

LA VOZ DE SU MASTER

LOS ASESINOS

En el mundo fantástico medieval del D&D básico, el crimen organizado está representado - aparte de por ciertos grupos de aventureros - por los Gremios o Cofradías de ladrones. Pero el Advanced abarca una subclase de ladrones mucho más mortífera: los asesinos.

Los asesinos : un nuevo oficio en D&D.

Este es el sueño de todo DM: un PNJ que en un momento dado puede eliminar a cualquier personaje de un jugador que lleva varias acenturas pasándose, merced a sus demasiados puntos de golpe, o a su acaparamiento de armas mágicas.

En realidad, mucha de la información que os damos en este pequeño artículo está sacada del Advanced D&D. Con unas cuantas correcciones permite utilizar esta fascinante clase de personajes tanto en el nivel básico como en el Expert.

Los asesinos son una -clase de ladrones, teniendo las mismas funciones que éstos (detección de trampas, escuchar, abrir puertas, etc.), además de otras muy particulares. Para ser un asesino, un personaje debe tener fuerza y destreza mínimas de 12, e inteligencia mínima de 11. Los asesinos no reciben bonificaciones en experiencia por tener calificaciones altas en una determinada característica, como ocurre con los ladrones.

Al igual que los ladrones, los asesinos determinan sus puntos de

vida (hit points) con dados de 4 caras. El alineamiento de los asesinos es caótico o neutral (hay que tener en cuenta que se dedican como principal actividad a matar humanos y otros seres inteligentes, siempre con el único fin de ganar dinero). Además, como pueden utilizar cualquier tipo de escudo o de arma, son, por lo general, superiores a los ladrones en el combate.

Un PJ asesino no tiene por qué pertenecer a un determinado Gremio de Asesinos de la ciudad o región donde

resida, pero los asesinos PNJs siempre serán miembros de uno de estos gremios. En cada ciudad o pueblo importante existe uno de dichos gremios que controla un área en un radio que puede variar desde las 10 a las 100 millas tomando como centro el cuartel general del gremio. Cualquier asesino independiente que sea descubierto en una de dichas áreas, será invitado a unirse al gremio, quedando bajo la autoridad del Maestro Asesino correspondiente. Los asesinos PJs no tienen por qué atender estas invitaciones

pero estarán condenados a muerte si realizan cualquier asesinato sin haber entrado antes en un gremio. Como se ve, los asesinos son gente muy organizada.

La función primordial de los asesinos es matar. Pueden usar el veneno (1) - ya sea en armas envenenadas o echándolo en comida y/o bebida. En este último caso, el personaje que envenene la comida o la bebida debe detallar exactamente, dónde, cuándo y cómo realiza el envenenamiento, tras lo cual el DM decidirá si la acción tiene éxito o no. El usar armas envenenadas trae consigo el riesgo de que los personajes que se encuentran cerca lo adviertan. Todos los no asesinos que se encuentren en un radio de 10' de un arma envenenada y desenvainada tienen una probabilidad del 10% (acumulativa por cada round de melee) de advertir que dicha arma está envenenada, atacando al asesino o bien llamando a la guardia (si se encuentran en una ciudad). Hay un 20% de probabilidad de que ataquen al asesino, un 50% de que avisen a la guardia, y un 30% de que llamen a la guardia y ataquen a continuación.

Ejemplo: Un asesino desenvaina una daga con la hoja envenenada. Durante el primer round de melee puede ser observado por otros dos personajes. Se tiran dados percentiles por cada uno de ellos, pero a menos que se obtenga un 10 o menos, no notarán el veneno. En el siguiente round, estos dos carac-

Nivel del Asesino TABLA DE ASESINATOS

Nivel de la supuesta víctima

Asesino	0-1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18+
1	50%	45%	35%	25%	10%	1%	—	—	—	—
2	55%	50%	40%	30%	15%	2%	—	—	—	—
3	60%	55%	45%	35%	20%	5%	—	—	—	—
4	65%	60%	50%	40%	25%	10%	1%	—	—	—
5	70%	65%	55%	45%	30%	15%	5%	—	—	—
6	75%	70%	60%	50%	35%	20%	10%	1%	—	—
7	80%	75%	65%	55%	40%	25%	15%	5%	—	—
8	85%	80%	70%	60%	45%	30%	20%	10%	2%	—
9	95%	90%	80%	70%	55%	40%	30%	20%	5%	—
10	99%	95%	85%	75%	60%	45%	35%	25%	10%	1%
11	100%	99%	90%	80%	65%	50%	40%	30%	15%	5%
12	100%	100%	95%	85%	70%	55%	45%	35%	20%	10%
13	100%	100%	99%	95%	80%	65%	50%	40%	25%	15%
14	100%	100%	100%	99%	90%	75%	60%	50%	35%	25%
15	100%	100%	100%	100%	99%	85%	70%	60%	40%	30%



terres tienen una posibilidad del 20% de notar el veneno, y otros personajes que vean la daga por vez primera, tendrán el 10%. Si cualquiera de los personajes que está viendo la escena, obtiene su tanto por ciento, se tiran de nuevo dados percentiles. Un resultado de 01 a 20 significa que atacan al asesino, 21 a 70 indican que gritan llamando a la guardia y de 71 a 00 indica ambas cosas.

Los asesinos utilizan las mismas tablas de combate que los ladrones, incluyendo el ataque por la espalda. Pero si sorprenden a una víctima (tiradas por sorpresa) pueden atacar en la Tabla de Asesinatos (ver tabla 1) que les proporciona una posibilidad aproximada del 50% de matar inmediatamente a su víctima (dura lección para ciertos PJs que se creen inmortales); en caso de fallar se inflige el daño normal de acuerdo con el tipo de arma y los modificadores de fuerza. Así si se utiliza un arma envenenada, la víctima debe realizar una tirada de salvación contra venenos o morirá, el asesino decide que tipo de ataque realiza: asesinato, ataque por la espalda o combate normal cuerpo a cuerpo.

UN PÁJARO DE CUENTA

Las habilidades principales que permiten a los asesinos realizar tranquilamente su trabajo son bastante sorprendentes: pueden hablar el lenguaje de distintos alineamientos y son capaces de disfrazarse.

Los asesinos con una inteligencia de 15 o más pueden hablar o aprender a hablar un lenguaje de alineamiento que no sea el suyo propio (incluso los lenguajes especiales de los ladrones y de los druidas, de quienes hablaremos en el próximo número de Líder). Esta habilidad se consigue a partir del nivel 9 del personaje (asesino) y con cada nivel de experiencia conseguido a partir de ese punto. El máximo número de lenguas que puede hablar un asesino es 4 - una por cada punto de inteligencia por encima de 14, es decir, que un asesino de inteligencia 15 hablará una lengua, uno de inteligencia 16, dos, de inteligencia 17, tres y de 18 cuatro. Nota: un asesino tendría que tener nivel 12 y una inteligencia 18 para hablar cuatro lenguajes secretos. Pueden seleccionarse entre: CAOTICO, NEUTRAL, LEAL, CANTO DE LOS LADRONES, DRUIDICO (2).

Los asesinos son especialistas en disfrazarse, para poder tener la oportunidad de sorprender o envenenar a sus víctimas, o para realizar otras misiones. Un asesino puede disfrazarse con la apariencia de un humano, semihumano o humanoide de cualquier de los dos sexos. El disfraz le puede hacer disminuir su estatura en unos 7 centímetros, o elevarla en 12. Puede parecer mucho más delgado o más gordo. También puede parecer cualquier tipo de personaje, desde un simple peregrino a un mercader, un guerrero, etc.

Existe una probabilidad, sin embargo, de que la víctima o uno de sus servidores o guardias advierta el disfraz. Hay un porcentaje básico del 2% por día de que un asesino disfrazado sea descubierto. Este porcentaje aumenta en otro 2% si el asesino se ha disfrazado como otra clase, otra raza y/o el sexo contrario (Máximo de 8% de base). Cada vez que un grupo (la víctima, sus seguidores, la guardia) se aproxima al asesino disfrazado se realiza un chequeo con dados percentiles, chequeo que se repite cada 24 horas. La posibilidad de descubrir a un asesino disfrazado desciende en un 1% por cada punto por debajo de 24, sumando la inteligencia y sabiduría del personaje que intenta descubrir al asesino. Por ejemplo, una víctima con una suma de inteligencia más sabiduría de 20 ve reducidas sus posibilidades de descubrir a un asesino disfrazado en un 4%. Lo contrario también es verdad, la suma de inteligencia y sabiduría por encima de 30 incrementan en un 1% por punto la posibilidad de descubrir a un asesino disfrazado. Ciertos conjuros mágicos, como el ver la verdad o detectar el mal o enemigos, pueden descubrir un asesino; esto queda a elección de cada DM en particular.

TABLA DE ESPIONAJE

Nivel del
asesino

Probabilidad de éxito de acuerdo
con la categoría

	Simple	Difficult	Extraordinary
1st	50%	30%	10%
2nd	55%	35%	15%
3rd	60%	35%	15%
4th	65%	40%	20%
5th	70%	45%	25%
6th	75%	50%	25%
7th	80%	55%	30%
8th	85%	60%	35%
9th	85%	60%	40%
10th	90%	65%	45%
11th	90%	65%	50%
12th	95%	65%	50%
13th	95%	70%	50%
14th	95%	70%	50%
15th	95%	75%	50%
16th	95%	75%	55%
17th	95%	75%	60%

LOS ASESINOS COMO ESPÍAS

La función secundaria de los asesinos es el espionaje. Esta misión puede ir pareja con encargos como robar algún objeto. Tal y como se explica en Advanced D&D, los espías son casi siempre asesinos a sueldo con una misión que cumplir, las misiones se dividen en tres grados de dificultad:

Sencillas: Las que consisten en conseguir información sobre el estado de defensas o tropas, o sobre preparación de algún tipo de actividad. Las misiones sencillas requieren que el personaje realice actividades de observación en un rol no crítico, es decir, siendo uno más de muchos individuos que se encuentran en un lugar determinado (Por ejemplo, entrar en un castillo para ver cuántos soldados hay, cómo están las murallas, etc.).

Difíciles: Este tipo de misiones consisten en conseguir alguna información secreta como un mapa, documentos, etc. Las misiones difíciles implican que el espía debe acceder a un lugar o un objeto determinado o debe conseguir la confianza de alguien, de manera que está jugando su papel de espía de una manera destacada.

Extraordinarias: Estas misiones requieren que el espía se infiltre en una organización o en una operación, obteniendo información detallada en un periodo dilatado de tiempo. Las misiones extraordinarias requieren que el espía tenga una relación estrecha y continuada con aquellos a quienes espía, consiguiendo una información detallada y confidencial.

Naturalmente, según la dificultad de la misión existe mayor o menor riesgo de ser descubierto. Cuando el espía es un PJ, dependerá de sus acciones el que lleve su misión a buen puerto; cuando se trata de un PNJ, el árbitro puede utilizar la tabla número 3 de este artículo.

El tiempo que se tarda en ejecutar una misión incluye primero el tiempo necesario para trasladarse al lugar en donde se quiere espiar (esto lo determina el DM). Una vez allí, el tiempo para tener éxito o fracasar es el siguiente:

Misión sencilla: de 1 a 8 días, Misión difícil: de 5 a 40 días. Misión extraordinaria: a determinar según el caso. Por ejemplo, si se trata de infiltrarse en una sociedad secreta, puede tardarse un mes en averiguar como infiltrarse como nuevo adepto, uno o más meses para pasar las pruebas de admisión; finalmente, si se quisiese información muy confidencial, el espía tendría que alcanzar un puesto importante en la organización.

Siempre existe una probabilidad de que el espía sea descubierto, aunque la misión sea de lo más sencillo. La probabilidad base es de un 1% acumulativo por día que deba estar espionando, hasta un máximo del 10%, menos el nivel del espía. Incluso si este cálculo nos da un resultado negativo, siempre existe una probabilidad del 1% de que el asesino espía sea descubierto. Existen unos modificadores que vienen dados por las precauciones tomadas por aquellos que van a ser espíados:

No hay medidas de precaución: 1% por semana.
Precauciones mínimas: % modificado (1 a 10%) por semana.

Precauciones moderadas: % modificado, dos veces por semana.
Grandes precauciones: el doble del % modificado, dos veces por semana.

Las precauciones mínimas representan revisiones ocasionales de las actividades de algunos individuos y una pequeña vigilancia sobre las fuentes de información importantes. Las precauciones moderadas significan simplemente precauciones mínimas llevadas a cabo más frecuentemente así como interrogatorios más cuidadosos de todas aquellas personas que se comporten de manera sospechosa. Las grandes precauciones incluyen numerosos puestos de seguridad tanto para los individuos como para las fuentes de información, así como contraespías actuando para descubrir actividades de espionaje.

Si un espía llega a convertirse en líder del grupo en el que está espionando, la probabilidad de que sea descubierto baja a la categoría de "no hay medidas de precaución" ya que el individuo en cuestión será considerado fuera de toda sospecha. Sólo los subordinados celosos y envidiosos o los más desconfiados seguirán vigilando a tal individuo.

La probabilidad de que un espía sea descubierto se multiplica por 10 si está espionando en un lugar donde ya se ha descubierto otro espía. Esta "cuarentena" se alarga entre 20 y 50 días desde que fue descubierto el primer espía.

Para averiguar si un espía ha sido descubierto, se tiran dados percentiles para el periodo de tiempo fijado. Si la misión sólo ocupa una fracción del tiempo fijado, se tira un tercer dado percentil para las décimas de

TARIFAS MÍNIMAS POR UN ASESINATO

Nivel del asesino	Nivel de la víctima							
	0	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	50	100	150	200	250	-	-	-
2	60	120	175	250	300	350	-	-
3	75	150	225	300	400	500	-	-
4	100	200	300	450	600	750	1000	-
5	150	300	450	700	900	1100	1300	1500
6	250	500	750	1000	1300	1600	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2500	3500	4500
8	600	1200	1800	2400	3000	3750	5000	7500
9	850	1700	2600	3500	4400	6000	7500	10000
10	1200	2400	3600	4800	6000	8000	10000	15000
11	1700	3500	5100	7000	9000	12000	15000	20000
12	2500	5000	7500	10000	13000	17500	20000	25000
13	3500	7000	11000	15000	19000	25000	32500	40000
14	5000	10000	15000	20000	27500	35000	45000	60000
15	10000	20000	35000	50000	75000	100000	150000	250000

tanto por ciento. Así, 1% a la semana es igual a 0,14% al día, de manera que una tirada percentil de 99,9% significaría el descubrimiento de un espía en una misión de 1 día.

Cuando un espía es descubierto se consulta la tabla de Fracaso en el Espionaje (tabla 4), que también se consulta cuando un espía falla en su tirada de la Tabla de Espionaje (tabla 3).

Queda una cuestión importante: ¿qué cobra un espía? Siguiendo los baremos marcados por Maese Gyga, las misiones más sencillas costarían 100 mo (más gastos de desplazamiento). Para las misiones más difíciles, "el cielo es el límite", pero desde luego nunca serán una ganga (espionaje en región lejana, en una misión extraordinaria no puede costar menos de 10.000 mo). Como siempre, el DM tendrá la última palabra en el delicado tema pecuario.

Otro asunto que se contempla en el Advanced D&D es la posibilidad de que PNJs que no sean asesinos hagan de espías. Cuidado, porque aunque puedan salir más baratos, sean más de fiar y no estén sindicados, no tienen las mismas capacidades que el asesino (disfraz, muerte rápida de quien se interponga, etc.) El personaje que quiera vencer a un infeliz empleado de que lo suyo es el servicio secreto, deberá prometerle buenas recompensas (incluso tierras o objetos mágicos). La primera misión se resolverá como si fuese un asesino de nivel 1, la segunda como asesino de nivel 2, y así sucesivamente; pero jamás podrán tirar en la Tabla de espionaje por encima del nivel 8 de asesino (ese será el tope para los no profesionales. El DM debe hacer que un jugador se trabaje la cuestión de conseguir un espía no asesino. La única posible ventaja, a determinar por el DM, es que dicho espía sea un servidor fanáticamente leal, en cuyo caso, jamás hará de doble agente; si

TABLA DE PROGRESION DE ASESINOS (Tabla 5)

P.Ex	Nivel d4hit points		Título
0-1500	1	1	Bravucón
1501-3000	2	2	Sacamantecas
3001-6000	3	3	Sicario
6001-12000	4	4	Linchador
12001-25000	5	5	Estrangulador
25001-50000	6	6	Destripador
50001-100000	7	7	Rajagargantas
100001-200000	8	8	Verdugo
200001-300000	9	9	Asesino
300001-425000	10	10	Asesino Experto
425001-575000	11	11	Asesino Veterano
575001-750000	12	12	Asesino Jefe
750001-1000000	13	13	Asesino Principal
1000001-1500000	14	14	Maestro de Gremio de Asesinos
1500001 y más	15	15	Gran Maestro de Asesinos

fracasa en su misión y saca más de 60 en la tirada de la Tabla 4, se suicidará de la manera más limpia y rápida posible (y si su jefe es de alineamiento leal, vaya remordimientos para el personaje).

EL ASESINO COMO LADRON

Las últimas funciones de los asesinos son las mismas que las de los ladrones. Poseen las mismas habilidades que los ladrones, pero, a excepción del ataque por la espalda, los asesinos realizan dichas habilidades a dos niveles por debajo de su nivel como asesinos, es decir, que un asesino de tercer nivel tendrá funciones de ladrón de primer nivel, uno de cuarto será como un ladrón de segundo nivel (los asesinos de primero y segundo nivel funcionan como ladrones de primer nivel también). Por el contrario, cuando se trata de poner trampas, un asesino siempre funciona dos niveles por encima de su nivel rear como asesino. Para aquellos que no lo sepan, tanto ladrones como asesinos pueden colocar trampas mecánicas sencillas (aquellas que no requieran elemen-

tos especiales, trampas con flechas, con proyectiles, con alambres, etc) La probabilidad de que la trampa funcione es la misma que tendría el personaje que la monta de detectar una trampa de ese estilo. Pero como he dicho antes, los asesinos lo hacen mucho mejor; un asesino de cuarto nivel, coloca trampas con la tirada correspondiente en detección a un ladrón de sexto nivel. (Recomiendo al DM que haga dibujar al personaje un croquis o boceto de la trampa antes de tirar los dados; es bueno que los jugadores se estrujen el cerebro). Si la acción fracasa, ello no implica que no se pueda intentar nuevamente.

Cometer un asesinato proporciona puntos de experiencia a un personaje -tanto por la tarifa que cobra en monedas de oro (tabla 2), como por el nivel de la víctima. La fórmula utilizada para determinar los puntos de experiencia es la siguiente: El asesino recibe 100 puntos de experiencia por cada nivel de la víctima, menos o más 50 puntos por cada nivel de más o de menos que el asesino tenga con respecto a su víctima. Esta cifra se multiplica por unos modificadores según el nivel de

NUEVO ANAGAMA DEL CLUB DE CASTELLON



AVATLOA



Rol y Estrategia. C/Orfebres Santalinea 21, CS

TABLA 4: FRACASO DE ESPIAS

Dado	Resultado
01-35	Se puede volver a intentar la misión, pero debe determinarse nuevamente el tiempo de la misma.
36-60	Cualquier intento más de espiar en el mismo sitio tendrá una probabilidad del 90% de acabar en fracaso, descubrimiento y prisión del espía.
61-80	El espía ha sido sorprendido en un acto sospechoso, se le ha encarcelado y no se ha vuelto a saber de él. *
81-95	El espía es atrapado con pruebas claras de que espiaba, y se le tortura (1-2: muere, 3-4: lo cuenta todo, 5-6: cambia de bando). *
96-00	El espía es muerto o cambia de bando si hay contraespías en acción.

La dificultad de la misión (nivel que determina el DM), misión sencilla (x1/2), difícil (x1), extraordinaria (x2). Los puntos de experiencia así ganados se suman a la experiencia normal por matar a la víctima, tal y como se recibe al matar a un monstruo. También se ha de sumar la experiencia que significan las monedas de oro pagadas por el asesinato.

Así, si un asesino de 8 nivel sorprende a un mago de décimo nivel en un dungeon y le asesina, recibirá 1000 puntos (100 x nivel de la víctima) más otros 100 puntos porque el mago tenía dos niveles más que el asesino. Sin embargo, esta misión puede ser calificada de sencilla (no había especiales medidas de seguridad, no hizo falta recurrir a disfraz, etc., etc.) por lo que el total de 1100 puntos se multiplican por 1/2, dando 550 puntos. Se suma esto a los 2400 puntos de experiencia que da el matar al mago de décimo nivel y nos da un total de 2950 puntos, sin contar la tarifa cobrada.

Un personaje asesino no puede tener seguidores hasta alcanzar el cuarto nivel; en ese momento puede tener a su servicio otros asesinos de menor nivel. Al alcanzar nivel 8, el personaje puede tener también ladrones a su servicio. Al alcanzar nivel 12, el personaje puede alquilar como servicio cualquier tipo de personajes. Sólo personajes caóticos o neutrales pueden servir a un asesino. El número total de seguidores de un personaje viene dictado por su carisma.

EL DIFÍCIL CAMINO A LA CUMBRE

Cuando un asesino quiera alcanzar niveles de experiencia por encima del 13 (Asesino Principal) debe tener primero los puntos de experiencia necesarios para pasar al siguiente nivel y a continuación debe asesinar al Maestro del Gremio de Asesinos local (nivel 14) o retarle a duelo de muerte. De la misma manera, un asesino de nivel 14 puede viajar hasta donde el Gran Maestro de los Asesinos tiene su cuartel general y matarle, ya sea en asesinato o duelo. Debe notarse que la traición, la duplicidad la astucia y cualquier tipo de trucos son considerados lícitos por los asesinos. Por ejemplo, un personaje de nivel elevado puede aceptar un reto por parte de otro personaje de nivel inferior, para que luego le maten sus arqueros.

Como Maestro de un Gremio de Asesinos, un personaje tendrá un número de miembros PNJs que componen su Gremio que oscilará entre 7 y 28. Cuando cambia el Maestro, existe un 75% de probabilidad de que cada miembro del Gremio abandone el área. De esta manera, tras hacer las tiradas de dado pertinentes, el nuevo Maestro deberá admitir nuevos miembros en el Gremio. Estos nuevos asesinos serán de primer nivel y tendrán que ir subiendo de nivel adquiriendo puntos de experiencia. El número máximo de "socios" de un determinado gremio será fijado por el DM; estos "socios" o miembros del Gremio no tienen nada que ver con los servidores que por su nivel pueda tener el Maestro de Asesinos, tal y como hemos explicado más arriba. Los miembros

del Gremio sólo son leales si se les demuestra que el Maestro tiene poder, fuerza y garantiza buenas ganancias.

El cuartel general de un gremio se encontrará siempre en una ciudad o en un pueblo importante; no será, naturalmente, un lugar ostentoso con rótulos luminosos en los que ponga "Gremio de Asesinos". Lo normal es que se trate de un almacén abandonado, unos sótanos en algún establecimiento de dudosa reputación, siempre con los accesos vigilados y llenos de trampas; se trata de evitar publicidad no deseada. Todos los gastos de mantenimiento del gremio y sus miembros -excluyendo al Maestro- se suponen cubiertos por las actividades normales del gremio. Cualquier tipo de mejoras, cambios, los gastos del líder y otros costes especiales deben ser sufragados por el Maestro de Asesinos.

En cuanto a la sede del Gran Maestro de Asesinos, puede estar virtualmente en cualquier lugar y en cualquier forma -caverna, castillo, monasterio, palacio, templo, lo que sea. Sin embargo, si se trata de un edificio importante y notorio, debe

TUS HOBBYS

NUEVA SECCION ESPECIALIZADA

JUEGOS DE SIMULACION Y ROL

FIGURAS WARGAMES Y ROL

**Pso. Bonanova, 5,
t: 4177667
08022 Barcelona**

estar localizado lejos de cualquier tipo de comunidad- por ejemplo, en el espesor de un bosque, en un páramo desolado, en unas marismas, una isla desierta, en unas lejanas montañas... Cuando un nuevo Gran Maestro accede al cargo (cargándose a su antecesor) debe pagar a los seguidores que queden del anterior Grn Maestro la suma de 1000 mo, por cada nivel de experiencia que posean, debe destruir la vieja sede y edificar una nueva.

(1) y (2): de venenos y druidas hablaremos en otras entregas de la Voz de Su Master.

PEQUEÑA NOTA HISTORICA EN TORNO A LOS ASESINOS

Quien más quien menos, a la hora de diseñar un juego de rol en el que intervengan organizaciones criminales, no puede evitar beber en fuentes históricas tan tremendas como las or-

ganizaciones thug en la India, los yakuza en Japón y, sobre todo, los terribles Asesinos, que dominaron la escena política en el Medio Oriente de las Cruzadas.

Etimológicamente, asesino viene de un vocablo árabe que vendría a significar "comedor de hachis". La historia de la organización de estos comedores de hachis aparece en fuentes tan diversas como el Libro de las Maravillas de Marco Polo, o en los anales de los Templarios y de los reyes francos de Outremer. Un hábil manipulador de hombres, a quien se conoció como el Viejo de la Montaña, ideó el plan de reclutar a jóvenes fanáticos del Islam, a los que prometía el Paraíso si seguían sus órdenes. Como prueba de que realmente podía cumplir su promesa, les drogaba generosamente con hachis y luego les llevaba a su fortaleza en las montañas, donde tenía una réplica en miniatura del paraíso islámico: encantadoras huries, arroyos de leche y miel, etc., etc. Tras tenerles unos días a cuerpo de bienaventurado, les devolvía al mundo real; si cumplían sus órdenes, aunque muriesen volverían a aquel paraíso que ya habían probado.

Así se formó una legión de fanáticos homicidas que permitió al Viejo de la Montaña poner y quitar reyes a voluntad. Incluso el mismo Saladino llegó a encontrar una daga de hashassin en su almohada; un mensaje muy claro de que nadie -ni siquiera él- podría escapar a la Organización. Y para gozo de masters y comprobación de que la Historia siempre será más truculenta que cualquier árbitro, diremos que las investigaciones históricas demuestran que durante el periodo de las Cruzadas los Asesinos se entendieron muy bien con los Templarios. Lástima que la llegada de los mongoles, que arrasaron la fortaleza base y mataron a todos los que allí encontraron, terminó con una empresa tan floreciente como eficaz.

Los masters que deseen más información pueden recurrir al Libro de las Maravillas de Marco Polo, la "Historia de las Cruzadas" de Steven Runciman (Alianza Universidad, tres tomos) o "Sociedades Secretas" de Norman Mackenzie (Libro de Bolsillo de Alianza Editorial)

JUEGOS DE MESA Y FIGURAS

Fundadores, 9, 1ª Dcha. tf: 91.256.48.47 28028 MADRID

NACIONALES Y EXTRANJERAS

FIGURAS 25 mm y 15 mm

TABLETOP
DIXON
DONNINGTON
FREIKORPS
CITADEL
AHKETON

Hacemos Ejércitos
completos pintados y
sin pintar

Reglamentos en inglés
y en español

Ganador del sorteo de las Encuestas:

Eduardo Molins Otero de Madrid (HEROES)