

El Control de Landa

Módulo de Star Wars por Víctor P. Arissa

El Control de Landa

Módulo de Star Wars para personajes que no tienen porque pertenecer a la rebelión. Los Pj's andan buscando algún cargamento por algún motivo. Puede ser que se lo haya encargado alguien (si son rebeldes, la misma Alianza), o que los mismos Pjs lo buscan. Lo ideal es que los personajes sean contrabandistas y buscan algún cargamento, como por ejemplo, uno de armas. Aunque en el módulo me referiré a un cargamento de armas, este podría ser de cualquier cosa ilegal que necesiten.

El Cargamento de armas

El cargamento estará compuesto por 250 blásters, 50 blásters pesados, 100 rifles blásters, 50 carabinas blásters, 25 granadas, 15 detonadores térmicos y 10 blásters medios de repetición. Al ser tratados en grandes cantidades se reduce el coste de precio individual, pero como estamos tratando con el mercado negro lo dejaremos más o menos como está. El precio ascenderá a 370.000 créditos. Es bastante difícil que los Pjs tengan este dinero, por lo que se pueden hacer varias cosas. Si les han contratado para conseguir el cargamento, les habrán dado una tarjeta de crédito con una cuenta bancaria de 370.000 créditos que deberán entregar al jefe criminal que toque una vez dispongan del cargamento. Cuando esto ocurra, podrán llamar al que les contrató y este desbloqueará la cuenta. La paga por la misión será de 5.000 créditos por Pj a discutir.

Ahora bien, si los Pjs buscan el cargamento por ellos mismos porque son unos liantes, y no disponen de dinero, siempre pueden hacer un trato con el jefe criminal que elijan e ir a porcentajes. La determinación de que porcentaje corresponde a cada uno lo dejo a tu elección, pero ya que los jefes tienen que poner más de la cuenta, también tendrán que recibir más.

La llegada

El contrabandista o similar conocerá la existencia del planeta Landa y sabrá que allí podrá encontrar lo que busca. Al salir del hiperespacio, 3 caza-cabezas Z-95 pertenecientes a las autoridades del planeta les saldrán al paso, pidiéndoles identificación y propósito de su visita. Con una sencilla excusa podrán convencerles de sus "legales" intenciones y se les dejará bajar al espacio puerto de Cirisha, la principal ciudad de Landa, con más de 15 millones de personas censadas. Obviamente, aunque hay otras ciudades en el planeta, aquí es donde se desarrollará la acción. Una vez desciendan se les asignará un muelle. Son 100 créditos al día, y si se quejan las autoridades advertirán que pueden dejar la nave en cualquier descampado, y que allá ellos si se la roban.

La situación en el planeta

Landa es el quinto planeta y único habitable del sistema Hirador. Está sumido en un auténtico caos debido a la feroz

lucha que existe entre distintas mafias criminales que intentan alcanzar el control del mercado negro establecido por el difunto Ragar Lucio. Recientemente, Ragar Lucio había asistido a una reunión con 10 de los más importantes Señores del Crimen de la Galaxia, con el objetivo de planear el fin de la Rebelión, que tantas veces ha causado problemas al negocio. En esta reunión, un grupo de rebeldes logró volar la mansión en donde se encontraban, logrando matar a Ragar Lucio y a otros 8 criminales, incluido el famoso Greedo Tremill. Se sabe que lograron escapar dos jefes del hampa: uno de ellos era Dermit Tirano.

Pues bien, el vacío dejado por Lucio intenta ser rellenado por numerosos jefecillos que hasta ahora no habían logrado nada importante. Caben destacar el frío Rocharch Framer, el cruel y brutal Goorkas, un Gamorreano con más de una neurona en la cabeza (concretamente dos), y el tahir Jirar Lombas, sobrino de Ragar Lucio, que controla los despojos dejados por su tío. En medio de esta guerra andan metidas las autoridades del planeta, que intentan suavizar la situación.

Las personalidades

Rocharch Framer

Rocharch es un hombre caracterizado por su frío carácter. No por nada le apodan el "Hombre de Hielo". Varias veces ha escapado de las emboscadas de Goorkas gracias a su serenidad en el combate.

Antes de la desaparición de Lucio, Rocharch era junto con Lombas, uno de sus hombres de confianza. Sin embargo, siempre había deseado crear su propia "familia", y cuando el viejo la espichó vio la oportunidad de sustituirle. Sin embargo, Lombas no iba a permitirselo. Después de una larga discusión, Framer se separó, llevándose a los hombres que les eran leales.

Rocharch siempre está acompañado de 4 de sus hombres, y puede disponer de otros 8 si hace falta. Realiza sus negocios en su almacén, pero una vez realizados acude personalmente a sus citas. Es decir, si los Pjs le contratan a él, estará presente en el intercambio. Por último, Rocharch dispone de un pequeño espacio puerto particular con instalaciones mínimas en un algún lugar de las afueras.

Darrill Longfull

Darrill es un capitán de la brigada anti-vicio y el encargado de poner fin a la caótica situación criminal que vive la ciudad. Darrill fue ascendido por el gobernador Clarel en un intento de limpiar la corrupta policía gubernamental. Y lo está consiguiendo, a costa de sufrir algún que otro atentado de vez en cuando. Después de una larga sucesión de despidos, ha logrado rodearse de 10 de los policías más leales de la brigada. Debido a la corrupción de la policía, no se puede fiar más que de sus

propios hombres, por lo que sólo actúa con ellos. Ya han capturado un par de cargamentos ilegales y se les conoce como la “brigada Longfull”.

En sus investigaciones, Darrill está acompañado de tres de sus hombres, estando el resto libres o investigando por su parte. Cuando realiza alguna redada suele estar resguardado como mínimo por 8 de los 10.

Por cierto, si los Pjs son capturados acabarían cumpliendo de 30 a 40 años de cárcel por contrabando ilegal de armas.

Goorkas

Este bestial y brutal Gamorreano, cuyos métodos dejan bastante que desear en cuanto a sutileza, se abrió paso a base de atentados, traiciones y robos.

Goorkas realiza el tradicional negocio de ofrecer “protección” a todos los comerciantes de su zona, y si no pagan... pues ya se sabe. Como buen Gamorreano que es, él mismo se encarga de realizar los trabajos duros, pero siempre acompañado de 10 de sus fieles guardaespaldas, que también da la casualidad que son de su misma raza. A pesar de los intentos de sus rivales, Goorkas ya ha sobrevivido a muchos combates y hasta ahora solo le han herido gravemente en contadas ocasiones.

Sus negocios los suele tratar en algún lugar de mala muerte, pero público, como el reservado de algún pub.

Jirar Lombas

Herederero de los despojos de su fallecido tío político Ragar Lucio, Lombas ha intentado recuperar todo lo posible. Su situación empeoró bastante cuando Rocharch se llevó a parte de sus hombres y recursos consigo. Sin embargo dispone de la ventaja de conocer los amplios contactos de su tío.

Lombas vive prácticamente en su club. No sale para nada, ya que el riesgo no es lo suyo. Eso no quiere decir que no sepa como usar un bláster. Generalmente, trata sus negocios en el club, y utiliza a sus hombres para realizar el trabajo sucio. Dispone de 5 hombres en todo momento para lo que sea, liderados por Maraël, su mano derecha y compañera de cama (pero no están enamorados). La seguridad del club está al cargo de 6 hombres más, y de otros empleados, como los vigilantes de las cámaras, camareros cachas, etc. El club privado es un restaurante de todo lujo que cuenta con un abastecido casino y de lujosas habitaciones de hotel.

Para sus operaciones espaciales, Jirar Lombas cuenta con un hangar del espacio puerto alquilado por él. Con cierta frecuencia, soborna a los encargados del lugar para que giren la cabeza cuando hace negocios en el espacio puerto.

Desarrollo de las operaciones

La siguiente información solo pretende ser una guía de cómo pueden desarrollarse las operaciones. Mi intención es que cada director de juego lo modifique según su propia visión de la mafia. Así que quien quiera meter deslizadores-bomba, sobornos, asesinatos a plena luz del día, o lo que se le ocurra, que no se corte.

Como contactar:

Los Pjs deberán comunicarse con alguno de los jefes

criminales y establecer las condiciones del trato. Con una tirada fácil de Bajos fondos conseguirán enterarse de la disputa entre los tres jefes criminales y sus nombres, así como el origen esta caótica situación. Si lo que consiguen es una moderada alguien les hablará del Club Ragar Lucio, en donde podrán preguntar por el señor Jirar Lombas, conocido como el heredero de Ragar Lucio. Superando una difícil sabrán además la dirección del almacén de Rocharch. Para encontrar a Goorkas deberán hacer una tirada moderada de Buscar. Si la superan alguien les dirá que ofrece protección a los comerciantes de la zona este. Bastará pasarse un tiempo por allí para acabar encontrándole en una de sus pesquisas.

Inicialmente, los más indicados para realizar el negocio son Rocharch o Lombas, ya que Goorkas tiene pocos contactos. Eso no quiere decir que no esté interesado por el cargamento de armas. Hay que tener en cuenta que el jefe que consiga el cargamento hará un buen negocio y se pondrá por delante de sus competidores en el control del mercado negro. Por este motivo, en cuanto los Pjs hagan un trato con uno, los otros dos intentaran obstaculizarles y hacerse con el cargamento.

Si contactan con:

Rocharch: es un hombre bastante inteligente y cuidadoso, así que ultimaré los negocios hasta el menor detalle. Dispone de buenos hombres, por lo que puede ofrecer protección mientras los Pjs se alojen en la ciudad (además, así los tiene controlados).

Si no contactan con Rocharch, Rocharch se enterará del negocio de los Pjs de la siguiente manera :

- Si el agraciado señor del hampa es Goorkas se enterará inmediatamente, debido a la poca sutileza del Gamorreano.
- Si por el contrario es Lombas, sabrá que han hablado con él de algo importante, pero no de qué. Por lo tanto, encargará a su mejor hombre (coge uno normal y asígnale 5 dados en buscar y en esconderse/furtivo) el trabajo de espiar a los Pjs. A menos que estos se alojen en el Club de Lombas o le descubran (tiradas enfrentadas de esconderse y percepción), el espía se enterará de la misión de la existencia del cargamento.

Goorkas: como ya se ha dicho anteriormente, Goorkas no podrá proporcionarles ningún cargamento, y despedirá a los Pjs por el momento. En cuanto se hallan ido encargará a 2 de sus hombres que les sigan para enterarse de a quien van a acudir.

Ahora bien, si no han hablado con él, la única manera que tiene el gamorreano de enterarse de lo que está ocurriendo es que los Pjs monten follón (quizás en algún enfrentamiento a tiros con la policía o con los matones de otro señor del crimen), lo cual llamará su atención y se pondrá a investigar (su concepto de investigar es machacar a la gente y hacerles hablar por los codos).

Lombas: al conocer bien su oficio, será el que tenga más posibilidades de conseguir el contrato. Como máster deberás reservar tus mejores argumentos a Lombas. Los posibles comentarios que puedes utilizar para convencer a

los Pjs de que él es el más indicado es su profesionalidad (cualquier Pj acostumbrado a tratar con esta “calaña” se dará cuenta de eso), sus numerosos contactos, y el hecho de que conoce a sus adversarios mejor que ellos a él. Si acaban realizando el pacto con él, les invitará a alojarse en su club y a divertirse un poco en las mesas de juego o en otras actividades “más interesantes” (usa tu imaginación). Todos los gastos pagados. Además les informará de sus adversarios, tanto los criminales como los legales, y les aconsejará prudencia en todo lo que hagan. En resumen, se comportará como un auténtico anfitrión.

Si no acuden a él, se enterará igualmente de lo que ocurre (recuerda que dispone de una amplia red de contactos/espías que le informan de todo lo que sucede). En este caso mandará una tarjeta de visita a los Pjs al lugar en donde se alojen, invitándoles a cenar con él -en su club, como no- e intentará convencerles de que él es el mejor (ver los argumentos anteriores). Sin embargo, si no acuden a la cita (¡vaya Pjs, que no estudian todas las posibilidades!), mandará a Marael y a su grupo. Puedes prepararles una encerrona con la policía o algún otro rival y hacer que ella les saque de la situación, para posteriormente aprovechar el hecho de que les ha salvado la vida como excusa de invitación. Como último recurso, les llevara a punta de bláster o acabaran con ellos para impedir que otro señor del hampa saque beneficios. Lombas se retirará del asunto si los Pjs acaban con Marael.

El trato

Pase lo que pase, los Pjs acabaran haciendo el trato o con Rocharch o con Lombas.

Con Rocharch: se llevó consigo bastantes de los deslizadores que poseía Lucio, pero en cuanto a armamento no tanto. Sin embargo, soborna a un empleado de una fábrica de armas y averiguará que el próximo cargamento -destinado al ejército- se efectuará dentro de 5 días. En este tiempo puedes aprovechar para meter los encuentros con Lombas y Goorkas. Debido a lo bien defendido que está el convoy tendrán que ir tanto los Pjs como sus hombres. Los deslizadores los proporcionará él. Además, como los Pjs no podrán cargar el armamento en el espacio-puerto gubernamental, si le dicen que se encargue él del convoy, que ellos sólo quieren pagarlos, Rocharch comentará que pueden usar su espacio-puerto personal, a cambio de la ayuda prestada.

El convoy estará formado por :

2 Camiones deslizadores Trast A-A5, que en vez de soldados lleva el armamento. En cada camión, además de los 3 tripulantes, hay 2 soldados.

Deslizador terrestre Flecha-23 Aratech, donde va el teniente del convoy con 4 soldados.

4 Motos deslizadores militares 74-Y Aratech, que es la protección propiamente dicha.

Rocharch irá con los 4 hombres con los cuales se desplaza siempre, más otros 4 de los 8 de reserva.

El grupo de ataque estará formado por :

Rocharch y dos de sus hombres en un Deslizador Aéreo T-47 de Incom modificado para llevar a dos pasajeros. Observará la operación y dará ordenes a sus hombres.

3 Motos deslizadoras Zoom II de Incom, con dos hombres cada uno. Están bien organizados. Mientras que los Pj's y uno de estos deslizadores se encargan de la protección, los dos restantes se dirigirán a los camiones y, situándose a la misma velocidad, soltaran a los compañeros en el techo; usando soldados, empezaran a “cortar” el techo para introducirse en el interior de los camiones y obligar a los pilotos a parar. Lo que no saben es la existencia de los soldados de los camiones.

Los Pjs, que pueden repartirse en los siguientes vehículos que puede proporcionar Rocharch:

Vaul modificado (piloto y artillero).

2 Motos deslizadoras Zoom II de Incom (piloto y pasajero).

1 Deslizador SoroSuub I (piloto).

Se supone que algunos de los hombres de Rocharch morirán.

En cuanto el convoy pierda su protección y hagan parar a los camiones, llegará Darrill y su brigada Longfull al grito de “tiren las armas o disparamos”. La formación estará compuesta por 6 motos deslizadoras militares 74-Y Aratech (menos si los Pjs han sufrido muchas pérdidas). Darrill maneja personalmente una y viene con 5 de sus compañeros de confianza. Darrill andaba investigando un posible hombre sobornado por Rocharch. Pocos minutos después de que el señor del hampa recibiera la información del convoy, llegó el capitán y desenmascaró al traidor. No era demasiado difícil averiguar cual sería su siguiente paso.

En cuanto al combate, se supone que los Pjs deberán de escapar, ya que acaban de salir de otro, o retrasarles para que los camiones de armamento puedan huir. Después de toda la movida, los personajes podrán finalizar el trato y cargar las armas en su nave.

Con Lombas: Lombas no necesita atacar a ningún convoy porque él mismo ya tiene las armas. La única pega es que las tiene repartidas en varios almacenes distintos, por aquello de la precaución. Por lo tanto propondrá a los Pjs que vayan ellos mismos a buscar parte del cargamento, mientras Marael se encarga de la otra parte. Si no aceptan argumentará que como quieran, que puede hacerlo él solito, pero que tardará más. En este caso, los personajes deberán esperar 3 días, tiempo durante el cual tendrán encuentros con la Brigada Longfull, que ha recibido soplos de la presencia de los Pjs, emboscadas de Goorkas o con el espía de Rocharch.

Pero si por el contrario se dan cuenta que el tiempo es esencial, y se encargan de ir a por una parte del cargamento, Lombas les dará dos direcciones en las afueras de la ciudad, y un camión deslizador para transportar la carga. En el primer almacén se encontrarán a 3 policías de

Darrill que andan registrándolo todo. Sería conveniente que antes de ser eliminados uno de ellos pudiera pedir refuerzos por el comunicador, aunque sólo sea para poner nerviosos a los Pjs. En el segundo almacén no encontrarán a nadie, pero si el espía de Rocharch tuvo éxito, este les atacará a la vuelta. Utiliza las mismas tácticas que en el apartado anterior.

Una vez dispongan de todas las armas, podrán cargarlas usando el hangar privado de Lombas. Sin embargo, si Darrill aún está vivo y dispone de hombres suficientes, se enterará del cambio de hangar de la nave de los Pjs y volverá a atacar, justo cuando los Pjs despeguen. Esta vez usaran pistolas anti-disturbios por aquello de atrapar con vida a los fugitivos.

La huida del planeta

Si Darrill murió en alguna parte de la aventura los Pjs podrán marcharse tranquilamente. En caso contrario, tanto si escaparon por el espacio puerto de Rocharch, como si lo hicieron por el hangar privado de Lombas, Darrill avisará a las fuerzas aéreas del planeta y los Pjs deberán deshacerse de 2 a 4 cazas Z-95, dependiendo de lo bueno que sea su nave y de lo generoso que te muestres.

Recompensas

Puntos de habilidad:

4 PH si han llevado los negocios muy bien.

2 PH si acabaron con la brigada de Darrill.

Puntos de fuerza:

PNJ's

Darrill Longfull Policía

DES : 3D+2	PER : 3D+2
Blásters : 6D+2	Mando : 5D
Esquivar : 5D+1	Buscar : 6D
Armas Pesadas : 4D	
CON : 3D+2	FOR : 3D
Burocracia : 5D	Vigor : 4D
Bajos fondos : 5D+2	
MEC : 2D	TEC : 2D
Manejar Repulsores : 4D	Medicina : 3D

Bláster Pesado. Comunicador.

Policías de la Brigada Longfull

DES : 3D+2	PER : 3D+2
Blásters : 5D+2	
Esquivar : 5D	Buscar : 4D+1
Armas Pesadas : 4D+2	
CON : 3D+2	FOR : 3D
Bajos fondos : 4D+2	Atacar sin armas : 4D
MEC : 2D	TEC : 2D
Manejar Repulsores : 4D	Medicina : 3D

Pistola bláster. Pistola anti-disturbios. Comunicador. Medpack

Pilotos Z-95.

DES : 3D+1	PER : 3D
Blásters : 4D	
Esquivar : 4D	Buscar : 4D
CON : 2D+1	FOR : 3D
Sis.planetarios : 2D+2	
MEC : 4D	TEC : 2D+1
Artillería naval 4D+1	Prog/rep naves : 3D
Pilotaje naval 4D+2	

Soldados

DES : 4D	PER : 3D+1
Blásters : 4D+2	
Esquivar : 4D+2	
Granada : 4D+1	
Armas Pesadas : 4D+2	
CON : 2D+1	FOR : 4D
	Atacar sin armas : 4D+1
MEC : 2D+1	TEC : 2D
Manejar Repulsores : 3D+2	Medicina : 3D

Rifle bláster. Comunicador. Granada. Medpack

Rocharch Forajido

DES : 4D	PER : 2D
Blásters : 6D	Mando : 4D
Esquivar : 5D+2	Negociar : 4D
Armas Pesadas : 4D+1	Timar : 4D
CON : 3D	FOR : 3D+1
Bajos fondos : 5D+1	Atacar sin armas : 4D+2
Supervivencia : 4D	
MEC : 2D+2	TEC : 3D
Manejar Repulsores : 4D+2	Medicina : 4D

Pistola Bláster.

Hombres de Rocharch

DES : 4D	PER : 2D
Blásters : 5D	
Esquivar : 5D	
Armas Pesadas : 5D	
CON : 3D	FOR : 3D+1
MEC : 2D+2	TEC : 3D
Manejar Repulsores : 4D	

Pistola bláster.

Módulo/ayuda para el juego de rol de la Guerra de las Galaxias, por Víctor P. Arissa

<i>Goorkas</i>	
DES : 4D	PER : 3D
Blásters : 4D	
Esquivar : 4D	
Atacar con armas : 5D	
Para con armas : 5D	
CON : 2D	FOR : 5D
MEC : 2D	TEC : 2D
Pistola Bláster. Vibrohacha.	

<i>Gamorreanos de Goorkas</i>	
DES : 4D	PER : 3D
Atacar con armas : 4D+1	
Para con armas : 4D+1	
CON : 2D	FOR : 5D
MEC : 2D	TEC : 2D
Pistola Bláster. Vibrohacha.	

<i>Jirar Lombas Tahir</i>	
DES : 3D+2	PER : 4D
Blásters : 4D+1	Negociar : 5D+2
Esquivar : 4D+2	Timar : 6D+1
	Jugar : 5D+1
CON : 3D	FOR : 2D+2
Bajos Fondos 6D+2	
MEC : 2D+1	TEC : 2D+1
Pistola bláster, Pistola de bolsillo.	

<i>Marael Mercenaria</i>	
DES : 3D+2	PER : 2D+1
Blásters : 6D+1	Mando : 5D
Parar sin armas 4D	
Esquivar : 6D	
Granada : 4D+2	
CON : 2D+2	FOR : 3D+2
Bajos Fondos 3D+1	Atacar sin armas : 4D+2
Supervivencia : 3D+2	Vigor : 5D
MEC : 2D+2	TEC : 3D
Pilotaje naval : 4D+1	Demolición : 4D
	Medicina : 4D
	Seguridad : 3D+2
Pistola bláster pesada.	

<i>Hombres de Maraer/Lombas</i>	
DES : 4D	PER : 2D
Blásters : 4D+1	
Esquivar : 4D+1	
CON : 3D	FOR : 3D+1
MEC : 2D+2	TEC : 3D
Pistola bláster.	

Nave	Multipl Hiper.	Comp. Naveg.	Hiper. Segur.	Hiper. Velocidad	Manio-brabil.	Casco	Panta-llas.	Armadamento	C.F.	Daño	Armadamento	C.F.	Daño
Z-95				3D+2	1D	4D	1D	2 blásters triples	1D	3D	Misiles Impac.	1D	7D
Vehículo	Tripulación	Pasajeros.	Carga	Velocidad	Manio-brabil.	Casco	Techo Vuelo	Armadamento	C.F.	Daño	Armadamento	C.F.	Daño
Camión deslizador Trast A-A5 mod.	3	25		1D+2	0	1D+2							
Deslizador terrestre Flecha-23 Aratech mod.	2	5		4D	2D+1	3D		Cañón láser	1D	3D			
Moto deslizadora militar 74-Y Aratech	1	0	3 kg.	4D	3D	2D	25 m.	Lanz.Granada	1D	3D+1	Cañón láser	2D	3D
Deslizador Aereo T-47 de Incom	1	1	10 kg.	3D	3D	2D	250 km.						
MD.Zoom II Incom	1	1	3 kg.	3D+2	3D	1D+2	25 m.	Cañón láser	1D	3D			
Vaul modificado	2	0		4D	2D	2D+2	0.6 m.	C.láser	1D	2D+2	Lanz.Granada	1D	3D+1
M.D. SoroSuub I	1	0	5 kg.	2D+2	2D	1D+2	50 m.	Cañón bláster	2D	5D	Doble c. láser	1D	2D

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com o visitar la página web

www.igijon.com/personales/arissa.

Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A George Lucas, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibujo”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).