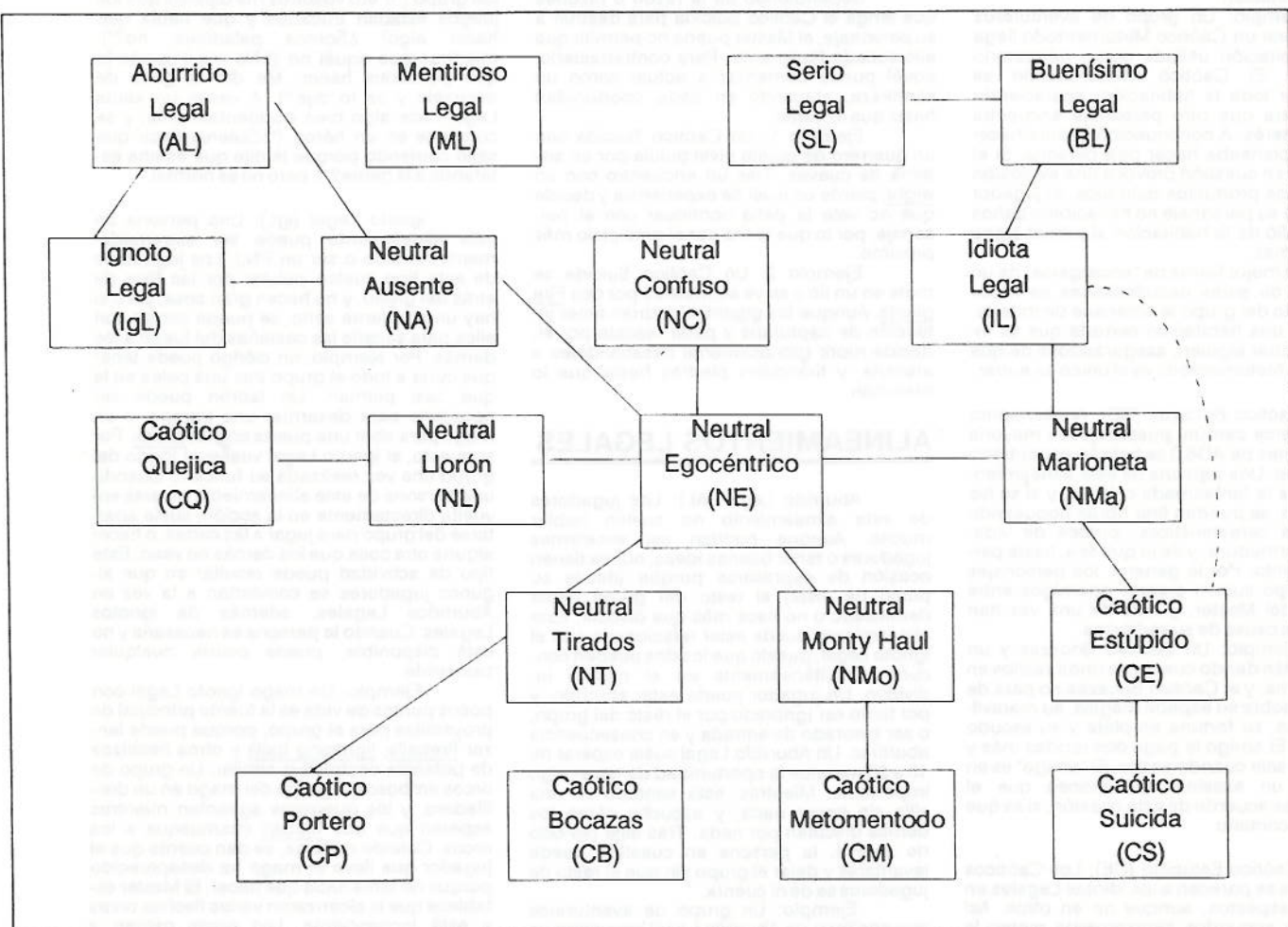


LA VOZ DE SU MASTER

CUASI-ALINEAMIENTOS PARA JUGADORES



El sistema de alineamientos de AD&D es básicamente bueno porque detalla ciertos aspectos de cada alineamiento, pero no especifica demasiado. En realidad, no sabemos qué tipos de cosas puede o no puede hacer, por ejemplo, un personaje Bueno Caótico.

Algo para lo cual el sistema de alineamientos de AD&D no sirve demasiado es para intentar etiquetar a la gente (o sea, a los jugadores) como perteneciente a un cierto alineamiento. Es ya difícil de por sí el definir acciones de la vida cotidiana como "buenas", "neutrales" o "malas" y, por otra parte, ¿quién iba a confesar el ser Malo Caótico? En el mejor de los casos, sólo podemos interpretar el sistema de acuerdo con nuestro esquema de valores y, de todas formas, los alineamientos de AD&D no se hicieron para eso.

El sistema de cuasi-alineamientos que se propone a continuación se ha diseñado para proporcionar alineamientos a los jugadores, por estúpidos o absurdos que parezcan. Los alineamientos se basan en la forma de actuar de los jugadores durante las sesiones de juego, y en el tipo de cosas que hacen. Aunque los alineamientos y lo que cubren son muy claros, puede haber, y probablemente haya, otros cuasi-alineamientos aún no cubiertos por este sistema.

El sistema de cuasi-alineamientos se divide en Legales, Neutrales y Caóticos, como el otro, pero aquí Legal significa que los jugadores de este alineamiento participan en el juego, mientras que los Caóticos son per-

judiciales para el juego en su conjunto. Los Neutrales caen en cualquier punto intermedio entre estas dos conductas. Es posible que un jugador tenga dos alineamientos a la vez, y aunque están pensados para jugadores, pueden aplicarse también a personajes. El grado de ajuste a las características de un grupo de jugadores depende del grupo en cuestión, y sólo deberían tomarse en serio de forma parcial.

ALINEAMIENTOS CAOTICOS

Caótico Quejica (CQ): Los jugadores y los personajes de este alineamiento se parecen a los Neutrales Llorones, aunque dan más problemas y suelen poner más nerviosos a los Masters. Mientras los segundos se quejan principalmente del combate y de las partes de la aventura relacionadas con éste, los Caóticos Quejicas se quejan de TODO. Si algo no les sale bien, gritan y aúllan. Cosas de las que se puede quejar un pesado de este tipo son (entre demasiadas otras): tiradas de protección fallidas, cantidades pequeñas de experiencia o de tesoro, heridas al personaje, tener fuerza insuficiente para hundir una puerta, y otras facetas del juego de importancia aún menor.

Ejemplo 1: Un jugador Caótico Quejica está generando un personaje elfo, y todas las tiradas están por encima de la

media excepto Sabiduría, que es un 9. El jugador gimotea, exponiendo que jamás sobrevivirá con una característica tan baja.

Ejemplo 2: Un ladrón Caótico Quejica intenta forzar una cerradura. Al fallar la tirada de dado, el jugador se lamenta de lo injustos que son los Masters.

Caótico Potrero (CP): Estos jugadores y sus personajes suelen ser una fuente de problemas para el Master, porque acostumbran a tener una potra excepcional con los dados, y pueden extraer de ellos casi cualquier número que deseen; sus personajes tienen indudablemente más de un 18, casi siempre en Fuerza, Destreza y/o Constitución.

Esta genticilla consigue desmontar los planes más intrincados de un Master, y por ejemplo son capaces de sacar cuatro tiradas de protección seguidas contra una mirada de medusa, cargarse ellos solitos ocho orcos en primer nivel, hacer picadillo a un ilusionista gracias a no creerse ninguno de sus hechizos, y así 'ad nauseam'. Algunos de ellos se dejan llevar por la furia del combate y no es raro verles tirar los dados para atacar antes de que el Master se lo indique; además suelen insistir en tirar ellos siempre los dados de iniciativa.

Caótico Metomentodo (CM): Estos jugadores causan dolor de cabeza tanto al Master como a los otros jugadores. Intentan estar en todas partes y hacerlo todo a la vez. Su PJ es siempre el primero en entrar en una habitación si hay tesoro, y el primero en salir

si se presentan problemas. A menudo, tales jugadores son impacientes y casi siempre generan interrupciones, especialmente cuando el resto del grupo está haciendo algo, o el Master está describiendo más de un objeto de una habitación.

Ejemplo: Un grupo de aventureros que contiene un Caótico Metomentodo llega a una habitación utilizada como laboratorio alquímico. El Caótico Metomentodo se mueve por toda la habitación, apareciendo dondequiera que otro personaje encuentra algo de interés. A continuación intenta hacer algo que planeaba hacer otra persona. Si el personaje en cuestión provoca una explosión con algunos productos químicos, el jugador afirma que su personaje no ha recibido daños porque salió de la habitación al primer signo de problemas.

La mejor forma de "encargarse" de un elemento de estas características es hacer que el resto del grupo le amenace de muerte, o diseñar una habitación cerrada que se inunde al entrar alguien, asegurándose de que el Caótico Metomentodo es el único en entrar.

Caótico Bocazas (CB): Alineamiento relativamente común, puesto que la mayoría de jugadores de AD&D se habrán encontrado con alguno. Una persona de este alineamiento tiende a la fantasía crónica, y si se les da cancha, se pueden tirar horas boqueando sobre sus características, puntos de vida, clase de armadura, y de lo que sea, hasta perder el aliento. Por lo general, los personajes de éste tipo suelen crearse enemigos entre los PNJ del Master, y más de una vez han fenecido a causa de su verborrea.

Ejemplo: Un Caótico Bocazas y un amigo están dando cuenta de unos vasos en una taberna, y el Caótico Bocazas no para de boquear sobre su espada mágica, su maravillosa gema, su fortuna en plata y su escudo especial. El amigo le paga dos rondas más y le invita a salir cuando acabe. El "amigo" es en realidad un asesino que planea que el bocazas se acuerde de esta ocasión, si es que vive para contarla.

Caótico Estúpido (CE): Los Caóticos Estúpidos se parecen a los Idiots Legales en algunos aspectos, aunque no en otros. Así como los segundos simplemente meten la pata, los primeros buscan activamente formas nuevas de cagarla, algunas de las cuales rayan en el comportamiento suicida (acciones que harían dudar hasta a Conan). Los Caóticos Estúpidos se crean enemigos dentro del propio grupo, y podrían llegar a ser muertos por sus propios compañeros por algunas razones. En uno de esos casos, un personaje de tales características fue asesinado por sus compañeros porque persistía en insultar a monstruos que podrían barrer al grupo de un solo golpe. El PJ en cuestión firmó su propia sentencia de muerte tras insultar a un dragón particularmente grande y potente.

Ejemplo: A un Caótico Estúpido le han robado el monedero y decide perseguir al raterillo, por una zona oscura. Sin preocuparse de esperar al resto de aventureros, el PJ carga hacia la oscuridad, sólo para darse cuenta de que no ve nada, porque es un humano. Prescindiendo de tal pequeñez, continúa impertérrito, se pierde en un laberinto, y es cosido a flechazos por un amigo del mismo ladrón que le robó el monedero.

Caótico Suicida (CS): Una persona de éste alineamiento tiene la obsesión de matar a sus personajes, y puede dar cuenta de tres o cuatro en un mes, lo que frustra sobremanera al Master, que tiene que buscar a un jugador más estable a fin de llenar huecos en el grupo de aventureros. A veces un Caótico Suicida puede matar a su personaje sin razón aparente; a veces simplemente se cansa de su personaje y desea otro. Por supuesto, el segundo ejemplo no tiene

sentido, especialmente cuando ese personaje es liquidado tras alcanzar un nivel de experiencia alto, ser armado caballero, obtener un objeto mágico poderoso u otros objetivos conexos.

Dependiendo de la razón o razones que tenga el Caótico Suicida para destruir a su personaje, el Master puede no permitir que ello suceda fácilmente. Para contrarrestarlo, aquél puede comenzar a actuar como un kamikaze, atacando en cada oportunidad hasta que lo maten.

Ejemplo 1: Un Caótico Suicida con un guerrero de quinto nivel pulula por un sistema de cuevas. Tras un encuentro con un wight, pierde un nivel de experiencia y decide que no vale la pena continuar con el personaje, por lo que lo tira por el precipicio más próximo.

Ejemplo 2: Un Caótico Suicida se mete en un lío y se ve acorralado por dos Fire giants. Aunque los gigantes podrían tener intención de capturarlo y pedir rescate por él, decide morir gloriosamente desafiándoles a atacarlo, y tirándoles piedras hasta que lo planchan.

ALINEAMIENTOS LEGALES

Aburrido Legal (AL): Los jugadores de este alineamiento no suelen hablar mucho. Aunque podrían ser excelentes jugadores o tener buenas ideas, nunca tienen ocasión de expresarse porque (desde su punto de vista) el resto del grupo habla demasiado o no hace más que discutir. Este alineamiento puede estar relacionado con el Ignoto Legal, puesto que los dos pueden concurrir simultáneamente en el mismo individuo. Un jugador puede estar aburrido, y por tanto ser ignorado por el resto del grupo, o ser ignorado de entrada y en consecuencia aburrirse. Un Aburrido Legal suele esperar de 10 a 30 minutos la oportunidad de hacer algo importante. Mientras, está sentado en una silla sin hacer nada, y escucha cómo los demás discuten por nada. Tras este período de espera, la persona en cuestión puede levantarse y dejar el grupo sin que el resto de jugadores se dé ni cuenta.

Ejemplo: Un grupo de aventureros que contiene un Aburrido Legal encuentra un gran tesoro. Mientras el resto del grupo comienza a discutir, él no hace nada por participar. Diez minutos más tarde, abandona el cuarto de juego para saltar la nevera, y nadie lo nota hasta el día siguiente, en que se echan en falta los víveres consumidos.

Buenísimo Legal (BL): Este tipo de jugador es bastante raro. Un Buenísimo Legal es normalmente muy simpático y nunca hace gamberradas (léase "bromas") a otros miembros del grupo. Son también los Campeones de la Justicia, rescatando damiselas u otros prójimos en apuros, y dando limosnas a la iglesia o a los pobres. El Buenísimo Legal es un super-ejemplo de cómo debe ser un paladín, y es realmente un placer jugar con él.

Ejemplo: Un PJ Buenísimo Legal llega a un pueblecito que está en la ruina. Tras hablar con los lugareños, el personaje encuentra que están siendo injustamente gobernados por un pérfido y avaricioso alcalde. El Buenísimo Legal decide (y consigue) expulsar al alcalde. Después de dinero de su bolsillo para que los del pueblo puedan volver a empezar, declina cualquier recompensa y desaparece como si el viento se lo llevara (¿A que parece un héroe de tebeo?).

Idiota legal (IdL): Alineamiento muy afín al Caótico Estúpido. Aunque sean firmes creyentes en la Ley, los jugadores de este tipo parecen ir siempre "a cabeza descasca" como diría Brian Aldiss. Una persona de este alineamiento puede no cometer las burradas de un Caótico Estúpido, pero puede cometer otras; por ejemplo, decirle al propietario de un garito (delante del público) que los juegos

están trucados, o entrar en el local del Gremio de Ladrones y exigir que salga el "Jefe" para pegarse con él. La diferencia entre los comportamientos de uno y otro es que éste suele actuar siguiendo las intenciones generales del grupo ("¡Pero vosotros me dijisteis que los juegos estaban trucados y que había que hacer algo! ¿Somos paladines, no?"), mientras que aquél no ("¡No me importa lo que pensarais hacer: Me dio la gana de decirselo y se lo dije!"). A veces un Idiota Legal hace algo bien accidentalmente, y se convierte en un héroe ("¿Quieres decir que salió corriendo porque le dije que estaba estafando a la gente?"), pero no es normal.

Ignoto Legal (IgL): Una persona de este alineamiento puede ser extremadamente retraído o ser un PNJ. Los jugadores de este tipo suelen pulular por las filas de atrás del grupo, y no hacen gran cosa, pero si hay un problema serio, se puede contar con ellos para sacarle las castañas del fuego a los demás. Por ejemplo, un clérigo puede tener que curar a todo el grupo tras una pelea en la que casi palman. Un ladrón puede ser necesario para desarmar una trampa, o un mago para abrir una puerta con un knock. Por supuesto, el Ignoto Legal vuelve al fondo del grupo una vez realizada su función. Cuando una persona de este alineamiento no está envuelta directamente en la acción, suele apartarse del grupo para jugar a las cartas, o hacer alguna otra cosa que los demás no vean. Este tipo de actividad puede resultar en que algunos jugadores se conviertan a la vez en Aburridos Legales, además de Ignotos Legales. Cuando la persona es necesaria y no está disponible, puede ocurrir cualquier catástrofe.

Ejemplo: Un mago Ignoto Legal con pocos puntos de vida es la fuente principal de proyectiles para el grupo, porque puede lanzar fireballs, lightning balls y otros hechizos de potencia destructiva similar. Un grupo de orcos embosca al grupo del mago en un desfiladero, y los guerreros aguantan mientras esperan que una fireball chamusque a los orcos. Cuando no llega, se dan cuenta que el jugador que lleva al mago ha desaparecido porque no tenía nada que hacer. El Master establece que le alcanzaron varias flechas orcas y está inconsciente. Los orcos cargan y masacran a los personajes.

Mentiroso Legal (ML): Aunque parezca que se trata de un alineamiento de ley y orden, cualquier PJ de un alineamiento normal en una partida de AD&D puede ser, a sabiendas o no, un Mentiroso Legal (También se le podría llamar Mentiroso Horrible, porque lo suele ser). Este jugador o personaje no es que cuente falsedades, sino que siempre está desfasado de cualquier alineamiento o clase a los que jure y perjure pertenecer.

Ejemplo 1: Tenemos un paladín Mentiroso Legal. Este individuo viola casi todas las reglas del libro a base de acumular cantidades ingentes de pasta y de objetos mágicos, y actuar con un engreimiento insostenible, amén de recurrir continuamente a la violencia para resolver problemas ordinarios (¿a que os es familiar?).

Ejemplo 2: Una jugadora Mentiroso Legal lleva una druida de alineamiento Neutral, y actúa de una forma totalmente Caótica haciendo su santa voluntad, sin preocuparse de mantener el "equilibrio de la Naturaleza". La mayor parte de sus motivaciones consisten en enriquecerse y presta muy poca atención a conservar las áreas boscosas de su región. Se pasa la mayor parte del tiempo en subterráneos y demás, en lugar de los exteriores de los que se supone que es una parte consustancial. Además, raramente visita su base de operaciones, al tiempo que no rinde culto a la Naturaleza excepto en caso de peligro mortal. Este tipo de gente molesta infinito a Masters, otros jugadores y, por supuesto, a los propios dioses. Una buena manera de

solucionar los problemas creados por estos personajes consiste en que su dios, o un servidor de éste, les de un buen repaso, exigiéndoles que se reformen bajo pena de muerte (o peor).

Serio Legal (SL): Un Serio Legal SABE realmente cómo jugar a AD&D. En lugar de ser bobo, o hacer el bobo, crea un personaje para interpretarlo de manera diferente a personajes previos. Su idea del juego es pasarlo bien, así como conseguir realizar las tareas encomendadas al grupo. Muchos Masters (incluyéndome a mí) creen que este tipo de personas es ideal para jugar, y mientras el jugador no se tome el juego demasiado en serio, es el mejor alineamiento que hay.

ALINEAMIENTOS NEUTRALES

Neutral Ausente (NA): Una persona de este alineamiento resulta siempre incapaz (por unas u otras razones) de asistir a la partida, pero siempre exige su parte del tesoro y/o de la experiencia obtenidos ese día. Suele telefonar al Master para decirle que lleve a su personaje como PNJ. Si no está demasiado ocupado, puede telefonar tres o cuatro veces durante la partida para ver cómo van las cosas. Tras unas cuantas llamadas de este tipo, el Master suele decirle que se vaya al noveno nivel de uno de los Planos Inferiores. Esta gente tiene la habilidad de atacar los nervios.

Ejemplo: Un grupo de amigos está jugando a D&D cuando llama el Neutral Ausente para decir que está ocupado y no podrá venir, pidiendo al Master que lleve su personaje como PNJ. Media hora más tarde vuelve a telefonar para saber qué pasa. Tras cuatro llamadas como esta, el Master le dice que el resto del grupo acaba de eliminar a tres dragones, y está nadando en un mar de tesoro, pero que su personaje resultó muerto en la refriega. Por supuesto que miente, pero el otro no lo sabe.

Neutral Confuso (NC): Un jugador de este alineamiento está como ido el 98% del tiempo. Estos son los que entran en una habitación, miran alrededor y preguntan dónde están las salidas. Los magos que actúan de esta forma son muy poco fiables porque son incapaces de decidir qué hechizo lanzar hasta que todos los enemigos han muerto. Un guerrero de este alineamiento puede atacar a un enemigo incluso después de que este haya sido abatido, o atacar a su propio grupo por error. Los chistosos que pertenecen a este alineamiento cuentan tan mal los chistes que matan toda la gracia. A veces incluso olvidan lo que ha hecho su personaje en esa sesión de juego y lo repiten. Un buen ejemplo es un Neutral Confuso que al registrar una habitación mira cuatro veces en el mismo armario.

Ejemplo: Un grupo que contiene un personaje Neutral Confuso llega a una habitación amueblada como dormitorio. Una búsqueda rápida revela una puerta secreta por la que el grupo decide adentrarse. El Neutral Confuso se queda en la habitación, totalmente ignorante de lo que pasa, y la registra, pero no encuentra nada de interés. En ese momento, el resto del grupo vuelve a la carrera por la puerta secreta, gritándole que corra. Este pregunta qué pasa y se queda inmóvil viendo cómo los otros salen echando chispas. Volviéndose hacia la puerta secreta, ve un enorme tunnel worm que entra por ella en la habitación.

Neutral Tiradados (NT): Este alineamiento se parece al Caótico Potrero en que ambos implican el tirar dados. Sin embargo, los Neutrales Tiradados son aquellas personas que tienen montones de dados pero febrero-marzo

nunca son capaces de tirarlos bien, ni de obtener de ellos la cifra deseada. Un Neutral Tiradados puede cabrearse mucho con sus dados, en cuyo momento empieza a tirarlos (literalmente) por encima de su hombro, o a los demás. Si tal individuo arroja demasiados dados en una sesión, puede llegar a ser reducido por el Master u otros jugadores (dependiendo de quién le tenga más cerca).

Ejemplo: Un Neutral Tiradados está muy irritado con sus últimas tiradas de impacto, ninguna de las cuales ha resultado mayor de 12. El jugador anuncia a sus compañeros que, a menos que los dados le sean propicios, empezará a tirarlos "urbi et orbe". Al final de la sesión, el Neutral Tiradados ha tirado dados 52 veces y ha perdido seis de ellos definitivamente.

Neutral Montyhaul (NMO): Alineamiento grandemente popular, escogido por centenares de aventureros. Los individuos de este alineamiento están siempre compitiendo por ser los mejores y por poseer el máximo posible de cacharros. Si un jugador cae bajo la influencia de este alineamiento, ¡ojo! Ejemplos de Neutrales Montyhaul los hay a montones, entre los cuales podríamos destacar a un guerrero con una espada +10, un escudo +10 y una field plate +20; un clérigo o un mago de nivel 4.000; un personaje con una astronave de combate; un guerrero con una espada que hace 400 puntos de daño a cualquier blanco, y un ladrón taur con una cantidad ilimitada de gemas valoradas cada una en 1.000.000 de monedas de oro. Caso de encontrarse con uno de estos tipos, lo aconsejable es huir inmediatamente. Algunas campañas han ido a la deriva bajo el influjo de este alineamiento hasta desvanecerse en la nada.

Neutral Marioneta (NMA): Estas personas no tienen cerebro y por ende no pueden pensar por sí mismas. Siempre siguen a otro miembro del grupo y hacen lo mismo que este (excepto durante el combate en el que propenden a la ocultación). Pueden llegar a ser muy molestos, sobre todo si se dedican a seguir a otro jugador molesto, lo que lleva a la obtención de idioteces por duplicado.

Ejemplo: Un Neutral Marioneta se fija como modelo en un Caótico Suicida. Cuando este último se tira a un tanque de ácido sin motivo alguno, aquél hace lo propio. Cuando un Neutral Marioneta se lía con gente como ésta, puede preverse que su vida lúdica no tiene mucho futuro.

Neutral Egocéntrico (NE): Estos creen que el mundo gira a su alrededor y esperan que todos actúen en consecuencia. Cuando no se salen con la suya, pueden emitir gritos de protesta (ver Caótico Quejica y Neutral Llorón). Una de las creencias principales de este alineamiento es que todo va bien si a él le van bien las cosas. Algunas personas de este alineamiento pueden llegar a creer imbuidos de superpoderes y ser im-parables, pero su pompa de jabón suele reventar acto seguido.

Ejemplo: Un grupo en el que figura un clérigo Neutral Egocéntrico se encuentra con un grupo de trolls y presenta batalla, ganado a costa de tres personajes malheridos y otro con cero puntos de vida. El clérigo, que no participó en el cuerpo a cuerpo, decide que, puesto que él está bien, nadie necesita curas. El jugador (y su personaje) pueden ir a parar al hospital a manos de otros jugadores y personajes airados, por no ser la primera de este tipo de quedadas.

Neutral Llorón (NL): Un jugador Neutral Llorón tiene una extraña susceptibilidad a las heridas, y sus personajes no pueden resultar dañados. Cree que sus personajes están siempre protegidos por un campo de fuerza y que el Master les tiene manía. Si uno de sus personajes recibe aun-

que sea un solo punto de daño, habrá problemas. Una extraña característica de este tipo de personajes es que suelen tener muchos puntos de vida pero siempre están en las filas de atrás del grupo, dejando que sean los demás los que reciban.

Ejemplo: Un Neutral Llorón se encuentra con un grupo de 10 hobgoblins. Tras sacar la espada y trocear a seis, le dan dos veces y le hacen 5 puntos de daño, ante lo que salta como un resorte, gritándole obscenidades al Master y diciendo que 5 puntos es demasiado (total, sólo le quedan 57). Los Masters suelen reaccionar mandándole callar so pena de tener algo serio de lo que quejarse. Ver Caótico Quejica para más detalles y similitudes.

NOTAS SOBRE EL DIAGRAMA DE ALINEAMIENTO

El sistema de cuasi-alineamientos se dispone como una rueda que gira alrededor de un eje. Cuanto más lejos se está de ese eje, más extremo es el comportamiento de los nativos de ese alineamiento.

El Neutral Egocéntrico es el eje de la rueda, puesto que se supone que todo gira a su alrededor (al menos según él). Los alineamientos Neutrales se proyectan hacia el exterior formando seis radios. El Caótico Quejica y el Neutral Llorón van juntos por razones obvias. El Caótico Potrero es más devoto de tirar dados que el Neutral Tiradados, aunque ambos están relacionados.

Mientras que el Neutral Montyhaul está interesado básicamente en rapiñar todo lo que pueda, el Caótico Metomentodo quiere cogerlo todo, verlo todo y hacerlo todo. El Caótico Bocazas parece tener una clase propia, no relacionada con ningún otro alineamiento. De hecho, mucha gente de otros alineamientos desearía que el Caótico Bocazas estuviera en su propio mundo (y no se moviera de él), pero esa es otra historia.

El Neutral Marioneta está relacionado con el Idiota Legal y con el Caótico Estúpido, lo cual tiene sentido porque no tiene cerebro y todo lo que puede hacer es seguir a otros. Sin embargo, si la persona posee cerebro, sus tendencias suelen oscilar entonces entre la Ley y el Caos, aunque continúa haciendo bobadas. El Caótico Estúpido está relacionado con el Caótico Suicida en que ambos son ridículos y tienen elevadas tasas de mortalidad.

El Buenísimo Legal está vagamente relacionado con el Idiota Legal porque al ser tan bueno se le toma por idiota. Aunque suelen negarlo, mucha gente se niega a creer que no lo son, por lo que la conexión existe. El Serio Legal está relacionado con el Buenísimo Legal, y ambos alineamientos mantienen la tradición de la Ley. Serio Legal es uno de los cuasi-alineamientos que encajan de alguna forma con los del *Players Handbook*; el otro es el Mentiroso Legal. Este último está solo, porque los Mentirosos claman ser de un alineamiento cualquiera, y suelen ser todo lo contrario. El Neutral Confuso puede estar relacionado con el Mentiroso Legal, pero este último no está ido y PARECE saber lo que se hace.

El Neutral Ausente tiene alguna relación con el Ignoto Legal y con el Aburrido Legal, puesto que los tres tipos de alineamiento pueden estar ausentes de una sesión de juego en momentos diversos. Sin embargo, los dos alineamientos Legales poseen lazos muy estrechos (ver Aburrido Legal e Ignoto Legal).

Stump, Rich; "Dragon" Magazine; TSR Inc.; Lake Geneva 1987; vol XII, No. 3, pp. 44-48.

Traducción (casi nunca literal): Jordi Zamarreño