

ALEA IACTA EST

NÚMERO 5

AGOSTO 2012



ESPECIAL XX JORNADAS
DE ROL DE GANDIA



Alea Iacta Est número 5

Especial XX Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación de Gandia.

Realizado por los Clubs de Rol:

El Señor de las Pulseras y El Dragón Beodo.

Portada:

Héctor Granero.

www.hectorgranero.com

Contraportada:

Cartel XX Jornadas de Rol de Gandia por Irene Acero.

Ilustración de Cersei Lannister:

Giovana Medeiros

www.flickr.com/photos/giovana_milanezi

Fotografías de Omertà:

Alejandro Escamilla.

Portada Omertà:

Copyright de Ediciones Holocubierta.

Portada e Ilustraciones de Neonomicon:

Copyright de Jacen Burrows, Avatar Press y Panini Comics.

Cruci-frikifriki realizado con:

EclipseCrossword.com

Corrección y maquetación:

Ricardo Sánchez.

Contacta con nosotros:

Web:

pulserasrol.cjg.es

Correo:

pulserasrol@gmail.com

eldragonbeodo@hotmail.com



3

**En la mazmorra con...
Cersei Lannister.**

4

**Expediente: XX Jornadas de Rol de Gandia,
por David Mafé.**

8

**Expediente: Omertà, el poder de la Mafia,
por Alejandro Escamilla.**

12

**Cómics: Neonomicon,
por Ricardo Sánchez.**

14

**Devaneos: Cruci-frikifriki,
por Sergi Salvador.**

15

**Ayuda de juego: Toledo en el siglo XIV,
por Ricardo Sánchez.**

21

**Módulo: Una sirena en la niebla (La Llamada de Cthulhu),
por Sergi Salvador.**



Alea Iacta Est 5 por Club de Rol El Señor de las Pulseras se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Usted es libre de:

Compartir - copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra
hacer obras derivadas

hacer un uso comercial de esta obra

Bajo las condiciones siguientes:

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la Misma Licencia — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Esta licencia no se aplica a las obras especificadas con otra licencia.



En la mazmorra con... Cersei Lannister



Acaban de irse los representantes de esas dos hermandades que se llaman a sí mismos "El señor de las Pulseras" y "El Dragón Beodo".

He accedido a concederles un préstamo para que hagan varias copias de un pergamino denominado "Alea Iacta Est". Por lo visto el Consejo Privado de su ciudad (no recuerdo su nombre pero era algo así como Sandía, debe estar al otro lado del Mar Angosto) no ha querido financiar ni sus pergaminos ni unas actividades que hacen todos los años. Ese Consejo debe ser más ruin que el de Desembarco del Rey.

Pues bien, les he concedido un préstamo del oro de Roca Casterly a cambio de los consabidos intereses, pero también a cambio de su colaboración en el mantenimiento de mi hijo en el Trono de Hierro. Me lo han jurado por sus dioses (Chtulhu, Ariocho, Gandalf y Gargamel...) y les he recordado que un Lannister siempre paga sus deudas, pero también se las cobra, como bien

cantan los bardos cuando entonan "Las Lluvias de Castamere".

Me han dicho que se dedican a jugar a rol, que es un juego en el que nadie pierde y todos ganan en diversión. ¡Menuda tontería! El único juego que importa es el juego de tronos. Iban todos de negro, quizás sean fugitivos de la Guardia de la Noche, aunque por sus caras no parecían haber pasado ningún invierno.

Aunque la verdad, aun no sé qué utilidad podrían tener para mí. Quizás los pueda enviar al Muro a espiar al bastardo de Stark, que seguro que trama algo. O al Lecho de Pulgas a que averigüen si hay algún complot en la ciudad. Con lo andrajosos que son seguro que allí no desentonan. El caso es que han hecho un trato con un Lannister y eso significa que han entrado a jugar al juego de tronos. Y cuando se juega al juego de tronos, sólo se puede ganar o morir.



Expediente

XX Jornadas de Rol de Gandia

por David

Los días 10, 11 y 12 de Agosto 2012 de nuestra Era Común, tendrá lugar un acontecimiento sin precedentes en la historia de la Humanidad, nada comparable con la creación de Roma, el descubrimiento de América, la Caída de Constantinopla o la Guerra de la isla de Perejil.

Los ciudadanos que se acerquen a las instalaciones del Polideportivo de Gandia podrán disfrutar de una actividad lúdica y sin ánimo de lucro que un grupo cada vez más amplio de frikis de La Safor lleva años organizando. Da igual que seas hobbit u orco, gamorreano, nephilim o simplemente humano, todo el mundo está invitado y quien ha pasado por nuestras Jornadas queda marcado por la experiencia, tanto por su faceta de diversión como por el aspecto humano y de amistad.

Bueno, tras esta pequeña introducción, vamos al núcleo del asunto, una breve historia de las que hoy ya conocemos como Jornadas de Rol, Estrategia,

Tanabata, etc.

“Hace mucho tiempo en una Galaxia muy, muy lejana...”No.”Un anillo para los enanos, otro para los...”No. ”Hágase la Oscuridad...”Tampoco. Bueno, va, arrancamos...Todo empezó en las Jornadas de la Juventud con el Papa en Valencia...Uff!, venga, me centro, mil disculpas...

Año 1991. Un grupo de jóvenes de Gandía y alrededores, aficionados al rol, cómics, videojuegos y otras fechorías, decidimos crear un club de rol a imagen y semejanza de otras agrupaciones existentes en la ciudad de Valencia tal y como aseguraba un agente de Saurón que venía de tanto en tanto del



Cap i Casal. Hasta ese momento utilizábamos como sede y lugar de reunión y de manera sucesiva diversos pisos de miembros del grupo. Pagábamos una pequeña cuota para comprar algún que otro juego, lápices, rotuladores Vileda, plomo para falsificar monedas de 20 duros y otras cosas que mejor no comentar. Lo pasábamos muy bien y disfrutábamos jugando y reuniéndonos hasta que llegó la fatalidad, je je je...

Primeras Jornadas en el Casal Faller, verano del 94, un hecho histórico.



Año 1993. Tras la presentación de nuestra asociación en la genial revista Líder, comenzaron a llegarnos cartas de otros clubs y aficionados. Para los más jóvenes, que igual no entienden esto, apuntar que antes para comunicarte tenías que llamar por teléfono fijo o enviar una carta de papel con un sobre y un sello... Pues bien, cierto día soleado recibimos una carta de un chaval de Donosti, en la que nos comentaba que solía veranear todos los años en Cullera y que jugaba a rol con otros amigos de dicha localidad. No contento con simplemente vernos, se dedicó a animarnos a realizar unas Jornadas de Rol y Estrategia. Madre mía! En que follón nos iba a meter! Tras memorizar sus instrucciones y después

destruirlas nos pusimos en marcha, nos legalizamos, entramos en el que entonces se llamaba Consell de la Joventut de Gandia y fuimos gestando la idea de poner en marcha de forma muy humilde la que hoy es nuestra actividad más importante y que se ha llevado a término sin interrupción desde el año 1994.

Las primeras Jornadas iban a tener lugar en Agosto de ese año en el Centre Social de Benipeixcar, la cartelería eran fotocopias y el diseño era un collage de recortes de fotos medievales de una caja de figuritas de plomo de Grenadier. Nada más empezar ya tuvimos nuestra pequeña prueba de fuego, la misma mañana del inicio de la actividad el centro estaba cerrado, se habían olvidado de nuestra reserva... Bueno, a ver qué hacemos!!! Ale, a buscar a todo meter otro sitio. Finalmente, gracias a un

miembro del Consell pudimos celebrarlas en un Casal Fallero. Lo peor fue empapelar la zona de Benipeixcar para informar del cambio de ubicación...Afortunadamente nadie se perdió, y si alguien llegó a hacerlo y finalmente no nos encontró... espero que le haya ido bien la vida, tal vez en otro plano de existencia no pasara lo mismo.

Estas primeras Jornadas estuvieron de categoría, en las fotos se puede observar, jóvenes con bigotillo y bañador, con muchos granos, rodeados de dados y latas de Coca-Cola y como fondo carteles de fantasía y ciencia ficción entre banderines falleros, trofeos de truc, vírgenes y santos. Muy especial, la verdad, y lo más importante fue el hecho de la incorporación de

de nuevos reclutas a la agrupación así como el inicio de colaboración con otros colectivos lo que le daría más colorido a las actividades y reparto de responsabilidades.

Sigamos pues. Año 1995. El cambio de la sede del ahora Consell dels Joves a una antigua nave industrial de la calle Pellers facilitó el crecimiento y afianzamiento del evento. Era muy cómodo llevar a cabo las Jornadas en el mismo lugar dónde teníamos la sedes ya que no necesitábamos desplazar el material del que disponíamos, cada vez más amplio, así como la centralización de todo: los servicios de teléfono y fax, la ayuda del personal laboral del Consell, etc. Tal es así, que decidimos no esperar al verano para hacer las segundas Jornadas sino que se celebraron en Pascua y las terceras ya en época estival.



Primera celebración de las Jornadas en el local de la calle Pellers. Freak power!



Unos frikis posando en las primeras jornadas que hicimos en la Casa de la Natura.

Continuaron los carteles collage fotocopiados (uno de ellos lo tuvimos que retirar por cierto logo que pusimos...) y la temática única de rol y estrategia. Poco a poco, se irían introduciendo los campeonatos de cartas, un ordenador Amiga para darle un toque moderno, incluso un concierto de grupos heavys de Gandía (abortado por la policía local).

Poco a poco estas reuniones de frikis fueron en crescendo... Más gente, más variedad de actividades, habitaciones con decoración temática (terror, fantasía, etc.) parties de ordenadores, roles en vivo, campeonatos de todo tipo, Warhammer, demostraciones de esgrima, el seguimiento de los medios de comunicación locales, provinciales y estatales (éstos últimos ya de la materia específica del rol, claro)... También destacar la colaboración inestimable de la editorial catalana Joc Internacional que nos enviaba todos los años una cantidad enorme de juegos, revistas, cartas, etc. Su ayuda fue vital, ya no por su vertiente material sino por darnos ánimo para realizar la actividad y cierto prestigio, para nosotros era muy importante que la editorial del ramo más importante de habla hispana y catalana nos incluyera en su agenda y nos mimara. Otras editoriales fueron sumándose a la colaboración con la actividad.

Al margen de esto, o mejor dicho paralelamente, desarrollábamos otras hazañas bélicas como las 24 horas de juegos de mesa, el rol en vivo de la noche de Halloween, la colaboración con el CJG, la asunción de responsabilidades al interior del mismo, la participación en las Jornadas Culturales de los Institutos de la ciudad, con otros pueblos de la comarca, etc. Todo ello nos permitía ampliar la red de contactos y el aumento

de la experiencia, que es mucho.

Bien, el planeta giraba y giraba. Al ser una época de cambios la de la adolescencia, la vida particular de muchos de los sicarios, mercenarios, paladines o caza recompensas del club cambiaría: estudios en Valencia, juergas nocturnas, novias y novios, etc. Pero pese a esto siempre todos permanecemos unidos a esta secta no destructiva sino constructiva, poniendo nuestro granito de arena. Y como siempre, la incorporación de sangre nueva que con el tiempo ha dado su color al club.

Sigamos con el tema... Por diferentes motivos, cambio de la sede del Consell y otras por variar de espacio, no vale la pena detenerse en ello, las Jornadas pasaron a realizarse mayoritariamente en la Casa de la Natura en el Parc Ausiàs March, un lugar espléndido en medio de la naturaleza y que permitía una diversión y esparcimiento totales, jugando bajo los árboles a juegos de mesa, corriendo y pegándose espadazos entre los bancales del parque, dentro, la party que organizaba Cheko, gente dormida en la silla agotada de jugar a altas horas de la noche bajo las estrellas y demás.



La inauguración del nuevo Casal Jove en la plaza de l'Escorxador posibilitó la realización de las Jornadas en la nueva sede. Como siempre la diversión fue total, pero el espacio era reducido así que seguimos con la opción de la Casa de la Natura y otra muy buena que ya habíamos usado alguna vez, el Poliesportiu de Gandia. Con más infraestructuras (duchas, servicios, etc.) pero con muchos condicionantes como la seguridad, la imposibilidad de venta de refrescos y comida por parte de la organización, etc. Cada una de las zonas tiene como todo en la vida su parte positiva y negativa, encanto natural versus comodidad y servicios.

Hoy por hoy, somos un gran equipo de gente del Club de Rol El Senyor de les Polseres, El Dragón Beodo, Otaku No Baru, Cheko y otras entidades las que intentamos todos los años, partiendo de muy pocos recursos pero sí de mucho entusiasmo y pasión, llevar a buen puerto esta ya tradicional actividad. Como creo que dijo Carl Marx "¡¡¡Freakis del mundo Uníos!!!". Más que unas organizaciones somos un variopinto grupo de amigos, de diferentes edades e inquietudes, que disfrutamos siendo felices y haciendo posible que la gente lo pase bien de una manera sana, constructiva e imaginativa. Y ya pueden haber crisis, guerras, calendarios mayas, corrupción, meteoritos que estén a punto de impactar en la Tierra que siempre habrá un momento en que podamos soñar con cabalgar junto con los Rohirrim, conducir por NeoTokio a toda pastilla o ser un vampiro y pegarle un buen mordisco a una pastorcilla entre las... bueno, bueno, mejor no seguir.

Ya concluyendo, comentar que detrás de las Jornadas hay un trabajo ingente a lo largo del año para el mantenimiento y organización de las respectivas asociaciones, actividades anuales, reuniones, papeleos, etc. A parte, las XX Jornadas son fruto de personas que le han dedicado muchísimas horas a la confección del cartel, del programa, el reparto de los mismos, la difusión por los medios y redes, la

preparación de actividades, horas sin dormir haciendo guardia por la noche, traslado de materiales, embalado de cajas, etc. Mucha, mucha faena...

Y para finalizar apuntar que muchos de los que hemos estado en todas las Jornadas no hemos visto, como el replicante que interpreta Rudger Hauer en Blade Runner, naves asaltadas cerca del cinturón de estrellas de tal y tal... Pero sí que hemos visto combates medievales, gente chopada tras el friki-trivial, organizadores en smoking venir alcoholizados de una boda a las cinco de la madrugada y a las siete tener que empezar a montar su actividad, mochilas traspasadas por flechas de verdad, peleas, risas, duchas provisionales montadas en tres minu-



Las míticas jornadas del 2006 en el Polideportivo.

tos y, sobretodo, gente sudada, muy sudada sentada a tu lado... Por favor, que hasta en el palacio de Java el Hutt la gente se ducha!!!!

Bé, açó és tot, espere haver aportat el meu granet de sorra i haver il·lustrat i divertit algú un poquet. Ens veiem a les XX Jornades d'enguany, vaig al xinés a vore si trobe bateries per a la meua espasa làser...

P.d: He prescindido de nombrar a la gente porque sería interminable y además en estas cosas siempre alguien se queda fuera, pienso que mejor así. Realmente todos nos conocemos de sobra y juntos sale adelante esto.



Expediente

Omertà, el poder de la mafia

por Alex

Omertà es un juego de rol que trata de la Cosa Nostra, ambientado en la Norteamérica de las primeras décadas del siglo XX.



Omertà, un término italiano de origen incierto y que algunas teorías lo relacionan con la palabra latina humilitas (humildad) que fue adoptada por los dialectos de la Italia meridional con el nombre umirtà y de ahí a la actual forma Omertà.

Es el nombre que recibe un juramento, un juramento que todos los hombres "hechos", que son aquellos que han demostrado ser dignos de unirse a una familia, deben de respetar:

- Un hombre hecho debe acudir siempre en au-

xilio de un hermano con todos los medios que disponga, incluso si eso pone en riesgo su vida o propiedades.

- Debe de obedecer las órdenes de un consejo de hermanos más antiguos que él sin cuestionarlos nunca.

- Debe considerar una afrenta infringida por un no miembro de la Cosa Nostra a un hermano como dirigida personalmente contra él y el resto de hermanos de la Cosa Nostra, y debe estar dispuesto a vengarla a toda costa.

- Jamás debe acudir a la policía, los tribunales de justicia o cualquier otra autoridad gubernamental en demanda de ayuda.

- Y por último, ni bajo el dolor o la muerte, un hombre hecho nunca debe de reconocer la existencia de la Cosa Nostra, discutir sus actividades o revelar el nombre de otro miembro de la Cosa Nostra.

Origen del juego

Erase una vez, allá por 199?, el ahora señor Andrés Ramos, publicó unas adaptaciones de la llamada de Cthulhu para jugar a la mafia en la revista líder, principalmente en el marco histórico de Chicago y Nueva York de los años 20-30. Casualmente el señor Pedro Nieto, autor de algunos suplementos de un juego del que no diremos el nombre pero sí que diremos que se trataba de un juego de rol demoníaco medieval, también estaba en el mismo camino, pero como no quería complicaciones de carácter histórico, decidió crear una ciudad ficticia llamada Creeville donde poder campar a sus anchas.



Cuando Pedro se enteró de la adaptación de Andrés, quiso ponerse en contacto con él, y lo hizo a través del demoniaco padre del anterior juego no nombrado, que los presentó...

El trabajo de la creación del juego se repartió en dos partes. Andrés se haría cargo de la ambientación del juego a nivel histórico, documentación, biografías, anecdotario, extorsión a miembros de la mafia para revelar todos los secretos, etc. y Pedro del apartado de reglas del juego, pegarse con los playtesters y de la ciudad de Creekville, que, según cuentan los rumores, está hermanada con otra ciudad de nombre Toledo perteneciente al estado de Ohio.

El juego

El apartado de ambientación es muy extenso, cosa que se valora mucho a la hora de jugar, puesto que nos sitúa muy bien dentro del mundo de la partida y hace que no vayamos perdidos. Todo lo

que se narra en él es real, las reuniones de las familias, el nombre de los antros y los garitos, las condenas de cárcel, los trapicheos entre la mafia y las organizaciones gubernamentales, etc.

El apartado técnico también tiene su miga porque, aunque algunos mal pensados creerán que simplemente es un copia y pega del sistema d100 de Chaosium, ya os puedo decir que no. Sigue siendo un sistema d100 pero con sus variantes y sus peculiaridades. Para empezar, la creación de personajes se hace con 3 dados de 10, escogiendo los dos más altos y sumando, descartando el más bajo. Las tiradas se anotan temporalmente aparte y, después, decidiendo que profesión queremos desempeñar, las repartimos. También tenemos un apartado llamado coraje que algunos confundirán con cordura. No tiene nada que ver, el coraje se utiliza cada vez que quieres realizar alguna acción arriesgada para tu personaje, como saltar de un edificio a otro cuando está claro que es una auténtica locura, si no la pasas, te haces caquita y no



Presentación del juego en Kaburi, Barcelona.



Don Vincenzo Calabrese, Don Salvatore Panepinto y Sam "Tommy gun" Cutler

saltas, pero no te sale un ramalazo psicótico, ni ganas miedo a las alturas de gratis. También sirve para intentar superar una sesión de tortura en la que te niegas a soltar la lengua o simplemente para realizar una acción penada por todas las escrituras, sean leyes de dios o de los hombres, como cortarle partes a una persona y obligarle a comérselas.

En el apartado de experiencia, o sea, subida de características, hay dos métodos. El de toda la vida en el sistema Chaosium: sacas la habilidad en juego, te la marcas, tirada de dados y si tienes éxito, la subes. Esto está muy bien pero presentaba un problema, solamente puedes subir habilidades en las que tengas bastantes probabilidades de sacar la tirada de éxito al realizar la acción, con lo cual, el resto de habilidades estaban muy descompensadas. Solución de estos señores, que me parece muy buena: hacer ejercicio para las habilidades físicas, estudiar para las académicas y el uso cotidiano para las habilidades prácticas. Aun así tienen unas limitaciones a característica x4 en las académicas y físicas y x3 en las practicas.

Han creado también unas reglas sencillas también para el apartado del daño, en el que hay de dos tipos, letal y no letal.

El daño no letal es aquel que simplemente descansando se cura solo, sin intervención de la medicina, aunque se recomienda su uso claro está. Es generalmente el causado por contusiones de cualquier tipo, caídas, golpes, botellazo en la cabeza, asfixia. Se ha tratado así para darle un aire más a las películas que realista, hay que tener en cuenta que aquí no hay nanotecnología ni habas mágicas y es un juego de acción. Si cada vez que te metes en una reyerta luego te tienes que tirar dos meses en el hospital convaleciente...

Luego está el daño letal, principalmente filos, perforantes y, como no, balas. Y eso ya es harina de otro costal. Para empezar, las heridas de bala no se curan hasta que no visitas un médico o veterinario para que las extraiga, amén de que cuanto más tiempo pasan dentro peor y, por supuesto, tardan más en curarse, mala suerte.

Y hablando de daños, reglas especiales para el torturador y torturado, para mayor diversión del Don (que es así como llamaremos al Dj en Omertà) y el penar de los jugadores, toda una serie de tablas para los mas bizarros...

La ametralladora Thompson, la mejor amiga del jugador. Hay más tipos de armas en el juego, pero la estrella es la Tommy Gun que, por supuesto, tiene sus reglas especiales para ráfagas y demás virguerías y ejecuciones con ella.

Carreras de coches y persecuciones, la otra gran baza del juego. ¿Quién no ha visto las películas de gánsters y ha soñado con subirse a los laterales de un Ford T, Tommy en mano y arrasar a los malos?



Pues aquí se puede, viene todo contemplado: saltos a otros vehículos, disparar en marcha, velocidades de vértigo, trompos, derrapes y con tan solo unos modificadores simples. Y si tienes la pantalla del Don, todos juntos y de fácil acceso...

Por cierto, la pantalla del Don es cojonuda, al igual que el libro, que es de tapas de cartón grueso. Tienes todo lo necesario para dirigir tu partida, mejor aún, en la cabecera de las tablas, dispones del número de página donde puedes ver las reglas que explican con todo detalle las tablas.

Profesiones. ¿Que quieres llevar un niño? Puedes. ¿Un agente de la ley? porqué no. - Pero yo soy una chica y estoy cansada de los juegos machistas. Pues estás de suerte porque, aparte de las profesiones mixtas de toda la vida, también las hay exclusivas solo para mujeres: cigarrera, flapper, mujer fatal y la omnipresente prostituta, además en la página oficial del juego en Holocubierta, ya hay nuevas profesiones, como adivinadora/tarotista o como quieras llamar a esta profesión para sacarle los cuartos a los incautos...

Aprovechando la ocasión, me gustaría comentar que Omertà, no es un juego solo para mafiosos. ¿Que quieres llevar a un grupo de jugadores pertenecientes al F.B.I y llamarlos los Intocables de John Smith y combatir el crimen? Estupendo. ¿Llevar un grupo de niños reparadores de periódicos a lo Bugsy Malone y hacer una guerra de papel entre los diversos periódicos? Fabuloso. ¿A Jane la cándida y su grupo de varietés? Tú mismo. Omertà es un juego flexible ambientado en un marco histórico, lo único que te pedimos,

a ser posible, es que respetes la historia, más que nada por la salud mental de los creadores y todas las horas que han dedicado a ello. El crack del 29 fue en el 29 y, por mucho que tus jugadores quieran matar a Al Capone, lamentablemente murió de enfermedad. Otra cosa es que quieras ambientar tus partidas en Creeksville, ahí el límite es tu imaginación.

Anécdotas de la creación de Omertà

Durante la creación del juego, se fueron publicando las profesiones en la página web de Holocubierta así como un concurso de creación de bandas de malhechores. Por aquellos tiempos, unas personas pertenecientes a un club de rol se pusieron en contacto con la editorial para poder hacer personajes e Ismael se puso en contacto con Pedro y, debido a un malentendido, las reglas completas del juego estuvieron colgadas en la red, a merced de cualquier extraño. Fue cuando Ismael tuvo que hacer uso de sus contactos y finalmente, un par de días después, la empresa que alojaba dicho contenido fue oficialmente clausurada por el FBI y el propietario está en juicios a la espera de ser deportado a los USA para mayor escarmiento.



De izquierda a derecha: Andrés, Pedro e Ivan



Cómics

Neonomicon

por Richi

Años después de abandonar el mundo del cómic para dedicarse a la magia, Alan Moore vuelve con un cómic basado en los Mitos de Chtulhu. La razón: pagar impuestos.



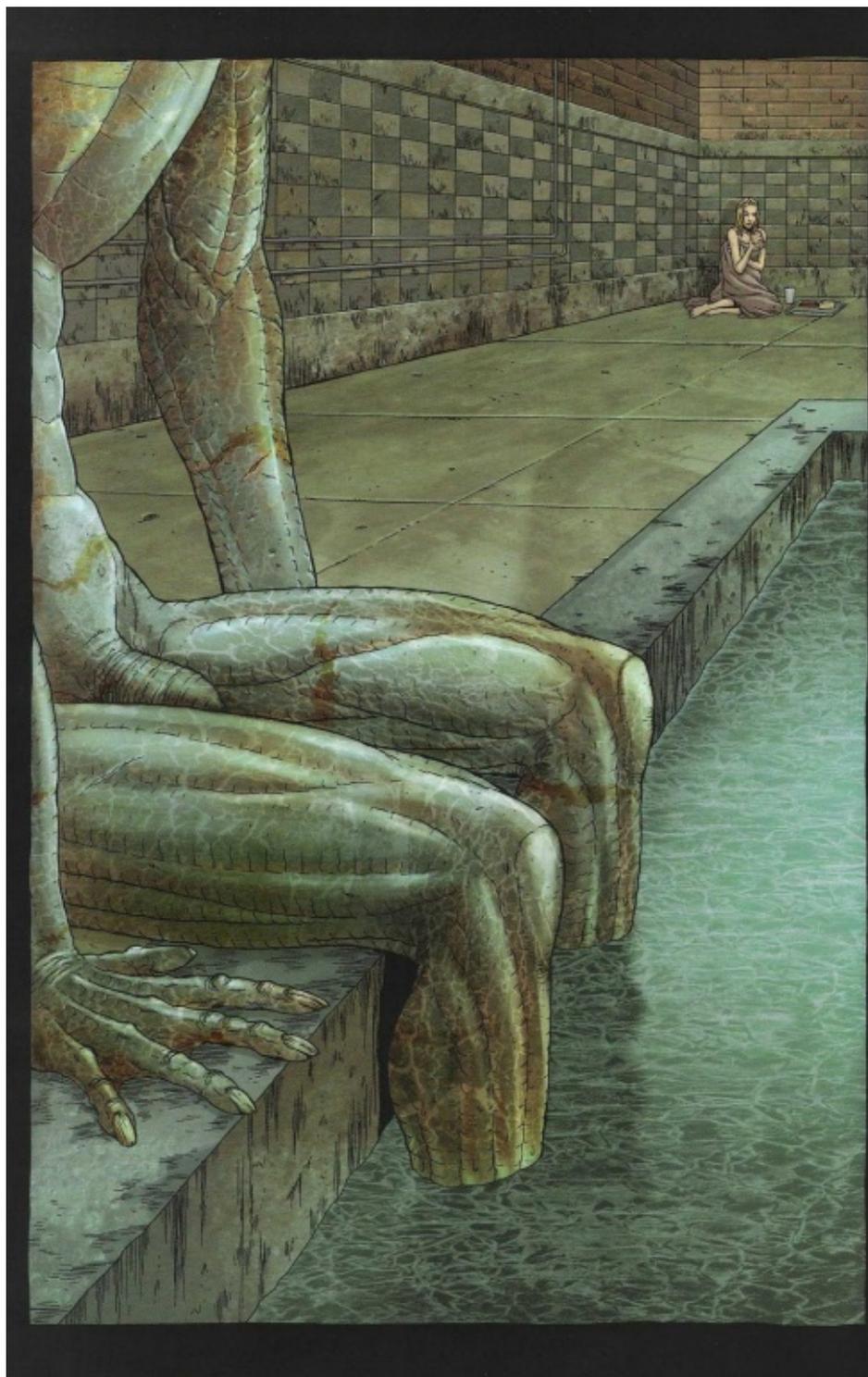
Alan Moore después de despacharse a gusto con el tebeíto

Neonomicon es una miniserie de 4 números secuela del cómic Alan Moore's The Courtyard, el cual, a pesar de lo que diga el título, tenía como guionista a Antony Johnston, aunque la historia sí que era de Alan Moore. Ya se sabe, lo que vende, vende. El dibujante es Jacen Burrows, quien también dibujará Neonomicon. The Courtyard consta de dos números publicados en 2003 en blanco y negro, aunque luego fueron vueltos a editar en color en 2009. Esta versión en color es la que se incluye en Neonomicon. En España fueron publicados en un volumen por Aleta Ediciones,

En The Courtyard, el agente del FBI especializado en la “teoría de la anomalía” Aldo Sax investiga un caso que le lleva al Club Zothique, un pub del barrio de Red Hook en Brooklyn. El caso consiste en 15 crímenes con el mismo modus operandi, cometidos por tres individuos sin conexión alguna y sin forma de saber los detalles de los demás asesinatos. Pero la teoría de la anomalía conduce al agente Sax al Club



Zothique, donde encuentra un grupo de rock que canta en un extraño lenguaje y un camello que vende una droga llamada Aklo. Baste decir que acaba “implicándose” demasiado en el caso.



"¿Eso es una morcilla de Burgos o es que te alegras de verme?"

Neonomicon, que sí que está guionizado por Alan Moore, comienza con los agentes Lampers y Brears siguiendo la misma investigación que Aldo Sax y visitándolo en el manicomio. La pista les lleva al mismo local y a Johnny Carcosa, el camello que suministraba Aklo, y a una librería ocultista

donde conocen a un grupo de alegres cultistas que se dedican a sus rituales.

A partir de aquí se desarrolla una historia donde el autor no escatima en mostrar sexo explícito, violencia, algún que otro ser sobrenatural y una conclusión que le da la vuelta a todo el universo creado por Lovecraft. Impresionante.

La idea que quería expresar Moore en Neonomicon era la de reflejar lo que Lovecraft llamaba "rituales sin nombre". Es decir, Lovecraft era un tipo raro racista que tenía fobia al sexo. Por lo tanto, esos rituales debían implicar relaciones sexuales aunque él no lo explicitara. Y lo que hace Moore es incluir toda esa mierda racista, junto con el sexo, para describir los rituales de H.P. en lo que es otra genial y fantástica ida de olla suya. Así que no esperéis la papanatería a que nos tenía acostumbrados Lovecraft y preparaos para disfrutar de un buen cómic que muestra lo que se tiene que mostrar.

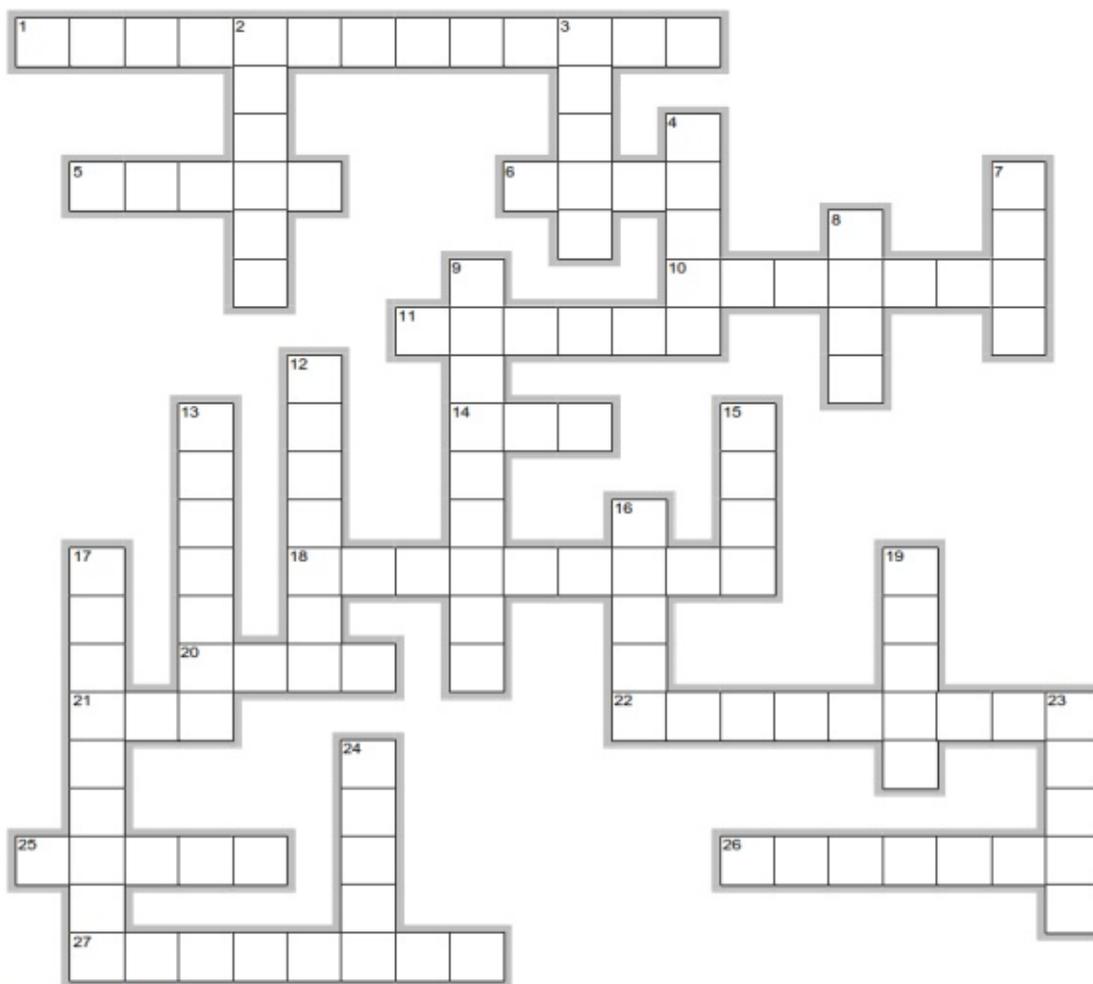
El cómic ha sido premiado con el premio Bram Stoker (reconocimiento de la asociación de escritores de horror a las mejoras en la escritura de obras de horror-ficción) en la categoría de novela gráfica. Y ha sido publicado en España por Panini Comics, incluyendo The Courtyard, a todo color, por supuesto.



Devaneos

Cruci-frikifriki

por Sergi



EclipseCrossword.com

HORIZONTALES

1. En versión original, nombre del test que un humano supera sin problemas
5. Apellido del inventor de los juegos de rol
6. Nombre de la hija de Darth Vader
10. Archienemigos de los Señores del Tiempo
11. Director de los experimentos que fueron realizados con el adamantium
14. En familiar, Astrofísico y Hermano mayor de la novia del Dr. Leonard
18. La amiga de Xena
20. Nombre del inventor de los juegos de rol
21. El enemigo del Agente Smith
22. Grupo de superhéroes que operó entre 1939 y 1949
25. Espada de la Casa Mormont entregada a Jon Nieve
26. ¿Quién vive en R'lyeh debajo del mar?
27. Hermana gemela de la Tormentosa

VERTICALES

2. Apellido del Escritor de aventuras históricas y fantásticas, publicadas principalmente en la revista Weird Tales
3. Nombre del sustituto de Johnny Storm tras su muerte en la Zona

Negativa

4. Nombre del arquero que mató a Smaug
7. Animal mezcla de perro e hipopótamo, de color verde. Mascota del fanpiro
8. Siglas del juego de rol de fantasía épica
9. Objeto o persona donde se guarda una parte del alma
12. Líder del Sietch Tabr
13. Espíritu mitológico de los indios algonquinos que habita en los bosques más profundos de América
15. Cuántas colonias tiene Kobol
16. Nombre de la bebida altamente adictiva
17. Ciudad donde la cazadora se muda desde los Ángeles
19. Nieta de la señora de Lothlórien
23. Nombre de la dama del lago donde el rey Arturo mandó arrojar su espada
24. Tropas de tierra dirigidas y dominadas por Los Señores del Sistema

La solución en el próximo número ;)



Ayuda de juego

Toledo en el siglo XIV

por Richi

Una ayuda de juego para Aquelarre, Ars Magica y cualquier juego de rol ambientado en la Edad Media histórica.



La colina donde se ubica Toledo ya estaba habitada en la Edad del Bronce. Entre los siglos IV y III a.C. ya es una ciudad carpetana amurallada, aunque dice la leyenda que fue fundada por Hércules. En el 193 a.C. fue conquistada por los romanos, quienes la reconstruyeron llamándola Toletum y la dotaron de infraestructuras como un circo y un acueducto.

Con la llegada de los invasores germánicos, Toledo se volvió a amurallar, pero fue conquistada por los visigodos en el 418, quienes establecieron su corte en la ciudad, convirtiéndose en la capital del reino visigodo y en arzobispado.

En el 711 los musulmanes toman la ciudad. Se convirtió en una de las urbes más importantes de Al-Andalus, llamada Tulaytula. A partir del 932 Abdelrramán III la anexiona al Califato de Córdoba, después de ser foco de diversas rebeliones. Pertenece al Califato hasta el 1036, momento en que se convierte en capital de la Taifa de Toledo. De

época musulmana se conserva el peculiar trazado urbano repleto de callejuela estrechas y callejones sin salida. Junto a los musulmanes también encontramos otros dos grupos étnicos y culturales que perdurarán un tiempo después de la conquista cristiana: los judíos y los mozárabes (cristianos que conservaron su culto pero asimilaron la cultura árabe).

En 1085 Alfonso VI de León y Castilla entra en Toledo gracias a un acuerdo con el anterior rey musulmán. Alfonso VI garantizó a los pobladores musulmanes su seguridad personal y de bienes y dio fueros propios a cada una de las poblaciones existentes: musulmanes, judíos y mozárabes. También se permitió la práctica religiosa de estas comunidades (los mozárabes tenían su propio rito) Sin embargo, la mayoría de musulmanes fueron abandonando la ciudad poco a poco ante la llegada de nuevos pobladores castellanos y francos, con los que también se acabaron mezclando los habitantes mozárabes.



El período de mayor esplendor cultural se inicia después de la capitulación. Se instaura en Toledo la Escuela de Traductores, institución que traducía obras clásicas y árabes al latín. Y los musulmanes que quedaron, los mudéjares, crearon un estilo arquitectónico y artístico de reminiscencias árabes que era muy apreciado por los cristianos de Toledo, el arte mudéjar.

En el siglo XIV la ciudad se encuentra en su apogeo. Es uno de los principales centros de producción de paños, así como de armas, acuñación de monedas, seda, etc. Pero el siglo XIV también es un siglo convulso marcado por la peste de 1348, la guerra civil castellana, los asaltos a las juderías de 1355 y 1391.

En el siglo XV los Reyes Católicos urbanizaron y engrandecieron la ciudad, aunque el decreto de expulsión de los judíos supuso un duro golpe para esta comunidad. El esplendor de la ciudad se acrecentó en 1522 cuando se convirtió en una de las capitales del Imperio. Pero en 1561 Felipe II traslada la corte a Madrid y se inicia un largo período de decadencia.

En los siglos medievales, junto a la Escuela de Traductores, florecieron las Artes Mágicas, tam-

bién llamadas Artes Toledanas, una mezcla de conocimientos ocultistas de las 3 culturas: alquimia, cábala, astrología, todo tipo de ciencias esotéricas, junto con los conocimientos de los textos clásicos. Y, por supuesto, la Nigromancia. El estudio y práctica de estas artes se solía realizar en los subterráneos de las casas, llamados “cuevas”, algunos de los cuales estaban interconectados formando una auténtica ciudad oculta.

El mapa

El mapa ha sido realizado en base al plano del Greco que aparece en su cuadro “Vista y plano de Toledo”, reproducido por Alfonso Bacheti, en 1610. Es el plano más antiguo que se tiene de Toledo, pero dista más de un siglo de la época tratada aquí, por lo que el trazado de las calles, aunque no sería el mismo, sí que debe ser más parecido que el actual.

No se han representado todos los edificios de la época, dejando de lado muchas iglesias “menos” importantes. De algunos edificios se ha supuesto la ubicación (como el Ayuntamiento). En cuanto a los palacios o casas principales (que no eran más que casas muy grandes), sólo se han representado unos

pocos cuya localización es más o menos conocida, debido a que, con el transcurso del tiempo, fueron pasando de unas familias a otras, dividiéndose o ampliándose. En el plano de Bacheti se cuentan 11 palacios principales, por lo que en la Edad Media, habría alrededor de esa cantidad, teniendo cada familia noble al menos uno.





Lugares importantes

El Alcázar: Construido en la parte alta de la ciudad, en la alcazaba musulmana, sobre una antigua fortaleza de origen romano. Durante los reinados de Alfonso VI y Alfonso X El Sabio, se rehace, dando origen a una fortaleza de planta cuadrada con torres en las esquinas. Era el centro militar y político de la Edad Media.

Castillo de San Servando: Erigido en el siglo XI por Alfonso VI, pasó a manos de los Templarios y luego se convirtió en monasterio de los frailes de Santiago. En el siglo XIV se encontraba abandonado hasta que fue reconstruido en 1386. Guardaba el acceso a Toledo por el este, vigilando el Puente de Alcántara.

Puente de Alcántara: De origen romano, fue reconstruido varias veces. En el extremo que daba a la ciudad tiene una torre fortificada que daba acceso a una plaza de armas de planta triangular previa a la Puerta de Alcántara que daba acceso a la ciudad.

Murallas: Toledo se amuralló en las épocas romana, visigoda, árabe y cristiana, ampliándose el recinto en cada una de estas épocas. Por ello, dentro de la muralla cristiana se encuentran restos de murallas anteriores, sobre todo de la islámica, de la que forman parte la Puerta del Sol y el Arco de la Sangre.

Catedral de Santa María: Construida a partir de 1226 sobre la antigua Mezquita Mayor de la ciudad (hecho que inició el principio del fin de la tolerancia religiosa en Toledo). De estilo gótico y sede del arzobispado de Toledo, es uno de los edificios religiosos más importantes de Castilla. Se terminó definitivamente en 1493.

Las casas del Arzobispo: Conjunto de casas nobles del arzobispo de la ciudad y de su séquito. Con el tiempo se fueron uniendo y ampliando hasta configurar el palacio que es hoy en día.

Mezquita de las Tornerías: Siguió manteniendo el culto musulmán hasta la época de los Reyes Católicos.

Ermita del Cristo de la Cruz: Antiguo oratorio

musulmán reconvertido en ermita cristiana en el siglo XII.

Plaza de Zocodover: Centro neurálgico de la vida social y comercial de la ciudad, localizada en la parte más antigua de la ciudad. También es donde se hacían las justas y se ajusticiaba a los reos condenados a muerte.

Monasterio de Santo Domingo el Antiguo: El primer convento que se fundó en la ciudad, en tiempos de Alfonso VI. Perteneciente a la orden del Císter.

Casa del Temple: Hospedería templaria hasta la disolución de la orden en 1312. Consta de sótano y dos plantas en torno a un patio central. Está próxima a la Iglesia de San Miguel, también relacionada con los Templarios. Se rumorea que una serie de túneles unen la hospedería con la Iglesia y otras casas del barrio y que, en estos túneles y cuevas artificiales, la Orden ocultó algunos tesoros y reliquias durante los años en que fueron perseguido. Y puede que incluso realizaran sus mágicos cultos.

Judería: La judería se ubicó en la parte oeste de la ciudad tras la conquista árabe, entre la puerta del Cambrón, o Puerta de los Judíos, y el Puente de San Martín, amurallándose en el año 920 para proteger la ciudad por esa parte. No era un recinto cerrado ya que los judíos de Toledo no estaban obligados a vivir en ella. De hecho, fue aumentando de tamaño hacia el este y el norte, creándose una segunda judería cerca de la Catedral. Hasta el año 1480 no se obliga a separarla con muros del resto de la ciudad. En el siglo XIV Toledo tenía 10 sinagogas y 5 centros de estudio y oración (madrazas). Las fortificaciones se completaban con dos fortalezas cerca de la entrada de San Martín, los Castillos Nuevo y el Viejo de los Judíos.

En el siglo XIV crece el odio antisemita, produciéndose sendos asaltos a la judería en 1355 y en 1391, con más de mil muertos en cada uno. La guerra entre Pedro I el Cruel, quien tenía el apoyo de la comunidad judía, y Enrique II de Trastámara provocaron el primero de ellos.

TOLEDO

en el siglo XIV

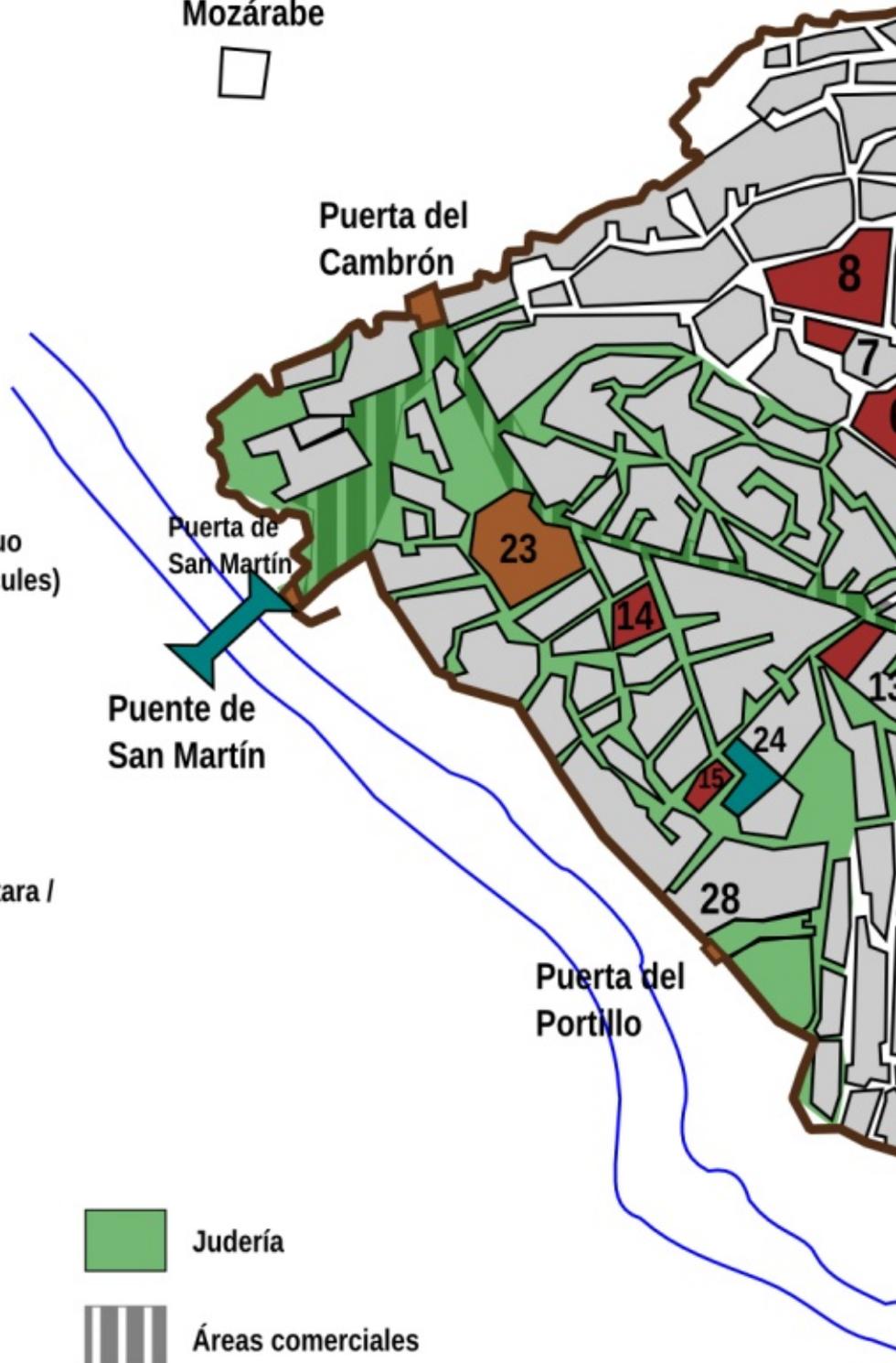


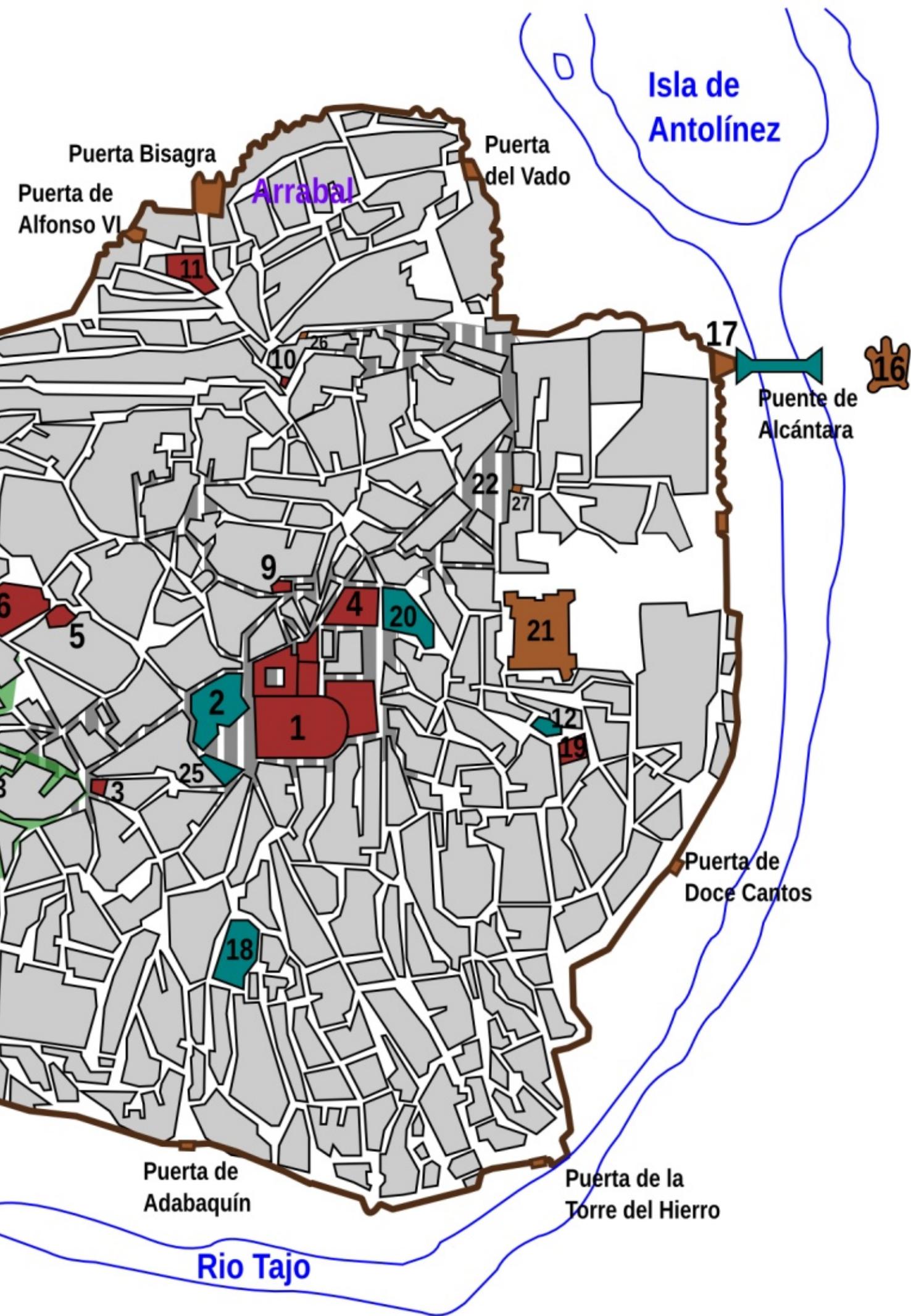
Cementerio
Mudéjar

Cementerio
Mozárabe

Principales lugares de interés

1. Catedral de Sta. María
2. Las Casas del Arzobispo
3. Iglesia de San Salvador
4. Mezquita de las Tornerías
5. Iglesia de San Román
6. Convento de San Clemente
7. Iglesia de Sta. Eulalia
8. Monasterio de Sto. Domingo el Antiguo
9. Iglesia de San Ginés (Cuevas de Hércules)
10. Ermita del Cristo de la Luz
11. Iglesia de Santiago del Arrabal
12. Casa del Temple
13. Iglesia de Sto. Tomé
14. Sinagoga Mayor
15. Sinagoga del Tránsito
16. Castillo de San Servando
17. Plaza de armas del Puente de Alcántara /
Puerta de Alcántara
18. Palacio de Pedro I el Cruel
19. Iglesia de San Miguel
20. Casas de Don Diego
21. Alcázar
22. Plaza de Zocodover
23. Castillo Nuevo de los Judíos
24. Casa de Samuel Ha Leví
25. Ayuntamiento
26. Puerta del Sol
27. Arco de la Sangre
28. Cueva de San Gil







La revuelta antijudía de 1391, promovida por las predicaciones del bajo clero, sacudió las ciudades más importantes de la Península. A partir de este momento la decadencia de la judería es notoria y muchos judíos tienen que emigrar o convertirse, hasta que son expulsados en 1492.

Sinagoga Mayor: Construida en 1180, se trataba del templo judío más importante de la ciudad. Después de los disturbios antisemitas de 1391, fue convertida al culto cristiano con el nombre de Santa María la Blanca.

Sinagoga del Tránsito: Construida entre 1357 y 1363 por orden de Samuel ha-Leví, destacado miembro de la comunidad judía de Toledo y consejero y tesorero de Pedro I, quien le concedió un permiso especial como agradecimiento a los judíos toledanos en su lucha contra los Trastámara.

Casa de Samuel ha-Leví: Típico palacio judío, con ausencia de ventanas al exterior al recibir la luz del jardín interior. Perteneció al tesorero de Pedro I. Al parecer, desde el jardín se podía acceder a los subterráneos de la casa donde su propietario guardaba las riquezas y tesoros que había amasado, hasta que Pedro I lo encarceló y torturó para hacerse con su fortuna.

Casas de Don Diego: Conjunto de construcciones en torno a un patio central, de origen árabe, pertenecientes a Don Diego García, alguacil mayor de Toledo, señor de Mejorada y portero mayor del Rey Enrique II. Es un claro ejemplo de lo que serían los palacios medievales de Toledo.

Cuevas de Hércules: Desde la Iglesia de San Ginés se accede a un subterráneo en el que se dice que se encuentran las Cuevas de Hércules, el legendario fundador de la ciudad, donde, según las leyendas, hay oro e innumerables riquezas. Pero también se dice que todo aquel que entra halla una muerte horrenda y es condenado a vagar como fantasma en su interior y por los alrededores de la iglesia. Se cuenta que un zagal entró en las cuevas por error y, después de andar un largo trecho, encontró un tesoro guardado por un animal indescribible, rodeado de restos humanos. También encontró una gran estancia abovedada donde una

gigantesca estatua de bronce daba golpes con una maza sobre un yunque a una barra de oro. Siguió corriendo y salió a la superficie por las cuevas de Higares a unos 6 km de Toledo. Poco después de narrar estos hechos, el chaval murió.

La leyenda coincide en que las cuevas de Higares son en realidad las ruinas del antiguo Palacio de Hércules, que se vinieron abajo por la avaricia del Rey Don Rodrigo.

Cueva de San Gil: Una de las innumerables “cuevas” o subterráneos artificiales de los que está repleta Toledo y donde los magos y nigromantes practicaban sus Artes Mágicas o Artes Toledanas. En esta estuvo estudiando dichas artes Fray Gil, un monje portugués bajo la tutela del mismísimo Diablo. Pero, una vez hubo aprendido todo, rompió el pacto que había hecho y se volvió a su convento en Portugal.

Referencias

- **Wikipedia:** es.wikipedia.org/wiki/Toledo
- **Archivo Municipal de Toledo:** www.ayto-toledo.org
- **Toledo Histórico:** www.toledohistorico.es
- **Toledo olvidado:** toleoolvidado.blogspot.com.es
- **Leyendas de Toledo:** www.leyendasdetoledo.com
- **Toledo Sefarad:** www.toledosefarad.org





Módulo



Una sirena en la niebla



por Sergi

Esta partida de la Llamada de Cthulhu, está pensada para un grupo de 4 o 5 jugadores, con o sin experiencia en los mitos.

Las profesiones pueden salirse de las habituales en las partidas de la Llamada. Aquí caben desde hermosas cantantes, hasta timadores o ladrones de guante blanco.

Los personajes al principio no se conocen entre ellos, ni tienen conocimiento de los terrores que esconde el universo.

Son pues, unas personas normales de la feliz década de los años 20.

Hasta que un viaje en trasatlántico cambia sus vidas para siempre...

Información para el guardián:

Años bisiestos entre 1800 y 1930 :

1884, 1888, 1892, 1896, 1904, 1908, 1912, 1916, 1920, 1924, 1928 .

Los investigadores, sufrirán un shock al encontrarse en el naufragio del See Princess. El hundimiento no fue casual, sino provocado por la comunidad de profundos de Chastton Helle que cada cuatro años bisiestos realizan una hecatombe a Dagon. (Esto no lo sabrán nunca).

Y les va a provocar terribles pesadillas:

Un mar de brazos escamosos y resbaladizos que intentan arrastrarlos a las profundidades del océano y de fondo oyen, un extraño sonido:

-la sirena antiniebla de un misterioso faro-

(Aunque no hay que decirles lo del faro hasta que no lo vean).

Introducción:

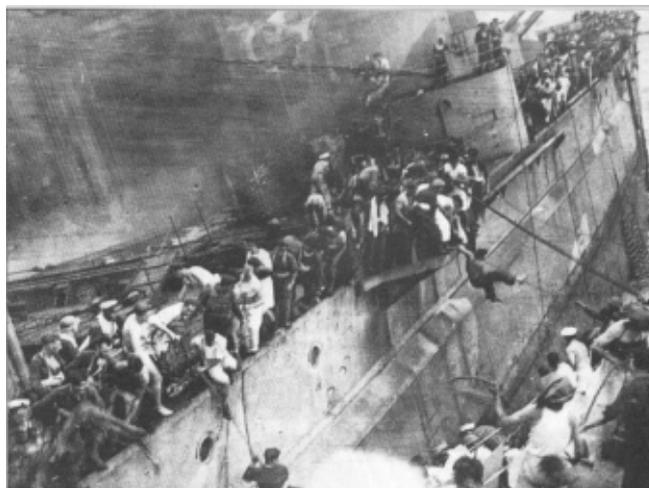
22 de septiembre de 1912.

Los investigadores, embarcan en el See Princess, un trasatlántico que cubre la ruta desde New York hasta Southampton (Inglaterra). El motivo puede ser cualquiera, (ya que no llegarán nunca).

El viaje es tranquilo hasta que faltan unas 150 millas para llegar a la costa (poco más de 277 Km.). De repente, una espesa niebla rodea el barco y... dejan de oír el monótono zumbido de los motores.

Al cabo de unos largos minutos, una fuerte explosión llega desde la sala de máquinas, precedida del terrible chirrido del casco desgarrándose...

Gritos, carreras, vapor, humo... el caos se expande en el See Princess. El trasatlántico comienza a escorar y los gritos de "las mujeres y los niños primero" preceden a los de "sálvese quien pueda". No da tiempo a nada.





Nota para el guardián: ¿A que te suena a una película?...-(anda que no la has visto)-

Aunque es introducción y las acciones de los investigadores no cambien nada, es interesante jugar esta parte... alguna tiradas de dados..."¿que hacéis?"..."¿tu donde estas?". No lo hagas muy largo, pero así los estresamos un poco.

En definitiva, los investigadores, serán los únicos supervivientes del naufragio. Al cabo de algunas horas aferrados a algún madero. Los rescatará un barco mercante: El Ocean Lion, desembarcándolos en Londres.

Nota para el guardián: Algunas tiradas de daño por congelación no vendrían mal. Y además tirada de cordura 1d10/1d20. Pasarán una buena temporada en un psiquiátrico y recuperarán esta cordura.

1 de septiembre de 1928.

Han pasado casi doce años desde el fatídico suceso. Los investigadores, se han recuperado por completo, y han mantenido relación entre ellos por carta o viéndose, durante todos estos años... El comienzo de una bonita amistad.

Pero a falta de 21 días para el duodécimo aniversario del hundimiento. Cada uno de los investigadores ha empezado a sufrir terribles pesadillas que los atormentan.

La Pesadilla:

Para todos es la misma:

Se ven a ellos cayendo al mar, pero cuando caen, no chocan contra el agua, sino que es un mar de brazos y manos escamosas y viscosas que intentan arrastrarles a una oscura y fría profundidad.

De fondo oyen un extraño sonido, como de un aullido o de un cuerno que no logran identificar, y la escena está bañada por una luz verde intermitente. Y siempre en el momento en que esa masa de miembros está a punto de arrastrarlos, se despiertan...

Cada vez que sufren el sueño tirada de cordura (1/1d3)

Este sueño, irá aumentando en fuerza y realismo a medida que se acerque el día 22. Si para el aniversario del naufragio no han hecho nada, van a terminar completamente locos o asfixiados por esos brazos. (Tiradas de constitución x1 o poder, si la fallan, tirada de cordura 0/1), así que los investigadores, deberían intentar descubrir qué ocurrió en aquel naufragio. Si no se les ocurre a ellos, podría sugerirlo algún psiquiatra o amigo.

Comenzar la investigación:

Una forma de comenzar, podría ser intentar localizar a los que les rescataron, la tripulación del buque mercante Ocean Lion. Saben que zarparon del puerto de New York, allí pueden dirigir sus pasos, y pedir a las autoridades portuarias información sobre el Buque.



Hipódromo de Palermo 1900



La oficina portuaria de New York:

Un engominado funcionario atiende a los investigadores. En cuanto estos le digan que son los supervivientes del naufragio del See Princess, entre admirado e interesado, les facilitará la dirección de la naviera del Ocean Lion. La compañía se llama: Walkox & Willkox en el muelle 417 de Joralemom St.



Una vez allí, se encontrarán un edificio de 3 plantas adosado a un enorme almacén. La secretaria que los atenderá, no les dará la información, alegando que es confidencial, que ella no tiene autorización, etc. Podrían intentar convencerla con sus dotes de charlatanería, persuasión o crédito... pero las normas son las normas y convencer a esta diligente administrativa tiene un malus de -10. En el peor de los casos, lo único que la muchacha puede hacer por ellos, es hablar con su superior y... vuelva usted mañana...

Asaltar el edificio por la noche, es muy mala idea -(aunque el guardián eres tú)-.

Solo les queda esperar al día siguiente, cuando se encontrarán con el señor Arthur Meller, encargado de los registros. El señor Meller es un tipo de los de la vieja escuela, de los que no le gusta ser molestado, ni que un grupo de entrometidos vengán a romper su rutina diaria de hace más de 3 décadas. Tras alguna tirada de soborno, o persuadir, alguna amenaza con tirada de derecho

-(ya sabes)-. Al final el Señor Meller a regañadientes y entre blasfemias dirá cosas como:

-Me juego el pan de mis hijos-

-Para qué querrán remover el pasado-, etc...

Nota para el guardián: Da buen resultado que los Pjs creen que hay algo oculto, aunque la realidad es que el tal Meller es no tiene ganas de dar un palo al agua.

Al final y si tus intrépidos investigadores han superado con sus tiradas la férrea resistencia al trabajo del funcionario, llamará a la secretaria y le ordenará que les facilite los nombres de la tripulación del Ocean Lion, en 1912. Esta les dará los nombres del capitán, el Piloto y el técnico de telégrafo.

Claus Ferman: Capitán del Ocean Lion desde 1869 hasta 1912, año en que se jubiló, ahora vive en los Ángeles en la calle Westchester 58, con su hija.



Cesar Casto: Piloto del Ocean Lion desde 1910 hasta 1912, año en que fue cesado de la marina "por conducta desordenada."



Arnol Clais: Técnico telegrafista del Ocean Lion desde 1908 hasta 1912, año en que falleció. Su familia vive en el 58 de Bloker St. en Boston.

Nota para el guardián: 1912, es pura coincidencia, puedes usarlo como pista falsa. U otra alternativa es que estos hombres vieran durante el rescate algo que escapaba al entendimiento y marcará sus vidas para siempre.

Visitando al capitán Claus Ferman

En los Ángeles, se encontrarán a un hombre de unos 70 años sentado tranquilamente en el porche. Típica estampa americana.

En cuanto le expliquen quienes son, les atenderá amablemente, invitándoles a café o té (el alcohol está prohibido). -"Recuerda perfectamente aquel fatídico día como si fuera ayer".



ALEA IACTA EST - V



Recibieron un S.O.S y cuando llegaron al lugar solo los encontraron a ellos medio ahogados y estuvieron delirando los 5 días que duró la travesía hasta el puerto de Londres.

-Si le preguntan por la niebla: Aquel día NO había niebla-

-Si preguntan por Cesar Casto y por Arnol Clais: Del piloto (Cesar Casto) sabe que comenzó a darle a la bebida, y la marina lo cesó (pobre muchacho) la última noticia que tiene de el, es que le dieron el alta médica en el sanatorio mental de Boston hace cosa de un año.

Recibió una carta.

La dirección del remite es: Thomsom St. 3. 3, 5

(esto si no se les ocurre a ellos, no se lo dirá y les tocará ir al sanatorio de Boston a preguntar).

Arnol Clais, el pobre murió de pulmonía hace algunos años. Su madre vivía en Boston, en la calle Bloker. Esto es todo lo que puede contarles.

-¿Se quedan a cenar?-...

Visitando a la señora Clais

Una vez lleguen a la calle Bloker, en Boston, deberían ir preguntando por ahí, no saben el número. A discreción del guardián, una mujer les indicará cual es la casa, pero allí no vive nadie desde hace 12 años, cuando falleció el hijo. La señora Clais, ahora vive en la residencia de las Hermanas de la Caridad de Santa Ana de la calle Nottingham.

La residencia está regentada por un grupo de monjas católicas.

Si los investigadores, se presentan allí y piden



hablar con la señora Clais, después de las preguntas de rutina, no pondrán ninguna objeción a que visiten a la anciana, pero se encontrarán con una señora muy mayor, sentada junto a una ventana, ausente, y con un grado bastante avanzado de alzhéimer, y no podrá facilitarles ninguna información de utilidad.

Visitando al piloto: Cesar Casto

Bien por que la dirección se la facilita el capitán o por que la consiguen del sanatorio, viajaran a Thomsom St. en Boston.

Un callejón sin salida, cerca del puerto, el sitio más insalubre y menos aconsejable de la ciudad.

Gritos de peleas, llantos de niños...etc que llegan



a la calle desde las ventanas

A la entrada de la calle se encontrarán 3 fulanos con muy malas pintas y peores intenciones.



Los tres fulanos:

Puedes montar un pequeño encuentro aquí, o simplemente, poner un poco más nerviosos a los investigadores, pero no los mates tan pronto. De todas formas aquí están las estadísticas.



Fulano 1: FUE: 12 CON: 11 TAM: 10 INT: 10 POD: 07 DES: 16 APA: 7 EDU: 9 COR: 53 Pv:10
Bonificación al daño: nula ataque: navaja 64% 1D4.
Revolver del 45: 60% daño 1D10 Pelea: 60% Daño 1D4+2

Fulano 2: FUE: 15 CON: 13 TAM: 13 INT: 10 POD: 07 DES: 12 APA: 7 EDU: 9 COR: 33 Pv:13
Bonificación al daño: 1D4 ataque: cachiporra 60%
dañoa1D8+bd. Pelea: 80% Daño 1D4+2+bd

Fulano 3: FUE: 13 CON: 12 TAM: 11 INT: 10 POD: 07 DES: 14 APA: 13 EDU: 10 COR: 46 Pv:12
Bonificación al daño: 1D4 ataque: navaja 70%
1D4+bd. Pelea: 60% Daño 1D4+2+bd

Por cierto, ¿como han pasado la noche tus investigadores?

En la vivienda de Cesar Casto

El portal oscuro y lleno de infinidad de desperdicios, se oye la música de una radio demasiado alta, el desesperado llanto de un bebé, gritos de un hombre y una mujer en plena pelea.

Esa es la imagen del lugar.

Cesar vive en el tercer piso, cuando los investigadores, llamen a la puerta, les responderá una voz claramente con rasgos de embriaguez:

- ¿Qué quieres? Largo de aquí o te pego un tiro- alguna tiradas de psicología, oratoria y lo que quie-

ran, pero el piloto, no les abrirá la puerta.

Si le cuentan el verdadero motivo, por el que están allí, la única respuesta que recibirán, será, -Dejadme en paz, no voy a volver al manicomio- y una tirada muy fácil de escuchar, les revela que detrás de la puerta se oye un "CLIK" (!SI!, acaban de cargar un arma). Deja que tus jugadores decidan qué hacer...

De todas formas, después de unos largos segundos, vendrá el temido "PUM" y luego...

-Alguna tirada de cordura no vendría mal 0/1-

La situación ahora es vertiginosa.

Gritos en la escalera y en la calle, puertas que se abren y más gritos

-¡VOY A LLAMAR A LA POLICIA!, policia-

...

Los investigadores tienen que pensar rápido qué hacer, los vecino curiosos no tardarán en llegar y seguro que la policía tampoco.



Los segundos corren. Para intentar entrar en el piso, si no se les ocurre a ellos, una tirada de idea les puede dar la pista de la escalera de incendios.



En el interior del piso:

Montones de botellas vacías por toda la casa, restos de comida medio putrefacta...

Y cerca de la puerta, (si entran en el mismo momento antes de que llegue la policía los restos de Cesar en medio de un charco de sangre, y sesos por toda la pared, tirada de cordura 0/2. Si deciden entrar por la noche, encontrarán lo mismo pero no estará el cuerpo y no hay tirada de cordura.

Algunas tiradas de buscar, y al final dan en un cochambroso dormitorio a los pies de la cama con un baúl de viaje. En el interior encuentran, además de un fuerte olor a naftalina, un uniforme de la marina perfectamente plegado, una cajita con un sextante y utensilios de navegación, una cartilla naval, donde pone la fecha en que cesaron al piloto, una Biblia católica, y unas cartas marinas (**ayuda 1**).

Tirada de idea, con malus de -10 si no se es marinerero.

En la carta marina, está marcado el lugar donde se produjo el rescate, y el lugar de donde se mandó el S.O.S.

Si pasan la tirada al interpretar la carta marina, o alguien lo hace por ellos, llegarán a la inquietante conclusión de que lo sospechoso del asunto es que el lugar de donde se mandó la llamada de auxilio, está demasiado lejos del lugar donde se hundió el See Princess. Por lo tanto es imposible que alguien pudiera ver el naufragio.

Buscando en hemerotecas:

No les resultara difícil encontrar la noticia del hundimiento en la hemeroteca de Boston.

(**ayudas 2 y 3**).

Las pesadillas se repiten cada vez con mas fuerza y, si no se enfrentan a sus miedos, pronto terminarán otra vez en el sanatorio, esto quiere decir que van a tener que viajar a Chastton Helle, antes del día 22.

De camino a Chastton Helle:

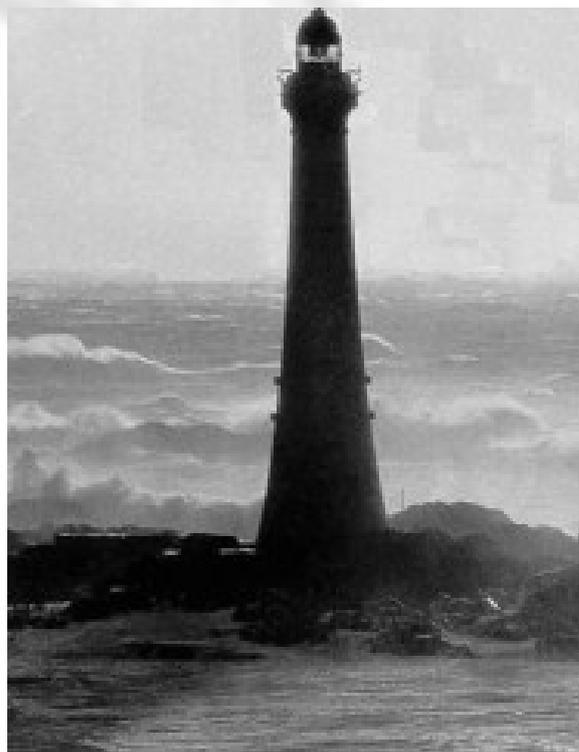
Para llegar a este pueblo escocés, pueden ir Glasgow y desde allí, por sus medios hasta Chast-

ton Helle. Si van en automóvil, no estaría de más alguna tirada de conducir a ver si se les rompe algo. Sea como sea, al pueblo pesquero llegarán bien entrada la tarde.



Chastton Helle: el olor a aceite de ballena impregna el ambiente aunque hace años que no se dedican a la pesca.

Chastton Helle está situado sobre unos acantilados, solo hay una pequeña playa, donde hay unas 30 traineras, y a unos 2 Km del lugar hay un faro. (a la vista de este, tirada de cordura 1/1D4: este es el faro que aparece en sus pesadillas).



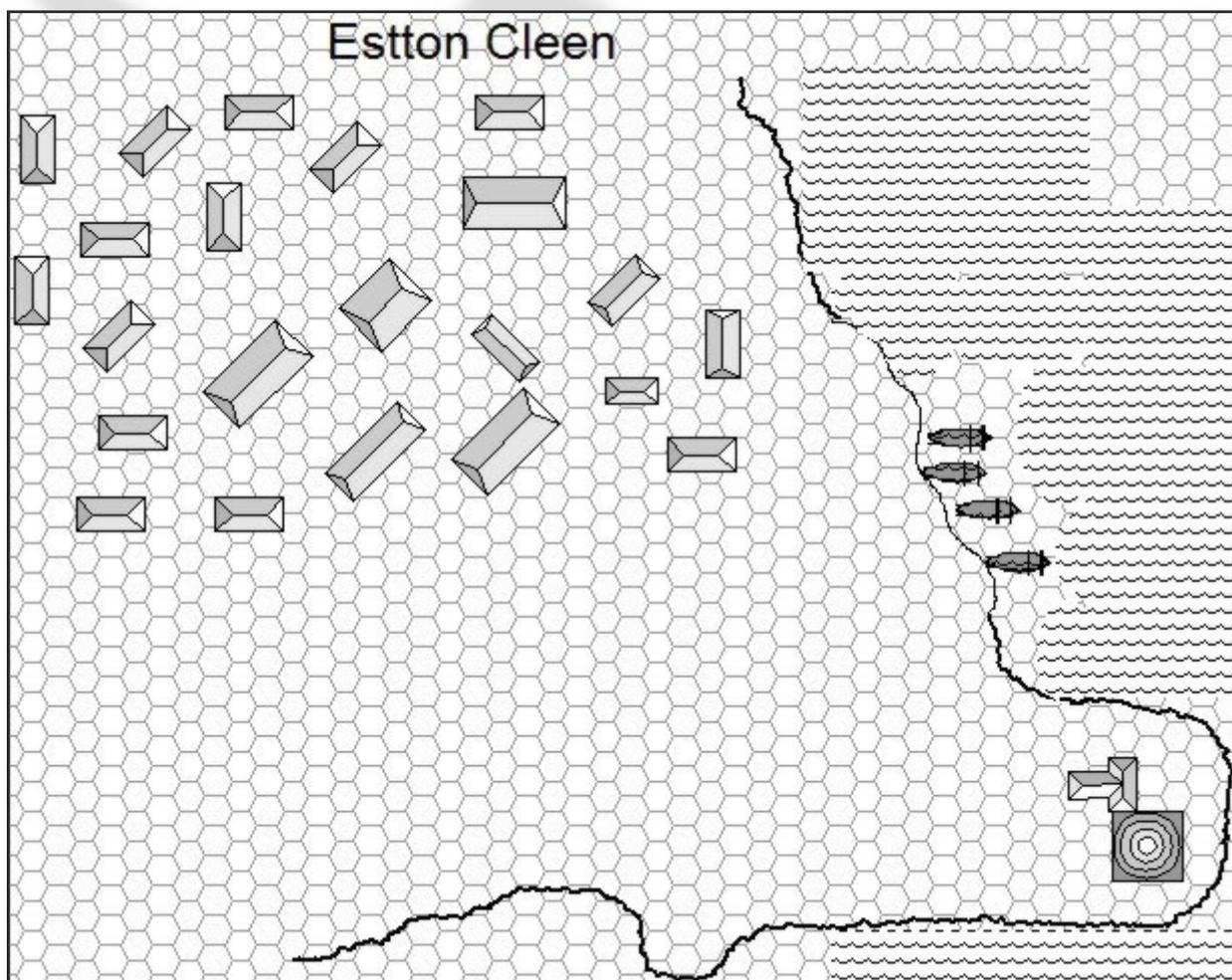


El pueblo se compone de unas 50 casas, muchas de ellas deshabitadas y la población, toscos, rudos y desconfiados no es mayor de 30 habitantes. Una tirada de psicología, o de descubrir, permitirá a los investigadores ver el rostro de alguno de ellos y revelará algunos extraños rasgos. (No lo digas todo).

En realidad, la mitad de los habitantes tienen el estigma de Dagón y todos menos uno son adoradores de su culto.

Nota para el guardián: A la llegada a este encantador pueblecito mariner, los Pjs van a estar sometidos a una estrecha vigilancia por parte de hospitalarios habitantes. Siempre hay alguien observándoles.

Los híbridos con rasgos más marcados o con su desarrollo más avanzado tratarán de esconderse de los Pjs. A falta de tres días para la invocación del padre Dagón.



1- Lo que podría ser una taberna, regentada por un tipo grandote que tiene una pata de palo y la mitad del cuerpo desfigurado. Al parecer es un ballenero retirado y las cicatrices de su cuerpo parecen que fueron producidas al enredarse la cuerda del arpón en él por accidente. Es el único que no es un profundo, lleva muchos años viviendo aquí y lo dejan tranquilo.

En el interior hay unos bancos alrededor de unas mesas, una estufa de carbón en el centro. Solo sirve cerveza y pescado salado. Cuando los Pjs entren, Robert hará lo posible para echarles de allí y les cobrará la consumición a un precio abusivo. Si los investigadores se lían a hacer preguntas, y se ponen pesados (que es lo esperable), el tipo terminará por amenazarles con uno de los arpones que tiene colgados de la pared.



ALEA IACTA EST - V



Lo único que dirá cuando los investigadores salgan del local es:

-He dicho que se marchen, aquí no se les ha perdido nada-

-A que mala hora lo hice y encima vienen a molestarnos, tendría que haberles dejado que se hundieran todos-

Estas enigmáticas palabras, pueden despertar la curiosidad de los investigadores, pero no arrancarán ni una sola palabra más. Si alguno se pone pesado Robert no dudará en atacarlo.

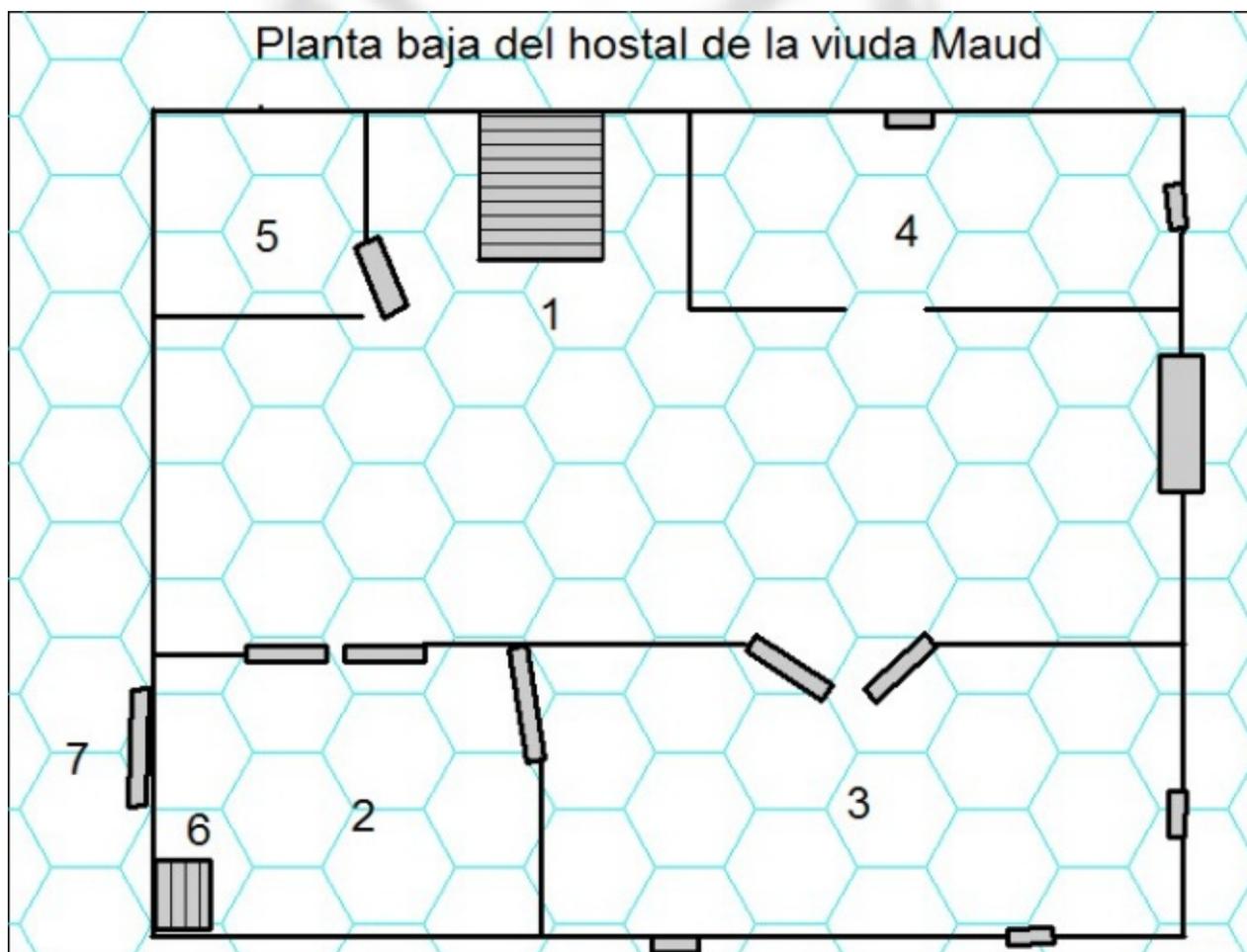
En realidad, este desagradable tabernero fue el que mandó el S.O.S al Ocean Lion con las coordenadas del naufragio, o mejor dicho, del ataque.

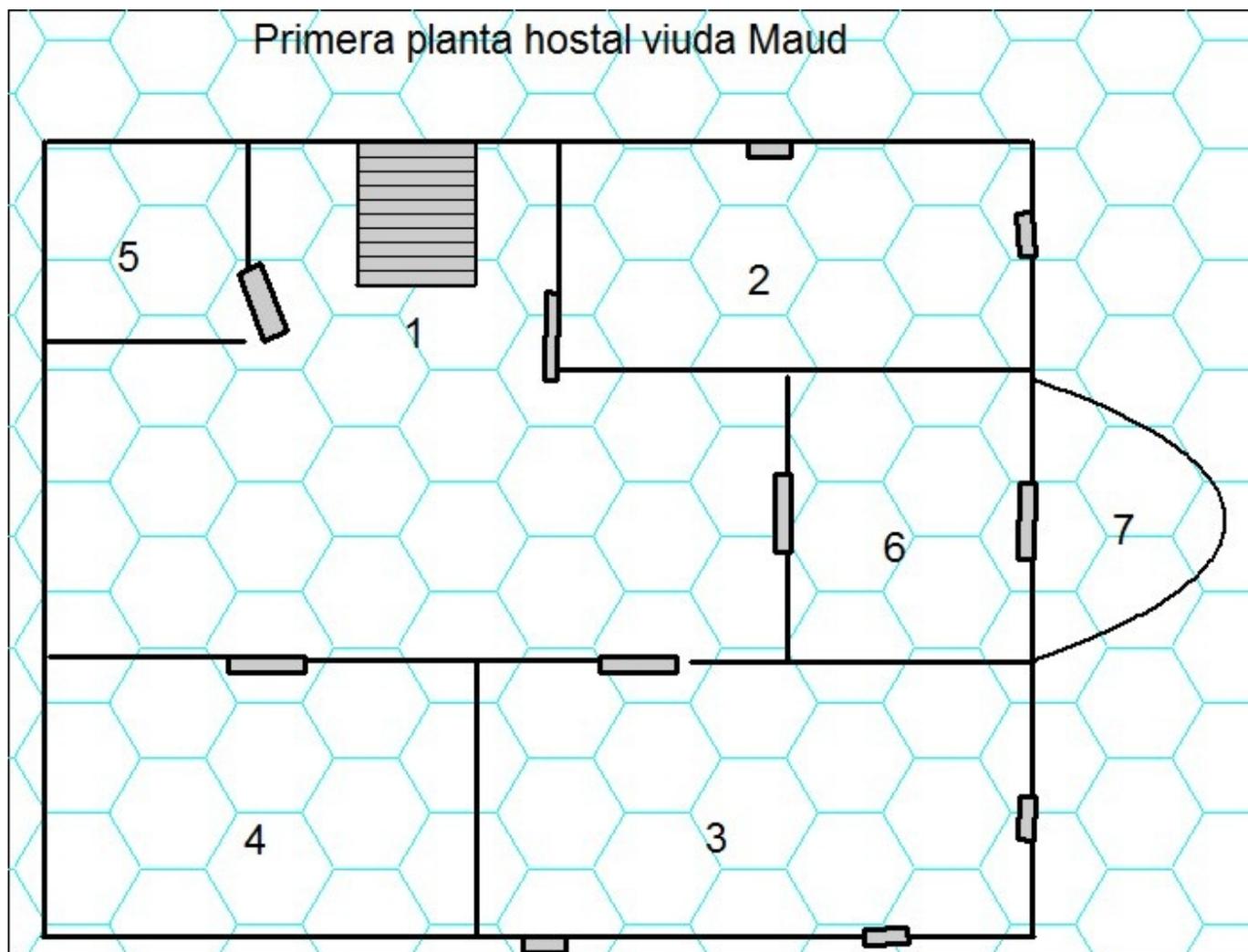
2- Una pequeña playa, en ella se amontonan algunas traineras abandonadas.

3- Una tienda de ultramarinos con escasas provisiones. John Mc Curtis, el tendero, es un hombre

delgado de piel un tanto blanquizca (las marcas del estigma no son muy acentuadas en él), es jovial y alegre les dará conversación a los investigadores entre risas y bromas, les contará cosas superficiales de Chastton Helle. (Como que eran balleneros, pero últimamente la gente joven prefiere las grandes ciudades, que últimamente hace buen tiempo, etc..). No revelará nada del pueblo, ante las preguntas de los Pjs, será esquivo e intentará enterarse discretamente sobre todo lo relacionado con los visitantes. Tanto si los Pjs preguntan como si no, les dará la dirección de la viuda Maud como lugar para alojarse.

El hostel. La casa de la viuda Maud es el único lugar donde los investigadores pueden encontrar alojamiento. Lo regenta una anciana, completamente tapada. Sombrero, velo, guantes, toda de negro... Habla lo justo, una tirada de descubrir a -10 revelaría una extraña e inquietante respiración, (dado que respira a través de la nariz y las branquias)





Planta Baja:

- 1- Escalera.
- 2- Cocina.
- 3- Comedor.
- 4- Habitación de la viuda Maud.
- 5- Baño, un agujero en el suelo.
- 6- Puerta de la leñera. Realmente es una leñera, no hay nada mas que eso...
- 7- Puerta trasera.

Primera Planta:

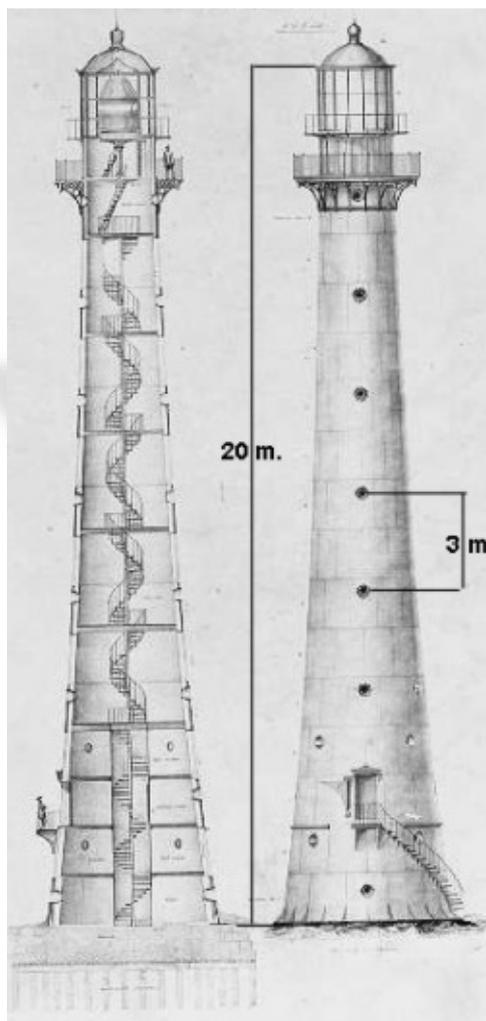
- 1- Escalera.
- 2- Habitación con dos camas.
- 3- Habitación con dos camas.
- 4- Habitación con una cama
- 5- Baño. Evidentemente no hay agua corriente, hay que subir un cubo desde la cocina.
- 6- Saloncillo
- 7- Balcón mirador.

Durante la primera noche en el hostel de la viuda Maud, oirán pasos y susurros delante de las puertas de sus habitaciones, incluso intentan abrir lentamente alguna de sus habitaciones. Si alguno mira por la ventana, una tirada de descubrir podría dejar ver unas sombras alejándose de la casa.

Si se quedan quietecitos y se esconden bajo las

sabanas, no pasará nada. Si alguno decide abrir la puerta... se encontraran con 1D4+2 híbridos en el pasillo y ... como no, atacarán sin piedad a los PJs.

Nota para el Guardián: llegados a este punto, en tus manos está el cargártelos o no, pero si se da el caso, ya se ha descubierto el pastel.



22 de septiembre de 1929.

Lo primero que descubrirán los investigadores es que el vehículo en el que han llegado al pueblo ha desaparecido. Una tirada de buscar o rastrear revelará que lo han arrastrado hasta lanzarlo por el acantilado.

-Al parecer esta agradable comunidad ha decidido que cuando terminen su ritual, los investigadores no necesitarán el coche.-

Faltan pocas horas para que la comunidad de Chast-ton Helle inicie el ritual a Dagón.

Las pesadillas de los investigadores rozan la locura, y solo resta investigar el faro fuente de sus terrores...

El Faro:

Nota para el guardián: no estaría mal arañarles un poquito de cordura al acercarse al edificio.

A unos 2 Km. de la aldea, se encuentra un faro que, como ya habrán comprobado los Pjs, no funciona, pero es el foco de sus pesadillas.

Mientras recorren el sendero hasta el lugar, la sensación de peligro y de que son observados aumenta. Pero no verán a nadie ni en las callejuelas ni por los acantilados.

Adosada al faro está la vivienda del farero.

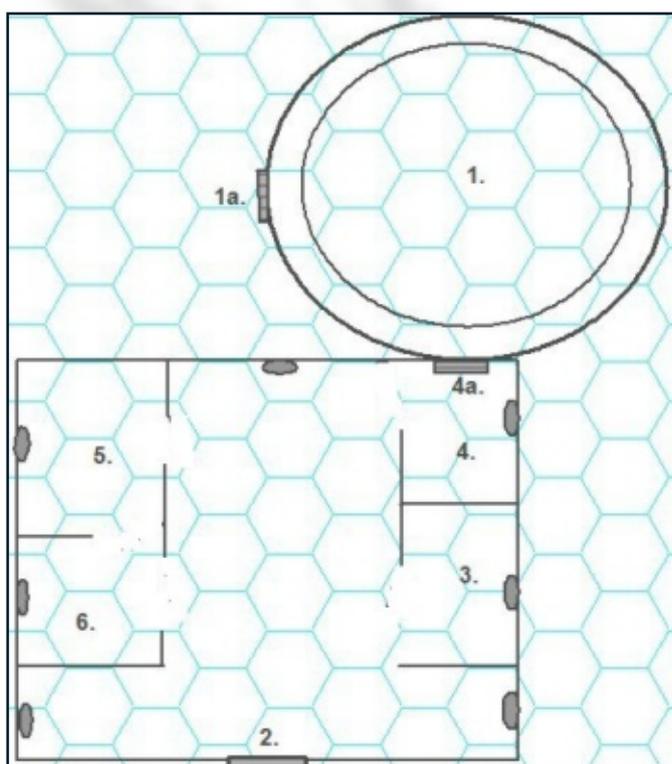
1- La torre del faro. Con una altura focal de 20 metros desde el suelo. 37 metros hasta el fondo del acantilado, tiene ventanas hacia los cuatro puntos cardinales repartidas de 3 metros en 3 metros.

1a- Puerta del faro, está tapiada. Para romper el muro se necesitaría una maza o un pico y un buen rato para derribar la pared.

2- Entrada a la vivienda del farero. La puerta y las ventanas y de la vivienda están cerradas y atrancadas con tablones (fuerza 12 para romper las tablas y acceder al interior).

El interior esta muy oscuro y hay montones de polvo.

3. Un destartalado almacén, algunas cajas rotas donde hay algunas lentes, una botella de gas acetileno vacía (combustible para la luz), en un armario encontrarán algunas herramientas de mantenimiento.





4. Habitación del farero, todo está revuelto, los maderos de la cama se han usado para atrancar las ventanas. Hay botellas de whisky vacías por el suelo y algunas llenas. En el centro de la habitación quedan los restos de un esqueleto humano y en el techo rastros de una cuerda podrida, así como una sogá entre los huesos. Es evidente que este pobre desgraciado se colgó. Si inspeccionan estos restos (tirada de buscar) encontrarán una botella en cuyo interior hay un papel y unas llaves (**ayuda 4**).

4a. Puerta de acceso al faro es una puerta robusta y además se ha reforzado de manera rudimentaria con chapas de metal (fuerza 25). La cerradura tiene dificultad de -15, la llave se encuentra en el interior de la botella.

Cuando consigan abrir la puerta bien sea con la llave o pegándole un tiro, al otro lado, en el interior de la torre, hay montada una trampa con una red y un montón de anzuelos, al primer incauto que entre este improvisado artilugio le caerá encima atrapándole y provocándole 1D4+1 de daño por los anzuelos que se le clavarán por todas partes. Además, tardará 1D4 asaltos en desenredarse.

5. Un salón vacío, los pocos muebles que aquí había se han usado para atrancar las ventanas.

6. Una cocina, todos los muebles de madera que había aquí han sido desmontados y desmantelados. Hay restos de botes de conservas esparcidos por todas partes.

La carta dentro de la botella (ayuda 4):

Carta de un cobarde:

No sé si alguien llegará a leer esta nota. Si es así, ruego que recen una oración por el alma de este cobarde pecador. Mis manos están llenas de sangre desde el día que me casé con esa mujer, con ella traje la desgracia y la ignominia a las gentes de mi pueblo. Ella y solo ella fue la que nos enseñó aquellos antiguos y blasfemos ritos y cánticos. Ella y solo ella es la que parió los hijos informes del mar, porque ella es una de ellos y yo me uní a ella atrayendo a víctimas inocentes a estas costas para entregarlas a su padre, a nuestro padre y falso dios.

Con esta confesión, solo intento apaciguar en vano mi atormentado espíritu, mi arrepentimiento no debe de ser sincero ya que ahora en mis manos está la forma de detenerlos para siempre de romper su ritual de llamada e impedir que vuelvan a venir y terminar con esas masacres de inocentes. Es sencillo muy sencillo, tengo el modo y la herramienta.

Pero tengo miedo, miedo a su reacción se que me matarán o me entregarán a él.

Soy un cobarde y siempre lo he sido permitiendo que esto ocurra, ignorando mi obligación y compromiso con el mundo.

Arnold Maud.

Pd: Amén.

Por todas partes hay dibujados símbolos arcanos de protección y, colgados de techo y paredes, hilos con huesos y plumas (una tirada de ciencias ocultas revela que son amuletos).

Una escalera de caracol les lleva hasta la parte superior. Arriba, donde se encuentra el foco, tienen una perfecta visión del pueblo, la playa y los acantilados. Si todavía no es la puesta de sol, todo está tan tranquilo como la calma antes de la tormenta.

A medida que el sol comience a desaparecer. Verán como las gentes de Chastton Helle se van congregando en la playa. Comenzaran a oír unos cánticos y como se levanta poco a poco una espesa niebla en el mar. Los cánticos elevan su volumen, y extrañas figuras humanoides salen del agua y se mezclan con los habitantes, las aguas comienzan a burbujear (tirada de cordura 1/1D3).

Es el momento de tomar una decisión...



ALEA IACTA EST - V



Encender la luz del faro y frustrar los planes de la secta de Dagón y salvar a las almas de algún desventurado transatlántico, con la consiguiente furia de los habitantes que tratarán de matarlos. O dejar que los sucesos sigan su curso soportando las pesadillas y el horror de lo que aquí va a acontecer.

Si toman la primera opción, la luz del faro iluminará el mar y el sonido de la sirena antiniebla superará al de los cánticos. Interrumpiendo el ritual y desbaratando los planes de los profundos.

¿Para siempre? O ¿Solo hasta dentro de doce

años?.

En caso que interrumpan el ritual, las gentes de Chastton Helle y 1D10 profundos atacaran el faro. A los investigadores solo les queda fortificarse allí y morir luchando. La lucha durará hasta el amanecer si pueden resistir o hasta que mueran todos de un bando o de otro - pueden, en el último momento y a discreción del guardián, contar con la ayuda de Robert el tabernero.

Si toman la segunda opción, verán como una enorme figura se alza en el mar – es Dagón-. Y cómo los habitantes de Chastton Helle inician una orgía con los profundos (tirada de cordura 2/1D8). Al terminar el ritual todo volverá a la normalidad, más o menos... y al amanecer las gentes de Chastton Helle ignorarán a los aventureros.

Y tal vez algún marinero encuentre a unos perdidos y desorientados vagabundos con acento norteamericano vagando por los paramos escoceses.

Recompensas:

Por jugar esta partida y si salen vivos o mas o menos cuerdos 20Px. Si han desbaratado los planes de los profundos además de no volver ha tener las pesadillas ganan 1D10 de cordura.



PNJs:

Robert el tabernero deforme: FUE:15 CON:16
TAM:14 INT:10 POD:12 DES:14 APA: 7 EDU:9 COR:50
PV:15.

Historia Natural 50%. Pilotar Bote: 55%. . Escuchar 45%. Lanzar 80%. Ciencias Ocultas 60%. Descubrir 70%. Nadar 40%. Bonificación al daño: +1D4. lanzar Arpón: 85% (1D8+1D4). Cuchillo: 60% daño 2D4+2 Pelea: 60% (1D4+2). Cabezazo 45%.(1D4+2). Puñetazo 70%.(1D4)

Sectarios de Chastton Helle: FUE:10/15 CON:10/ 16
TAM:10/14 INT:10/12 POD: 10/12 DES:10/14 APA:8/14
EDU:9 COR:50 PV:10/15.

Pilotar Bote: 50%. Escuchar 45% . Ciencias Ocultas 60%. Descubrir 70%. Nadar 40%. Bonificación al daño:

nula/ +1D4. lanzar Arpón: 40% / 65% (1D8+bd).
Cuchillo:30% / 60% daño 1D4+2+bd. Pelea: 30% / 60%
(bd+2). Cabezazo 45%.(bd+2). Puñetazo: 40% /
70%.(1D4)

Híbrido de profundo: FUE: 12/15 CON: 10/12 TAM: 12/15
INT: 11/13 DES: 10/13 MOV: 10 POD: 8/12 PV: 10/14.
Bonificación al daño: nula/+1D4. Ataques: armas improvisadas 40%.(1D4+bd). Arpones, Garfios, etc: 40% (1D8+bd) Armadura:0

Profundos: FUE: 14 CON: 10 TAM: 16 INT: 13 DES: 10
MOV: 8 corriendo.10 nadando. POD: 11 PV:13
Bonificación al daño: +1D4. Ataques: Garras 25%.(1D6+1D4) . Armadura:1



Viuda Maud: FUE: 14 CON: 10 TAM: 13 INT: 15 DES: 10 MOV: 8 . POD: 15 PV:10

Bonificación al daño: +1D4. Ataques: Garras 30%. (1D6+1D4) . Armadura:1

Hechizos: *Contactar con profundos:* coste 3 puntos de magia y 1D3 de cordura, es de efecto automático.

Canto de sirena: En caso de éxito, hace que la víctima represente todo aquello que desea. Se tarda 2 turnos en realizar el canto. Coste 1 punto de magia y 5 de cordura. El efecto dura 1D4 turnos. La víctima debe resistir una tirada de poder contra poder.

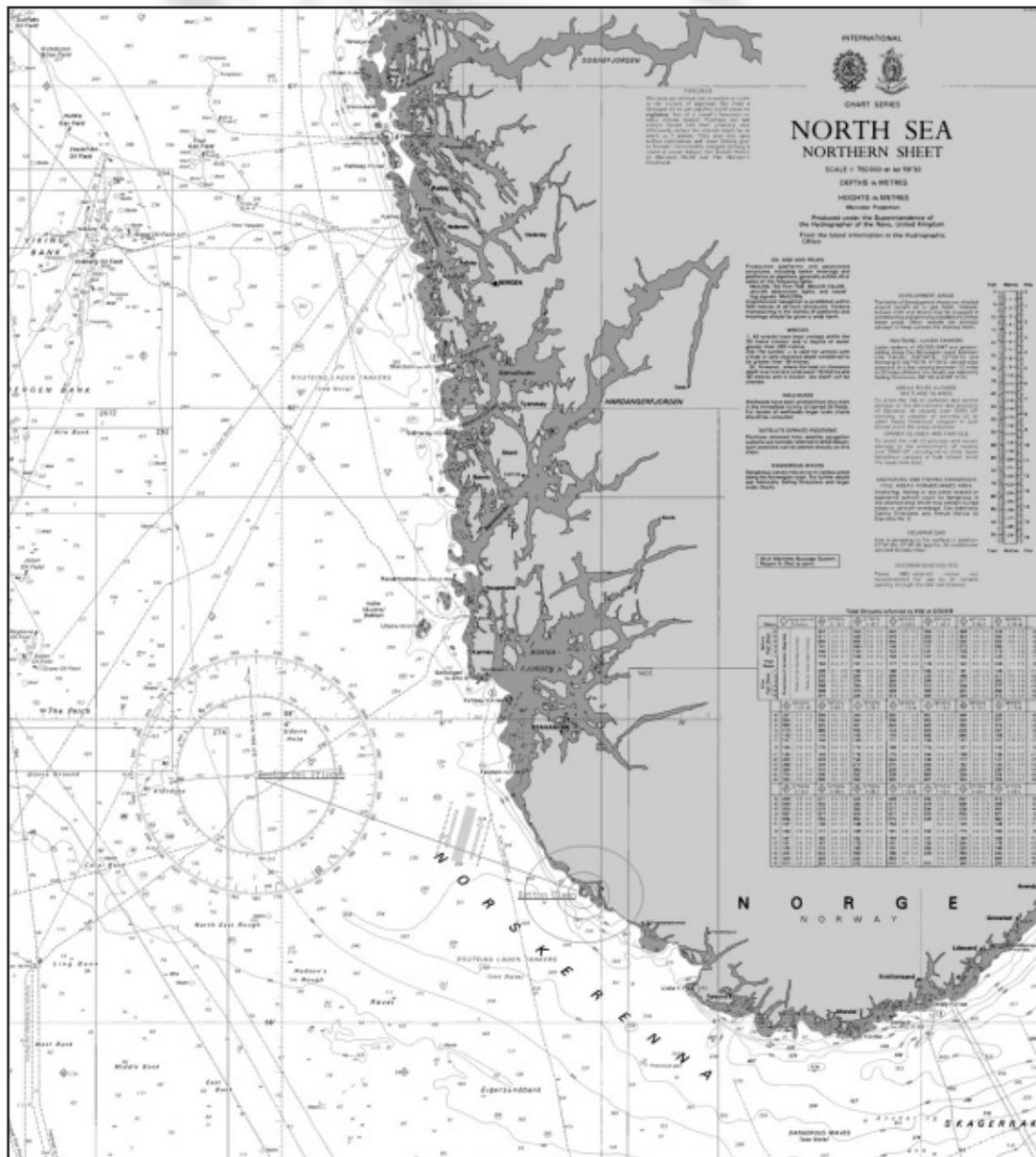
Convocar un tiburón: Cuesta 1 punto de magia y cada punto adicional aumenta en un 10% el éxito. La criatura

convocada seguirá las ordenes del realizador. Si este supera una tirada de suerte la criatura vendrá acompañada de otra.

Levantar niebla: Cuesta 3 puntos de magia y 1D2 de cordura. Se tarda 2 turnos en completar el ritual, este hechizo solo puede realizarse de noche y la luz del sol o una luz muy potente lo disipa.

Dagón: FUE: 52 CON: 50 TAM: 60 INT: 20 DES: 20 MOV: 10 POD: 30 PV: 55.

Bonificación al daño: +6D6. Ataques: Garras 80%. (1D6+6D6). Armadura: 6



Ayuda 1



23 September 1919

RENO EVENING GAZETTE

PAGE SEVEN

WET OR DRY TALK IS DOMINATING DELEGATES

BY SILSON GARDNER
SAN FRANCISCO, June 22—The delegates to the 1919 convention of the National Association of Manufacturers...

MURDER MYSTERY PUZZLES DETROIT

DETROIT, Mich., June 22—August Taylor of Middletown, Mo., a traveling salesman for the United Sales Company of America was found dead in the office of his brother, Edward S. Taylor, an attorney here late last night...

THREE CITIES WANT CONVENTION

TOLEDO, O., June 22—Butler, Cleveland and Detroit, entered into competition for the 1921 convention of the Knights of St. John in the first instance of the thirty-third international convention of the order here...

¿QUE IMPULSO AL SEE PRINCES A DESVIARSE DE SU RUMBO? ¿CONTRA QUE COLISIONÓ ESTE BUQUE ARRASTRANDO A TRIPULANTES Y PASAJEROS A LAS ABISALES PROFUNDIDADES?

OFICIALES DEL SEE PRINCES ANTES DE ZARPAR.



Todas estas incognitas, jamás saldrán a la luz. Los cuatro supervivientes que rescató el Lion Ocean no pueden responder a estas preguntas, y los facultativos que les atienden, se muestran reacios a que estos hablen con familiares y amigos. Declaraciones que han llegado a este periodico los naufragos han sufrido graves trastornos mentales probablemente de caracter irreversible.

CHARGE MEN WITH STEALING TOBACCO

CINCINNATI, June 22—John Dean, who says that he was arrested for stealing tobacco from a store in Cincinnati, has been charged with the crime...

VACATION BIBLE CLASSES HELD

Daily vacation Bible schools are being conducted by Mrs. W. H. Howe of the Protestant Church in the City...

CHICAGO TO FIGHT INCREASED RATES

CHICAGO, June 22—A billiard apportioner to fight the increased rates of the city...

ROTARY CLUB WILL ASSIST EMPLOYERS

ATLANTIC CITY, N. J., June 22—The International Association of Rotary Clubs in annual convention here...

SAYS LEAGUE WILL SUCCEED

OTTAWA, June 22—Urbano de la Cruz, secretary of the League of Nations, says that the league will succeed...

BATTLESHIP TO CARRY KING

SEATTLE, June 22—Proposals for the purchase of a battleship to carry King...

MACK BROS. Inc. Dealers in Goodyear Pneumatic Truck Tires Distributors for Chandler, Cleveland, Hupmobile Cars and Garford Trucks

Ford Sizes of Goodyear Tires and Tubes at Calavada Auto Co. 332 N. Virginia St. Reno, Nevada

Goodyear Automobile and Truck Tire Service Station A complete stock of Goodyear Auto Tires and Tubes. Truck Tires, solid and pneumatic. Hydraulic Truck Tire press at the service of all truck owners. GOODYEAR SERVICE TO THE LAST LETTER. J. B. WAINWRIGHT 21 East Plaza Reno, Nevada

Steinheimer Bros. Cor. 4th and Sierra Streets Have in Stock All Sizes of GOODYEAR TIRES

WILL USE ALFALFA TO MAKE NEWS PRINT PAPER
ATLANTIC CITY, N. J., June 22—The International Association of Rotary Clubs in annual convention here...

MERRICK PICKS HARDING
NEW YORK, June 22—Predicting a Republican victory in the election of Senator Harding...



BECOMING SHAPES
HAT CLEANING AND BLOCKING
Buy Your Best Suit from the Fish Tailer

RENO BICYCLE AND MOTORCYCLE SHOP
127 W. SECOND ST.
Headquarters for all kinds of Motorcycles and Bicycles. Sport and Utility Bicycles. Expert Repairing. Agents for Harley Davidson, Indian, and other famous brands.

LESION OPPOSES BOND
TAMPA, Fla., June 22—A resolution opposing such bond legislation in any form was adopted today by the Florida department of the American League for a vote of 84.

Just say Hires if you want the genuine - in bottles for the home at soda fountains and on draught



Ayuda 3

septembre 25 1919

The Journal-News

TO FOLLOW TRAIL, BLAZED OVER ICE 25 YEARS AGO

NEW FRANKFURT, Wis., Sept. 25.—The trail of the missing ship, the "See Princes," was followed today by a party of men from the U. S. Coast Guard cutter "Albatross" and the "Thetis," U. S. Fish Commission cutter, and the "Albatross" and "Thetis" U. S. Fish Commission cutter, and the "Albatross" and "Thetis" U. S. Fish Commission cutter.

Loses Both Arms In Auto Accident



Portrait of a young girl, likely the subject of the 'Loses Both Arms' article.

The young girl, whose name is not given, was injured in an auto accident. She is now recovering in a hospital.

BOZEMAN

BOZEMAN, Mont., Sept. 25.—The annual meeting of the Montana State Board of Education was held here today.

Wife of New York's Mayor Finds Housekeeping Pleasure

THE INTERNATIONAL NEWS SERVICE. Mrs. Grace Tamm, wife of the mayor of New York, has found housekeeping a pleasure.

FORSYTH

FORSYTH, N. C., Sept. 25.—The annual meeting of the Forsyth County Board of Education was held here today.

Italian Strikers Remain Obdurate

ITALY, Sept. 25.—The Italian strikers remain obdurate in their demands for better conditions.

Worden

WORDEN, Mont., Sept. 25.—The annual meeting of the Worden School Board was held here today.

Land Locator Gets 190-Day Jail Term

MONTANA, Sept. 25.—A land locator was sentenced to a 190-day jail term for his part in a recent case.

Farmer-Laborite Leads League

ALBERTA, Sept. 25.—A farmer-laborite led a league in a recent case.

Trained Nurse Advises People

A trained nurse advises people on health matters.

Wife of New York's Mayor Finds Housekeeping Pleasure

THE INTERNATIONAL NEWS SERVICE. Mrs. Grace Tamm, wife of the mayor of New York, has found housekeeping a pleasure.



FORSYTH

FORSYTH, N. C., Sept. 25.—The annual meeting of the Forsyth County Board of Education was held here today.

Italian Strikers Remain Obdurate

ITALY, Sept. 25.—The Italian strikers remain obdurate in their demands for better conditions.

Worden

WORDEN, Mont., Sept. 25.—The annual meeting of the Worden School Board was held here today.

Land Locator Gets 190-Day Jail Term

MONTANA, Sept. 25.—A land locator was sentenced to a 190-day jail term for his part in a recent case.

Farmer-Laborite Leads League

ALBERTA, Sept. 25.—A farmer-laborite led a league in a recent case.

Trained Nurse Advises People

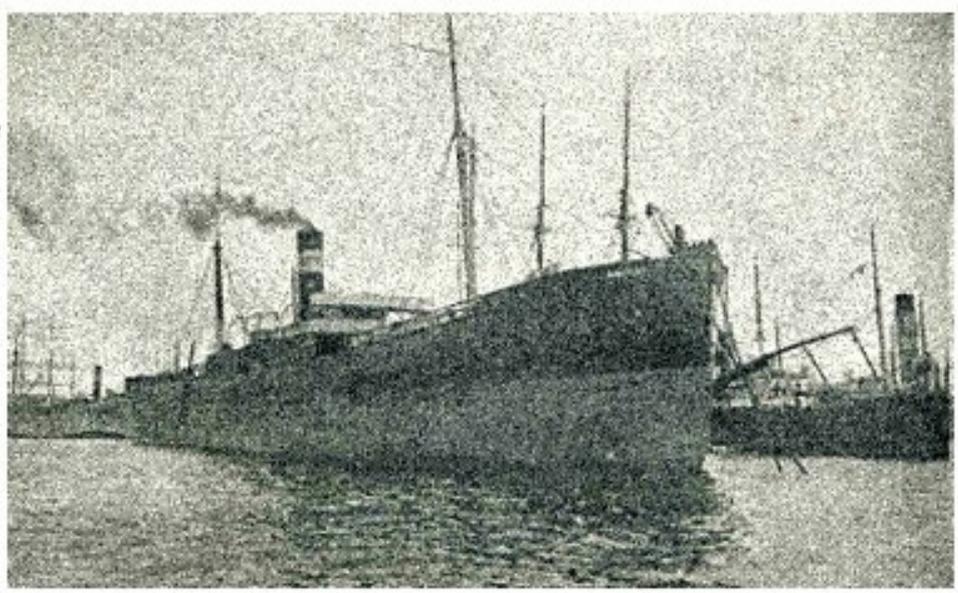
A trained nurse advises people on health matters.

Advertisement for 'Watch Bucking?' by Held & Co. High Class Jewellers. Includes text about watch repairs and a small illustration of a watch.

TRAGICO NAUFRAGIO EN LAS COSTAS ESCOCESAS

El capitán del buque mercante Lion Ocean que acudió a la llamada de socorro lanzada por el See Princes, afirma que en el lugar del naufragio, solo encontro los restos del buque hundido y cuatro supervivientes que en este momento están hospitalizados en el Holloway Sanatorium de Londres.

Las versiones de los hechos que nos han facilitado el tecnico de telegrafo, Arnol Clais y el piloto Cesar Casto, solo enturbian mas el desgraciado accidente del See Princes, ya que los dos coinciden en que la señal de socorro no fué emitida desde el mismo lugar donde encontraron los restos del naufragio si no varias millas mas hacia la costa escocesa. El capitán Claus Ferman no ha querido pronunciarse ante estas insinuaciones.



Advertisements for Knapp, Schwartz, Steuffer & Company, Dr. Dodd, and The Novelty Shop.

Advertisement for Nuxated Iron, claiming 400,000 people take it to help build up strength and endurance.

Advertisements for City Property and Improved Farms, John B. Arnold, and Ranger Bicycles.

XX JORNADES DE ROL, ESTRATÈGIA I SIMULACIÓ

POLIESPORTIU MUNICIPAL DE GANDIA
10, 11 I 12 D'AGOST



EVENTO GRATUÏTO
¡NON STOP!

V TANABATA

JORNADES DE MANGA
I ANIMACIÓ

ORGANITZEN:



ELDRAGONBEEDO@HOTMAIL.COM
PULSERASROL.CJG.ES

ROL EN VIU
SOFT COMBAT
JOC DE TAULA
JOC DE CARTES
PRESENTACIONS
TORNEJOS

COL·LABOREN:



Mr. AGUADOR