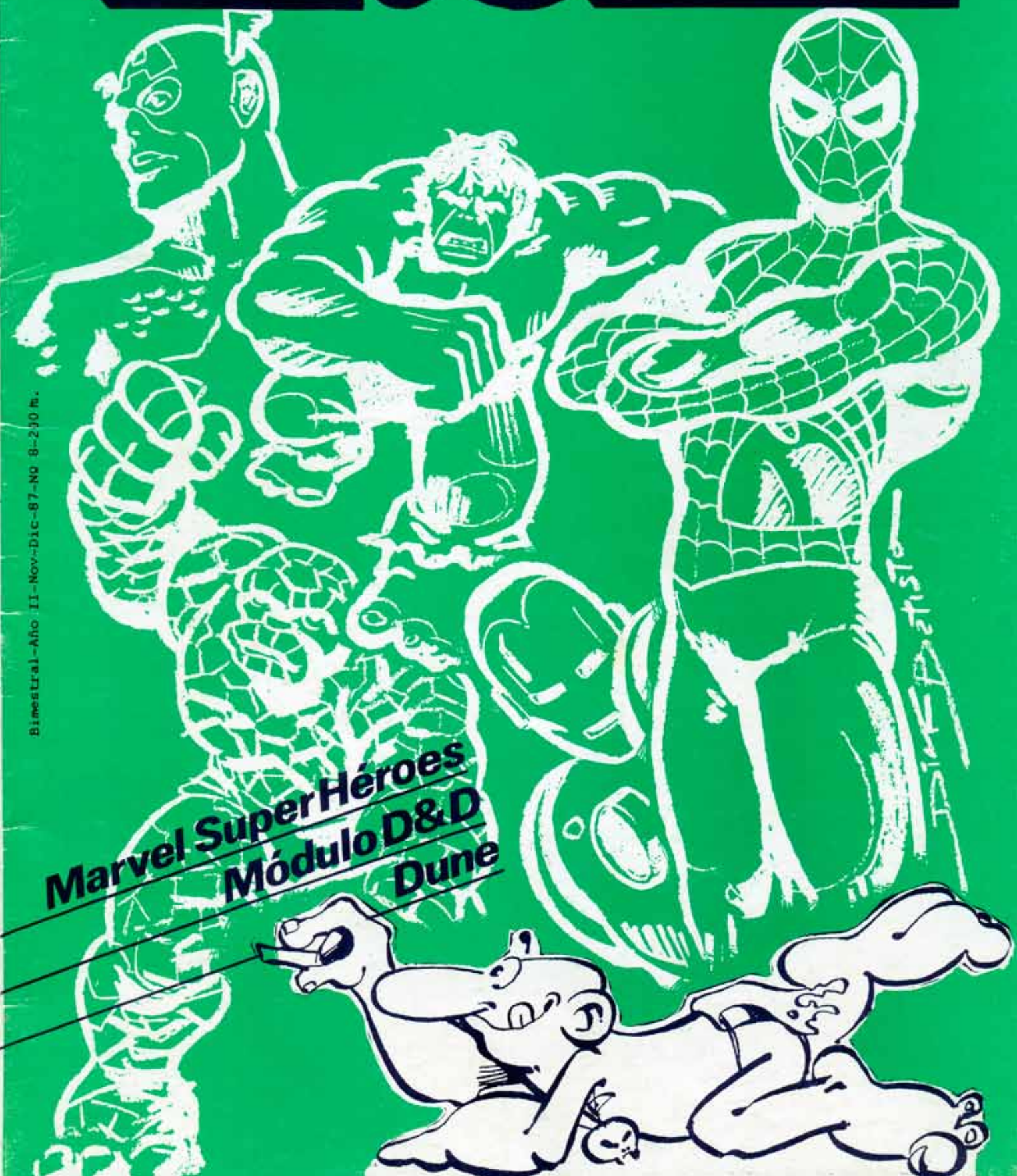


TROLL

Revista de Rol

Bimestral-Año II-Nov-Dic-87-Nº 8-250 M.

Marvel SuperHéroes
Módulo D&D
Dune



Jocs & Games

C/. Muntaner, 193 Tel. 322 09 53 Barcelona 08036



**DIDÀCTICS
FAMILIARS
SOLITARIS
WARGAMES
D'ENGINY
PUZZLES
CARTES
JOCS DE ROL
...i molts més**

Esta editorial debe ser dedicada a algo bien especial y que nos es muy grato.

La utilizaremos para expresar nuestro agradecimiento a todos aquellos que han hecho posible que salgamos a la calle: lectores, colaboradores desinteresados que le dan contenido, anunciantes que creen en nosotros y un ayuntamiento que nos apoya; también a la afición en general, que justifica nuestra existencia en última estancia.

No es que nos acordemos de vosotros nada más a la hora de confeccionar este número, pero es que el Troll 8 no es como los otros: cuando lo tengáis entre las manos, hará un año que nuestra primera revista vió la luz. La editamos a golpe de ilusión y fotocopiadora, para intentar cubrir la necesidad de una revista exclusivamente de Rol. Hoy sigue habiendo la misma ilusión y, creemos, la misma necesidad; la fotocopiadora, afortunadamente, no es más que un mal recuerdo.

Por eso, porque los cumpleaños suelen ser días de alegría y de recuerdos gratos, nos sentimos tan generosos y ecuanímenes que reconocemos lo indispensables que sois para que nuestros queridos monstruitos salgan uno detrás de otro a vivir su vida por esos mundos de Rol.

Y a todo aquél cuyo ego le pida una ratificación de nuestra gratitud "in person", lo citamos en el JESYR 87; cuya organización en manos profesionales promete unas jornadas más atractivas, más provechosas para todos... y más descansadas.

¡Hasta pronto!

La Redacción.



SUMARIO

EDITORIAL
NOTICIAS Y NOVEDADES

INFORME
MARVEL SUPERHEROES

EXTENSION
JUSTICIA Y LEY

TEMATICO
DUNE

FANTASIA
LOS BEORONI

3

4

10

12

15

18

CONSULTAS
EL TESORO
DEL KOBOLD

COMIC
BASURA ESPACIAL

MODULO D&D
LA MALDICION
DEL DEMONIO LUMINOSO

MODULO SUPERHEROES
ZONA DE GUERRA:
CENTRAL PARK

20

20

22

25

32

Aquí

JESYR 87.

II Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol.

Días 5, 6, 7 y 8 de Diciembre de 1987.

Casal de Transformadors.

c/ Ausias Marc 60. Telf. 246 63 56. 08010 Barcelona.

Organiza: LUDOCENTRE / JOC INTERNACIONAL.

Convoca: Promotora de la Asociación Nacional de Clubs y Entidades de Juegos de Estrategia, Rol y Simulación.

A continuación os ofrecemos el amplio programa de actividades previsto para estas memorables fechas. La organización ha dividido los tipos de actividades por espacios, ofreciéndonos así una amplia gama de servicios. Están previstos 5 tipos de espacios: De actos, de recepción e información, de juego y experimentación, de exposición y un espacio de intercambio.

A. Espacio de actos.

5 de Diciembre.

18 h: Acto inaugural de las Jornadas con presencia de representantes de la Administración, de la Organización y de los Clubs.

19 h: Mesa redonda sobre "Perspectivas de futuro del mercado del Juego de Estrategia, Simulación y Rol.". Invitados: Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, Gremi Provincial de Barcelona de Detallistes de la Joguina, Promotora de la Asociación Nacional de Clubs de juego de Simulación y Rol, Revista "Juegos y juguetes de España".

6 de Diciembre.

11 h: Ponencia: "Juegos de Simulación e Informática" a cargo de Ignacio Soler del Club "Billares", de Barcelona.

13 h: Mesa Redonda: "Los masters de rol". Invitados: Antonio del Campo, del Club "Héroes" de Madrid, Jordi Zamarreño, del Club "Maquetisme i Simulació" de Barcelona, Ricard Ibañez, del Club "Aurn" de Barcelona, Kepa Bis LLadó, del Club "Avres" de Bilbao.

16 a 20 h: Proyección de films y videos.

21 h: Fiesta y entrega de premios de los concursos de creación de juegos en KGB.

7 de Diciembre.

10,30 h: Ponencia: "Los Wargames con figuras" a cargo de Hermógenes Sanz del Club "Dragon" de Madrid.

12,30 h: Mesa Redonda: "Revistas Especializadas". Invitados: Alain Ledoux, redactor-jefe de la revista "Jeux & Stratégie" de Francia; un representante de la revista "Modelismo e Historia" de Madrid; José López Jara, redactor-jefe de la revista "Líder" de Barcelona y Luis D'Estrées, redactor-jefe de la revista "Troll" de Barcelona.

14 h: Entrega de Premios de los Torneos.

14,30h: Clausura de las Jornadas.

B. Espacio de recepción e información.

En este espacio se hará la inscripción, la venta de entradas y dossiers y la inscripción a los concursos. También se dará información sobre la ciudad, las jornadas y los clubs, revistas, etc...

TROLL Nº 8 -Bimestral-
NOV - DIC 87. -AÑO II-

Razón Social:

Pº Urrutia 133-135, 6º D
08031 Barcelona.

Redactor-Jefe:

Luis d'Estrées.

Secretario de Redacción:

Endika Garmendia.

Comité de Redacción:

Ricard Ibañez, Montse Lombarte,
Ernesto Urdi y Miguel Angel Diaz.

Portada:

Ricardo Batista.

Ilustraciones:

Ricardo Batista y Endika Garmendia.

Colaboradores:

Luis Salvador, Radegundo de Maguncia, Xavi Garriga, Agustíño, X. Byrne y J. Romita, Vampus, Ricardo Batista y Angel P. Vico.

Depósito Legal: B-37111-86.

© Revista TROLL, 1987.

La composición de esta revista ha sido realizada con un Macintosh ED, una impresora LaserWriter y el programa MacWrite y PageMaker, cedidos amablemente por J.B serveis informàtics y Micro-Gestió.

C. Espacio de juego y experimentación.

1- Espacio de clubs. Cada club que lo solicite tendrá un espacio en el cual se ofrecerán los siguientes servicios: Información sobre las actividades, organización, proyectos y publicaciones del club; exposición de material; partidas de demostración e iniciación.

2- Espacio de concursos y torneos. Se realizarán las partidas de los siguientes torneos: Final del Concurso Nacional de Juegos de Rol i Simulación; Final del Concurso de Grupos de Casals i Centros Cívicos (*Circus Maximus* y *Maquiavelli*); Torneo de Dungeons & Dragons; Torneo de Diplomacy; Torneo de Cry-Havoc/Siège.

También se expondrá el material presentado a los concursos de creación: Creación de nuevos juegos de Simulación; Creación de escenarios para juegos de rol, Pinturas de figuritas de plomo.

3- Espacio de iniciación y demostración de diversos juegos de simulación y rol. Los asistentes dispondrán de un lote de juegos de libre acceso con el cual podrán organizar sus propias partidas, con el soporte de un equipo de animadores.

4- Espacio de juego informático, con ordenadores de libre acceso y software fijo de juegos de rol y simulación.

D. Espacio de exposición.

Con los siguientes materiales: Figuras de plomo, vehículos i complementos; revistas y fanzines nacionales y extranjeros; libros de juego; juegos clásicos de reflexión; puzzles tridimensionales; plafones informativos sobre juegos de rol y simulación.

E. Espacio de intercambio.

1- Espacio comercial, en el cual las casas comerciales nacionales y extranjeras dispondrán de un espacio para exponer sus productos.

2- Tienda del jugador, en la cual los jugadores podrán vender juegos de segunda mano y los fabricantes juegos de saldo.

3- Bar.

Ludocentre.

Premios TROLL.

Aprovechando la celebración de las jornadas de JESYR-87, nuestra revista ha decidido liarse la manta a la cabeza (¡Una vez más!) y presentar sus **premios Troll**. Estos premios se conceden con la intención de estimular la creatividad de los juegos y módulos realizados en este país. Con ello pretendemos despertar a todos aquellos creadores que por timidez o pereza poseen proyectos interesantes, pero no ven todavía el momento de ofrecerlos al gran público. La ocasión viene que ni pintada en estas jornadas en las que esperamos ser numerosos los reunidos y por lo tanto, se podrá aprovechar la disposición de todos los asistentes. Durante **JESYR-87**, y a modo de entremeses, otorgaremos (mediante la participación de un jurado plural) los primeros premios Troll testimoniales. En estos momentos, y coincidiendo con la elaboración de este número, se está procediendo a la organización del jurado así como las nominaciones y premios por lo que no podremos informaros en este número de Troll. Así que tendréis que asistir "in person" a la celebración durante JESYR-87 o esperar nuestro siguiente número.

NEW JOCS & GAMES.

A partir del 2 de Noviembre, **JOCS & GAMES** se traslada a un nuevo local en la calle Muntaner 193. Desde esta nueva tienda esperamos poder ampliar definitivamente el número de juegos, accesorios y materiales relacionados con toda clase de juegos.

El motivo principal de la apertura de una nueva (y mayor) tienda es que para poder mantener el ritmo de novedades que aparecen casi diariamente y a la vez los juegos ya no tan nuevos pero interesantes es necesario aumentar el espacio de exposición para no tener que relegar nada a la trastienda. De igual modo será posible incorporar otros artículos que hasta ahora no se han podido cubrir adecuadamente; a partir del año próximo esperamos poder incluir en catálogo juegos para ordenador personal, juegos editados en Francia, revistas

del hobby en un número mayor aún y, en general, todos los accesorios y repuestos que los fabricantes a veces comercializa por separado, pero que nunca ha sido posible obtener.

También se aumentará la eficacia de la venta por correo, por lo que podremos suministrar más rápidamente cualquier pedido de nuestros clientes fuera de Barcelona.

En resumen, os esperamos a partir del 2 de Noviembre en la nueva dirección.

CAIXA...lúdica.

La obra social de la Caixa a través de su programa de "*La Caixa en las escoles*" se interesa por los juegos.

Para las exposiciones de "*100 anys amb Sherlock Holmes*" y el "*El Drac en la Cultura Medieval*", la Caixa ha recurrido al diseño de juegos como base de actividad que realizan los escolares en sus visitas a estas exposiciones itinerantes por toda Cataluña. Esperemos que todos queden contaminados y sean futuros "roladictos".

Se espera que la Caixa continúe en esta trayectoria apoyando estas iniciativas lúdicas.

Pepe Lopez Jara

XXº FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTASTIC DE SITGES.

El 11 de Octubre acababa en Sitges el XXº Festival Internacional de Cine fantástico de Sitges. Todos los que hayáis seguido este acontecimiento de cerca o través de los medios de comunicación más usuales conoceréis ya lo más relevante del Festival (Películas, diluvio, anécdotas divertidas, etc). El contenido de algunas películas ha sido lo suficientemente "instrutivo", como para figurar en las páginas de nuestra revista (ved nuestra sección de películas y gozad...).

Por lo tanto, y antes que os preguntéis -¿Qué tª pinta esta noticia en una revista de rol?- os informaremos sobre algo que la mayoría del gran público no asistente al Festival ignora... En el Festival estuvo presente el Rol, y como no, tam-

bién el Troll. Para mayor sorpresa de nuestros lectores, esta presencia no se limitó a unas itinerantes visitas de pasillo, o una discreta aparición en algún cóctel o inauguración, sino a algo impactante y definitivo: Un stand (el único stand de todo el festival junto con el de la revista Fotogramas).

Más impactante todavía fué la presencia del diorama realizado por el equipo **ESCENART** para la exposición dedicada a Frankenstein, al cual se le dedicaron alabanzas por parte de toda la organización del Festival, y como no, una invitación para volver a participar en los próximos años...

Para la ocasión, **ESCENART** elaboró unos productos "festivales" de lo más indicado, como un badge en tres dimensiones del rostro de Franky (un éxito que produjo una sobrecarga en la producción de los badges, tan alta era la demanda), un pisapapeles y un busto de Franky que igualmente estuvieron presentes en las vitrinas de la exposición dedicadas al ilustre monstruo. Camisetas y cuadros, así como la presencia de unas preciosas vitrinas en las que los atónitos visitantes podían contemplar escenas de "Dungeons" (También eso es fantástico, ¿O no?) en tres dimensiones, con pasillos, criptas, sarcófagos... con iluminación incluida.

Lo fantástico del stand no se limitó a lo visual, y muchos visitantes, además de poder disfrutar con los productos de **ESCENART** y **JUEGOS SIN FRONTERAS**, se interesaron por un juego muy curioso del cual sólo se decían maravillas... el juego de rol.



Alli

Toulouse.

9ª Convención de juegos de rol Sup'Aero. 7ª de Noviembre.

Al margen de las numerosas partidas abiertas al público, torneos de AD&D, James Bond, MERP, Rêve de Dragon, LLamada de Cthulhu, Daredevils. Escribir a Frédéric Remy, Maison des élèves de l'ENSAE, residence II, Ch.353, 10 avenue E.Belin, 31400 Toulouse.

Caen.

Demonstración y Torneo de AD&D el 13 y 14 de Noviembre.

Niveles 4-7 y luego 10, en la MJC de la Prairie. Inscripciones por equipos de 5 personas. Información complementaria: Jean-Pierre Rossato, 28 rue des Chanterelles, 14760 Troarn. Telf (16) 31.23.33.82 (desde Francia).

Boulogne-Billancourt.

5ª Triatlón Interclubs de juegos de Simulación el 28 y 29 de Noviembre.

Organiza Fer de Lance. Clubs interesados tendrán presentar un equipo de 10 miembros. Prueba de Wargame: Cry Havoc, Siège y Les Aigles. Juegos de Tablero: Diplomacy y Supergang. Juegos de Rol: AD&D, Rêve de Dragon o MERP y Cthulhu, Chill o Maléfices. Albergue gratuito para los clubs de provincias. Información: Fer de Lance, Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. Telf (1) 46.31.04.05. (desde Francia).

Del 23 al 29 de Noviembre, **Exposición sobre los juegos de Rol en francés**, con programa de animación y demostración.

Clubs

Cambio de domicilio.

El Club de rol Auryn ha cambiado de locales: Ahora podéis encontrarlos en c/Varsovia 158, bajos interior, principalmente sábados y domingos. (Si os dáis prisa prisa aún podréis ayudar con la brocha).

Si deseáis poneros en contacto con nosotros llamad al telf. 351 34 26, Ernesto) o bien enviad vuestras cartas a Casals y Cuberó 222, 2ª 2ª, 08031 Barcelona. El secretario promete responderos.

Rol en Vivo.

¿Te interesa resolver un asesinato? Esta es la propuesta que realizan los chicos de Sturmtruppen, para el día 7 de Noviembre. Si quieres participar en este "Rol en Vivo" ponte en contacto con Javier, telf. 308 61 06. El evento se realizará en el centro cívico de Sant Martí, c/ Selva de Mar 215. Ambiente contemporáneo ideal para Marlowes y Masons.



Juegos

Runequest en francés.

De manos de Oriflam (Stormbringer), a finales de Noviembre. Versión francesa en caja, con libro de 224 páginas y libretto de 16 páginas de ayudas de juego. Se trata de toda la versión de base original, con mundo de Glorantha sobre todo. Sólo algunas reglas de detalles quedan previstas para el Compagnon de posterior salida (combate naval, creación de civilizaciones).

Jeux Descartes.

Módulos: Brumant l'orgueilleux (Table Ronde), Le tigre Jaillissant (Mille et une Nuits), Le montreur d'Ombres (Maléfices), Blues en Jaune pour une boîte noire, Hill sector blues y Orcbuster (Paranoïa), On ne vit que six fois (también Paranoïa, pero concebido y realizado en Francia por un colaborador de Cassus Belli, Pierre Lejoyeux).

Transecom.

Resaltar que ya sale la tercera caja de D&D, Compagnon, para niveles 15 a 25. Dedicado sobre todo a las partidas en exterior, implicando vastos dominios. Módulo CM1, La prueba de los señores de la guerra, prevee combates entre ejércitos.

Games Workshop.

Runequest Monsters, 112 páginas de descripciones y dibujos para la nueva edición inglesa de Runequest.

Paranoïa 2 en libreto de tipo James Bond, con mecanismos simplificados y una doble página explicando la diferencia entre ésta y la primera edición para poder transformar los antiguos módulos.

Warhammer 40000 es un enorme libro que permite jugar en guerras espaciales con figuritas, compatible con el Fantasy Battle System y el Warhammer Fantasy Role Playing Game.

El último juego de Gary Giga.

Se llama Cyborg Commando. En 2035, la tierra es atacada por extraterrestres. Afortunadamente los cyborgs, medio-hombres, medio máquinas van a resistir todavía y siempre al invasor. 3 libretos, 2 dados de 10 caras, un sistema de juego original pero un tema un poco pastel. Se darán más noticias en un futuro.

Nota a nuestro lector.

Nuestra fuente de información para las noticias del extranjero nos viene directamente de la revista *Cassus Belli*, y otras que podamos pillar. Evidentemente, se trata de ofrecer un servicio a quien no tiene acceso a estas revistas. Del mismo modo, agradeceríamos a todos los poseedores de información proveniente de otras "fuentes", nos la hiciera llegar, con el fin de ofrecer un mejor servicio a los lectores. Por supuesto, queda claro que nos interesan las noticias de orden informativo, y que prescindiremos (como lo hemos hecho hasta ahora) de copiar otras cosas.

Revistas

En Francés:

Cassus Belli. Nº 40. 90 pags. 25 Frs. Consejos para editar tu propio juego de rol, y otros artículos de interés. Módulos para Pendragon, AD&D niv 4-6, James Bond, 3 Mosqueteros, Zone y un solitario. Un juego de rol, LNRFIJRGV2.

Dragon Radieux nº 10, 68 pags, 25 Frs y nº 11, 68 pags, 25 Frs. El primero dedicado sobre todo a Stormbringer y con módulos para AD&D, Réve de Dragon, Légendes Celtiques y Bitume. El segundo contiene módulos para Medieval multi-juego, Stormbringer, 3 Mosqueteros, AD&D.

JD+ (Jeux Descartes + nº2), 34 pags, 25 F. Trimestral y organo oficial de Jeux Descartes. Leyendas de las 1001 noches, Maléfices, Paranoïa, Cthulhu), wargames e incluso Sherlock Holmes. La portada es una pantalla complementaria para Cthulhu.

Nécropole de Ghoser nº2, 64 pags, 30 F. 2 módulos: AD&D, Mega II. Un ensayo sobre Merlin el Mago.

Libros

1- Situaciones extrañas.

BARKER, Clive, **Libros Sangrientos 1, 2, 3.**

Ed. Planeta, col. Fábula. 750 pts, 850 pts, 875 pts.

Barcelona 1986-1987.

Aprovechando que Clive Barker ha entrado en escena de la mano de su película "Hellraiser", bueno será repasar un poco la obra primera y fundamental de este hombre que, cineasta, autor teatral y escritor, se ha constituido principalmente en un renovador de los cánones del género de terror.

Los "Libros Sangrientos" constituyen una colección de historias que, a primera vista, pueden parecer excesivamente fuertes y sanguinolentas como para tener calidad; nada más alejado de la realidad. Toda la violencia que se desata en los relatos de Barker está justificada, y si bien constituyen platos demasia-

do fuertes para ciertos paladares (absténganse los pusilánimes, por favor) lo cierto es que basta leerse una novela de algún reconocido maestro del "gore" -es decir, la revulsión- para comprobar que Barker nos da más ideas en un relato corto que Shaun Hutson, por ejemplo, en cinco novelas.

Las historias de los libros de sangre tienen un origen muy simple. Alguien ha estado jugando con los muertos, y además ha intentado hacerles trampa. Éstos, muy razonablemente, no quieren venganza, sino justicia y por tanto pasan a explicar sus historias... escritas con sangre en la piel de un falso médium. A partir de aquí, cuidado con los metros de última hora ("El tren de la carne de medianoche"), las fiestas populares ("En las colinas, las ciudades") y los cerdos ("El blues de la sangre de cerdo"). Pero fundamentalmente, cuidado con la gente. En el fondo, estamos muy podridos.

Ya que la auténtica renovación de la que hablábamos es sencillamente el paso de lo sobrenatural (vampiros, hombres lobo, etc.) que casi se había convertido en una sala de museo al mal que anida en nosotros. Ya nadie se espanta de una momia, pero sí de un asesino. No es que Clive Barker haga sus relatos de estos personajes, pero sí nos propone la aterradora posibilidad de que este mal intrínseco que llevamos dentro sobreviva después de la muerte.

2- Situaciones maravillosas.

Puesto que estamos cinematográficos y las noticias que me llegan es que se está rodando "The Princess Bride" (Cuya traducción literal es la "La novia Princesa", con lo que aquí le pueden poner un título tan parecido al original como un enano al conde Drácula); bueno será advertir a mis lectores que no cometan la tontería de dejar pasar esta película cuando se estrene, y que, si además aparece el libro, se lo compren, para andar sobre seguro y no perderse la obra más vibrante de capa y espada desde "Los Tres Mosqueteros". No tengo la menor idea de quién puede figurar como autor. Me explico. En teoría esta novela la escribió un tal Samuel Morgenstern, al señor William ("Marathon Man") Goldman le gustó

muchísimo cuando se la leyeron de pequeño, pero al leerla de mayor se encontró con que su abuelo le había convertido un ladrillo en una obra deliciosa suprimiéndole los trozos pesados, de modo que la reescribió él para convertirla en la maravillosa novela que conocemos hoy. Quien figura como autor es William Goldman. Una historia lo suficientemente sospechosa como para no creérsela demasiado, pero ¡Qué nos importa!

La princesa más bella del mundo, en realidad una simple campesina, encuentra a un príncipe, al que no podemos llamar más que azul sombrío, puesto que, en realidad, el príncipe es un indeseable de mucho cuidado. El auténtico amor de la princesa acude al rescate, encontrándose en el camino con Iñigo de Montoya, el último mago de la espada, con Feezik el forzudo, aficionado a las rimas, con la máquina del dolor supremo, con una trampa mortal abierta para todo aquel que quiera entrar en ella y con un encuentro con la muerte. La gran virtud de esta novela es que lo tiene todo: humor cuando es necesario, dramatismo en su narración (¿me creen i les digo que el protagonista muere?) y acción, mucha acción. Si alguien se cree capaz de vivir sin el relato del mejor duelo a espada que yo haya leído jamás, allá él. En mis horas bajas, releo esta novela para encontrar el auténtico amor, la infalible amistad y la emoción que sólo pueden encontrarse en las páginas de "The Princess Bride".

Luis Salvador.

Accesorios

Novedades Juegos sin Fronteras.

Grenadier presenta 12 nuevas figuras de Julie Guthrie, entre las cuales hay que mencionar un rey con armadura, un guerrero medio-elfo ladrón, un princesa a lo Blanca-nieves con flores en la mano. Y en las figuras más grandes, encontramos un gigante muerto-viviente, un balrog acorazado y un dragón muerto encima de un lecho de monedas. Nick Lund presenta a su vez un terrorífico Troll de guerra y dos

orcos campeones. La colección "Encuentros" presenta su caja "La guarida del Ogro", con 11 piezas (entre ellas: chica-desayuno, perro guardián y roe-intrusos).

Denizen presenta su demonio-gárgola, ideal para machacar aventureros.

Comunicado Escenart.

Las novedades que presentaremos este mes en el mercado no son nada comparado con lo que podríamos hacer con vuestra ayuda: un nido de dragón, una amplia gama de mobiliario, ornamentación interior y el esperado castillo son las piezas que engrosan las filas de nuestro catálogo.

Pero nosotros siempre pensamos en nuestros clientes y nuestra intención siempre está dirigida a complacer vuestras necesidades, por muy góticas o espartanas que sean.

Basándonos en este concepto, Escenart abre las puertas a vuestras sugerencias. Os prometemos que se estudiarán una a una su posible viabilidad. De esta manera podréis encontrar en las tiendas todo aquello que quisisteis tener en vuestro juego o el diorama que nunca pudisteis encontrar.

Comics

Las aventuras de Dieter Lumpen

Autores: Jorge Zentner y Rubén Pellerejo.

Editorial: Norma Comics.

Es un hombre sin oficio, un aventurero alto, de cejas gruesas,

ojos pequeños que sonríen poco y una nariz torcida. Mientras el mundo se debate entre una guerra olvidada (¿Por todos?) y una guerra que se prepara podemos encontrarlo a él en los más insólitos lugares: Ceylán, la India, París, Brasil... Lugares donde nuestro héroe intenta sobrevivir de su innata capacidad de meterse en líos. Odia la violencia, especialmente cuando va dirigida contra su persona, llora, tiene miedo, sufre... Le llaman Dieter Lumpen. Sus aventuras pueden proporcionar una excelente ambientación a cualquier campaña de "La Llamada del Cthulhu", e incluso servir de base para un módulo, si el guardián de los Arcanos quiere dejar de lado los tentáculos por una vez.

Ricardo Ibañez.

Groonan el Vagabundo

Autor: Sergi Aragonés.

Editorial: Forum

Existió hace ya miles de años una edad en que brillantes imperios ocuparon la faz de la tierra. Pero entonces llegó Groo... Groonan el vagabundo, también llamado el Errante por la enorme cantidad de veces que "acierta" en sus decisiones. Un bárbaro guerrero, un mangante redomado, valiente hasta la estupidez (¿Un jugador de rol?) que provoca el temor y la risa. La mejor parodia existente de todos esos bárbaros inciviles que nos invaden...

Ernesto Urdis.



Películas

FESTIVAL DE CINE FANTÁSTICO DE SITGES.

La presente edición del Festival de Cine Fantástico de Sitges ha intentado ofrecer una muestra de la principal inquietud del género al abordar temas que a priori no pueden dar más sí. Decimos que ha intentado porque si la selección ha sido obre y escasa, con demasiadas reposiciones, de interés mas que dudoso (¿a quién le puede interesar ver La Guerra de las Galaxias o Alien por novena vez?), y con toneladas de improvisación que el público ha aguantado con resignación nacida de la costumbre.

En este viaje al puerto de la Originalidad han naufragado, entre otras, GRAVEYARD SHIFT y su taxista-vampiro perdido entre romances de video-clip y samaritanismo pasado de rosca, THE KIN-DRED, un plato fuerte a priori que luego resultó ser tan sólo un aperitivo a base de un monstruo con forma de chipirón y un guión que no puede mantener el interés mas que una docena de minutos, y NIGHT OF THE CREEPS intentando desesperadamente encontrar su sitio en el género de los zombies a base de mezclar extrarrestres reptantes, teenagers en celo y asesino loco con hacha.

Quede constancia del intento, como quede constancia de que al menos cuatro films SI consiguieron romper esquemas, ofrecer idas y sobretodo, INQUIETAR al espectador (se supone que habíamos ido allí para eso, ¿no?).

HELLRAISER marca el debut de Clive Baker como realizador. Que siga así, porque su film maneja una estética muy personal y su humor negro es tan extremo que hay que desenchajarse antes las mandíbulas para poder reír. Aparte de la concesión final, con un monstruo inevitablemente influenciado por ALIEN, la aparición de los 4 extraterrestres -"los genovitas"- bastaría para hacer de stacar este film conciso y brillante. ¡Más, Por favor!

EVIL DEAD II de Sam Raimi casi no ha sido una sorpresa. Algo fuerte se esperaba y así ha sido. Al-
gún sector del público se vió de-

fraudado por el tratamiento de comic de la mayoría de las secuencias que es su defecto y virtud al mismo tiempo. Una posesión parcial de la mano del protagonista, que se dedica a partirse platos en la cara antes de ser cortada por su propietario al grito de: ¿Quién rie ahora, EH? -marca uno de los muchos momentos inspirados de una película de las que dan el máximo por el precio de una entrada (¡Esto es cumplir!).

THE BELIEVERS de Jhon Schlesinger se enfrenta al temadel vudú y la santería desde una perspectiva fría e impersonal que poco a poco va derivando hacia el terror absoluto, sin recurrir a cauchó, sangre de pollo ni vísceras de plástico. Todos salimos un poco malditos después de ver este film.

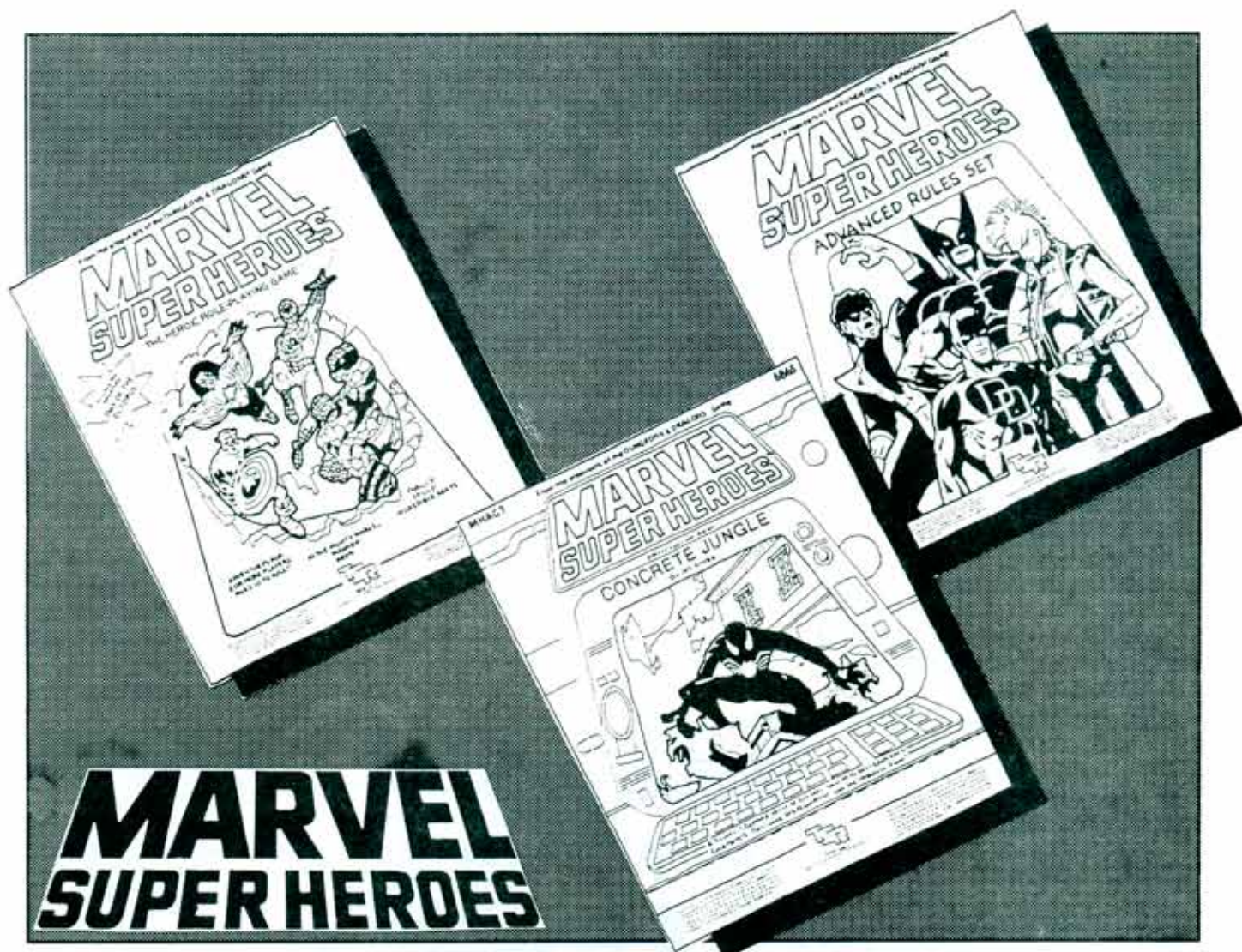
Por último, ROBOCOP fué la estrella designada para cerrar el Festival, después de una incoherente

sesión de clausura donde se dieron muchas animaladas. El film de Verhoeven destila vitalidad por todo su metraje en una historia increíblemente cercana al universo de JUDGE DREDD, pero situada en Detroit cuando, en un futuro cercano, una empresa de seguridad lanza a las calles un polizonte androide en busca de identidad que ha sido borrada de su cerebro y sustituida por un programa anticriminal. Sin lugar a dudas, uno de los grandes momentos del festival, capaz de hacernos olvidar bodrios como GIULIA E GIULIA, GRAVEYARD DISTURBANCE y algún otro engendro más.

Cuatro buenas películas para casi once días de programación nos dan un score que el año próximo no debería costar superar...por CTHULHU que así sea!!

Radegundo de Maguncia.





MARVEL SUPER HEROES

FICHA TECNICA:

Nombre:	Marvel Superhéroes
Editor:	T.S.R.
Aparición:	1984
Tema:	Basado en los comics de la Marvel
Nº de jugadores:	Entre 2 y 10.

Temática y Ambientación.

Este juego permite recrear las aventuras de un superhéroe o grupo de éstos en la época actual; con la ventaja que esto conlleva de que la ambientación de la época no requiere un profundo estudio por parte del árbitro. Por otra parte, el trabajo que han de realizar los jugadores para documentarse se reduce a leerse un par de comics antes de la partida.

Usualmente, las partidas se desarrollan en la ciudad de Nueva York, donde residen la mayor parte de los superhéroes y donde el índice de criminalidad alcanza cotas inimaginables. Los personajes viven y actúan allí, aunque en algunos casos se ven forzados a salir de su residencia habitual.

Personajes.

Los jugadores pueden encarnar dos tipos de personaje; los superhéroes que ya existen en el uni-

verso Marvel y aparecen en los comics, o un nuevo superhéroe creado por ellos mediante las reglas de generación de personajes que aparecen en el juego.

Sean de uno u otro tipo, los personajes tienen siempre las mismas habilidades básicas: Lucha, fuerza, resistencia, inteligencia, intuición, agilidad y psique. Estas habilidades se clasifican por rangos; débil, pobre, típico, bueno, excelente, remarcable, increíble, asombroso, monstruoso y sobrenatural. A estas habilidades básicas habrá que añadir los superpoderes, intrínsecos a cada personaje, como la capacidad de vuelo, el control de energía, la supervelocidad, etc.

Hay cuatro habilidades más a tener en cuenta, que son llamadas características variables porque fluctúan a lo largo del juego. Estas características son; la salud, que indica el número de heridas que un personaje puede aguantar antes de caer inconsciente o morir (nadie dijo que fuese un trabajo fácil); los recursos, que muestran los ingresos semanales de los personajes (totalmente miserables en algunos casos), la popularidad, que señala si la gente de la calle te ve con buenos ojos o no (a veces parece que no sepan que estás de su parte); y por último, el karma.

Esta última característica merece un apartado especial, dado que es una de las piezas clave del juego. Tal y como viene definido en el juego, el karma

es la capacidad del personaje de controlar el destino y el azar. Los personajes pueden utilizar los puntos de karma para intentar salir de las situaciones apuradas o para poner toda su energía en un golpe. El problema es que los puntos de karma no son demasiado abundantes y no pueden gastarse a la ligera. Los personajes son recompensados por sus buenas acciones, como impedir delitos y capturar villanos, con puntos de karma, pero éstos también pueden ganarse teniendo una vida privada equilibrada, y no dejando que la vida de superhéroe absorba todo el tiempo. Así pues, podemos decir que el karma sirve para que el juego se realmente un juego de rol y no un juego de trompazos.

Por último hemos de destacar que el karama sirve también para aumentar las habilidades básicas, aunque esto solo se consigue a base de ahorrar muchísimo karma, y esto es, creedme, realmente difícil.

Combate.

A la hora de las tortas, al igual que siempre que un personaje intente conseguir algo difícil, éste deberá realizar una tirada en la tabla universal, en la columna adecuada según su habilidad, pero lo realmente importante del sistema es una pequeña regla que dice que si un personaje puede hacer algo en un comic, tiene derecho a intentarlo en el juego. Esta regla da lugar a veces a verdaderas batallas legales en las que los jugadores se esfuerzan en encontrar "precedentes" en las montañas de comics que usualmente rodean las mesas donde se desarrollan las partidas del juego.

A pesar de estos problemas legales, podemos decir que el combate en el juego está muy bien solucionado, dando lugar a un amplio número de opciones que los jugadores pueden emplear para atacar. Estas opciones son, entre otras, pegar, lanzar, esquivar, agarrar, evadirse, cargar, etc.

El combate suele desarrollarse en la ciudad, moviéndose los personajes en un mapa de una zona de New-York, aunque en algunos módulos se faciliten otros mapas para cambiar de ambientes.



Reglas generales.

Las reglas del juego vienen dadas en dos libritos. En el primero de ellos se explican las habilidades básicas, las características variables, las reglas de combate y las de movimiento. En el segundo se dan reglas para creación aleatoria de personajes, reglas de magia, de construcción de ingenios, de vehículos, de leyes, de animales, de razas alienígenas, etc.

Precio y presentación.

La presentación es buena y las reglas se entienden fácilmente. Todo el juego esta ilustrado por los dibujantes de Marvel, como Byrne, Romita, Buscema, etc, lo cual le da al juego un buen "look".

El precio, en comparación a la calidad del juego es muy bueno.

Extensiones y módulos.

El juego dispone de un gran número de módulos, basados algunos de ellos en aventuras de gran éxito, como "Secrets wars" o "Project wideawake".

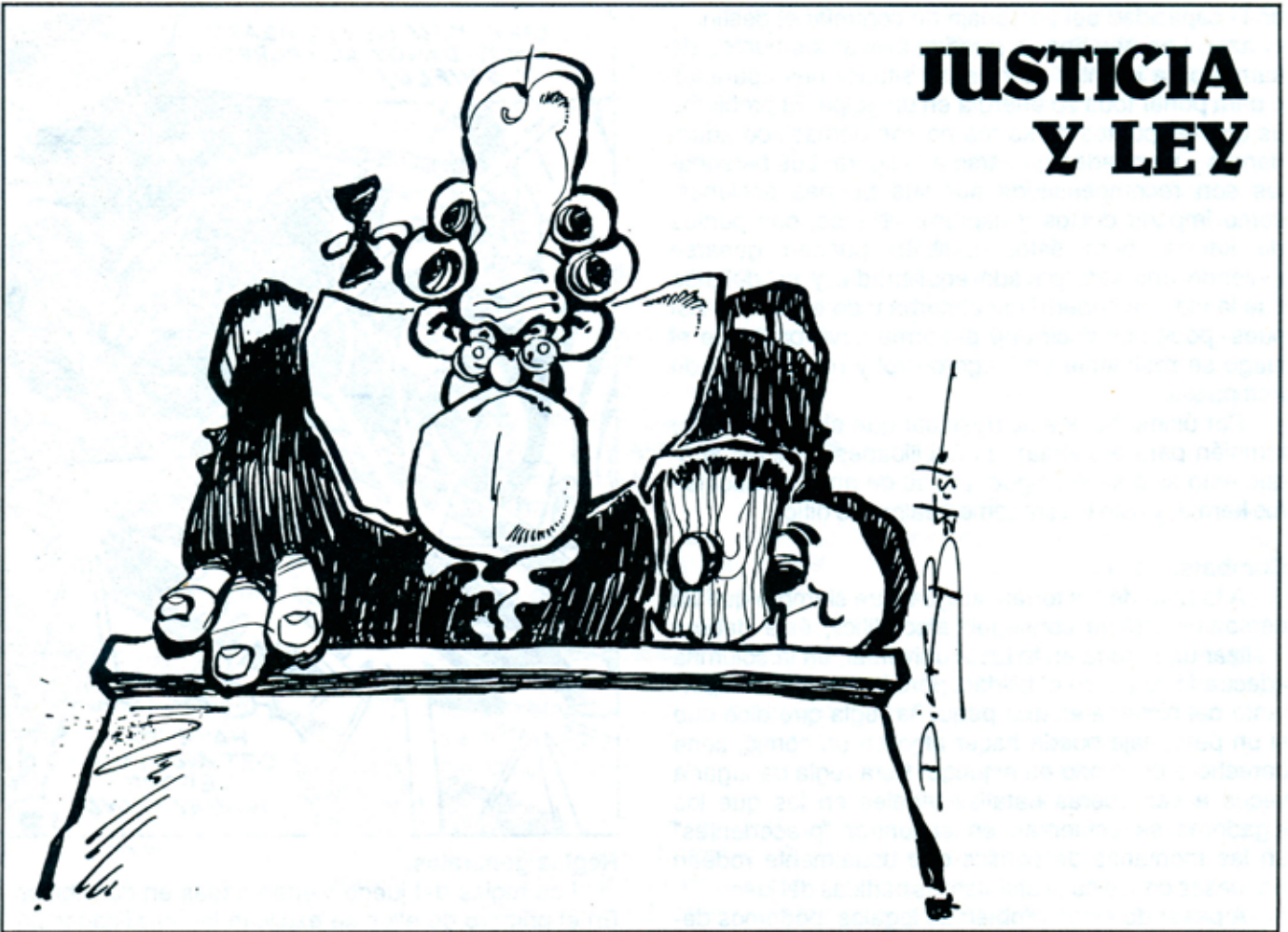
Debido a la gran popularidad que tiene este juego en la tierra de los superhéroes (sino todos, la mayoría son americanos), se ha editado ya la versión avanzada del juego, en la cual el sistemas se complica un poco pero sigue siendo bueno.

Impresión general.

Se trata de un buen juego, que permite ser probado a dos niveles; como juego de tortas, para pasar un par de tardes; o, como juego de rol, para darse cuenta realmente de que la vida de superhéroe no es tan fácil como os creéis.

Xavi Garriga.

JUSTICIA Y LEY



"El juez se dirigió hacia Perry Mason:

- La acusación ya ha terminado. Es su turno, sr. Mason.

-Gracias señoría. Tengo aquí un documento que puede ayudar mucho a la resolución del caso. Solísito que sea considerado como prueba A de la defensa.

El juez hojeó el documento. Luego dijo, sonriendo:

- Verdaderamente simplifica las cosas, sr. Mason.

¿Alguien tiene un dado de diez caras?"

El ser humano, desde que vive en comunidad, ha tenido que regirse por unas normas de conducta. El castigo por transgredirlas ha variado de una raza o de una época a otra.

En esta extensión se han intentado reflejar, en primer lugar, los principales hechos que barajan un juez o un jurado para dilucidar la culpabilidad o inocencia de un acusado, mediante una tabla de bonus y malus (tabla 1). En segundo lugar, el castigo que sufre, en caso de ser el acusado declarado culpable, el cual depende del resultado del juicio y de la época en la que se encuentre. Para este último apartado se han elegido diez grados de civilización, que abarcan desde los pueblos primitivos hasta los grandes imperios espaciales. Evidentemente, esta extensión no pretende ser "histórica", lo cual sería poco menos que imposible. Sólo pretende dar una idea al Master que se ve en la necesidad de juzgar a un PJ (o PNJ) que se haya dejado coger.

Tabla 1: JUICIO

Lanzar 1d10. De 1 a 5, el acusado es declarado inocente. De 6 a 10, culpable. Aplicar los bonus o malus siguientes:

Soborno a los jueces a favor del acusado.....	-1
Soborno a los jueces en contra del acusado.....	+1
Por cada testimonio o prueba a favor del acusado.....	-1
Por cada testimonio o prueba en contra del acusado.....	+1
El acusado es culpable del delito que se le imputa.....	+2
El acusado es extranjero.....	+1
El acusado es una persona influyente.....	-2
El acusado se ha resistido a la detención.....	+2
El acusado tiene antecedentes penales.....	+1
El acusado se ha entregado voluntariamente.....	-1
Una persona infuyente desea que se culpe al acusado.....	+2
Una persona infuyente desea que se inocente al acusado.....	-2
El acusado es defendido por un hombre de leyes.....	-1

Si el resultado final del dado, tras las modificaciones pasa de 10, aplicar los puntos sobrantes como bonificación en la tabla de castigos.

Tabla 2: GRADOS DE CIVILIZACIÓN.

- **Civilización 1.** Tribus primitivas. Desconocimiento de la forja y la metalurgia, o conocimientos a muy escaso nivel. Cazadores-recolectores (Hombre de Cro-Magnon, tribus africanas, etc).
- **Civilización 2.** Nómadas organizados por clanes. Normalmente, con rebaños (Beduinos, Mongoles, Semitas...).
- **Civilización 3.** Agricultores sedentarios. Poblados estructurados como residencia fija. sigue siendo importante la ganadería (Civilización del Tigris y del Éufrates, Egipto).
- **Civilización 4.** Ciudad estado. Cultura más desarrollada. Importancia del comercio (Ciudades-estado griegas).
- **Civilización 5.** Imperio. La gran mano de obra está compuesta por esclavos. El emperador es a menudo asociado a la divinidad (Roma, China, Japón).
- **Civilización 6.** Feudalismo. Unos nobles sometidos nominalmente a un rey (Alta y baja edad media).
- **Civilización 7.** Primeras máquinas simples. Uso de la pólvora y de la máquina de vapor. (Europa antes y durante la revolución industrial).
- **Civilización 8.** Gobierno de la burguesía. Formas de gobierno democráticas y parlamentarias. Desarrollo del mecanicismo (Siglos XIX y XX).
- **Civilización 9.** Primeros tiempos de la colonización interplanetaria. No se conoce el salto hiperespacial, o se utiliza muy primitivamente.
- **Civilización 10.** Grandes imperios espaciales.

Tabla 3: DELITOS Y CASTIGOS.

Distinguiremos seis tipos de delitos: •Robo. •Secuestro. •Traición. •Asesinato. •Violencia. •Delitos menores.

En el último apartado se agrupan delitos como estafa, resistencia a la autoridad, perjurio, intento de robo, etc. Un intento de asesinato será considerado siempre como un asesinato.

• **Civilización 1.**

El juicio es realizado como una deliberación entre los grandes de la tribu. Si el acusado es declarado culpable será expulsado de la tribu. Si se ha producido delito de sangre TODA la tribu lo linchará.

• **Civilización 2.**

El juicio es realizado por un consejo de Ancianos.

ROBO	1-5	1 dado 10x10 latigazos.
	6-8	Amputación de una oreja.
	9-10	Amputación de una mano.
ASESINATO	1-5	Luchar contra un campeón de la tribu a muerte.
	6-8	Empalamiento.
	9-10	Descuartizamiento.
SECUESTRO	1-8	El acusado pasa a ser esclavo de la familia de la víctima.
	9-10	Descuartizamiento.
VIOLENCIA	1-7	Luchar a muerte contra un campeón de la tribu.
	8-10	Expulsión violenta (a pedradas) de la tribu.
TRAICION		Muerte muy lenta.
OTROS		Número variable de latigazos. Expulsión de la tribu.

• **Civilización 3.**

El juicio lo realiza un consejo de Grandes (normalmente, los propietarios de la tierra).

ROBO	1-5	Amputación de las orejas.
	6-8	Amputación de una mano.
	9-10	Amputación de las dos manos.
ASESINATO		Condena a muerte.
SECUESTRO		Esclavitud de por vida.
VIOLENCIA	1-2	Expulsión del poblado o la ciudad.
	3-8	Esclavitud.
	9-10	Condena a muerte.
TRAICION		Pérdida de nariz y orejas.
OTROS		Latigazos y expulsión.

• **Civilización 4.**

El juicio lo realizan los hombres sabios de la ciudad.

ROBO	1-5	1d4 años como esclavo de la ciudad.
	6-8	Cortar una mano.
	9-10	Cortar dos manos.
ASESINATO		Condena a muerte.
SECUESTRO		1-2 años como esclavo de la ciudad.
VIOLENCIA	1-5	Pagar una multa.
	6-9	Destierro.
	10	Esclavitud.
TRAICION	1-5	Destierro.
	6-10	Muerte.
OTROS	1-2	Pagar una multa.
	3-5	Esclavo de la ciudad por 1d6 meses.
	6-10	Destierro.

• **Civilización 5.**

El juicio lo realizan los magistrados.

ROBO	1-5	Esclavitud.
	6-8	Amputación de una mano.
	9-10	Muerte.
ASESINATO		Condena a muerte.
SECUESTRO		Esclavitud.
VIOLENCIA	1-8	Amputación de una oreja.
	9-10	Esclavitud.
	1-5	Condena a muerte.
TRAICION		Condena a muerte.
OTROS		Multa, esclavitud o muerte a juicio del Master.

• **Civilización 6.**

El juicio es realizado por un noble o por el rey.

ROBO	1-5	1d6 semanas en el cepo.
	6-10	Amputación de una mano.
ASESINATO	1-5	Muerte en la horca.
	6-10	Muerte por decapitación.
SECUESTRO		El condenado queda a merced de la víctima y/o familiares.
VIOLENCIA	1-5	Destierro.
	6-8	Pago de una multa, ya sea en dinero o servicios.
	9-10	Juicio de Dios (Torneo).
TRAICION		Condena a muerte.
OTROS		Latigazos y/o cepo a discreción del Master.

• Civilización 7.

El juicio lo realizan los magistrados de la ciudad.

ROBO	1-5	1d6 meses de cárcel.
	6-8	Flagelación pública.
	9-10	Cicatriz al fuego en lugar visible.
ASESINATO		Pena de muerte.
SECUESTRO	1-5	1d6 meses de cárcel.
	6-8	pérdida de un ojo.
	9-10	Ejecución en la horca.
VIOLENCIA	1-5	1d6 meses de cárcel.
	6-10	Mutilación de una mano, un ojo o una lengua.
TRAICION		Pena de Muerte.
OTROS		Flagelación pública, o mutilación de una mano o una oreja.

• Civilización 8.

ROBO	1-5	5-10 años de cárcel (4+1d6).
	6-10	10-15 años de cárcel (9+1d6).
ASESINATO	1-5	30 años de años de cárcel.
	6-10	Cadena Perpetua (Antes de la mitad de siglo, Pena de muerte).
SECUESTRO		1-5 años de cárcel (1+1d4).
		Multa.
VIOLENCIA	1-5	De 6 meses a 1 año de cárcel. Se admite libertad bajo fianza.
	6-10	
TRAICION	1-5	15-20 años de cárcel (14+1d6).
OTROS	6-10	Ejecución sumaria.
		Normalmente, pago de una multa y de una semana a un mes de cárcel. Posibilidad de fianza, según el Master.

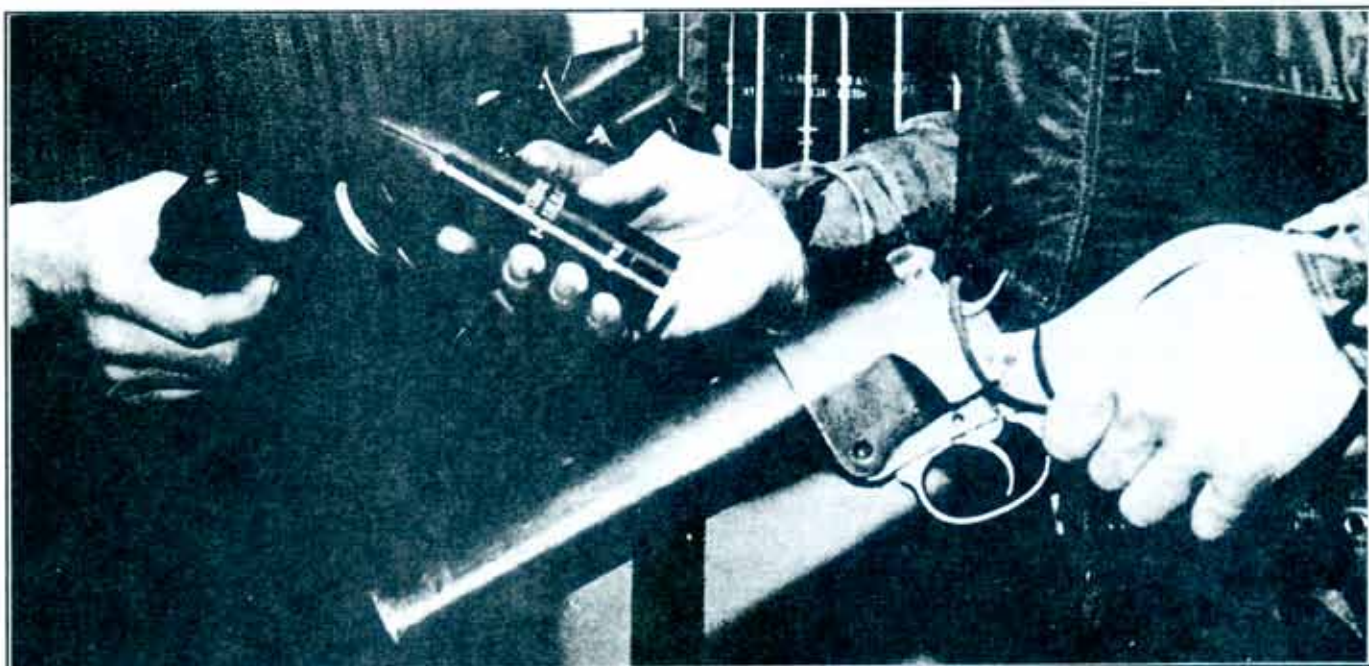
• Civilización 9.

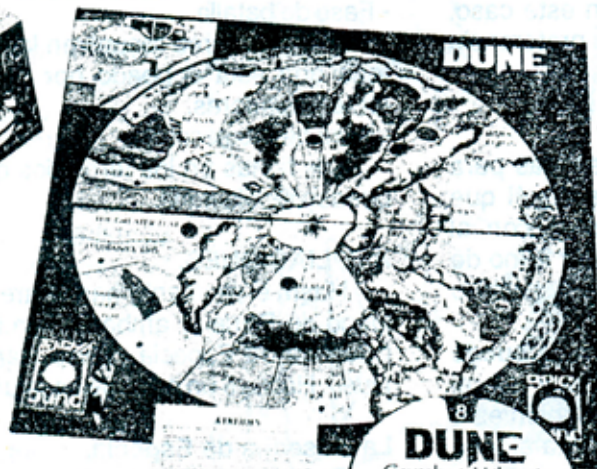
ROBO	1-5	5 años de cárcel en un planeta colonial.
	6-10	10-20 años en dicho planeta.
ASESINATO		Cadena perpetua a un asteroide minero.
VIOLENCIA	1-5	Pago de una multa.
	6-8	1d6 meses de cárcel.
	9-10	Trepanación del cerebro.
TRAICION		Pérdida de voluntad e instintos agresivos.
		Destierro a un planeta colonial.
OTROS		Normalmente, pago de multa.

• Civilización 10.

ROBO		15-20 años en una asteroide prisión.
ASESINATO		cadena perpetua en un asteroide prisión.
SECUESTRO		5-10 años en un planeta minero o industrial.
VIOLENCIA	1-5	Pérdida de un cierto número de derechos durante un año. Multa.
	6-10	1-5 años de cárcel en un planeta minero o industrial.
TRAICION	1-5	Confiscación de bienes y destierro a planeta primitivo (colonial).
	6-10	Condena a muerte.
OTROS		Pagar una multa, o 1d6 semanas (o meses) en la cárcel.

Ricard Ibañez.





DUNE

Temática y ambientación.

Magnífico juego de tipo temático que reproduce bastante fielmente el mundo de la novela de Frank Herbert del mismo nombre. Así, el jugador, representando a una de las poderosas fuerzas que luchan por el control del planeta, se interna en el torbellino de intrigas en torno a este repulsivo mundo.

Los territorios arenosos cubren la mayor parte de la superficie del planeta, roto solamente por grandes colinas rocosas. Gusanos gigantes de un cuarto de milla de largo viven entre la arena y atacan a cualquier cosa que se demore sobre ella. La vida humana existe en unos pocos lugares dispersos en donde se puede conseguir un elemento precioso: el agua; pero incluso esos asentamientos son golpeados por terroríficas tormentas.

No obstante, el planeta es crucial para el destino del Imperio Galáctico, porque sólo sobre Dune puede ser obtenida la "especia", clave del viaje interestelar así como una medicina que permite prolongar la vida. Con especia, en resumen, uno puede comprar lo que quiera.

Todos los jugadores están sujetos a la rígida economía de su junta mercante combinada, la CHOAM. Los recursos son caros, el transporte costoso, todo tiene un precio. Y ese precio debe ser pagado en especia. Todos la necesitan. Algunos la cosecharán directamente, cuando aparezca en una aislada zona de arena, aun a riesgo de la aparición de un gusano o

de una tormenta. Otros la tomarán violentamente en batalla, o tranquilamente en tasas e impuestos. Aquellos que controlen los grandes asentamientos (*Carthag* y *Arrakeen*), tendrán acceso a ornitópteros y podrán cubrir grandes distancias rápidamente. Otros deberán caminar lentamente entre piedras y arena.

Pero todos esperan ansiosamente el nexo de decisión señalado por la repentina aparición del gran gusano de arena, el "Shai-Hulud". Ocurrirán batallas masivas, que a menudo serán decididas por un brillante líder o un acto de baja traición. Aun así, la muerte en *Dune* no suele ser trágica. Una única célula viva de un individuo puede ser cultivada por los técnicos de *Tleilaxu* hasta que la persona original se ha regenerado.

Personajes.

El jugador puede ser uno de los 6 personajes que representan a los grandes poderes enfrentados:

- El joven **Paul Muad'Dib Atreides**, heredero legítimo del planeta, dotado de una parcial sabiduría del futuro.
- El decadente **Baron Vladimir Harkonnen**, maestro en traición y muertes crueles.
- Su majestad el **Emperador Padishah Shaddam IV**, astuto y eficiente, aunque fácilmente complacido.
- El piloto de la **Cofradía Espacial (Guild) Edric**, monopolista del transporte, aunque adicto para siempre a la especia.

- El ecologista **Fremen Liet-Kynes**, nativo del planeta, adaptado a la vida y al viaje sobre este y dedicado a evitar cualquier control exterior mientras se efectúa la regeneración natural de Dune.

- La Reverenda **Madre Gaius Helen Mohian** de la hermandad **Bene Gesserit**, anciana e inexcusable, cuidadosamente entrenada en el control psicológico y un genio en conseguir sus fines a través de los esfuerzos de los otros.

Cada uno de los personajes tiene un equipo de ventajas únicas: económicas, militares, estratégicas o de traición. Cada personaje tiene poderes especiales que pueden contradecir las reglas. En este caso, sus poderes particulares tienen siempre preferencia sobre las reglas.

Objetivo del juego.

El objetivo del juego es usar estas ventajas para ganar el control de Dune. El ganador es aquél que ocupa al menos 3 de las 5 plazas fuertes con al menos una de sus fichas al final de cualquier turno de juego (en caso de alianzas el mínimo número requerido es de 4).

Las instrucciones del juego indican que éste puede utilizarse por un número de 2 a 6 jugadores y que el tiempo medio de juego es de 1 a 3 horas. Si bien esto es cierto, el juego pierde enormemente si falta alguna de las potencias, por lo que os recomiendo que sea jugado siempre por 6 personas y utilizando las reglas opcionales. En ese caso, el tiempo de juego puede alargarse a 4 o 6 horas, que valen realmente la pena.

Equipo.

El equipo de que consta el juego se compone de:

- Tablero de juego en donde está impreso el mapa del planeta Dune.
- 6 escudos de juego, uno para cada personaje, portando la apariencia y ventajas de cada uno.
- 6 juegos de 5 discos grandes, cada uno mostrando a un líder y su fuerza de ataque.
- 6 juegos de 20 fichas pequeñas que actúan como fuerzas de choque.
- 2 ruedas de combate.
- Marcador de tormenta.
- Fichas de especia (impresas 1, 2 y 4 por ambos lados).
- 6 marcadores de movimiento de tormenta (numerados del 1 al 6).
- 21 cartas que forman la baraja de especia.
- 33 cartas que forman la baraja de traición.
- Hojas de ayuda al jugador y manual de instrucciones.

Todos los componentes de cada jugador tienen el mismo color a efectos de identificación.

Secuencia de juego.

Cada turno (con un máximo de 15) consta de 6 tandas específicas que deben ser completadas por orden según la siguiente secuencia:

- Fase de tormenta.

El indicador de tormenta es movido a lo largo del mapa.

- Crecimiento de especia.

La carta superior de la baraja de especia es girada y las fichas de especia colocadas en el territorio indicado.

- Fase de apuestas.

Los jugadores ofrecen especia en la subasta de las cartas de traición.

- Fase de renacimiento y movimiento.

Primero, los jugadores reclaman las fichas que puedan ser devueltas de los "*Tanques Bene Tleilaxu*". Entonces, cada jugador, por turno, pone en el tablero, si lo desea, sus reservas y mueve sus fichas sobre el mapa.

- Fase de batalla.

Los jugadores resuelven las batallas en cada territorio que está ocupado por 2 o más fichas de diferentes jugadores.

- Fase de recolección.

Las fichas en los territorios que contienen esencia pueden recolectarla.

AMPLIACIONES.

Hasta el momento han aparecido 2 ampliaciones al juego de Dune (y ambas valen la pena). Estas son la Cosecha de Especia (*Spice Harvest*) y El Duelo (*The Duel*). Hablaré un poco de cada una de ellas:

La Cosecha de Especia.

Esta ampliación sustituye al despliegue inicial en el juego de Dune. Los jugadores no deben colocar tropas en el planeta (aunque así lo indica dicho despliegue), y en su lugar tomarán parte en una intriga política y económica preliminar que se centra en la gerencia de las cosechas de especia de Dune, y la asignación de beneficios al Emperador, a las Grandes Casas y los otros miembros poderosos de la **CHOAM** (es decir, cada uno de los 6 personajes del juego de Dune). El objetivo de estas intrigas económicas es el control de las mejores posiciones iniciales y el obtener la superioridad militar en el planeta. Ambas cosas proporcionan una situación de privilegio para iniciar la traicionera y estratégica confrontación que dará como resultado el control de Dune.

Equipo:

- Nuevas fichas de especia.
- Cartas de cosecha.
- Cartas de acceso al planeta (incluidos baluartes y tropa).
- Cartas de acciones para el cobro de especia.
- Cartas de voto (5 cartas de "SI" y 5 de "NO").
- Cartas de planeta (una para cada personaje con las ventajas especiales de cada uno en esta parte del juego).
- 5 nuevas cartas de traición (para utilizarlas en el juego principal).

Fases del juego:

Tienen lugar 5 cosechas de especia, cada una de las cuales consiste en las siguientes fases:

- Anuncio y distribución de las acciones.

El administrador informa de la cosecha obtenida este año y la reparte en secreto entre los demás jugadores.



- Votación y distribución de la cosecha.

Cada uno de los jugadores votan su conformidad o disconformidad con el administrador, y dependiendo de esta votación se efectúa el reparto de especia.

- Subasta de cartas de acceso.

Las cartas de acceso se subastan al mejor postor. Debe tenerse en cuenta que la especia obtenida en esta fase del juego no puede utilizarse después en el juego normal.

EL DUELO.

Esta ampliación introduce la intriga y el suspense de un duelo a muerte en la lucha por el control de Dune. Durante el juego principal, los jugadores pueden amenazarse mutuamente con un *Kanly*. Para amenazar con un *Kanly*, un jugador debe mencionar una acción específica y un jugador específico. Si el jugador a quien se le ha dirigido la amenaza llega a realizar la acción específica mencionada, se considera en vigor el *Kanly*.

El *Kanly* es un desafío a muerte entre dos bandos, y debe resolverse en un duelo entre dos de sus líderes. Al duelo deben asistir líderes de los otros jugadores como "padrinos", con la particularidad de que ganarán especia o perderán la vida dependiendo del resultado del duelo.

Cuando aparece un *Shai-Hulud*, tiene un Nexo y cada jugador debe enviar un líder a la arena como negociador. Si no se forman alianzas, se inicia de inmediato una Guerra de Asesinos entre todos los líderes. Solo un líder puede abandonar la arena con vida.

Además, esta expansión incluye un juego de

discos de Líderes Principales que pueden usarse en los combates de Dune, en los duelos *Kanly* y en Guerras de Asesinos. Estos líderes son más potentes que los del juego principal, pero si uno de ellos pierde la vida, el jugador al que representa queda eliminado del juego.

Equipo:

- 6 discos de líder principal (todos tienen un valor de 10)

- Tablero de juego (*La Arena*).

- Cartas de duelo.

- Fichas de bloqueo.

- 5 nuevas cartas de traición para utilizar con el juego principal.

Atención, sólo se puede amenazar con el *Kanly* una vez por turno, y sólo se está obligado a aceptar un duelo *Kanly* por turno. La amenaza sólo dura un turno y no se puede amenazar a un aliado.

Vampus.





Los Beoroni (3a parte) Curso de Anatomía Descriptiva

Conferencia que en el Bnegot $\Delta\tilde{Y}^{\infty}+\ddot{Y}$ pronunció el mandator (1) Wierdersheim a sus agregados (2).

Al enfrentarnos con un enemigo, muchos daríamos un buen puñado de okens (3) por conocer sus puntos más perfectos y aquellos que carecen de calidad natural.

Yo como Mandator decido y obligo a mis agregados a conocer el pueblo que destruye planetas, desmorona a los ejércitos más potentes y enemista y confronta a sabios y conocedores de las leyes estelares...

- Después de una breve pausa, reanudó la conferencia -

... Los Beoroni se diferencian del resto de seres cordados, básicamente en su espina dorsal. Una columna ósea cubierta de una importante capa de cartilago dan a los Beoroni una elasticidad especial y un movimiento rotatorio que viene incrementado por el peso de la cabeza. El cráneo totalmente de cartilago, y sus débiles miembros locomotrices definen al beoroni como un ser adaptado a la vida ingravitatoria. La cavidad de la caja que contiene el cerebro es grande, pero la calidad del contenido no está directamente realcionada.

Podría decirlos que los nervios espinales son metaméricos y que las fibras motoras de la raíz ventral

forman las llamadas astas, pero creo adivinar que vuestros mecánicos cerebros no lo procesarían...

- Risa mecánica de fondo -

... La dermis...

- Murmullo general -

... Esta bien, la piel (indica el Mandator señalando su brazo) es su aparato reproductor...

- Más risitas entre el público -

... El vértice que forma la unión de sus piernas es simplemente eso, un vértice sin decoración anexa. Los varones parecen estar estancados en un acné eterno que les invade el cuerpo, y las hembras se asemejan a un convaleciente de la antigua enfermedad; la viruela...

- Expresiones de ignorancia entre los asistentes -

... De esta manera la fecundación es múltiple y se deduce que la satisfacción infinita. Agrava el caso el hecho de que el acto sexual se realiza en grupos, rozando sus cuerpos unos con otros y escupiendo al aire en signo de satisfacción...

- Un ¡Ohhhh! general llenó la sala -

... Es deducible de este apartado que no es rentable para una nación humilde en medios como nosotros la esterilización de nuestros intrusos los Beoroni.

La cavidad bucal, es peculiar y peligrosa: su forma succionadora determina la carencia de dientes. Por tanto no temáis, no muerden, pero si cogéis a un

beoroni y vomita sus jugos gástricos sobre alguno de vuestros miembros, lo perderéis, lo perderéis sin remedio. Los circuitos que os rigen no resistirán el poder del ácido y vuestro futuro se verá reducido al de una terminal de datos...

- Algunas frases malsonantes se reparten por la sala, los familiares de los Beoroni son recordados. El Mandador ordena silencio y continua. -

... La alimentación, totalmente vegetariana, pasa del esófago al buche, de este pequeño estómago que asimila el alimento y el resto atraviesa un sinuoso intestino que llega al recto y, finalmente, al ano. Para realizar la función de evacuación, los Beoroni realizan un ejercicio gimnástico: Debe hacer que su frente choque con las rodillas; de esta forma el individuo realiza la deyección...

- Un brazo se levanta en el aire.

¿Alguna duda? pregunta el Mandador.

Sí, mi programa no tiene registrados suficientes datos para decodificar su última frase, afirma el agregado interesado.

... Simplemente que cagan al aire, pedazo de SINCLAIR 48K.

- Gran carcajada del resto de los agregados -

... El cerebro, a través de sus nervios sensitivos, rige las señales que reciben los órganos sensoriales y las decodifica, encontrándoles una causa o relación a cada efecto.

El globo ocular es el más perfecto de los órganos sensoriales. Grande y bien desarrollado, el ojo beoroni es capaz de, ampliar, encuadrar o acotar cualquier escena que crea de su interés. Pero su cuello sólo tiene un giro de 270º, 90º menos que ustedes. Espero que sepan aprovechar su ventaja...

- Un rechinar múltiple interrumpe la conferencia -

... Ya esta bien, giren sus cabezas en dirección al estrado.

- Grito indignado del Mandador -

... Su sistema de audición es diferente que el nuestro, ya que sus oídos funcionan a una frecuencia distinta en longitud de onda a la nuestra. Y no me gustaría que alguno de ustedes considere que frecuencia equivale a volumen. Al terminar la conferencia deben pasar por la nave de programación de Nivel II, donde les introducirán la adecuación de dicha frecuencia a sus sistemas.

Los Beoroni escupen constantemente, puede que debido a la total ausencia del gusto y el olfato. Sólo en algunas ocasiones el gusto detecta los alimentos o líquidos que no pueden ingerir. Un escupitajo de Beoroni puede recorrer $\Sigma @ \approx$ bardos (4) a una potencia cinética tal, que la interposición de uno de sus cuerpos en su recorrido, podría suponer, algunos días de microcirugía-electrónica por parte de nuestros técnicos.

Tampoco existe tacto para el pueblo Beoroni, sus neuronas no dan la talla, y sus terminales nerviosos terminan antes de llegar a un destino lógico. Por tanto una tortura física a un ser de este tipo es como mi conferencia para sus estrechos programas...

- El estruendoso ruido de metal golpeando metal enmudece la voz del Mandador, mientras éste, cabizbajo, abandona la sala reflexionando sobre su incierto futuro. Mientras, los agregados siguen aplaudiendo.

(1) Cabeza militar de los ejércitos TXALON.

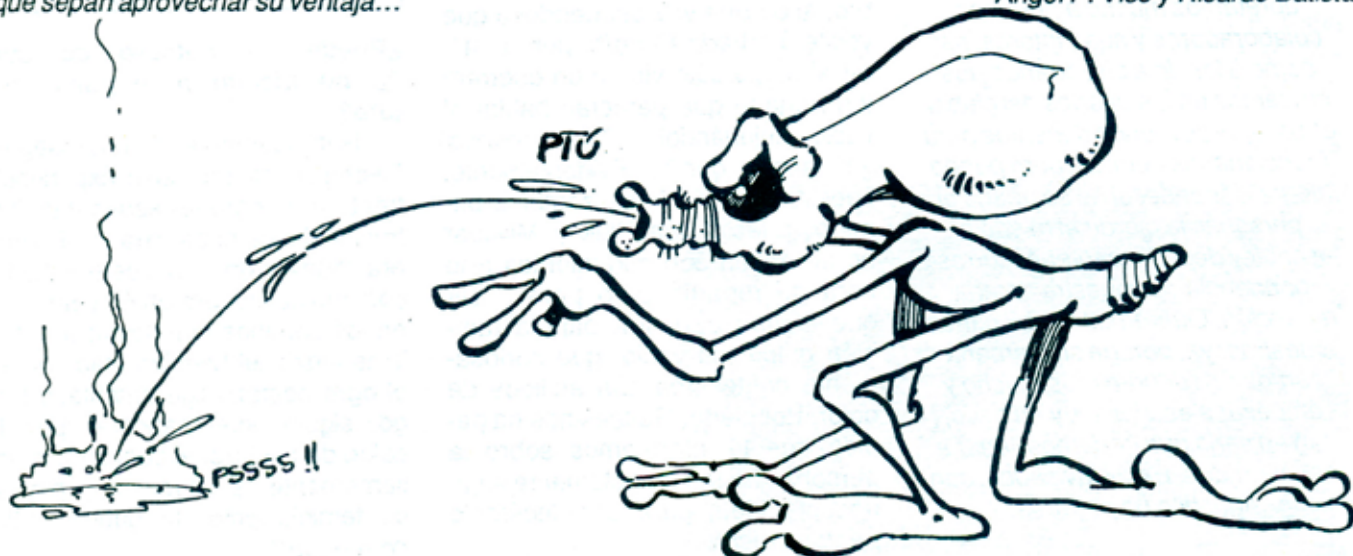
(2) Oficiales androides de los ejércitos TXALON.

(3) Medida monetaria.

(4) Mesura de las distancias en la galaxia Boxy.

Equipo Escenart.

Angel P. Vico y Ricardo Batista.





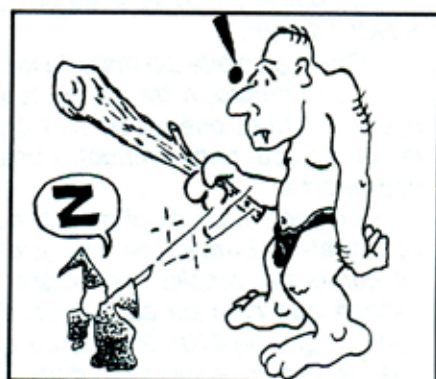
El Tesoro del Kobold

Un consultorio sobre los juegos de rol es tarea difícil. Todavía lo es más cuando se intentan resolver las dudas en clave de humor y de manera asequible a todos los lectores. Pero ya resulta casi imposible cuando no se reciben excesivas cartas, por no decir pocas, poquísimas o ninguna.

Esto afortunadamente no está sucediendo en nuestra redacción (aunque hay que reconocer que apretamos mucho a nuestros colaboradores y suscriptores, así como a los de a pie, cuando nos cruzamos en los pasillos del club u otros lugares menos decentes para mencionarlos aquí...), pero puede llegar a suceder si no se anima el personal, le pierde el miedo a escribir y deja de mantener correspondencia con nuestra amada redacción. Queremos recibir cartas vuestras, ya, porque sino amenazamos con deprimirnos mucho y empezar a escribir muy en serio, tan en serio que podemos llegar a ser aburridos. Estáis avisados, con Agustín no se juega.

Un clérigo que permanece invisible gracias a una poción de invisibilidad o a una capa élfica, ¿Puede intentar la expulsión de muertos-vivientes sin hacerse visible?

Le sugerimos la idea a Galtaes, nuestro clérigo, y picado por la curiosidad, lo intentó en una de sus aventuras. El resultado fue nefasto: Los zombies reaccionaron con cara (en descomposición) de asombro, al oír una voz estruendosa que vociferó "¡Vade Retro!", pero al mirar al grupo sólo vieron un guerrero y un enano que parecían hablar al vacío, injuriándole: "¡Muy bonito! ¿Y ahora qué?". Evidentemente, hubieron tortas. A los zombies primero, puesto que Pluk y Milkibar no se andan con miramientos a la hora de repartir, pero parece ser que alguna que otra patada también golpeó al vacío, que curiosamente contestaba con aullidos de dolor. Por cierto, Galtaes nos ha pedido que le informemos sobre la persona que tan amablemente sugirió esta idea, para agradecerse personalmente.



¿Puede un conjuro de sueño no afectar a ninguna criatura?

Rotundamente sí, nos asegura Filstrup el mago, cuya experiencia frente a un ogro le resultó muy instructiva. Hace años, cuando Filstrup era todavía un mozalbete imberbe con túnica se enfrentó a un ogro en los caminos que llevan a Dafar. Tras lanzar el hechizo (sacó un 3), el ogro bostezó ligeramente, y luego siguió interesándose por la salud de Filstrup, el cual afrontó valientemente la situación y profirió su temible grito de guerra: "¡So-corroooooo!".

¿Qué pasa con el Expert?

A nuestro guerrero Pluk le ha entusiasmado tanto que la mayoría de cartas se preocupasen de su salud que a amenazado con montar un club de fans. Pluk os agradece la preocupación y os informa que todo va bien y que ha vuelto a subir de nivel, pero todavía le falta un poco para el nivel Expert, que por cierto no le suena de nada...

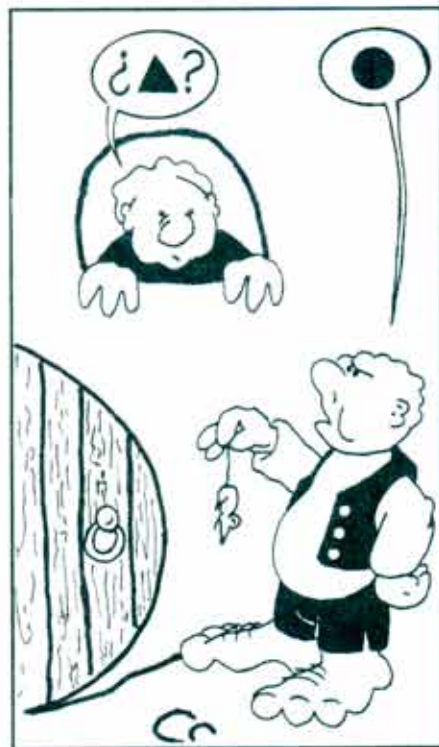
Hay un silencio en la redacción de varios minutos...

¡Ahhhh! ¡El nivel Expert! Claro, sí, sí. Estooo, lo estamos esperando y prometemos hacer algo al respecto antes de final de año (¿Poner unos cirios?).

¿Habla el halfling (además de los idiomas Indicados), el Halfling?

Fosfi, escandalizado de la nimiez de sus compañeros nos afirma que por supuesto que habla el halfling, y que además al mismo tiempo habla el hobbit y el mediano. Sin embargo, Fosfi nos asegura que es importante diferenciar el halfling hablado por los Ganapiés

del halfling de los Sotomonte. En cuestiones de vocalización, Fosfi nos asegura que el halfling más puro es sin duda... (y así continuó durante más de tres horas).



¿Cuántos módulos oficiales D&D existen?

Nuestros aventureros recuerdan tres aventuras especialmente duras, en las cuales incluso perdieron algún que otro compañero de viaje. Fueron las siguientes: "La Fortaleza en la Frontera" (Módulo B2 para nivel 1-3, por Gary Gygax), en donde las fuerzas del Caos amenazan continuamente la libertad del reino; "El Palacio de la Princesa de Plata" (Módulo B3 para nivel 1-3, por Tom Moldvay y Jean Wells), un reino devastado que anteriormente era un apacible y próspero país; y jamás olvidarán sus aventuras en "La Ciudad Perdida" (Módulo B4 para nivel 1-3, por Tom Moldvay), ciudad en ruinas, ubicada en medio de la ardiente arena.

Agustiño.

Envía tus dudas o consultas a la redacción de Troll:

TROLL

Pº Urrutia 133-135, 6ºD
08031 - Barcelona

el mayor surtido de miniaturas para JdR, dioramas, etc.

(93) 322.0620

**JUEGOS SIN
FRONTERAS**



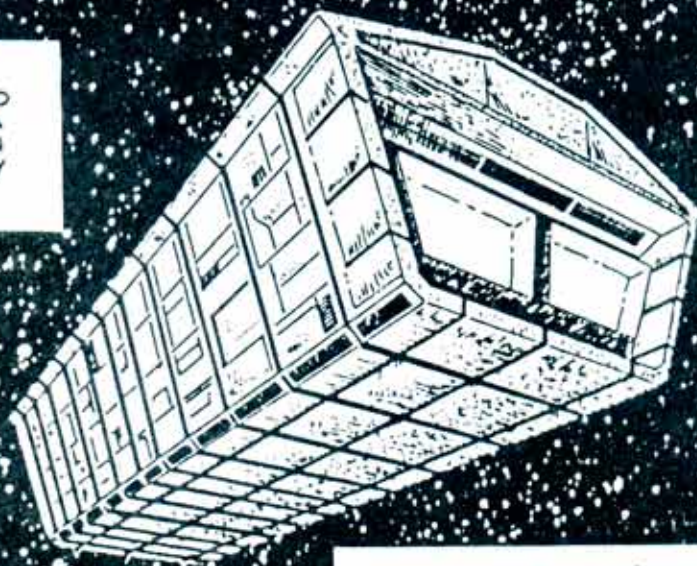
**Figuras y monstruos
Oficiales en Exclusiva**

Avenida de Roma 97-5-1

08029 - Barcelona

BASURA ESPACIAL

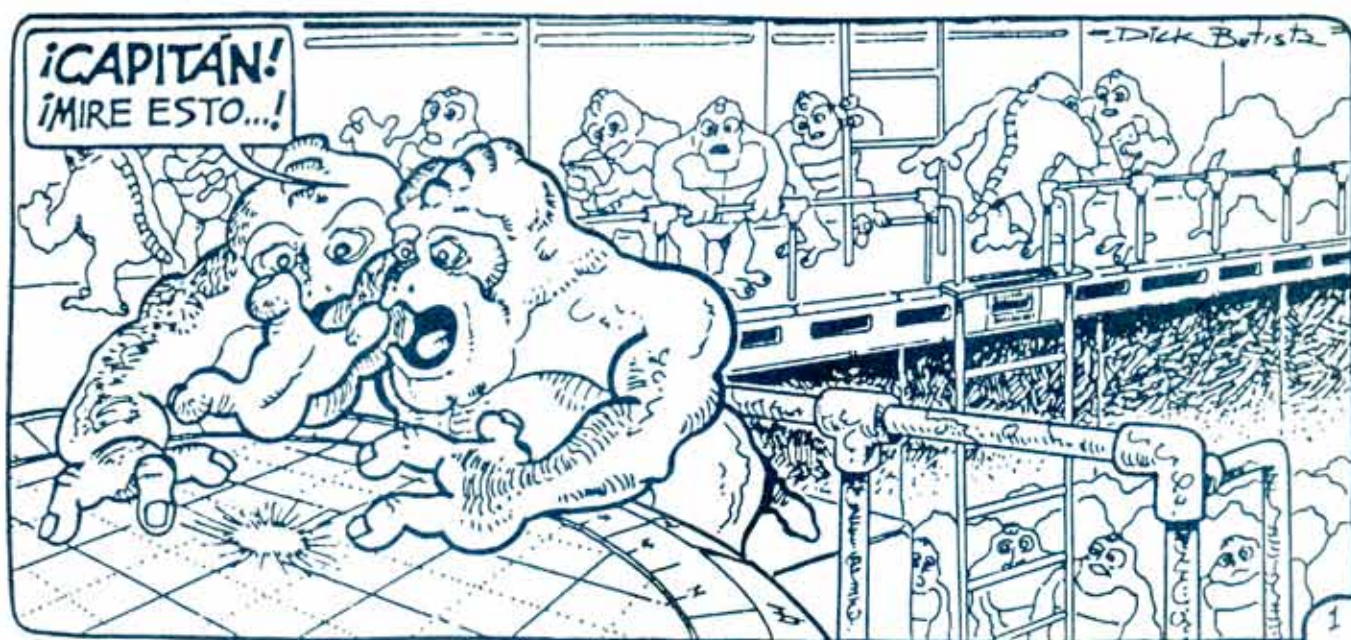
LLEVÁBAMOS MUCHO TIEMPO EN EL ESPACIO. NUESTRO PLANETA HABÍA SIDO CONTAMINADO Y DESTRUIDO POR UNA RECARGA DE RAYOS "META", COMÚN COMPONENTE DEL VACÍO CÓSMICO Y NOCIVO PARA NUESTRA ESPECIE.

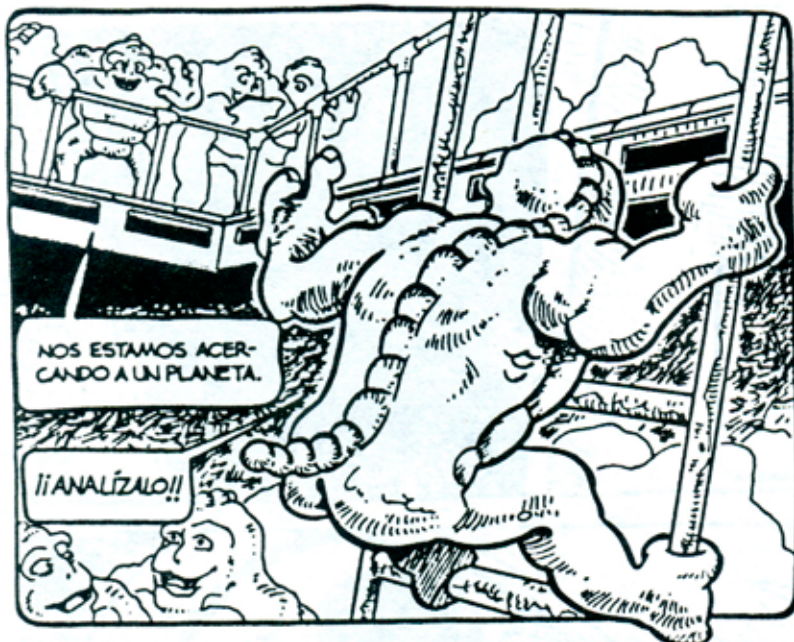


NADIE ESCAPÓ A LA CATÁSTROFE, MAS QUE NOSOTROS, CINCUENTA "OPOLO-NITAS", QUE VIAJABAMOS EN UNA VIEJA NAVE A LA QUE YA LE QUEDABA POCO PARA SER INUTILIZABLE.



PERDIMOS TODAS LAS ESPERANZAS DE ENCONTRAR OTRO PLANETA QUE REUNIESE LAS CONDICIONES DEL NUESTRO, PERO UN DÍA...





NOS ESTAMOS ACERCANDO A UN PLANETA.

¡¡ANALÍZALO!!



CILÍNDRICO... HUECO... COMPUESTO DE UN EXTRAÑO MATERIAL DESCONOCIDO PARA NOSOTROS, MAS NO NOCIVO.

LA NAVE NOS LLEVÓ HASTA ÉL Y ANTES DE QUE PUDIÉSEMOS DARNOS CUENTA FUIMOS ENGULLIDOS POR SU GIGANTESCA MASA.



¡OBSERVE EL INDICADOR, CAPITÁN!
¡LOS RAYOS "META" REBOTAN EN SU SUPERFICIE... ES PERFECTO!



¿LÍQUIDO? ¡COMPRUEBA SI HAY LÍQUIDO!

¡SÍ! ESPARCIDO EN PEQUEÑOS LAGOS POR LAS PAREDES DE SU INTERIOR, "HIDROPONIZADO" SERÁ ASEQUIBLE PARA NOSOTROS.



¿ATMÓSFERA?

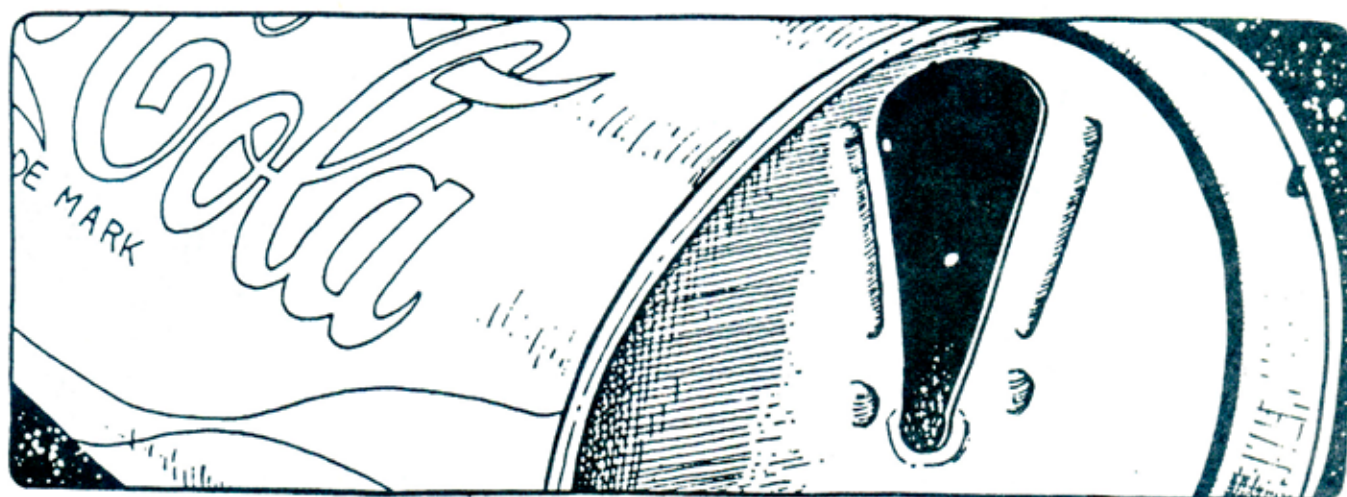
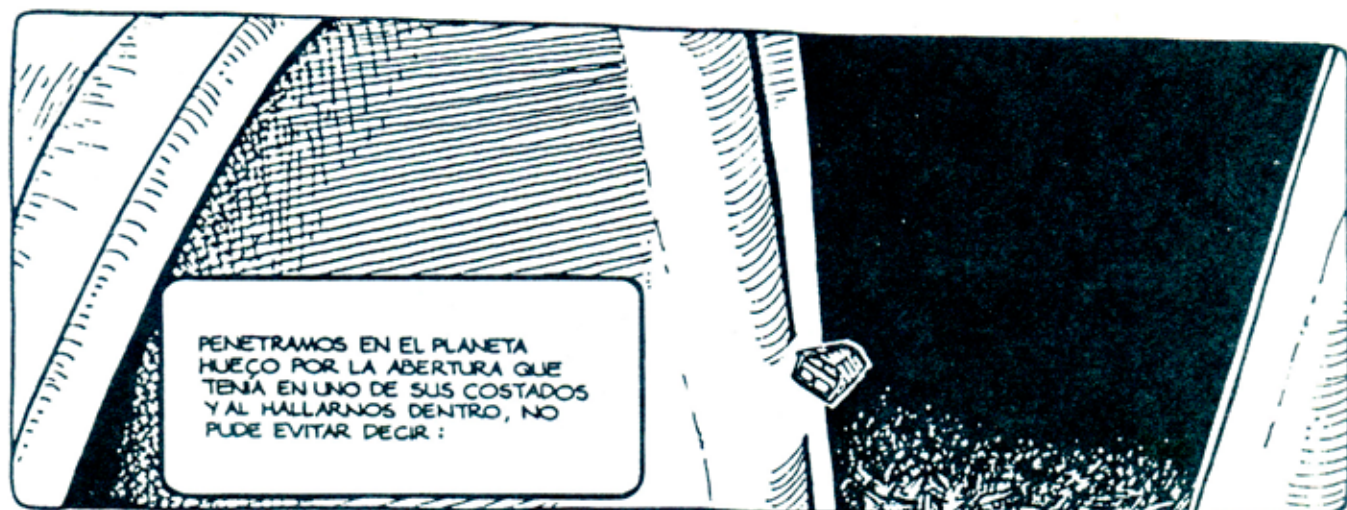
RELATINA... ES IDEAL PARA NOSOTROS SI NOS INSTALAMOS EN SU INTERIOR, CARECE DE LUZ PERO PODEMOS SOLUCIONARLO ARTIFICIALMENTE.



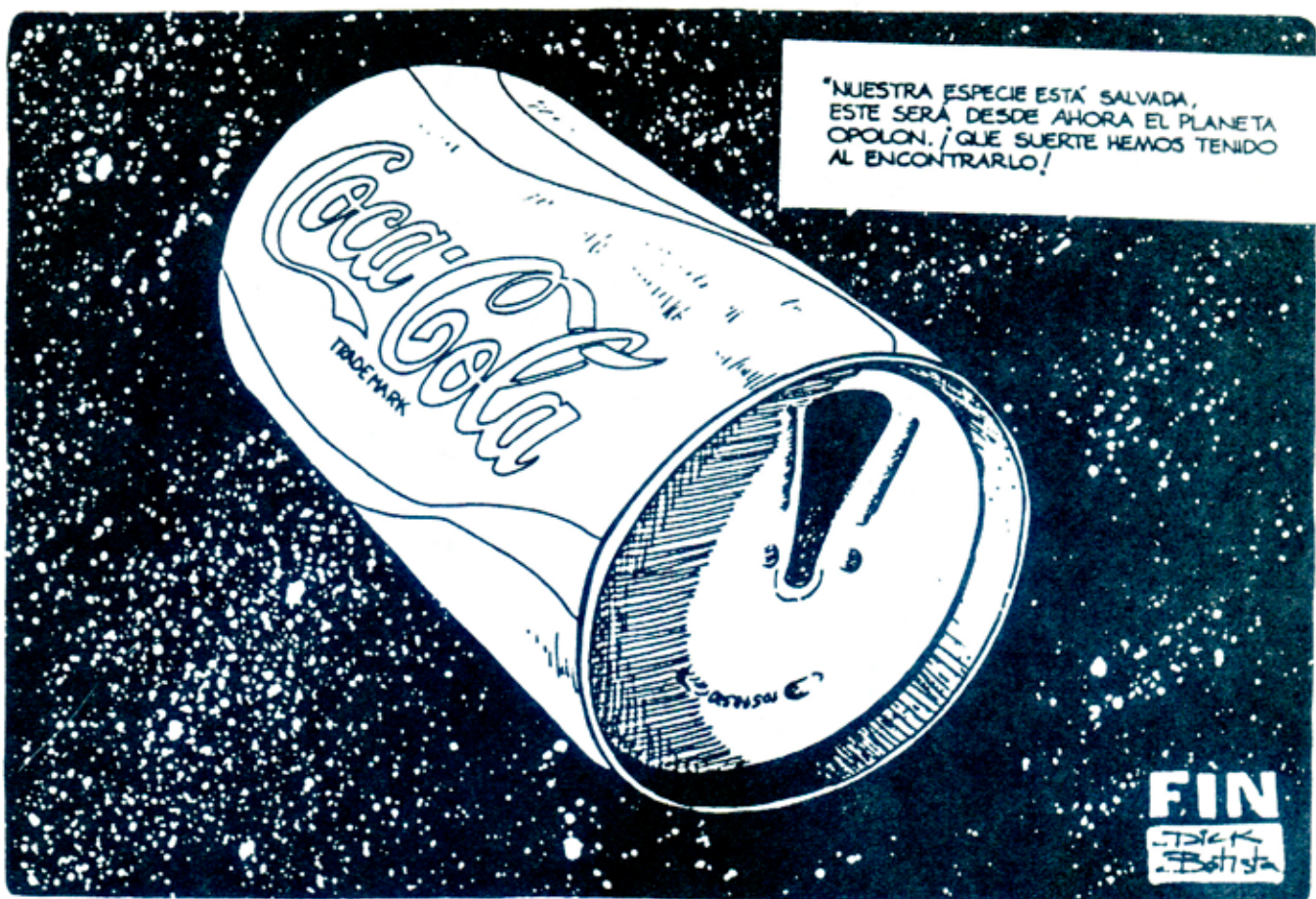
¡PREPARADO TODO, NOS QUEDAMOS!

2

EDICK BATISTE



"NUESTRA ESPECIE ESTÁ SALVADA,
ESTE SERÁ DESDE AHORA EL PLANETA
COCOA. ¡QUE SUERTE HEMOS TENIDO
AL ENCONTRARLO!"





La Maldición del Demonio Luminoso.

MODULO PARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Esta aventura está prevista para ser jugada con las reglas de Dungeons & Dragons Básico, por un grupo de 6-7 PJ de 2º-3º nivel, en el cual haya por lo menos un mago o un elfo. No es una aventura oficial de Dalmau Carles, Pla, S.A., ni de T.S.R.

Introducción para el master.

Baal-Al-Azhaar es un ser de otro plano de existencia, cuya ambición no conoce límites. Piensa introducirse en el plano existencial de los PJ para conquistarlo, ya que sus poderes se verían en él multiplicados. Pero hasta que no realice el sortilegio adecuado, su estancia será forzosamente muy breve (como máximo de 1/2 hora) por la enorme cantidad de energía que debe emplear.

Para realizar dicho sortilegio es necesario sacrificar a una doncella sobre un altar de oro, a la luz de una conjunción de estrellas que se produce cada 5000 años, sin que la ceremonia pueda ser vista por ningún ojo mortal...

Esa misma noche, y a unos 1500 m por debajo de la corteza terrestre, el mago Jalhil Yusuf está repreniendo a su pareja de criados pixies, que jugando en su laboratorio le han roto un matraz lleno de polvo estelar. Como castigo les ordena limpiar sus 200 babuchas. Para asegurarse que realicen el trabajo, les encierra en su habitación, haciendo desaparecer la puerta.

Esa misma noche, un grupo de cansados aventureros acampa en las ruinas de una capilla consagrada a Mesher (Dios de los viajeros, ver Troll nº4) al norte de las llanuras de Rabost...

Introducción para los PJ.

Los PJ se encuentran en una habitación con paredes de piedra, sin ventanas y con sólo una puerta,

enfrente de ellos. No recuerdan como han llegado allí. De pronto, la puerta se abre, y un grupo de orcos entra en la habitación. Parecen sorprendidos, así que los PJ ganan la iniciativa. (El master anotará ahora muy cuidadosamente las reacciones de los PJ, ver 33)

...Los PJ se despiertan de repente, recordando. Se encuentran acampados en las ruinas de una vieja capilla. Todos han tenido el mismo sueño, durmiéndose incluso el encargado de montar la guardia. Es pasada la medianoche. Se advierte una gran luminosidad que proviene de una colina, a unos 100 m al Este de donde se encuentran. Parece una explosión permanente de luz, y aumenta de intensidad segundo a segundo...

La Maldición.

Si los PJ son lo suficientemente locos o temerarios como para acercarse verán, dentro del círculo de luz, una muchacha humana MUY bella completamente desnuda encadenada a un altar que a

todas luces parece de oro. La muchacha gime, se retuerce y llora, aunque no hay ninguna señal de violencia en su cuerpo. Parece que sufriera un dolor intenso. Sea cual sea la reacción de los PJ el demonio los descubrirá entonces: lanzando un grito de ira, la luminosidad estallará, alcanzando a los PJ, los cuales sentirán como empuja a tragarlos la tierra...

En caso de que los PJ sean lo suficientemente prudentes (o cobardes) como para no acercarse a la luz el resultado será el mismo: el conjuro se ha roto por el solo hecho de ver la luz. El demonio los maldecirá igualmente. Si un PJ invoca a Mesher dentro de las ruinas de la capilla el dios aparecerá para luchar contra el demonio, pero no antes de que este pronuncie su maldición.

Residencia del mago.

Parte trasera.

1- Habitación de los sirvientes Pixies.

Los PJ se sienten caer por las entrañas de la tierra, entre grandes dolores físicos que les recorren todo el cuerpo. Por fin, caen desde el techo de una habitación de 1'50 m de alto, donde hay un armario, dos camastros, dos sillas, 200 babuchas sucias y dos pixies que, viéndoles caer desde el techo, se vuelven invisibles de inmediato. El viaje les ha costado a los PJ un buen número de magulladuras y la pérdida de 1 punto de golpe.

Es entonces cuando los PJ se dan cuenta de la segunda parte de la maldición: Elfos y Hombres se han convertido en orcos, los enanos son ahora Goblins (Trasgos) y los hobbits (Halflings) en Kobolds. Los elfos han perdido su infravisión. Los halflings (ahora kobolds), en cambio, la tienen. Todas las demás características de los PJ siguen intactas.

Los dos Pixies (llamados Touchberry y Scotchie) empezarán a acribillar con preguntas, insultos y amenazas al grupo de "orcos" recién llegado. No se creerán la historia de los PJ, pero, si estos no se muestran violentos, llegarán a un acuerdo: les indicarán como volver a la superficie a cambio de que los PJ limpien las 200 babuchas.

Un PJ tarda 1/4 de hora en limpiar un par de babuchas bajo la exigente mirada de los Pixies.

En caso de que los PJ se muestren violentos, tienen memorizados dos hechizos de "Maldición Pixie" cada uno (ver Troll nº6).

2- Letrina.

3- Calabozos.

Calabozos donde el mago Jalhil Yusuf guarda a sus "cobayas" cuando le da por investigar sobre la biología. Ahora están vacíos.

4- Laboratorio del mago.

Líquidos y sustancias extrañas en extraños recipientes de cristal (matraces y probetas).

5- Almacén.

Una veintena de cuerdas, media docena de lámparas de aceite, una decena de yesqueros, una veintena de antorchas, etc.

Los Pixies indicarán a los PJ (de malos modos) que busquen la puerta de cristal, tras la cual se encuentra la escalera de 5000 peldaños que conduce al exterior.

6- Pozo.

De unos 150 m de profundidad, con paredes barrocas. Si un PJ intenta bajar un trecho con la ayuda de una cuerda atraerá la atención de un Cieno Gris con un 1-3 en 1d6. Si baja iluminado por una antorcha lo atraerá irremediablemente.

7- Cuevas vacías.

8- Puerta de cristal.

Tiene una enorme boca esculpida. Se trata de un artilugio del mago para evitar que sus traviesos criados lleguen a la escalera. Al tocar la puerta, está dirá:

*"Dame una moneda de oro,
y te dejaré pasar con decoro"*

Si se introduce una moneda de oro (cualquier otra no producirá efecto), dirá:

*"No te abriré jamás,
si no das una moneda más"*

Otra moneda dará como resultado que la puerta diga:

*"Si me das otra moneda de oro
te diré donde hay un tesoro"*

Y aún otra moneda:

*"Un buen tesoro tendrás,
a cambio de una moneda más"*

A partir de aquí, vuelve a empezar con el primer pareado.

Es más que probable que los PJ terminen perdiendo la paciencia. La puerta de cristal resiste 20 puntos de golpe. El primer golpe,

por desgracia, provocará la apertura de la puerta secreta de la sala 9, y la salida de la Estatua de cristal, encargada de eliminar intrusos violentos... Los PJ tendrán que destruirla para seguir "dialogando" con la puerta. Una vez esta hecha añicos, se podrán recoger entre sus restos 532 monedas de oro.

10- Escalera de caracol.

Tiene 4999 escalones. Es una defensa mágica del mago frente a los inoportunos. Se puede subir por ella normalmente, pero es completamente imposible bajar un solo peldaño.

11- Río de lágrimas.

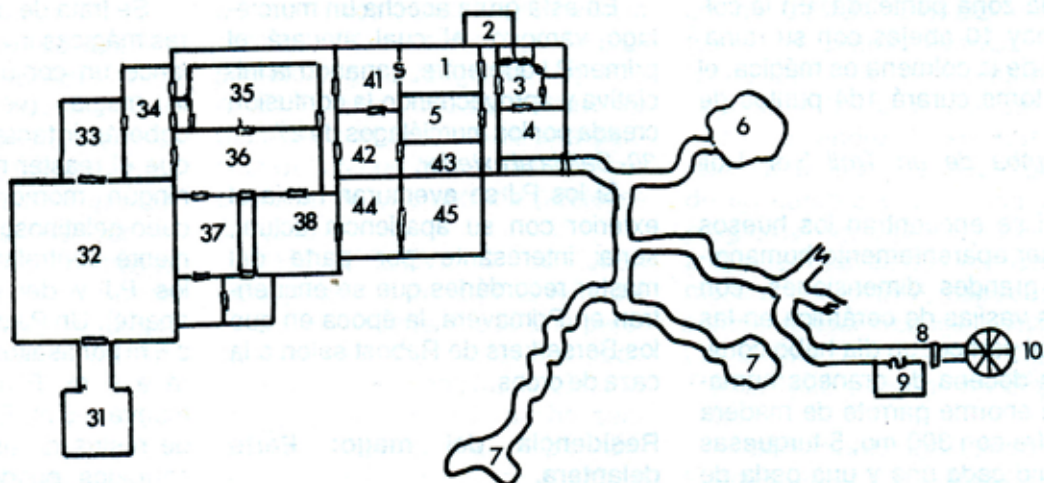
Otra defensa mágica del mago. Aquél PJ que falle su tiro de salvación de conjuros de manera más desastrosa empezará a oír voces que lo llaman desde el agua, y a ver rostros en ella. Tendrá que realizar una tirada contra Sabiduría en cada asalto, cuando no lo consiga se tirará al agua, (a menos que sea retenido por la fuerza) donde unas manos invisibles lo retendrán hasta la muerte. Una vez un PJ quede encantado, el proceso se repite. El encantamiento cesa cuando se llega a la orilla opuesta o se tapan los oídos. Para atravesar el río hay una balsa de 10 m2 que aguanta un peso de hasta 5000 m. La balsa se desliza por el río gracias a una cuerda sujeta de extremo a extremo del río, y atada a los dos extremos de la balsa (ver gráfico). Tirando de la cuerda, esta avanza. Un PJ tardará 6 asaltos en llevar la balsa al otro lado, 4 si está sólo medio cargada. 2 PJ, 5 y 3, respectivamente. 3 PJ, 4 y 2. 4 o más tirando: 3 y 2.

Pequeña guarida de orcos.

12- Puerta de madera reforzada de hierro.

No tiene cerradura. Si los PJ llaman o hacen ruido asomará por una mirilla una cara de orco que les interrogará sobre quienes son y sus intenciones (en orco, evidentemente). Si ninguno de los PJ habla orco, e insisten en seguir golpeando la puerta esta se abrirá de repente al cabo de 10 asaltos, 12 orcos al mando de su jefe Urkuruk se lanzarán contra ellos para intentar expulsarlos.

Si uno de los PJ habla orco, deberá hacer un tiro contra su ca-



* Nivel Inferior.

risma para convencer al centinela y a Urukuk de que son amigos. Los orcos, y especialmente Urukuk, mirarán con recelo a ese grupo de orcos, al cual acompañan goblins y kobolds, y que van tan bien armados. Si hay un clérigo en el grupo y lleva su símbolo sagrado a la vista, serán atacados igualmente por he-rejes y traidores.

En caso de que consigan pasar no serán invitados a quedarse, teniendo que seguir su camino, sea hacia el exterior o por la puerta sur.

13- Sala de guardia.

Aquí descansan los tres guardias que vigilan la puerta 12.

14- Sala común.

Aquí se encuentran 10 orcos-hembra, 12 cachorros orcos y un anciano orco de casi 27 años, así como orcos armados, adultos. En caso de pelea toda la tribu, armada de piedras y palos, atacará a los intrusos con moral 12.

15- Despensa-almacén.

Aquí se encuentra carne y pescado seco, y material como antorchas, cuerdas, etc.

16- Sala del jefe orco.

Aquí come y celebra sus consejos Urukuk, el líder de la tribu. Lleva cota de malla, escudo y espada. Estuvo en los ejércitos

oscuros de Garfalas durante un par de años, donde aprendió algo de instrucción al combate. La tribu, de todos modos, no hace mucho caso de sus indicaciones.

17- Habitación del Líder.

Camastro bastante tosco (el resto de la tribu duerme en el suelo).

18- Puerta cerrada con llave.

El jefe orco guarda la llave alrededor del cuello. Dentro se encuentra el tesoro acumulado por la tribu durante años: un cofre con 3000 monedas de oro, una corona de oro y piedras preciosas por valor de 1500 mo, un broche de 700 mo, un juego de pendientes de 900 mo y un lujoso medallón (símbolo sagrado del dios Haroldo, puede usarlo normalmente cualquier clérigo legal) por un valor de 1100 mo.

19- Armería.

Aquí se encuentran una decena de lanzas y hachas de mano.

20- Sala de guardia.

Normalmente hay 8 orcos en previsión de un posible ataque.

21- Calabozo.

Ahora vacío.

22- Garita.

Con guardia orco alerta.

Si Urukuk ataca a los PJ dejará solamente los guardias de las garitas y uno en la sala 20. En caso de perder la mitad de sus orcos se replegará a la sala 14. De caer él, sus orcos se replegarán igualmente a dicha sala, donde lucharán hasta la muerte, pues están al lado de sus hembras e hijos.

Conjunto de cavernas.

En este sector puede haber encuentros aleatorios con criaturas errantes. Lanzar 1d6 cada 2 turnos, aparecerán con un 1.

En la zona punteada, el encuentro se tratará necesariamente de abejas gigantes.

Si los PJ matan al escarabajo-tigre, este no aparecerá en los encuentros aleatorios.

Lanzar 1d4:

1- 1d6 moscas ladronas.

2- 1d6 abejas gigantes.

3- 1d10 murciélagos.

4- 1 escarabajo-tigre.

23- Cueva.

Si los PJ avanzan ruidosamente y discutiendo, se encontrarán aquí con el escarabajo-tigre de 24 acechándolos. Atacará ganando la iniciativa.

24- Guarida de un escarabajo-tigre.

Ver 23. Huesos diseminados,

algunos de ellos humanos. Entre la porquería se puede encontrar un anillo mágico de invisibilidad.

25- Colmena de abejas gigantes.

El zumbido será audible ya desde la zona punteada. En la colmena hay 10 abejas con su reina. La miel de la colmena es mágica, el que la tome curará 1d4 puntos de golpe.

26- Tumba de un Troll (ver Troll nº2).

Aquí se encuentran los huesos de un ser aparentemente humanoide de grandes dimensiones, con algunas vasijas de cerámica en las cuales al parecer un día hubo comida, una docena de craneos humanos, un enorme garrote de madera y un cofre con 300 mo, 5 turquesas de 10 mo cada una y una perla de 500 mo.

27- Sala de los murciélagos.

En esta sala, de techo muy alto, hay casi 300 murciélagos. La llegada del grupo los espantará, causando confusión entre los PJ, los cuales tendrán -2 en sus tiros de golpe y de salvación y no podrán invocar conjuros.

28- Corredor con puerta al fondo.

Cuando alguien toque la puerta se accionará un mecanismo que hará bascular toda la zona rayada,

precipitando a los PJ que allí se encuentren, por un tobogán, hacia 31. Se trata de una trampa colocada por el mago Jalhil Yusuf.

29- Gruta del murciélago-vampiro.

En esta gruta acecha un murciélago vampiro, el cual atacará el primer PJ que entre, ganando la iniciativa y aprovechando la confusión creada por los murciélagos de 27.

30- Salida al exterior.

Si los PJ se aventuran hacia el exterior con su apariencia actual, sería interesante por parte del master recordárles que se encuentran en Primavera, la época en que los Berserkers de Rabost salen a la caza de orcos...

Residencia del mago: Parte delantera.

31- Sala.

Los PJ caen en un suelo arenado, algo magullados pero ilesos. Un tiro de sabiduría permite calcular que han descendido más o menos, la misma altura que subieron por la escalera. Las antorchas y otras fuentes de luz que no sean mágicas se han apagado durante el trayecto, pero desde la puerta se filtra una gran luz...

32- Habitación.

Habitación grande, cuadrada,

iluminada fuertemente por luz mágica. Los PJ pueden ver una puerta por el lado N. y un cubo gelatinoso en el centro de la sala.

Nota para el master:

Se trata de un laberinto de barras mágicas invisibles, salvo que se lance un conjuro de detección de la magia. (ver mapa). Los PJ deberán ir tanteando el camino, ya que el master no se lo dibujará en ningún momento: solo verán al cubo gelatinoso avanzar (es conveniente controlar los movimientos de los PJ y del cubo en un mapa aparte). Un PJ con coraza avanzará a 6 m por asalto. Sin coraza avanzará a 9 m. El cubo gelatinoso se mueve a 6 m. En su interior, aparte de restos de armaduras y huesos corroidos pueden encontrarse 40 mo.

33- Sala del espejo.

Al entrar en esta sala los PJ se ven reflejados en un espejo: la imagen cambia de repente y los PJ se ven reflejados tal y como son en realidad (humanos, elfos, enanos, halflings...). El espejo desaparecerá, y las figuras reaccionarán igual que reaccionaron los PJ en el sueño (ver introducción).

Nota: Se trata de la última defensa del mago: un dispositivo que refleja el auténtico carácter de sus visitantes. Para desgracia de los PJ, estos han cambiado de forma...

Caso de llegar a una entente cordial, las figuras desaparecerán cuando se abra la siguiente puerta.

34- Antesala de la mansión del mago.

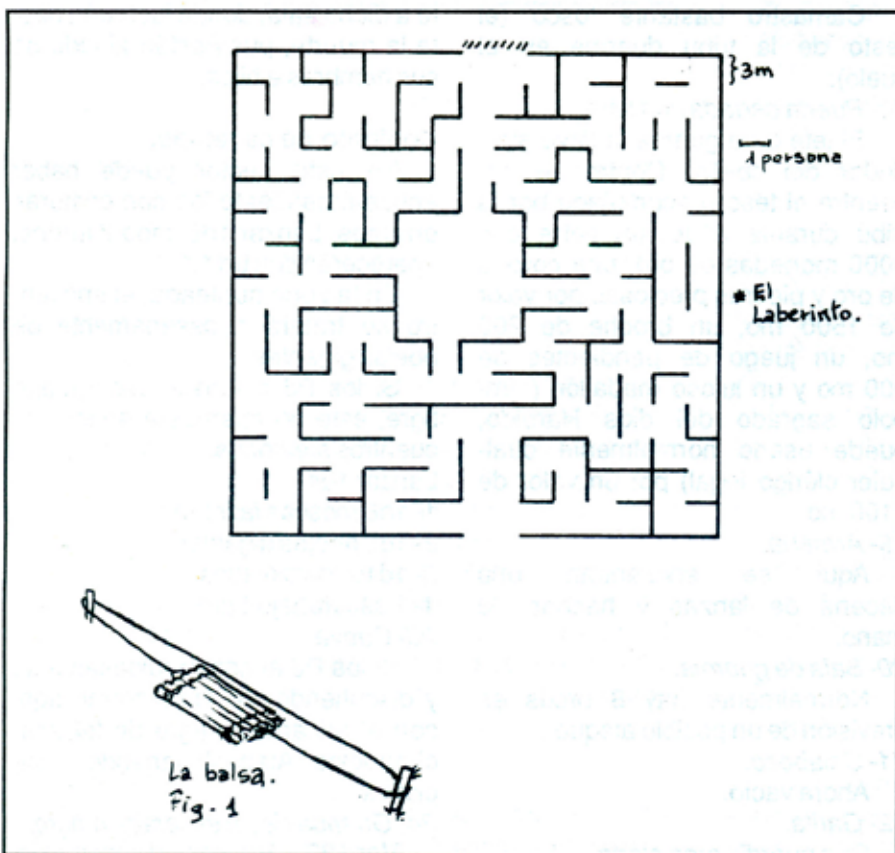
Al abrir la puerta se oír una campanilla. Al cabo de cierto tiempo se abrirá la puerta central, y aparecerá un elfo vestido con ropajes negros, el cual dirá: "Pasad, pasad, el amo os espera." No contestará a ningún tipo de pregunta. Su nombre es Glautorel, ayuda de cámara de Jalhil Yusuf. Los conducirá a la sala 36.

35- Comedor.

Mesa muy espaciosa. Lujosos tapices adornando las paredes. Vajilla de oro animada mágicamente (se ordena ella sola).

36- Sala de estar del mago.

Las paredes están adornadas también con tapices, en los cuales están reflejados motivos y figuras del lejano Sur. Jalhil está recostado indolentemente sobre unos coji-



nes, viendo el baile de un espíritu menor femenino que él mismo ha invocado (espíritu muy atractivo, por cierto...). El mago viste una cascaca verde brillante y un turbante amarillo, calzando sus pies con babuchas.

Si los PJ no han causado destrozos en su mansión (salvo la estatua y la puerta de cristal), les preguntará que hacen con ese aspecto, escuchando su relato con aire aburrido. En caso que los PJ hayan matado a sus sirvientes o destruido sus propiedades les atacará.

Una vez hayan terminado los PJ de contar la historia les dirá: *"Bueno, puedo neutralizar bastante fácilmente esta maldición de la que sois objeto, y devolveros a la superficie, pero deberéis darme algo a cambio. No quiero ni riquezas ni poder, pues ambas cosas me sobran. Quiero distracción."* Uno de los jugadores (no un personaje) deberá contarle al master una historia, a ser posible al estilo de las "Mil y una noches". Si el relato es del gusto del Master el grupo será teletransportado a la superficie, con su aspecto

original y todas las posesiones y tesoros. En caso contrario, deberá intentarlo otro jugador.

Por cierto, interrumpirán el relato Touchberry y Scotchie, trayendo unas bebidas. Mirarán con asombro a los PJ, murmurando algo así como... *"¡Así que era verdad eso de la transformación!"*

37- Habitación del mago.

Absolutamente todo (menos el colchón de la cama) es de oro.

38- Biblioteca.

Numerosos libros de magia.

39- Letrina del mago.

40- Sala de baño del mago.

Contiene una gran cuba de plata.

41- Cocina.

42- Despensa.

Abundante comida de buena calidad. Una parte de la despensa está permanentemente con un frío mágico que conserva los alimentos.

43- Bodega.

44- Sala de invocaciones.

Pentáculo dibujado en el suelo. Aquí, Jalhil invoca tranquilamente seres elementales de otros planos

de existencia.

45- Sala del tesoro del mago.

Puerta mágica, sólo se abre con la voz de Jalhil.

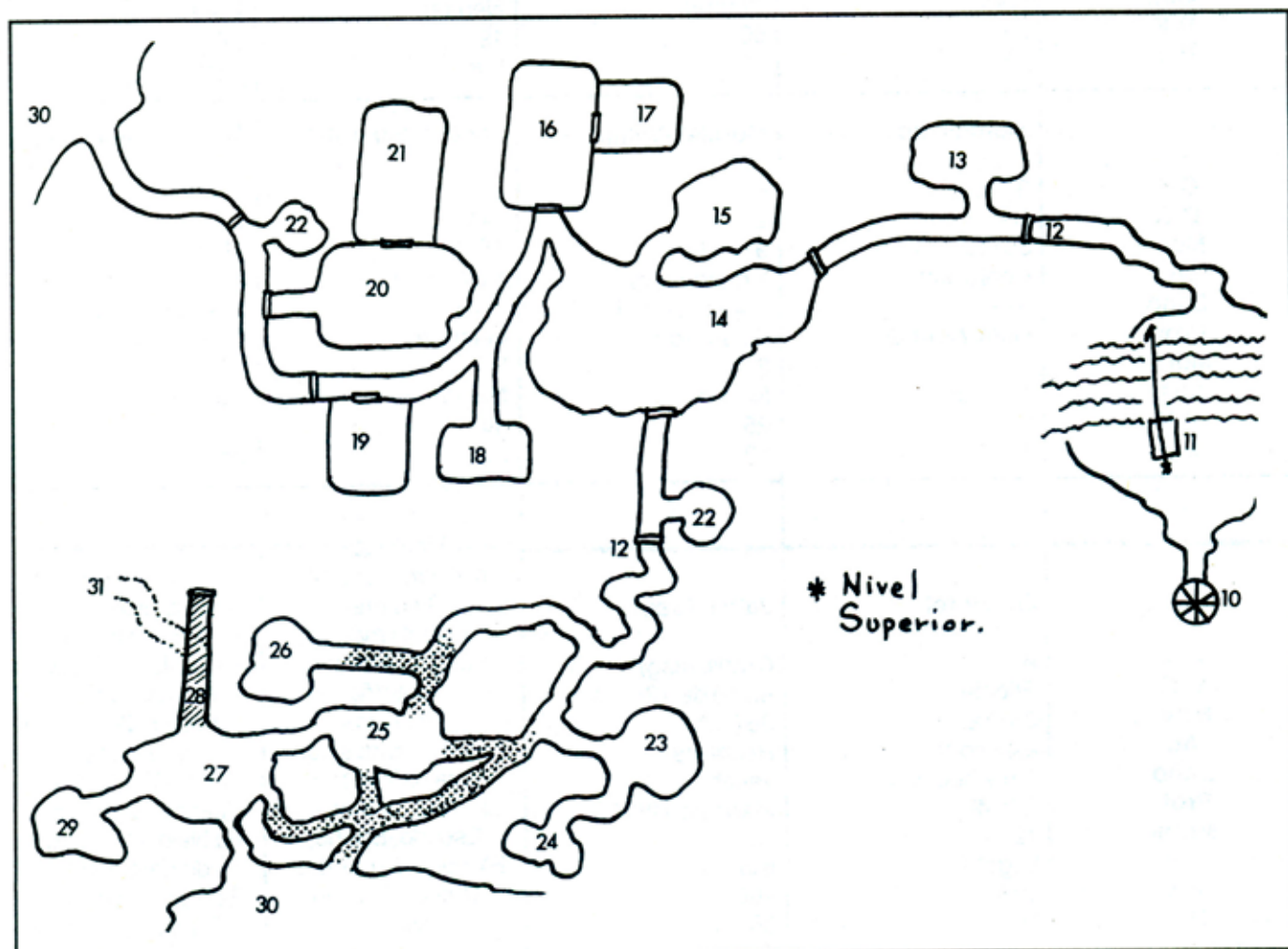
Epílogo:

Si Jalhil accede a teletransportar a los PJ al exterior, estos se encontrarán de nuevo en las ruinas de la capilla. Sus heridas y tesoros les convencerán de que la aventura ha sido algo más que un sueño. Si algunos de los PJ invocó a Mesher para que destruyera al demonio luminoso tendrá un medallón mágico alrededor del cuello, que le permitirá sumar +2 a sus tiradas de salvación mientras lo lleve.

El sol luce alto en el cielo, el aire es limpio y claro... Hay un largo camino hacia Dafar.

Ricard Ibañez.

* Las características de los monstruos y PNJ se encuentran en la página siguiente.



**Lista de
monstruos
D&D**

C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Mosca Ladrona 6 2 27 (9)/54 (18) 1 picadura 1-8 Guerrero 1 8 Neutral 20 8	Hembra orca 9 1 27 (9) Piedras 1d4 Guerrero 1 6-4 Caótico 5 3	Guerrero orco 6 1 27 (9) Lanza /hacha 1d6 Guerrero 1 8-6 Caótico 10 4	Urkuruk 4 4 27 (9) Espada 1-8 + 2 Guerrero 1 10 Caótico 50 15
C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Estatua Cristal 4 3 27 (9) 2 1-6 /1-6 Guerrero 6 11 Legal 35 15	Cieno Gris 8 3 3 (1) 1 2-16 Guerrero 2 12 Neutral 50 20	Touchb. & Scot. 3 1 27 (9) 1 daga 1-4 + hechizo Elfo 1 7 Neutral 19 5-8	Abeja gigante 7 1/2 (reina 2) 45 (15) 1 picadura 1-3 + especial Guerrero 1 9 Neutral 20 2 (reina 10)
C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Murciélago 6 1/4 36 (12) Confusión ----- Hum. Normal 6 Neutral 5 1	Murciel.-Vampiro 6 2 9 (3)/54 (18) 1 mordedura 1-4 + especial Guerrero 1 8 Neutral 25 10	Escarabajo-Tigre 3 2+1 45 (15) 1 picadura 2-16 Guerrero 2 9 Neutral 50 20	Cubo Gelatinoso 8 2 18 (6) 1 2-8 + especial Guerrero 2 8 Neutral 125 28
C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Glautorel 9 Elfo de 4º 36 (12) esp. corta 1-6 + hechizos Elfo 4º 12 Legal 125 20	Jalhil Yusuf 6 (anil. mág) Mago de 12º 36 (12) Hechizos variable Mago de 12º 12 Neutral 400 35	<div> Hechizos memorizados por Glautorel: Proyector mágico, Luz, Invisibilidad, Telaraña. Hechizos memorizados por Jalhil Yusuf: lectura de magia, Escudo, Sueño, Bloqueo de puertas, Detección de lo invisible, </div> <div> Invisibilidad, Levitación, PES, Bola de fuego, Parálisis, Protección contra proyectiles normales, Disipación de la magia, Confusión, Muro de fuego, Tempestad de hielo, Invocación de Elemental, Teletransportación, Desintegración. </div>	

La trilogía de novela fantástica de mayor éxito

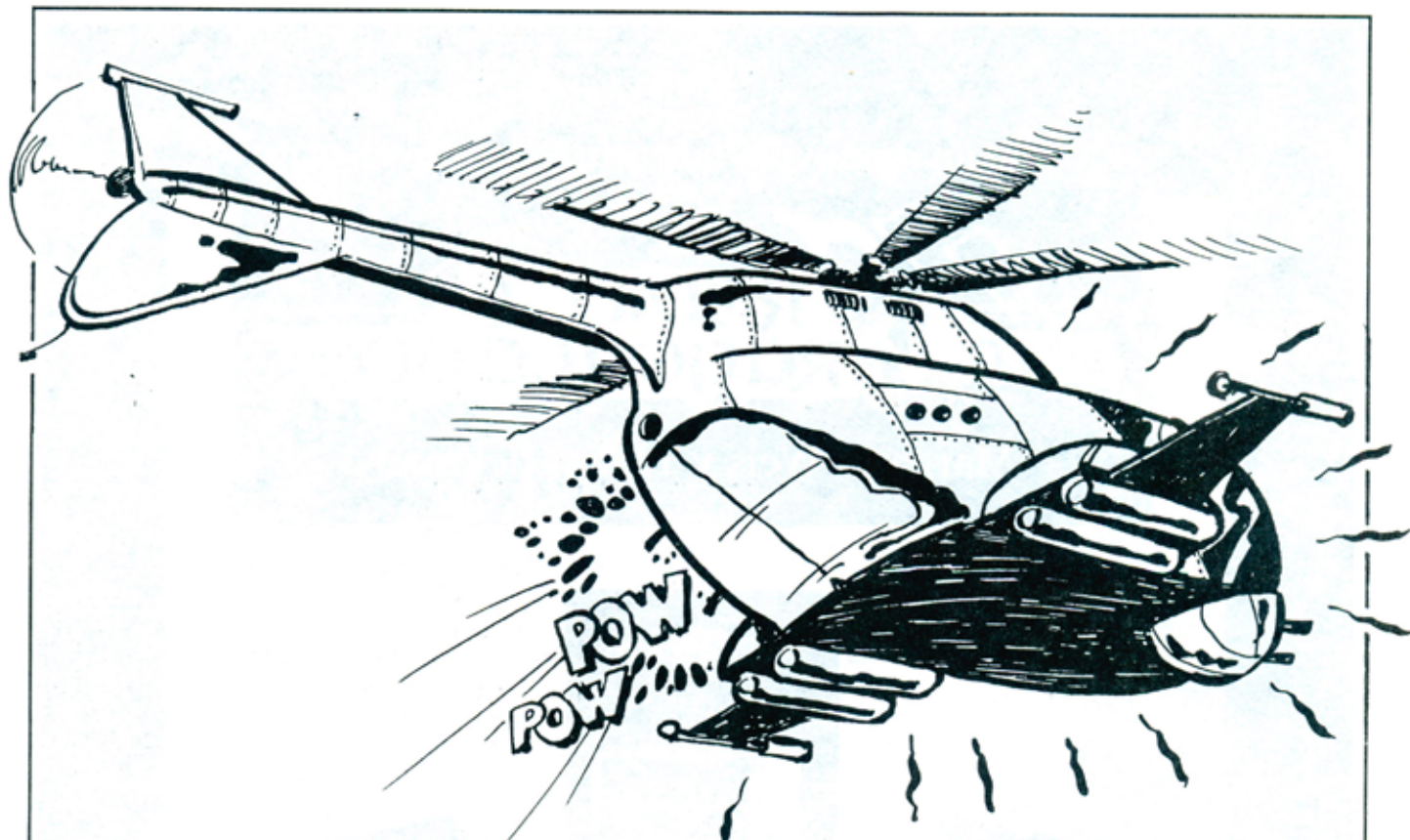
CRONICAS de la DRAGONLANCE

Margaret Weis y Tracy Hickman



EL RETORNO DE LOS DRAGONES
LA TUMBA DE HUMA
LA REINA DE LA OSCURIDAD

TIMUN MAS



MODULO PARA
MARVEL
SUPER HEROES

ZONA DE GUERRA :
 CENTRAL PARK (o "Rambo
 meets Captain America")

Introducción.

4 de Julio: son las doce de la mañana en Central Park. Este día de celebración para los habitantes de Nueva York ha sido elegido por una potencia enemiga de la libertad y el orden para provocar una tragedia en el centro de la ciudad.

Hace un par de horas, el alcalde ha recibido un ultimatum: si no se pagan 1000 millones de dólares a una cuenta bancaria en Suiza, Nueva York presenciara la mayor matanza de su historia. A pesar de que las autoridades saben que tal potencia siempre ha cumplido sus amenazas, la falta de información en la CIA y el ejército ha dejado a ciegas a las autoridades, que no saben como interpretar en que consistirá la acción terrorista.

Se pone en máxima alerta a la policía y a la Guardia Nacional, pero cuando se cumple el plazo, nadie sabe qué se está preparando.

Nota para el árbitro.

Esto es lo que va a suceder: a las doce de la mañana, si no se ha pagado el dinero, un helicóptero pesadamente armado (que ha sido infiltrado a piezas en el país y montado en secreto en las afueras) se acercará al centro de la ciudad volando por debajo de la detección del radar y sorprenderá a los ciudadanos que están disfrutando de un día de fiesta en Central Park. Antes de que nadie pueda intervenir, el helicóptero de aspecto siniestro sobrevolará un par de veces a la sorprendida concurrencia, y tras lanzar por medio de un altavoz unos cuantos slogans contra el imperialismo yanqui, procederá a ametrallar sistemáticamente a los inocentes ciudadanos. En este punto, el árbitro deberá indicar a los jugadores dónde se encuentran sus personajes, al tiempo que describe las escenas de pánico y muerte que se desarrollan en el parque.



Características del helicóptero.

Es un helicóptero de combate, con las siguientes características:

Combat Chopper:

CONTROL	: INCREDIBLE (40)
SPEED	: GOOD (10)
	- Normal-4
	- Top-8
BODY	: SHIFT X(150)

Armamento:	Ametralladora Gatling (Mg)
	Range - 10 Damage - 30
	16 Misiles guiados
	Range - c Damage - 50
	Descargador de Gas
	Range - 1 Dam. ver notas

Notas:

El helicóptero tan sólo podrá efectuar "Rams" en zonas despejadas, en este caso las calles. los rotores del helicóptero son su única parte débil; si lo jugadores no piensan en concertar sus ataques sobre esa zona, les será casi imposible detener la masacre. Cada rotor se considera de resistencia AMAZING (50).

El helicóptero es pilotado por un piloto norteamericano que apoya fanáticamente al régimen que ha organizado el complot. Sus características son las de un humano normal (aunque en un avanzado estado de locura). No sobrevivirá al impacto cuando el helicóptero se estrelle en una gran llamarada.

Karma: el piloto posee 20 puntos de Karma.

Si en algún momento se consigue destruir uno de los dos rotores, el helicóptero se moverá 1d10 areas en dirección aleatoria y se estrellará provocando una gran explosión.

Como manejar el combate.

Los superhéroes deberán actuar rápidamente para poder impedir que continúe el desastre. Es recomendable que el árbitro se procure más fichas de masas de gente, ya que Central Park y sus alrededores están repletos de gente. Asimismo, habrá montones de Policía, cámaras y furgonetas de televisión, etc. Habrá que poner énfasis en las escenas de pánico, los gritos de la gente, los sordos disparos de la ametralladora, etc. El helicóptero disparará contra la gente y contra los edificios, y de vez en cuando disparará misiles contra los edificios o la policía. El árbitro también tendrá que advertir que la fuerza aérea o el ejército aún tardarán en poder intervenir, por lo que la responsabilidad recae sobre los superhéroes.

El helicóptero utilizará sus armas de la siguiente forma: podrá hacer un disparo de ametralladora y uno de misil simultáneamente, o dos misiles, o un disparo de ametralladora y descargar el gas sobre la gente. El gas es un gas nervioso que deja inconscientes a todos los humanos normales en un área. Los superhéroes deberán chequear contra su Resistencia, o permanecer inconscientes de 1 a 10 turnos. El gas se utilizará mayormente contra la policía, la cual ya tiene a la mayor parte de sus efectivos durmiendo cuando los superhéroes aparecen.

Ver la nota 'c' en el apartado de armamento de vehículos para los alcances de los misiles guiados del helicóptero.

Epílogo.

Se otorgará Karma normalmente. A pesar de esto, la muerte prácticamente inevitable del piloto no restará puntos de Karma a los jugadores. Si por algún medio, el piloto sobrevive, será muerto por la policía y los superhéroes no podrán hacer nada por evitarlo.

X. Byrne y J. Romita.

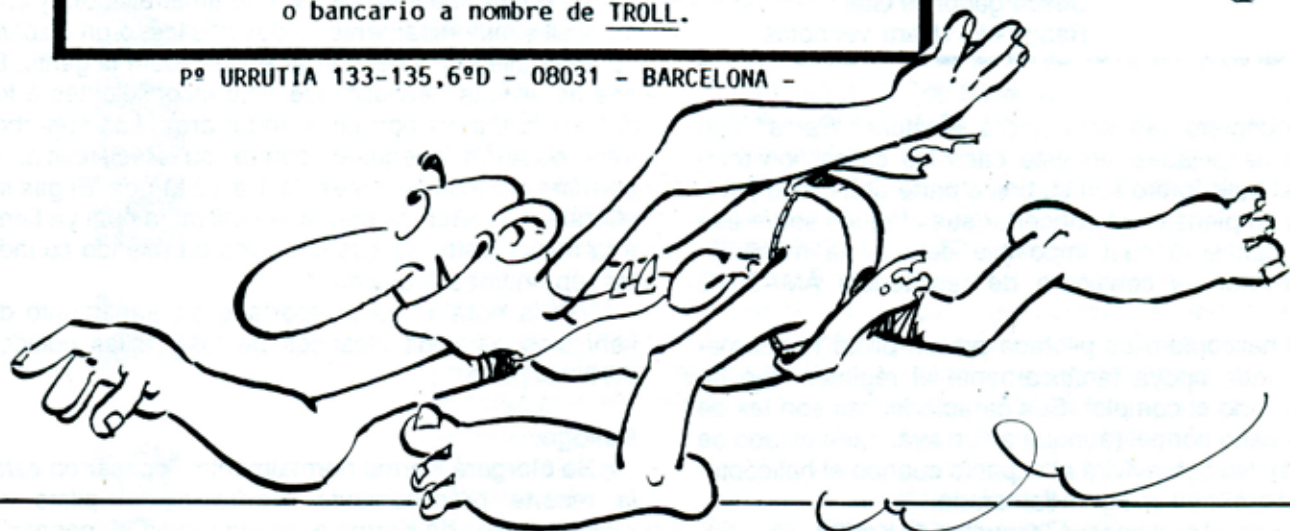


Revista de Rol TROLL

Nombre
Apellidos
Edad Domicilio
Localidad Teléfono
Provincia Código Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 ₧ + 150 ₧ de gastos de envío para 6 números de TROLL a partir del nº... por cheque postal o bancario a nombre de TROLL.

Pº URRUTIA 133-135,6ºD - 08031 - BARCELONA -



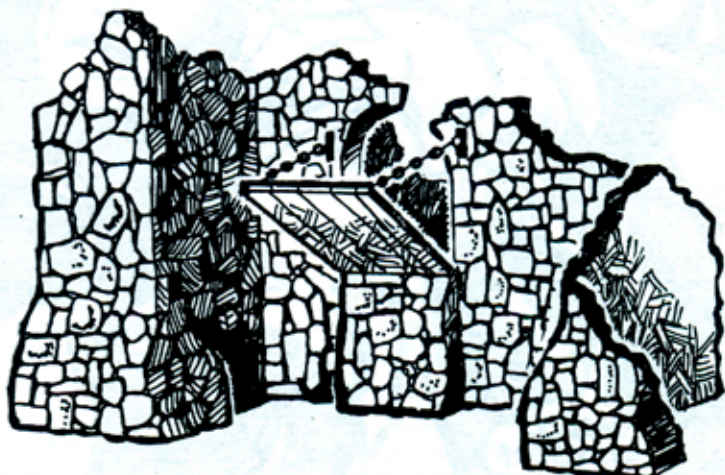
no basta imaginarlo,
con **ESCENART** **A** VÍVELO!

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

.Escenart te brinda la oportunidad de hacer real tu juego con un amplio catálogo de piezas especialmente diseñadas para completar las más osadas aventuras.
.Suelos y muros combinables, columnas, puertas, tarmpillas, estatuas, tesoros, escaleras, etc. para ir construyendo el escenario a medida que avanza el juego.
.Espectaculares dioramas completos.
.Complementos.

ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)



Para información
y catálogo



c. San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

ESPECIALISTAS EN JUEGOS

NACIONALES

Y

EXTRANJEROS

NAC
DISET
EDUCA
DALMAU CARLES
M.B.
CEFA
DIDACTA
BORRAS
ETC...



AVALON HILL
VICTORY GAMES
STANDARD GAMES
TSR
GAMES WORKSHOP
INTERNACIONAL TEAM

Gran Via Corts Catalanes, 519 - TEL- 254-67-50

JORNADAS JUEGO JORNADES JOC



JORNADAS JUEGO JORNADES JOC



2^a

JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA
SIMULACION Y ROL

5 a 8 de Novembre 1987 - Paenncine - Fumceni de m 27 mrcbm cu



W.CENTRE
INICIATIVA Y FORMACIÓN

En colaboración con el Ayuntamiento de Barcelona



COLABORA
CONSELL MUNICIPAL
DEL DISTRICTE DE NOU BARRIS
Ajuntament de Barcelona