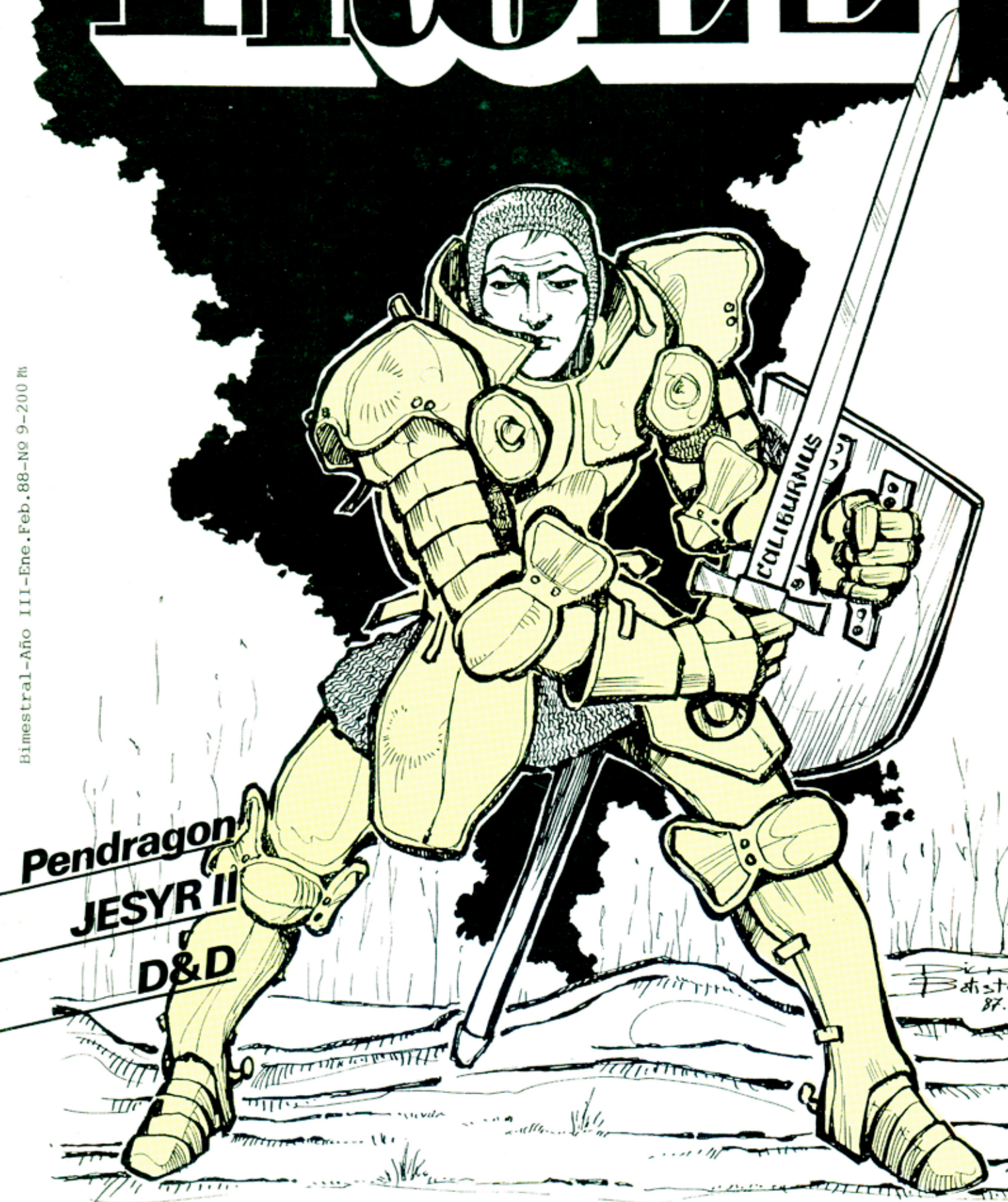


Revista de Rol

# TROLL



Pendragon  
JESYR II  
D&D

# 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**





Ante todo, nuestras más sinceras felicitaciones por el nuevo año. Es nuestro deseo que el hartazgo de turrone y buen cava no os haya impedido el iniciar a vuestros familiares más próximos al juego de rol. En fin, que este 88 que empieza os sea propicio y recorráis todos aquellos territorios que siempre habéis soñado, y que vuestro personaje suba de nivel mucho, mucho, mucho...

Este número de TROLL es de contenido altamente explosivo muy a nuestro pesar. Nuestros redactores, colaboradores y correveidiles, con la noble intención de mantener informado a nuestro lectorado concurren a las jornadas, soportaron mesas redondas, gozaron con la conversación de los representantes de los diversos clubs de España, entraron en tiendas para captar noticias sin que les vendieran nada (en algunos casos, *sí les vendieron algún juego*) y, finalmente, llegaron satisfechos a la redacción a comunicar sus buenas nuevas. ¡Oh, prodigio! Las buenas nuevas se transformaron entonces, en la reunión subsiguiente, en noticias terribles, desagradables, contradictorias y que en la mayoría de los casos olían a cuerno quemado y no en Dinamarca precisamente. Pese a que todas las noticias son rigurosamente ciertas, no podemos por menos de sentirnos disgustados por ellas y, todo hay que decirlo, un poco asqueados por las mismas. Encontraréis la debida información en las páginas dedicadas a las noticias y en el espacio dedicado al Jesyr II.

Nosotros somos los primeros en lamentar el no poder ofrecer un panorama lúdico todo lo esperanzador que quisiéramos (y, de paso, más acorde con las fechas teóricamente de paz y amor que acaban de pasar), pero ya sabemos que los medios de información generales también critican (o, sencillamente, se limitan a informar) las cuestiones que son poco agradables.

¿Qué el panorama lúdico está en crisis? Sinceramente, pensamos que no. Sencillamente, las cosas están un poco revueltas. Y ya se sabe... A río revuelto, ganancia de pescadores.

Pero, francamente, nos gustaría que un año de estos pudiéramos hablar menos de politiqueos, ciertos intereses personales y comerciales y más de juegos y jugadores.

*La Redacción*

# SUMARIO

EDITORIAL  
SUMARIO

NOTICIAS Y  
NOVEDADES

INFORME  
PENDRAGON

CRONICA  
ROL EN VIVO

CONSULTAS  
EL TESORO DEL KOBOLD

TEMATICO  
SHERLOCK HOLMES

REPORTAJE  
JESYR II

TEMATICO  
POLITICAL GAME

OPINION  
LA ASOCIACION

ARTICULO  
LEY DE MURPHY

MODULO PENDRAGON  
CUANDO AMOR Y...

MODULO D&D  
LA TABERNA DE GRIT



### 2as Jornadas de Juego de Estrategia, Simulación y Rol.

Como habréis podido leer en nuestro anterior número de **Troll** o visto los que os hayáis podido desplazar hasta el lugar del evento, se han celebrado en Barcelona (concretamente en Transformadors, c/ Ausias March, 60) los días 5, 6, 7 y 8 de Diciembre 1987 (y no de Noviembre, como equivocadamente anunciábamos en nuestro anterior número), las **2as Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol**.

Sorprendentes para unos, decepcionantes para otros, la verdad es que estas Jornadas no han pasado desapercibidas. Por ello le dedicamos un reportaje especial en nuestras páginas interiores.

#### Premios Troll.

En el marco de estas Jornadas, **Troll** aprovechó la ocasión para entregar los **premios Troll**. No pretendemos reiterar la motivación que nos llevó a conceder tales premios, y os remitimos a nuestro anterior número (sección de noticias) si desconocéis las razones.

Los premios fueron concedidos después de la deliberación de un jurado de representantes del abanico lúdico-nacional compuesto por:

**Emeterio Frago Peña**, representante de Ludocentre y coordinador de las **2as Jornadas**.

**Francisco Navarro**, miembro fundador de la Gestora para la **Asociación de Clubs de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol** y presidente del club **Acles de Zaragoza**.

**Kepa Bis Lladó**, presidente del club **Avres-Bres de Bilbao**.

**Jordi Zamarreño**, del club **Maquetismo y Simulación de Barcelona** y redactor de **Lider**.

**Alejandro González**, Coordinador de temáticos del club **Héroes de Madrid**.

**Javier Gómez Márquez**, presidente del club **Sturmtruppen de Barcelona**.

**Jose López Jara**, Redactor-jefe de **Lider** y Relaciones públicas del club **Alpha de Barcelona**.

**Ricard Ibáñez**, secretario del club **Auryn de Barcelona** y redactor de **Troll**.

**Luis d'Estrées**, redactor-jefe de **Troll** y convocante de los Premios Troll.

Los premios otorgados en las diferentes modalidades fueron los siguientes:

**Mejor juego de rol hasta la fecha:** **CALL OF CTHULHU**.

**Mejor juego temático hasta la fecha:** **MACHIAVELLI**.

**Mejor módulo oficial hasta la fecha:** **MASKS OF NYARLATHOTEP**.

**Mejor publicación sobre rol hasta la fecha:** **CASUS BELLI**.

Se otorgaron dos menciones especiales a:

La **Promotora de la Asociación de Clubs de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol** por su iniciativa en este campo del juego.

**Dalmau Carles Pla**, por su introducción del juego de rol en este país con la edición del **DUNGEONS & DRAGONS**.

### Asociación de clubs de Juego de Estrategia, Simulación y Rol.

Durante el desarrollo de las **2as Jornadas**, como es ya tradicional, se volvieron a reunir los principales responsables de clubs, que asistieron a la cita con el propósito de constituir la **Asociación de Clubs**. Se vislumbraron esperanzadoras posibilidades de que esto por fin funcione, aunque existieron también actuaciones de lo más decepcionantes. Nuestro redactor-jefe os ofrece su particular visión al respecto en la sección de opinión, dedicada a este tema.

#### Los invitados.

Estuvieron presentes en las Jornadas tres representantes de nuestro país vecino, Francia: **Alain Ledoux**, redactor-jefe de **Jeux & Stratégie**, asistió en representación de la ilustre revista. También asistieron como conferenciantes sobre el juego de Rol en Vivo (*Rol Nature* en francés), **André Foussat** y **Anne Vétillard** del grupo de Rol en Vivo **Paradoxes**. **André Foussat** es además colaborador de la revista **Casus Belli** y confecciona asiduamente las secciones dedicadas al comic y revistas (*Magazine*) y **Anne Vétillard** es la autora (entre otras cosas) del juego de rol de la casa **Jeux Descartes**, **LEGENDES DE LA TABLE RONDE**. Su presencia resultó muy interesante para los asistentes que disfrutaron de su experiencia en el terreno lúdico. Concretamente, en el tema del Rol en Vivo, que despierta mucho inte-

**TROLL N° 9** -Bimestral-  
ENE-FEB 88. -AÑO III-

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

Redactor-Jefe:  
Luis d'Estrées.

Secretario de Redacción:  
Endika Garmendia.

Comité de Redacción:  
Ricard Ibáñez, Montse Lombarte,  
Ernesto Urdi, Ricardo Batista y Luis Salvador.

Portada:

Ricardo Batista.

Ilustraciones:

Ricardo Batista y Endika Garmendia

Colaboradores:

Vampus, Agustíño, Miguel Angel

Díaz, Diego Pérez, Grupo

Paradoxes y Jordi Cabau

Depósito Legal: B-37111-86.

© Revista TROLL, 1988.

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**.



rés entre los aficionados al juego de rol, hemos elaborado un amplio reportaje sobre la ponencia e información suplementaria que obtuvimos de entrevistas con Anne Vétillard, André Foussat y Alain Ledoux.

### Juegos de Mesa y Figuras.

Esta nueva empresa de Madrid va a proporcionar al aficionado todo género de figuras, juegos, reglamentos y accesorios para reproducir a escala todo tipo de épocas de la historia militar... o la fantasía. Nos presenta los productos de las más prestigiosas firmas británicas a unos precios realmente interesantes. Bienvenidos sean, puesto que en estos momentos el mercado está escaso de empresas dedicadas al ramo. Si deseáis más información escribid a:

**Juegos de mesa y figuras, S.L.**

c/ Fundadores, 9 - 1ª dcha.

28028 MADRID

o llamad al teléfono (91) 256 48 47

### 1a mostra de joc per a joves i infants del poble Sec.

Casal del barri, C/Blai, 34. Del 21 al 31 de Diciembre. 1987.

Esta muestra estará abierta los días festivos con una sala para niños de 17 a 20 h y una sala para juegos de 18 a 21 h. Excepcionalmente, abrirá el día 31, y sólo de 10 a 14 h. El programa, sugestivo, consta de proyecciones de películas de video, coloquios, partidas de D&D y mesa redonda sobre el Juego de Simulación. La muestra parece atractiva, sobre todo porque va dirigida a un público muy amplio, abarcando todas las edades. A la hora de escribir estas líneas todavía no se ha realizado el evento, pero no dudamos que será un éxito, puesto que parte de la organización esta en manos de Ludocentre. Suerte.

## Alli

### Games Day 87.

9, 10 y 11 de octubre de 1987, Londres. Royal Society Horticultural New Hall (sabemos que nuestra información os llega un poco tarde, pero como debéis suponer, nuestra red de corresponsales está todavía en fase de estructuración). Nuestro enviado especial en Londres declinó a última hora el reportaje (se quejó de que se tenía que pagar el viaje y las dietas. El muy...). Bien, dejémosnos de guasa y vayamos a la verruga, a la pústula, al grano.

El Games Day ha sido un éxito una vez más. Lo más destacado fueron las figuritas de los marines espaciales de Citadel; unas espadas en látex indoloras y sin embargo muy realistas (de elaboración artesanal y a un precio muy asequible), y los estadios para dar mayor realismo al juego de tablero Blood Bowl.

También se presentaron unos productos nuevos, como *Forgotten Realms* de la TSR, para AD&D y D&D, la renovación del juego de rol de TSR, *Top Secret*, y el libro AD&D "Dragonlance Adventu-

res", 12º tomo dedicado a la complementación de dicha campaña. Los juegos de tablero fueron también variados, como *Gammarauders* sobre el tema post-apocalíptico, o *Arkham Horror* de temática Cthulo-lovecraftiana que no parece haber convencido en exceso. Un juego de rol medieval-fantástico fue presentado y diseñado por una empresa noruega afincada en Inglaterra: *Mega Games*. El juego se llama *Mega*, por lo que pueden haber malentendidos (existe ya un juego de rol con el mismo nombre editado por la revista *Jeux & Stratégie*)...

*GamesWorkshop* ha aportado numerosas novedades en el mercado, aprovechando el entusiasmo que se respira en la afición a los juegos.

De todas maneras, constatamos que existe todavía un punto en común entre el *Games Day 86* y el *87*. Ambas celebraciones son descaradamente comerciales... pero tampoco viene mal un poco de *show business* en el mundo del juego.

### Jeux Descartes Más.

No paran. Acaba de aparecer dentro de la colección Primeras Leyendas "El valle de los Reyes" (*La vallée des Rois*), juego de rol ambientado en el antiguo Egipto. Además un extensión para Maléficos, *Le Bestiaire*, y hablando de juegos más pulposos, *Cthulhu by Gaslight*, *Les Contrées du Rêve* y *Le Rejeton d'Azatoth*. En la gama de juegos de tablero, uno ya suficientemente conocido por los anglófonos, *Blood Bowl*.

Por si todo esto fuera poco, amenazan con:

- Tabla Redonda para el sistema de Leyendas y Las 1001 noches para Primeras Leyendas.

- James Bond y Warhammer RPG para el transcurso del año 88.

- y casi simultáneamente con su publicación en el mercado yanqui, *Star Wars*.

Que la fuerza (y la cartera) os acompañe...

### Chaosium.

Sandy Petersen ataca de nuevo. Además de haber publicado *Cthulhu in the 80's*, acaba de editar un nuevo producto, el *Peters Field guide to Cthulhu monsters* (todo aquello que quería saber sobre los monstruos de los Mitos y no se atrevía a preguntar). Esperemos que no sea un simple *Monsters manual*.

## Juegos

### Príncipe Valiente.

El próximo proyecto de Greg Stafford, autor de *Pendragon* (juego que es objeto del informe en este número) y principal responsable de *Chaosium*, versará sobre el Príncipe Valiente y tiene como atractivo principal su gran sencillez. Los personajes tendrán tres características: Proeza, Presencia (una mezcla de Carisma y Belleza) y Cortesía. No se lanzarán dados, sino monedas, y tampoco habrá Master, ya que cada jugador

es un "bardo" en el juego y conoce una parte del guión de la aventura. Greg Stafford ha denominado este nuevo tipo de juego de rol "The story telling game" (El juego de narración).

### Runequest.

Más ampliaciones para el juego de rol *Runequest: Creatures of Glorantha* es una caja con una descripción detallada del mundo del mismo nombre, al que se preveen más suplementos sobre los cultos de Glorantha, las llanuras de Prax o un estudio sobre los Trolls en ese mundo...

Para los jugadores que prefieren jugar un *Runequest* histórico (como en *Vikings*), van a salir otras extensiones sobre Aztecas y Celtas respectivamente.

### Cthulhu Now.

Esta nueva extensión para *Call of Cthulhu*, tan esperada por todos, se ha retrasado un poco más debido a la complicación que ha representado la elaboración de nuevas reglas para adaptar el juego a nuestra época. Concretamente, las competencias correspondientes a la tecnología contemporánea, las armas actuales y un sistema de combate que va a ser mucho más detallado que en la versión original del primer juego. Esta ampliación incluirá además unos módulos, de los cuales se destacan una aventura que se desarrolla bajo el mar y otra en el espacio.

### Premières Légendes.

*Jeux Descartes* ha sacado una nueva versión dentro de la colección *Premières Légendes* (Primeras Leyendas) de *Leyendas Célticas* que, aparte de las reglas y del libro de civilización, incluye diez figuritas de la casa *Prince August* (mago, druida, bardo, guerrero, etc...) junto con un libreto que incluye el historial y características de cada personaje-figura.

En previsión igualmente para la serie de Primeras Leyendas el juego "La Vallée des Rois" con temática del Antiguo Egipto.

### Warhammer Battle System.

Mientras que en Inglaterra se elabora ya la tercera versión del *WBS* (en tapa dura con 280 páginas y con toda la información necesaria para poner encima de la mesa los ejércitos contendientes), *Agmat* (conocidos por ser los responsables de las figuras *Citadel* en Francia y los editores de la revista *Le Hérault Citadel*) ha sacado la segunda versión del juego traducida al francés.





## Rol en vivo...de bolsillo.

Una colección francesa de libros de bolsillo ha salido recientemente al mercado. En sus tres primeros títulos nos presenta tres "Murders Parties" (rol en vivo con temática de intriga y asesinato al estilo de Agatha Christie). La colección se titula "Crime Party" y cada libro está previsto para 6 a 8 participantes. Los títulos son: "Bons Baisers de ma tombe", "Le Secret des Truffes" y "Le Jeu de la Mort".

## Games Workshop News.

**The Fury of Dracula**, 12, 90 £. Juego de tablero para 2-4 jugadores, uno de ellos asumiendo el papel del vampírico conde que nunca aparece en el tablero (un mapa de Europa y sus principales ciudades conectadas por ferrocarril o carretera) mientras los otros tres (ya jueguen 2,3 ó 4 personas, siempre existen tres investigadores), intrépidos cazadores de vampiros, corren tras él basándose en los rumores que surgen al paso de Drácula.

## Warhammer City.

Es un libro de 96 páginas que describe con detalle la ciudad de Middenheim para el juego de rol Warhammer. 8,99 £.

## James Bond en solitario.

Victory Games ha sacado "In her Majesty's service", con 4 aventuras en solitario para jugar a James Bond 007.



## Star Wars.

Star wars es un juego de rol basado en la trilogía de la Guerra de las Galaxias, y se han publicado ya los dos primeros tomos: **The Role Playing Game**, un manual de base para empezar a jugar y **Star Warriors**, que incluye reglas específicas para el combate de naves espaciales. Deberían seguir a éstos los libros **Sourcebook** (guía del universo de Star Wars) y el **Campaign Pack**, con un contenido eminentemente dedicado a los escenarios.

## Star Cruiser.

Un caja que permite diseñar y enfrentar naves intergalácticas en **Traveller 2300**. Para el mismo juego, **Ships of French Arm**, 1º suplemento con una gama de 40 naves francesas.

## Traveller se compendia.

Después de 65 publicaciones independientes, los creadores del juego han decidido compendiar todos los elementos básicos, mejorándolos de paso, en tres pulcros volúmenes que marcarán (suponemos) el inicio de una nueva era **Traveller**. Estos son: **El Player's Manual**, **el Referee's manual** y **el Imperial Encyclopedia**. Todos ellos formarán el rebautizado **Mega-traveller**.

## Accesorios

### Novedades Escenart.

Esta prestigiosa marca, que nos tiene acostumbrados a sus creaciones innovadoras y que facilitan la tarea tanto a masters como a miniaturistas, nos presenta sus más recientes diseños en 25 mm: Una caja de suelos para **Horror Gótico** que incluye una placa de baldosas estilo antiguo, alfombras, madera, losas y adoquines. Otra caja de suelos para **Ciencia-Ficción**; un sistema modular para hacer habitaciones circulares; y, una última sorpresa, un conjunto de mobiliario para **Cthulhu**, **Chill** o **Maléficos**.

Para los amantes del Wargame, aparecen varios modelos de **casas medievales** en 15 mm.

### Juegos sin Fronteras.

Desde la publicación del último **Troll** han aparecido: Seis nuevas figuras de **Julie Guthrie**, entre las que destaca un paladín con una espada mágica ENORME (2,5 cm en una figura de 3 cm); también hay 6 nuevos **mini dragones** de las sombras; y, de las series de cajas "Encuentros", ha aparecido la tan deseada "La Taberna del Dragon Rojo" con una sirvienta muy cariñosa, un posadero que sonríe demasiado, dos mesas, tres bancos, un borracho en el suelo, unos toneles, un medio-orco camorrista, un cazador de recompensas y una historia que no os cuento porque la queréis jugar.

## Clubs

### Clubs en las Jornadas.

La presencia en las 2as Jornadas de nuevos clubs fue sin duda un nuevo elemento alentador para la difusión de los juegos. Sobre todo en el terreno de los clubs de rol, el entusiasmo que transmitieron sirvió de estimulante para muchos de los apolillados clubs que se dormían en un profundo letargo.

Esta constatación nos lleva a reiteraros la oferta destinada a todos los clubs que estén interesados en dar a conocer su identidad y sus actividades. No dudéis en escribirnos a la redacción y adjuntarnos vuestro logotipo. Así lo convenimos durante las Jornadas con los clubs asistentes, pero todavía no hemos recibido nada. Avanzaremos una información sobre algunos de ellos, a la espera de sus noticias.

**Héroes** (que inexplicablemente no figuran en el listado de clubs del catálogo de las Jornadas), del cual ya hablamos en nuestro **Troll** nº6, es un club de Madrid que asistió a las Jornadas con muchas y buenas ideas. Club esencialmente dedicado al juego de rol (**Runequest** entre otros) y a los temáticos (tienen previstas partidas de **Diplomacy** por correo), este club tiene un proyección constante y un encanto especial. (Esperamos vuestras cartas y logo.) Vosotros tam-

bién podéis contactar con ellos escribiendo a: Antonio del Campo, Apdo. de Correos 59052. 28080 Madrid.

**The Fumbler Dwarf**, se presentó como el primer grupo de rol y simulación en la sierra de Madrid. Interesados en contactar con ellos escribid a **The Fumbler Dwarf** (o mejor a Luis Serrano), Urb. El Picazo, 7; Hoyo de Manzanares. 28240 Madrid. Si deseáis un contacto más directo, podéis llamar por teléfono a Luis Serrano, (91)8566026, o Karl W. Klobuznik (91)8566060. A destacar que el club se dedica a los juegos de rol, concretamente **James Bond 007**, **Runequest**, **Call of Cthulhu**, **AD&D**, **Lords of creation** y **Power & Perils**, y tienen numerosos módulos y campañas realizadas por ellos mismos para **JB 007** y **RQ**.

**Dreadnought**, es un club de Valencia que posee unas instalaciones de alta calidad, como lo demostraron las fotos que ilustraban sus plafones en las Jornadas. Este envidiable club se dedica a wargames y a lo que haga falta, y así lo han demostrado, estando presentes en el proceso de elaboración de la Asociación de Clubs desde las pasadas Jornadas de 1986. Podéis dirigirlos a ellos escribiendo a Gerardo Rodas Cordón, c/ Denia 51, 9. 46006 Valencia.

El teléfono es (96) 341 95 84.

Asistieron algunos representantes de otros clubs como **Acies**, **Alpha-Ares**, **Auryn**, **Avres-Bres**, **Billares**, **Compañía blanca**, **Dragon**, **Los Pelotas** y **Strumtruppen** (esperamos no haber olvidado a ninguno, y nos disculpamos si esto ha ocurrido).

De todas maneras os incluimos en la revista una lista de todos los clubs relacionados por **Ludocentre** y publicada en el catálogo de las jornadas. Así podréis saber si tenéis alguno cerca...

## Revistas

### Juguetes y Juegos de España.

Nº 2. Noviembre 1987. Suplemento al nº 103, Sept-Oct 87.

Hemos tenido la ocasión, durante las Jornadas, de conocer la existencia de esta revista y a su director, **Fernando Cortés**, en la mesa redonda sobre "Perspectivas de futuro del Mercado del juego de Estrategia, Simulación y Rol". Pese a que la mesa redonda no fuese todo lo interesante que hubiésemos deseado algunos, siempre fue positivo conocer la existencia de otro medio de comunicación por prensa que en principio pudiese aportar un apoyo a nuestra afición. **Troll** estableció un contacto con dicha revista, con la que espera poder colaborar para la difusión del juego de rol. El último ejemplar de esta publicación, eminentemente dirigida sobre todo al sector comercial y profesional del ramo del juguete, nos ha permitido constatar que, pese a un evidente esfuerzo por estimular el mercado de los juegos de sociedad (en los que incluiremos los de estrategia, simulación y rol), la revista de 40 páginas tan sólo dedica 7 de ellas a este tema, además con una clara falta de



información sobre el mismo. Como ejemplo destacaremos que tan sólo se dedicó un corto espacio de reseña a la información sobre la celebración de las Jornadas, y que en un informe especial dedicado a los juegos de sociedad en el cual se hace una clasificación por diferentes temáticas y tipos, se engloba el juego de estrategia, simulación y rol en un solo tipo de juego al que se ha definido como "Apelan a la fantasía para resolver situaciones. No hay tablero."

Este tipo de confusiones evidencia la falta de información que existe respecto a esta categoría de juegos, por lo que nos ofrecemos desde estas páginas para colaborar en la revista **Juguetes y Juegos de España**, con la intención de aclarar conceptos al pobre neófito que desconoce esta gama de juegos y sufre un constante bombardeo de informaciones contradictorias.

### Líder, 3ª época.

Nº 1 y 2. Bimestral de Juegos de Estrategia y Rol. 300 Ptas.

En el plazo de dos meses escasos ya han salido los dos primeros ejemplares del nuevo **Líder** 3ª época.

Tras el cambio efectuado en el **Líder** nº5 (segunda época-225 Ptas), se reemprende una nueva línea editorial con imagen renovada. Los cambios que se constatan en el nuevo **Líder** son:

- Una portada con diseño modernista (ilustraciones tipo Cairo) a dos tintas y nuevo subtítulo (Bimestral de juegos de Estrategia y Rol en vez de La revista de los Juegos de Simulación).
- Una periodicidad bimestral (en vez de trimestral), un diseño de interior realizado por ordenador (aunque con algunas deficiencias -sobre todo en el nº2- debidas sin duda a la falta de experiencia de los montadores con este tipo de programas).
- Una reducción de 8 páginas.
- Un aumento de 75 ptas en el precio de venta al público.

El contenido de la revista está bien elaborado y los artículos parecen más trabajados que los de la 2ª época, aunque la forma no acompañe al fondo la mayoría de las veces (la ausencia de ilustraciones es un ejemplo de ello), y se publiquen a veces noticias algo contradictorias. A destacar el módulo de **D&D**, de buena calidad, que contrasta con los publicados anteriormente, y la existencia de una nueva sección llamada "**Consultorio del orco Francis**" en la cual se repiten las mismas consultas que en nuestra sección El tesoro del Kobold.

En resumen, **Líder** nueva época se distancia de su anterior línea editorial, con unas innovaciones de contenido muy similares a las que se han efectuado en nuestra revista, aunque desgraciadamente con resultados bastante mediocres. Ya se ha anunciado el contenido previo del nº 3, dedicado esencialmente a **Call of Cthulhu**, que promete ser interesante.

### ¿Qué es el juego de Rol?

Especial nº1. Colección "Rol & Troll" Noviembre 1987. 250 Pts. Tiraje limitado a 500 ejemplares numerados.

Con este título se inicia la nueva colección

realizada por el equipo de **Troll**, destinada a difundir el juego de rol en pequeños fascículos para el gran público. La colección "**Rol & Troll**" se inicia con el nº1 "**¿Qué es el juego de rol?**", que pretende ser un acercamiento a dicho juego, simplificando y clarificando conceptos.

Su presentación es muy sencilla con el objetivo de no asustar al lector. Con un contenido de 28 páginas y profusamente ilustrado, el lector descubre el juego de rol y los principales elementos que lo componen (La mesa de juego, los jugadores, el árbitro, el rol, las reglas, etc...). El objetivo es bien sencillo: A través de una simplificación de la explicación del juego, se pretende estimular la curiosidad hacia el juego de rol. Su reducido tamaño (14,8x20,5 cms) pretende que este fascículo sea un elemento de difusión del juego práctico y manejable.

### Casus Belli.

Nº41. 92 pags. 25 Frs. Este último ejemplar de **Casus Belli** contiene un interesante dossier sobre **D&D (AD&D)** con dos módulos **AD&D**. Otro módulo para **Call of Cthulhu** y las secciones habituales... De las cuales tenemos que destacar con gran sorpresa la dedicada a "**Que es tu juego?**" (sic; fastuoso título) en la cual hacen mención de nuestra revista compatriota **Líder**. Nuestro asombro no reside en el descubrimiento de esta mención a **Líder** (si recordáis, en nuestro nº 7 de **Troll** informábamos de que **Casus Belli** hacía una mención de **Troll** en su número 38), sino en la información que nos ofrece: El autor de la revista **Líder** que se comenta (el nº2 de la primera época, ¿Un poco retrasadillos, no?) es un tal **Xavier P. Rotllán**, redactor en jefe (dixit **Casus**) de **Líder**, revista trimestral de los juegos de simulación.

Para aquella época, el redactor-jefe de **Troll** era miembro de la redacción, y juraría que, aunque no se hacía mención en el staff de la identidad del redactor-jefe, sí se mencionaba al editor, actual redactor-jefe de **Líder** (nueva época), **Pepe Jara**, que además a todos efectos cumplía el papel de redactor-jefe de **Líder**. La postura de **Troll** frente a estos equívocos constantes es clara y contundente: Nos pensamos mantener al margen de esta política de contradicciones y falsas noticias, pero nos vemos en el deber y obligación de denunciarlas cuando éstas se producen (y las vemos). Consideramos que es derecho del lector el conocerlas y obligación nuestra el comunicárselas.

### Casus Belli.

Nº42. 92 pags. 25 Frs. Contenido principal: dossier sobre las seis provincias de **Laelith** (ampliación para la ciudad creada en el nº37 de **Casus**) de excelente calidad. Aparte de una ayuda para los masters de **Cthulhu**, un módulo de **AD&D** (ambientado en **Laelith**) y otro de **Maléficos**, aparte de las ya habituales têtes d'affiche, secciones de magazines...donde, por cierto, ¡lo han vuelto a hacer!: No solamente hablan de las Jornadas (transcribiendo desgraciadamente nuestro error de fechas) y del **Troll** nº6, comentario gratificante para todos los miembros de esta redacción, sino que el título

lo de la reseña ("Juegos sin fronteras") hace poco honor a la reconocida facilidad de los franceses para los juegos de palabras.



### Chroniques d'Outre Monde.

Nº9. Oct-Nov 1987. Bimestral. 84 páginas. 30 Frs. Anunciando un cambio de editor, **Chroniques** sigue ofreciendo un contenido altamente nutritivo. En el nº 9, el "Pavé" esta consagrado a la temática de la Ciencia-ficción y, más concretamente, a una gama de nave galácticas (con información, planos e ilustraciones de interés para los amantes de **Traveller** y role-games de SF en general). Apoyando la sección, **Chroniques** incluye un módulo para SF multi-juego, además de otros para **Cthulhu**, **Paranoia** y **Trauma**. Un artículo para clarificar el panorama de los clérigos en los **D&D** y **AD&D**, y otras secciones de interés.

*Hemos constatado que existe una reducción en cuanto a publicaciones especializadas en el mercado francés. Actualmente sólo existen ya Casus Belli, Chroniques d'Outre Monde, Dragon Radieux, Le Hérault Citadel y Graal (revista cuyo equipo de redacción está compuesto en su mayor parte por elementos de Farfadet, de calidad todavía primaria y que esperamos comentar en números posteriores). Por lo tanto, es de lamentar la desaparición de Info-Jeux y Epées et Sortilèges. Los fanzines también parecen estar atravesando una crisis y se están reduciendo las publicaciones marginales de este tema (suponemos que para ganar en calidad).*

### White Dwarf

Nº95. Noviembre 1987. Mensual. 80 páginas. 1,25 £. Segundo número dirigido por **Sean Masterson**, **White Dwarf** sigue en la línea de promoción y apoyo de los produc-



tos editados por Games Workshop. En concreto, en esta entrega encontramos comentarios sobre **The Fury of Dracula** y **Warhammer Fantasy Battle 3ª edición**.

En uno de los números más endeble de esta última época, sólo se salvan de la mediocridad y superficialidad la habitual sección **'Eavy metal**, dedicada en esta ocasión a conversiones y *scratch buildings* y la segunda parte de un módulo para **Judge Dredd Role Playing Game: Vivir y Morir en Mega City 1**. Un miniportafolio de **John Blanche** queda totalmente desvirtuado por una inusual escasez en páginas de color. Se regala un flexi-disc a los lectores, pergeñado por **Sabbat**, del cual es mejor guardar un piadoso silencio.

## Comics

### La Sombra.

Autor: Howard Chaykin. Editorial: Ediciones Zinco.

Para lo que no lo sepan, la Sombra nació en 1930, fruto del ingenio y la pluma de Walter Gibson. Desde entonces hasta ahora, el justiciero ha pasado por diferentes medios (radio, novela, cine y comic) y autores, como por ejemplo Kaluta, que en 1973, junto con el guionista Denny O'Neil, realizó una serie de Comics-books, y todo ello sin que el espíritu de la Sombra sufriera cambio alguno.

En 1986, Howard Chaykin acepta el reto de, no sólo resucitar el personaje (un cruce entre Houdini y Mike Hammer), sino también explicar algunos de los puntos oscuros de su pasado y adaptarlo a los 80. En las 120 páginas de que consta la obra, encontraremos Shambala (lease Shangri La), a un mago que se muere de cáncer, a su hijo clónico, a un grupo de jóvenes sin escrúpulos que van asesinando uno a uno a todos los viejos colaboradores de la Sombra y, finalmente, su regreso. Ahora viste trajes de Giorgio Armani y usa dos Uzi en lugar de colts 45. Pero sigue siendo tan eficaz como siempre, justificando totalmente el subtítulo del comic ("Sangre y Justicia"). ¿Que cómo acaba todo?... Sólo la Sombra lo sabe.



### Ronin.

Autor: Frank Miller Editorial: Ediciones Zinco.

A los "fans" incondicionales no puedo decirles nada que ya no sepan. A los que, en cambio, no se han estremecido de puro placer viendo su particular visión de Daredevil o Batman, sólo puedo decirles que Miller puede ser acusado de muchas cosas, desde genio hasta de brutal, pero nunca podrá ser acusado de usar la violencia (y usa mucha) de manera gratuita. En su obra encontraremos invariablemente el tema del luchador solitario, que muchas veces se plantea por qué seguir todavía; el tema del honor (entendido al estilo oriental); y la fascinación, especialmente, por el Japón Samurai...

...Y hubo una vez, en el Japón Legendario, un joven samurai que no pudo impedir que su señor fuera asesinado por Agat, el demonio. El samurai se convirtió en Ronin, y vagó como un perro durante diez años, hasta estar preparado para enfrentarse al demonio y destruirlo, pues poseía la espada de su amo, una katana mágica bebedora de sangre y protectora de magias. Pero, cuando la katana se hundió en el pecho del demonio, este aún tuvo fuerzas para lanzar una última maldición...

Y ahora, en un Nueva York que lucha por superar la crisis en que se encuentra desde el final de la II Guerra Mundial, el demonio y el Ronin volverán a enfrentarse...



## Libros

### Cápítulo de recapitulaciones

Cuando llega Diciembre, es habitual proponerse la tradicional lista de lo mejor aparecido durante el año en curso. Sin embargo, y debido a que los editores suelen rellenar el pavo navideño con sus mejores ofertas, bueno será que brindemos a los lectores la oportunidad de recuperar las mejores obras publicadas, no durante el año 87, sino en el anterior. En este aspecto, la mejor iniciativa que se lleva a cabo son los Premios Gigamesh, que este año han alcanzado una repercusión popular inusitada con más de cien votos escrutados. La lista de los galardonados es la siguiente, y si se les ha escapado alguno, corran a su librería más próxima para enmendar semejante error:

#### Fantasia

Mejor novela: **El Señor de la Noche**, de **Tanith Lee**.

Mejor relato: **Casa de ladrones** y **el Bazar de lo Extraño**, ambos de **Fritz Leiber**, en **Espadas contra brujería**.

#### Terror

Mejor antología: **Libros Sangrientos 1**, de **Clive Barker**, ex-aequo con **CanCIONES que cantan los muertos**, de **George R.R. Martin**.

Mejor relato: **Entre los muertos**, de **G. Dozois** y **Jack Dann**; empatado con **El Tren de la Carne de Medianoche** y **En las colinas, las ciudades**, de **Clive Barker**.

El año no fue demasiado prolijo en el campo de la ciencia-ficción que consiguió un apabullante "desierto" en todas las categorías.

#### Sila Lumenn Mina Entielvo.

**El Señor de los Anillos. Apéndices**. Ediciones Minotauro. Barcelona 1987.

Y hablando de trufas, he aquí una nota que sirve tanto como recomendación para los forofos tolkenianos como de aviso para los navegantes. Lo anterior viene dado por el hecho de que si uno es lo suficientemente "élfico" como para querer más, y más, y más... sobre la Tierra Media, éste es su libro; con él, no sólo aprenderá el sutil manejo de las runas y el *tengwar* sino que completará toda la colección de tablas genealógicas, cronológicas, calendarios y hechos triviales que no es que necesitara conocer, pero que nunca están de más para vestir una buena campaña y fardar un rato. Pero si lo que está esperando es un "de como se las apañó Aragorn después de Sauron", está usted perdiendo el dinero y, lo que es más, acabará perdiendo la paciencia. Puesto que los apéndices no son más que eso, fragmentos de información que tenían que leerse "o desecharse" después de la historia del Señor de los Anillos.

Lo cual nos lleva a explotaciones comerciales, incompetencias editoriales e indelicadezas varias. Dejemos aparte el que este volumen se publique con veintidós años de retraso con respecto a la versión inglesa. Lo sangrante es que, este mismo editor que lanza este añadido como la panacea editorial del año, tuvo en sus manos la decisión de publi-



car estos apéndices como lo que eran, es decir, como las páginas finales de **El Señor de Los Anillos III**. A lo que ese genio editorial consideró impublicable en su día, ahora le pone una etiqueta de setecientas pesetas. Ustedes mismos.

LLuís Salvador.

## Discos

### Blau de Roig.

Grupo N'Gai N'Gai, CBS

Me siento emocionado al escuchar la cinta de estos muchachos de Barcelona, lógico reconocimiento a nuestras inefables virtudes. Me refiero a la canción N'Gai-N'Gai (del grupo del mismo nombre) que sale en el disco "Blau de Roig". N'Gai, como todo el mundo de Yuggoth sabe, es la primera palabra a pronunciar para realizar mi invocación. ¡Más, por favor!

Nyarlahotep

## Películas

### La Princesa Prometida

("The Princess Bride"). Director: Bob Reiner. Guión: William Goldman. Intérpretes: Carl Elwes, Mandy Patinkin, Chris Sarandon, Christopher Guest, Wallace Shawn, André The Giant, Robin Wright, Peter Falk y Billy Crystal. Música: Mark Knopfler.

Después de leer en Troll la mención sobre The Princess Bride (Troll 8 -sección libros, página 7), no pude resistir a la tentación de acudir al estreno de la película en nuestro país (que por cierto tiene un título bastante acertado, "La Princesa Prometida") y comprobar si efectivamente resultaba tan satisfactoria como la crítica de Luis Salvador. Pues bien, pueden releer la reseña y comprobar, tras ver la película, que los elementos principales que resaltan de la novela permanecen en la película. Destacar:

- Una correctísima adaptación del ritmo y estilo que sugiere la novela (aunque, eso sí, evidenciando lagunas por obvias razones de espacio y tiempo del propio largometraje), sobre todo teniendo en cuenta las adaptaciones y cambios de estructura en ciertas películas por las consabidas razones de marketing.

- Una estupenda caracterización de los personajes (incluso física, ya que son idénticos a la ilustración de la portada del libro).

Aunque hubiésemos preferido más profundidad de tratamiento en algunos de los personajes (el Conde Rugen queda relegado a un segundo plano, perdiendo la importancia que le da la novela) en cuanto a su pasado o a esos sentimientos tan entrañables que se descubren a lo largo de la lectura de The Princess Bride.

Por todo ello, la película es altamente recomendable, y no cabe duda de que en ella se encuentran muchos elementos que satisfacen a todos los que disfrutamos del mundo de la fantasía y de la imaginación, ya sea en sueños o... en juegos.

Josua Legs



### Ficha Técnica (V. Inglesa):

Nombre: King Arthur Pendragon  
 Autor: Greg Stafford  
 Editor: Chaosium  
 Aparición: 1985  
 Tema: Basado en las leyendas  
 Nº de jugadores: Entre 2 y 6

### (V. Francesa)

Pendragon  
 Greg Stafford  
 Gallimard  
 1986  
 Artúricas  
 Entre 2 y 6

### Temática y Ambientación.

Pendragon es el juego de rol que narra las hazañas de King Arthur Pendragon, el rey caballero por excelencia, que unificó a los pueblos en uno solo, uniendo los distintos feudos ("¡Una tierra, un rey!"), fundó la orden de caballería de la Tabla Redonda, derrotó a los sajones en numerosas ocasiones, y luego lanzó a sus caballeros a la búsqueda del Santo Grial. En este juego se pueden revivir los mejores momentos del medieval cortés y la canción de gesta. En Pendragon podrás conocer al Mago Merlin y Morgana le Fay, al traidor Mordred, la historia de la Dama del Lago y la espada Excalibur, así como los amores ilícitos de la reina Ginebra y Lan- celot du Lac.



## Personajes.

En **Pendragon** la variedad de personajes que un jugador puede interpretar se limita a la clase social más afín a la caballería, desde el escudero hasta un caballero de la Tabla Redonda.

La creación se efectúa de la siguiente manera:

Se establece el origen (gaélico, cristiano, picto, pagano, sajón, germano, etc), cultura, religión, nombre (una gran selección de nombres clasificados por origen son propuestos a los neófitos), antecedentes familiares (rango del padre y filiación exacta), posición social y lugar de residencia del personaje, para luego definir su perfil psicológico gracias a una atribución de puntos a doce trazos de personalidad, mediante el resultado de 3 dados de 6 caras (Castidad, Confianza, Generosidad, Honestidad, Justicia, Coraje, etc). Los resultados pueden ser modificados según la religión (según sea éste cristiano, pagano o romano) del personaje.

A continuación, y procediendo del mismo modo, se definen las Pasiones, que son los rasgos emocionales (los sentimientos) dominantes del personaje (Amor, Lealtad, Odio, etc), con lo que se completarán los trazos psicológicos, definiendo en cierta manera el comportamiento del personaje recién creado.

Luego son definidas las cinco características comunes a casi todos los juegos de rol: Apariencia, Constitución, Destreza, Fuerza y Talla, que definen luego otras características (como los puntos de vida, por ejemplo).

Una vez definido física y psíquicamente, el personaje elabora la lista de competencias (de combate o de conocimiento general) que éste posee en función de su cultura, clase social y sexo, añadiendo una cantidad de puntos a repartir entre dichas competencias para definir más concretamente ciertas habilidades de su personaje.

Por último, el jugador equipará a su personaje, definiendo su blasón y prestigio si se trata de un caballero...

Los personajes femeninos de **Pendragon** forman un capítulo especial, puesto que la especificación del sexo define también un tipo de personaje diferente. Por ello, el personaje femenino define sus características de manera distinta, del mismo modo que posee unas competencias diferentes a las de un caballero, por ejemplo. Aunque una mujer pueda ser caballero (ya que no lo prohíbe el juego), **Pendragon** sugiere además otro tipo de actividades a los personajes femeninos como, por ejemplo, la dedicación a las intrigas de la Corte o al estudio de la hechicería como lo hiciese el hada **Morgana**.

## Reglas Generales.

En el libro del árbitro de juego se agrupan esencialmente los consejos para el árbitro, algunas criaturas del mito artúrico, un resumen pseudo-histórico de la Tabla Redonda y un módulo introductorio (**A la recherche de la Bête**, en la versión francesa).

Un único sistema de reglas (contenido en el libro del jugador) resuelve todas las situaciones que se presenten por comparación del resultado de una tirada de un dado de 20 caras a la puntuación que se tenga de una característica, competencia, pasión o rasgo de personalidad, permitiendo calibrar el éxito o fracaso de la acción efectuada.

El resultado de 20 es considerado como un error crítico, con consecuencias de lo más desagradables. También se contemplan las acciones increíbles con resultados benefactores inesperados. Observemos que, curiosamente, una puntuación superior o igual a 20 elimina los riesgos de error crítico y aumenta las posibilidades de éxito rotundo.

### Combate.

Con el mismo principio de resolución por tiradas de 1d20 se resuelven los combates individuales. Previamente se han determinado para cada personaje unos valores útiles que permiten conocer el máximo de heridas graves, aturdimiento, desvanecimiento, daños infligidos, etc. Constatemos que los daños infligidos son calculados en función del personaje que golpea y no por el arma utilizada.

Al margen del sistema expuesto anteriormente, existe un apartado de las reglas dedicado a la resolución de las batallas de gran envergadura.

### Magia.

El autor de **Pendragon**, **Greg Stafford**, dice textualmente: "*Pendragon no tiene reglas de magia*." Puesto que se estima que la magia en el juego no tiene como objetivo de servir de elemento de defensa o ataque a los personajes, sino como elemento para la elaboración de la atmósfera del juego, sólo será del conomiento del árbitro y además, no deberá ser decisiva para la resolución de las aventuras de los personajes. Es bien sabido que la magia existe, puesto que existen los objetos mágicos y **Merlín** lanza hechizos, pero los personajes no tienen acceso de manera directa a este "conocimiento". Esto permite al árbitro crear sus propios efectos de magia a lo largo de la evolución de las partidas.

### El prestigio.

Es lo que más importa a un personaje. El prestigio está simbolizado por una puntuación que varía a lo largo de la vida de un personaje. Al inicio, ésta viene dada por la familia. Posteriormente, cada uno de los hechos que se cometan permitirá ganar (o perder en el caso de que se cometan hechos nefastos) puntos de prestigio. Se pueden ganar puntos de prestigio (al ser nombrado caballero, o por una pasión desmesurada por una dama, o por ser ennoblecido, etc) consiguiendo pasar de caballero desconocido a menor, valeroso, célebre, famoso o hasta legendario como **Sir Lancelot** (si consigues 8000 puntos de prestigio).

Igualmente, en **Pendragon**, se regulan los acontecimientos diversos de la vida del caballero (bodas, nacimientos, decesos, el amor cortés...). A lo largo de las páginas se encuentran numerosos pequeños textos basados en relatos de la gesta artúrica que permiten tanto a jugador como a árbitro de conocer más a fondo



el ambiente de **Pendragon**. De este modo, se puede saber como se desarrolla un buen festin, como se resuelve un juicio de Dios, etc. Estas notas se revelan de mucho interés para darle al personaje el caché necesario.

### Precio y presentación.

La presentación de la versión francesa de **Pendragon** es la clásica de los productos de este tipo de **Gallimard**: una caja de plástico moldeado en forma de libro, con portada en color de **Peter Jones**.

El contenido de la caja francesa es el siguiente:

- Libro del jugador, de 110 páginas que contiene la casi totalidad de las reglas del juego.
- Libro del árbitro (meneur de jeu en francés), de 20 páginas, con las referencias de arbitraje y un módulo introductorio.
- Una pantalla con la ilustración de la portada del juego en una de sus caras y con las tablas para el árbitro en la otra.
- Una ilustración en color con los blasones de los principales protagonistas de la saga artúrica.
- Un mapa a todo color, en gran formato, de "la Bretaña del Rey Arturo", o sea de Gran Bretaña.
- Un bloc de hojas de personajes.
- Un dado de 20 caras, seis dados de 6 caras y un bolígrafo negro.

La presentación es muy agradable y práctica de utilizar. Los dibujos e ilustraciones del juego son de gran calidad y el diseño es de lo mejorcito que existe en el mercado.

### Extensiones y módulos.

En el libro del árbitro se puede encontrar un módulo introductorio de calidad media, **A la recherche de la Bête**, pero con un tipo de presentación original que hemos intentado reproducir en el estilo de nuestro módulo para este número. En efecto, el módulo está escrito de la manera más literaria posible, facilitando su lectura y permitiendo un cierto juego para los árbitros que aman la improvisación.

En la versión inglesa, existen ya numerosas extensiones publicadas, de las cuales resaltaremos **The Pendragon Campaign** (como su nombre lo indica se trata de una campaña para **Pendragon**), **Noble's Book** (con más información sobre los caballeros) y **The King Arthur Companion** (como complemento a las reglas de base).

Para 1988, están además previstas más extensiones: **Before Arthur**, que sugiere un época anterior al reino de Arturo, estudiando de cerca a los hombres santos (Holy Men) e incluyendo nuevas reglas para los personajes femeninos; y **Boy King**, esta vez dedicado a la primera fase de Arturo, así como la vida y costumbres en la corte del rey y una larga aventura para jugar.

### Impresión general.

A diferencia de otros juegos de fantasía-medieval, **Pendragon**, define una categoría muy precisa de

personajes basada en la clase social de los caballeros, siguiendo el ejemplo documental de las grandes epopeyas de **Chrétien de Troyes** y **Malory**, o de una película como "Excalibur", que realzan el romance y el espíritu caballeresco. Esta voluntad por parte del autor permite justificar la necesidad de los jugadores de buscar continuamente aventura, al tiempo que evita que unos personajes de profesiones y clases distintas se unan en una aventura concreta, sin motivación coherente.

El sistema de reglas, como se ha podido ver, resulta sencillo y práctico en su utilización.

La atmósfera de juego es muy interesante, puesto que permite que un jugador conciba la vida de un caballero como una serie de aventuras, interrumpidas por períodos de descanso (en general invernales) conformes a una verdad histórica feudal, en donde todo se paraba en invierno (las reglas sugieren incluso que los personajes realicen una aventura anual). Esto produce una aceleración en el tiempo que envejecerá rápidamente a los caballeros, y cuando éste sea demasiado viejo para continuar, el hijo tomará el relevo (transformándose en el nuevo personaje del jugador), permitiendo así jugar a lo largo de todo el período artúrico (unos 75 años). Posteriormente, se plantearán unas partidas ambientadas en un medioevo más convencional, o se tendrá que crear una nueva historia para continuar la de **Arturo**, con lo que los caballeros perderán un objetivo a la vez que un ideal al desaparecer la **Tabla Redonda**. Pero esto ocurrirá después de muchas y agradables partidas. Lo que sin embargo no es perdonable, son los constantes errores de referencia histórica que figuran en el apartado final del libro del árbitro, en el cual, se intenta encasillar las leyendas Artúricas en un contexto histórico totalmente falseado para concederle un cierto aire de veracidad. Entre los muchos errores, se menciona la Unificación de Gran Bretaña en el 510-525 (falso), introducción de la caballería artúrica y de los primeros torneos en el 510 (falso, fue en el siglo XII), la aparición de las primeras armaduras completas en el 525-540 (esto no ocurrió hasta el siglo XI), y las armaduras góticas en el 540-555 (siendo el término gótico del 1300 aproximadamente). Todo ello debido, seguramente, a que la leyenda artúrica se fijó sobre estos siglos (XI, XII y XIII) pero hace referencia a un período de la historia anterior en cinco siglos; el fallo está, precisamente, en querer presentar como histórico un juego que por su esencia (una leyenda) es medieval-fantástica.

El otro elemento de interés son sin duda los rasgos de personalidad. Permiten al jugador inexperimentado definir una base para conocer las pasiones y sentimientos de su personaje. Hay que evitar sin embargo la resolución sistemática de cualquier indecisión del personaje o duda que plantee el árbitro mediante los resultados de lanzamientos de dados, puesto que se perdería el objetivo principal de todo juego de rol, en el que el jugador *interpreta* su personaje a fin de identificarse con él. Las tiradas excesivas de dados podrían reducir a un títere del azar al personaje, perdiendo



do así todo interés el juego. Recomendamos que se recurra a los tiros de dados para la resolución de situaciones que el árbitro considere conflictivas o importantes, pero en ningún caso efectuar éstos de manera sistemática o con la intención de forzar las acciones de los jugadores.

Como observación a la versión francesa, y puesto que no hemos podido establecer una comparación con la versión original de Chaosium, nos limitaremos a transcribir las observaciones de la crítica de las revistas francesas: parece ser que la traducción es algo deficiente en lo que concierne a ciertos términos de juego, añadiendo incluso algunas ventajas a los personajes franceses (¿Chauvinismo?) que no figuran en la versión de **Stafford** (los personajes franceses tienen un +1 en apariencia). Más grave sin embargo son los olvidos de ciertos elementos que figuran en la versión original (en particular el libreto en donde se encuentran reunidas las fichas de los principales protagonistas de la epopeya artúrica, **Arturo**, **Gauvain**, **Ginebra**, **Lancelot**, **Merlin** y **Perceval** en concreto).



En conclusión, **Pendragon** es un excelente juego, con sistema sencillo y eficaz y un tema fascinante, en el cual resaltaríamos la perfecta labor de adaptación que se ha realizado. **Greg Stafford**, autor del invento, es ya un viejo zorro de los juegos de rol, puesto que pertenecía al equipo que elaboró **Runequest** en la primera época de **Chaosium**, y desde entonces sigue en la brecha con sus colaboraciones en \*la elaboración de **Runequest III**, **Ghostbusters**, etc.

*Luis d'Estrées*





# ROL EN VIVO PARADOXES

---

Todo lo que usted quería saber sobre el rol en vivo, pero no tenía  
a quién preguntárselo.

---

Las preguntas son nuestras, pero las respuestas están tomadas de la ponencia desarrollada por Paradoxes en el JESYR 87 y de conversaciones mantenidas con ellos durante las Jornadas. Las posibles inexactitudes que podáis percibir son debidas, sin duda, al eficaz sistema de traducción simultánea (suerte que este problema lo hemos subsanado en lo posible con nuestro don de lenguas y la versión original del asunto).

## 1- ¿Qué es rol en vivo?

Lo que hemos intentado hacer a partir de estos juegos es organizar y poner en situación a personas para no encontrarse alrededor de una mesa con un árbitro de juego, sino en el exterior, en la naturaleza; el juego de rol "**Grandeur Nature**" es un juego, gente que se reúne. Lo más importante en el rol en vivo es el aspecto **rol**, es decir que la gente hable entre ella, que se produzca discusión, contacto, teatro entre las personas (dramatización).

Casos curiosos como los de dos jugadores, de los cuales uno interpreta el rol de un barbero y recibe la visita del otro jugador que viene a afeitarse por la mañana.

El tercer aspecto del rol en vivo es la naturaleza, el **entorno**, que puede representar todo lo que podríamos imaginar, normalmente, alrededor de una mesa.

Estamos obligados, cuando se efectúa un rol en vivo, a tener una parte real y una parte simulada: Los combates son reales, es decir que la gente tiene armas y se bate con ellas, aunque las armas son de espuma y por lo tanto inofensivas. Sin embargo, al final del combate, cuando la gente ha sido tocada -herida-, simulan las heridas. Y cuando están heridos hay que transportarlos, y esto no se simula, sino que también es real. Se simula también a los monstruos con personas disfrazadas.

## 2- ¿Todos los roles en vivo son iguales? ¿Qué tipos existen?

Hemos dividido los roles en vivo en varios tipos. Nosotros practicamos más asiduamente el **simultáneo** para unas 80-100 personas. La ventaja es que todo el mundo vive la misma aventura, el inconveniente es que exige un gran trabajo de

preparación. Los jugadores son prácticamente libres de hacer todo lo que deseen.

Otro tipo de rol en vivo es el que llamamos **secuencial**, que se desarrolla en pequeños grupos de 5-6 personas que van al encuentro de monstruos a lo largo del camino. La ventaja principal es que es mucho más fácil de organizar, pero hacen falta muchos monstruos, y además éstos pasan mucho tiempo esperando a los jugadores.

Los otros tipos de Rol en vivo son los "**casos**" o **Murder Parties**, en donde los jugadores pueden interpretarse a ellos mismos, generalmente en historias policiales que descubren a medida que transcurre el juego.

Y, finalmente, otro muy interesante, pero en el que los jugadores no están prevenidos y no saben que están jugando, es lo que nosotros llamamos un patinazo ("**dérripage**").

En general solemos hacer partidas para 20 -100 personas, con una duración de 4 -24 horas (pasadas 24 horas, la gente está muy cansada y ya no resulta agradable).

## 3- ¿Dónde jugar?

Se puede hacer rol en vivo en todo tipo de entornos: ciudad, bosque, etc...

Cuando se desarrollan juegos al aire libre, es interesante hacer una labor de compilación de datos e investigación de lugares naturales interesantes (una torre, una cueva, etc). Tiene la ventaja de pasar 24 horas en el bosque, lo cual es muy agradable y ofrece la posibilidad de que pueda jugar más gente.

Se puede jugar de noche o de día. La noche da pie a efectos especiales muy interesantes. También se pueden hacer cosas en interiores (más basadas en la magia, por ejemplo).

## 4- ¿Qué ambientaciones pueden hacerse?

Se pueden hacer distintos tipos de ambientes: Medieval (11º ó 12º siglo), fantasía medieval, ciencia-ficción, 1917-1920 (finales de la 1ª guerra mundial) y ambientes de capa y espada. A veces incluyen combates con armas reales, previamente preparados como espectáculos, y realizados por los organiza-



dores (no lo intentéis si no disponéis de conocimientos de esgrima teatral, como poseen los miembros del grupo **Paradoxes**).

#### 5- ¿Cómo se diseña una sesión de rol en vivo?

A veces realizamos nosotros todo el diseño de la partida (lugar, tema, guión, etc). Otras veces nos contratan los ayuntamientos (demostraciones de combate) o algunas colonias de vacaciones.

La parte más importante de nuestro trabajo, antes de realizar el rol en vivo, es la localización y selección del lugar de juego. Visitamos el lugar y tomamos muchas fotos (tanto del exterior como del interior) para recordar los lugares interesantes y preparar el guión de la partida con la ayuda de estas fotos. Después de esto, para un simultáneo de unas 100 personas, hay que contar con unas 600 a 800 horas de trabajo para poner todo a punto. Porque hay que preparar muchas cosas: Nuestros trajes, las armas, y comprobar que no son peligrosas o funcionan (en el caso de pistolas por infrarrojos), prever armas inofensivas (cuchillos con muelle o de plástico). Se preparan también efectos especiales como ruidos extraños, grabaciones, humos, combates preparados que surgen durante la partida, utilización de walkie-talkies, etc. Una vez el guión acabado, se procede al reclutamiento de todos los jugadores, a los que se les envía un dossier completo con ejemplos de trajes e información básica para introducirse en el ambiente de la partida, así como la historia de cada personaje, con sus objetivos y características principales.

#### 6- ¿Existe la figura del Master en el rol en vivo? ¿Cómo funciona?

Los jugadores están generalmente acompañados por árbitros llamados personajes-no jugadores que están allí para hacer respetar las reglas y dirigir la organización del juego. Sólo intervienen en el juego si es necesario y, en caso contrario, son "jugadores" como los demás (hacen un trabajo subterráneo que nadie ve y dan ambiente para que la historia vaya hacia el objetivo propuesto sin que los jugadores se den cuenta de ello).

Existen varios tipos de árbitro: El personaje principal, esencial para el desarrollo de la aventura, o también los personajes dobles que sirven para cuando se confía un rol muy importante a un jugador y éste tiene algún problema y necesita de un árbitro que le ayude (la dama de compañía de una princesa, por ejemplo). Otro tipo de árbitro es encargado únicamente de dar ambiente y, además, sirve para despistar a los jugadores que conozcan excesivamente a los organizadores y que crean que éstos son elementos claves de la partida (uno de los organizadores hacía, por ejemplo, el rol de una gitana que decía la buenaventura). El último tipo de árbitro es el de referencia, que no tiene un papel muy importante en la partida, pero que sirve para solventar las dudas de los jugadores que recurren a él cuando se necesita a alguien (puede tratarse de un posadero, un funcionario del senado, un oficinista de correos, etc).

Todos estos árbitros se reúnen antes del día de la

partida y discuten y estudian el guión para poder intervenir a lo largo del juego improvisando y estando presentes en caso de problema. Arbitran desde situaciones típicas de trampas y combates sencillos, y más complicadas a medida que aumenta el número de jugadores. Durante la partida, los árbitros han de tener pequeñas reuniones secretas para evaluar cómo se está desarrollando el juego y si necesitan variar el mismo.

Es importante que también los árbitros se diviertan.

#### 7- ¿Y el combate?

Estos son algunos ejemplos de reglas de juego que utilizamos en ciertos ambientes:

Sistema de combate en un mundo medieval, con 9 puntos de vida. Los brazos o piernas tocados restan 1 punto, 4 puntos de vida el tórax, estando prohibido el golpe en la cabeza. El jugador al que le queden 5 ó 1 punto de vida cae desvanecido y permanece 5 minutos fuera de juego. Si baja a 0 puntos de vida está muerto o en coma, dependiendo de los juegos. En caso de estar muerto, un jugador está parado durante una hora, sin poder jugar. Existen en el mundo medieval-fantástico unas armaduras que darán puntos de vida suplementarios.

Los jugadores restan mentalmente sus puntos de vida, confiando en que no harán trampas (no hay pintura sobre las armas -en otros juegos se comprueban los impactos mediante los trazos de pintura que dejan las armas previamente embadurnadas. El grupo **Paradoxes** considera que este método, además de estropear toda la labor previa de atrezzo, y es bastante chapucero, aparte de antieconómico-). Estos puntos de vida son visibles, puesto que son unos pequeños caramelos que están atados a un cordel, comiéndose el jugador un caramelo por punto de vida perdido.

Otro sistema se sigue en la ciencia-ficción, en cuyo caso utilizamos pistolas "láser": Cuando un jugador es alcanzado, suena el "bip" (que emite un receptor de infrarrojos fijado a cada jugador cuando es alcanzado por el rayo de la pistola, que es infrarroja en realidad) y pierde 1 punto cayendo desvanecido por cinco minutos de tiempo. La utilización de armas blancas es la misma que en el medioevo, con igual sistema de puntuación.

No sólo el combate, sino también la magia es utilizada: Existen varios sistemas, como el pergamino que describe el ritual con las frases y los gestos necesarios y que debe ser quemado una vez utilizado (lleva abajo un pequeño sello de la organización que prueba que, efectivamente, se trata de un hechizo del juego); a veces se utiliza una simple ficha de cartón que prueba que el jugador no hace trampa cuando utiliza la magia (los jugadores que no son magos no conocen las reglas de magia, solo la sufren). Utilizamos pequeños objetos para hacer efectos especiales, como burbujas de jabón que simulan un hechizo de protección para ahuyentar a los muertos-vivientes (mientras las burbujas salen los muertos vivientes no pueden tocar al mago, pero cuidado cuando se acaba el jabón o no se hacen las pompas correctamente...) o la hipnosis, con la que se



impide hablar durante media hora, o simular unas drogas (en forma de caramelos) que darán puntos de vida suplementarios. Las reglas de curación se desarrollan haciendo beber a los jugadores mejunjes muy desagradables, que les permiten recuperar puntos de vida bajo la forma de caramelos.

#### 8- ¿Esto es todo?

Antes del principio del juego es necesario hacer una introducción en donde se explican todas las reglas a los jugadores, siendo la más importante el observar un comportamiento deportivo y honesto. También se explican las reglas de seguridad para que nunca hayan problemas, señalando los lugares que pueden ser peligrosos de noche, entregando silbatos para llamadas de socorro si hubiese alguna dificultad, etc. Una vez hecho esto, se les distribuye material y se revisa el que los jugadores puedan traer, rechazando el que pueda ser peligroso (como ciertos cascos). Para no interrumpir el juego, las fotografías se toman por libre, lo que puede implicar un riesgo para el jugador (si te faltan manos para defenderte de algún monstruo, por ejemplo).

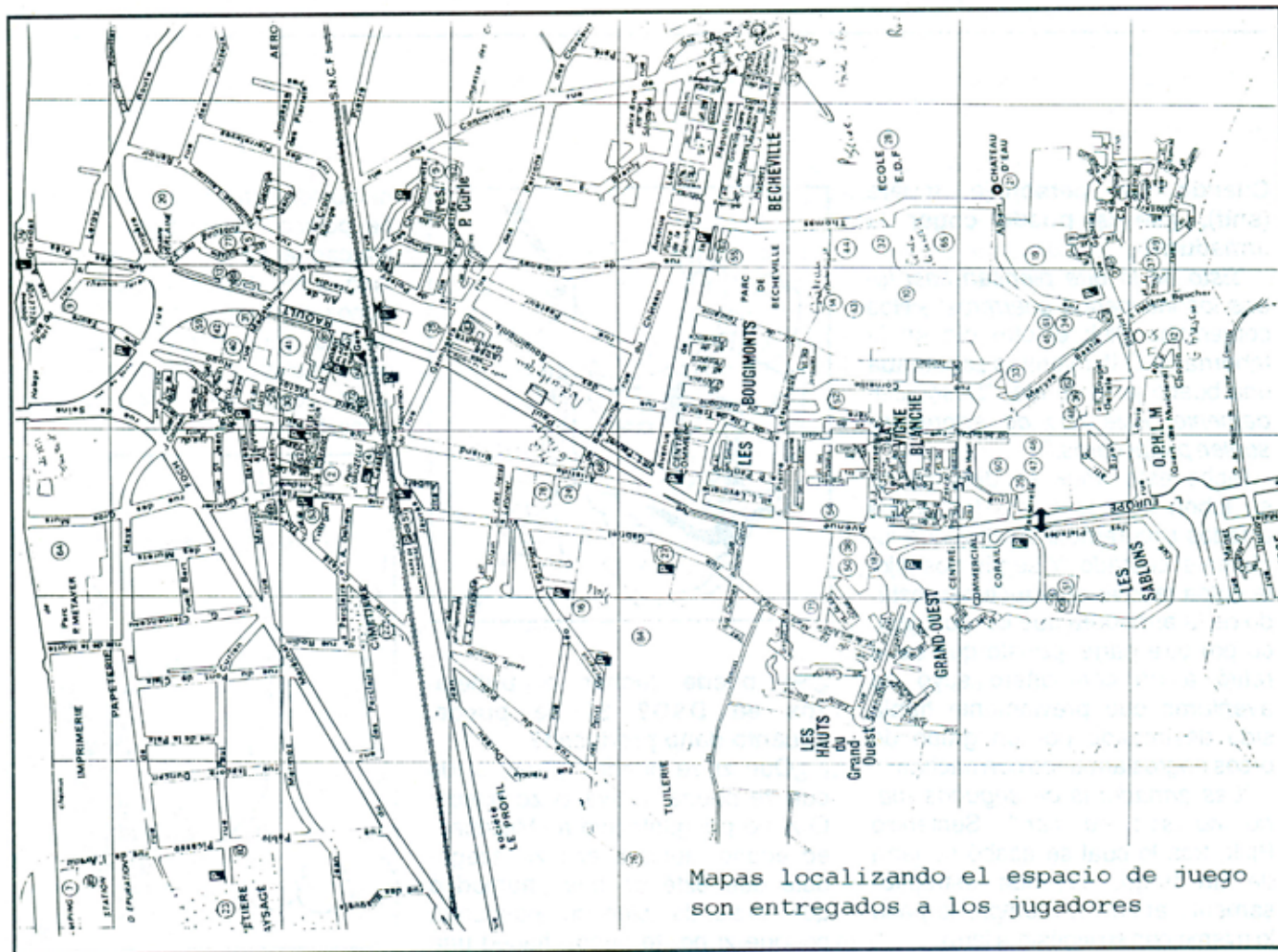
Los juegos suelen terminar siempre con un gran banquete en donde todos los jugadores suelen cenar juntos y comentar sus aventuras, como en los cómics de Astérix.



Para todos aquellos interesados en participar u organizar un rol en vivo, estamos seguros de que el grupo **Paradoxes** estará encantado de enviarles información y consejos. Su dirección es:

**Paradoxes, 27, Bld Malesherbes - 75008 Paris.**

*Paradoxes y equipo de redacción Troll*



Mapas localizando el espacio de juego son entregados a los jugadores



# El Tesoro del Kobold



Cuando un personaje muere (snif), ¿se le puede coger la armadura?

"Esto es lo que piensan casi todos los inexpertos guerreros" - Nos comentaba Pluk el otro día en la taberna de Grit, mientras saboreaba una buena jarra de ale- "Desgraciadamente, este tipo de errores se suelen pagar caros."

Dicho esto, Pluk se despojó de su jubón de cuero, mostrándonos a todos una terrible cicatriz que lucía en el costado. Y según nos dijo, la culpa la tuvo el defectuoso estado de la armadura que llevaba, lógico por otra parte, puesto que se la retiró a un compañero suyo de aventuras que previamente había sido destrozado por un grupo de orcos negros armados con hachas.

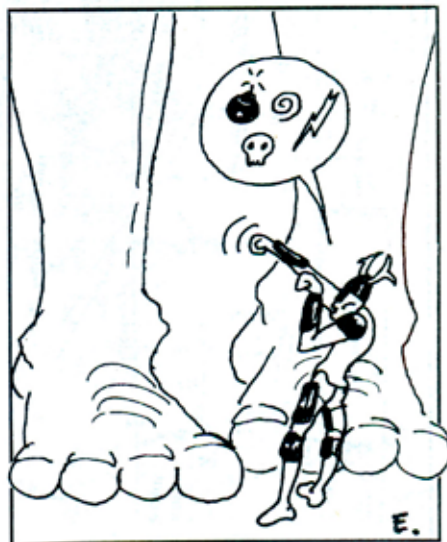
"Las armaduras de segunda mano no son de fiar." -Sentenció Pluk, tras lo cual se acabó su jarra de un trago, cayendo estrepitosamente al suelo. Siempre le pasa lo mismo con su vigésima jarra.



¿Se puede luchar a puñetazos en D&D? Si se puede, ¿cuánto daño producen?

¿Que zi ze puede? ¡Puez clado que ze puede! ¡Vaya zi ze puede! O zi no pdegúntazelo a Midkibad, ed enano; aunque ezo zí, azegúdate que ezté de buen humod o que entienda bien tu pdegunta, podque zi no, te puede haced una

demoztdación *in zitu*. Pod do que he podido compdobad en mi pdo-pia cadne, yo judadía que un puñetazo debe haced unoz 1d3+ loz bonoz de fuerza que tenga el individuo que te atiza. Pod ciedo, que Midkibad eztá baztante cachaz, zegún he podido apdeciad. ¿Zatizfecho?





El kobold nº 3691, ¿Da los mismos PX que el primero que se mató?

"Recuerdo con cariño mi kobold nº 3691," - Contesta sonriente Fosfi, el hobbit, después de soltar una larga bocanada de humo de su pipa - "fue para mi cumpleaños y me lo regalaron Milkibar y Pluk en la visita que hicimos al pozo de Gorrister. Quizás penséis que ya no se siente lo mismo después de tantos kobolds, pero siempre resulta emocionante. Aquel condenado kobold, además, no paraba de chillar algo referente a su amo, que se vengaría... pero eso es otra historia. ¿La experiencia? ¡Claro que es la misma! Aunque hay que reconocer que 3691 kobolds son muchos kobolds, y si acabas con ellos de golpe, debe ser un poco aburrido cuando vas por el 2876 ¿No?

Fosfi nos narró seguidamente sus aventuras, pero cuando estaba en lo mejorcito de la historia, entró un niño en la taberna agitando un sonajero, y al verlo Fosfi, profirió un grito de terror y salió como el rayo de la taberna. Igual es cierto... son muchos kobolds.



Si se mata a los compañeros de grupo, ¿cuántos PX se ganan?

"Aproximadamente se puede ganar entre unas 30 mc o 2 mo, que es lo que cuesta un buen entierro en Trid." - Esta fue la respuesta de Filstrup, al cual no convenció en absoluto nuestra pregunta y que, tras contestarnos, susurró unas palabras que hicieron brillar de forma extraña la palma de su mano derecha.

"Sinceramente, la experiencia

que adquieres matando a tus compañeros depende del nivel que éstos tengan. En verdad, creo que habéis formulado mal la pregunta. Yo diría más bien: ¿Qué se puede perder matando a los compañeros de grupo?"



Un clérigo de nivel muy alto, ¿Cuántos esqueletos puede vaporizar?

Galtaes se tambaleaba por los pasillos de la Posada de los Comerciantes, cuando le detuvimos y le formulamos la pregunta. Su aliento era espantoso, pero Galtaes se excusó de su lamentable estado debido, principalmente, a los resultados de una prolongada partida de Rhol que tuvieron varios clérigos de la misma religión para celebrar la festividad de su dios.

"¿Cuántos esqueletos qué? ¿Vaporqué? Aaaaah, sí, vaporizar. Estooooo, depende... sí, depende de... depende del vaporizador, ummph..."

Y dicho esto, profirió una estruendosa carcajada. Realmente, nunca habíamos visto a Galtaes en semejante estado. Un colega suyo, menos afectado por la "reunión" nos confirmó que, efectivamente, los esqueletos se vaporizan, según el poder del clérigo.

Agustiño



Pregunta sobre la "Llamada de Cthulhu".

¿Cómo es que en algunos módulos aparecen PNJ con un Poder mayor de 21?

Consultamos a nuestro experto en temas Cthulhulianos, el profesor Francis McBoorman, el cual dijo no se qué de consultar en no se dónde. Nos ha llegado una postal suya desde un lugar llamado R'lyeh:

"...aparte de los conocidos métodos mágicos como degollar niños y otras exquisiteces, o el conocido método vampírico de absorber poder hipnóticamente, ELLOS dicen que siempre que un mortal se enfrenta con magia a ELLOS, y en la lucha de poder contra poder el mortal mago sale triunfante, puede ganar poder (algo así como 1d3, si saca una tirada de porcentaje igual o inferior a 21 menos su poder multiplicado por 5, [21-Pod]x5). También puede hacerlo si saca un 01 en un tiro de "Suerte". De todos modos, ELLOS recomiendan como método infalible el gastar 10 puntos de salud mental para conseguir un punto extra de poder. Esto explica porqué todos sus esclavos estamos locos, pues ELLOS con su presencia iluminan y abren nuestros corazones y nuestras mentes..."

"¡Ah! Aumentando el poder aumenta también la suerte pero NO la Salud Mental."

"La redacción de Troll busca un nuevo experto en temas Cthulhulianos. Preferible que no tengan tanta curiosidad como Francis McBoorman."







### Temática y ambientación.

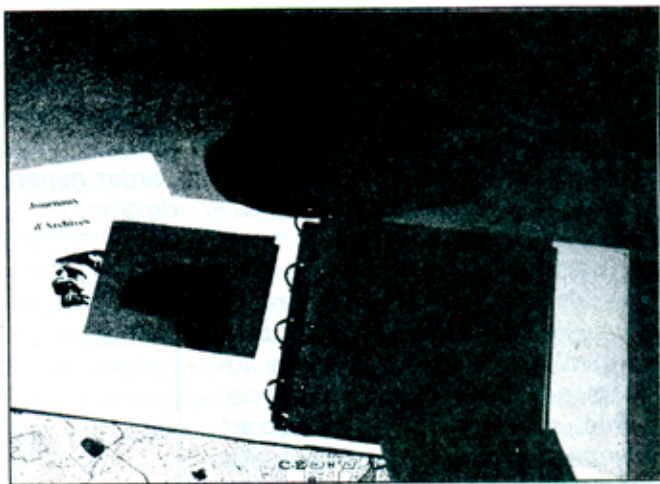
El juego intenta reproducir el misterio y el suspense del Londres de las novelas de **Conan Doyle**, dónde los personajes, que deben tomar el papel de ayudantes del investigador **Sherlock Holmes**, se verán envueltos en una serie de aventuras y casos policíacos de lo más enrevesados que ellos solos deberán resolver, ya que **Holmes** se encontrará "sumergido en un caso importante del que depende el futuro del Reino y la Corona". No es pues ni un juego de tablero ni un juego de rol, sino una investigación policial que requerirá de los jugadores más uso de materia gris que fuerza bruta para su perfecta resolución.

### Personajes.

Como ya hemos comentado, los jugadores son ayudantes de **Sherlock Holmes** (lo que en las novelas como "los irregulares de Baker Street"), pero uno de los detalles que tal vez ayude más a introducirse en el mundo descrito por **Conan Doyle** son la serie de PNJ (unos siempre fijos en todo el juego, otros tan sólo en algunos de los casos) que se pueden encontrar, tales como el Inspector **Lestrade** de Scotland Yard, el hermano del célebre detective, **Mycroft Holmes** o hasta el soplón, **Porky Shinwell**, propietario de la taberna del mismo nombre.

### Objetivo del juego.

El objetivo no es otro que, después de haber consultado e interpretado las pistas que les proporcionarán sus pesquisas, resolver el misterio y solucionar el caso. Para ello, deberán rellenar un cuestionario y después comprobar sus conclusiones con la solución que **Sherlock Holmes** da sobre el caso en cues-



### Ficha Técnica (V. Francesa):

Nombre:	<b>Sherlock Holmes Detective Conseil</b>
Editor:	<b>Jeux Descartes</b>
Aparición:	<b>1985</b>
Tema:	<b>Basado en el célebre personaje de A.C Doyle Sherlock Holmes</b>
Nº Jugadores:	<b>De 1 a 6</b>

tion. Lo más gracioso del asunto es que no es suficiente descifrar el enigma simplemente, sino conseguirlo en un número mínimo de pistas para presumir de poseer tanto o más talento que el sabueso de Baker Street (cosa harto difícil, ya que además de no moverse de su sillón, casi siempre desentraña el misterio con dos o tres deducciones).

### Equipo

-Un plano de Londres de la época victoriana, impreso en bellos colores y un no menos despreciable tamaño (60x50 cm), sirve para algo más que ocupar un buen trozo de mesa, ya que no sólo permite que los investigadores visualicen en el lugar o lugares dónde se desarrollan los casos, sino también para calcular si un personaje dispuso de tiempo material para perpetrar la fechoría que los jugadores intentan resolver.

-Un anuario.

Un libro en que se encuentran la lista de direcciones de los más de 1000 personajes y lugares que deberán visitar para resolver los enigmas.

-Un librito de "Memorias".

En él se encuentran expuestos 10 casos policíacos y sus soluciones.

-Un "Dossier".

Conjunto de pistas clasificadas por enigmas.

-Una recopilación de periódicos de archivo.

Este librito contiene 10 facsímiles de periódicos fechados en los que es posible encontrar pistas e informaciones concernientes a los casos, con una reproducción que conserva todo el sabor de la época victoriana.



-Un libreto de "Enigmas".

En él se hallan agrupados un conjunto de 10 cuestionarios (uno para cada uno de los 10 enigmas).

### Secuencia de juego.

#### 1ª Fase introductoria

Con el libreto de "Memorias" en la mano, se escoge uno de los enigmas dispuestos para su resolución. **Holmes y Watson**, a través de un diálogo, nos plantean el caso que, acto seguido, deberemos resolver.

#### 2ª Fase de investigación.

Esta puede dirigirse por una de las siguientes vías:

2.1. Coger la recopilación de diarios y leer las noticias de los hechos sucedidos en la fecha del caso (a veces se encuentran pistas en los "Times" de fechas anteriores al asunto a resolver)

2.2. Gracias a los nombres proporcionados por **Sherlock Holmes y Watson** en la fase introductoria u otros que hayamos encontrado en los diarios, buscar en el anuario. Allí encontraremos un número de código que nos indica en que parte del "Dossier" se encuentra la declaración de dicho personaje sobre el caso en cuestión. Lamentablemente, en algunas ocasiones o no saben nada, o dan pistas falsas, o no nos quieren recibir, o no se encuentran en su domicilio, o alguien los ha matado...

2.3. Mediante unos contactos que ya desde la introducción sabemos se encontrarán a nuestra disposición en todos los casos. Estos suelen ser los típicos que **Sherlock Holmes** suele encontrarse en sus novelas. En ciertos casos estos PNJ pueden no saber nada del asunto (el encargado del registro civil mal nos podrá ayudar en caso de inmigrantes americanos, por ejemplo), en otros, la información puede ser confusa o errónea (como la que tradicionalmente proporciona el inspector Lestrade, aunque puede ser valiosa al indicarnos el camino *que no se debe seguir*). En otros casos esta información es vital y puede ahorrarnos tres pistas secundarias.

#### 3ª Fase de resolución.

Cuando los jugadores creen haber resuelto el caso, se coge el último libreto, "Enigmas", y se contestan las preguntas del cuestionario correspondiente al problema. Las preguntas son de todo tipo, ya que mientras algunas hacen referencia directa al enigma y sus respuestas son la clave de la resolución, otras preguntan algún detalle concreto que no es estrictamente del caso e incluso a veces se refieren a la literatura de **Arthur Conan Doyle** (¿De qué color era la gorra de **Sherlock**?).

Una vez rellenado el cuestionario, los jugadores miran las respuestas y pasan a la fase de puntuación. Suelen sentirse avergonzados de lo mucho que han tardado, vergüenza combinada con la admiración al gran poder deductivo de su maestro, aunque satisfechos si han resuelto bien el caso. Después de los sollozos de rigor en caso de fracaso, se vuelve al libreto de "Memorias", al apartado de las soluciones, donde **Sherlock Holmes** explica todo el proceso deductivo que le ha llevado a la resolución del caso.

### Ampliaciones.

Dos de origen inglés, pero traducidas al francés, que son:

- "Meurtres à Carlton House", con 5 casos más.

- "L'affaire de Queens Park"

Y una de origen francés. "L'Affaire de l'Oiseau de Papier", que se desarrolla en París durante la Exposición Universal de 1889, y que se compone de 5 partes (¡Toda una campaña!).

### Precio y presentación.

El juego, que es de origen inglés y ya dispone de una versión italiana editada por International Team, ha sido editado en francés por Jeux Descartes (¡faltaría plus!).

Aunque el precio al principio pueda parecer abusivo (235 F el clasificador y 85 F "Meurtres à Carlton House") debe decirse que su excelente presentación y diseño hacen de éste un juego realmente hermoso y cómodo de guardar, ya que el clasificador de anillas en el que está contenido todo él hace fácil su consulta y conservación.

### Impresión general.

El juego es uno de los de más simple manejo que existen en el mercado. Con un material ínfimo y unas reglas de poco más de dos páginas, **Sherlock** se constituye sin duda como el juego más fácil de aprender, más adecuado para la participación en grupo (aunque es ideal para jugar en solitario), el más adecuado para cualquier ocasión, puesto que no requiere ningún tipo de preparación; el más fácilmente adaptable a rol en vivo y, sobre todo, es muy ampliable. Cualquiera puede diseñar su caso e introducirlo en el juego, puesto que el formato de pistas para cada caso está conformado a la manera de un libro interactivo. Existe una diferencia sin embargo con este tipo de textos, y es que mientras los "interatas" te conducen de un lugar muy concreto a un sitio muy específico, pasando por diversos caminos, **Sherlock** y el caso que se plantea lo resuelves *tú*. Estás autorizado a recurrir a tantas o tan pocas pistas como quieras, y en cualquier momento puedes detener la investigación, ponerte a pensar y, si aciertas en tu proceso deductivo, resolver adecuadamente el caso. En definitiva, el azar no tiene ninguna intervención en el juego, siendo *tú* y sólo *tú* el responsable de tus éxitos y fracasos.

*Sir Good Lord Amazing y Sir Donan Coyle*





# JORNADES de JOC JORNADAS de JUEGO



## 2ª JORNADES DE JOCS DESTRATEGIA, SIMULACIÓ Y ROL

Durante los días 5, 6, 7 y 8 de Diciembre de 1987 y en el marco de Transformadors, Aparador de cultura juvenil ubicado en la calle Ausias March 60 de Barcelona, tuvieron lugar las 2as Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol.

Estas segundas Jornadas han sido muy distintas de las anteriores en diversos aspectos, y creemos que esto justifica ofrecerlos un amplio reportaje sobre lo que allí ha acontecido.

La convocante fue la Promotora de la Asociación nacional de Clubs de Estrategia, Simulación y Rol. Los organizadores eran Ludocentre, Joc Internacional y Transformadors (o al menos así consta en el folleto), con la colaboración del Ayuntamiento de Barcelona y el soporte de la Generalitat. Igualmente se contaba con la recomendación del Diari de Barcelona.

El local, que parecía en un principio más un dungeon o un laberinto, se reveló muy útil para esquivar los encuentros no gratos. Ciertamente, para el recién llegado hubiera sido de agradecer el indicar más llamativamente la ubicación de la salas principales, evitando así que los interesados en visitar el espacio de clubs irrumpiesen violenta y decididamente en los lavabos de señoras.

El amplio marco que ofrecía Transformadors fue totalmente cubierto por unos espacios de actividades dedicados a las jornadas, amenamente diseñados y con una imagen acogedora. De este modo, en la entrada, además del espacio de recepción e información (poco espacio muy bien aprovechado) y del servicio de bar (que fue el lugar de encuentro indispensable, no sólo para refrescarse el gaznate, sino como lugar de reposo y recuperación cercano al campo de batalla), el visitante podía hallar un espacio de compra-venta de juegos, figuras, accesorios y revistas (la tienda del jugador, que resultó ser un éxito de ventas gracias a la aportación de los juegos de segunda mano y a la posibilidad de conocer el producto antes de comprarlo) y un amplio espacio de muestra (interesante sobre todo para aquellas personas

que realizaban una primera aproximación a los juegos de este tipo) donde se hallaba, tras un agradable dispositivo de vitrinas y plafones informativos, una exposición de juegos, figuras y complementos de diferentes empresas y artesanos. Allí se encontraban desde los juegos de Borrás y Avalon Hill hasta una representación de las más célebres revistas especializadas, pasando por productos de reciente creación (como el Political Game o L' Alcalde), figuras de plomo para wargame o fantasía perfectamente pintadas, o incluso una excelente muestra de los productos de Escenart. Como observación, podríamos indicar que hubiera sido de interés el elaborar unos paneles informativos más detallados que permitiesen conocer mejor los productos expuestos y sus conceptos básicos, así como una relación más amplia de los productos existentes en el mercado nacional (¿Qué pasó con Nac?).

En otra sala, que se hallaba en una planta inferior, se encontraba el espacio de juego informático (luz, color, electrones y batallas, negociaciones y deportes) con unos diez compatibles IBM que fueron literalmente invadidos por los visitantes, que no despegaban las posaderas de los asientos ni las miradas de las pantallas. Sólo faltó dar números, como en la Seguridad Social. Una amplia y variada gama de software lúdico de todo tipo hizo las delicias de aquellos que tuvieron la suerte de poder jugar con Hal. También tuvieron suerte los que aprovecharon la oferta de ICOM S.A que ofrecía sus PC a precios realmente interesantes.

Todavía era posible bajar más. Y en el nivel inferior era donde se ocultaban los monstruos de más experiencia: La sala de actos, con variable densidad de asistencia según los temas que se trataron en ella (cada tema tiene su público), albergó distintas personalidades, especialistas y aficionados del gremio de jugadores. Igualmente, se podían ver películas afines a la temática que se desarrollaba en las Jornadas, con cintas variadas de ciencia-ficción, fantasía, etc, permitiendo escabullirse del bullicio de la sala de torneos y clubs.

Esta última bullía constantemente de gente. Su austera decoración se limitaba a unas mesas (forradas de terciopelo verde para calmar a los impetuosos jugadores), sillas (que se revelaron con un preciado tesoro por su escasez) y un armario repleto de juegos que formaba la ludoteca de las Jornadas (que permitió revolver, escoger y jugar, dando acceso a unos juegos a veces desconocidos por el gran público). Unos plafones, que separaban los diferentes espacios de clubs y que aparecían en algunas ocasiones adornados con posters o fotografías de las actividades que estos realizan, completaban el paisaje.

En general, el espacio de las Jornadas estuvo bien (sobre todo si establecemos comparaciones con el del año anterior). Pero, valorando los momentos de gran afluencia de público, no estaría mal pensar en un marco todavía más amplio para las próximas: Durante esos cuatro días se ha calculado que pasaron por las Jornadas unos 1400 asistentes que curiosaron y, en algunos casos, hasta se atrevieron a jugar.

Los Clubs presentes (no estábamos todos, pero tampoco cabíamos muchos más) fueron los de Com-



pañía Blanca y Dreadnought (que nos asombró con las fotografías de su lujoso club) de Valencia; Dragon, The Fumbler Dwarf (que entusiasmó al personal con su iniciación a James Bond 007, y asombró a muchos por su atractivo material -me refiero a los módulos de 007 y la campaña de Runequest realizada por sus socios-) y Héroe (que se reveló como un club muy cordial y con grandes proyectos de los cuales destacamos su partida de Diplomacy por correo), todos ellos de Madrid; Avres-Bres (con su mítico presidente Kepa Bis) de Bilbao; Alpha y Aurnyn (que realizó numerosas partidas de iniciación de JdR como Maléficos, Legendes de la Table Ronde y Cthulhu) de Barcelona. También figuraban espacios previstos para las revistas Líder y Troll (nosotros estuvimos). No olvidemos la asistencia de numerosos representantes de clubs como Acies de Zaragoza, Strumtruppen de Barcelona y Los Pelotas de Bilbao, así como clubs de Sevilla, Zaragoza, Castellón y Sant Cugat.

Como invitados tuvimos el placer de contar con Alain Ledoux, redactor-jefe de la revista francesa Jeux & Stratégie, y, como representantes del juego de Rol en Vivo y miembros de la asociación Paradoxes dedicada a la organización de este tipo de actividades, a André Foussat (también conocido por ser el redactor de Casus Belli encargado de la sección Magazine, dedicada los comentarios sobre comics y revistas) y a Anne Vétillard (igualmente colaboradora de Casus Belli y Dragon Radieux, pero sin duda más conocida por ser la creadora del juego de rol Légendes de la Table Ronde para Jeux Descartes).

El programa de actos era rico en propuestas y contenido, pero la precipitación y las prisas provocaron retrasos y malentendidos que perjudicaron notablemente ciertos acontecimientos. Por ello el apartado de concursos y torneos no tuvo toda la afluencia de participantes que se esperaba en un principio, debido fundamentalmente al poco plazo que se tuvo desde el conocimiento del mismo hasta la fecha límite de entrega, pese a que la organización aplazó tal fecha hasta el primer día de inauguración de las Jornadas. Hubieron también serios problemas a la hora de encontrar jueces y árbitros de juego, por lo que los grupos de aventureros anduvieron un poco perdidos, los enfrentamientos de Cry Havoc salpicaron de sangre a más de un inocente y los diplomáticos tenían serias dificultades para ponerse de acuerdo.

En el apartado de concurso de creación y diseño de juegos y pintado de figuras se obtuvieron los siguientes resultados:

En modalidad de Rol, quedaron desiertos los premios a las tres modalidades de ciencia-ficción, siglo XX y Fantasía, a causa seguramente del poco plazo del que se dispuso para la confección de los juegos (todos sabemos que es una ardua tarea) y pese a que se presentaron escenarios para James Bond y Runequest realizados por el club The Fumbler Dwarf.

En la modalidad de wargame obtuvo premio el juego "The Silmarillion", basado en la obra del mismo nombre de J.R.R. Tolkien.

En la modalidad de juego de estrategia y simulación se premió a "Egipto", juego de aventuras que se desarrolla en el Egipto antiguo (en pirámides, templos, etc).

Ambos juegos fueron premiados con un lote de juegos y una suscripción gratuita a la revista Jeux & Stratégie por un año.

En la modalidad de pintura de figuras se otorgaron los siguientes premios:

Antigüedad hasta 1770: Ejército Normando, realizado por el club Dragon, quedando las demás modalidades desiertas.

Fantasía: El gran Dragón Verde, también del club Dragon, quedando la modalidad de ciencia-ficción desierta.

Se premió a los ganadores con un lote de juegos y una suscripción gratuita a la revista Casus Belli por un año.

Los premios se otorgaron en la sala KGB bajo la atónita mirada de noctámbulos y habituales del local que, por supuesto, ignoraban de qué iba la historia y abuchearon (¿o eran vítores?) a todos los que interrumpían la música y proferían discursos palizas e insípidos. No sería mala idea encontrar un lugar más íntimo para este tipo de manifestaciones.

Esperemos que la próxima convocatoria se realice con más anticipación y difusión, si es que queremos continuar con esta buena iniciativa destinada a favorecer la creatividad de la afición.

Las ponencias y mesas redondas anduvieron faltas, en ocasiones, de más público (que no se enteró o que estaba ocupado en otros menesteres más lúdicos), o no resultaron lo gratificantes que en un principio se pensaba (por pequeños fallos técnicos, o falta de entusiasmo de los ponentes). Pero sin duda gozaron de más aceptación que el año pasado (al menos pudimos oír todos a los ponentes) y las temáticas fueron variadas y, algunas, realmente interesantes. Las mesas redondas estuvieron dedicadas a los siguientes temas: Perspectivas de Futuro del mercado de los juegos de Estrategia, Simulación y Rol; Los masters del Rol, y Las revistas especializadas en juegos. Mientras que las ponencias proponían los siguientes temas: Juegos de simulación e informática; Los wargames con figuras; Los juegos de Rol Nature (es decir Rol en Vivo), y Los juegos de Simulación como recurso en la escuela y en la animación sociocultural.

Durante las Jornadas también se reunieron los representantes de los clubs con la intención de constituir (por tercera vez) la Asociación de Clubs de juegos de Estrategia, Simulación y Rol...pero ésta es otra historia (y hablamos de ella en un artículo especialmente dedicado a este tema).

En conclusión, estas Jornadas han resultado sensiblemente mejores que las anteriores, y las expectativas para poder mejorarlas son muchas. Existe (a diferencia de la experiencia anterior) un interés en colaborar para organizar las siguientes. La respuesta general ha sido positiva y pensamos que se puede confiar en un futuro prometedor en este terreno.

Diego Pérez

P.S. Esta crónica ha sido realizada con la colaboración de Ludocentre, que aportó la documentación necesaria para su elaboración.





## The Political Game. (el Juego de la Política)

¿No podría resultar sumamente emocionante y sugestivo desempeñar el papel de un destacado dirigente político compitiendo en unas encarnizadas elecciones en busca del Poder?

Ahora, tal cosa se puede comprobar con este nuevo juego de reciente aparición.

En él, cada jugador se encontrará dirigiendo un partido político y tendrá que organizar su propia campaña electoral, escogiendo su programa político, consiguiendo dinero, indispensable para invertir en publicidad o para lanzar ofensivas contra partidos rivales a fin de arrebatarles votos. Podrá pactar y establecer acuerdos con sus adversarios, traicionarlos si le interesa, prestar dinero a otro jugador para que ataque a un rival común, pagar a un oponente para no ser atacado por él, amenazarlo, intercambiar favores o información... en fin, recurrir a toda clase de argucias propias del mejor político del momento.

El objetivo de cada partido es conseguir la mayor popularidad posible entre los electores y todo le está permitido siempre que cumpla las reglas básicas del juego.

En la primera parte de cada tirada los jugadores van perfilando su ideología, tomando una posición de izquierda, centro o derecha sobre temas de candente actualidad como las autonomías, la OTAN, o los impuestos. Dicha elección se realiza en secreto y se han de conciliar tres objetivos normalmente contrapuestos:

- Escoger una opción altamente popular.
- Coincidir en la elección con el menor número de jugadores posible, a fin de no repartir la popularidad con ellos.
- No efectuar cambios bruscos de izquierda a derecha o viceversa, pues están penalizados (los electores también se dan cuenta de los "cambios de chaqueta").

Se puede ser fiel a la propia ideología, pero los jugadores que empiezan a jugar así pronto ven como

sus rivales más hábiles se les van adelantando, así que, sin más reparos, optan por dejar de lado sus opiniones e ir en busca del Poder.

En la segunda parte de la tirada los aspirantes a Presidente del Gobierno mueven su ficha por un tablero donde les esperan fuertes emociones. para avanzar la ficha pueden elegir entre tirar un dado o bien una carta de avance, cartas que permiten avanzar 1, 2, 3, 4, 5 ó 6 casillas y que son tomadas cada cuatro tiradas.

Tendrán ocasión de vencer en diversas elecciones autonómicas, lo que incrementará su popularidad de cara a las generales. Así mismo, unas inquietantes cartas de suerte les harán participar en subastas de periódicos, mítines, espionaje, ayudas extranjeras, transvases de candidatos, debates televisivos, escándalos y todo aquello que hace de las elecciones algo extraordinariamente apasionante.

Como puede apreciarse, las reglas del juego son simples, pero a partir de ellas los candidatos pueden dar lugar a una extensa gama de situaciones cuyo límite viene solamente dado por lo retorcido de la mente política de cada uno.

Así, pronto aparecen los pactos o acuerdos electorales entre partidos de ideología afín como ocurre, o debería ocurrir, en la realidad. En efecto, el cambio brusco de ideología es peligroso por las ofensivas, pero si no hay cambio puede tocar repartir la popularidad entre bastantes.

Pero a los pactos les son innatos las traiciones, los dobles pactos y los "olvidos". No faltan tan poco las amenazas, y son muy comunes los intercambios, ventas, préstamos y "regalos".

Como puede verse este juego permite que afloren las habilidades políticas de cada uno. Si se muestra usted diestro en él le aconsejamos que considere la posibilidad de dedicarse de lleno a la actividad política.

José M<sup>a</sup> García Camón

Revista de ROL

# TROTIL

Especial nº 1  
Colección "Rol & Juego"  
Noviembre 1987 - 250 Pp.

que  
es  
el  
juego  
de  
ROL

**Colección Especial**  
500 ejemplares numerados  
nº 1 - 250m



## Asociación: ¿Quién, cuándo, dónde, cómo?

El presente módulo de rol en vivo fue jugado en las Segundas Jornadas en un claro ejemplo de "dérripage" (ver artículo sobre Rol en Vivo).

Los incautos jugadores de dicha partida eran los miembros promotores de la Asociación de Clubs, incluyendo a los recién llegados representantes de nuevos clubs, que ignoraban, mientras debatían sobre la constitución de la Asociación de Clubs de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (elaborando un proyecto de trabajo y actividades, definiendo un borrador de estatutos, concretando fechas y lugares para las próximas reuniones y asambleas constituyentes y planes de acción para agilizar la formación del grupo) la trascendencia de la partida que se estaba desarrollando, incluso fuera de la sala de reuniones y con PNJ's (¿o eran Masters?) hábilmente camuflados.

El final fue cuando menos sorprendente: cuando los miembros promotores de la futura Asociación creían haber dado un paso adelante en la constitución de la misma y se retiraban satisfechos a la espera de futuros encuentros, ocurrió lo indecible, el golpe de teatro: todo aquello era una farsa (*a mí siempre me gustó este nombre para la Asociación*) y los dos PNJ's (sólo en apariencia) habían resultado ser los maquiavélicos urdidores de un plan incalificable (ya que no es ni siniestro, ni malvado, ni tan siquiera genial...el calificativo sería quizás el de "estúpido").

El plan consistía en acaparar las informaciones dirigidas a la Asociación dando pistas falsas sobre la ubicación de la misma y poder así controlar EL MUNDO, y mandar en él, y hacer, y deshacer...quizás para, en las siniestras profundidades de un piso del ensanche, reunir la suficiente fuerza mental y entonces...lã, lã, Nyarlathotep, gwirr R'lyeh fhgtan...invocar algún diosillo perdido con nefasto propósito canibalizador

(no es seguro, quién sabe, a lo mejor nos equivocamos...Dios dirá...).

El primer individuo logró infiltrar, no se sabe cómo, ante el desconocimiento del equipo redactor de Líder, una información referente a la Asociación en el sentido de que para ponerse en contacto con la misma o solicitar un dossier elaborado se recurriese a Líder, adjuntando la dirección de esa revista (que no la dirección del equipo de redacción).

El segundo elemento, logró colar en el catálogo de las jornadas una página entera reservada a "la presentación de la Asociación de Clubs de Estrategia, Simulación y Rol" (apareciendo dicho catálogo con una simultaneidad que sólo puede ser fruto de una máquina del tiempo cienciaficcional en plena reunión de constitución de la Asociación, a lo cual los presentes se preguntaron "Pero, cómo, ¿ya estamos constituidos?"), y evidentemente, indicando la sede social de ésta en la ciudad Condal, "merced a la colaboración prestada por uno de los clubs de Barcelona" (sic; los miembros de éste se mostraron altamente sorprendidos).

En conclusión, parece ser que la partida no ha terminado (lleva aspecto de convertirse en campaña), pero el primer objetivo se ha cubierto: existe confusión y malentendidos en el seno de la Asociación (o sea, que van ganando los malos).

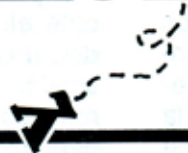
Nosotros, desde estas líneas queremos brindar la posibilidad de esclarecer esta situación, pero para evitar vernos envueltos en este sarao sugerimos que nos envíen información concreta proveniente de la misma Asociación o sus promotores, acreditadas convenientemente (nunca se sabe, con esos dos...) que nosotros, gustosamente, transmitiremos a nuestro público lector.

Luis D'Estrées





# LAS LEYES DE MURPHY



*Notas para todo DJ que se digne crear un escenario o campaña de un juego de rol.*

Tarde o temprano, todo el mundo se pregunta en un alarde de sentido común como es posible que la tarea de desarrollar un escenario, aparentemente prístina y clara como el cristal cuando se dispone de un buen argumento, todo se desarrolle lentamente, por el camino más difícil posible, y ocurran sin parar fenómenos inexplicables, por los cuales el Director de Juego, repleto de la Ira del Señor, culpa al ominoso azar (véase los dados), a la implacable Naturaleza (no es posible que este tío tenga tanta suerte), y, ya en el culmen de la desesperación, al Gobierno (con Franco esto no pasaba).

No obstante, el calumniado azar no tiene vela en este entierro para nada. La verdadera razón de estos parafenómenos obedecen a una conspiración fríamente calculada, que el doctor Murphy descubrió a su paso por la Universidad de ROLcelona (véase Club Aurnyn), la cual resumimos en sus puntos principales con el doble objeto de aclarar al personal las causas de sus cuitas, convencerles de la inevitabilidad de las mismas y limitar en lo posible el creciente número de DJ's que se ven internados en los distintos Centros Psiquiátricos de nuestra ciudad o que se suicidan sobre las mesas de juego.

## 1- Ley de Murphy.

Si algo puede ir mal en tu escenario, no lo dudes, puedes apostar a que irá mal.

## 2- Teorema de Patrick.

Si tu escenario funciona a la primera, seguro que estás utilizando el grupo de jugadores y, probablemente, el juego equivocado.

## 3- Constante de Skinner.

Esta constante hace referencia al número de pasillos, trampas o personajes no-jugadores del escenario tales que, añadidos al mismo, no permiten que la partida finalice en el número de sesiones previstas y se alargue demasiado y que, substraídas de él, no permiten que ese escenario funcione como se había previsto y que los jugadores se aburran soberanamente.

## 4- Postulado de las Lenguas Vivas.

La pericia en el arte de crear escenarios es directamente proporcional al número de injurias que el DJ profiere cuando los jugadores matan al PNJ que debía darles la información o destrazan con una granada la habitación en que se encontraba la siguiente pista o aquello que estaban buscando. Asimismo, es inversamente proporcional al número de horas que ha precisado el DJ para poner a punto todos los detalles que forman dicho escenario (ambientación, hechos históricos, planos, etc...).

## 5- Ley de Flape sobre la perversidad de los escenarios concluidos.

Todo escenario, prescindiendo de su propósito, estructura, configuración, o juego para el que ha sido desarrollado será concluido por los jugadores de la forma más insospechada y confusa posible, por razones completamente oscuras.

## 6- Axioma de Allen.

Cuanto todo falla es el momento de consultar las reglas del juego que, naturalmente, no tenemos ni la menor idea de dónde la dejamos la última vez. Todo ello viene redondeado porque, por una de esas casualidades de la vida las reglas se las dejamos ayer a un amigo que vive a 5 kms de distancia del lugar en que nos encontramos.

## 7- Principio de las Informaciones Dispersas.

Al jugar un escenario, la accesibilidad de una pista o información crítica para su funcionamiento es inversamente proporcional al número de veces que los personajes jugadores pasan por delante de ella o la tienen a la mano sin llegar a sospechar siquiera de la importancia de dicha pista (a veces incluso a sospechar que se trate de una pista).

## 8- Corolario de Compensación.

La estructura de un escenario puede considerarse un éxito si no más de un 50% del escenario original debe modificarse para obtener cierto parecido con el resultado deseado.

## 9- Ley de Gumperson.

La probabilidad de que ocurra un determinado suceso es inversamente proporcional a su importancia y al deseo que tengamos de que suceda.

## 10- En busca del jugador perdido.

La cantidad de personas precisas para jugar el escenario que creamos ayer debe buscarse no más tarde de mañana al mediodía para poder jugarlo dentro de un par de meses.

## 11- Principio Principal.

Por definición, cuando un DJ crea un escenario de un juego al que nadie ha jugado todavía, entra en el reino de lo desconocido y no sabe lo que se va a encontrar.

## 12- Regla de Katterin.

El escenario no funciona pero no funciona por una razón distinta de la que uno piensa que no funciona.

## 13- Factor de Futilidad.

Ningún escenario es nunca un completo fracaso: puede servir siempre como un mal ejemplo.

## 14- Ley de Anderson.

Nunca se perderá una parte del escenario de la que se tengan copias (no ocurre lo mismo cuando no se tienen).

## 15- Principio de la Gravitación Selectiva.

Si al DJ se le cae la pantalla en algún momento de la partida, lo hará de forma que todos los jugadores puedan ver perfectamente el plano del escenario, el lugar exacto en que se encuentran en el momento actual y la forma de solucionar rápido y descansadamente el problema en que se hallan inmersos sin necesidad de devanarse los sesos.

## 16- Teorema del Cálculo Mental.

a) Si puede cometerse un error de bulto en el escenario (histórico, topográfico, etc..., desde luego que ocurrirá, no importa las horas que le hayamos dedicado, de tal forma que haya que rehacer todo el escenario para que éste sea coherente.

b) Todo aquello que el DJ considere constante e invariable, será, al fin y al cabo, variable, si de verdad desea que los personajes-jugadores acaben la aventura.

c) Todo aquel PNJ considerado por el DJ como invencible o inaccesible será literalmente "aplastado" por los jugadores de la forma más inverosímil posible.

d) El jugador se las arreglará siempre para colocarse en el peor sitio, y escoger el peor camino posible, de forma que el DJ se vea colmado de problemas.

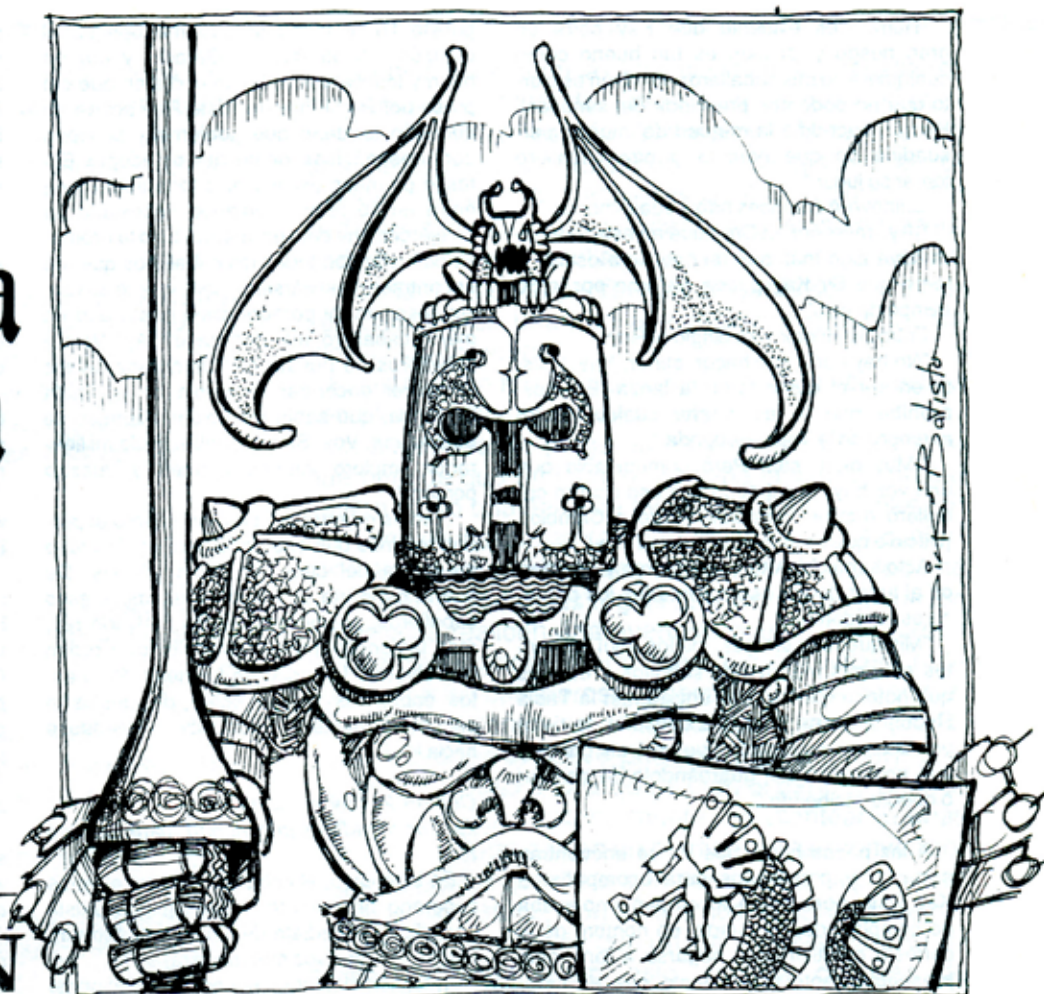
Vampus



# De cómo amor y desdicha se unieron para salvar la verdad

MODULO PARA

## PENDRAGON



Este módulo está previsto para 3 a 5 caballeros mínimamente experimentados y acostumbrados al universo de Pendragon.

Sus peripecias, siendo presentadas de forma "modular", pueden ser muy fácilmente adaptadas a una campaña ya existente.

*Advertencia: Esta aventura no está redactada como habitualmente se estila en otros juegos. Hemos escrito una narración al estilo de los cantos artúricos, más que presentar descripciones y características. Las anotaciones para el árbitro van en cursiva. Son posibles todas las modificaciones que el árbitro considere necesarias, y la inclusión de este episodio en otra partida o campaña.*

Es día de alegría en la corte del Rey Arturo. Los caballeros de la Tabla Redonda, los aliados y amigos, han concurrido a la llamada de su soberano para festejar la boda de sir Gwinas con la doncella Finietin de Pierce. La joya del acontecimiento desborda las paredes del salón, alcanzando a sirvientes y escuderos, pues es bien conocida la amabilidad de Gwinas, y toda la corte se ha mostrado unánime en desearle una vida próspera y feliz. La camaradería de sus compañeros de orden sólo ha encontrado rival en la galantería de los caballeros para con las damas presentes en gran número.

La celebración, sin embargo, es interrumpida por el anuncio de que un siervo desea comunicar un mensaje al rey Arturo. Los

pajes han intentado impedir que moleste al Rey en esta ocasión jubilosa, pero el siervo ha insistido en que la cuestión es de importancia.

Arturo recrimina suavemente a sus sirvientes, diciéndoles: "Sea ocasión festiva o la más negra noche, cualquier hombre de bien tiene derecho a acudir a esta mesa en busca de ayuda o de juicio; hacédele pasar, pues".

El siervo se adentra entonces en el salón y, un poco temeroso, mirando tímidamente a los caballeros que le observan, hinca la rodilla en tierra y se expresa así:

"Mi señor Rey Arturo, no es juicio lo que vengo a pedir, pues soy buen vasallo vuestro y, gracias a vos y vuestros nobles los abusos y desconsideraciones han desaparecido de estas tierras; ayuda es lo que os pido, en mi nombre y en el de mi pueblo, pues un caballero de oscura armadura campa por nuestros terrenos de labor, y ha prometido no abandonarlos hasta que se haya enfrentado a uno de vuestros caballeros."

Inmediatamente se alzaron Bors, Gauvain, Gareth y otros.

Con un gesto, Arturo calmó sus ímpetus y les hizo sentarse.

"¿Y qué motivos tiene para desear semejante justa?"

"El caballero se ha negado a expresarlos, majestad -respondió el aldeano- Lo único que ha dicho..." Aquí el siervo se detuvo, mirando temerosamente a su alrededor.

"Sigue, habla ¿Qué ha dicho ese peculiar caballero?"

"Si vuestra majestad... si estos caballeros no... -el aldeano contempló la imperiosa mirada de Arturo- Dijo que si los caballeros del Rey tomaban las armas alguna vez para algo más que lucirlas en la corte..."

Sus palabras fueron ahogadas por los gritos de todos los miembros de la Tabla Redonda, que se ofrecían unánimes a ser designados para la justa.

Una voz se hizo oír por encima de las demás.

"¡Silencio! -dijo Kay - ¡Nadie ha sido insultado aquí más que el Rey y la Orden que preside! Y si el Rey puede justificarse a sí mismo, más no a sus caballeros, sí hay una persona que puede representarlos a ambos, y es el senescal del Rey. Yo seré el encargado de hacer que se presente ante Arturo y pida perdón."

Los demás caballeros alzaron sus protestas y renovaron sus ofrecimientos.

"No, -siguió Kay - yo soy mantenedor vuestro y de vuestras armas, y a mí me corresponde defenderlas."

Y dicho esto, salió haciendo una seña a su escudero para que le acompañase.

Arturo calmó al resto de caballeros y se dirigió al aldeano:

"Bien, así pues, parece inevitable que Kay será el que se encargue de defender vuestras tierras y mi honor."

"Gracias, Majestad, pero tengo miedo... Yo he visto a ese caballero cortar un álamo viejo de un solo tajo, presa de la rabia. Es sobrenaturalmente fuerte y tan ansioso por combatir que parece un diablo."



"Hum... es evidente que Kay corre un gran riesgo y, si bien es tan bueno como cualquiera de mis caballeros, también es cierto que no podemos prescindir del senescal. Héctor, hacedme la merced de intentar persuadirle de que permita a otro caballero tomar su lugar."

Guinevere entonces habló suavemente:

"¡Ay, mi señor...! Creo que en esta aventura haya algo más que un caballero osado, y temo que Sir Kay pueda alejarse por largo tiempo de vos."

Entró Sir Héctor y se dirigió al Rey:

"No hay nada que hacer, señor, Kay insiste en ser él quien tome la lanza. Es más, prohíbe que le acompañe cualquier otro miembro de la Tabla Redonda."

"¡Muy bien, sea! Pero comunicadle que una vez haya combatido con ese oscuro caballero retorne inmediatamente a Camelot. ¡Decidle que es el mandato de su Rey!"

Acto seguido, Arturo se levanta y se acerca al lugar donde están sentados los personajes jugadores.

"Mis queridos amigos, de los aquí presentes sois mis más leales súbditos y es más que notorio que vuestra entrada en la Tabla Redonda no es más que cuestión de tiempo. Quisiera suplicaros que veláis por Kay y le acompañáis, guardándole de perecer o quedar malherido."

A las pocas horas, los PJ se encuentran armados y preparados para acompañar a Kay. Este, pese a que la compañía no acaba de complacerle, no puede, en nombre de la cortesía caballeresca, negarse a tan noble presencia, tanto más cuanto que es independiente de la Tabla Redonda.

### El Encuentro.

Pasados pocas horas, los jugadores y Kay ven a un caballero sentado al pie de un árbol. Su armadura es de acero bruñido, muy trabajado, tanto que los relieves le confieren un tono oscuro.

Al ver a nuestros héroes, se pone en pie.

"¡Ah, caballeros! Decidme por vuestro honor ¿Hay alguno de entre vosotros que sea caballero del Rey Arturo?"

Kay respondió:

"Yo mismo soy uno de ellos. Y vos, sin duda, sois el imprudente caballero que ha osado mancillar el buen nombre de la Tabla Redonda. Sabed pues que soy Sir Kay y que he venido expresamente a pedir os explicaciones y reparación a vuestra ofensa."

"Vuestro nombre me tiene sin cuidado mientras sepáis manejar las armas. Y en cuanto a mis explicaciones, la única forma de obtenerlas es derrotándome. Mas debo advertiros que nadie ha conseguido batirme hasta ahora."

Y acto seguido montó en su caballo y cogió la lanza.

En este punto Kay y el oscuro caballero combaten. El árbitro deberá describir el combate según quiera que sucedan o no los acontecimientos posteriores.

### Opción 1: Vence Kay.

"Y ahora, caballero, vuestra explicación." -dijo Kay apoyando la punta de su espada en la gorra del caballero oscuro.

"¡Ah, Sir Kay, me declaro vencido! Vencido pero alegre, pues sin saberlo habéis

puesto fin al tormento que me oprimía el corazón. Mi nombre es Garadín y era un buen y leal caballero hasta el día en que caí preso del Rey Finewen. Este Rey posee un pequeño territorio que gobierna y sostiene por artes mágicas, de las que es adepto. Estas le permiten esclavizar a todo aquel que entra en su reino. Teniendo necesidad de un ejército, me dejó en libertad bajo la promesa de justar con todos los caballeros que me encontrase y enviármelos para que le sirvan, sin cesar en mi peregrinación hasta que un mejor caballero me derrotase. ¡Ay! Veinte caballeros he puesto en sus manos antes de poder encontrar un noble de la Tabla Redonda, que sabía los únicos capaces de derribarme. Vos, Sir Kay, habéis sido mi liberador; imploro vuestra merced y vuestro perdón."

"Tenéis mi merced, pero en cuanto al perdón tendréis que esperar al Rey Arturo, a presencia del cual me acompañaréis. De buena gana iría yo mismo a redimir a esos caballeros, prisioneros de tan malvado rey, mas lamentablemente he recibido la orden de volver de inmediato a Camelot. Pero estos caballeros quizás estén dispuestos a encarar la gesta." -dice Kay- volviéndose hacia los PJ.

### Opción 2: Kay es derrotado.

2a: Los jugadores intervienen para salvar a Kay.

En este caso, el caballero oscuro, al verse superado en número, huirá sin que exista posibilidad inmediata de alcanzarlo. Sin embargo, Kay, con voz mohína, dirá:

"¡Maldición! Había encontrado su punto flaco y estaba a punto de batirle. ¡Y no puedo perseguirle pues debo volver al castillo! Caballeros, os habéis inmiscuido en mi justa y me habéis perjudicado gravemente en mi honor al impedirme llevar a ese caballero a presencia del Rey. Señores, vuestra reparación debe ser acorde a vuestra ofensa y debéis traerme al caballero oscuro para que yo pueda derrotarle. Sólo de esta manera me daré por satisfecho."

2b: Los jugadores no intervienen.

El caballero oscuro pega un tajo fortísimo a Kay, que cae al suelo y queda inmóvil. El caballero se acerca a Kay y le da por muerto. Rabioso, monta en su caballo y se aleja al galope. Si los PJ se acercan a Kay comprobarán que, aunque malherido, vive. Sin embargo, el Rey Arturo les había encomendado la protección de Kay y no se puede decir que hayan tenido éxito. La mejor solución es, pues, vengar a Kay y buscar al caballero oscuro.

Los caballeros emprenden la búsqueda del Oscuro (o del castillo de Finewen). A discreción del árbitro se encontrarán con monstruos, caballeros con los que justar u otras incidencias no directamente relacionadas con esta aventura, pero que pueden enlazar con otra preparada por el árbitro o, sencillamente, añadir diversión a esta.

En su vagabundear, nadie les dará referencia alguna de Oscuro (o del castillo de Finewen) y, después de pasado cierto tiempo en la pesquisa, los jugadores llegarán a un castillo semiderruido, rodeado de un foso seco. El pueblo, extrañamente, está construido fuera de las murallas del castillo, pero las casas presentan los mismos signos

de abandono y dejadez, y es evidente que no están habitadas. Al entrar en las dependencias del castillo, el estado de decrepitud se acentúa. No es posible localizar a nadie, hasta que los jugadores llegan al salón. Allí, sentado en el trono, se encuentra un anciano de manos temblorosas, con apenas un destello de vida en la mirada. Al verles, dirá:

"Soy el rey Fireden y os doy la bienvenida a mi castillo, nobles caballeros. Sin duda no es demasiada la hospitalidad que puedo brindaros, pero cae la noche y es mi deber ofrecer os alojamiento y las pobres viandas que pueda proporcionaros."

Dicho esto, entra en el salón una dama bellísima, resplandeciente en su vestimenta, por contraste con la suciedad y jirones que la rodean.

"Ah, caballeros, os presento a mi hija Coriwenn. Ella es un recuerdo de los pasados tiempos de esplendor."

Se dispone la cena, que consiste en coles un poco agrias y agua servida en copas más bien poco limpias. Los jugadores no pueden evitar la fascinación que sobre ellos ejerce Coriwenn (al conocer a Coriwenn todos los personajes deberán automáticamente asignarse una puntuación de 17 en una nueva pasión que indicarán en su hoja debido al Amor que sienten por Coriwenn, por su puesto).

Los días pasan. Pese a la necesidad de seguir la búsqueda, los jugadores no tienen voluntad suficiente para partir (El árbitro les confirma su pasión, obligándoles a permanecer. Se efectúan tiradas de comprobación de pasión, aplicando los posibles efectos según indica la sección del libro del jugador en el apartado dedicado a las pasiones).

A la tercera noche, la princesa se presentará a cada jugador por separado, y les hará la siguiente propuesta:

"Caballero, vuestra cortesía y magnífica prestancia me han cautivado. Os ruego me brindéis el placer de estar con vos esta noche."

Si el jugador responde "Sí", tras haber efectuado su tirada contra Lujuria, en todos los casos la dama responderá, "¡Ah, habéis tardado demasiado y por eso veo que vuestro aprecio no es el que suponía! Tendréis que darme pruebas más firmes, os demandaré un favor como reparación en el futuro."

Si el jugador responde "No", (aquí el personaje puede intentar poner a prueba su elocuencia para no herir a la dama) la princesa replicará con un tono más o menos despreciativo según el resultado del caballero "Me habéis despreciado y eso no es propio de buen caballero. Os demandaré un favor como reparación en el futuro." Como advertencia para el árbitro, es necesario apuntar que tendrá que dirigir las respuestas a una de las dos opciones, sin medias tintas por parte de los jugadores.

En los días siguientes la princesa invita a los caballeros a diversas actividades: Excursiones a caballo que acaban inevitablemente llevando a los jugadores a charcas de agua estancada o matorrales espinosos; comidas en las que se les servirá carne agusanada o vinagre por bebida, etc. A todo esto, el árbitro se cuidará de describir a la princesa como cada vez más bella y vestida más lujosamente.



Finalmente, un buen día el rey llama a los caballeros y les dice:

"Nobles amigos míos, me encuentro en la necesidad de pedir una merced a la que no puedo responder adecuadamente. Habéis tenido ocasión sobrada de ver las condiciones que imperan en el castillo. Podéis pues comprender la vida que espera aquí a mi hija. Soy ya viejo, y Coriwen no puede quedar sola aquí, sin nadie que la guarde y habitando estas ruinas. Quisiera pues que la llevárais al castillo de mi hermano. Allí, él podría dar a mi hija educación y redimir la de las privaciones a las que ha estado sometida. Sé que no puedo compensaros y ni tan siquiera encomendaros los honores que me serían propios, pues como veis, ni puedo otorgármelos a mí mismo. Sin embargo, ¿Lo haréis, verdad?"

Al responder los jugadores afirmativamente, el anciano rey, por primera vez, sonríe.

La princesa no se muestra tan feliz con el acuerdo, pero no obstante se ve forzada a acceder.

La mañana de la partida, al ir a recoger cada caballero sus armas, se las encontrará melladas y deslucidas. La armadura herrumbrosa, el escudo con el blasón descascarillado, las lanzas astilladas y agrietadas, etc. Al ir a quejarse al rey de este hecho, el monarca se excusará diciendo que no ha tenido nada que ver con lo acontecido y, suspirando, dirá: "Haced caso al corazón, y alejaos del frío metal."

Si los jugadores emprenden la marcha, ésta se desarrollará normalmente, entre las burlas soterradas de los campesinos al ver una compañía tan cochambrosa y el pasmo y admiración subsiguientes al ver una dama tan hermosa.

Pasados algunos días de marcha, la compañía se encontrará con un grupo de caballeros (en igual número al de nuestros aventureros), que se expresarán de la siguiente manera:

"Noble dama, la sorpresa que me produce el ver una belleza como la vuestra en compañía tan desgraciada me apena y es

causa de que todos mis sentimientos caballerescos salgan a flor de piel. Mi honor y el de mis camaradas me fuerza a pedirlos aceptéis nuestra escolta, más acorde a los usos de la caballería y más digna para vos. Hacednos la merced de pasaros a nuestro lado, para así poderos conducir al lugar que nos indiquéis. En cuanto a vuestros actuales acompañantes, les rogaría no opusieran resistencia, en nombre de la cortesía y en el de nuestras armas."

En caso de que los jugadores estén de acuerdo con la propuesta, encontrarán una cerrada oposición por parte de la princesa, que les afeará su conducta, les reclamará a cada uno de ellos "el favor que le deben" y les pedirá que combatan por ella.

Descontada esta alternativa, la única que queda es el combate. Siendo lo más probable que los jugadores pierdan, (el árbitro se cuidará de proporcionar los "malus" correspondientes al estado de las armas y armaduras), la princesa se continuará negando a aceptar la nueva escolta, por lo que los caballeros oponentes se la llevarán por la fuerza. Si, debido a una de las casualidades que sólo el azar y el destino pueden proporcionar, los jugadores ganan la justa, la princesa, sin dirigirles una sola palabra, huirá por propia voluntad junto a los caballeros derrotados.

En ambos casos, los jugadores, por su honor de caballeros, tendrán que perseguir y recuperar a la princesa, cadena de acontecimientos que dejaremos en manos del árbitro.

#### Características de los caballeros:

APP 8 CST 13 DXT 15 FOR 15 TAI 12

Castidad 8/12 Lujuria

Energía 16/4 Pereza

Indulgencia 8/12 Rencor

Generosidad 8/12 Egoísmo

Honestidad 10/10 Deshonest.

Justicia 12/8 Injusticia

Clemencia 8/12 Crueldad

Modestia 6/14 Fiereza

Piedad 7/13 Materialismo

Templanza 7/13 Glotonería

Confianza 5/15 Suspiciencia

Coraje 17/3 Cobardía

Bonus religiosos: Ninguno

Prestigio: 500

Movimiento: 3

Lealtad a un soberano: 13

Amor de la familia: 10

Pasión Coriwen: 17

Puntos de vida: 25

Heridas Mayores: 13

Aturdimiento: 15

Desvanecimiento: 6

Desplazamiento: 9

Daños: 4

Recuperación: 3

Batalla 14

Lanza 12

Equitación 17

Espada 14

Hacha 12

Mandoble 8

Equipo: cota de mallas (10), escudo, espada, lanza, hacha, caballo de armas, un palafrén. Caballo: de batalla, daños 6d6, movimiento 8.

\* Este tipo de caballero sirve de ejemplo a seguir para crear los que considere necesarios el árbitro de juego.





En fin, suponiendo que nuestros aguerri-  
dos aventureros logren su propósito, al cabo  
de unos cuantos días de marcha llegarán a  
un misterioso castillo en el que se sentirán  
extrañamente impulsados a entrar.

Allí, y en la puerta, sonriente, les recibirá  
el rey Finewen, que después de identificar-  
se a sí mismo, les dirá: "Como rey de este  
territorio, y por mis poderes mágicos, os  
declaro mis servidores eternos, para que en  
el futuro..." Aquí el rey se interrumpirá,  
puesto que acaba de vislumbrar a la princesa  
Coriwenn. En este mismo momento, los jua-  
dores se sentirán como despertar de un  
letargo, y no encontrarán motivo alguno para  
permanecer en el castillo. Sin embargo, la  
princesa insistirá en que se queden puesto  
que el rey Finewen es en realidad su tío. Al  
conocer la identidad del rey Finewen, los  
jugadores efectuarán una tirada contra su  
Clemencia para ver si controlan o no su ira, y  
en caso de ser compasivos con el rey, acept-  
arán la hospitalidad del mismo que, mientras  
cada vez parece más desdichado, al mismo  
tiempo no puede apartar los ojos de  
Coriwenn.

Durante la cena, los jugadores se extraña-  
rán de ver como cada vez hay menos  
sirvientes en el castillo. Coriwenn parece ca-  
da vez más radiante, y el rey más desgra-  
ciado, hasta el punto en que rompe a llorar y  
masculla el siguiente lamento: "Mis poderes,  
mis poderes están desapareciendo. Debí  
haber hecho caso a la bruja: 'No te fies de las  
mujeres, pues acabarán contigo'. Eso es lo  
que estoy, acabado, acabado..."

A la mañana siguiente, los jugadores  
descubrirán una celda en la que se encuen-  
tran veinte caballeros presos. Los liberarán,  
dando un nuevo golpe moral a Finewen. La  
princesa les anunciará que por fin es total-  
mente feliz, que han cumplido su misión, y  
que pueden partir en paz, y que el rey les  
equipará debida y lujosamente, con los  
fondos de sus arcas. Los jugadores recibirán  
2 Libras cada uno (480 Denarios) de manos  
del rey, que se las dará con todo el sen-  
timiento de un avaro desprendiéndose de  
su tesoro. Si los jugadores preguntan a  
Coriwenn la causa de la desgracia del rey,  
ésta restará importancia al asunto con la  
siguiente frase: "No importa, todavía tiene  
suficiente felicidad para perder y hacerme a  
mí feliz."

Los jugadores saldrán para volver a la  
corte, y se encontrarán con el Caballero Os-  
curo (si éste no había sido vencido por Sir  
Kay), que les explicará su historia y les dirá  
que de repente, se ha sentido liberado de  
su promesa; acto seguido, se brindará a  
acompañarles a Camelot para ponerse al  
servicio del Rey Arturo.

Recordamos al árbitro que los puntos de  
prestigio se otorgan según la actuación de  
los personajes y las situaciones bien resuel-  
tas que estos hayan conseguido, según se  
especifica en el reglamento de Pendragon,  
para lo cual hay que valorar cada personaje y  
cada acción.

Ricardo Batista y Lluís Salvador.



MODULO PARA

**& DUNGEONS  
& DRAGONS®**

## La Taberna de **GRIT**

Esta aventura ha sido creada para  
que la jueguen un grupo de 3 a 4  
aventureros de primer nivel,  
basándose en los artículos  
descriptivos de las Darland's  
aparecidos en los números 1 y 4 de  
TROLL, y especialmente en la  
"Ciudad de Trid" de Endika  
Garmendia, aparecido en el  
número 6. La lectura del artículo,  
junto con el mapa de la ciudad que  
lo acompaña, es necesaria para  
que el DM pueda llevar a cabo la  
aventura.



Los aventureros llegarán frente a la puerta del Camino de Tierra alrededor de las cuatro de la tarde (juntos o por separado), en dicha puerta hay dos guardias que contemplan sin aparente interés a la gente que entra y sale de la ciudad; se mostrarán indiferentes al paso de los PJ's por la puerta y si son interrogados por los mismos sobre, por ejemplo, dónde encontrar una armería o una posada, les ofrecerán información a cambio de algunas monedas; si los PJ's los provocan o realizan alguna acción muy llamativa (como pelearse frente a los guardias con algún transeúnte), intervendrán.

Una vez dentro de la ciudad el DM puede ir describiendo lo que ven los PJ's a medida que avanzan por las calles de la misma, por ejemplo, en la plaza del Comercio pueden ver una gran cantidad de gente, de la más diversa condición, rebuscando y caminando entre la multitud de tenderetes en los cuales se pueden hallar los más diversos artículos. En la calle del Oro podrán contemplar la bella arquitectura de los palacios de los notables de Trid, así como a damas y mercaderes exhibiendo sus ricas vestiduras y joyas, paseándose por las aceras... y rodeados de guardaespaldas, por supuesto.

El DM deberá "dirigir" a los jugadores a la taberna de Grit (nº3 mapa adjunto), dicha taberna es bastante conocida en toda Trid como lugar de reunión y contacto de gran número de los aventureros que visitan la ciudad; los PJ's llegarán a la taberna alrededor de las 6 de la tarde si no se entretienen demasiado por el camino, si durante el mismo realizan alguna acción extra, el DM deberá sumar a esta hora el tiempo que estime conveniente, siempre tratando que no lleguen a la posada más tarde de las nueve. El aspecto exterior de la taberna es gastado y sucio, si alguno de los PJ's mira el interior desde la calle por una de las ventanas de la pared sur que dan a los reservados, tiene un 70% de posibilidades de molestar a los ocupantes del mismo (salvo a los bandidos), con la consiguiente bronca cuando entre en la taberna.

La taberna se compone de cinco reservados y un espacio libre

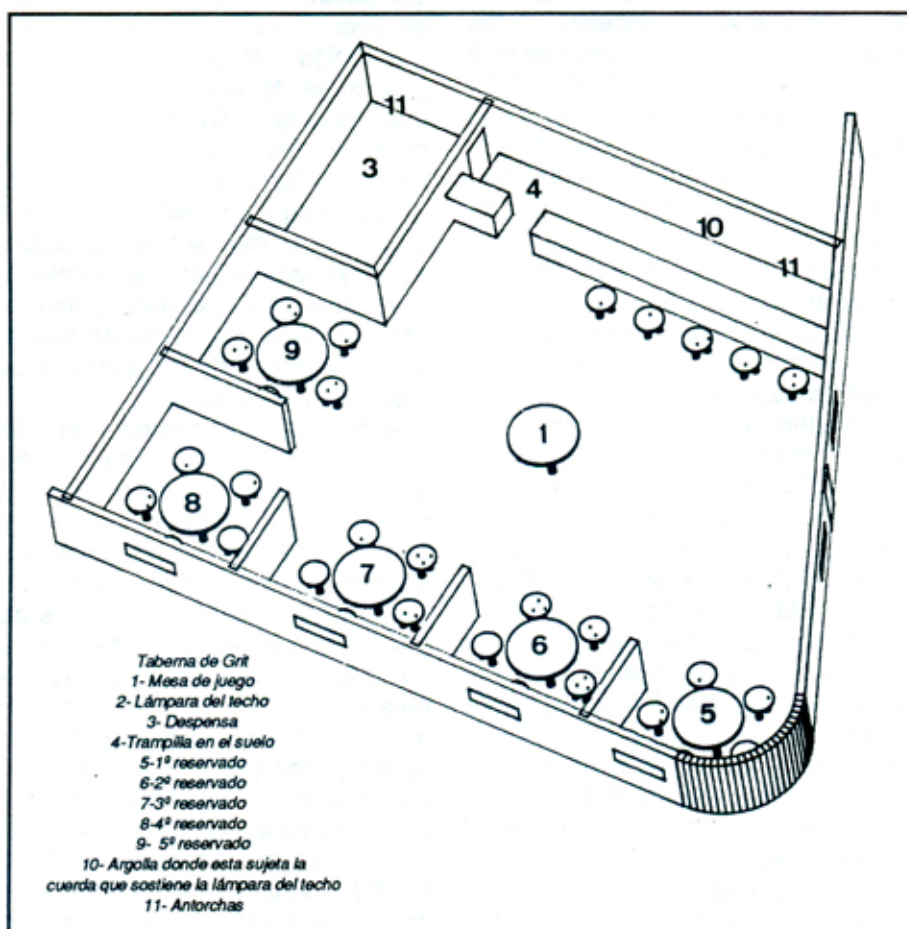
central ocupado por una mesa de juego, así como las inevitables barra y taburetes, junto con la despensa. Los reservados están divididos por unos paneles de madera de 1'70 m de altura (el techo está a 4 m), en todos ellos hay una mesa y cinco sillas y la pobre iluminación de la taberna hace que los reservados se encuentren en la penumbra, impidiendo el observar con claridad a los ocupantes del mismo desde cualquier otro punto de la taberna que no sea el mismo reservado. El espacio está ocupado por una mesa redonda de 1'5 m de diámetro, forrada de tela verde, con un borde de 10 cm de alto, contra el cual chocan los dados al lanzarlo. Justo encima de la mesa de juego hay la única iluminación del recinto (aparte de la antorcha de la despensa y la que hay detrás de la barra). Esta lámpara es una rueda de 4 m de diámetro, con cuatro antorchas fijadas a la misma, suspendida en el techo, a una altura aproximada de 3 m del suelo por una cuerda que pasa por dos pequeñas poleas hasta quedar atada a una argolla que hay detrás de la barra. Si alguien desata o corta la

cuerda caerá causando 1d6 puntos de daño a todo aquel que se encuentre dentro de su alcance (2'5 m alrededor de la mesa de juego) a menos que supere un tiro contra destreza. Si se trata de cortar la cuerda disparando flechas o similares, se utilizará el sistema siguiente: La clase de armadura de la cuerda es de 17 a 2m de distancia y disminuirá en un punto por cada metro adicional (por ejemplo a 9m de distancia la CA de la cuerda será de 10). A menos que la antorcha que hay fijada a la pared detrás de la barra sea apagada el tirador verá perfectamente la cuerda. Una vez alcanzada la cuerda se rompe automáticamente.

#### Lugares de interés:

- Primer reservado: en este cubículo hay cinco bandidos con aspecto de guerreros que siguen a Farez; no intervendrán en ninguna acción a menos que reciban una clara provocación. Si se viesen envueltos en una pelea al menos uno de ellos escapar deberá para avisar al resto de sus compañeros.

- Segundo reservado: aquí se sientan tres enanos, uno de los cuales estará jugando a los dados





en la mesa de juego. Si alguno de ellos es atacado los otros intervendrán inmediatamente.

- Tecer reservado: dos guerreros sentados, compañeros de los guerreros que hay en la mesa de juego; intervendrán si éstos son atacados o amenazados.

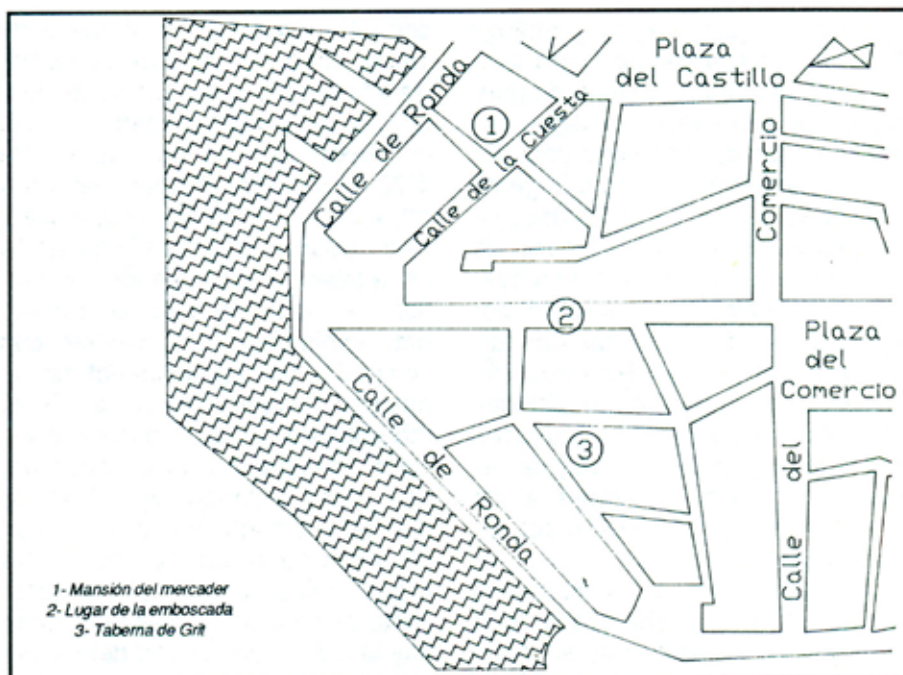
- Cuarto reservado: Cinco marineros bebiendo cerveza, todos ellos están alegres (ver "creación de tabernas" en Troll nº2), se meterán en cualquier pelea que se organice.

- Quinto reservado: aquí se encuentra Farez; su aspecto es el de un guerrero, aunque si algún PJ supera una tirada contra Inteligencia se dará cuenta de que es un Berserker. Se halla en la taberna para contratar a un pequeño grupo que le ayude a realizar una misión de escolta por las calles de la ciudad esa misma noche. Contratará a los PJ's si estos demuestran (venciendo en una pelea) que están capacitados para realizar el trabajo. Si es atacado por alguien, luchará hasta acabar con todos los que se hallen presentes o morir.

- Mesa de juego: alrededor de la mesa hay, de pie, cuatro personas: el enano del 2º reservado, los otros dos guerreros, compañeros de los que se sientan en el reservado nº 3 y un estibador, que se sienta en uno de los taburetes que hay en la barra, indicado por una jarra de ron, y que está jugando en estos momentos. Se molestará muchísimo si alguien se sienta en su sitio. Están jugando al SHIZDAR (ver "Creación de tabernas" en Troll nº2).

- Despensa: la puerta se halla cerrada con llave (la tiene Grit), su aspecto es muy recio y tiene 15 PV si alguien quiere derribarla. Tras ella, iluminadas por una antorcha, se pueden ver diversas estanterías y barriles y una mesa en el centro sobre la cual hay un gran cuchillo (que puede ser utilizado como daga). El DM se encargará de abastecer debidamente la despensa.

- Barra: aquí se encuentra Grit, el dueño, de pie atendiendo los pedidos de los clientes. Grit es un viejo guerrero, nacido en Trid, que no pasó de maestro de espadas; si alguien lo ataca dará un pequeño silbido, tras lo cual se abrirá una trampilla que hay en el suelo, tras la barra, por la cual aparecerán dos



lobos gigantes amaestrados que obedecerán sus órdenes. La trampilla da a una pequeña habitación (3x3 m), en la cual hay una rampa para que puedan subir los lobos. Esta habitación está vacía a excepción de un pequeño abrevadero con agua y una bandeja de trozos de carne; la trampilla no tiene ningún tipo de cerradura (si se buscan escondrijos o puertas secretas se encontrará bajo el abrevadero una bolsa conteniendo 200 mo, una gema de valor de 150 mo y una espada mágica +1 -espada normal-). Grit no intervendrá ni tratará de evitar que se organice una pelea en su local, aunque una vez finalizada la misma pasará factura por destrozos al bando superviviente y, por una cierta cantidad, se ofrecerá al mismo para hacer desaparecer los cuerpos de los aventureros muertos en la pelea.

Aparte de los guardias en las puertas, murallas y castillo, durante el día (de 8 a 22 horas) hay una patrulla, consistente en un jefe y once guerreros que se encargan del orden en el interior de la ciudad (hay un 15% de probabilidades de que se presenten en la taberna a los diez minutos de empezada la pelea), de noche (22 a 8 horas) son dos las patrullas que se encargan de la vigilancia. El DM deberá hacer dos tiradas si se organiza una pelea en la taberna a partir de las diez.

La misión que Farez propondrá a los PJ's consiste en escoltar a un comerciante en un breve recorrido

por las calles de la ciudad esa misma noche. El pago será de 100 Mo a cada uno al final de la misión. Si aceptan les citará a las doce en la Plaza de los Oficios, se levantará, pagará su consumición y saldrá de la taberna. En ese momento serán aproximadamente las diez y media de la noche y los aventureros tienen media hora de camino hasta la Plaza de los Oficios. En la Plaza se encuentran los edificios gremiales de Trid. Si los PJ's llegan antes de las doce tendrán que esperar la aparición de Farez, que vendrá acompañado por un hombrecillo (es el comerciante) desde la Calle de la Joyería. Farez les llamará y dará los detalles del trabajo: hay que acompañar al comerciante desde la Plaza de los Oficios hasta un edificio situado en la Calle de la Cuesta, una vez allí su misión terminará. El comerciante permanecerá silencioso todo el tiempo sin darse a conocer y dejando a Farez la dirección del grupo. El hombrecillo es un joyero de nombre Qymo, que debe entregar esa misma noche un collar de diamantes valorado en 2000 Mo que lleva escondido en un doble forro de su capa. Desconoce que Farez sea un Berserker, pues hace poco tiempo que lo trata.

El grupo empezará la marcha en la plaza de los Oficios, tomará luego por la calle de la Joyería hasta la Plaza del Comercio; una vez allí seguirán por la calle del Arrabal hasta llegar a la Plaza que hay



frente a la Puerta del Arrabal, tomarán entonces la Calle de la Cuesta en dirección a la Plaza del Castillo.

El edificio que buscan se encuentra en la esquina de la Calle de la Cuesta con la primera calle que hay a la izquierda yendo en dirección a la Plaza del Castillo. A la izquierda de la calle del Arrabal, yendo de la Plaza del Comercio a la Puerta del Arrabal, hay dos calles: escondidos en un portal de la primera calle hay cuatro de los cinco bandidos que espían a Farez en la taberna de Grit.

Cuando el grupo haya pasado ante la calle, atacarán al grupo por la espalda; al mismo tiempo, por la segunda calle, aparecerá otro grupo de cuatro bandidos (el que faltaba de la taberna, junto con otros tres más) que atacará al grupo de frente, rodeándolo sin posibilidad de huida (ver nº2 mapa adjunto).

El joyero tratará de esconderse lo mejor posible mientras dure el enfrentamiento.

Farez luchará valientemente contra los bandidos y una vez muertos todos ellos atacará sin previo aviso a los PJ's, puesto que es un Berserker.

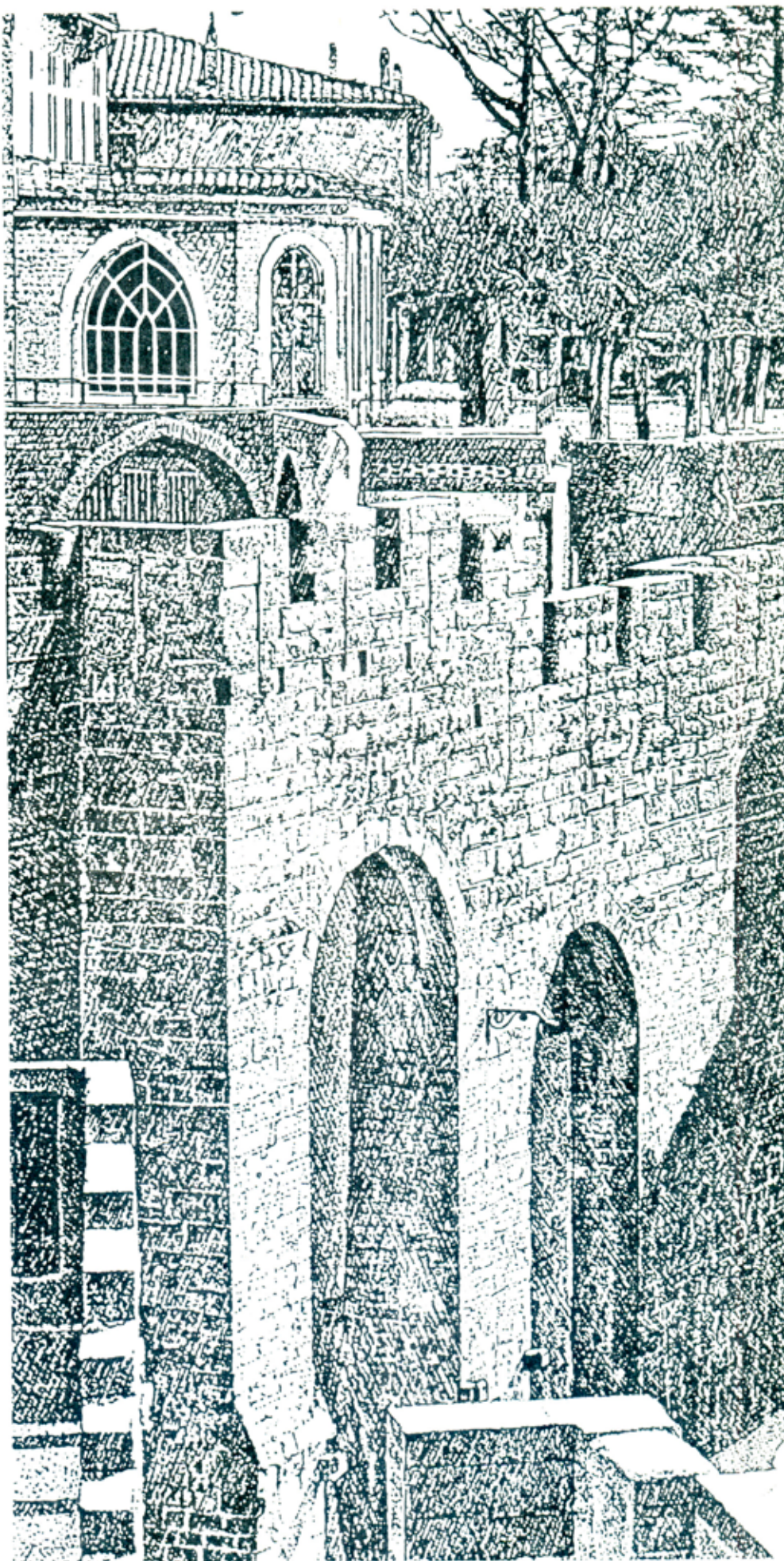
Si los PJ's logran ponerle fuera de combate, Qymo les agradecerá su ayuda y les ofrecerá doblar la paga si lo llevan rápidamente a su destino, que es la mansión de un rico mercader.

Qymo les dirá a los PJ's que en vista de los últimos sucesos prefiere quedarse en la mansión a dormir, pagará la cantidad prometida a los PJ's, llamará a la puerta de la casa, se identificará y desaparecerá en su interior.

En ese momento son aproximadamente las tres de la noche, aquí termina la misión de los PJ's y a partir de este punto el DM puede alargar la aventura como mejor le parezca: los PJ's pueden tropezar con una de las patrullas de la guardia, tener algún encuentro mientras buscan una posada donde pasar la noche, etc...

Si los PJ's quieren salir de la ciudad, el DM debe tener en cuenta que las puertas de la misma están cerradas de noche.

*Jordi Cabau (Club Auryñ)*





	<b>Guardias puerta (2)</b>	<b>Farez</b>
CA	7 (12)	5 (14)
DG	1	1+1
MOV	30 (10)	36 (12)
Ataque	Esp. Normal	Mandoble
Daño	1d8	1d10
Protección	Guerrero 2	Guerrero 3
Moral	11	12
Alineamiento	Neutral	Neutral
PX	15	19
PV	7	9
	<b>Bandidos (8)</b>	<b>Patrulla (12)</b>
CA	6 (13)	7 (12)
DG	1	1
MOV	27 (9)	30 (10)
Ataque	Esp. Corta	Esp. Normal
Daño	1d6	1d8
Protección	Ladrón 2	Guerrero 2
Moral	8	11
Alineamiento	Caótico	Neutral
PX	10	15
PV	6	7
	<b>Enanos (3)</b>	<b>Estibador</b>
CA	4 (13)	9 (10)
DG	1	1
MOV	18 (6)	36 (12)
Ataque	Hacha de Mano	Esp. Corta
Daño	1d6	1d6
Protección	Enano 1	Humano Normal
Moral	10	8
Alineamiento	Neutral	Caótico
PX	10	10
PV	7	8
	<b>Guerreros taberna (4)</b>	<b>Grit</b>
CA	7 (12)	7 (12)
DG	1	3
MOV	36 (12)	36 (12)
Ataque	Esp. Normal	Maza
Daño	1d8	1d6
Protección	Guerrero 1	Guerrero 3
Moral	10	11
Alineamiento	Caótico	Neutral
PX	10	35
PV	6	12
	<b>Marineros (5)</b>	<b>Lobos Gigantes (2)</b>
CA	9 (10)	6 (13)
DG	1	4+1
MOV	36 (12)	45 (15)
Ataque	Daga	Mordedura
Daño	1d4	2d4
Protección	Humano Normal	Guerrero 2
Moral	6	8
Alineamiento	Legal	Neutral
PX	5	125
PV	5	25



<b>Qymo</b>
9 (10)
1
30 (10)
Daga
1d4
Humano normal
7
Legal
5
4

El tesoro transportado por Farez es de 600 mo, su paga, más las de los PJ's.



# CLUBS

## ACIES

Francisco Navarro  
976 64 26 24  
Sto. Domingo de Val. 2  
50001 ZARAGOZA

## ALPHA-ARES

Joan Pares  
91 339 32 20  
Ali Bey, 44, entr. 2ª  
08013 BARCELONA

## AQUELARRE

Alejandro Zarzalejos Alonso  
91 476 53 94  
Av. Manzanares, 200, 8, E  
28026 MADRID

## ASOCIACION FANTASTICA

ARAGONESA Fco. Javier Abadía Tirado.  
Génova, 5  
50007 ZARAGOZA

## AURYN

Luis d'Estrees  
93 359 03 03  
PS. Urrutia, 133, 6 D  
08031 BARCELONA

## AVALON

Jesús Caraballo Bautista  
Ortebreas Santalinea, 21  
12005 CASTELLÓN

## AVRES-BRES

Kepa Bis Liado  
94 443 24 60  
Juan de Garay, 21, 6ª dcha.  
48003 BILBAO

## BILLARES

Ignacio Solé  
93 254 67 50  
Viladomat, 122  
08015 BARCELONA

## COMPANIA BLANCA

Angel Guitarte Buils  
96 341 78 61  
Dr. Serrano, 11 p. 4  
46006 VALENCIA

## DRAC VERMELL

David Badosa  
972 22 53 18  
Empuries, 20  
17005 GIRONA

## DRAGON

Hermógenes Sainz Burillo  
91 435 50 40  
Pl. Ntra. Sra. Pilar, Pilar 1, 2 izd.  
28002 MADRID

## SULTANS OF DUNGEONS

Jordi Montané Balague  
91 200 12 27  
Via Augusta, 121, 6.  
08006 BARCELONA

## TOTENKOPF

Ramón Real Bernal  
956 81 31 66  
Recadero, 2, 3.B  
11520 ROTA, CÁDIZ

## THOR

Carlos Frias Castro  
965 16 19 20  
Ingeniero Sanchez Pujalte, 17, 4.  
03010 ALICANTE

## DRAGONS LAIR

Alberto Martínez Ruiz  
Av. Ramón Menéndez Pidal, 34  
02005 ALBACETE

## DREADNOUGHT

Gerardo Rodas Cordon  
96 341 95 84  
Denia, 51, 9  
46006 VALENCIA

## DUNGEONS CLUB BARCELONA

Marc Muñoz  
91 242 99 58  
Marqués de Camp Sagrat  
12, 1.3  
08015 BARCELONA

## EL CLUB DEL ANILLO

Juan Carlos García de Salas  
Urb. Miraflores, torre 7, 9.2  
29600 MARBELLA MALAGA

## GANDALF

Jorge Morera Mainar  
924 23 23 27  
Urb. Universitaria, 17  
06006 BADAJOZ

## GAWG

Andrés Cano González  
976 43 41 95  
Mª Andrés Vicente, 32, 7B  
50010 ZARAGOZA

## GCE

Fernando Vargas Zúñiga  
924 23 35 38  
Adelardo Covarras, 14  
06005 BADAJOZ

## GRUPO DE CORDOBA

Miguel Varona Villar  
957 29 77 81  
Pl. Profesor Neyra, 3.2  
14003 CORDOBA

## GRUPO DE ESTRATEGIA Y SIMULACION

Jesús Manuel Villegas Fernández  
957 23 06 56  
Maestro Prieto López, 5.4  
14004 CORDOBA

## GRUPO DE MALAGA

Fernando Iglesias Canales  
Sevilla, 30, 1 C  
29009 MALAGA

## GRUPO DE MURCIA

Luis Sánchez Aliquer  
968 24 19 00  
Triunfo, Ed. Triunfo, 2, esc.  
30003 MURCIA

## TRILLAMS

Rafael del Pino Clavijo  
954 41 40 38  
Acetuno, 9, 6  
41003 SEVILLA

## THE FUMBLER DWARF

Luis Serrano Cogollar  
91 856 20 26  
URB. El picazo, 7  
HOYO DE MANZANARES  
MADRID

## WAR AT HOME

Luis Hurtado de Mendoza Dobado.  
Amado Nervo, 15  
28007 MADRID

## GRUPO DE ONTENIENTE

Pablo Cambra Brow  
Martínez Valls, 14.3  
06870 ONTENIENTE  
VALENCIA

## GRUPO DE VALLADOLID

Jesús M. Herrero Alvareaz  
Porvenir, 4, 1 D.  
47005 VALLADOLID

## GRUPO DE VITORIA

F. Sans Sampietro  
Ps. de Cervantes, 7 F 3 izq.  
01007 VITORIA, ALAVA

## HISTOREX

Alberto Cordon Alvarez  
987 51 13 29  
Apdo. Correos nº 26  
BEMBIBRE, LEON

## HOBBYT

Fernando Castañeda Aguiló  
968 21 14 04  
Sociedad, 12, 5.A.  
00004 MURCIA

## HOME FLEET

Fernando García Llaneras  
987 25 04 44  
Modesto Lafuente, 6.5 dcha.  
24004 LEON

## JOLLY ROGER

César Sosa Sánchez  
(Eduardo)  
976 27 12 04  
Lobez Pueyo, 8.1 izq.  
50007 ZARAGOZA

## LA GUARIDA DEL LOBO

Carlos Lupiñez López  
Av. Fco. García Lorca, 175  
04008 ALMERIA

## LA PEÑA

Pablo Cervera Ferri  
96 351 75 30  
Ximénez de Sandoval, 8  
46003 VALENCIA

## LOS PELOTAS

Dunjevons Club  
Alex  
94 431 64 95  
Licenciado Poza  
(Galerías ISALO) 31 5ª Dpto. 2  
48011 BILBAO

## LUDOMANIA INC.

Antonio del Campo Ruiz  
91 747 77 03  
Barrio Aeropuerto, B. 114.1  
28042 MADRID

## PATA-PALO

Dario García Aznar  
91 2431 28 50  
San Pol de Mar, 10, 3 B  
28010 MADRID

## JOCS / COSES / BILLARES

SOLER  
Gran Via, 519.  
08025 BARCELONA  
Tel. (93) 254 67 50

## JOCS & GAMES

C/Muntaner, 193, B  
Tel. (93) 322 09 53  
08036-BARCELONA

## MADRID-DRAGONS & WAR

Julián García Mayordomo  
Poeta Esteban Villegas, 14, 8  
esc. dcha.  
28014 MADRID

## MAGIC & WAR

Mosés Cabrera Ramos  
Rector Esperabé, 49-65  
37008 SALAMANCA

## MAQUETISMO Y SIMULACION

Rupert Macho  
93 301 39 21  
Príncipe Jorge, 21, Esc. B ent. 1  
08014 BARCELONA

## NECRONOMIKON

Emilio Muñoz Muñoz  
985 35 69 60  
Fuerte Viejo, 7, 5 izq.  
33201 GIJÓN, ASTURIAS

## ORION

J.A. Juan Balada  
964 45 31 96  
Av. Pío XII, 16, 12.2  
12500 VINAROS, CASTELLÓN

## PERROS DE TILFORST

José M. Fernández Román  
942 37 36 44  
Cisneros, 5, 4 izq.  
39007 SANTANDER

## ROLE PLAYING CLUB

Julio Alonso Alcalde  
91 201 83 32  
Ciudad Periodistas, Camba 3.  
16. A  
28034 MADRID

## SANT JORDI

Armando Surriñacs  
972 21 43 15  
Bisbe Lorenzana, 44  
17002 GIRONA

## SCJE

Juan Ignacio Serra Mayor  
928 37 13 57  
Gabriel Araceli, 3.3  
35003 LAS PALMAS DE GRAN  
CANARIA

## STURMTRUPPEN

Xavi Ros  
93 308 68 03  
Centre Cívic de Sant Martí  
C/Selva de Mar, 215  
08020 BARCELONA

## NAIPE

C/Menéndez Valdés, 55  
Tel. (91) 244 43 19  
28015 MADRID

## LLIBRERIA SANT JORDI

WARGAMES TEMÁTICS  
C/Lorenzana, 44.  
Tel. 214 315  
GERONA

## MILITARIA

C/Balén, 20  
Tel. (93) 207 53 85  
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**

## Ahora más que nunca Suscríbete a TROLL



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 -



Para información  
y catálogo



c. San Hipòlit, 20.  
08030 Barcelona



JAMES BOND

007

**HEROES**  
The Role-Playing Magazine

**RuneQuest**  
Fantasy Roleplaying Adventure



**ALUCINA**

ESCAPART **EA**

C/. Rios Rosas, 6 B

ESCAPART TE BRINDA LA OPORTUNIDAD DE  
HACER MAS REAL TU JUEGO CON UN AMPLIO CATALOGO  
DE ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS DISEÑADOS  
PARA COMPLETAR LAS MAS OSADAS AVENTURAS.

Y ADEMAS  
ESTAS INCREIBLES  
**NOVEDADES**

**Suelos**  
de

**HORROR**

**CIENCIA FICCION**

DOS CAJAS CON SEIS PLACAS CERÁMICAS DE DIFERENTES DISEÑOS.  
CUADRICULADAS, PARA QUE PUEDAS CORTARLAS AL TAMAÑO QUE  
DESEES Y, SOBRE TODO, EN RELIEVE. **¡¡INFORMATE!!**

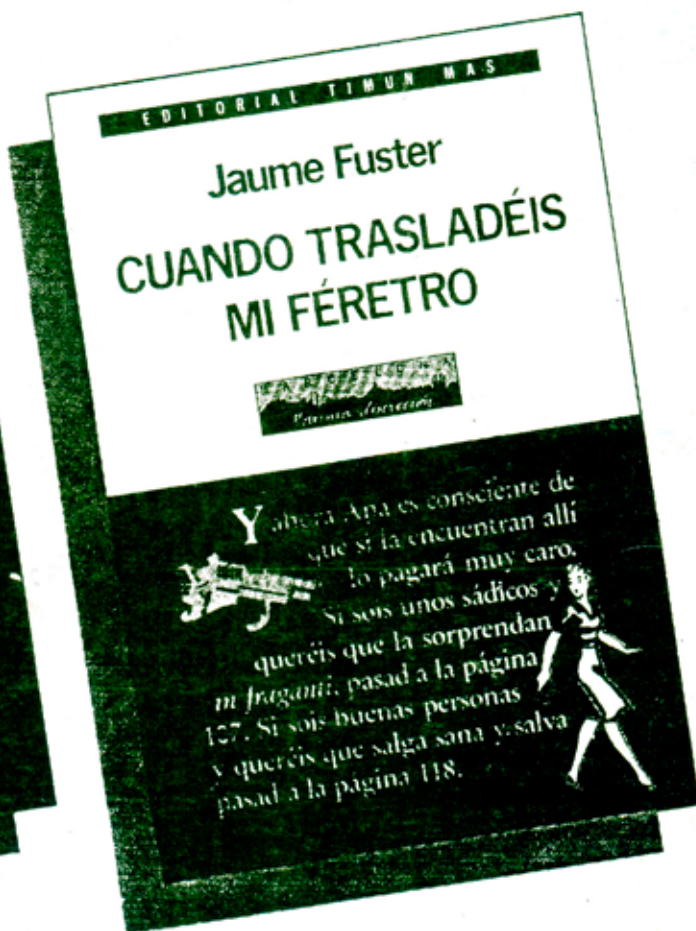
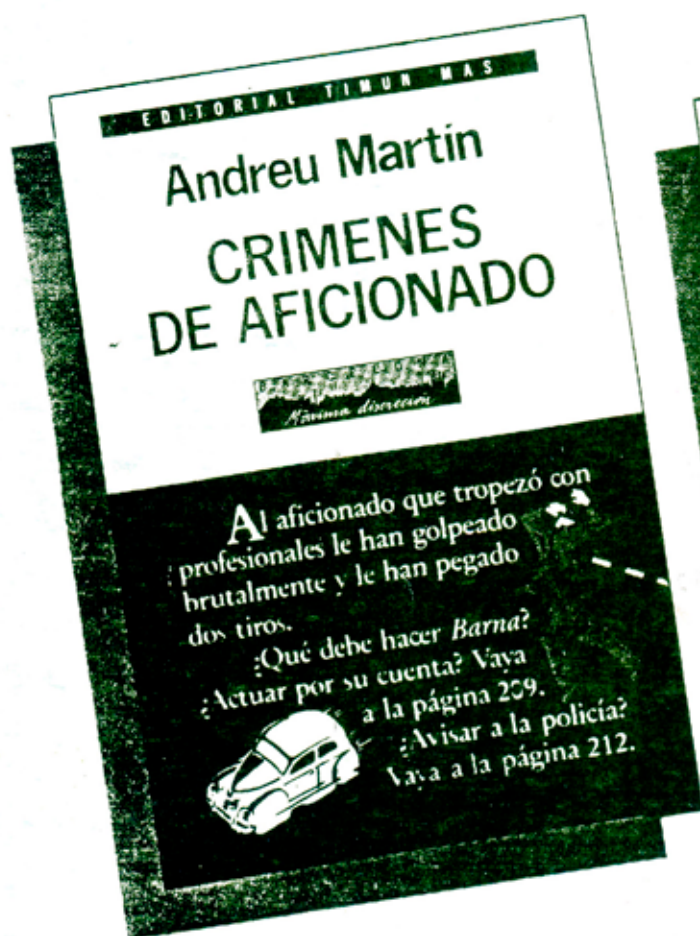




EDITORIAL TIMUN MAS

# ¿Usted qué haría?

Póngase en el lugar de Alex Barcelona



Un nuevo concepto de novela.  
Un nuevo concepto de literatura policiaca.  
La novela policiaca interactiva.

B A R C E L O N A

*Máxima discreción*