

The background is a collage of historical maps and documents. At the top left is a circular diagram with various symbols. To its right is a world map. Below these are several rectangular maps, including one with a grid and a river labeled 'SUTHERLAND RIVER'.

La Corona del Rey Demonio (Parte I)

GCE Book 7 and 8

NO. 1, Street 1101

Yangon 1000

1999



Presentación

La Corona del Rey Demonio es un "rolato".

Al estilo de los módulos basados en relatos de la antigua y desaparecida editorial Proyectos Editoriales Crom, **La Corona del Rey Demonio** presenta, a través de una historia en forma de relato, una aventura completa para jugar al rol.

La tradición rolera siempre se ha apoyado en los relatos para inspirar partidas, para ambientar o simplemente para entretener a los jugadores. Sin embargo, frente a otras tendencias como los llamados juegos munchkin, saja-mata, narrativos o el psicodrama, el rol basado en relatos puede ser una variante en si misma.

El tiempo y los ajetreos de la vida moderna muchas veces no permiten a un grupo de jugadores combinar agendas para poder jugar de forma regular, y con el tiempo, podemos encontrar que los relatos pueden ser una forma de mantener la emoción entre partidas, de crear expectación antes de comenzar una campaña o, por qué no, incitar la curiosidad de futuros jugadores.

Quiero con ello reivindicar esta forma de hacer rol, que más allá de las tiradas de dados, o de la interpretación de los personajes, elementos obviamente imprescindibles, se basa en el trasfondo y en la historia para resultar interesante y sumamente atractiva. Está en la naturaleza humana e, históricamente, los relatos y las leyendas nos han acompañado en nuestro devenir. El rol no iba a ser menos.

Quizás soy de esos masters que, por encima de las tiradas de dados o de magistrales interpretaciones, y en contra de las tendencias actuales y pasadas, creen que una buena partida debe contar con una historia a su alrededor que despierte el sentido de la maravilla, como un regalo que tanto el master como los diseñadores de juegos hacen a los jugadores.

Pero pasemos a la época de aventura.

La Historia

La historia de **La Corona del Rey Demonio** se enmarca en la época pulp, en la década de los 30, y por lo tanto, se presta más a jugarlo con juegos ambientados en esa época como **La Llamada de Cthulhu**, **El Rastro de Cthulhu**, **Hollow Earth Expedition** o **Spirit of the Century**, pero puede ser adaptada para juegos más moderno cambiando algunas partes del relato.

Cuando leáis el relato veréis que encaja bastante mejor con juegos de investigación que de acción, pero eso tampoco debe ser un impedimento si queréis convertir el rolato en un módulo para cualquier juego de este tipo.

Al final del rolato se os presentarán algunas ideas para adaptarlo a otros juegos, como **Inferno** o **Ichar**.

La Corona del Rey Demonio

Ninguno estábamos preparados para lo que descubrimos. En realidad, el mundo no estaba preparado para lo que nuestras investigaciones nos revelaron acerca del pasado humano.

Mi nombre es Mike, pero puedes llamarme como hace todo el mundo, la gente me conoce como Hardigan.

Los hechos que voy a contaros ocurrieron hace muchos años, décadas en realidad, en 1932, y han permanecido ocultos a la opinión pública por mutuo consenso de los que sobrevivimos a aquella expedición.

Ahora soy el único que sigue vivo, por poco tiempo, y el recuerdo de lo que descubrimos en aquella tumba maya no debe morir conmigo.

Confío en tí para que perpetúes el recuerdo del horror que desenterramos, y que lo guardes protegiendo la cordura de la Humanidad. Y como yo, espero que sólo reveles el secreto en tu lecho de muerte, y a alguien de confianza.

Como te he dicho, corría el año 1932, y el frío invierno de aquel año nos hacía trabajar más duro a los miembros del Club de Secretos de Illinois.

Venidos de todas partes del país, éramos profesores e investigadores adjuntos a la Universidad del Estado, dentro de la facultad de Arqueología, y usábamos nuestros considerables conocimientos y talentos para desentrañar los misterios que la historia había ocultado y que las exploraciones del pasado siglo no habían logrado desentrañar.

Conformábamos un grupo extraño, sí, ecléctico y variado, sin duda, pero éramos muy buenos en lo que hacíamos, y diversas publicaciones de la época habían publicado nuestros artículos y varios mu-

seos exhibían nuestros descubrimientos. Cuando eso todavía significaba algo.

Todavía recuerdo el día en que Sally entró en mi despacho de investigación con el pesado libro polvoriento entre las manos y una cara de satisfacción que no había visto ni en las ocasiones en las que hacíamos el amor.

Sally era una mujer fuera de su época, quizás adelantada a aquellos tiempos, y su carácter encajaría más en la actualidad. Era una mujer libre, y volcada en su pasión, la arqueología.

Sabía que se había acostado con varios miembros de la facultad, lo que la había granjeado una terrible reputación. Curiosamente, a ella parecía no importarle, y, desde luego, a mí tampoco, pues sabía que su pasión la llevaba a probar todas aquellas cosas que le parecían interesantes, y eso, en el fondo, convertía nuestros casuales encuentros en una especie de halago para mí.

Era una mujer impresionante.

Su largo pelo rubio y ondulado caía sobre su blusa blanca de mangas arremangadas y sobre un generoso escote de piel bronceada que le servía para diferenciar a los meros ligones de los hombres de verdad.

Sally bromeaba con nosotros cuando nos reuníamos en alguna cantina irlandesa sobre las pruebas que les hacía pasar a sus "pretendientes".

La primera de ellas, si alguien le miraba las tetas en lugar de a la cara cuando hablaban quedaba descartado.

Yo no podía entender cómo nadie podía preferir mirar su piel bronceada, por muy insinuante y turgente que fuese, antes que esos increíbles ojos verdes.

Cuando entro en mi despacho sus ojos me dejaron ver que Sally había encontrado de nuevo lo que ella llamaba la pa-

sión por la aventura. Y sabía que nos iba a arrastrar a una de esas exploraciones de las que, muchas veces, sólo sacábamos unas cuantas piezas arqueológicas trilladas para el museo y muchos momentos de diversión y aventuras para nosotros.

Como aquella vez en el sudeste de China cuando desenterramos los Siete Orbes de los Príncipes Chu, y el gobierno chino, que había aceptado nuestro dinero para permitir la expedición, trató de arrebatarnos nuestro descubrimiento de muy malas maneras. Hicieron falta todos los contactos de Harry y Truman para sacarnos de allí a través de Japón.

China no iba a ser uno de los lugares a los que volviésemos en mucho tiempo en una expedición oficial.

Ciertamente, después de la expedición a Perú nuestro grupo se encerró en sí mismo, y nuestras expediciones se hicieron menos públicas y noticias.

Quizás fuese una forma de velar la memoria de los compañeros caídos, o quizás lo que aprendimos y vimos nos demostró que a veces hay que dejar ciertas cosas enterradas.

Fuere como fuere, en aquel momento no sabíamos donde nos metíamos, y por entonces sólo existía la emoción de la aventura. Esa emoción que tan bien expresaban los esmeraldas ojos de Sally, y que yo sabía que nos arrastrarían otra vez a cruzar medio mundo a todos.

Cuando su mano abrió el tomo ajado por una página escrita en un idioma precolombino que yo conocía bien, y apoyó su dedo sobre un pasaje, no pude sino sentirme intrigado.

Me puse los lentes y traduje, una sensación de emoción subió por mi espina dorsal.

Levanté la mirada hacia el rostro son-

riente de Sally.

- Debemos reunir el grupo - dije.

Y todo comenzó.

Continuará...

