 al 12 de septiembre de 1986 (y como se cita en un "resumen" del seminario hecho por Larry Jones, editor de File 18) ella contó que su hijo presentaba tendencias "licantrópicas" como correr ladrando por el patio trasero.<sup>20</sup> Además, según la transcripción de Jones:

[Bink Pulling] gruñía, chillaba, andaba a cuatro patas, y arañaba el suelo. Diecinueve conejos criados por los Pulling aparecieron descuartizados en las últimas tres semanas de su vida, aunque nunca se vieron perros callejeros en la vecindad. También se encontró un gato destripado con un cuchillo. El tormento interior que le condujo a su muerte era evidente, ya que unos pocos meses antes había sido un joven normal y con talento.<sup>21</sup>

Ciertamente la imagen de un joven atormentado de esa manera no es un espectáculo agradable, ni su situación debe tomarse a la ligera. A pesar de eso, ¿debe considerarse como una postura responsable el evidente engaño de Pat Pulling sobre la muerte de su hijo? En sus afirmaciones hechas al gran público actúa como si la muerte de su hijo la hubiese cogido completamente por sorpresa –como si no tuviese pruebas de sus problemas. Sin embargo, ante un tribunal, intenta demandar a un director por haber ignorado los signos de problemas emocionales que presentaba su hijo. Estos mismos signos que ella misma describe con detalles horribles a los profesionales de las fuerzas de seguridad, dos años antes de aparecer en [el programa de] Geraldo y tres años antes de escribir su libro.

Esto da lugar a una contradicción que nos ofrece dos posibles papeles para la señora Pulling, ninguno de los cuales es muy atractivo. Si lo que le contó a Geraldo se toma al pie de la letra, tenemos a una mujer que fue sorprendida por los problemas emocionales y la muerte de su hijo. Por ese camino, sin embargo, también llegamos a una mujer que demandó al director del instituto por no haber percibido en su hijo signos de trastornos que ella misma fue incapaz de ver. Por el otro lado tenemos a una mujer que vio signos de trastornos emocionales en su hijo, pero que fue incapaz de hacer algo al respecto. Si esa es la verdad, Pat Pulling ha estado mintiendo en las publicaciones de BADD y en sus apariciones en los medios de comunicación.

El hecho de que la pérdida de su hijo fuese una tragedia, evitable o no, no se discute. Lo que se discute es el hecho de ser sinceros y honestos acerca de su muerte. Su voluntad de ofrecer dos versiones diferentes acerca de su suicidio (incluyendo la reimpresión de noticias aparecidas sobre hechos similares) muestra una notable falta de perspectiva relacionada con el incidente. Esta visión parcial se sublima en BADD, como si sólo a través de la destrucción de los juegos y, actualmente, del satanismo, pudiese hallar sentido al trágico final de su hijo.

Esta contradicción en torno a la muerte de Bink no es la única prueba de su falta de perspectiva. Al final de su libro ofrece una lista de fuentes de información para personas con problemas o interesadas. A partir de la página 198, estas fuentes de información incluyen su propia organización BADD e incluyen además explicaciones de qué y quiénes son de hecho algunas de las organizaciones que aparecen en la lista. Una de las fuentes que aparece sin ninguna explicación es "Adolescentes radicales por Cristo".<sup>22</sup> Los Adolescentes radicales por Cristo son los seguidores de Sean R. Sellers y la dirección es la del "corredor de la muerte" de la penitenciaría del estado de Oklahoma, en McAlester. Sean está condenado a muerte por un triple asesinato, habiendo asesinado al dependiente de una tienda y, seis meses después, a sus padres mientras dormían. Tras su condena, Sean "renació" y está muy preocupado por ayudar a otros chicos con problemas. Dejando de lado sus buenas intenciones, parece increíble que la señora Pulling incluya en su lista como "fuente de información" a una persona que ha sido declarada como sociópata, sin siquiera ofrecer una sola línea de explicación en su libro.

### **"Mentiras, malditas mentiras y estadísticas"**

Mark Twain atribuye la frase anterior a Benjamin Disraeli, pero probablemente nadie habría podido imaginar las extrañas "pruebas" estadísticas que Pat Pulling es capaz de inventarse para demostrar la existencia de una conspiración satánica.

En enero de 1988 Pat Pulling afirmó, en un artículo en Style Weekly, que "una estimación conservadora permite afirmar que aproximadamente un 8 por ciento de la población del área de Richmond (Virginia) está implicada a algún nivel en adoraciones satánicas". Un artículo del Richmond News Leader destaca que esto representaría



aproximadamente unas 56.000 personas, "más que todos los metodistas del área de Richmond juntos, y casi la población entera del condado de Hanover".<sup>23</sup>

En una entrevista sobre ello, la señora Pulling redefinió "adoración satánica" como "ocultismo" y dijo que incluía "entretenerse con brujería y actividades Nueva Era como la canalización". Continuó diciendo que había sacado ese porcentaje del 8% "estimando que un 4 por ciento de los adolescentes del área y un 4 por ciento de los adultos estaban implicados. Se limitó a sumar los porcentajes".<sup>24</sup>

El periodista le informó de que matemáticamente eso era un 4% de la población total, pero ella dijo que no importaba porque de todas maneras ese 8 por ciento (aproximadamente una de cada doce personas) era, probablemente "una estimación conservadora". Continuó añadiendo que algunos de los cadáveres de homicidios sin explicar de todo el país podrían de hecho ser víctimas de sacrificios satánicos. "Ciertamente, hay unos cuantos crímenes sin resolver sin causa aparente, ¿no?"<sup>25</sup>

Un artículo anterior del Richmond Times-Dispatch destacó "Los expertos han estimado en más de 30.000 personas en todo el país (incluyendo médicos, abogados y otros profesionales) practican... religiones alternativas [como el satanismo y otros cultos]".<sup>26</sup> En ese mismo artículo, anterior tanto al cálculo del 8 por ciento como a su defensa, Pulling es citada diciendo "Para mí éste es igual que cualquier otro tipo de grupo fanático. No son grandes en número, pero causan muchos problemas".<sup>27</sup>

Escasamente siete meses antes, otro artículo del Richmond Times-Dispatch sobre Pulling estimaba el número de satanistas en "300.000 a escala nacional".<sup>28</sup> Se destacó que procedían de "hasta cuatro generaciones de satanistas y de la corriente alimentada con adolescentes reclutados con la promesa de drogas fáciles, sexo y lo último en rebelión contra el control de los padres. 'Hemos descubierto que se pueden encontrar satanistas en todos los niveles de la sociedad,' dice Pat Pulling... 'Por todo el país, médicos, abogados, sacerdotes, e incluso policías están involucrados en esto.'" En este relato en particular también hace su famoso comentario sobre el 8 por ciento, pero no es cuestionada ni corregida.

La señora Pulling nos ofrece unas cuantas imágenes conflictivas en estos relatos. Primero tenemos 300.000 satanistas implicados en todos los niveles de la sociedad, incluyendo policía, abogados e incluso miembros del clero. Pasan siete meses y se han reducido a una décima parte de su cantidad original, pero aun así todavía comprenden un 8% del área de Richmond. En este punto la señora Pulling dice que "no son grandes en número". Más tarde sigue defendiendo su error al estimar que 56.000 personas de Richmond son satanistas al destacar que su estimación era "conservadora".

Lo importante a destacar aquí es que las estadísticas y comentarios de Pulling tienden a variar mucho. Si hubiese una clara amenaza, una a la que se pudiese hacer frente de una manera clara, las estadísticas respaldarían sus teorías. La fluctuación de sus números, y la manera en que el nivel de la amenaza satánica parece variar de entrevista en entrevista, sugieren bien una conspiración impotente que se está derrumbando, o bien una conspiración fantasmal que nunca podrá suministrar estadísticas de confianza porque no existe.

Hay otra cosa que debe ser examinada respecto a la teoría de la conspiración que la señora Pulling vende. Destaca que la policía tiene muchos crímenes en todo el país sin un motivo aparente, y sugiere que bastantes de ellos podrían ser víctimas de crímenes satánicos. Al hacer esto está aplicando evidencias negativas para demostrar que existe una amplia conspiración que asesina a la gente.

Este es, obviamente, un argumento falaz. Esas mismas evidencias negativas pueden ser utilizadas para "probar" que estos asesinatos han sido perpetrados por hombres topo procedentes de debajo de la superficie de la Tierra. El hecho de que los hombres topo no hayan dejado pruebas es una prueba de lo buenos que son ocultándose. El hecho de que ninguna tubería o proyecto de construcción de carreteras haya atravesado nunca sus túneles demuestra que hay políticos, ingenieros y otros profesionales asociados con los hombres topo. Por lo tanto, es obvio que cualquiera que niegue la existencia de los hombres topo, o bien está asociado con ellos, o bien es un idiota que no puede ver que el fin se acerca.

Nadie negará que Richard Ramírez, el Acechador nocturno, sufrió una locura asesina en Los Angeles. De la misma manera, nadie negará que Ramírez afirmó que estaba

sacrificando gente a Satán. Nadie negará que hay graffitis con pentagramas en paredes y puentes por todos los Estados Unidos. Sean Sellers afirma claramente que sus crímenes fueron llevados a cabo en nombre de Satán. Sin embargo, los actos aislados de individuos perturbados, o rebeldes cometiendo actos de vandalismo, no constituyen una conspiración invisible.

Una vez cruzada esa línea, una vez que una persona empieza a relacionar acciones y sucesos dispersos en una telaraña conspirativa, cualquier acción posterior puede hacerse encajar en la telaraña con increíble facilidad. Las personas que creen que un cártel de banqueros internacionales trabaja para formar un Gobierno único mundial pueden convertir algo tan maravilloso como el hundimiento del Pacto de Varsovia en un presagio siniestro de las cosas que vendrán. Esto no tiene fin, de la misma manera que no tiene lógica, ni pruebas que lo respalden.

### **Una visión mágica del mundo**

En su "Qué, quién, cuándo, dónde y cómo del satanismo adolescente" ella añade a la sección "Cómo" esta curiosa nota: "Aquí se aplican dos principios básicos: la 'Ley de la atracción' y la 'Ley de la invitación'". No se trata de leyes en sentido judicial, son "Leyes de la magia" y gobiernan lo sobrenatural de la misma manera en que las Leyes de la Termodinámica gobiernan nuestra realidad física. No hay duda, Patricia Pulling cree fervientemente que los diablos y los demonios no solamente existen, sino que pueden ser invocados y utilizados para producir efectos físicos en nuestro mundo.

Este sistema de creencias podría ser fácilmente considerado como una idiosincrasia inofensiva, pero no lo es. La ley no reconoce la existencia de la magia porque no existen pruebas que demuestren que la magia existe, o de que sea un mecanismo para conseguir cualquier cosa del mundo. Si la ley **reconociese** la magia como una fuerza de nuestro mundo, cualquiera que lanzase un dardo a una foto de Gadafi podría ser acusado de intento de asesinato – y si la magia **fuese** una fuerza en el mundo real, Gadafi habría muerto hace tiempo de múltiples heridas mágicas de dardos.

Ciertamente, la mayoría de ciudadanos de los Estados Unidos creen en el cielo y en el infierno, en Dios, los ángeles y el diablo, pero las personas con una perspectiva mágica



del mundo llevan las cosas mucho más lejos que eso. En el siglo pasado, para abandonar por un momento el escenario cristiano fundamentalista, los indios americanos creían fervientemente que cuando llevaran a cabo la Danza de los espíritus los dioses vendrían y les ayudarían a barrer al hombre blanco de la faz del continente. En China, durante la Rebelión de los bóxers, algunos chinos creían que una serie específica de ejercicios les haría inmunes a las balas occidentales.

En ninguno de esos casos, aunque los practicantes estaban convencidos de que su visión del mundo era cierta, la magia consiguió sus objetivos. Los indios acabaron en las reservas y los bóxers murieron a tiros. Tirar un dardo a una foto de Gadafi no le ha matado, ni quemar a Reagan en efígie en Trípoli ha matado al ex presidente.

Sencillamente, mezclar lo sobrenatural con la defensa de la ley debería evitarse a toda costa. Es vital desconfiar de una visión mágica del mundo, especialmente si se aplica a investigaciones criminales. La razón de esta cautela es sencilla: cuando uno empieza a buscar magia y simbolismos, los ve por todos los lados

Más adelante, en la sección relativa a la alegada competencia de la señora Pulling en juegos de rol, se opone a un juego de rol, *Tunnels and Trolls* [Túneles y Trolls], porque requiere el uso de tres dados de seis caras en la generación de personajes, creando así la posibilidad de la pauta 6, 6, 6.<sup>29</sup> Este es el famoso "número de la bestia" del Apocalipsis; pero en ese juego el triple seis es tratado como un 18 y es considerado una gran puntuación. En otras palabras, para los jugadores, la pauta no es 6, 6, 6, sino 18 y con ese significado es tratada.

La manipulación de símbolos puede ser, sin embargo, malintencionada. El número 18 está compuesto obviamente de 6+6+6. Por esta razón el 18 puede ser visto como una "abreviatura" del "número de la bestia". De manera similar, el número 29 puede ser visto como un par de nueves, que sumados dan 18, que es, después de todo, 6,6,6. Y así indefinidamente.

Ciertamente esto es lógica retorcida, pero es todo lo que tenemos para trabajar en este caso. Es la misma clase de lógica que ve una marca de equipo para monopatines llamada "Natas" y determina que esa palabra es en realidad "Satán" escrita al revés.

Aunque eso sea cierto, Natas (el equivalente masculino de Natasha) resulta ser el nombre del diseñador del equipo (Y un nombre bastante común en Europa Oriental, de donde procede la familia del diseñador).

La misma clase de lógica puede dar lugar a todo tipo de cosas siniestras por el hecho de que el cuestionario de Pat Pulling conste de 13 preguntas. Trece es el número de personas que constituye un aquelarre, y por lo tanto es un número malvado. Aunque probablemente sea sólo una coincidencia que el cuestionario de Pulling tenga 13 preguntas, el hecho de que una pregunta esté repetida dos veces puede parecer bastante sospechoso...

Y así indefinidamente.

Uno de los aspectos más peligrosos de tener una visión mágica del mundo es que eso puebla nuestro mundo con demonios que nos pueden obligar a hacer cosas que no queremos. Como resultado, los adultos ya no tienen que aceptar su responsabilidad sobre ellos mismos o sobre sus hijos revoltosos. Aunque la frase "El diablo me obligó a hacerlo" provocara risas hace veinte años, ahora es utilizada como defensa en casos de asesinatos, como excusa para el suicidio y como inhibidor de la culpabilidad en una multitud de otros crímenes.

Lo peor de todo es que esta visión mágica del mundo lleva consigo una santurronería fanática que se vierte en acusaciones de doblez diabólica cuando es cuestionada. Dudar de la existencia del satanismo y de una conspiración no sólo es dudar de las pruebas de ello. No sólo es dudar de la palabra de un testigo relativa a sacrificios de los que no se pueden encontrar rastros. Según la visión mágica del mundo, el mero hecho de dudar constituye un acto de traición contra Dios. Cuestionar la existencia de una conspiración satánica de alcance mundial quiere decir que el escéptico es, o bien un miembro de alto nivel de esa conspiración dedicado a extender la desinformación, o bien un pobre ignorante digno de lástima, embaucado por esa conspiración.

La visión mágica del mundo permite a una persona ver relaciones inexistentes entre las cosas, dándoles un poder que no puede ser controlado y, por lo tanto, la responsabilidad por los actos no tiene por qué ser aceptada. Crea alrededor del creyente un capullo de

autocomplacencia que lo aísla de cualquier fragmento de realidad que pudiera molestarle. Por último, coloca a todo aquél que se atreva a desafiar sus creencias del lado del Enemigo, en una lucha cósmica entre el bien y el mal.

En realidad, una persona que cuestione la existencia de la conspiración satánica solamente está señalando que el emperador no lleva ropas. En ese caso, uno puede entender por qué los sastres del emperador se enfadan y sugieren que la persona que señala es un instrumento del diablo. La pregunta ahora es si la multitud creerá en las pruebas que tiene ante sí, o si se tragará las fantasías de los sastres.

### **"Perito judicial"**

En su libro **La telaraña del diablo** Pat Pulling dice que ha prestado testimonio en unos cuantos casos y cita tres como los más destacados según ella. "Mi papel fue educar al jurado, explicar a los miembros del jurado el juego de '**Dungeons & Dragons**' y cómo se juega".<sup>30</sup> El hecho de que pudiera ser contratada para prestar testimonio ante un tribunal como experta en juegos es bastante escalofriante. El único consuelo que se puede encontrar es que, por lo menos en los tres casos que cita, su cliente fue condenado y sentenciado a pena de muerte o a cadena perpetua sin posibilidad de conseguir la libertad condicional.

La señora Pulling cuenta en su libro: "Existen bastantes más juegos de rol fantástico, y la mayoría son imitaciones de '**Dungeons & Dragons**.' Algunos de los más populares son '**Tunnels & Trolls**' [Túneles y Trolls], '**The Arduin Grimoire**' [El Grimorio de Arduin], '**Runequest**', '**Empire of the Petal Throne**' [El Imperio del Trono de Pétalos], '**Nuclear Escalation**' [Intensificación Nuclear], '**Traveller**', '**Boot Hill**', '**Demons**' [Demonios], '**The Court of Arnor**' [La Corte de Arnor], '**Melee & Wizard**', '**Metamorphosis Alpha**', and '**Gamma World**'".<sup>31</sup> [Mundo Gamma]

**Tunnels & Trolls** se sigue imprimiendo e incluso tiene una versión para ordenador. Diferentes versiones de este juego se han traducido al francés, alemán, italiano y japonés. T&T incluye magia, pero no hay sistema religioso alguno incluido o implicado en el juego. El juego está disponible desde 1975, y ha tenido cinco ediciones, pero ha visto disminuir sus ventas desde 1985. Su atractivo principal estaba en su línea de



aventuras individuales para ser jugadas por una sola persona (A través de la línea individual, el autor de este informe se asoció con T&T y ha diseñado seis aventuras individuales para ese sistema). La principal objeción que pone Pat Pulling a T&T es que: "En este juego se puede hacer un personaje tirando tres dados de seis caras (6,6,6)".<sup>32</sup>

**The Arduin Grimoire** es un conjunto de suplementos no oficiales de D&D escritos por Dave Hargraves. La compañía de Hargraves quebró a mediados de los ochenta, pero un editor de Texas continuó imprimiendo sus obras y sacó nuevos libros a medida que iba escribiéndolos. Hargraves murió en 1988 y recientemente una compañía de San Francisco se ha planteado volver a imprimir sus libros. La mayor distribución de Arduin tuvo lugar en los primeros ochenta, pero debido a la violencia descrita en el juego, la mayoría de las tiendas ni lo tienen en el almacén ni lo venden. Se imprimieron un máximo de 30,000 ejemplares de los libros, y el autor no tiene conocimiento de que se haya traducido.

**Runequest** es uno de los juegos de rol más populares, y fue el primero que dejó de usar "niveles" para calibrar el desarrollo del personaje. Ha sido traducido a varios idiomas, pero las ventas anuales han descendido desde 1986 cuando Avalon Hill Game Company absorbió la edición de Chaosium. En opinión de Pulling, Runequest tiene, de todos modos, el inconveniente de usar tres dados de seis caras para generar personajes (6,6,6).<sup>33</sup>

**Empire of the Petal Throne** fue editado originalmente por TSR. Dejó de imprimirse a principios de los ochenta, y luego reapareció gracias a Gamescience en 1983. El juego es prácticamente desconocido en 1990 y es difícil de encontrar en las tiendas de juegos.

**Nuclear Escalation** no es un juego de rol en absoluto. El autor lo sabe porque ayudó a desarrollar esta secuela del juego de cartas Nuclear War (Guerra Nuclear). Es otro juego de cartas. Pulling lo puso en la lista de su **Manual** partiendo de lo que leyó en un anuncio de una revista no especificada. El texto citado por ella incluye la frase "Juego de cartas Nuclear Escalation".<sup>34</sup> (Habiendo escrito el anuncio original, el autor se aseguró de que el juego fuese identificado claramente como un juego de cartas.)

**Traveller** es un juego de rol de ciencia-ficción editado por Game Designers Workshop. El juego ha sido cambiado y ahora se edita con el título de Megatraveller, incluyendo el título Traveller 2300 AD en esa línea. Este juego no tiene ni magia ni religión, aunque alguna habilidad psiónica (PES [Percepción extrasensorial], telepatía, etc.) puede ser vista por algunos como demoníaca. Es un juego muy popular.

**Boot Hill** fue un juego ambientado en el Salvaje Oeste editado por TSR. Se ha dejado de imprimir desde mediados de los ochenta.<sup>35</sup>

**Demons** fue un pequeño juego de tablero de SPI, Inc. Apareció en 1980/81 y dejó de imprimirse en 1982. SPI fue absorbida más tarde por TSR y el juego no se ha vuelto a publicar.

**The Court of Arnor** no es un juego de rol, sino una aventura para [MERP] Middle Earth Role Playing Game [Juego de rol de la Tierra Media] (un juego basado en el mundo de El Señor de los Anillos de J. R. R. Tolkien). (No puede utilizarse sin las reglas del MERP o de otro juego de rol tras una profunda modificación.) Iron Crown Enterprises lo editó por primera vez en 1983 y fue la aventura más dura y de mayor nivel editada para ese sistema de juego. Dejó de imprimirse hace un par de años y no hay planes inmediatos de volverlo a imprimir.

**Melee & Wizard** son, de hecho, dos juegos: Melee y Wizard. Melee era un juego de combates individuales y Wizard era un juego de duelos mágicos. Los dos podían combinarse para batallas mayores. Diseñados por Steve Jackson, fueron editados por Metagaming. Dejaron de imprimirse tras el hundimiento de Metagaming en 1983.

**Metamorphosis Alpha** y **Gamma World** fueron productos de TSR publicados a finales de los setenta y principios de los ochenta. MA [Metamorphosis Alpha] ha dejado de imprimirse, pero Gamma World tuvo una edición corregida en 1986. Gamma World ha sido revivido como Gammaraiders, pero los dos juegos tienen en común poco más que su concepto.

De los trece juegos de la lista de Pulling tenemos que:

**5** ya no se comercializan

**5** están en serio declive

**2** no son juegos de rol en absoluto

**1** es todavía popular, pero con un nombre diferente

Uno de trece como resultado para una autodenominada "experta" en juegos es bastante bajo.

La experiencia de la señora Pulling con los juegos termina aparentemente en 1983 ya que todos los productos que lista en su libro de 1989 fueron publicados antes, y ninguno que haya triunfado en el mercado es recogido o ni siquiera mencionado salvo la excepción explicada más adelante.

La señora Pulling continúa su lista de juegos en **La telaraña** destacando "En Inglaterra, hay un juego de rol fantástico que se juega por correo. Un titular de un artículo de noticias dice 'Los chicos mandaron el asesinato por correo.'...El juego se llama 'It's A Crime,' [Es un crimen] y los detalles han sido mandados por correo a los hogares de toda Inglaterra".<sup>36</sup>

Lo que la señora Pulling (la "experta" en juegos) no consigue entender es que "It's A Crime" es un juego que se creó y todavía se sigue fabricando en los Estados Unidos. Ha estado disponible desde 1985 y ha sido creado por Adventures By Mail, una compañía de Nueva York. El juego trata sobre la creación de un cártel criminal, un tema que no es muy atractivo, pero "It's a Crime" ha tenido un éxito modesto desde sus comienzos.

La señora Pulling continúa, citando a "Further into Fantasy" un "juego por correo de ambientación fantástica popular en Inglaterra". Lo relaciona con el caso de Michael Ryan, un joven autor de una matanza en Inglaterra. Lo que ella no sabe es que el juego era muy reducido, no tenía más de dos docenas de jugadores y lo dirigían dos suecos desde Escocia. El juego terminó tras el caso de Michael Ryan y los suecos abandonaron el país. No se han presentado cargos contra ellos y nadie (excepto la "experta" en juegos Pat Pulling) ha sugerido que la relación de Ryan con el juego tuviese algo que ver con su locura.



## **¿Ha jugado alguna vez Pat Pulling a un juego de rol?**

Pat dice que se pasó "algunas horas al día todos los días durante un mes"<sup>37</sup> aprendiendo cómo jugar a Dungeons & Dragons®. Su comprensión los juegos de rol es, sin embargo, escasa, lo que puede demostrarse a través de las cosas que ha escrito. O, en el caso de la sección *Cómo se juega* de **La telaraña del diablo**, cosas que ha reescrito.

Las citas posteriores vienen de dos fuentes: el libro de Pat **La telaraña del diablo** y la ligeramente infame (en círculos lúdicos) Carta de Darren Molitor. La carta de Darren fue publicada en material de BADD e incluso acabó, en formato electrónico, distribuida a diferentes BBS por un grupo llamado "Ordenadores por Cristo". Los extractos se ofrecen más adelante para su contraste. Se verá que las partes de **La telaraña del diablo** se parecen mucho al material original y no fueron cambiadas de alguna manera que indicase una comprensión de los juegos por parte de Pat Pulling o de la coautora Kathy Cawthon.

La telaraña del diablo:

El juego en sí está ambientado en la Edad Media. Cada jugador es únicamente responsable de las acciones de su personaje, y todos los jugadores están bajo la dirección del Dungeon Master. El juego empieza con seis tiradas de dados por cada participante, que usa entonces los seis números que ha sacado para determinar los rasgos de su personaje (basados en fuerza, inteligencia, sabiduría, constitución, destreza y carisma). Si lo desea, puede tirar los dados otra vez para determinar el tamaño de su personaje, tras lo cual asigna a su personaje una raza (como elfo, enano, etc.), una clase (ocupación) y un alineamiento (actitud o enfoque).<sup>38</sup>

La carta de Darren Molitor:

El juego se llama "Dungeons & Dragons" y es un juego de rol fantástico. Como se puede suponer por el título está ambientado en la época medieval de nuestra historia. Al ser un juego de "fantasía" cualquier cosa es posible y al ser un juego de "rol" quiere decir que uno actúa como un personaje de esa época como si estuviera en un escenario. Pero no hay acciones físicas por parte del jugador. Todo se juega o imagina en la mente.

Y tú, como jugador, eres la única persona responsable de la acción de tu personaje o personajes. Tú le controlas totalmente. Sus acciones, palabras, sentimientos, pensamientos. Todo sobre el personaje que controlas.

Para obtener un "personaje" el jugador debe tirar primero tres dados de seis caras. Suma los números sacados y apúntalos. Un jugador hace esto seis veces y entonces debe organizar los números que ha sacado, asociándolos a las seis características de su personaje. Estas seis características son fuerza, inteligencia, sabiduría, constitución, destreza y carisma. Estas características son el "corazón" de tu personaje. Tras lo cual el jugador puede tirar para obtener la altura y el peso, o puede elegirlo. El jugador asigna una raza al personaje, una clase, (su ocupación) y un alineamiento. Un alineamiento es la actitud o el enfoque del personaje en la vida .39

La telaraña del diablo:

La principal responsabilidad (del Dungeon Master [Director de Juego]) es crear una aventura o escenario [dungeon] para los personajes. Hay libros disponibles con escenarios preparados, pero la mayoría de los DMs [Dungeon Masters] prefieren crear los escenarios por sí mismos. Debe inventarse el decorado que los jugadores puedan encontrarse en el transcurso de la aventura, el clima, los olores, los monstruos y el tesoro. Este proceso puede durar de 36 a 48 horas de trabajo. Una mujer ha abandonado su carrera para ser DM profesional; es mantenida por completo por sus jugadores de D&D.40

La carta de Darren Molitor:

El DM tiene mucha responsabilidad, como puedes imaginar. Por ejemplo, el DM debe crear una aventura o escenario. Hay muchos libros llamados módulos con "escenarios" ya preparados, pero la mayor parte es creada por el propio DM. Debe crear the el decorado (interior, exterior, subterráneo, los diferentes y numerosos personajes con los que un jugador se pueda encontrar, la temperatura, el olor, los monstruos y el tesoro. Es un proceso muy largo y aburrido y el escenario medio requiere entre 36 y 48 horas de trabajo. Hay un caso de una partida continuada, en la que el DM, una mujer, ha dejado su trabajo y no hace nada excepto crear y preparar el escenario para sus jugadores. Ha

creado un país entero. Los jugadores del grupo le pagan lo que necesita para vivir: la casa, la comida, las facturas, etc.<sup>41</sup>

El primer párrafo de texto de Darren es una explicación ajustada, aunque confusa, de cómo se crea un personaje de D&D®, aunque la descripción se podría aplicar a muchos juegos de rol en general. La versión de la señora Pulling del texto no es más que un resumen del texto de Molitor. No solamente está completamente desprovisto de comentarios editoriales, sino que mantiene la organización confusa y atropellada del original.

En una carta reciente le pregunté a Darren Molitor si sabía que su ensayo sobre juegos estaba todavía en circulación. Me contestó "Es difícil creer que mi 'carta' esté todavía siendo distribuida por todo el país".<sup>42</sup>

Continúa añadiendo:

Cuando la escribí estaba bajo mucha tensión y completamente confuso porque aún estaba esperando juicio. Digo esto porque me puedo haber excedido un poco.

...Aunque ya no pienso que el juego pueda ser tan peligroso para todo el mundo como lo fue para mí, sí creo que puede ser dañino en determinadas circunstancias.<sup>43</sup>

Pat Pulling no es consciente del cambio de opinión de Darren sobre el juego y el daño que puede hacer, o eso parece. En *La telaraña del diablo* afirma "Darren trabaja duro hoy en día, escribiendo desde su celda para prevenir a otros sobre los peligros de los juegos de rol de fantasía".<sup>44</sup> Afirmación hecha cuando Darren, aún en esa celda, se sorprendía al saber que su carta seguía siendo distribuida.

Aunque es ciertamente posible invertir una increíble cantidad de tiempo construyendo un mundo para jugar, la situación no está tan clara como del extracto del segundo texto de Pulling parece. El número total de horas probablemente empequeñece los números ofrecidos anteriormente, pero es un tiempo que se ha pasado jugando y en ratos de una o dos horas aquí y allá. La primera aventura creada por un jugador puede tardar 10 o 12 horas en perfeccionarse, pero muy poca gente tiene voluntad para convertir su juego en



un trabajo a tiempo completo. A medida que progresa la curva de aprendizaje, el tiempo de diseño se hace más corto y algunas personas, como el autor, hacen partidas de manera totalmente improvisada, sin tiempo de preparación en absoluto.

Sí, los juegos pueden hacer perder el tiempo, pero qué hobby relajante está a salvo de esa crítica?

Sería una falacia sugerir que la única manera en que un médico puede curar una enfermedad es haber sobrevivido a un combate con la enfermedad él mismo. Por otro lado, de un experto en un juego podría esperarse que entendiese ese juego, y pocas son las personas que pueden entender en su totalidad todos los matices y características de un juego sin haberlo jugado. Pat confirma que su experiencia es limitada "Sin duda, jugué a ese juego sólo durante un corto periodo de tiempo".<sup>45</sup>

Sólo con leer las reglas del ajedrez y aprender cómo se mueven las piezas no se consigue la comprensión del juego que da haber jugado bastantes veces. Si pasar un mes jugando al ajedrez no es suficiente para convertir a alguien en un "experto" en él, mucho menos en un "experto" en todos los juegos parecidos al ajedrez. ¿Cómo puede entonces la señora Pulling afirmar ser una experta en juegos teniendo tan poca experiencia y comprensión de ellos?

## **Resumen**

Debido al miedo y al asco que siente la señora Pulling por los juegos de rol, sus pocas ganas de jugar y entender al detalle estos juegos son comprensibles. ¿Por qué, sin embargo, ese temor le ha impedido mantenerse al día de los juegos que actualmente se fabrican y venden en los Estados Unidos y en todo el mundo? ¿Por qué le ha impedido hacer estudios de mercado? ¿Por qué cita, en un libro reciente, juegos que ya no están disponibles? ¿Por qué no está al día de las tendencias en los juegos, que ahora incluyen un enfoque multimedia que da lugar a novelas y versiones para ordenador de los juegos junto con los originales de papel y lápiz? ¿Por qué nunca ha mencionado las series de novelas de la Dragonlance que, basadas en una campaña de Dungeons & Dragons, se convirtieron en los libros más vendidos de la lista del New York Times? La señora Pulling continúa felizmente ignorante de su existencia.

Está claro que la señora Pulling no es una experta en juegos. Cree a pie juntillas la palabra de un joven confuso que fue condenado por asesinato y la hace imprimir, y además le asigna el papel de diligente enemigo de los juegos, papel claramente reñido con los sentimientos del joven sobre el tema. Como destaca Darren, "Debo ser honesto al admitir que tengo 3 libros de AD&D aquí [en la prision] (perdí mis dados) porque no puedo estar sin ellos".<sup>46</sup>

Su estatus como "experta" en juegos parece tener poco que ver con su reputación como experta en crímenes sectarios. Incluso ignorando el hecho de que la relación de la muerte de su hijo con un juego la llevó a empezar su carrera, sus procedimientos relacionados con los juegos proporcionan una temible perspectiva de sus tácticas y métodos. Las técnicas que utiliza para condenar a los juegos difícilmente inspiran confianza en su habilidad para realizar investigaciones de crímenes sectarios con una mente abierta.

Anteriormente se ha demostrado cómo se inventa pruebas a partir de informes de periódicos. Ha reproducido material sin entender su contenido. Ha creado documentos que, si se utilizan como ella pretende, producen informes incompetentes o confusos para la policía. Afirma tener experiencia cuando no tiene ninguna, y luego no intenta mantenerse al día en el campo de dicha experiencia. Sus "investigaciones" consisten en poco más que reimprimir artículos de periódico o charlar con jóvenes confusos y asustados que están en prisión por crímenes graves. Atribuye además un significado cósmico a una información trivial o incorrecta y luego extrapola a partir de ahí. Cuando comete un error, lo justifica diciendo que está siendo "conservadora".

### **La telaraña del diablo**

El libro de Patricia Pulling es un monumento al pensamiento ilógico y a la intimidación. No se basa en fuentes fiables, a pesar de que proporciona bibliografía. Hay decenas de casos de los que se informa con detalles vagos y con seudónimos, de forma que resulta imposible verificar los "hechos" que presenta. La mayoría del material impreso está reescrito desorganizadamente a partir de multitud de documentos de BADD, o de recortes de periódico. Si no fuera por su valor en cuanto a proporcionar pruebas contundentes de la incompetencia de Pat Pulling, el libro sería poco menos que inútil.

Desde el principio, Pat Pulling muestra al lector el tipo de capacidad deductiva lógica que le ayudó a convencer al Estado de Virginia para que le otorgara la licencia de investigadora privada:

Le pregunté [a una empleada] dónde podía encontrar un [director de juego para que le enseñara a jugar a D&D], y me mostró un tablón de anuncios con direcciones de personas que querían hacer de Dungeon Masters y otras que querían hacer de jugadores. Me pareció bastante complicado puesto que, como adulta, tenía serias dudas acerca de llamar a alguien a quien no conocía para que me enseñara un juego del que yo no sabía nada. En lugar de eso, fui a una facultad local y estuve mirando hasta ver a algunos jóvenes con libros de "Dungeons and Dragons" bajo el brazo.<sup>47</sup>

No puedo entender qué lógica tiene no querer llamar por teléfono a un extraño para que te enseñe un juego en lugar de buscar a un extraño para un encuentro cara a cara. Un extraño es un extraño, y si quieres hablar con uno para investigar un juego extraño o algo extraño en general, la seguridad que da estar al otro lado del hilo de un teléfono no la da el estar cara a cara.

Una y otra vez la señora Pulling cita como si fueran el Evangelio alegaciones de fuentes que, en el mejor de los casos, son dudosas. En *La telaraña del diablo*, vemos una foto de pat Pulling estrechando la mano de Henry Lee Lucas, un asesino en serie que ha afirmado, en diversas ocasiones, haber matado a más de 360 personas. La señora Pulling afirma:

"Quedé asombrada al ver la exactitud con que Henry Lee Lucas (que es casi analfabeto y tiene poco más que una educación primaria) relataba su supuesta relación con la secta [la mano de la Muerte]. Describía rituales y metodologías que sólo podía conocer alguien que hubiera participado en actividades sectarias. ".<sup>48</sup>

Aquí el razonamiento erróneo sigue dos direcciones. En primer lugar, la señora Pulling cree, según su declaración, que los libros y la participación en actividades sectarias son las únicas formas de conocerlas. Está claro que ver cierta cantidad de películas de serie



B en las que salieran rituales satánicos pudo haber proporcionado a Lucas información más que suficiente para sus historias de asesinatos rituales.

En segundo lugar, y más importante, Henry Lee Lucas se ha desdicho de la inmensa mayoría de sus confesiones. Ha señalado, una y otra vez, que la policía le llevaba al lugar de un crimen y le dictaba los detalles de cada asesinato en particular. Con este respaldo, parecido a los de los niños en el caso McMartin, está claro que podía proporcionar detalles que sólo el asesino conocía. Además, la inmensa mayoría de artículos relativos a Lucas y a su caso no mencionaban la secta de la Mano de la Muerte. La fascinación de la señora Pulling por las evidencias poco fiables no acaba aquí.

La pregunta relativa a las "redes satánicas organizadas" suele aparecer en los seminarios y conferencias en los que participo. Hasta la fecha, no existe información o pruebas suficientes para afirmar sin lugar a dudas que dichas redes existan. Sin embargo, existen algunas informaciones que apuntan a que los ocultistas no criminales mantienen relaciones a través de boletines y BBS. Si estos lo hacen, sería ingenuo de nuestra parte suponer que las sectas criminales y destructivas no lo hacen.

Otro ejemplo de una posible interconexión quedó de manifiesto hace unos años. Recibí un documento en un sobre sin remitente que no he enseñado a nadie antes de escribir este libro. El extenso informe venía en formularios de investigación oficiales del gobierno y la información que contiene es aterradora.

Dicho informe, fechado y sellado el 10 de abril de 1975, se resume a continuación... [y tiene que ver con mutilaciones de ganado]

El investigador había determinado que existía un cierto patrón en los casos de mutilaciones de ganado (que ascendían a más de cien en un área que se extendía por ocho estados). En la mayoría de los casos, el animal había sido hallado en campo abierto. Partes corporales (incluyendo ojos, orejas, labios, lengua, mamas y órganos sexuales) habían sido eliminados quirúrgicamente. En muchos casos, el animal había sido desangrado por completo; en algunos, los veterinarios habían sido incapaces de determinar la causa de la muerte. En casi todos los casos no había rastro alguno en el

suelo cerca de los cuerpos de los animales y no se habían encontrado manchas ni huellas de sangre.<sup>49</sup>

El problema obvio de este fragmento es que el informe y todas las partes del mismo reproducidas en las páginas 57-63 carecen total y absolutamente de hechos que puedan ser verificados. En el libro **Evidencia muda**, publicado en 1984, los autores Daniel Kagan y Ian Summers descartan toda causa siniestra de las mutilaciones de ganado. En un trabajo exhaustivo, que se dedica principalmente a las mutilaciones relacionadas con OVNIS, pero también toca el tema de la supuesta implicación de sectas, los autores demuestran que las mutilaciones de ganado no son nada más siniestro que carroñeros naturales devorando animales perdidos, que llevaban muertos varios días antes de ser descubiertos.

Este apilamiento de leyendas urbanas (mutilaciones de ganado) sobre otras leyendas urbanas (la conspiración satánica) para inventarse "pruebas" de una realidad siniestra es una técnica fascinante que expande el mercado objetivo de la Cruzada satanista. Cualquiera que haya oído hablar de mutilaciones de ganado y quedara intrigado por ello, ahora dispone de una nueva explicación en forma de sectas satánicas. En lugar de ser los platillos volantes los que se llevan el ganado y lo mutilan sin dejar rastro, ahora son los sectarios quienes lo hacen mediante helicópteros o aparatos para coger cerezas. Así como la mayoría de la gente sensata negaba la teoría de los OVNIS para explicar las mutilaciones de ganado, ahora que el ganado es la pieza central de la lucha entre Dios y Satán, los cadáveres del mismo son la prueba de la insidia del plan satánico.

De todas formas, es curioso que los satanistas no hagan desaparecer los restos del ganado como hacen con los de sus víctimas humanas no denunciadas. ¿Es la cábala satánica realmente tan cautelosa o se burlan de la gente con esas muertes de ganado?

### **Hazañas y aliados**

La odisea de Pat Pulling a través del desierto de los crímenes sectarios ha reunido a su alrededor a un grupo interesante de personajes. Se describe a continuación a algunos de los más prominentes, puesto que Pat confía mucho en ellos y en la información que le

proporcionan para reafirmar sus convicciones sobre los crímenes relacionados con el ocultismo

### **Cassandra "Sam" Hoyer**

Cassandra "Sam" Hoyer es una mujer que afirma haber sido criada en Nueva Inglaterra para convertirse en suma sacerdotisa de un culto satánico. Tanto ella como Pat Pulling aparecieron en el mismo espectáculo de radio de la KFYI en Phoenix sobre satanismo en otoño de 1987.

En un artículo de una revista Sam dice que fue iniciada en el culto por su madre cuando tenía 3 años. Ella "nació físicamente perfecta y por tanto era aceptable para Satán. Su hermana gemela nació con un pie deforme. Su hermana fue asesinada ritualmente, afirma".<sup>50</sup> En la KFYI Sam lo explicó con más detalle, diciendo que fue educada hasta los 17 años para ser Suma Sacerdotisa. En ese momento fue enviada al mundo exterior aunque ya entonces había presenciado múltiples asesinatos. Confesó haber consumido parte del cuerpo de su hermana en el momento de su asesinato.

En un artículo del Richmond News Leader dijo que, cuando tenía 9 años, había sido "ritualmente quemada y era alguien que no (moriría). No me quemé por la gracia de Dios, lo que significa que fui elegida para ser suma sacerdotisa de Satán cuando tuviese 42 años"..<sup>51</sup> [Nota: ¡ahora las sacerdotisas de Satán las elige Dios!] También afirmó que fue torturada y sufrió abusos durante 16 años, siendo después hipnotizada para que lo olvidara todo más tarde. "Cuando cumplí los 39 años, intentaron volver a entrar en mi conciencia".<sup>52</sup>

En otro artículo el psicoterapeuta de Sam afirmó que ésta sufría un trastorno de personalidad múltiple <sup>53</sup>. El artículo continúa explicando que la señora Hoyer empezó a darse cuenta en años recientes de que había sido víctima de un culto satánico, gracias a la psicoterapia.

En el programa de radio de la KFYI radio las personas que llamaban podían preguntarle cosas a los invitados. La pregunta más reveladora para Hoyer vino cuando un hombre le



preguntó "¿Creen los satanistas en el más allá?" Sam contestó "Oh, no, no lo creo". ¿Y lo dice una mujer que fue educada para ser sumo sacerdotisa?

No hace falta pertenecer al Colegio Cardenalicio o ser seminarista para contestar a esa pregunta desde el punto de vista católico. ¿Cómo es, entonces, que una mujer educada para realizar sacrificios no pudo contestar a esa pregunta? Incluso Bob Larson, destacado predicador de radio, dijo que los satanistas pasarían la eternidad con Satán, así que por lo menos un "experto" en cultos cree que los satanistas creen en el más allá.<sup>54</sup> En una situación en la que una respuesta al azar tenía un 50% de probabilidades de acertar, la señora Hoyer no se aprovechó de ello.

¿Y por qué, si Cassandra Hoyer tiene tanto miedo de que los satanistas la encuentren, está tan dispuesta a hacer pública su historia, dejando que la gente se entere de que vive y ha vivido en Richmond durante los últimos nueve años? Si los satanistas son tan buenos haciendo desaparecer a todas sus otras víctimas, ¿por qué Hoyer ha sobrevivido? ¿No podría una conspiración de médicos, abogados, policías y sacerdotes ocultar su muerte o hacer que pareciese un accidente?

Según admite su propio psicoanalista, Hoyer es una mujer muy enferma. Explotar su enfermedad no está bien.

### **Darren Lee Molitor**

Darren Lee Molitor asesinó a Mary Towey rodeando con una venda su garganta lo suficientemente fuerte como para matarla en una "broma de viernes 13". La señora Pulling destaca que el de Darren fue el primer juicio en el que estuvo relacionada. "Mi relación comenzó con una llamada telefónica del abogado de Darren, Lee Patton, de Saint Louis, Missouri".<sup>55</sup> Continúa relatando, "Mi papel fue el de asesorar al jurado, explicando a los miembros del mismo el juego de 'Dungeons & Dragons' y cómo se juega".<sup>56</sup> Ella ofrece la impresión de que tras "bastantes días frustrantes, mientras la acusación continuaba oponiéndose a cualquier testimonio relacionado con 'Dungeons & Dragons,'" <sup>57</sup> se le permitió hablar ante el jurado. "En bastantes ocasiones el jurado fue sacado de la sala del tribunal.... Finalmente se me permitió testificar, limitando mis afirmaciones estrictamente a una explicación superficial de D&D".<sup>58</sup>

Darren Molitor recuerda la situación descrita de una manera algo diferente a como la cuenta la señora Pulling.

La señora Pulling contactó con mis padres o con mi abogado después de que su marido viese un periódico de Saint Louis en el que venía mi caso. Ella y el Dr. Radecki testificaron en mi juicio, pero fue "off the record [extraoficialmente]". En otras palabras, su testimonio constó en acta, pero a los miembros del jurado no se les permitió oírlo porque se decidió que era irrelevante.<sup>59</sup>

Como se ha dicho anteriormente, Darren no está, como dijo la señora Pulling en su libro, "trabajando duro actualmente, escribiendo desde su celda de la prisión para advertir a otros de los peligros de los juegos de rol de fantasía".<sup>60</sup> De hecho, según Darren, la distribución de su "carta" relativa a D&D no estuvo nunca en sus manos. "Pat Pulling hizo todo el trabajo de distribución, con todo lo que eso implica; cuántas, cuándo, dónde, etc., yo no tengo ni idea".<sup>61</sup>

### **Sean Sellers**

Sean es un joven transtornado que asesinó a sus padres mientras dormían. Seis meses antes, un amigo y él mataron al dependiente de una tienda. Sean afirmó que no recordaba haber asesinado a sus padres hasta después de su condena. En ese momento Sean experimentó una conversión al cristianismo y confesó sus pecados a diferentes personas. La explicación de esos crímenes (y la de esas personas) es que su cuerpo fue dominado por el demonio "Ezurate" durante el asesinato de sus padres. "Sean Sellers afirma que eso es exactamente lo que le sucedió".<sup>62</sup>

Desde entonces Sean ha aparecido en el show de Geraldo Rivera, incluyendo el especial sobre satanismo, y ha llevado a cabo varias apariciones en la radio con Bob Larson – incluyendo un seminario sobre crímenes sectarios que Larson organizó en Noviembre de 1989. A finales de 1989 el autor comenzó una correspondencia con Sean y ha hablado además con él por teléfono.

Pat Pulling escribe sobre Sean: "Sean había comenzado a relacionarse con D&D cuando tenía unos 13 años de edad y, aunque utilizaba algunos de los personajes típicos del juego, afirmó que prefería los dioses egipcios. Este interés despertó en Sean el deseo de profundizar en una gran variedad de temas ocultistas".<sup>63</sup> La señora Pulling afirma esto para dar la impresión de que la relación de Sean con D&D® le llevó directamente a su relación con el satanismo y los consiguientes asesinatos por los que fue acusado y condenado.

Esta visión de Sean la contradice el propio Sean

Mientras jugaba a D&D no era satanista, y de hecho probablemente le hubiese pegado un puñetazo a cualquier satanista con el que me hubiera encontrado. Sin embargo, estaba interesado en la brujería y en el Zen. Investigando en la biblioteca para una aventura de D&D que estaba dirigiendo encontré otros libros que me llevaron a estudiar el ocultismo.

... para ser justos con TSR y con toda honestidad debo admitir que el D&D contribuyó a mi implicación en el satanismo de la misma manera en que el interés por la electrónica puede contribuir a construir una bomba. Como la decisión de construir una bomba, yo ya había tomado decisiones de naturaleza destructiva antes de incorporar material de D&D a mis proyectos de aquelarre, y fue el satanismo, no D&D, lo que tuvo un papel decisivo en mis crímenes.<sup>64</sup>

Aunque Sean piensa que existe en América una amenaza satánica, no respalda completamente a Pat Pulling. "Patricia tiene la capacidad de ir más allá de la moderación...".<sup>65</sup> Sobre aquellos que buscan convertirle en ejemplo de lo que les pasa a los jugadores, como ha hecho repetidamente la señora Pulling, Sean escribe "...usar mi pasado como ejemplo normal de los efectos del juego es irracional o fanático".<sup>66</sup>

### **Dr. Thomas Radecki**

El Dr. Radecki es el fundador de la National Coalition of Television Violence [Coalición Nacional contra la Violencia Televisiva, NCTV]. Ha sido un aliado principal de Pat Pulling desde su temprana guerra contra los juegos. En uno de los comunicados



de prensa de la NCTV sobre "muertes relacionadas con juegos" Pat Pulling aparece en la lista como una persona de contacto.<sup>67</sup> Radecki se describe a sí mismo como "Psiquiatra titulado, con una amplia experiencia en el sector privado y... director de investigación (de) la NCTV".<sup>68</sup>

En una entrevista para el Comics Journal, a Radecki se le preguntó si la NCTV tenía algún prejuicio ideológico. Contestó:

Espero que no. Imagino que... sabe, somos humanos. Pero espero que no... No sé cuál sería el prejuicio ideológico. No soy consciente de tener ninguno en concreto.<sup>69</sup>

A pesar de esa negativa, una ojeada al material de la NCTV ofrece una perspectiva diferente. En un número del boletín de la NCTV, el mismo Dr. Radecki firma un artículo titulado, "Cristo, perdón, indulto, y confianza"<sup>70</sup> en el cual procede a explicar, con abundantes citas bíblicas, el verdadero significado de las enseñanzas de Cristo sobre el tema del perdón. En el programa de radio de Bob Larson, Radecki criticó repetidamente, como portavoz de la NCTV, la violencia de los dibujos animados de los sábados por la mañana como algo opuesto a las enseñanzas de Jesucristo, utilizando de nuevo numerosas citas bíblicas para respaldar su postura.<sup>71</sup>

La dificultad que presenta un prejuicio fundamentalista cristiano es doble. Primero, como principio de fe, un fundamentalista acepta la existencia del diablo y su capacidad para ejercer su poder en el mundo real. Esto significa que está predispuesto a percibir el satanismo y declararlo malvado. A partir de aquí sólo hay un paso para relacionar cualquier cosa que perciba como algo malvado respaldado por el satanismo.

Esta relación forma un lazo muy fuerte que excluye el valor de un examen neutral de una persona porque, en la guerra entre Dios y Satán, la neutralidad no puede existir. O se está con Dios, o se está con el diablo. Esta es nuevamente la visión mágica del mundo con todos sus atributos cristianos. Poner a un fundamentalista a cargo de una investigación de satanismo sería tan idiota como poner a un grupo entero de árbitros de Nueva York para unas Series Mundiales entre los Mets y los Dodgers.

El prejuicio religioso de la NCTV es menos problemático que sus métodos de investigación. Su estudio de los libros más vendidos desde 1905 a 1988, fue llevado a cabo "para determinar si ha habido un incremento en temas violentos en los libros más vendidos durante el siglo XX".<sup>72</sup> Uno podría asumir que, dado el alcance del estudio, a los críticos se les pediría leerse todos los libros de la lista y calificar los libros según sus actos de violencia, tanto pro- como anti-social. Sin embargo, no fue así como se hizo el estudio.

El Dr. Radecki explica:

La NCTV invirtió cientos de horas de trabajo en el estudio de libros más vendidos para ser lo más objetiva e imparcial posible. El coste total del estudio en todos sus aspectos se acerca a los 8.000 dólares y su confección tardó tres años, con muchas reelaboraciones (El estudio tiene un investigador principal y otros dos colaboradores principales). La NCTV consideró la lectura de la totalidad de los 800 libros implicados en el estudio de libros más vendidos, pero descubrió que algunos de los libros habrían sido difíciles de conseguir y el coste del estudio se hubiese triplicado, situándose más allá de la capacidad económica de la NCTV.<sup>73</sup>

Aunque simpatiza con la grave situación del Dr. Radecki, el autor no puede evitar preguntarse si el Dr. Radecki nunca ha oído hablar de los préstamos de libros de las bibliotecas. Si la biblioteca no tiene ese libro, conseguirlo a través del préstamo Inter-Bibliotecas es una práctica muy normal y sencilla. Además, a menudo hay becas disponibles para aquellos proyectos de investigación que lo merezcan, y una beca podría haber proporcionado fácilmente el dinero necesario para conseguir un ejemplar de los libros que no se pudiesen conseguir en la biblioteca o a través del préstamo Inter-Bibliotecas.

Habiendo estudiado la lista que el Dr. Radecki proporciona con el estudio, el autor de este informe ha determinado que aparecen, de hecho, sólo 725 libros en la lista porque algunos libros aparecen en la lista en dos o más años. De hecho, un libro, **La saga**, de Lloyd C. Douglas, aparece en la lista cuatro veces (nº 7 en 1942, nº 1 en 1943, nº 2 en 1945 y nº 1 de nuevo en 1953). A pesar de esta destacada trayectoria, este libro *no* se leyó para el estudio.

Si los libros no se iban a leer, ¿cómo se determinaba su nivel de violencia? El propio estudio resalta la metodología utilizada:

Se utilizaron para el estudio críticas literarias del **Book Review Digest**, publicado anualmente por R. R. Bowker: Nueva York... Aunque algunos de los críticos literarios no sean tan sensibles a la violencia como debieran, un muestreo de libros leídos por la NCTV y por sus críticos descubrió que las valoraciones de las críticas literarias coincidían o eran casi coincidentes la gran mayoría de las veces.

...Hemos descubierto que a veces los críticos literarios no son sensibles a la violencia, a pesar de haber sido sensibilizados. La NCTV lo ha documentado en el caso de los críticos de la revista Time 74 . El patrón es muy similar al de los críticos de cine. Algunos son sensibles mientras que otros disfrutan realmente y promocionan equivocadamente lo sádico y lo enfermizo.<sup>75</sup>

En vez de leer los libros por sí mismos, siendo tres personas y teniendo tres años para leer 725 libros (1.5 libros por semana durante la duración del estudio), se utilizaron críticas literarias para determinar el nivel de violencia de los libros más vendidos entre 1905 y 1984. Podría suponerse que se estudiarían los libros adecuados, pero la descripción de **El despertar** sugiere que hubo errores. El libro, que trata sobre un chico y un ciervo, es descrito como "(Jody) y su caballo corren libremente, lo que hace enfadar a sus padres, y, a medida que el caballo se hace más grande y más fuerte, obligan a Jody a abandonarlo".<sup>76</sup>

Además, se llevó a cabo una segunda fase del estudio con controles aún menos estrictos:

La segunda fase del estudio revisó cubiertas de libros populares editados en rústica elegidos al azar de las estanterías de **Waldenbooks** y **B. Dalton Books**, [librerías] de Champaign, Illinois. Se compararon las diferentes categorías de libros populares y se supuso que los breves resúmenes de las cubiertas del libro estaban relacionados con su contenido.<sup>77</sup>



No hace falta ser un científico de la NASA para saber que juzgar a un libro por su cubierta es peligroso. Además, como novelista cuyas obras han sido publicadas y que conoce a otros muchos novelistas cuyas obras también han sido publicadas, el autor de este informe puede afirmar categóricamente que las cubiertas y sus textos publicitarios a menudo no tienen nada que ver con el propio libro. La mayor parte de las veces, la cubierta posterior de un ejemplar está escrita por una persona de márketing, ¡que ni siquiera se ha leído el libro! La idea de que un párrafo de la parte trasera de un libro o el extracto impreso en la portada interior puedan resumir una novela de más de 100,000 palabras es absurda e insultante.

No sorprende pues que esta técnica de investigación ofreciese los siguientes resultados: "Un increíble 79% de todos los libros en rústica presentaba temas violentos".<sup>78</sup> Tampoco sorprende mucho que el 100% de los libros de espionaje/intriga y crímenes/detectives fuesen considerados violentos, mientras que los libros de espada y brujería, horror, y ciencia-ficción alcanzasen unos porcentajes de violencia del 98%, 96% and 81% respectivamente. Además de una categoría no explicada, "otros", los libros menos violentos parecen ser los de romances modernos, de los que sólo el 33% fue considerado violento.

La definición de libro violento es, según la NCTV: "Cualquier libro cuyo argumento implique violencia física de una manera significativa o crucial. Tiene que haber pocos homicidios (cometidos o intentados) o violaciones. Además, cualquier libro en el que el héroe (o anti-héroe) gana utilizando la violencia de una manera significativa o crucial...Los libros románticos que muestran el mito de la violación pertenecen a esta categoría".<sup>79</sup>

Por ejemplo, **Tormenta roja**, de Tom Clancy, fue clasificado X-No apto. Esta clasificación es definida como: "violencia extrema y sádica con características gráficas y horripilantes. El material sexual intensamente despiadado y degradante, especialmente asociado con la violencia, tiende a entrar también en esta categoría".<sup>80</sup> **La caza del Octubre Rojo** obtuvo la misma clasificación.

La metodología de este estudio es claramente defectuosa. Juzgar un libro sobre la base de una crítica no tiene sentido, porque no se pueden controlar todos los prejuicios del

crítico, cualquier animosidad personal entre el crítico y el autor, o simplemente una crítica a la que se le recortó espacio cuando la revista iba ser impresa. Lo que es más importante, no hay ninguna manera de determinar si el crítico leyó de hecho el libro o si la crítica fue escrita basándose en material promocional enviado por el editor. La única manera de determinar el contenido de un libro es leyéndoselo y, si forma parte de una serie, leerse todos los libros de la serie.

Con esta perspectiva podemos echar una breve ojeada a los problemas de la lista de "casos" relativos a los juegos y su diabólico contenido que tanto el Dr. Radecki como la señora Pulling venden con tanto interés. El caso favorito del autor es quizás el primero que aparece en la lista de la NCTV: "**Nombre oculto**, detalles confidenciales a petición de la familia, edad: 14, 1979, suicidio".<sup>81</sup> Este tipo de información con detalles ambiguos es característica de otros cinco casos de la lista de los 37 primeros casos presentados por la NCTV.

En otros casos que aparecen en la lista, el hecho de que se informase que una persona había jugado a D&D, como se vio anteriormente en el caso de Sean Hughes, es suficiente para hacer que su muerte esté relacionada con el juego, incluso si el caso no ha sido resuelto o cerrado por la policía. Si existe alguna forma para BADD y la NCTV de relacionar alguna cosa con D&D, se fuerza esa relación y la cadena de evidencias inventadas se hace más larga.

Uno de los casos "no fatales" listados lo destaca con exquisito detalle:

Se informó de la violación de una chica de 15 años en Angleton, Texas, por Armando Simon, de 33 años, un psicólogo de la prisión que trataba presos por crímenes sexuales. Según el testimonio del tribunal, la chica fue atraída hacia el sexo mediante una extensa partida de D&D en la que a ella se le dio el papel de "alguien que perdía sus poderes después de hacer algo mal". Simon interpretaba a un personaje constantemente atraído por las mujeres y su mujer a menudo interpretaba a una lesbiana. La mujer incitó a la chica al sexo enseñándole fotos de Simon desnudo con otras mujeres. Le dijo a la chica: "Él siempre quiso una virgen como regalo". El psicólogo y la chica tuvieron relaciones sexuales por primera vez después de volver de una convención de D&D en Houston (Houston Chronicle, 8 de Mayo de 1985)<sup>82</sup>

No solamente es absurdo sugerir que el crimen mencionado anteriormente tuvo lugar a causa de D&D, sino que es ridículo insinuar incluso que no hubiese tenido lugar si no hubiese sido por D&D. En su libro, Pat Pulling cita al Dr. Arnold Goldstein, doctor en humanidades, director del Centro para la Investigación sobre las Agresiones de la Universidad de Syracuse, diciendo: "Los psicólogos usamos juegos de rol en las terapias... para producir buenos resultados".<sup>83</sup> La seducción de la chica por parte de Simon fue un abuso de confianza entre una paciente y su terapeuta, y no tuvo nada que ver con un juego.

En 1985, la lista de BADD/NCTV contenía 37 personas muertas y cinco casos "no fatales" de violencia relacionada con D&D. Destacan "...hay ocho muertes más (seis suicidios y dos asesinatos) en los que la información es confidencial. Pat Pulling y Tom Radecki están investigando siete asesinatos adicionales de los que se nos ha informado en tres casos separados. Se informa de las muertes a un ritmo de unas cinco por mes". [Énfasis añadido] En un comunicado de prensa de 1987, sin embargo, la lista había crecido solamente en dos asesinatos y la proyección anterior del ritmo ha sido corregida para que dijera: "Se informa de las muertes a un ritmo de tres o cuatro por mes".

En esos dos años se hicieron un par de cambios a la lista. La NCTV eliminó un caso (1985, nº 16, un suicidio anónimo). Actualizaron un caso (añadiendo el nombre de Mike Cote a 1985, nº 37 y 1987, nº 36). Añadieron dos casos con un total de tres víctimas (Patrick Beach y Cayce Moore). Añadieron también el caso de Roland Cartier a la lista, pero bajo su propia sección: "Muertes relacionadas con D&D denunciadas con menos información disponible".

A pesar de todo este movimiento, el hecho es que no se materializaron 120 nuevos casos entre 1985 y 1987. De la misma manera, tampoco aparecieron 108 nuevos casos entre 1987 y 1990, a pesar de las estremecedoras predicciones de la NCTV. De hecho, los únicos casos nuevos que han salido a la luz son los de Sean Sellers, Jeffrey Meyers, Cliff Meling y Daniel Kasten. Sumando las ocho muertes de esos cuatro casos a los 39 que la NCTV ya tiene, todavía están bastante por detrás de los 125 casos de los que informa Pat Pulling.<sup>84</sup>



Como inciso, el comunicado de prensa de 1985 es aquel en el que el Dr. Radecki cita "el libro de investigación 'Mazes and Monsters' de Rona Jaffe".<sup>85</sup> El libro de Jaffe es una novela, ambientada en un colegio imaginario de un pueblo imaginario de Pennsylvania. El hecho de que sea una obra de ficción no impide que Radecki cite una carta sobre los peligros de D&D escrita al periódico de la escuela como si fuese un testimonio. Para ser alguien que pasa mucho tiempo intentando determinar si los niños conocen la diferencia entre la fantasía y la realidad, el Dr. Radecki, como la señora Pulling, parece haber desarrollado este problema en ese área.

El Dr. Radecki, persiguiendo la admirable meta de eliminar la violencia de la sociedad, ha llevado a cabo "investigaciones" de metodología poco científica. Sus conclusiones, por tanto, son sospechosas. Igualmente sospechosa es su continua disposición a publicar datos que sólo pueden contribuir a la histeria.

### **Larry Jones y File 18**

Por escalofriante que parezca que Pat Pulling sea calificada de "asesora de jurados" y perito judicial en casos importantes, aún es más terrorífica su alianza con Larry Jones. Jones trabaja en el departamento de policía de Boise, Idaho y es el jefe de Cult Crime Impact Network, Inc. Es el editor de File 18, un boletín que, según afirma, llega a entre 1.500 y 2.500 miembros de las fuerzas de seguridad. File 18 informa sobre crímenes ocultistas de todo el país, pero parece utilizar como única fuente recortes de periódicos enviados por los lectores y otras partes interesadas.

Se ofrecen unos cuantos extractos de File 18 para refelejar sus relaciones con BADD, y la inclinación general de sus tendencias editoriales. Aunque cada número lleva la siguiente advertencia, o alguna variación, el boletín no tiene marca registrada. Advertencia: "CONFIDENCIAL: INFORMACIÓN DE ACCESO RESTRINGIDO SÓLO PARA MIEMBROS DE LAS FUERZAS DE SEGURIDAD". El número de Abril de 1989 lo amplía de esta manera: "CONFIDENCIAL: INFORMACIÓN DE ACCESO RESTRINGIDO. NO COMUNICAR AL PÚBLICO, LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, O PERSONAS O GRUPOS NO AUTORIZADOS. LA INFORMACIÓN DE ESTA PUBLICACIÓN ESTÁ DESTINADA PRINCIPALMENTE A AYUDAR A LAS FUERZAS DE SEGURIDAD, Y

## LEGITIMAR A LOS PROFESIONALES DE LA COMUNIDAD QUE COMBATEN CRÍMENES DE MOTIVACIÓN SECTARIA Y AYUDAN A LOS SUPERVIVIENTES.

El número de Diciembre de 1988 destaca la relación con BADD.

### XI. QUIÉN TIENE VUESTRA DIRECCIÓN?

Durante los últimos seis meses aproximadamente, unas cuantas cartas y publicaciones no autorizadas han sido enviadas a personas del BOLETÍN FILE 18. Exceptuando dos envíos de publicidad de B. A. D. D., Inc. sobre sus próximos seminarios, la junta directiva de C. C. I. N. Board no ha concedido ninguna autorización previa para utilizar la lista de correo. Tenemos información verificable de que algunos miembros de las fuerzas de seguridad de la lista de FILE 18 son también miembros de grupos ocultistas. Estas personas aparentemente se habrían hecho con la lista de correo y ejemplares de FILE 18 y se lo habrían pasado a personas cuyas metas son influenciar los sentimientos del lector contra la misión de C. C. I. N.<sup>86</sup>

El número de Febrero de 1989 ofrece un enfoque interesante sobre los procesos mentales de las personas encargadas de buscar pruebas en casos criminales:

Por todos los Estados Unidos, hay hombres sentados en cárceles y corredores de la muerte acusados de sacrificios satánicos. Otros han sido encarcelados por abusos horripilantes y torturas contra bebés, niños y adultos. Los adultos supervivientes cuentan relatos sorprendentemente similares de esclavitud, temor, control mental, y rituales llevados a cabo durante años delante de las narices (o con la complicidad) de la llamada "sociedad normal" y sus funcionarios.

Aquellos que niegan, justifican, u ocultan la obvia e innegablemente creciente montaña de pruebas, a menudo piden pruebas estadísticas o relaciones positivas entre grupos operativos sospechosos. En el mejor de los casos, esta demanda de pruebas positivas de una "conspiración horizontal" es ingenua. En el peor, es una pista falsa diseñada para distraer la atención del creciente número de profesionales convencidos de que debemos perseguir y enfrentarnos con efectividad al que podría ser el crimen de los años 90.

Consideremos la posibilidad de que la razón de que grupos supuestamente no relacionados en diferentes localidades en diferentes periodos de tiempo estén actuando de manera similar sea que reciben órdenes constantes de manera independiente desde altos niveles de autoridad. En vez de estar directamente relacionados unos con otros, estos grupos podrían estar relacionados verticalmente con un organismo común de dirección y control. Este "modelo de conspiración vertical" es coherente con la estructura "autoritaria" (piramidal) aparecida en muchos grupos sectarios y ocultistas. Aquellos que acepten esta teoría como una posibilidad razonable necesitan replantearse el significado, alcance y efectos del término "conspiración".

Una creciente masa de pruebas, información procedente de medios de escucha, afirmaciones de supervivientes, y condenas en los tribunales ejerce una presión cada vez mayor sobre nosotros para que "lleguemos al veredicto" de que esos 'problemas no relacionados' están siendo dirigidos por un organismo central. Despertemos y veamos la realidad de aquello contra lo que hemos estado luchando sin efectividad durante tanto tiempo. Sólo talando la raíz del árbol del crimen en vez de rastrillar las hojas podemos esperar que las cosas cambien.<sup>87</sup>

En ese mismo número aparece lo siguiente:

La solución (al satanismo): el personal de la editorial coincide en que la única solución real y duradera a la "adoración del diablo" o la relación con el satanismo es un encuentro personal con la verdadera cristiandad y con la figura central de esa fe, Jesucristo. Sólo mediante esta luz pueden ser descubiertos y eliminados de la vida de una persona los profundos y peligrosos tentáculos del satanismo o el esclavismo ocultista.<sup>88</sup>

Jones, en un simposio patrocinado por Bob Larson, definió el satanismo como "la gente que adora a una deidad diferente al Dios de la Biblia".<sup>89</sup> Continuó destacando que "no se puede ser un satanista devoto sin violar la ley de la tierra".<sup>90</sup> Por lo tanto, cualquiera que no sea cristiano o judío es, de hecho, un satanista y un criminal. Y, teniendo en cuenta su afirmación anterior, el único remedio para la amenaza satanista es una



reactivación nacional. Esta es una opinión peligrosa para un miembro de las fuerzas de seguridad ya que presupone culpabilidad en ausencia de cualquier prueba de un crimen.

Finalmente, las dos citas siguientes proceden del número de Abril de 1989 de File 18:

Creemos que ciertos grupos e intereses finalmente se dieron cuenta de la existencia de C. C. I. N. o decidieron que no íbamos a cejar en nuestro empeño. Diseñaron campañas activas de infiltración y contrainformación preparadas para intimidar, anular, y/o eliminar el trabajo que empezamos, el trabajo que potenciamos entre los muchos profesionales legítimos en los departamentos de policía, escuelas, centros de tratamiento, iglesias, y grupos de interés especial por toda esta nación. Se han interpuesto cuñas de desconfianza entre grupos creíbles de recursos y las autoridades. Hoy en día, las fuerzas de la oposición están bombeando gran cantidad de información diseñada para confundir, engañar, y diluir la verdad. Son tácticas bien diseñadas que incluyen el asesinato de personajes, rumores, insinuaciones, el ridículo, y amenazas de pleitos civiles para detener la vital puesta al descubierto de prácticas, asociaciones y metodologías criminales anteriormente secretas.<sup>91</sup>

Un poco más adelante, en ese mismo número, tenemos:

VIII. Acquino, otra vez:

En Marzo de 1988... en el Programa de Oprah Winfrey (Michael Acquino, el fundador del Templo de Set) dijo que si los satanistas estuvieran realmente cometiendo crímenes, la policía lo sabría y lo investigaría, deteniendo a los satanistas.

En el Vol. III del boletín de File 18... pedimos la confirmación de que los militares estadounidenses habían reabierto una investigación sobre el teniente coronel Acquino. La confirmación llegó nada menos que de un artículo publicado en el San Jose Mercury News, el 23 de Diciembre de 1988. Linda Godlston, escritora de plantilla, informó: "Seis meses después de que la Oficina del Fiscal de Estados Unidos cerrase el caso de abusos infantiles de Presidio, el Ejército ha comenzado una nueva investigación de uno de los sospechosos originales del asunto, un oficial de alto rango que fundó una iglesia satánica, según fuentes próximas a la investigación.

Ciertamente concedemos a Mr. Acquino el beneficio de su presunción legal de inocencia, pero...<sup>92</sup>

Este material de File 18 material necesita discutirse para completar solamente un par de puntos. El tono general de paranoia es chocante en un documento publicado por y para oficiales de policía y otros profesionales interesados. La idea de que la solución para los crímenes satánicos es un encuentro personal con Jesucristo desapareció con las cazas de brujas y no tiene cabida en las fuerzas de seguridad estadounidenses.

La mayoría de lo que aparece en File 18 "está sacado de libros y artículos disponibles en los kioscos... ¡La mayoría de los materiales calificados como 'sólo para la policía' que utilizamos ahora han sido desarrollados por civiles!"<sup>93</sup> Si esto es cierto, ¿por qué lo publica Jones, dándole por tanto una apariencia de legitimidad que no merece? Las noticias de los periódicos destacan lo inusual y siempre pretenden tener un único ángulo, pero ese ángulo a menudo se desvanece en la insignificancia cuando se estudia el caso. ¿Por qué entonces se pone tanto énfasis en las noticias de crímenes de los kioscos?

Larry Jones aparece continuamente molesto por la falta de pruebas sólidas y creíbles relativas a crímenes satánicos. El número de File 1894 más reciente en posesión del autor contiene recortes de noticias de fuentes tan diversas como **Farm Times of Idaho** (relativos a mutilaciones de ganado) o correspondencia personal con un psicoterapeuta que se sintió poco satisfecho cuando el Senado del Estado de Washington sólo quiso dedicar diez minutos del tiempo de la Comisión de Derecho y Justicia para escuchar su conferencia sobre crímenes rituales. Muy interesante por su inclusión es una crítica del libro **Cuando el mundo sea uno** de Tal Brooke. Este libro pretende contar los sucesos pasados y planes futuros de una conspiración de un "Gobierno Único Mundial". Fue escrito por una persona que, después de convertirse al cristianismo, fue "capacitado para escribir un libro como ése debido a su anterior relación con el movimiento Nueva Era, (y) experiencia con el ocultismo... lo que potencia su habilidad para expresar la filosofía que hay tras los bastidores de la 'Era Global'".<sup>95</sup> File 18 facilita el libro de Brooke a las personas interesadas.

La teoría de la "conspiración vertical" de File 18 se desmorona rápidamente cuando se le aplica la navaja de Occam incluso con una presión mínima. ¿Qué necesidad hay de una camarilla invisible cuando Dan Rather o Geraldo Rivera informan a todo el mundo de cualquier suceso extraño de costa a costa, haciendo que las imitaciones de las mismas no sólo sean fáciles, sino también una manera segura de conseguir publicidad? ¿Para qué hacen falta sectarios que propaguen sus rituales en secreto cuando cualquiera puede coger cientos de novelas de terror diferentes que cuentan estas cosas en escalofriante detalle?

A pesar de la falta total de pruebas relativas a una conspiración satánica (y desconocedor de las tácticas que la señora Pulling ha utilizado en su cruzada) Larry Jones continúa aferrándose a su creencia en una camarilla diabólica que busca destruir América. En una perversión de la lógica absolutamente pasmosa, Jones se pregunta:

¿La negación (del alcoholismo) altera la verdad? No.

Las cosas son como son, a pesar de la voluntad del bebedor de admitir la verdad ante sí mismo o ante otras personas. De hecho, para evitar enfrentarse a su realidad se inventará racionalizaciones, repetirá explicaciones vacías, distraerá la atención hacia temas poco importantes, se rodeará de bebedores que piensen como él, e inventará falsedades. Mientras tanto, la destrucción forjada por su compulsión continuará cobrándose su precio. Debilita su vitalidad, destruye su creatividad, agota sus recursos, roba su energía, distrae su potencial y le atrae hacia su propia muerte entre la falsa seguridad de su confusa mente.<sup>96</sup>

Cada una de las cosas que Jones señala como tácticas de un alcohólico para evitar darse cuenta de que tiene un problema es una táctica que la señora Pulling y otros cazadores de Satán han utilizado. Luchan tan duramente para demostrar que los fantasmas y monstruos que ven son reales que pierden el contacto con el mundo real. Cuando se reúnen, refuerzan sus alteradas impresiones de la realidad, y se defienden uno a otro contra los intentos racionales de demostrarles sus errores.



## **Conclusión**

Patricia Pulling, como cualquier adulto responsable, está preocupada por el bienestar de los niños en nuestra sociedad. Una tragedia personal en su vida la impulsó a empezar una cruzada para salvar a los niños del horror que vio que se había llevado a su hijo. Su motivación, tanto al principio como ahora, es algo que sólo podemos adivinar, pero cree claramente que está librando un combate contra fuerzas diabólicas que pretenden consumir a los jóvenes americanos.

De la misma forma, en algún momento de su carrera como investigadora, perdió la perspectiva, habiendo manipulado de manera voluntaria o por negligencia, informes que tenían que ver con suicidios y asesinatos relacionados con juegos y satanismo. Ha promocionado a personas que, en el mejor de los casos, necesitan urgentemente ayuda psiquiátrica para tratar sus problemas emocionales y psicológicos. Se ha presentado a sí misma repetidamente como "perito" en relación a juegos de los que sabe poco o nada. Ha perpetrado un engaño en relación a las circunstancias que rodearon la muerte sin sentido de su hijo.

Sin duda alguna, la señora Pulling empezó a buscar una manera de impedir que otros niños siguiesen los pasos de su hijo. Sus esfuerzos en nombre de su memoria fueron obviamente bien intencionados, pero a medida que la histeria anti-juegos se convirtió en una guerra contra Satán, los fines empezaron a justificar los medios. Lo que se convirtió en importante era hacer una llamada de atención sobre los peligros del satanismo, y cualquier método que consiguiese hacer llegar ese mensaje era perfectamente aceptable. Pat Pulling y sus aliados dirigen regularmente "seminarios sobre crímenes sectarios" en localidades de todo el país. Estos seminarios son ofrecidos a la policía y a personal docente a entre 100 y 300 dólares por persona, sin incluir alojamiento, transporte o comidas. Estos seminarios van más allá de ser un caso de "el ciego guiando al ciego" porque los antisatanistas sacan un gran provecho económico de estos seminarios. Además, los contribuyentes son quienes acaban pagando estas dudosas experiencias educativas, y esa desinformación es usada contra ellos cuando policías honrados tratan de utilizar lo que han aprendido y aceptado de buena fe.

Como se ha demostrado anteriormente, en estos seminarios Pat Pulling reparte un cuestionario que, si se usa de acuerdo con las instrucciones, probará que prácticamente cualquiera es un satanista. Son seminarios en los que personas mentalmente alteradas como Cassandra Hoyer or Lauren Stratford/Laurel Wilson<sup>97</sup> cuentan historias acerca de los horrores que "los supervivientes de las sectas" padecen. Son seminarios en los que se reparten folletos con "símbolos ocultistas", incluyendo cosas como "la estrella de David" y en los que cualquier religión no cristiana es considerada como "satanismo".

Pat Pulling es claramente una "experta en crímenes sectarios" sólo a sus propios ojos y a los de sus amiguetes, aliados y discípulos. Barry Goldwater dijo una vez "El extremismo en defensa de la libertad no es malo". El extremismo relacionado con la batalla contra la Conspiración Satánica no defiende ninguna libertad. Un fanatismo como ése, que perpetúa una fantasía histórica, es la auténtica maldad. Y el mal mayor sería no hacer nada por compartir la verdad con aquellos que podrían ser confundidos por la señora Pulling

### **Agradecimientos**

Al autor le gustaría dar las gracias a las siguientes personas por su ayuda en la preparación de este informe: Loren K. Wiseman, Greg Stafford, Shawn Carlson, Robert D. Hicks, David Alexander, Jim Lippard, Sean Sellers, Darren Molitor and Liz Danforth.

### **Apéndice 1: Sean Sellers**

Sean Sellers escribió la siguiente carta y se la mandó al autor de este informe. Sean dio su permiso para reimprimir esta carta con la condición de que aparezca completa cuando se publique.

Dada la gran controversia sobre los juegos de rol que existe hoy en día, mucha gente bienintencionada me ha pedido poder utilizar mi pasado como referencia para rechazar los juegos de rol. Aunque es cierto que D&D contribuyó a mi interés y conocimiento del ocultismo, debo ser justo y explicar en qué medida lo hizo.

Mientras jugaba a D&D no era satanista, y de hecho probablemente le hubiese pegado un puñetazo a cualquier satanista con el que me hubiera encontrado. Sin embargo, estaba interesado en la brujería y en el Zen. Investigando en la biblioteca para una aventura de D&D que estaba dirigiendo encontré otros libros que me llevaron a estudiar el ocultismo.

Tras convertirme en satanista utilicé mis manuales de D&D por sus símbolos mágicos y referencias de personajes para mis estudios iniciales. También utilicé mi experiencia como Dungeon Master para presentar a la gente conceptos sobre el comportamiento satánico y reclutarles para el ocultismo.

No me gustan algunos de los materiales que TSR publica para sus juegos de rol. Pienso que su excesivo uso del paganismo y del ocultismo es innecesario y puede llevar a problemas de idealismo entre algunos jugadores; sin embargo, para ser justos con TSR y con toda honestidad debo admitir que el D&D contribuyó a mi implicación en el satanismo de la misma manera en que el interés por la electrónica puede contribuir a construir una bomba. Como la decisión de construir una bomba, yo ya había tomado decisiones de naturaleza destructiva antes de incorporar material de D&D a mis proyectos de aquelarre, y fue el satanismo, no D&D, lo que tuvo un papel decisivo en mis crímenes.

Personalmente, y por mi propia experiencia, no pienso que los niños necesiten jugar a D&D, pero usar mi pasado como ejemplo común de los efectos del juego es irracional o fanático.

5 de Febrero de 1990

Sean R. Sellers

## **Apéndice 2: acerca del autor**

El autor de este informe, Michael A. Stackpole, es un novelista de ciencia-ficción y diseñador de juegos y juegos de ordenador. En 1979 se licenció en Historia en la Universidad of Vermont. Tras su graduación comenzó su carrera como diseñador de juegos con Flying Buffalo, Inc. de Scottsdale, Arizona. En 1983 y 1984, proyectos en



los que contribuyó ganaron el premio H. G. Wells Award a la mejor aventura del año. In 1988, Wasteland, un juego de ordenador que él diseñó, fue elegido como mejor juego de aventuras del año por Computer Gaming World, y en 1989, Neuromancer, otro juego en el que trabajó, ganó el mismo premio. También en 1988, otro juego de ordenador, Bards Tale III, fue elegido Mejor juego de ordenador por el Club de Estrategas.

Su interés en la controversia que rodea a los juegos empezó en 1979, cuando la desaparición de James Dallas Egbert del campus en East Lansing de la Universidad del Estado de Michigan catapultó a D&D y a los juegos de rol a la atención nacional. Una investigación de ese caso demostró que el juego no tenía nada que ver con la desaparición de Egbert. También destacó que la realidad y la percepción del público de lo que pasó no coincidían. Desde entonces, en colaboración con otros en la industria del juego, ha trabajado investigando casos y aclarando la información. Como era predecible, su rumbo se cruzó con el de Patricia Pulling y BADD, y la información que ha reunido en su investigación se presenta en el informe anterior. Al moverse el área de "experiencia" de Pulling al satanismo, las investigaciones del autor han proseguido.

- Quién es quién en el Oeste, edición de 1990.

### **Información de contacto:**

Michael A. Stackpole  
Phoenix Skeptics  
Ap. de Correos 62792  
Phoenix, Arizona, 85082-2792  
(602) 231-8624/(602) 392-0328 Fax  
mike@flyingbuffalo.com

**Bibliografía** (se han traducido los títulos, pero el material está en inglés)

### **Publicaciones periódicas**

Cornerstone, Volumen 18 N° 90, Enero de 1990, Los teloneros de Satán por Gretchen & Bob Passantino y Jon Trott

Daily News-Sun de Sun City, Arizona, Martes 7 de Junio de 1988 "Muerte de un niño"  
por Doug Dollemore

File 18, Volumen III, Nº 88-4, Cult Crime Impact Network, Inc., Larry Jones, editor

File 18, Volumen IV, Nº 89-1, Cult Crime Impact Network, Inc., Larry Jones, editor

File 18, Volumen IV, Nº 89-2, Cult Crime Impact Network, Inc., Larry Jones, editor

File 18, Volumen IV, Nº. 89-6, Cult Crime Impact Network, Inc., Larry Jones, editor

File 18, Volumen V, Nº 90-1, Cult Crime Impact Network, Inc., Larry Jones, editor

INSIGHT, 11 de Enero de 1988, "La lucha contra el satanismo, una tarea ímproba" por  
Derk Kinnane Roelofsma

Comunicado de prensa de la National Coalition on Television Violence [NCTV,  
Coalición Nacional contra la Violencia Televisiva], del 17 de Enero de 1985

NCTV News, Volumen 6, Enero-Febrero de 1985

Comunicado de prensa de la NCTV de Junio de 1985, como se reimprimió en el Manual  
para los Cuerpos de seguridad de BADD.

Estudio de libros más vendidos entre 1905 y 1988 de la NCTV

Richmond News Leader, 21 de Septiembre de 1988

Richmond News Leader, 7 de Abril de 1989, "A los creyentes locales les faltan  
pruebas" por Rex Springston

Richmond Times-Dispatch, 5 de Marzo de 1988, "Se dice que los cultos satánicos  
atraen a los adolescentes con sexo y drogas" por Ed Briggs

Richmond Times-Dispatch, 23 de Septiembre de 1988

The Comics Journal, Nº 133, Diciembre de 1989, "Entrevista a Thomas Radecki" por  
Gary Groth, Robert Boyd y Greg Baisden

Washington Post, 13 de Agosto de 1983, "Un juego citado en el suicidio de un joven"  
por Michael Isikoff

### **Transcripciones y apariciones en medios de comunicación**

Transcripción del caso Nº L-128-83 Tribunal Superior de Virginia del Condado de  
Hanover, Honorable Juez Richard H. C. Taylor.

Geraldo, 6 de Octubre de 1988, Transcripción #276 "Satanismo adolescente"

La aparición de crímenes rituales en la sociedad actual. Notas transcritas de oradores en  
el seminario organizado por la Asociación de Detectives de Colorado del Norte y  
Wyoming del Sur del 9 al 12 de Septiembre de 1986 en Fort Collins, Colorado.

Recopiladas y editadas por Larry M. Jones Cult Crime Impact Network 222 N. Latah Sreet., Boise. Idaho 83706

Programa de radio de Bob Larson, 29 de Marzo de 1990

Programa de radio de Bob Larson, 3 de Abril de 1990

Simpósio sobre satanismo de Bob Larson, 4 de Noviembre de 1989, notas tomadas por Vicki Copeland de Cult Watch Response.

### **Libros y publicaciones**

Pulling, Patricia, con Kathy Cawthon, 1989, La telaraña del diablo, Huntington House, Inc. Lafayette, Louisiana

———, 1988, Técnicas de interrogatorio para adolescentes, BADD, Inc., Richmond, Virginia

———, 1986, Manual para el cumplimiento de la ley sobre juegos de rol fantásticos, BADD, Inc., Richmond, Virginia

Molitor, Darren Lee, 1985, Carta de Darren Molitor, BADD, Inc., Richmond, Virginia

Wedge, Thomas W. con Robert L. Powers, 1988, El cazador de Satán, Daring Books, Canton, Ohio

### **Correspondencia**

Hicks, Robert D., 28 de Noviembre de 1988

Sellers, Sean R., 5 de Febrero de 1990

———, 27 de Diciembre de 1989

Molitor, Darren Lee, 14 de Marzo de 1990

———, 10 de Abril de 1990

### **Referencias**

1 Comunicado de prensa de la NCTV del 17 de Enero de 1985

2 Washington Post, 13 de Agosto de 1983

3 Transcripción del caso N° L-128-83 Tribunal Superior de Virginia del Condado de Hanover, Honorable Juez Richard H. C. Taylor.

4 La telaraña del diablo, p. 90

- 5 Correspondencia personal con el autor, 28 de Noviembre de 1988
- 6 Técnicas de interrogatorio para adolescentes (BADD, Inc., Sept 1988), pp. 13-14
- 7 Técnicas de interrogatorio para adolescentes (BADD, Inc., Sept 1988), p. 14
- 8 Ibid., p. 3
- 9 Ibid., p. 3
- 10 Ibid, pp. 3-6
- 11 Ibid, pp. 6-7
- 12 La era del folletín transcurrió aproximadamente entre 1920 y 1950 y se llamó "pulp" en inglés (en castellano, "pasta mecánica") porque las revistas baratas de la época (folletines) se imprimían en papel hecho con pasta mecánica y no con celulosa. Después de que la guerra y el racionamiento de papel dañaran gravemente el mercado del papel de pasta mecánica, la aparición de libros en rústica acabó con él en los años cincuenta. Shadow Magazine y Weird Tales son dos ejemplos bien conocidos de folletines. Lovecraft fue un colaborador frecuente de Weird Tales.
- 13 Daily News-Sun de Sun City, Arizona, Martes, 7 de Junio de 1988
- 14 Ibid.
- 15 Ibid.
- 16 Washington Post, 13 de Agosto de 1983
- 17 Geraldo, 6 de Octubre de 1988, Transcripción #276, pp. 9-10
- 18 La telaraña del diablo, p. 7-8.
- 19 Transcripción del caso N° L-128-83 Tribunal Superior de Virginia del Condado de Hanover, Honorable Juez Richard H. C. Taylor, Judge, pp. 13-14.
- 20 LA APARICIÓN DE CRÍMENES RITUALES EN LA SOCIEDAD ACTUAL  
Notas transcritas de oradores en el seminario organizado por la Asociación de Detectives de Colorado del Norte y Wyoming del Sur del 9 al 12 de Septiembre de 1986 en Fort Collins, Colorado. Recopiladas y editadas por Larry M. Jones Cult Crime Impact Network 222 N. Latah Street., Boise. Idaho 83706
- 21 Ibid.
- 22 La telaraña del diablo, p. 199
- 23 Richmond News Leader, 7 de Abril de 1989
- 24 Ibid.
- 25 Ibid.
- 26 Richmond Times-Dispatch, 23 de Septiembre de 1988
- 27 Ibid.



- 28 Richmond Times-Dispatch, 5 de Marzo de 1988
- 29 Manual para los Cuerpos de seguridad sobre juegos de rol fantásticos, p. 10
- 30 La telaraña del diablo, p. 91
- 31 La telaraña del diablo, p. 97, ver también Manual para los Cuerpos de seguridad sobre juegos de rol fantásticos, pp. 10-11
- 32 Manual, p. 10
- 33 Manual, p. 10
- 34 Manual, p. 11
- 35 TSR, Inc. vuelve a imprimir con regularidad sus juegos para mantener la marca registrada de los nombres. Se rumorea que Boot Hill podría volver a aparecer en 1990 sólo para mantener la marca registrada del título. Esta es la razón por la que supuestamente Gamma World volvió a aparecer en 1986. No sería raro ver también una nueva edición de Metamorphosis Alpha, pero no se espera.
- 36 La telaraña del diablo, p. 97
- 37 La telaraña del diablo, p. 9
- 38 La telaraña del diablo, p. 79
- 39 Carta de Darren Molitor
- 40 La telaraña del diablo, p. 79
- 41 Carta de Darren Molitor.
- 42 Correspondencia personal con el autor, 14 de Marzo de 1990
- 43 Ibid
- 44 La telaraña del diablo, p. 88
- 45 La telaraña del diablo, p. 11
- 46 Correspondencia personal con el autor, 14 de Marzo de 1990
- 47 La telaraña del diablo, p. 9
- 48 Ibid., p. 54
- 49 La telaraña del diablo, p. 57
- 50 INSIGHT, 11 de Enero de 1988, p. 48
- 51 Richmond News Leader, 21 de Septiembre de 1988
- 52 Ibid.
- 53 Richmond News Leader, 7 de Abril 1989
- 54 Programa de radio de Bob Larson, 3 de Abril de 1990
- 55 La telaraña del diablo, p. 90
- 56 Ibid., p. 91

- 57 Ibid., p. 91
- 58 Ibid., p. 91
- 59 Correspondencia personal con el autor, 10 de Abril de 1990
- 60 La telaraña del diablo, p. 88
- 61 Correspondencia personal con el autor, 10 de Abril de 1990
- 62 El cazador de Satán, p. 11.
- 63 La telaraña del diablo, p. 92
- 64 Correspondencia personal con el autor, 5 de Febrero de 1990
- 65 Correspondencia personal con el autor, 27 de Diciembre de 1989
- 66 Correspondencia personal con el autor, 5 de February de 1990
- 67 Comunicado de prensa de la NCTV, 17 de Enero de 1985
- 68 The Comics Journal, Nº 133, Diciembre de 1989, p. 66
- 69 Ibid., p. 74
- 70 NCTV News, Vol. 6, Enero-Febrero 1985
- 71 Programa de radio de Bob Larson, 29 de Marzo de 1990
- 72 Estudio sobre los libros más vendidos entre 1905 y 1988 de la NCTV
- 73 Ibid., p. 1
- 74 La precaución sobre las críticas de Time Magazine es curiosa porque, dos párrafos antes, el informe destaca "Las críticas de libros proceden principalmente de Time y Newsweek, el New York Times..".
- 75 Ibid., p. 1
- 76 Ibid., p. 11
- 77 Ibid., p. 1
- 78 Ibid., p. 25
- 79 Ibid., p. 25
- 80 Ibid., p. 26
- 81 Comunicado de prensa de la NCTV, 17 de Enero de 1985, p. 5
- 82 Comunicado de prensa de la NCTV, Junio de 1985, como fue reimpreso en el Manual para los Cuerpos de seguridad de BADD.
- 83 La telaraña del diablo, p. 82
- 84 Ibid., p. 85
- 85 Comunicado de prensa de la NCTV, 17 de Enero de 1985, p. 8
- 86 File 18, Vol. III, Nº 88-4, p. 12
- 87 File 18, Vol. IV, Nº 89-1, p. 1

88 Ibid., p. 3

89 Simposio sobre satanismo de Bob Larson del 4 de Noviembre de 1989. Aproximadamente asistieron 500 personas, pagando cada una 100 dólares por acudir al día de programa.

90 Ibid.

91 File 18, Vol. IV, N° 89-2, p. 1

92 Ibid., p. 5

93 Ibid., p. 2

94 File 18, Vol. V, N° 90-1

95 Ibid., p. 5

96 File 18, Vol. IV, N° 89-6, p. 1

97 Stratford/Wilson fue la autora de las memorias de un superviviente tituladas El subterráneo de Satán. La editorial, Harvest House, lo retiró de publicación después de que Cornerstone, una revista cristiana, publicó un artículo (Los teloneros de Satán de Gretchen y Bob Passantino y Jon Trott, Vol. 18 N° 90, Enero de 1990) que descubrió que su libro era un fraude

## 11.19 DECRETO 2984/1972, DE 2 DE NOVIEMBRE, POR EL QUE SE ESTABLECE LA OBLIGACIÓN DE CONSIGNAR EN TODA CLASE DE LIBROS Y FOLLETOS EL NÚMERO ISBN.

(BOE 4-11-1972)

*La Disp. Derog. Unica del RDLEG 1/1996, 12 abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual («B.O.E.» 22 abril) declara la vigencia del presente D 2984/1972.*

La creciente producción bibliográfica y la complejidad de los problemas editoriales obligan a establecer sistemas estadísticos perfeccionados, tanto por la exigencia de una información rápida y exacta como por la conveniencia de los propios editores, al facilitarles el estudio de mercados y la imprescindible mecanización de sus medios de comprobación de existencias y tiradas.

De ahí la necesidad, universalmente sentida, de identificar cada libro mediante el establecimiento de un código numérico que permita su tratamiento por computadoras, y que ha determinado la creación, con carácter internacional, del llamado «I.S.B.N.» (International Standard Book Number), hoy utilizado en la producción editorial de la mayor parte de los países y cuya aplicación en España viene requerida por las razones antedichas y por la obligada colaboración con los servicios informativos bibliográficos de todo el mundo.

La implantación del nuevo sistema ha de hacerse compatible con el actualmente regulado en materia de Depósito Legal, ya que el ISBN es un elemento de identificación con fines exclusivamente estadísticos y aplicable sólo a determinadas obras impresas, por lo cual no puede sustituir al número de Depósito Legal, que abarca toda la producción impresa y cuyo sistema ha demostrado su eficacia.

Al mismo tiempo, para conseguir una mayor efectividad en las posibilidades de aprovechamiento de los libros y folletos con la consiguiente agilidad en la redacción de la



bibliografía española, es necesaria cierta modificación en algunos aspectos reguladores del funcionamiento del servicio del Instituto Bibliográfico Hispánico, en especial en lo que se refiere al número de ejemplares objeto de Depósito Legal, que la experiencia demuestra insuficiente para dar una información bibliográfica con la rapidez y puntualidad que la difusión del libro requieren.

En su virtud, a propuesta de los Ministros de Educación y Ciencia e Información y Turismo y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día veintisiete de octubre de mil novecientos setenta y dos, dispongo:

**Artículo primero.-** Toda clase de libros y folletos, incluyéndose en este concepto las separatas, llevará impreso, además del número y siglas correspondientes al Depósito Legal, el número ISBN (International Standard Book Number).

**Artículo segundo.-** Sin perjuicio de la obligación de imprimir número y siglas de Depósito Legal, quedan exentas de la atribución y constancia del ISBN las siguientes publicaciones: mapas y planos, partituras musicales, hojas sueltas no coleccionadas, carteles, grabados, postales y otros despleables, las publicaciones periódicas, salvo los anuarios, los discos gramofónicos y las cintas magnetofónicas.

**Artículo tercero.-** Igualmente quedan exentas del ISBN, aunque no del Depósito Legal, las obras que se publiquen utilizando medios distintos a los clásicos de la impresión gráfica y las memorias de actividades de corporaciones públicas y privadas y obras de información temporal que, a juicio del Instituto Nacional del Libro Español, carezcan de interés permanente.

**Artículo cuarto.-**

Uno. La asignación del ISBN corresponde al Instituto Nacional del Libro Español, a solicitud de los editores en cada caso, y la del Depósito Legal, al Instituto Bibliográfico Hispánico, a través de sus Oficinas Provinciales de Depósito Legal.

Dos. En las obras indicadas en el artículo primero, cuando se solicite la asignación de número para el Depósito Legal, serán condiciones indispensables la indicación del ISBN correspondiente o la exención determinada por el Instituto Nacional del Libro Español.

**Artículo quinto.-** Los editores facilitarán a los impresores tanto el número ISBN como el nombre completo del autor que corresponda a cada obra.

**Artículo sexto.-**

Uno. Los impresores quedan obligados a hacer constar el número ISBN y los datos completos del autor, tanto en el escrito de solicitud de número de Depósito Legal como en la declaración definitiva que se adjunta a la obra en el momento de su entrega en las Oficinas de Depósito Legal.

Dos. En los casos de exención previstos en el artículo tercero, los impresores acompañarán documento justificativo de exención expedido por el Instituto Nacional del Libro Español.

**Artículo séptimo.-** El Instituto Nacional del Libro Español como el Instituto Bibliográfico Hispánico, de común acuerdo, establecerán las bases para una mutua información con la periodicidad que se determine por ambos organismos.

**Artículo octavo.-**

Uno. En las facturas de exportación será obligatoria la constancia del ISBN correspondiente a cada uno de los títulos o de las obras que se envíen, al extranjero.

Dos. No será autorizada la exportación ni venta de ningún impreso unitario sin que previamente haya quedado justificada la entrega de los ejemplares reglamentarios por Depósito Legal, alcanzando la responsabilidad a este respecto no sólo a impresores o editores, sino también a distribuidores y librerías.

**Artículo noveno.-** Tanto el número de Depósito Legal como el del ISBN figurarán en la misma hoja de impresión, debiendo consignarse en el reverso de la portada o de la anteportada de la obra, sin cuyo requisito no será admitida al Depósito Legal.

**Artículo décimo.-**

Uno. Los impresores entregarán en las Oficinas de Depósito Legal cinco ejemplares de cada uno de los libros o folletos impresos en sus talleres.

Dos. En cuanto a los restantes impresos, sigue en vigor lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Interior del Instituto Bibliográfico Hispánico sobre el número o de ejemplares a depositar.

**Artículo undécimo.-** El Instituto Bibliográfico Hispánico adoptará las medidas oportunas para que el ISBN (International Standard Book Number) figure en los documentos bibliográficos que sirven de base para la elaboración de la bibliografía nacional.

Así lo dispongo por el presente Decreto, dado en Madrid a dos de noviembre de mil novecientos setenta y dos.-

FRANCISCO FRANCO.-

El Vicepresidente del Gobierno, Luis Carrero Blanco.

## 11.20 ORDEN DE 25 DE MARZO DE 1987, POR LA QUE SE REGULA LA AGENCIA ESPAÑOLA DEL ISBN (SISTEMA INTERNACIONAL DE NUMERACIÓN DE LIBROS).

(BOE 1-4-1987)

*La Disp. Derog. Unica del RDLEG 1/1996, 12 abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual («B.O.E.» 22 abril) declara la vigencia de la presente Orden de 25 marzo 1987.*

El Decreto 2984/1972, de 2 de noviembre, por el que se establece la obligación de consignar en toda clase de libros y folletos el número ISBN, incorporó a España al sistema internacional de numeración de libros utilizado en la producción editorial de la mayor parte de los países y permitió la entrada de nuestra bibliografía en las bases de datos que sobre los libros existen en todo el mundo. Además inició el desarrollo de un servicio de gran utilidad para la expansión y el crecimiento del comercio del libro.

La supresión del Instituto Nacional del Libro Español, operada, por imperativo legal, mediante el Real Decreto 875/1986, de 21 de marzo, subsistiendo la necesidad de conservar la Agencia Española del ISBN, la también necesidad de estimular la cooperación con los proveedores y usuarios de la información bibliográfica y el cumplimiento de los compromisos adquiridos con la Agencia Internacional del ISBN y con las Agencias Nacionales Latinoamericanas, en orden a la elaboración de bases de datos compatibles para toda el área idiomática, recomiendan dotar a esta Agencia de una organización adecuada que garantice una cooperación permanente e ininterrumpida.

En su virtud, a propuesta de la Dirección General del Libro y Bibliotecas, previa aprobación del Ministro para las Administraciones Públicas, he tenido a bien disponer:

### **Primero.-**

La Agencia Española del ISBN (International Standard Book Number),



dependiente de la Dirección General del Libro y Bibliotecas y adscrita al Centro del Libro y de la Lectura, es la encargada de desarrollar el sistema ISBN en nuestro país, estimulando la cooperación de los proveedores y usuarios de la información bibliográfica que constituye su objeto fundamental.

## **Segundo.-**

Corresponden a la Agencia Española del ISBN los siguientes objetivos y funciones:

- a) Señalar las directrices generales de actuación de la Agencia en el marco de la política cultural del libro.
- b) Fomentar el desarrollo del sistema ISBN, a fin de lograr el máximo aprovechamiento de cuantas posibilidades ofrece.
- c) Mantener una estrecha relación con la Agencia Internacional del ISBN, a fin de coordinar la normativa de aplicación al sistema de numeración de libros ISBN y cooperar con otras Agencias Nacionales para mejor contribuir al desarrollo de sus funciones.
- d) Aprobar el programa anual de actividades y el plan de adquisiciones para el desarrollo de los objetivos y funciones de la Agencia.
- e) Aprobar la Memoria anual de actividades.
- f) Asignar el código de identificación ISBN a cada libro editado en cualesquiera de las lenguas españolas.
- g) Efectuar el tratamiento de las fichas de asignación del código ISBN en colaboración con los servicios informáticos de la Secretaría General Técnica del Ministerio de Cultura.
- h) Promover un sistema de consultas a la base de datos ISBN para convertirla en un instrumento eficaz para la difusión y comercialización de los libros editados en

cualesquiera de las lenguas españolas y velar por la más adecuada y eficaz prestación de servicios a los diversos agentes del sector del libro.

i) Editar el repertorio anual que recoja la oferta viva acumulada y disponible para su comercialización, así como las separatas bibliográficas mensuales con los títulos de nueva edición.

j) Facilitar la información que genera el sistema ISBN, en los términos y modalidades que se establezcan, al objeto de posibilitar la elaboración de estudios.

k) Impulsar el establecimiento de relaciones e intercambios con otras Entidades públicas o privadas, de ámbito nacional o internacional, para un más adecuado desarrollo de sus funciones.

l) Cualquier otra función que en el marco de actuación propio de la Agencia Española del ISBN se le atribuya por disposición legal o reglamentaria.

### **Tercero.-**

Los órganos rectores de la Agencia Española del ISBN son los siguientes:

El Comité de Gestión.

El Director.

### **Cuarto.-**

Uno. El Comité de Gestión ejerce la acción rectora de la Agencia, de la que constituye su órgano plenario y asume la totalidad de sus objetivos y funciones establecidos en el punto segundo de la presente Orden.

Dos. El Comité de Gestión está integrado por los siguientes miembros:

1. Presidente: El Director general del Libro y Bibliotecas.

2. Vicepresidente: Designado por el Presidente del Comité de Gestión de entre los Vocales natos.

3.

a) Vocales natos:

El Director del Centro del Libro y de la Lectura.

El Subdirector general de Informática y Organización del Ministerio de Cultura.

El Director del Departamento de Proceso Bibliográfico de la

Biblioteca Nacional.

El Director de la Agencia Española del ISBN.

b) Vocales por designación:

Serán nombrados por el Presidente del Comité de Gestión los seis siguientes:

Un funcionario de la Dirección General del Libro y Bibliotecas con categoría de Subdirector general o asimilado.

Dos propuestos por la Federación de Gremios de Editores de España.

Uno propuesto por la Confederación Española de gremios y Asociaciones de Libreros.

Uno propuesto por la Federación de Asociaciones Nacionales de Distribuidores de Ediciones.

Uno propuesto por el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC).

4. Secretario: Un funcionario destinado en la Dirección General del Libro y Bibliotecas nombrado por el Presidente del Comité de Gestión, y que actuará con voz y sin voto en las reuniones de dicho Comité.

Tres. El Presidente del Comité de Gestión ostenta la superior representación oficial de la Agencia, convoca las reuniones del mismo y preside sus deliberaciones.

#### **Quinto.-**

Uno. El Comité de gestión se reunirá, como mínimo, una vez al mes.

Dos. Podrán asistir a las reuniones del Comité de Gestión, a convocatoria de su Presidente, con voz pero sin voto, las personas a las que por propia iniciativa de éste o a propuesta de los demás miembros del Comité, interese oír por razón de la materia que vaya a tratarse.

Tres. El Presidente, a propuesta del Comité de gestión, creará las Comisiones o Grupos de Trabajo que se consideren necesarios y designará sus componentes. Tales Comisiones o Grupos de Trabajo tendrán funciones preparatorias de los asuntos sometidos al Comité de Gestión que éste les encomiende.

Cuatro. En todo caso, el funcionamiento del Comité de Gestión se ajustará a lo dispuesto en el capítulo II del título I de la Ley de Procedimiento Administrativo.

#### **Sexto.-**

Uno. El Director de la Agencia Española del ISBN será nombrado por el Ministro de Cultura, a propuesta del Director general del Libro y Bibliotecas, oído el Comité de Gestión.

Dos. Corresponde al Director de la Agencia las siguientes funciones:

a) Impulsar y dirigir el ejercicio de las funciones y el desarrollo de las actividades de la Agencia.



- b) Coordinar, organizar y gestionar los servicios de la Agencia y resolver los asuntos propios de ésta.
- c) Promover relaciones de cooperación técnica con Entidades Culturales afines y ostentar a estos efectos la representación de la Agencia Española del ISBN.
- d) Elevar anualmente al Comité de Gestión un informe sobre el funcionamiento, coste y rendimiento de los servicios a su cargo.
- e) Someter a la aprobación del Comité de Gestión el programa anual de actividades, la Memoria y el plan de adquisiciones y tratamiento de fondos.
- f) Elaborar y someter a informe del Comité de Gestión la oferta de servicios al público y condiciones generales de su prestación.
- g) Desempeñar cuantas otras funciones le sean encomendadas por el Comité de gestión.

**Séptimo.-**

Lo dispuesto en la presente Orden se entiende, en todo caso, sin perjuicio del cumplimiento de lo previsto en el artículo 26 y en la disposición transitoria novena de la Ley 21/1986, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1987, y de lo establecido en el artículo 15 de la Ley 30/1984, de 2 de agosto, sobre catálogos y relaciones de puestos de trabajo, en la forma que determinan las normas relativas a su confección y actualización.

Madrid, 25 de marzo de 1987. - SOLANA MADARIAGA.

