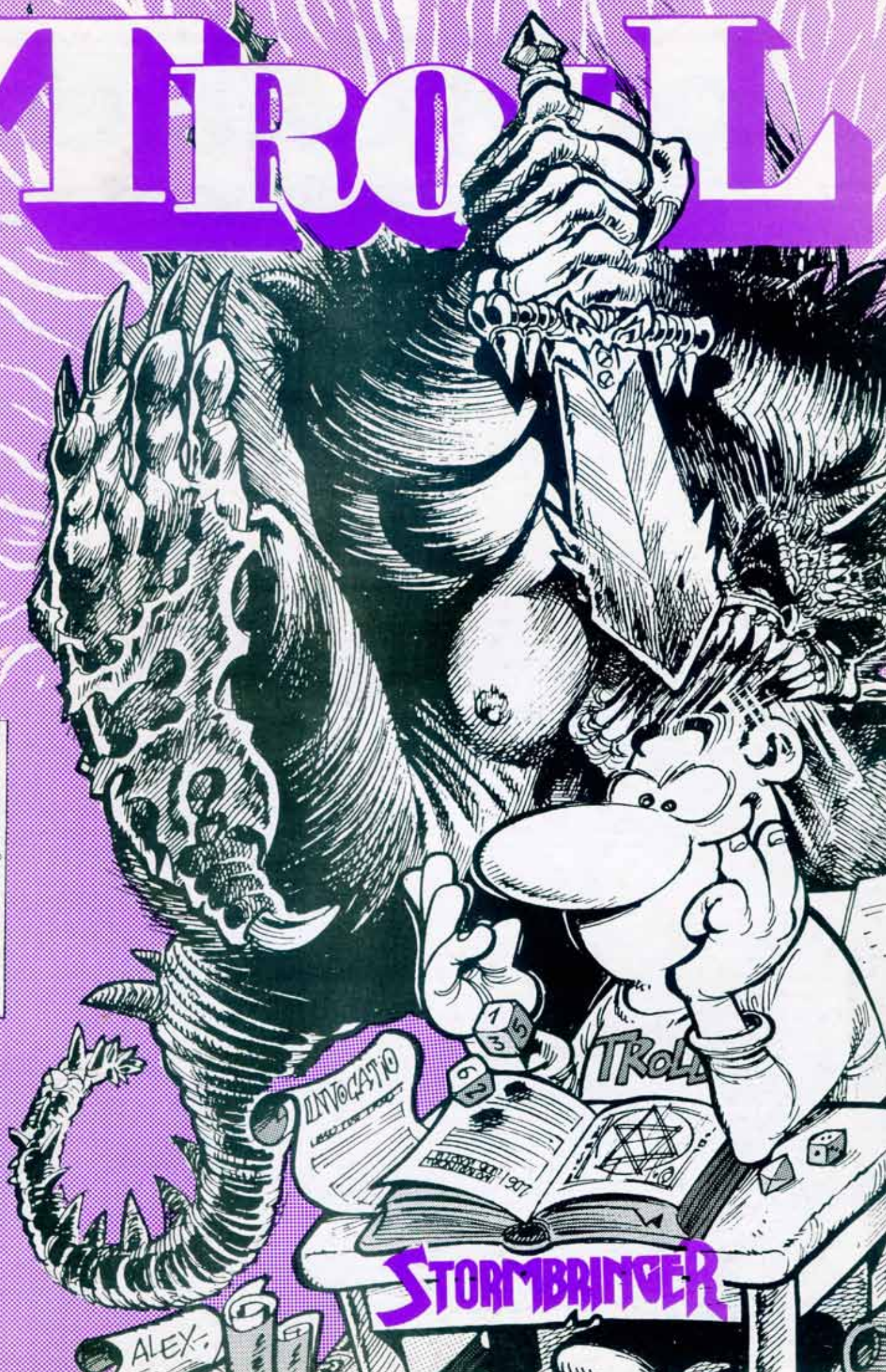


TROLL

Bimestral - Ano III - Julho/Agosto 88 - Nº 12 - 250 Pgs.



STORMBRINGER

Jocs & Games

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

WARGAMES

Advanced Squad Leader ...	12.205
ASL Paratrooper	3.950
ASL Beyond Valor	10.620
ASL Hedgerow Hell	7.580
ASL Streets of Fire	7.580
ASL Yanks	9.110
ASL Partisan!	3.775
Aegean Strike	5.460
Afrika Korps	3.630
Air Force	4.250
Ambush!	6.370
Move Out! (Ambush!)	3.330
Purple Heart (Ambush!) ..	5.750
Silver Star (Ambush!) ...	5.160
Arab-Israeli Wars	4.410
B17: Queen of the Skies ..	4.250
Battle of the Bulge	4.250
Blitzkrieg	4.250
Central America	7.875
Civil War	5.460
Civilization	6.070
Luftwaffe	4.250
D-Day	3.630
Empires in Arms	9.110
Flat Top	5.750
Flight Leader	7.040
Firepower	5.750
Gulfstrike	9.110
Hell's Highway	5.460
Knights of the Air	9.110
Korean War	6.370
Machiavelli	3.630
Midway	4.250
Mosby's Raiders	4.860
Nato	3.950
Omaha Beachhead	4.890
Panzer Leader	4.860
Panzer Gruppe Guderian ..	4.860
Panzerblitz	4.860
Patton's Best	6.670
Russian Front	6.070
Russian Campaign	3.630
Squad Leader	5.750
Vietnam	5.460

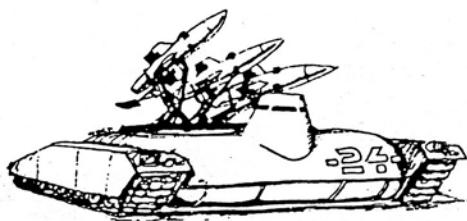
FANTASIA/CIENCIA - FICCION

Dark Emperor	5.160
Dragon Pass	4.250
Dune	4.250
Spice Harvest (Dune)	2.710
The Duel (Dune)	3.630
Magic Realm	4.250
Dark Blades	4.200
Stellar Conquest	6.370
Titan	4.250
Wizards	4.250
Wizards Quest	3.630
Elric	4.410
Kings & Things	4.250
Warlock of the Firetop Mtn ..	4.250
Talisman 2nd Edition.....	4.920
Blood Bowl	4.250
Cosmic Encounter	4.720
Car Wars	1.870
Battletech	5.270
City Tech	5.270
Aerotech	4.035
Star Trek Starship Cbt. Sim..	5.270
Renegade Legion: Interceptor.	6.210
Starfleet Battles Vol. 1	6.270
Illuminati De Luxe	5.430
Ogre	1.810
Necromancer	1.810
Undead	1.810
Star Warriors	4.850
Starship Troopers	4.410
Freedom in the Galaxy	3.880

Estos son algunos de los juegos que estan disponibles en Jocs & Games. Disponemos tambien de suplementos como modulos de aventura, revistas del hobby, miniaturas, etc. Venta directa o por correo.
Solicita nuestro catalogo

JUEGOS DE ROL

Dungeons & Dragons Basico	2.690
Dungeons & Dragons Expert	3.330
Dungeons & Dragons Companion ..	3.750
Dungeons & Dragons Master	3.750
Dungeons & Dragons Immortals ..	3.750
AD&D Dungeon Masters Guide	4.590
AD&D Forgotten Realms	3.750
AD&D Player's Handbook	4.170
AD&D Monster Manual	3.860
AD&D Monster Manual II	3.860
AD&D Fiend Folio	3.830
AD&D Dungeonomer's Survival Gde.	4.170
AD&D Unearthed Arcana	4.170
AD&D Oriental Adventures	4.170
AD&D Legends & Lore	3.830
AD&D Manual of the Planes	4.170
AD&D Battlesystem	6.270
Middle Earth Role Playing Game.	4.170
Rolemaster	8.360
Bushido	5.850
Warhammer Fantasy Rpg	5.640
Runequest 3ra Ed.	3.380
Advanced Runequest	4.890
Marvel Superheroes	3.750
Advanced Marvel Superheroes ...	3.750
Aftermath!	8.365
Call of Cthulhu	5.430
Judge Dredd Rpg	5.430
Paranoia	4.170
Starter Traveller	3.755
Traveller : 2300	5.450
Twilight 2000	6.270
Star Wars Rpg	4.170
Star Wars Sourcebook	4.170
MegaTraveller	7.530
GURPS	5.430
GURPS Fantasy	2.920
GURPS Autoduel	6.270
Behind Enemy Lines	3.625
Psi World	3.750
Mechwarrior	3.200
Star Trek Role Playing Game ...	7.770
Daredevils	4.590
Phoenix Command	6.270



¿Un rol único?

Es de temer la terrible plaga que estamos padeciendo todos los jugadores (y masters) de rol. Se trata de un virus que contamina todo aquél que juega una partida en grupo en el cual uno solo de los jugadores ya ha padecido esta temible enfermedad. Se dice que sus orígenes provienen de cierto juego medieval-fantástico de gran renombre cuya filosofía contaminó a numerosos jugadores, o bien que dicho virus es el resultado de una mutación genética sufrida por los "homo wargamis" que posteriormente se dedicaron a la práctica del juego de rol. Lo cierto es que varios experimentos tienden a probar lo contrario.

Todos los casos analizados de individuos contaminados presentan unos síntomas reveladores (antes de contraer la terrible enfermedad) que les predisponen a ser víctimas potenciales del virus: espíritu contradictorio, contestatario y rebelde con elevadas dosis de violencia verbal (que curiosamente no se traducen en una actitud física equivalente ya que el sujeto presenta normalmente las típicas imperfecciones de un cuerpo no cultivado atléticamente). Tendencia paranoica y depresiva frente a la situación social actual. Anticonformismo, apatía y ausencia total de impulsos optimistas ante estímulos habituales. En ciertos casos, sobre todo en individuos de sexo masculino, tendencias gynofóbicas (miedo a las mujeres), dislexias o malas coordinaciones del sistema neuromuscular.

Otras observaciones más profundizadas han permitido constatar que un 86% de los casos presentan una gran dosis de adicción a la literatura del género fantástico medieval, histórico, bélico e incluso al comic-book de acción. De éstos, un 93% tiene amplios conocimientos históricos y bélicos. Un 99% de los casos juegan a rol como actividad principal en sus momentos de ocio.

La formula del antídoto no ha sido todavía descubierta, por lo que os indicaremos como evitar en lo posible el contagio:

- * Si en vuestro grupo hay un aventurero equipado con numerosas armas, y que resulta especialmente susceptible a cualquier situación que se presente, evitadlo. Esta contagiado.
- * Si durante una creación de personajes, un jugador exige aumentar su fuerza en detrimento a sus otras características, reivindica constantemente material bélico sofisticado y un perfil psicológico para su personaje de tipo extremado (muy racista o cruel), tiene el virus casi seguro.
- * Si en una partida recién empezada, en una situación de aparente tranquilidad (tomando unas copas en una taberna, en casa de un PNJ al que todavía nadie conoce, o simplemente paseando por la calle, por ejemplo), uno de los personajes ataca a algún PNJ sin ninguna razón aparente, se trata de un claro caso de contagio. Si la situación es inversa (es decir son los PNJ los que agreden a los jugadores), entonces el contagiado es el árbitro de juego.
- * Un jugador contagiado suele interpretar a su personaje con frases cortas, concretas y concisas, al estilo: "machaco", "le mato", "entro blandiendo la espada", "lo cojo", etc. Suele prestar poca atención a las descripciones, pero es un experto en materia de reglamento -sobre todo en el apartado de combate- y a menudo protesta a las decisiones arbitrales.

Estos son algunos de los rasgos más característicos, aunque existen muchos más. En cuanto a su curación, alguna vez se han dado sorprendentes casos en los cuales el individuo vuelve a la normalidad de un modo chocante. Se constató a menudo que coincidía con la relación de éste con terceras personas, ajenas a su vínculo lúdico habitual. La curación resulta aún más eficaz cuando el individuo se relaciona con personas del sexo contrario. También la terapia deportiva o la brusca pasión por otras actividades totalmente inhabituales para el jugador de rol pueden dar excelentes resultados (es recomendable la práctica de natación y squash o la práctica de otros hobbies, como el baile moderno, jazz o claqué, por ejemplo).

Hasta el momento, estas son los principales datos que se poseen sobre esta temible enfermedad: **compulsión destructora, o síndrome de Baum.**

Extracto de los apuntes médicos del Profesor Athur Van Der Mersch, de la Universidad de Melbourne, Australia.

EDITORIAL

NOTICIAS Y NOVEDADES

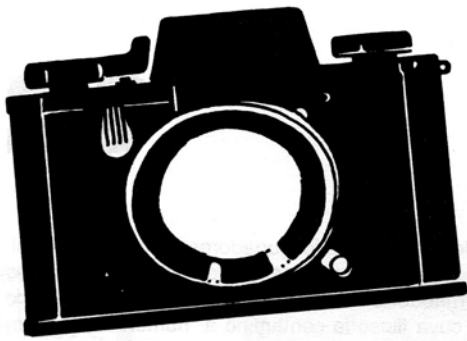
INFORME STROMBRINGER

ARTICULO AU RELAIS DU BON URUK

ARTICULO A GOLPE DE PINCEL

EXTENSION VENENOS

3	TEMATICO CIVILIZATION	20
4	CONSULTORIO TESORO DEL KOBOLD	19
11	MODULO D&D 3 DIAS DE SINDASH	24
14	MODULO CTHULHU FRIDAY, THE 13th	28
15	MODULO STORMBRINGER GTAGG	31



Noticias y Novedades

Aquí

ANJESYR

En el marco de las 3as Jornadas de Barcelona (JESYR III), la Asociación Nacional de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (ANJESYR) presentará su concurso de ámbito estatal, que cubrirá las siguientes modalidades:

- * Wargame **Squad Leader.**
- * Temático **Civilization.**
- * Figuras **WRG (7a ed) en 15mm.**
- * Rol **La Llamada de Cthulhu.**

Esperamos recibir próximamente más información sobre estos campeonatos nacionales (inscripción, reglamento, etc) para poderos informar de las condiciones de inscripción.

Barcelona Joga

El pasado 9 de Junio, en el local social de Ludocentre, se presentó la Campaña "Barcelona Joga" que se desarrollará durante el año 1988, organizada conjuntamente por el Ayuntamiento de Barcelona y Ludocentre, y dentro de la cual tendrán lugar las III Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR III). Estuvieron presentes la gran mayoría de las empresas, asociaciones y entidades relacionadas con el ramo en Barcelona.

La propuesta de Ludocentre es ambiciosa y abarca las siguientes acciones concretas:

- * Un rol en vivo previsto para el 8 de Octubre.
- * Un curso de formación de "Masters de Rol" que tendrá lugar del 17 al 22 de Octubre.
- * La celebración de "Jocs de Reflexió 1988", que abarcará las III Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR) del 29 de Octubre al 1 de Noviembre y la I Mostra de Jocs de Reflexió, del 29 de Octubre al 6 de Noviembre.
- * I Muestra de Maqueta y Modelismo. Del 19 al 26 de Noviembre.
- * Ludóica 88. La informática del Juego tendrá lugar del 10 al 18 de Diciembre.

En dicha reunión se trató exclusivamente el tema de las Jornadas JESYR III, que se celebrarán en el Instituto PIUS XII, situado en la calle Ausias March (a 200 metros de Transformadors, dónde tendrá lugar simultáneamente la 1a Muestra de Juegos de Reflexión) y

a las que se esperan asistan más de 3000 visitantes. El horario será de 10 h. a 22 h. ininterrumpidamente (salvo el sábado 29 que se inaugurará a las 18 h.). Los espacios previstos son los siguientes:

- * Entrada con punto de información sobre los actos específicos de JESYR III, inscripción a concursos, venta de entradas, abonos y catálogos. Acreditaciones.
- * Muestra y exposición dedicada al juego de rol y sus complementos.
- * Espacio de clubs, para presentación y difusión de las diferentes entidades, clubs y asociaciones que se dediquen al juego de estrategia, simulación y rol.
- * Espacio comercial, con muestra de productos, servicios y comercialización de los mismos, por parte de empresas que trabajen la temática del juego de simulación y rol, como revistas (nacionales y extranjeras), empresas y tiendas especializadas.
- * Espacio de Ludoteca, con libre acceso y utilización por parte de los visitantes y una amplia gama de juegos y materiales para su uso y experimentación. Al mismo tiempo se realizarán en este espacio los diferentes concursos, demostraciones, etc., propuestos por las personas, empresas o instituciones interesadas.
- * Sala de Actos, para ponencias, mesas redondas, presentaciones de novedades, proyecciones de video (propuestos por la organización o participantes).

Los diferentes actos (ponencias, mesas redondas y otros) están todavía por determinar. Se elaboró una oferta comercial para profesionales del ramo lúdico (fabricantes, importadores, tiendas y revistas) abarcando el tema de los stands y la publicidad en el catálogo. La oferta a clubs, entidades y asociaciones permite que éstos tengan un espacio de reunión y contacto así como la posibilidad de exponer y vender los materiales propios del club. Las condiciones son las siguientes: La instalación tendrá que hacerse antes de la inauguración oficial de las Jornadas y tendrá que consistir en una información gráfica y visual sobre las actividades, materiales y otras producciones del colectivo. Dichos espacios se dinamizarán con el desarrollo de partidas abiertas si fuese necesario. Se tendrá que asegurar una cierta permanencia en el espacio de club o en el recinto de las Jornadas. Los interesados en participar tendrán que notificarlo antes del 1 de Septiembre, por escrito.

Seguiremos informando.

2on Cap de Setmana de Jocs de Simulació Històrica i Rol

Los días 7 y 8 de Mayo, en el Centro Cívico de Sant Martí, tuvo lugar el segundo Cap de Setmana de movida ludo-simil-rolera, organizada, una vez más, por el grupo Sturmtruppen. Hubo un poco de todo: pases de películas ("El Señor de los Anillos" y "La Cruz de Hierro"); partidas de rol (D&D, CofC y Paranoia); Campeonatos de Cry Havoc y CofC, y una mesa redonda sobre "Los problemas del rol en vivo", la cual no fue tan fructífera como podría haber sido, ya que degeneró en que los tres clubs que han organizado experiencias en este campo (Club de rol San Ramón, Sturmtruppen y Aurnyn) terminaron contándose mutuamente sus diversas batallas y avatares. ¡Un poco más de marcha, señores!

Es de lamentar que la exposición de figuritas pintadas Grenadier y Denizen, que tenía que presentar la empresa importadora Juegos Sin Fronteras, no pudiera llevarse a cabo por problemas de última hora.

A la hora de la entrega de premios, se descubrió que las partidas que se habían realizado sobre CofC formaban en realidad un campeonato (del cual, por cierto, se llevó el primer premio Roser Fragó, la cual le dió a más de uno una lección sobre como jugar realmente bien un personaje. ¿Quién dijo que el rol es un hobby "sólo para señoritos"?

Aparte de los trofeos entregados por Sturmtruppen, Joc Internacional ofreció un juego a cada unode los primeros clasificados en cada torneo.

Para finalizar, Sturmtruppen demostró ser el club que más se enrolla: es el único donde, una vez terminados los campeonatos y recogidas las mesas, te sacan algo para "picar" y poder hacer la merienda.

En resumen, un cap de setmana animado que, conociendo a Sturmtruppen, sabemos que no será el último.

La Caixa

Se celebró del 10 al 31 de Mayo en Barcelona, concretamente en el Centro Cultural de la Caixa de Pensions (Passeig de Sant Joan, 108; Tel 2588905. 08037 Barcelona) un seminario sobre ENDEVINACIO Y JOCS, de la literatura a l'antropologia, con un programa de ocho conferencias sobre el juego, la magia, la adivinación, la literatura y la cábala, el uso del espacio en los juegos, y los juegos en las sociedades modernas. El precio de la inscripción era de 5000 ptas.

Aunque los conferenciantes eran ilustres y el tema despertaba muchas expectativas, parece ser que el conjunto global fue algo decepcionante, limitando excesivamente el contenido que podía ofrecer un seminario como éste. Otro cartucho quemado, bajo forma de soporífero esta vez.

Salón del Comic

En el envidiable marco de las Atarazanas de Barcelona (¡Quién lo tuviese para celebrar allí las Jornadas!) se celebró durante los días 26-27-28 y 29 de Mayo el Salón del Comic. Se esperaba mucho de este salón, puesto que el último tuvo lugar hace tres años ya y acabó como el rosario de la aurora. Nosotros estuvimos allí. No como visitantes. Je, je. Estuvimos en el stand de Continuará efectuando una partida de demostración de D&D. La verdad es que pese a la falta de difusión que se dió a esta actividad y la evidente precipitación con la que tuvo lugar, estamos bastante satisfechos de haber despertado la curiosidad de algunos comiqueros que desconocían por completo el juego de rol. El salón por su parte no fue muy brillante. Más parecido a un mercadillo, al salón le faltó "vidilla" y se echó a faltar la presencia de gente del "mundillo" (hasta el Vibora parecía "amuermado"). Lamentamos no haber podido contactar con Enki Bilal (dibujante de "Las Falanges del Orden Negro" y "La Feria de los Inmortales" entre otros muchos comics) del cual -estamos seguros- hubiésemos conseguido algún apetitoso dibujillo para nuestra revista (Bilal conoce la existencia de los juegos de rol).

Interactivos atacan de nuevo

Dos nuevas editoriales han sacado sendas colecciones al mercado: **Editorial Molino**, "La Senda del Tigre", en la cual se interpreta el rol de un "Ninja" luchando desesperadamente contra el Mal. El sistema de combate es sencillamente magnífico: consiste en una serie de patadas, golpes y llaves (Patada de caballo alado, golpe en garra de tigre, proyección en cola de dragón... y otros) explicados gráficamente. El jugador puede elegir en todo momento cual es el que cree más idóneo (¿Intentaríais hacer una llave a un tipo untado de aceite o le daríais una patada?).

Editorial Forum, por su parte, ha sacado la serie "Héroes Marvel". Dos títulos hasta el momento: una aventura de Spiderman y otra de la Patrulla X.

Rol en Sarrià

El martes 21 de Junio tuvo lugar en Sarrià una jornada dedicada a la iniciación de los juegos de rol y Simulación. Se desarrollaron partidas de **CofC** y **D&D**, así como una partida de **Civilization**. Tras una mañana relativamente tranquila (en la cual sólo nos pidieron información pero nadie parecía disponer de tiempo para jugar), la tarde fue un éxito rotundo. Todas las mesas de juego se llenaron y hubo una afluencia continua en la sala de rol y simulación. El entusiasmo fue tal que nos han informado de la intención de constituir una sección dedicada a la práctica de los juegos de simulación y rol. Dicha jornada fue en el **Casal de Joves de Sarrià**, en la Plaça Cirili Pellicer, 2. Si queréis más información sobre el acontecimiento, llamad al: 2050229, preguntando por Maria Merino, animadora del casal.

La Torre de Merlin

Tras algún pequeño esfuerzo y gracias a la ayuda de muchos ya podemos decir que ha nacido una nueva tienda de juegos. Se trata de la **La Torre de Merlin**, un espacio dedicado al mundo del ocio que incluye modelismo, software y, como no, una amplia sección de juegos, figuras y todo lo relacionado con nuestra afición favorita. Sin duda toda una alegría para nosotros. Por si queréis daros una vuelta por ahí, os diremos que está en Lloret de Mar, justamente en las galerías Centro Moderno (en el mismo centro de la población) y de paso podéis jugar vuestra nueva partida tomando el sol en la playa, que ya son fechas, y pronto la canción dirá: Rock & Rol en la costa Brava.

Alli

GAEL

El **Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs (GAEL)** organiza en el Vercors (Drôme), del 1 al 16 de Agosto, un stage de juegos para jóvenes de más de 16 años. Juegos de rol, wargames y temáticos son parte del programa junto con la informática, rol en vivo y murder party. Información y documentación: **Rêve de jeu/GAEL** -12 rue du Bœuf- 69005 Lyon. Tel: 78608849 (en horas de despacho) o al 78382541 (después de las 20.00 h.)

Paradoxes

El 16 y 17 de Julio, en Partenay, **Paradoxes** organiza un rol en vivo medieval semi-histórico con una aventura que continúa la que tuvo lugar el año pasado, "Le Fils Prodigé". La participación está abierta a todos, ofreciendo la posibilidad a los que jugaron la anterior partida de seguir con su personaje. Información: **Paradoxes** -27, Boulevard Malesherbes- 75008 Paris. Tel: (1) 42665600.

Noticias de última hora nos informan que ya se han inscrito representantes de nuestro país al prometedor acontecimiento, así que con un poco de suerte igual os publicamos un pequeño reportaje fotográfico en nuestro próximo número... si quieren los Angeles.

Toulon

Gran encuentro rolero en Toulon durante los días 14,15, 16 y 17 de Julio. Los dos primeros días se dedicarán a demostraciones y los dos últimos a torneos. Numerosos premios, como es ya costumbre (el año pasado, los dos ganadores fueron a USA, a las jornadas -GENCON®- de juegos de Milwaukee). Como referencia, os informaré que el año pasado hubieron unos 1000 visitantes, de los cuales 200 eran jugadores y 40 árbitros en las categorías de los juegos siguientes: **AD&D**, **CofC**, **Strombringer**, **MERP**, **Chill**, **Daredevil**, **Empier Galactique** y **James Bond 007**. ¿Apetitoso, no? Inscripciones e información: Jean-Michel Garcia -Le Manillon- 5 rue P. Cornille, Toulon- Tel: 94621445

Strasbourg

El 30-31 de julio se realizará un rol en vivo de temática medieval-fantástica a 30 kilómetros de Strasbourg (Vosges), entre ruinas, rocas y bosques de pinos. Organizan: **C.L.A.S.**; **"A"**, **la Compagnie du Graal** y **Philibert** (tienda Jeux Descartes). Información en **Philibert** -12 rue de la Grange- Strasbourg. Tel: 88326535

Juegos

Jeux Descartes

Prevista su aparición para estas fechas (aunque después del retraso de **Star Wars** nunca se sabe) de **WHFRPG**, o sease **Warhammer Fantasy Role Playing Game**, y de **James Bond, The Role Playing In Her Majesty's Secret Service**. Decididamente, esta casa se ha propuesto acaparar los mejores productos...

Para los juegos ya existentes, podéis encontrar:

- "Folies Viennoises", un nuevo módulo para **Maléfices** ambientado en el imperio Austro-Húngaro.

- "La longue traque", 4 nuevos módulos para **Légendes Celtiques**.

- Un nuevo módulo para **Légendes de la Table Ronde**: "Le Charognard". Basado en un hecho histórico, con un suplemento de calidad: una descripción detallada de la ciudad de

Reims (planos, barrios, léxico, 11 PNJ, 19 mini-módulos y un solitario en el Bosque d'Ardenne).



En juegos de tablero, disponibles igualmente **Suprematie**, **Blood Bowl** y **Rencontre Cosmique**, versiones francesas de estas excelentes creaciones anglosajonas, de los cuales hablaremos en un futuro con más detalle.

La Vallée des Rois.

Jeux Descartes.

Este es el primer juego de rol sobre el Egipto faraónico, compuesto por: Un libreto de civilización de 72 pag, con numerosos planos e ilustraciones + un módulo inédito: "La sacerdotisa olvidada"; un libreto de juego de 184 páginas que incluye las ilustraciones de animas y criaturas monstruosas de las leyendas egipcias, así como una lista de 204 hechizos; un comic -Los herederos del Sol, tomo 1- de Didier Convard, publicada en las **Ediciones Glénat**. Tapa dura, 48 paginas en color; 1d4, 2d10, 1d20; una ficha de los servicios propuestos por la Cofradía de Leyendas (grupo formado por todos los juegos de tema Leyendas). Utilización de la Charte Angoumoise para la versión esencial del juego y sistema de competencias. Más información en un completo informe publicado en el último **Casus Belli** (ver sección Revistas).

Transécom

La ya legendaria campaña de módulos para **AD&D** esta siendo traducida al francés. ¿Cómo? ¿No sabéis todavía a cual me refiero? ¡A **Dragonlance** por supuesto! Los DL1 y DL2 ya están a la venta agrupados en un solo volumen de 68 páginas, con planos en cartulina. Sin embargo (como ya es tradicional) parece ser que alguna que otra errata se ha colado, como ciertas hojas de personajes, que han sido invertidas en el montaje...

Igualmente para **AD&D**, y tras la aparición del **Manuel des Joueurs** y el **Manuel du**

Maître du Donjon, podéis adquirir el tercer volumen imprescindible para empezar a jugar: el **Manuel des Monstres**. Pequeña observación: los tres volúmenes de reglas para **AD&D** están idénticamente diseñados a la versión estadounidense. Estáis advertidos.

L'Arc et La Griffre

De la casa **Speel**, este producto es un compendio de reglas para jugar a wargame con figuritas en la época medieval-fantástica. Tras dos años de preparación por fin ve la luz en Francia, durante el 3º Salón de París.

Warhammer System Battle.

"Les Hordes Sauvages" es un suplemento con reglas avanzadas (nuevas reglas de combate, lista de tropas, etc) para jugar a **Warhammer Fantasy Battle System**, y ya está disponible en Francés, editado por **Agmat**.

Ludodélire

El equipo de creadores del juego francés más impactante del año anterior, **Supergang**, nos ofrece otra virguería llamada **Full Métal Planète**. En este juego de tablero, los jugadores son una raza alienígena que intentan explotar al máximo un planeta rico en minerales mediante múltiples "cangrejos", "ponedoras" y otros avanzados artilugios de extracción. Anunciado para fechas próximas, **Tempête sur l'échiquier**, un juego que combina la práctica del ajedrez con la utilización de cartas.

Royaume des Dragons.

Edita: **Dragon Radieux**. Autores: Paul Chion, Patrick Durand-Peyroles, Frank Drevon y Benoît Dufour.

¿Os imagináis un juego de rol en 6 páginas? Pues bien, existe. Se llama **Royaume des Dragons** y contiene una introducción al juego (pag 1); una descripción del mundo de Azur y de sus habitantes (pag 2); Como resolver las situaciones delicadas, una lista sobre las monedas y precios y una tabla de resolución (pag 3); la magia y los sortilegios en los cuatro reinados, algunas criaturas salvajes de Azur, una hoja de personaje (pag 4), un módulo -Los diamantes del Rey Tuerto- y un mapa del mundo de Azur.

¿Increíble? Pues aun les sobra espacio para el staff, propaganda de la revista **Dragon Radieux**, y anunciar la aparición de la versión completa de este juego, disponible próximamente.

Nota: Aunque parezca increíble, no hay que leerlo con microscopio.

Trégor, univers médiéval fantastique.

Ediciones **Dragon Radieux**. Autores: Paul Chion, Frank Drevon, Patrick Durand-Peyroles y Benoît Dufour.

2ª Edición. 89 Frcs. 56 páginas + mapa bicolor 80x60 de Trégor + hoja de personaje para Trégor.

Aunque un poco tarde, obra en mi poder esta extensión para jugar a juegos de rol medievales-fantásticos editada por **Dragon Radieux**, recopilación y ampliación de los artículos publicados en la revista de mismo nombre.

En el sumario: Pueblos y religiones, historias y leyendas, relieve económico (por provincias), política y diplomacia, magia, dos módulos ("Le siège de Niélek" y "Tendre Mélina") e índice detallado.

Una buena fuente de información para ambientar cualquier juego de rol fantástico-medieval a este universo bien diseñado y muy detallado. Esta extensión se puede complementar con "Aventures en Trégor" y "Atlas de Trégor".

Oriflam

Próximamente, la aparición del primer suplemento para **Runequest** que se titulará **Le Maître des Runes**, así como la traducción de **Hawkmoon**, que debería ya estar en las tiendas en el momento de escribir esta reseña.

Chaosium

Dos suplementos para **Pendragon** de excelente calidad han salido en Estados Unidos: **The Grey Knight** y **Tournaments of Dream**. En Francia, ninguna noticia sobre posibles módulos o extensiones para este juego.

Games Workshop

Primer suplemento para **Warhammer 40.000**. Con la habitual calidad de Games Workshop, y la intención claramente comercial de que todos inundemos nuestras casas de figuritas. Su nombre: **Chapter Approved**.

West End Games

Primer módulo para **Star Wars** en los USA: **Tatooine Manhunt**. Mientras, en Francia, ya se puede conseguir el **Star Wars** que ya os anunciábamos en nuestro nº 10. Se supone que en Francia, el módulo americano debería publicarse junto con el **Campaign Pack**, una caja que contiene numerosas ayudas de juego y unas pantallas.

Accesorios

Figuras Essex de Fantasía

Casi un centenar de figuras de la magnífica firma **Essex** pueden ser adquiridas ahora en nuestro país. Una gran variedad de aventureros (enanos, guerreras amazonas o bárbaras, elfos, hobbits, etc) y monstruos (orcos, gigantes, muertos-vivientes, centauros, gnolls, etc) de gran calidad para rolegamers exigentes.

Grenadier

Las novedades más destacables de las diversas colecciones de esta marca americana son:

- * En la serie "Fantasy Lords": un soberbio esqueleto a pie y a caballo, un cíclope de guerra, un grupo de tres elfos de las llanuras y tres hombres-ratas esqueletos.

- * En "Fantasy Warriors", del escultor Nick Lund: Tres blisters con sendos orcos cabalgando sobre lobos, unos ogros berserker y mercenarios absolutamente terroríficos.

- * Serie "Personalidades" de Julie Gutrie: seis nuevos modelos. Elfa ranger, brujo elfo oscuro, berserker, ranger aventurero, ladrón con honda y mago joven.

- * En "Dragon Lord": un murciélago de guerra con piloto enano (casco y gafas de aviador incluidos)

- * Una magnífica catapulta de asedio de trece piezas, con tres figuritas.

- * En la serie "Encuentros": "Las catacumbas de la Ciudad Subterránea" (que ya anunciábamos en Troll-11). Igualmente "Puerto Calavera" y "El Templo del Caos".

Revistas

Casus Belli

Nº 45. 30 Frcs. 108 pags.

Este ejemplar de **Casus** con portada de Nicollet, tiene una estructura muy similar a la que desarrollamos nosotros en **Troll**. El juego de rol del bimestre va dedicado a **La Vallée des Rois** (juego de ambientación egipcio-faraónica) con un informe sobre el mismo, una extensión con nuevos hechizos para el juego y un módulo sobre el mismo. En cuanto al



apartado wargame, está dedicado al ambiente belico-naval, con un informe general sobre los wargames navales, los **Sixth, second y seventh Fleet** (de **Victory Games**) y un escenario para **6th Fleet**. Además, módulos para **Paranoïa**, **Cthulhu by Gaslight**, **AD&D**, **Chill** y **Guet-Apens**, **AdSQ** y **Cry-Havoc & Samourai** para wargames. Incluye un soberbio poster con una completa descripción (incluyendo fotografías y planos) de la nave pirata TM 17 para **Star Wars**, y otras secciones interesantes sobre las necrópolis, las figuritas históricas de plástico de 25 mm, etc.

A destacar que en este ejemplar, **Casus Belli** presenta su propio servicio telemático. Para contactar con una amplia gama de servicios dedicados al juego de simulación sólo hay que teclear el **3615** code **CASUS**.

JD+

Jeux Descartes +. Nº3. 40 págs. 25 Frs.

El suplemento oficial de la casa de ediciones **Jeux Descartes** esta resultando ser un auténtica revelación. Este último ejemplar es un especial **Star Wars**, con un artículo para conocer mejor el ambiente del juego, unas extensiones sobre "Astrografía práctica" y el "Check List" del combatiente en el espacio. Para los amantes de **Call of Cthulhu**, "El horror venido del crimen" aporta una sustanciosa información sobre el gangsterismo de los años 20. **Paranoïa** tiene también su extensión, dedicada a los signos secretos entre sociedades secretas. Los jugadores de **Maléficos** hallarán las fichas técnicas de numerosos "malos" de la época y para **Légendes** se nos ofrece una ficha de aventura. En wargames, el juego **Les Aigles** dedica una extensión (incluyendo las fichas necesarias de las tropas a todo color en la contraportada) a España, ¡Si, si! Continúa el artículo sobre marinas secundarias para **Amirauté**, mientras que se les explica a los jugadores de **Suprématie** y **Rencontre Cosmique** como montárselo para jugar mejor (a los de **R.C** les ofrecen dos nuevos extraterrestres con poderes mutantes respectivos. En color, por supuesto).

Dragon Radieux

Nº 15. Mayo 88. Bimestral. 25 Frs. 76 pags.

Suculento contenido. Módulos para: **Ani-monde**, **Runequest**, **AD&D**, **Empires & Dynasties** y **Chill**. Extensiones: Un mundo imaginario, Hâm. El pueblo de los Sandars (del mundo de **Trégor**). Anashiva Reahna, en las crónicas del Mundo de Réah (para **Empires & Dynasties**). Donde jugar con figuritas. El rey-hechicero de Angmar. Una enterredora descripción del enano. Dos relatos y las informaciones acostumbradas (sobre juegos, acontecimientos, módulos, etc).

Graal

Nº 6. 25 Frs. 60 pags. Mensual. Abril 1988.

En este ejemplar, además de módulos para **CofC**, **AD&D** y un multi-juego de ambiente actual, destacamos un artículo sobre los anacronismos y el ambiente en **Call of Cthulhu**, una ampliación al dossier sobre ladrones (publicado

en el número anterior) dedicado esta vez a los **Pick-Pocket** (con reglas muy interesantes) y **Aramrok**, un artículo-fantasia a la vez que extensión sobre un castillo (con planos, PNJ, etc.). Pero no olvidemos que esta revista también se dedica a los wargames: un artículo sobre la organización de campeonatos de wargame, cuatro últimas batallas de Napoleón, escenarios para **ASL (Advanced Squad Leader)** y un escenario para wargame fantástico con figuritas: "Amor, Odio y Batalla".

White Dwarf

Nº 100. Dirigido por Sean Masterson. 80 pags. Abril 1988. Mensual. 1,25£.

Tal y como lo anuncié en mi anterior reseña, el nº 100 de **WD** es un número especial. Los que ya lo hayan hojeado darán fe de mis palabras. Teóricamente, cuando una publicación alcanza un número redondo se suele hacer algo especial para celebrarlo, como por ejemplo, una recopilación de números anteriores, o se regalan separatas con información adicional, o se dobla el número de páginas, o se adjunta una bolsita con unas pocas patatas fritas para que el lector fiel pueda disfrutar el acontecimiento. En **White Dwarf** no son tan vulgares. Su sutileza es tal, tienen la capacidad de imaginar, que han decidido hacer un número conmemorativo absolutamente normal. ¿No es original?

Eso sí, los aficionados a **Warhammer** podrán disfrutar con un hermoso módulo que por lo visto fué utilizado para un campeonato. Está en dos partes y ocupa lo que generalmente ocupan los dos módulos que suelen ofrecer normalmente en la revista, pero claro, este es un número especial, no lo olvidemos. En el apartado "Chapter Approved" hablan de la utilización de "Dreadnoughts", o robots tripulados para la guerra en **WH40000**, y también hay un apartado, especial por supuesto, en el que se revisa el sistema de sitio de **WH** y **WH40000**. Por último, decir que rozan la vulgaridad regalando algo, un poster con fotos de figuritas pintadas, pero como propaganda de **Citadel** todo queda en casa. Esperaremos el nº 200.

Nº 101. Dirigido por Sean Masterson. Mayo 1988. Mensual. 1,25£.

El número comienza bien, con un módulo para **Runequest** ideado para ser jugado con el suplemento "**Griffin Island**". Es bastante extenso, con profusión de piratas y enanos. Le sigue un bonito y colorido artículo sobre **Blood Bowl**, que aparenta decir más de lo que en realidad dice, pero que le puede dar fondo a las partidas y hacerlas más vistosas.

Después viene un mini módulo para **Warhammer**, "The Affair of the Hidden Jewel", presentado como "un melodrama con argumento denso", y tal vez lo sea ya que no se aprecian a simple vista demasiados PNJ con ganas de pelea. Rizando el rizo añaden un tercer módulo, en este caso para **Paranoïa**. Se llama "Cloneday Surprise" y en la introducción aseguran que todos los personajes deben estar muertos en dos horas y media de juego para que el módulo funcione. En la sección "Eavy Metal" enseñan a pintar banderas y escudos, con sugerencias interesantes. Por último hay una ampliación al sistema de sitio en **Warhammer 40.000** con un título que me recuerda que el mes que viene voy al concierto de Pink

Floyd: "Another Brick in the Wall". La revista acaba con un sistema de mercenarios en **Blood Bowl**. En fin, un número bastante más variado y suculento que el anterior.

Jesus Villalobos

Halifirien

Desde Ibiza, con calor (suponemos) nos llegan informes de nuestros amigos de **Halifirien**:

Para los amigos de la Tierra-Media

El número uno sigue sin aparecer. Este editor agradece enormemente las cartas que ha recibido y promete a **Fabián**, **Luis**, **Miguel** y **Miguel Angel** contestarles pronto. Si ciertos problemas particulares se superan, podrá ejercer sus funciones antes de fin de verano. Pero últimamente todo ocurre según la Ley de **Murphy** y uno de sus corolarios, la Ley de **Hofstadter**:

"Todo tarda más de lo que habías previsto, incluso si habías tenido en cuenta la Ley de **Hofstadter**."

Así que, pensándolo mejor, no hagáis caso de "fin de verano". Pero el número uno saldrá algún día, porque está claro que hace falta. Con la ayuda de **Anlé**, será pronto.

Juan Manuel Grijalvo

C/O Caixa de Pensions, Apdo 170
07800 EIVISSA

Clubs

Héroe

Os adjuntamos por fin el nuevo logotipo del club de juegos de simulación de Madrid, **Héroe**. El domicilio social está en calle Anillas, 34. 28002 Madrid. Este marchoso club esta compuesto por numerosos socios (cerca de los 40) dedicados sobre todo a wargame y rol. Como nota curiosa, os diré que los dos grupos (rol y wargame) publican un pequeño boletín interno ("El Caldero Mágico" los roleros y "Die Nahverteidigungswaffe" los wargamers) en el cual se apoyan las diferentes posturas de cada bando, a la vez que se informan de actividades, concursos o reglas opcionales. Igualmente se preveen partidas por correo pero todavía sin concretar. Para más información, podéis llamar por teléfono por las mañanas al 2349441 (Eduardo) o 6501082 (Alejandro). Tardes al 4014527 (Rosa).





LOS PELOTAS

presenta

C O S M O S el magna juego

Cosmos

Llega una inquietante noticia dirigida a todos los clubs:

"Todo parece tranquilo. Vuestra vida transcurre lentamente, con el pausado ritmo de lo cotidiano... Creéis que todo va bien..."

En el norte cada día es una amenaza de muerte. La tensión se corta al cuchillo, al aire no se deja respirar.

Dichosos vosotros, que no conocéis

COSMOS, el MAGNAJUEGO.

Mucho nos tememos que se trata de otra increíble actividad (en este caso, un juego de rol) del club de Bilbao, **Los Pelotas**. A esperas de poderos informar más detalladamente (existen fuertes rumores de que los suscriptores y socios del **Club Troll** saben algo más sobre el tema, dichosos ellos) sobre este "magna juego", os publicamos la ilustración de presentación del mismo. ¿Estimulante, no es así?

Sturmtruppen, Grupo de Simulación Histórica y Rol

No se trata de un nuevo club el que presentamos hoy aquí, sino más bien todo lo contrario. **Sturmtruppen**, pese a no pertenecer a los reconocidos clubs pertenecientes a la "vieja guardia", ha desarrollado en tres años numerosas actividades que les han situado entre los clubs más dinámicos del estado.

Juegan a Wargames, Temáticos y Rol habitualmente, han sido los creadores y organizadores de una partida de rol en vivo (en la cual el Centro Cívico se convertía en un hotel de cinco estrellas y en una de sus habitaciones se

albergaba el culpable de un asesinato!!). Sin olvidar que son los organizadores y responsables del **Cap de Setmana de Simulació i Rol**, cuya 2a celebración tuvo lugar el 7 y 8 de Mayo pasados, y en el cual se aprovechó para presentar "**Verneda**", un juego diseñado por **Sturmtruppen**.

Este incansable club, que tiene por objetivo la difusión del juego para la afición, tiene su "bunker o dungeon" en el casal de joves de San Martí de Provençals, c/ Selva de Mar 215; Barcelona. Cualquier información la obtendréis en el propio club (sobre todo los viernes de 16 a 22.00 h) o llamando a Javier, al (93) 3086106.

Hospitalet también se mueve

El sábado 18 de Junio tuvo lugar el primer Torneo de D&D organizado por el club de rol de San Ramón, con asistencia de representantes de los clubs **Maquetismo y Simulación, Sturmtruppen y Aurnyn**.

El ambiente fue festivo, los jugadores absolutamente caóticos y los módulos delirantes. Al finalizar, se otorgaron diversas menciones al jugador más original, a la muerte más idiota, a la mejor chorrada, etc.

Una iniciativa en ROLLada que esperamos no sea la última.

Julio Recarte

Kaiser's War

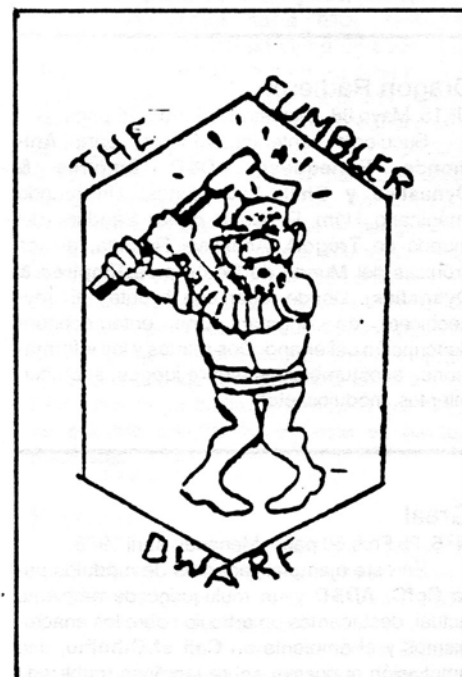
Carlos Frías Castro, del club **Thor** de Alicante nos ofrece una interesante adaptación del célebre juego de **Avalon Hill, Hitler's War**, a la época de la 1a Guerra Mundial. Se llamará **Kaiser's War** y podéis solicitarlo contra reembolso (750 ptas + gastos de envío) a las siguientes señas:

Carlos Frías Castro, **Club Thor**, c/ Ingeniero Sanchiz Pujalte 17, 4 Izq. 03010 Alicante.

The Fumbler Dwarf

Se trata de un sorprendente grupo de pocas personas cuya actividad desborda numerosos macro-clubs actualmente asentados en una aburrida y pasiva contemplación de sus ombligos. Constantemente preparando material, organizando partidas y actividades, **The Fumbler Dwarf** cuenta además con un índice elevadísimo de carisma y simpatía (nuestro enviado en Madrid dió fe de ello y nos contó maravillas de Ana, Luis y Karl y de cierto restaurante hollywodiense).

En esta ocasión, hablamos de ellos para complementar la inclusión de su logo en la sección de "Clubs". Sin embargo, no será la única, a juzgar por las interesantes colaboraciones que os desvelaremos en números posteriores.



Kraken.

Autores: Jordi Bernet y Antonio Segura.
Editorial: Toutain.

... Bajo el asfalto de la ciudad de Metrópol se extiende otra ciudad subterránea, formada por doce niveles explorados y un número desconocido de inexplorados, unidos por corredores y cámaras hasta formar un laberinto de 13000 km. que se hunde hasta las entrañas de la tierra, quizá hasta el mismo infierno. Esta ciudad, excavada en la roca en tiempos pasados como refugio, más tarde usada como complejo de Fábricas Industriales, hoy en día como simples cloacas urbanas, es el refugio de los desarraigados, los huidos de la justicia, las Mafias del Crimen Organizado, los Sindicatos de Mendigos, las Sectas Religiosas, las ratas, los extraños entes mutados que se arrastran por algunos corredores... y por el Kraken.

Muy pocos han visto al Kraken y siguen vivos. Y aún menos siguen cuerdos después de verlo. ¿Es una ameba gigante, mutada por los productos químicos abandonados de las fábricas y los desechos? ¿quizá la reencarnación de Belcebú, como afirma el exorcista Spencer? ¿es cierto que lleva viviendo en los laberintos desde hace siglos, como afirma el Profesor Tennyson, sin dejar de crecer? ¿Está solo, o hay varios? ¿Cómo se reproduce? La gente no lo sabe. Pero, si oyes sus tentáculos chapotear cerca, si ves como las legiones de ratas huyen, si sientes su presencia fétida...

¡Corre lo que puedas! ¡Metete en los agujeros más diminutos en que quepas! Y REZA. Reza para que te olvide, para que no se interese por tí, para que no te reclame para El. Porque El es el Kraken

Toutain ha publicado dos álbumes sobre el **Kraken**: el primero, con las aventuras que editó en su día la revista "Metrópolis", y el segundo, con las nuevas entregas, que aparecieron en "Zona 84".

Aparte de una excelente (y evidente) inspiración para "La Llamada de Cthulhu", "Kraken" es absolutamente recomendable para añadir pinceladas de desesperación, cinismo, angustia y violencia.

Y especialmente, asco. No del monstruo es sí, sino de todo el ambiente, podrido y corrupto, que exuda, gota a gota, cada una de las páginas de este cómic...

Ricard Ibáñez

Watchmen

Guión: Alan Moore. Dibujos: Dave Gibbons
Ediciones Zinco.

"12 de Octubre de 1985. Lugar: La Tierra. Alguién ha matado al comediante. Son los años 40. Vengadores en pijama se toman la justicia por su mano. Nacen los superhéroes. Es octubre de 1985. Estoy en Marte. Reflexiono. 1971. Vietnam. El Comediante está a mi lado. Los USA han ganado esta guerra. En 1985, en el Rockefeller Military Research Center, Rorschach, ese loco disfrazado, me habla de una conspiración para eliminar aventureros enmascarados. Es agosto de 1959. Un accidente me convierte en el Dr Manhattan. Sigo en Marte. La

foto está en el suelo. Hace 12 segundos. La foto cae sobre la arena. Abro los dedos. 1985. Lugar: La Tierra. El fin del mundo está cerca."

Ernesto Urdis



Con un poco de suerte podréis encontrar en vuestras tiendas de cómics especializadas la colección en doce fascículos. **Watchmen** ha sido reconocido por todos (incluso las editoriales de la competencia) como el best-seller actual en cómic.

Quizás sea por que se trata de una historia ambientada en un mundo que podría ser el actual, en un momento que podría ser el presente y con una situación que podría ser real (salvo una rotunda excepción: El Dr Manhattan).

Quizás sea por que los protagonistas, unos superhéroes que incluso fascinan a quienes aborrecen la temática de los héroes disfrazados, tienen una profundidad atípica en este tipo de historietas.

Quizás sea por que se trate de un cómic de aventuras, dramático, policíaco y sentimental a la vez.

La historia, innegable, no ha dejado indiferente a quien la ha leído.

Quizás sea por que es genial.

L.E.

Libros

¿Gibson qué? ¿William, Hugo, Nebula, Dick? ¿De qué vas, noi?

Neuromántic; William Gibson, Eds. Pleniluni
¿Vieron ustedes la ciudad que aparecía en

"Blade Runner"? ¿Contemplaron la degradación y contraste social de "Max Headroom"? ¿Deseaban tener más información acerca de este mundo, tan cercano y sin embargo tan alienígena para nosotros como un programa en lenguaje máquina para un jugador de Spectrum? No cabe duda, **Neuromántic** es su libro. Y el título de este artículo viene a raíz de que, si uno es aficionado a la SF y tiene un premio favorito de entre todos los premios, no hay problema, **Neuromántic** los tiene TODOS. Efectivamente la gran sensación de la SF, William Gibson, que según todos iba a salvar a la ciencia ficción del tedio y las trilogías, obtuvo absolutamente todos los premios mínimamente representativos dentro del campo, inaugurando una corriente literaria -los "cyberpunks"- e inundando de esperanzas a todos los que siguen con afecto e irritación un género que parecía estar en clara agonía.

Se preguntarán ustedes que cuál es el argumento de **Neuromántic**. Bien, en esta sociedad en la que estamos ya empezamos a conocer a fondo a los "cowboys" del software, esos simpáticos muchachos que crean juegos, se infiltran en los computadores de la OTAN o de la NASA y salen de ellos dejando una maraña humorística detrás, con una sonrisa en los labios y el aire de haber hecho una travesura jocosa contra el profesor de la clase. Pero, algún día tenía que ser reconocido el hecho de que la travesura fuera rentable y utilizable comercialmente, y esos simpáticos muchachos se reconvertirían de Spielbergs informáticos a Marlowes teclantes, y su existencia pasará a ser menos pública y mucho más ennegrecida... Efectivamente, hay dinero en el cabalgar la matriz, pero se pueden cometer errores. Y el pago es muy fuerte: la implantación de unos saquitos de veneno intravenosos, cuyo revestimiento se va disolviendo lentamente... Existe una opción: Hacer la mejor cabalgada de la Historia a cambio de un milagro. Ponte los electrodos en la frente y entra, hijo, tu vida va en ello.

Combinando afortunadamente la mejor tradición de la novela negra y las innovaciones traídas a la Ciencia Ficción por las películas y los realizadores de nueva ola, esta novela consigue expresarse en un lenguaje original y que, efectivamente, puede suponer un nuevo camino para el género.

Lenguaje. Una palabra mágica, si ustedes no intuyen el significado del catalán. Mis felicitaciones a edicions Pleniluni, una editorial catalana con una colección innovadora y valiente. Porque, por si no se habían dado cuenta, esta edición es catalana. No se alarmen, o, mejor dicho, alármense horrorosamente; la versión en castellano será publicada por Ediciones Minotauro un siglo de estos. Quizá dentro de tres años... ¿Hacen apuestas?

Aquí esta Ramsey

Demónios a la Luz del día. R. Campbell. Ed. Martínez Roca. Col. Super Terror

En lo que parece ser una rotulación progresiva del mercado español del género, cada día se recuperan autores que, no por desconocidos en nuestros lares, dejan de ser figuras importantes y claves en el ámbito anglosajón.

Martínez Roca nos proporciona la oportunidad de ahondar en los mejores relatos de Ramsey Campbell, al que hasta ahora sólo conocíamos por dos escasos relatos publicados en las seminales antologías de Llopis y Derleth ("La

Iglesia de High Street" e "Imprenta Fria", en Alianza y Bruguera respectivamente, antologías que llevaban un título común: **Los Mitos de Cthulhu** y su novela "El Parásito" (Acervo), mucho menos difundida, amén de unos cuantos cuentos dispersos en las antologías de Martínez Roca, todavía de menor incidencia en el público.

No nos engañemos, la mejor manera de conocer a un autor es esta: un gran número de cuentos, de argumento variado, que pueden proporcionar el gusto por la imaginación y el estilo del autor. Es por esto que hay que aplaudir la iniciativa de Martínez Roca.

Relatar la temática de cada historia sería demasiado largo, amén de canallisco. Baste decir que el estilo es fríamente introspectivo, y que sus temas surgen de cualquier parte de unas narraciones que sólo tienen parangón con las creaciones más afortunadas de Clive Barker, heredero, amigo y ahijado suyo y que es el creador y máximo exponente de lo que se ha denominado (en una de definición creada casi exclusivamente para R. Campbell) "terror urbano". Imprescindible.

N.B. Lecotres catalanoparlantes: La narración de Robert Aickman incluida en "Les Històries insòlites de Roald Dahl" (Glaucó) es probablemente el mejor cuento de terror del siglo XX.

Luis Salvador

Discos

Full Metal Jacket, "La chaqueta metálica".

Música original de Abigail Mead. Presentada por Warner Bros. Records.

Siempre me ha gustado comentar bandas sonoras, pero desde luego se disfruta mucho más si dicha banda sonora es buena. Con **Full Metal Jacket** me he encontrado en este caso y pienso que esta banda sonora no debería faltar en la colección de un buen aficionado a este tipo de música.

Al hablar de la banda sonora de esta película debemos distinguir que el disco en su cara uno contiene únicamente temas musicales del período histórico en el que transcurre la acción del film, así pues tenemos canciones tan populares como "Surfin Bird" o el tema "Full Metal Jacket" que es una adaptación de las marchas a paso ligero marcadas por el sargento-instructor. Y también como no al final de esta cara tenemos el "The Marines Hymn" (El himno de los Marines).

Una vez los nostálgicos de los años 60 han disfrutado como locos, le damos la vuelta al disco y la cara dos nos deparará una agradable sorpresa, si la película nos gustó estoy seguro de que con la banda sonora alucinaréis, pienso que es una música con mucha garra y que da múltiples posibilidades de ambientar partidas de Rol con contexto bélico, ya sea en Vietnam o en cualquier otro infierno.

De esta segunda cara destacaré "Parris Island" siendo éste un tema en el cual encontramos claras connotaciones a los pasos ligeros del sargento-instructor. A título meramente informativo os diré que la isla de Parry es un

centro de instrucción de Marines en el estado de Carolina del Sur.

Para acabar solo me queda comentar el último tema de esta segunda cara; "Sniper" (Francotirador), el cual es a mi entender el mejor tema de la banda sonora. En general pienso que se trata de una banda sonora bien estructurada y bien detallada que vale la pena comprar y que sin duda hará las delicias de los aficionados al cine Bélico y los que les gusta la música de los años 60.

Por último no olvidéis: "Este es mi fusil. Es mi mejor amigo. Sin mí, mi fusil no sirve; sin mi fusil, yo no sirvo. Yo y mi fusil somos los defensores de mi país. Y así sea hasta que en vez de enemigos haya paz. Amén." ¿Quién ha sido el que ha dicho que para un Marine el camino más recto entre dos puntos es el disparo y no la línea recta...?

Robingenolindeus

Películas

Los Señores del Acero

(Flesh & Blood), 1984. Director: Paul Verhoeven. Guión de Gerard Soeteman. Fotografía: Jan de Bont. Música: Basil Poledouris. Intérpretes: Rutger Hauer; Jennifer Jason Leigh, Tom Burlinson, Susan Tyrell, Ronald Lacey y Jack Thompson.

En algún punto de la Europa Occidental en 1501. Para reconquistar su ciudad, el conde de Arnolfini promete a su ejército de mercenarios el derecho de saqueo de la ciudad durante

veinticuatro horas. Sin embargo, una vez tomada la ciudad rompe su palabra, rodeando a los mercenarios borrachos con sus tropas regulares y expulsándolos de sus dominios tras confiscarles las armas y dividirlos. No debería haberlo hecho...

Uno de los mercenarios, Martin, junto con cinco compañeros más, tres prostitutas de tropa y un niño, asalta una caravana escoltada por soldados del conde. En ella se encuentra Agnés, la prometida del hijo de Adolfini, y su dote. Los mercenarios se la llevan consigo. El hijo del conde, un joven discípulo de Leonardo da Vinci, jura que la rescatará. Entonces empieza realmente el punto fuerte de la película. Asistimos a la lucha entre tres voluntades: Martin, el soldado veterano, que utiliza como armas su acero y su experiencia en 17 campañas; Arnolfini, que cuenta con sus conocimientos y su superior inteligencia; y Agnés, que utiliza su cuerpo como arma para sobrevivir entre los mercenarios.

Los combates no tienen nada de caballeresco ni de noble: son absolutamente salvajes. Los contrincantes se juegan la vida. Las escenas del campamento militar sitiando la ciudad, la plática del cardenal mercenario prometiendo un cielo con mujeres y vino para los soldados, o el banquete-orgia de los mercenarios en el castillo son escenas medievales que no había visto tan bien realizadas desde que vi "La Bestia del Reino" de Monthy Phyton. Si a esto le sumamos una buena banda sonora de Basil Poledouris y la excelente fotografía de Jan de Bont (que nos recuerda bastante a "Excalibur") tenemos una película medieval absolutamente recomendable.

Julio Recarte



STORMBRINGER

Un juego de rol fantástico en el mundo de Elric basado en las novelas de Moorcock

Ficha Técnica

Nombre:	STORMBRINGER
Editor:	Chaosium (Oriflam en v. francesa)
Aparición:	1981 (1987 en Francia)
Tema:	Fantástico-medieval Basado en el ciclo de novelas sobre el personaje Elric de Melniboné de M. Moorcock.
Nº de jugadores:	De 3 a 7.

Sin duda habrás oído hablar de Michael Moorcock y de sus mundos paralelos, los planos del Multiverso y de Erékose, el Campeón Eterno. Si además eres aficionado a las lecturas de fantasía, habrás leído Elric de Melniboné. Pues el plano en el que vive este personaje de ficción es en el que se localizan las aventuras de Stormbringer. ¿Que porqué este nombre y no otro, como por ejemplo Elric?,

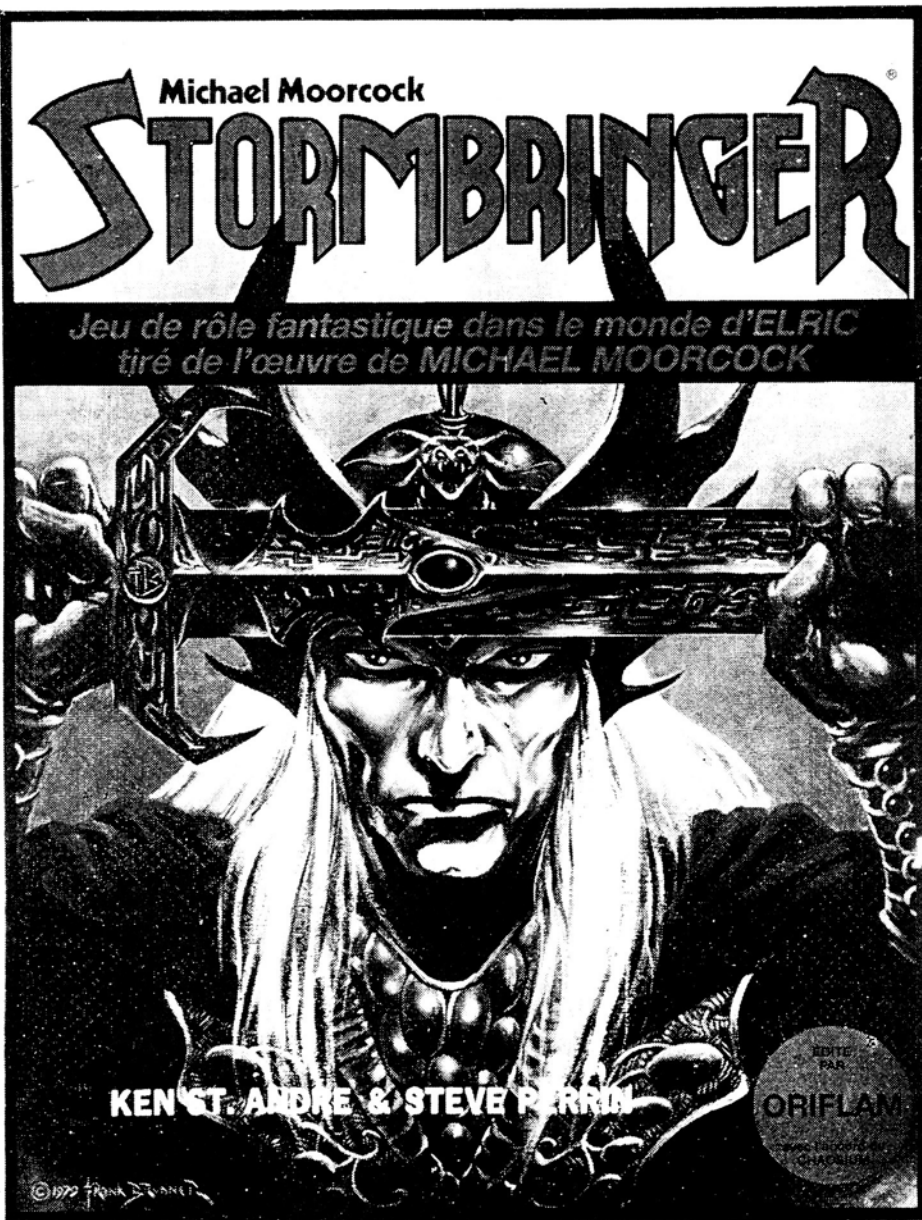
pues nada más fácil que contestarte: Stormbringer, la "Portadora de Tormentas", la Espada Negra capaz de "beber las almas", es la espada de Elric; pero no es una espada normal (como ya te habrás dado cuenta)... es una de las representaciones demoníacas de este mundo. En efecto, la particularidad de este universo de estilo medieval, lo que lo hace distinto de los otros muchos mundos de fantasía, es que este mundo está ligado a otro plano, y este último no está habitado por seres humanos, sino por demonios, la mayoría de los cuales pueden ser invocados y "atados" en este plano. Para ello se precisa de una inteligencia y de un poder fuera de lo normal. En realidad, como veremos más adelante, esta es toda la magia que existe en los Reinos Jóvenes. A partir de estas invocaciones podemos obtener demonios u otros seres que realicen la magia por nosotros.

El equilibrio entre la Ley y el Caos que Moorcock toma como base en todos sus universos es aquí muy importante, y se encuentra fielmente plasmado en la rivalidad entre las legiones demoníacas de uno y otro bando. Esto se traduce también en una rivalidad entre los humanos que habitan el plano de los Reinos Jóvenes por este mismo motivo, lo que hace

de este mundo un paraíso de aventuras y de imaginación. La verdad es que las mismas reglas del juego ofrecen un montón de sugerencias a cualquier Director de Juego imaginativo que quiera desarrollarlas.

Los Personajes

Lo que más llama la atención en Stormbringer es su increíble detalle sobre los Reinos Jóvenes, que están descritos de una forma muy aceptable: existen detalles de cada una de las regiones, de las ciudades más importantes en ellas, e incluso, de las gentes que las habitan. Además del origen social, en el juego es muy importante la nacionalidad del personaje puesto que ésta puede cambiar (y, de hecho, cambia) las características físicas y síquicas de un personaje. Debido a ello, no se puede escoger el lugar de nacimiento, sino que se obtiene mediante una tirada de dado (en caso contrario, todos los personajes serían, sin duda, Melnibonenses). También el origen social se obtiene mediante una tirada de dado, y éste determina la profesión del jugador. La verdad es que tampoco hay muchas que escoger y, además, están muy desequilibradas.



Muchas veces, un personaje depende prácticamente de su profesión, y algunas son injugables (no le deseo ni a mi peor enemigo un personaje mendigo entre un grupo de guerreros y sacerdotes. Se aburrirá mortalmente). Sin embargo, quizá las cosas más conseguidas y que dan más juego son los bonos a las competencias, que dependen directamente de las características principales del personaje, así como el culto al que desee pertenecer (si desea pertenecer a alguno). Por último, para acabar la confección del personaje, es necesario conocer el valor de su salud mental. Si, así es, **Stormbringer** tiene unas reglas de locura parecidas a las de **CoFC**, aunque no tan drásticas (el juego original también es de Chaosium y en algo se ha de notar). El sistema de pérdida de SAN es el mismo en ambos juegos, si bien en **Stormbringer** es más lenta y no produce locura inmediata, sino que un personaje sólo se vuelve loco si su SAN llega a 0 o bien si pierde en un corto espacio de tiempo tantos puntos como su SFT (*Seuil de Folie Temporaire* -umbral de locura temporal-), que corresponden a la mitad de puntos de SAN iniciales del personaje, lo cual es una barbaridad. Puede parecer, pues, que la SAN no tiene demasiada importancia... ¡Craso error! Si no ya me lo dirás cuando te des cuenta de que tu personaje curtido en una docena de aventuras y al que tienes en gran estima, no va a pasar de la próxima partida sin volverse loco irremediablemente, ya que sólo le quedan dos puntos de SAN... Pobrecito, ¡Y pensar que empezó con 70! Ver un demonio o a una criatura del Caos no es algo que deba tomarse a la ligera.

Magia o hechicería

En el mundo de los Reinos Jóvenes la hechicería aparece como el resultado de la lucha entre dos grandes potencias: Los dioses de la Ley y los dioses del Caos. Mientras que los dioses de la Ley representan las fuerzas del Orden, de la Estabilidad y de la Paz, los dioses del Caos representan la Creatividad sin límite, el Desorden y la Anarquía. Ninguno de los dos lados es bueno ni malo en sí. Cualidades de ambos poderes son necesarias para que el mundo exista. En realidad, cuando ya se ha jugado un poco a este juego, observas que aún cuando los dioses del Caos son los "malos" de la película, los dioses de la Ley son los "no tan malos".

La magia se define a sí misma como opuesta a la Ley. La Ley es previsible y constante. La magia es imprevisible y azarosa. Así pues, la magia es la esencia de los dioses del Caos. En los Reinos Jóvenes, existen criaturas (incluidas las humanas) esencialmente leales, y otras esencialmente caóticas. Estas últimas tienen la posibilidad de practicar la magia. Los seres humanos no pueden utilizar la magia, por lo que ésta sólo debe ser practicada por entidades, la mayor parte de las cuales viven en otros planos de existencia. Básicamente, estas entidades son los demonios y los elementales, aunque existen entidades superiores: Los Dioses y los Señores de las Bestias. Algunos animales que viven en el plano de los Reinos Jóvenes son también capaces de practicar la magia, como, por ejemplo, los dragones.

Existen, sin embargo, formas de invocación a todas estas criaturas de otros planos, y la posibilidad de "atarlas" en el plano de los Reinos Jóvenes para que sirvan como esclavos

a su invocador. Para ello, existen cinco niveles o rangos que se pueden llegar a alcanzar dependiendo de las características del personaje. Vamos a verlos por orden de importancia:

- *Primer nivel: Control de elementales inferiores.

Son pequeños espíritus de cada uno de los cuatro elementos: Aire, Agua, Tierra y Fuego. Sus poderes son muy limitados.

- *Segundo nivel: Control de demonios inferiores.

Son de diversos tipos y su poder es muy superior al de los elementales inferiores. Están especializados dependiendo de su tipo:

- Demonios de Combate que pueden ser de dos tipos:

- Armas Demonio. Son demonios atados a un arma que aumentan el daño o el porcentaje de impacto de éste.

- Guerreros Demonio. Seres preferentemente lo más fantásticos y repugnantes posible especializados en el combate, aunque se encuentran limitados en sus características. Algunos de ellos pueden tener facultades especiales.

- Demonios de Protección (cuatro tipos):

- Armaduras Demonio. Son demonios atados a una armadura o escudo que protegen en mayor o menor medida dependiendo de la constitución del demonio.

- Guardianes. Son demonios protectores de un lugar, de un objeto. Sus características son iguales a las de un guerrero demonio sólo que no abandonarán jamás el lugar que guardan.

- Pactos de salvaguardia. Son pactos demoníacos creados por demonios superiores que protegen contra un tipo de agresión concreta (por ejemplo, agresiones con espada). El objeto utilizado es automáticamente destruido.

- Guardianes Espirituales. Son demonios que no poseen forma física y que no pueden ser destruidos más que mágicamente. Protegen mediante ilusiones una área máxima de 100 metros cuadrados.

- Demonios del Conocimiento o del Saber. No combaten bajo ningún pretexto. Su único poder es su inteligencia. Ofrecen información a su amo sobre cualquier pregunta que se les haga. Si no conocen la respuesta, mentirá de la forma más maliciosa que pueda.

- Demonios de Viaje, de tres tipos:

- Creadores de Portales. Pueden hacer penetrar a cualquier tipo de ser en otros planos de existencia. Estos demonios son invisibles y no pueden ser atados. Deben ser invocados en el momento de abrir el portal.

- Demonios de Transporte. Son demonios que, bajo una forma material, ayudan a viajar a los personajes. Pueden ser invocados bajo cualquier forma (un caballo, un pájaro, un barco, unos esquís...)

- Demonios de Teleportación. Bajo su forma natural son inmateriales. Tienen la facultad de desaparecer y reaparecer inmediatamente en cualquier lugar de los Reinos Jóvenes. No pueden transportar a ningún ser humano a otro plano.

- Demonios del Deseo. No protegen a su dueño ni combaten por él. Sin embargo, pueden materializar objetos, actuar como servidores o servir como objeto sexual (en caso de no estar adaptados para el sexo, buscarán el ser apropiado a su señor)

- Demonios de Posesión. No tienen cuerpo propio. Poseen el cuerpo del ser que se les sa-

crifica, y harán todo lo que se les ordene dentro de los límites de ese cuerpo.

- *Tercer nivel: Invocación de los Señores Elementales.

Los Señores Elementales son cuatro, uno por cada uno de los elementos. Cada uno de ellos controla un elemento (queda a gusto del DJ el cómo lo haga). Pueden provocar un terremoto, una erupción volcánica, un huracán... no hay límite a lo que cada uno de ellos puede hacer con su elemento. Cada uno controla a los elementales inferiores de su esfera de influencia.

- *Cuarto nivel: Invocación de los Señores de las Bestias.

Los Señores de las Bestias son las más extrañas criaturas creadas por Moorcock. Son más bien arquetipos que no entidades propiamente dichas. Son una idea, una Esencia que comprende todo un género animal en sí mismo. Los Señores de las Bestias son a la vez Dioses y Conceptos, aunque probablemente se trata de lo mismo. Cada uno de ellos domina a una familia de animales (felinos, reptiles, aves...)

- *Quinto nivel: Invocación de los Señores de la Ley y el Caos. Son los Dioses Supremos de los Reinos Jóvenes, aunque los dos grupos son opuestos y antagonistas. Pueden hacer prácticamente cualquier cosa, pero nunca son controlados por los jugadores.

Los cultos

En cualquier tipo de civilización se encuentran religiones organizadas, y el mundo de los Reinos Jóvenes no puede ser menos. Existen tres tipos de cultos organizados y distintos: El culto a los Señores de la Ley, el culto a los Señores del Caos y el culto a los Elementales. Cada uno de ellos está dividido en cierto número de otros cultos en los que los creyentes no adoran más que a una sola deidad con fervor, aunque admitan que los demás dioses existen.

Dada la cantidad de dioses que se manifiestan en el plano de los Reinos Jóvenes, se cuenta con un gran número de cultos caóticos distintos, un número más reducido de cultos leales y cuatro cultos elementales. Sin embargo, en general, el culto a los Elementales es el más conocido y el más extendido. Los sacerdotes de los Elementales son al menos dos o tres veces más numerosos que los de la Ley y el Caos juntos.

El objetivo principal del culto es el de dirigir directamente la adoración hacia el dios. El objetivo secundario es el de mantener y aumentar el poder del dios en el mundo.

Todos los cultos de los Reinos Jóvenes tienen tres niveles de pertenencia: el primero y más bajo es el formado por los adoradores. Son personas normales que cumplen los ritos, efectúan los sacrificios habituales, obedecen a los sacerdotes y no comprenden gran cosa de la historia y teología de su deidad. No tienen ninguna relación directa con el dios. A este nivel puede pertenecerse a más de un culto mientras éstos no sean de alineamientos opuestos.

El segundo nivel es el formado por los sacerdotes. Estos se ocupan de todo lo que tiene que ver con el aspecto económico, conducen los servicios y los sacrificios, hacen construir templos, acaparan los conocimientos (especialmente los mágicos), etc. Pueden hablar directamente con el dios y con sus representantes.



Señor Elemental

ción: "Elric de Melnibone", así como algunos comics de la Marvel. A pesar de todo, el mundo creado por Moorcock ha llegado a ser uno de los más conocidos y mejor desarrollados de nuestra época, comparable (a mi gusto) en calidad a la Era Hyborea de Conan, al Nehwon de Leiber o a la Tierra Media de Tolkien.

Fin de las alabanzas: Para mi gusto, el juego tiene un gran fallo: el combate. No creo que haya sido debidamente probado antes de su comercialización y no creo que el sistema sea válido. Sin embargo, es fácil de arreglar (incluso puede utilizarse el sistema de combate de algún otro juego medieval fantástico si se desea) y, además, las armas son tan potentes que pocos personajes, jugadores o no, quedan heridos tras un par de golpes medianamente bien dados.

En fin, el juego es bueno, pero se podría haber mejorado en las cuestiones de tipo técnico. Muy fiel a las novelas de Moorcock.

Vampus

Noticia de última hora: Parece ser que Ediciones B va a publicar material de First Comic. Se encuentran las versiones en historieta de algunos de los personajes de Moorcock, y entre ellos, el Elric de Melnibone de Craig Russell.



El tercer y más alto nivel es el de Agente. Los Agentes son individuos que han consagrado su alma a una deidad particular en el plano de los Reinos Jóvenes. Los Agentes, aparte de otras ventajas concedidas por los dioses, tienen la facultad de poder implorar a veces la intervención divina. No es fácil ser agente de un dios, y a pesar de sus ventajas tiene también severos inconvenientes, el primero de los cuales es que para intentar ser un Agente de un dios deben serles sacrificados a éste puntos de poder. Acepte o no el

dios al personaje como agente, los puntos de poder son perdidos definitivamente.

Conclusión. Estimación personal.

El juego es bueno, y el *background* mejor todavía. Existen al menos siete libros (cinco de los cuales ya han sido traducidos al francés) sobre Elric, sin contar las diversas historias aparecidas en diferentes comics como Ariel o Marvel Comics. En España, sin embargo, sólo conocemos (que yo sepa) una sola publica-

AU RELAIS DU BON GÜTRUK

Por aquí, los señores, síganme. Si son tan amables de entregar sus andrajos al muchacho... ¡Grumpf! Perfecto, gracias. ¿Les parece suficientemente sucia esta mesa? ¿Sí? Aunque me esté mal el decirlo, el local ha sido acondicionado siguiendo mis indicaciones directas, sin descuidar el más mínimo detalle: incluso rociamos periódicamente el ambiente con una exquisita mezcla de orines y sangre fresca...

¡Oh, desde luego! Perdónenme...

Pueden elegir cualquiera de los entrantes de nuestra carta, pues todos son excelentes. Sin embargo, permítanme recomendarles las *criadillas de hobbit en su propia salsa*; es un plato sencillo pero sabroso y nutritivo, obtenido del machaqueo concienzudo de la pieza en vivo, hasta lograr un fino puré de inigualable paladar. O, si lo prefieren, *pastel de sesos humanos*, servido en su recipiente original: un plato supremo y muy apreciado por los amigos de lo novedoso...

¿Sí? De acuerdo. Son ustedes unos orcos de gustos cuidados... ¡Gütruk, vaya sacando unos hobbits del corral! ¡Criadillas para dos, presto!

Aunque les parezca extraño, yo no descubrí mi vocación (que es la de servir a los apetitos más selectos) hasta avanzada edad. Efectivamente, mi primera ocupación fué empuñar la espada en las hordas de la Mano Blanca...

¡Cómo no! Les puedo ofrecer *cerveza pestilente del norte* o *desbravada del suroeste*, además de *vinos acorchados*, *picados*, *turbios*, *ácidos* o *infamemente mezclados* de casi cualquier procedencia. Consulten, consulten la carta.

Como les decía, andaba yo masacrando por esos mundos cuando fui adscrito al empleo de marmitón de la horda (tal vez por mi poca soltura con el acero). Este constituyó mi primer contacto con el arte de la buena mesa y, aunque las circunstancias de forzosa improvisación no acompañaban en absoluto, noté enseguida que en tal cometido me encontraba a mis anchas. Ya era conocido por mis habituales comensales, incluía la más alta oficialía orca, cuando un súbito ataque de humanos (de los cuales he hecho más trade tan buenos fiambres) irrumpió en nuestra retaguardia y se cebó sobre el personal de intendencia. Para mí se saldó el asunto con tres dedos de menos en la mano buena y con la consiguiente expulsión de la horda, al no poder blandir un arma que no fuera una cuchara. Restituido a la condición civil, y habida cuenta de mis recién descubiertas aptitudes, decidí abrir un pequeño pero selecto local. Del resto son ustedes testigos.

Gracias, me halagan... ¿De segundo? De segundo lo que se les ocurra: toda la cocina tradicional, que proporciona segura satisfacción, y las más atrevidas realizaciones de la nueva cocina orca, de la cual soy un humilde profeta en estos pagos.

Si me lo permiten, les sugiero que se digan probar los deliciosos *jarrets d'humain a les fines merdes* (respondo personalmente de la frescura, calidad y aroma de las *merdes*). Si no les apetece los *jarrets*, tenemos una remesa de *elfos tiernísimos* que, vivos y atados de pies y manos, les podemos ofrecer para que ustedes sajen y salen a su gusto, deleitándose con los gritos resultantes. ¡No hay, a veces, nada como la cocina de la abuela para hacer grato el

cia gelatinosa; es entonces cuando su sólo aroma es capaz de convocar alrededor de una mesa a toda una horda; además es la única forma civilizada de presentar el *enano*, que, de lo contrario resulta excesivamente correoso.

¡¡CRONCH!!

Gracias. Detesto a los elfos que se empeñan en estropear el menú con sus horribles canturreos... ¿Desearán algo más, para cuando hayan dado cuenta de él? ¿Tal vez una copita



banquete! Acompañamiento, como manda la tradición, de martillo pilón, por si al elfo le diera por cantar...

Sí, por supuesto. Gütruk, trae acá el elfo de mejor planta para los señores!

Coincido con ustedes en que la carne viva o apenas muerta es la que más satisfacción proporciona, pero debo advertirles de que he logrado verdaderas maravillas con viandas frías. Ahora bien, le técnica a seguir en estos casos es precisa e insoslayable si se quiere obtener la máxima calidad: En primer lugar, es imprescindible que la pieza muera en absoluto estado de excitación, bien sea por el combate, bien por la locura y el dolor producidos por la tortura; en ambos casos, la adrenalina dará el egusto ácido que todo buen gourmet espera encontrar en la carne. En segundo lugar, se dejará reposar la pieza hasta que esté bien *faisandée*, justo al punto de que empiece a adquirir una consisten-

de *Gran Licor Estomacal de Residuos Variados Fermentados*? Según receta secreta y personal, no menos de treinta y siete residuos diferentes son necesarios para su elaboración... ¿Sí? Perfecto

¿Todo ha estado a su satisfacción? ¿De veras? Me alegro... Sí, aceptamos moneda enana. Es lo único bueno que tienen ¡je, je! ¿no es cierto? ¡Muchacho, los andrajos de los señores!

¡Adiós, buenas noches! ¡Adiós, sí, hasta la próxima!

¡A su disposición! ¡Adiós, adiós!

Endika Garmendia tomó apunte de tan increíble perorata desde la despensa de aquel maldito tugurio, pudiendo más tarde darla a conocer al mundo (resultó intragable hasta para los orcos).

La pintura

Siempre que alguien pregunta el tipo de pintura que conviene utilizar para pintar una figura de plomo, recibe una respuesta que pocas veces le deja satisfecho. Y es que no basta saber la marca o el color a utilizar, hay que saber donde y como aplicarlo, pues cada tipo requiere un procedimiento distinto. Aquí vamos a intentar aclarar los más comunes.

El color base o capa de imprimación

Es imprescindible aplicarlo antes de empezar a pintar. Consiste en una ligera capa de color diluido, siendo importante que la pieza quede totalmente cubierta y no queden zonas sin pintar. Esta capa tiene dos cometidos: por una parte preservar la figura de los ataques externos, ya que el plomo es un metal que según la aleación puede alterarse con el aire y deteriorarse y, por otra parte, si la imprimación la hacemos en un color claro (blanco o gris), servirá para dar mas agarre y luminosidad a los colores con los que pintaremos definitivamente la figura.

El tipo de pintura que utilizaremos para esta función será preferentemente acrílica. El blanco mate de la marca Tamiya da muy buenos resultados ya que podemos disolverlo en alcohol incluso una vez seco, con lo que resulta muy práctico.

Se puede aplicar esta capa de tres maneras:

- Por inmersión, sumergiendo la figura en el frasco de pintura.
- con pincel.
- con aerógrafo o pistola.

La primera será óptima si lo que pretendemos es conservar la figura por algún tiempo sin pintarla, pero no es útil como base porque el grosor de la pintura una vez seca acostumbra a tapar todos los detalles. Si más adelante deseamos pintar esa figura podemos disolver la capa de conservación en alcohol y aplicar la base definitiva por cualquiera de los otros métodos.

Tipos de pintura

Una vez seca la capa de imprimación podemos empezar a pintar la figura, pero antes debemos decidir que tipo o tipos de pintura utilizaremos. Estos podrían ser los siguientes:

ENAMELS. Son los típicos que se emplean para pintar maquetas de poliestireno. Se comercializan en una amplísima gama de colores y son muy resistentes. Dan resultados pero resultan un poco difíciles de utilizar ya que cubren mucho y son muy opacos con lo que

sólo son útiles para trabajar a pincel seco. Las marcas más comunes son Humbrol, Mo-Lak y Pactra.

ACRÍLICOS. Se entiende por acrílico a todo aquel pigmento compuesto con resinas artificiales. Por lo general son todos solubles en agua, pero una vez secos resultan permanentes, y sólo se pueden disolver con un agente específico.

En el tema que nos ocupa, los acrílicos, adquieren un protagonismo especial, pues resultan extremadamente útiles y prácticos por la gran gama de colores de que dispone, y por su rapidez de secado.

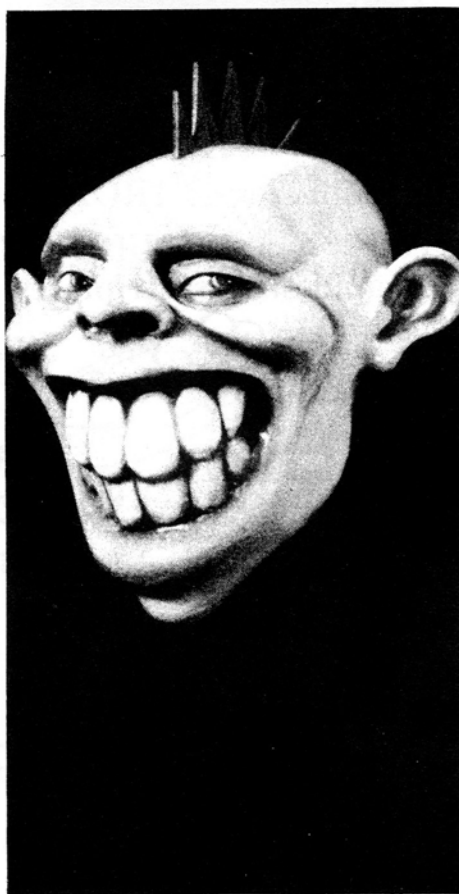
Existen muchas marcas en el mercado, incluso algunas dedicadas exclusivamente al mundo del modelismo, destacando Humbrol, Tamiya (esta marca requerirá un comentario aparte) y más difíciles de encontrar como Citadel, Maestro Craft Colours, Miniature Paints, etc.

En las tiendas de bellas artes se pueden encontrar decenas de marcas todas ellas de excelente calidad, pero puestos a seleccionar usaremos con mayor preferencia las que se presentan en frasco, por su mayor comodidad. Algunas de ellas pueden ser Plaka (de Pelikan) o Vallejo.

El acrílico puede utilizarse con cualquier sistema o técnica y se obtienen varios grados de transparencia al alargarlo con agua, además, si una vez pintada la pieza queremos repetirla porque no nos gusta como ha quedado, podemos sumergirla en alcohol y a los pocos segundos estará como nueva.

Los colores Tamiya

Tamiya cataloga su gama de colores como "acrílica", pero hemos de decir que alguna de sus características no lo es. No se disuelven en agua, necesitan el alcohol como medio de solución para conseguir el resultado adecuado y además no se pueden conseguir transparencias. Por lo tanto las pinturas Tamiya se asemejan más a los esmaltes enamels que a las pinturas acrílicas.



Los óleos

Los óleos cuyo agente de aplicación es graso tienen la particularidad de secar muy lentamente, esta propiedad nos permite trabajar aplicando blanco o negro sobre la base de color y conseguir colores más naturales y resultados más espectaculares. No se debe abusar de la pintura ya que dando capas muy gruesas de óleo taparemos los detalles de la pieza y el resultado será caótico. Se tiene que estirar lo más posible evitando amontonar capas (se mezcla, no se amontona). Como medio de disolución podemos utilizar la trementina o aguarrás.

Los óleos son óptimos para los lavados en negro, utilizando dicha pintura muy disuelta para que corra bien por las grietas. Para los lavados se utilizan colores muy oscuros, como el marrón o el negro (óptimo).

Tintas de aerografía

Las tintas de aerografía, que no son lo mismo que las anilinas, son pinturas líquidas y con las que fácilmente podemos conseguir transparencias sin disolverlas con agua. Además del óleo, también podemos utilizar las tintas para aerografía como medio para hacer lavados, ya que adhieren muy bien y su resultado es muy satisfactorio.

En el mercado (tiendas especializadas en Bellas Artes) podemos encontrar algunas marcas como "Holbein" que nos ofrecen una gama de colores muy extensa.

Pinceles

Actualmente el mercado está rebotante de modelos y calidades de pinceles, desde el más sofisticado y sensual con forma de silueta de mujer hasta el espartano pincel con forma de "pincel". Pero no creemos que la forma sea lo más importante. Damos más relevancia a la mano que lo sujeta y a la calidad del pelo que



hay en la punta. Con respecto a la forma sólo decir que a veces si trabajamos algunas horas seguidas será más práctico un pincel que quede asentado y no nos resbale constantemente.

El pelo sintético no es repudiable para todo, es óptimo para utilizarlo en la técnica de

pincel seco. Para ello utilizaremos un pincel plano de cerda corta con el fin de que no se doble demasiado.

Con respecto al pelo natural, es imprescindible que no pensemos en el precio a la hora de comprarlo porque eso puede representar pagar el malo y posteriormente comprar el bueno, o sea pagar más. Un mal pincel además de no aguantar bien la pintura (sobre todo si es muy líquida), se abre como un paraguas con gran facilidad y pierde el pelo rápidamente. Una calidad de marta roja o Kolinsky-marta roja no nos defraudarán nunca.

Con respecto a la numeración un buen pincel del nº 1 debe tan bien estar afilado que no necesitaremos recurrir a una gran gama de numeración para pintar. Por lo tanto ya lo veis no es necesario comprarse un 5/0 y toda la gama que le sigue para poder pintar bien una figura. Además, los pinceles de poco pelo como el 5/0 sólo sirven para hacer un punto por que el pincel no tiene capacidad de coger pintura y se seca rápidamente.

Conclusión: con tres pinceles un 3/0, 1 ó 2 y 6 ó 7 podemos pintar cualquier cosa.

Por último sólo advertir que por muy buen pincel que compréis, si no lo laváis concienzudamente cada vez que pintéis con él y le déis una capa de jabón de pastilla para que mantenga su forma es como si lo condenarais a muerte precipitadamente. No hagáis como aquel modelista que después de haberse gastado 1800 Ptas en un magnífico pincel fue a su proveedor indignado con el pincel porque después de un día de usarlo estaba imposible. Era lógico, el pincel llevaba 5 cm de grosor de pintura seca. Conclusión, o el modelista era un guarro o no coordinaba pensamientos y acciones. ¡Cuidad los pinceles como si fuesen vuestro hijo, o vuestra/o novia/o, o el coche, o lo que más queráis...!

Dick Batista

¡ENTROLLATE!

Suscríbete ahora a 6 números de TROLL por el precio de 5.

Además ahora ponemos en marcha el CLUB TROLL con nuevas ventajas para nuestros suscriptores

Precio de suscripción para
6 números: **1250 Pts.**
Envía el importe de tu suscripción por
giro, contra reembolso o por talón
a nombre de **TROLL**
(+ 150 Pts para los gastos bancarios que
desgraciadamente nos imponen)



Nombre _____
Fecha de Nacimiento _____
Telefono _____
Provincia _____

Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____
Codigo Postal _____

Si, me suscribo a Troll por un año.

* Por Giro Postal (1250 Pts) ☐ * Contra reembolso (1250 Pts) ☐ * Por Talón (1400 Pts) ☐

Cupón de suscripción a enviar adjuntando el pago a
Troll

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

Juegos de Mesa y Figuras S.L.

LA NUEVA DIMENSION DEL JUEGO

El centro más especializado en wargame y coleccionismo

Distribuidores para España de:

ESSEX

Frei Korps 15



DONNINGTON



MINIFIGS

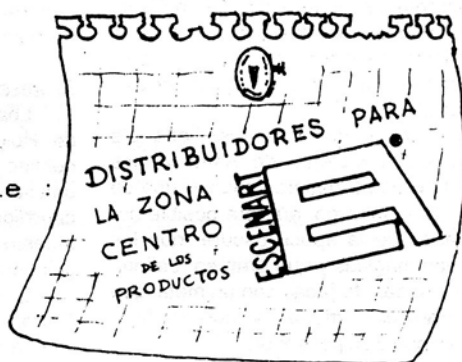
Solo un equipo de expertos proporciona autenticos productos de alta calidad, que permitan reproducir con todo su realismo y naturalidad las grandes y pequeñas batallas de la historia y la fantasia.

Miles de jugadores aprecian y disfrutan los productos que importamos.

ÚNETE A ELLOS.

También disponemos de un stock permanente de :

STANDARD GAMES, CITADEL-MINIATURES, DIXON



SOLICITE NUESTROS PRODUCTOS EN COMERCIOS ESPECIALIZADOS O DIRECTAMENTE A :

Juegos de Mesa y Figuras,
c/fundadores y l.dcha 28028 MADRID
Tel. (91).256-48-47 telex. 43554 AECIM E 27

HISTORIAS DE LAS TIERRAS LIBRES

Sobre el uso de venenos

El uso de venenos en las Darland's se extendió durante la dominación de la Oscuridad. Aunque su uso era despreciado por muchos, aún eran utilizados en ciertas zonas:

Así, los gordos mercaderes de Trid solían llevar dos dientes de oro (los dos caninos superiores), los cuales contenían un veneno del que habían sido previamente inmunizados. Poco dados al uso de la espada, se les conocía así por el sobrenombre de "los dientes dorados".

Era asimismo costumbre entre clérigos y hombres sabios de Holgart el guardar sus pergaminos más valiosos en tubos de metal herméticamente cerrados. En el interior del tubo se encontraba igualmente un poco de gas venenoso, capaz de matar a cualquier incauto que abriera el tubo en un lugar cerrado. Dentro del tubo, el gas podía conservarse casi indefinidamente.

En Nagor el uso de venenos era corriente y muy extendido. Los más corrientes eran el "esnirde", un alcaloide vegetal que paralizaba la acción celular hasta tal punto que las células de la víctima no podían mantenerse unidas, y la carne se deshacía separándose de los huesos con una cascada de repugnante líquido rojo, entre los aullidos de la víctima... Era muy usado igualmente el "gas enfurecedor", que provocaba en quien lo aspiraba la furia homicida de un berserker contra todo lo que se moviera, (aunque fueran sus mejores amigos) y las "fanes" o muchachas creadas químicamente en laboratorios por necromagos poderosos. Tenían apariencia de muchachas bellísimas, aunque carecían de inteligencia y sentimientos. Su saliva era un veneno mortal para cualquier ser vivo que no fueran ellas.

Los restantes pueblos de las Darland's (especialmente las mujeres de Astra y los Berserkers de Rabost) despreciaban el uso de los venenos. Sin embargo, aún era posible encontrar espadas de la época oscura, que los incautos creían mágicas y que eran en realidad armas envenenadas forjadas con un metal que emitía una radiación mortal, y que tarde o temprano afectaba a su poseedor.

En la fortaleza negra de Garfalas, sin embargo, era costumbre retener a los servidores, no con amenazas ni drogas, sino con el "lambur", veneno residual que nunca es expulsado del organismo. Para seguir vivo era necesario ingerir cada semana una dosis de "estendal", antídoto cuya fabricación se guardaba en el más absoluto de los secretos. En la tortura, preferían otros métodos: hacer ingerir a la víctima el temido jugo de "opar", el cual se inflamaba en el estómago, siendo terriblemente doloroso.

La figura más odiada, temida y a la vez despreciada en todas las Darland's era sin duda el Envenenador. El gremio de los Envenenadores era una organización distribuida según el gremio de Asesinos del Círculo Negro, pero sin su rígido código del honor. Eran seres solitarios, sin amigos, mezquinos y crueles. Maestros en el arte del disfraz, se introducían en el mundo de la víctima sin que, muchas veces, fuera percibida su presencia. Utilizaban como veneno el jugo de una planta llamada "upas", que no mata sino que paraliza el uso de los pulmones, con lo cual la víctima muere por asfixia. No envenenaban con él los alimentos, o la bebida, sino los recipientes en que tenían que ser cocinados o servidos. También usaban a menudo el "roztar", veneno extraído de la miel de la abeja negra, que al entrar en contacto con la sangre provoca el que la carne empiece a pudrirse rápidamente. La víctima suele morir en 48 h. Para contactar y contratar a un envenenador había que colocar una nota en un templo cualquiera de Gainor, en una hornacina destinada especialmente a este uso.

Pequeñas ideas para módulos grandes:

La Maldición de la espada.

En el fondo de un intrincado "Dungeon" los PJ encuentran una espada evidentemente mágica, ya que brilla en la oscuridad con una luz azulada y hace +3 al daño... Sin embargo su portador pierde 1 pto de vida, Fuerza, Constitución y Destreza por día que la lleva (Cuando llega a 0 en algo, muere).

Se trata, obviamente, de una espada envenenada. Sus efectos sólo pueden curarse con hechizo de "Curación de Heridas Graves".

El presente de buena voluntad.

Los PJ's son contratados por un mercader de Holgart para escoltar una caravana con destino a Rabost. Dicha caravana consiste en una serie de regalos para uno de los principales caudillos berserker de la zona. Se trata de una muestra de buena voluntad, con vistas a conseguir una posible relación comercial...

El mercader es en realidad un agente de Garfalas. El principal presente consiste en una muchacha de increíble belleza, que es en realidad una "fane". Los de Garfalas pretenden con esto soliviantar los ánimos de los berserker lo suficiente como para que emprendan una cruzada contra los reinos del Sur, momento que aprovecharían los ejércitos Oscuros para atacar Angorlan.

Con la Muerte en las entrañas.

Los PJ's son reclutados en una taberna de Trid por un tal Gorfingflax, el cual les propone asaltar el Templo de Nimara en busca del cetro de la diosa, de incalculable valor. Los PJ's

sabrán sin duda alguna que de intentarlo siquiera atraerían las iras de los dioses, de los sacerdotes y de toda la ciudad de Trid, así que es posible que se nieguen... Será entonces cuando Gorfingflax les dirá con voz inocente que ha colocado un poco de "lambur" en el vino que han estado tomando... les daría con gusto las dosis de "estendal" que guarda en lugar seguro pero...

En realidad, Gorfingflax no ha envenenado el vino, sólo les ha colocado un fuerte laxante, pero los PJ no lo saben (¡Vaya gracia si no!).

El veneno en la copa.

Los PJ's son contratados por un rico noble de Dafar para que le protejan, ya que sospecha que alguien quiere asesinarle durante su viaje a Trid.

El noble es en realidad un Envenenador, contratado por un antiguo enemigo de los PJ. Simulará un atentado contra su persona, y a continuación empezará a envenenar a los PJ's... ¡A ver que tal hacen de Sherlock, Watson!



Una Fane

El vampiro de Fornost.

Fornost es un pequeño pueblo aislado en las montañas de Kraa, cerca de las fuentes del Ilvin y de la Puerta de Zolarien. Los PJ's han quedado aislados por culpa de la nieve del invierno... Empiezan a sucederse una serie de inexplicables asesinatos, cuyo punto común es la presencia de las marcas de dos colmillos en el cuello de las víctimas... El alcalde ruega a los PJ's que investiguen...

El culpable es un "Dientes Dorados" de Trid, el cual se ha vuelto un loco homicida.

Ricard Ibañez





¿Hay que describir las particularidades de los monstruos que aparecen por primera vez antes de que los combatan los PJ?

La respuesta a esta pregunta cae por su propio peso. El enano Milkibar tiene una sólida reputación en materia de patrullas de reconocimiento en Dungeons. En sus primeras experiencias, y tras haber destrozado ya a algún que otro esqueleto y zombie, se encontró de morros con un bicho de características muy similares. Empuñando su hacha, se dispuso a rebanarle el amorfo amasijo de carne sobresalía encima del tórax del bicho, pero erró el golpe. Cuando el monstruo le atizó Milkibar soltó un grutural sonido parecido a "...ggrh" y cayó al suelo tieso como un palo. Al cabo de un buen rato despertó bastante magullado. Junto a él, sonriente, el elfo Sócrates, le señaló al cuerpo del monstruo destrozado que yacía ahora junto al enano, diciéndole: "Milki, te presento a un necrófago."

¿Puede un elfo lanzar hechizos mientras golpea, o tiene que quitarse el escudo y la espada?

"Como elfo, nos precisa Sócrates, la magia que utilizo, pese a ser la misma que usan los magos humanos, no requiere por mi parte los condicionantes que éstos se imponen. Es evidente, que no puedo lanzar un proyectil mágico mientras estoy repartiendo lembas (galletas élficas) a unos miserables orcos. Se necesita un mínimo de concentración y la suelo necesitar para el combate en curso. Por lo tanto, cada cosa en su tiempo. Cuando decido utilizar la magia, si veo que no voy a ser interrumpido (por algún aullido desagradable de esos espantosos orcos cuando se abalanzan hacia mi persona con evidentes síntomas de quererme dañar la fisonomía), entono el hechizo que considero adecuado para la situación. No suelo despojarme de mi armamento, aunque tampoco lo agito durante la invocación (¡Queda tan horterat!). Una vez acabado el hechizo, compruebo gratamente los eficaces resultados de mi magia (casi nunca fallo) y desentumezco un poco mis músculos (un poco de gimnasia siempre es agradable) masacrando algún triste enemigo que se resiste todavía. Tras la victo-

ria, entono un canto apropiado a la situación, siempre que Milkibar no esté, ya que su incultura le impide saborear como es debido algo tan sublime com...

- ¡Crock!
- ¡Milki! ¡Todavía no había acabado!
- No nos hemos perdido nada importante...

¿Por qué se odian enanos y elfos?

"Yo no odio a este estúpido de Sócrates, nos asegura Milkibar, pero ellos tienen que saber que el origen de nuestra enemistad es plena responsabilidad de estos incumplidores, ladrones..."

- ¡Como osas, barba con patas! Fuistéis vosotros los ladrones y no es de extrañar vuestra reputación de agarrados, avaros...

- ¡Silencio, figurín! No pienso tolerar estas insinuaciones...

- Pues pienso entonar la balada élfica que narra como...

- ¡Crock!
- Otra vez lo has hecho, Milki. ¿Y ahora qué?"

Nuestro equipo sugiere que os leáis El Silmarilión de J.R.R. Tolkien. Quizás encontréis en ese libro la contestación a vuestras dudas.



¿Es cierto que un clérigo jamás puede utilizar armas de filo?

No me extraña que se me haga esta pregunta (contestó Galtas, nuestro clérigo); y es muy reveladora de lo que nos diferencia de las demás "profesiones" habituales entre los aventureros de las Darland's. Nosotros destacamos por nuestra Sabiduría, y no como otros por la fuerza bruta, el mangoneo o los pies grandes. Permite una observación: El que yo no quiera derramar sangre cuando lucho contra el enemigo (por cuestiones religiosas), no me impide tener una daga para liberarme de unas ligaduras (¿O crees que me las cortarían a mordiscos?) o simplemente para comer mejor los alimentos sólidos y voluminosos. ¿Te imaginas acaso que me sirvo un trozo de lechal destrozándolo a martillazos?

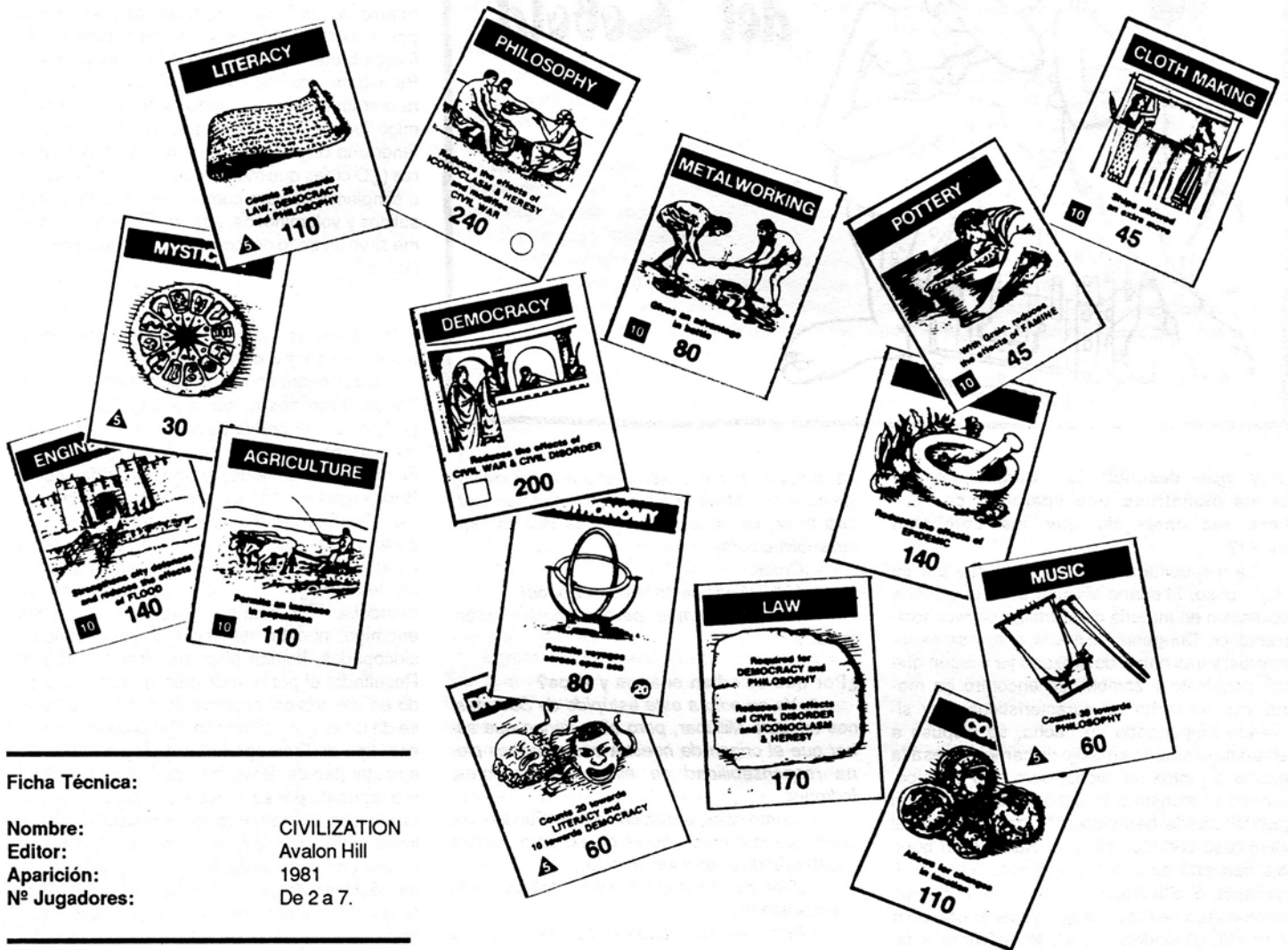
¿Un guerrero puede golpear por encima de un enano o un hobbit?

Nos encanta que nos hagais esta consulta. Tal situación nos remonta a una época épica (¿Y por qué no podría decirlo?) en la cual nuestro guerrero, enano y hobbit (Pluk, Milkibar y Fosfi respectivamente) fueron conocidos por el "trío segador". Así es. En momentos de acción, Fosfi se situaba delante armado de su espada (corta, por supuesto), pegado tras él estaba Milki empuñando su espada y por fin, en tercer lugar se encontraba Pluk con su mandoble. En cuanto aparecía el supuesto enemigo, nuestro terrífico trío, perfectamente sincronizados, hacían girar sus armas a la vez. Resultado: el pobre monstruo quedaba reducido en tres trozos, seccionado como si se tratase de un vulgar salchichón. Desgraciadamente, este tipo de "coreografía" era muy delicada de ejecutar (tiro de destreza) y para colmo, Pluk no era reputado por su inteligencia, por lo que cierto día que el monstruo logró resistir el primer impacto Pluk olvidó a sus compañeros (seguramente por no tenerlos a la vista) y le atizó un mandoblazo de arriba a abajo. Milkibar y Fosfi (tras unas semanas de recuperación) sugirieron abandonar el numerito, ya que éste revestía cierta peligrosidad.

¿Puede un PJ atacar con dos armas, como dos dagas por ejemplo, sin penalización?

Dos dagas... umf. Me recuerda la época en que el mago Filstrup paseaba por los dungeons con aquel cinto en bandolera, repleto de dagas. Parecía un representante de cubertería de la ciudad de Trid. A menudo las utilizaba como armas arrojadas lanzándolas al enemigo (y clavándoselas a menudo a los compañeros en la espalda o partes inferiores, cuando éstos desgraciados se encontraban en la trayectoria). En una ocasión incluso tuvo que empuñar dos de ellas, ya que apareció tras él, salido de la oscuridad que nos envolvía, un zombie amenazador. Juraría que sólo le acertó con la derecha, ya que era extremadamente patoso con la zurda (destreza: 7). Ahora estas historias ya se sabe, son cosas de los "dioses". Normalmente, cuando Fichet (el ladrón del grupo) nos deleita con malabarismos sencillos (pelotitas o incluso dagas) suele ser un espectáculo bastante vistoso. Ahora bien, la última vez que intentó una acrobacia manejando dos espadas a la vez, se desgarró la parte trasera de sus falzones por lo que el espectáculo resultó aun más divertido.

CIVILIZATION



Ficha Técnica:

Nombre: CIVILIZATION
 Editor: Avalon Hill
 Aparición: 1981
 Nº Jugadores: De 2 a 7.

Civilización es un juego en el que cada jugador representa una cultura diferente dentro del área del Mediterráneo Oriental. La meta es llegar antes que los demás al final de la Edad de Hierro, partiendo del Neolítico; un tema apasionante el de civilizarse, que queda lejos de la temática de bofetadas, piruetas y comportamientos alevosos de tantos otros juegos.

En Civilización, uno se convierte en demiurgo, rige los destinos de todo un pueblo y -tarde o temprano- se da cuenta de que está jugando sobre todo contra sí mismo en la tarea de avanzar en la Tabla de Sucesión Arqueológica: no gana quien más bajas inflige al "enemigo" (término muy ambiguo en el juego), ni quien más territorio ocupa, ni siquiera quien más ciudades posee. Gana quien se civiliza más deprisa, y para ello hay que combinar toda una serie de factores muy diferentes que van surgiendo a lo largo de un partida. Por ello, en lugar de explicar las reglas de manera superficial (al fin y al cabo, si vais a jugar, tendréis que estudiarlas vosotros) quiero describiros las diferentes etapas por las que pasa una partida de Civilización, exigiendo del jugador decisiones de tipo diferente cada vez, algo que muy pocos juegos pueden ofrecernos.

La expansión territorial

En Civilización, todo el mundo comienza con una sola ficha en el tablero. Representa un grupo de nómadas dedicados al pastoreo en una zona determinada de la cuenca mediterránea. La población crece en una proporción casi geométrica con cada turno, de manera que en el primer turno se tienen dos fichas, en el segundo cuatro, en el tercero ocho, en el cuarto dieciseis, en el quinto se pueden tener treinta y dos y al sexto haber agotado nuestro número máximo de fichas de población (47 ó 55 según el número de jugadores). Las zonas en que se divide el mapa sólo pueden mantener un número determinado de fichas (el mínimo es 1 y el máximo 5) por lo que, en esta primera etapa de nómadas neolíticos, los jugadores se expanden ocupando más y más zonas del tablero.

En las partidas de 7 ó 5 jugadores, a partir del cuarto turno se comienzan a delimitar las zonas que ocupa cada cultura, y también las zonas de fricción entre ellas. Es muy importante en estos primeros turnos ocupar un número de zonas suficiente que nos asegure, primero: tener suficientes emplazamientos para construir ciudades, segundo: bastantes zonas para colo-

car a la población que debe mantener a nuestras ciudades, tercero: poseer "fronteras" más o menos fijas con nuestros vecinos, evitando guerras prematuras y enojosas que no llevan más que a retrasarnos en nuestro avance hacia la siguiente etapa, entrar en la Edad de Bronce. Dadas las exigencias de la Tabla de Sucesión Arqueológica, dos culturas son especialmente vulnerables en el turno cuarto: Egipto y Babilonia, que se ven obligadas a construir dos ciudades en dicho turno para seguir avanzando en la tabla (las ciudades se cambian por seis fichas de población, con lo que, tras la fase de crecimiento de población en el turno quinto, Egipto y Babilonia tendrán dos ciudades y ocho fichas respectivamente, mientras que vecinos "bárbaros" como Asiria o Africa se encontrarán con 32 fichas, el mejor momento para lanzar una invasión y ocupar territorios apetecibles. Si Asiria y Africa tienen a su vez vecinos en pleno crecimiento (Italia y Tracia, por ejemplo) los egipcios y babilonios se encuentran casi siempre con la difícil disyuntiva de crear sus ciudades arriesgando una invasión, o perder un turno en la Tabla de Sucesión.

La Vida Sedentaria

Tras el primer período de expansión, en el



Un juego de Avalon Hill que es un clásico dentro del mundo de los juegos temáticos. Un diseño perfecto, sin dados ni tablas, cuya aparente sencillez oculta la sofisticación que en materia de estrategias y opciones de conducta se ofrece a los jugadores.

que se definen los espacios vitales de cada cultura, se han de crear dos ciudades, tal y como he explicado más arriba, para poder acceder a la Edad de Bronce. La creación de ciudades trae un nuevo problema: elegir bien sus emplazamientos, puesto que no puede haber fichas de población en una zona donde se levante una ciudad y -dado que el movimiento de las fichas de población es a una zona anexa por turno- no se puede pasar por zonas en las que existan ciudades (a menos que sea a bordo de un barco). Lo mejor es construir nuestras ciudades en zonas que puedan mantener muy poca población y -si tenemos un vecino tranquilo- en las zonas fronterizas: cuando dos culturas construyen ciudades en zona fronteriza, se crea una barrera impenetrable para las fichas de población, evitándose así las agresiones.

Las ciudades (se pueden construir hasta un máximo de nueve) traen consigo un nuevo elemento de juego: el comercio, puesto que cada jugador recibe en cada turno un número de cartas de comercio igual al número de ciudades que posee. Estas cartas se intercambian, de tres en tres, con los demás jugadores para conseguir "monopolios" de ciertos bienes, lo que proporciona más puntos, con los cuales

comprar un segundo tipo de cartas, las de "civilización", de las que hablaré más adelante. El comercio, a su vez trae consigo las calamidades, que son de dos tipos: las "abiertas" que caen al jugador que las recibe en primera instancia (terremotos, hambres, guerras civiles) y las "ocultas" que un jugador pasa a otro durante el comercio (epidemias, herejías, etc.). También se han de comenzar a recaudar impuestos con las ciudades obligándonos a mantener un delicado equilibrio entre nuestras fichas de población disponibles (stock) y nuestro tesoro, para evitar crisis económicas ya en la Edad de Bronce.

Algunos jugadores le toman demasiado gusto a lo de construir ciudades y se encuentran con 8 ó 9 ciudades cuando el resto tiene una media de 5 ó 6. Esto no conviene por varias razones: primero, las cartas de comercio se reciben por orden creciente (el jugador que tiene menos ciudades primero, el que más el último) con lo que si algún tipo de carta se agota, no la recibimos. Segundo: las calamidades se encuentran al final de cada mazo de cartas, haciendo que las probabilidades de convertirse en el "pupas" del Mediterráneo aumenten con el número de ciudades. Tercero: en la fase de

comercio nos encontraremos con una serie de cartas que nadie más posee y que no podremos intercambiar (¿De qué sirve ofrecer especias a un infeliz ilirio que lo más avanzado que conoce es el grano?). Cuarto: la recaudación de impuestos, cuando se tienen más de seis ciudades y todavía no se posee la carta de Civilización "Acuñar Moneda", es una pesadilla. Por lo tanto, hay que procurar no destacar demasiado del pelotón en cuanto a número de ciudades en las primeras etapas del juego.

Civilización es la cuestión

Una vez hemos comenzado a construir ciudades y barcos, a comerciar con nuestros vecinos y a sufrir calamidades o pasarlas, nos encontramos con la siguiente etapa en la Tabla de Sucesión Arqueológica: entrar en la Edad del Bronce Tardía, para lo que se nos exige poseer cartas de Civilización de tres colores distintos.

Llegamos aquí al meollo del juego: a partir de este momento, estas cartas de Civilización, cuyos colores representan las Ciencias, las Artes, las Técnicas y en último grado las Ciencias Políticas, decidirán el curso del juego. Las cartas se compran con los puntos reunidos en

nuestras cartas de comercio y con las unidades de tesoro que poseamos, fruto de los impuestos recaudados por nuestras ciudades. El truco está en que no hay un número ilimitado de cartas, sino que el que se despista se encontrará con que no puede acceder a un determinado campo de saber, viéndose obligado a especializarse en otra cosa. Las cartas de un mismo color conceden créditos en puntos para la compra de otras cartas (generalmente del mismo color); existen también cartas de dos colores, que dan créditos para ambas clases. Determinar qué tipo de cartas vamos a comprar es la decisión más crucial del juego; si vamos los primeros y estamos llegando al "mercado de la civilización" antes que los demás, podemos escoger el fácil camino de comprar Misticismo (dos colores) y luego decantarnos por las ciencias (Astronomía, Medicina, Acuña Moneda) con alguna incursión en una bicolor como Ingeniería. También hay el camino de los Metales (para pegarse con ventaja) la Agricultura (mantener más población en el tablero) la Arquitectura o el Alfabeto. Las combinaciones son muchas, pero hay que tener en cuenta que el máximo de cartas de Civilización que podremos comprar será de 11 (y más adelante se exigirá reunir muchos puntos en esas cartas, por lo que no hay que comprar demasiadas cartas baratas).

Lo de comprar barato y mucho es una tentación porque para pasar a la Edad de Hierro Temprana (siguiente etapa en la Tabla famosa) se necesitan siete cartas de Civilización. Si un jugador, para no perder un turno en esta fase, compra mucho y barato, puede encontrarse después con que no tiene forma de reunir los puntos necesarios para acabar el juego (peligro muy real para culturas con finales de 1400 puntos como son Babilonia, Asiria o Iliria).

En la Edad de Hierro (y a veces en la Edad del Bronce Tardía) el tablero se convierte en un hervidero de conflictos y movimientos de pueblos como resultado de epidemias, guerras civiles, hrejas y desórdenes civiles. Hay que saber decir adiós al *hinterland* tan duramente conquistado al principio del juego, coger los carromatos y emigrar donde se tercie, siempre que se mantengan un número aceptable de ciudades. Ser el egipcio y defender sentimentalmente el Nilo invadido por cretenses, tracios y asiáticos, cuando podemos estar transplantando las pirámides a Grecia, es una tontería; hay que recordar siempre que el barómetro del juego es la Tabla de Sucesión, no el tablero de juego propiamente dicho.

La recta final

Cuando tenemos ya nuestras siete cartas de Civilización, lo siguiente que hemos de hacer es reunir 1000 puntos en Cartas de Civilización, para entrar en la Edad de Hierro Tardía. A partir de ahí, las exigencias varían ligeramente según la cultura, exigiéndose un número de puntos entre cartas de Civilización, cartas de comercio y fichas de tesoro para llegar a la casilla final de la Tabla de Sucesión Arqueológica y ganar el juego.

Como la construcción de ciudades al principio del juego, también es conveniente en esta fase ser discreto. Si uno comienza a presumir de que tiene 1200 puntos en cartas de Civilización y que sólo le faltan 200 en cartas de comercio para llegar al final, se expone a que los demás jugadores se pongan de acuerdo y le boicoteen comercialmente, impidiéndole conseguir esos puntos tan necesarios. Existe otra

solución radical y complementaria a la guerra comercial (que nos estanca pero no nos hace retroceder), dos o más culturas pueden ponerse de acuerdo y eliminar todas nuestras ciudades y por cada turno que no tengamos ciudades en el tablero, tendremos que retroceder una casilla en la Tabla de Sucesión, no importa lo civilizados que seamos. Por lo tanto, disimulo y cantar victoria cuando tengamos los puntos en la mano, que muchas ruinas se han visto en los últimos turnos de Civilización; luchad verbalmente contra los intentos de boicot ofreciendo gangas comerciales (siempre hay el que prefiere quedar segundo que compartir la incertidumbre de una lucha por el primer puesto que puede dejarle más atrás, recordad los Machiavelli y Diplomacy), mirad bien con quien comerciáis al mismo tiempo, porque una ofensiva para exterminar vuestras urbes comenzará seguramente con una carta de Piratería o de Iconoclastia, disimulada dentro de un cargamento de gemas o de oro.

Las diferentes culturas

Es un poco difícil precisar estrategias para cada cultura para toda la partida, porque a partir de la fase de la Edad de Bronce Tardía puede ocurrir cualquier cosa. Todo depende de los vecinos que uno tenga, de la distribución de las culturas (hay 9 para elegir, pero como máximo juegan 7), de las calamidades que nos caigan encima. Pero sí puedo dar unos consejos para la etapa de expansión y creación, después el dios de cada cultura (que es el jugador al fin y al cabo) dirá.

Egipto: Buen país, donde hasta los niños pequeños hablan en jeroglíficos. Las ventajas de Egipto son partir de unos territorios fértiles, que corresponden al Nilo, y no tener demasiados problemas al principio. Demasiados no quiere decir ninguno; puede haber uno y grave en la persona del africano, si es que juega. El problema africano se agrava si también juega Italia, que corta la expansión africana en Sicilia y en la bota italiana, con lo que los elefantes mirarán al Nilo con cara de sed horrible. Como dije más arriba, Egipto está obligado a construir dos ciudades en el cuarto turno, quedándose con la población justa (4 fichas); si el africano ha tenido ya un topetazo con el italiano, no dudará en pedir prestado un poco de delta del Nilo (y como estará en una proporción de 8 a 1 seguramente, habrá que condescender). La otra frontera egipcia es más tranquila en los primeros turnos: babilonios y egipcios se encuentran en Tierra Santa y normalmente edifican ciudades frontera; la tranquilidad desaparece en la fase media del juego cuando llegan los cretenses, asirios, tracios y asiáticos convirtiendo esa parte del mapa en una tremenda ensalada de culturas. La Tabla de Sucesión es dura con Egipto al principio, pero más suave al final, sin embargo, un final de 1300 puntos y una penúltima casilla de 1100 obligan a planear bien las compras de cartas de Civilización. No olvidéis comprar Ingeniería para combatir las inundaciones, que más de una tendrá el Nilo.

Babilonia: Parte con las mismas ventajas que Egipto: territorios feraces entre el Eufrates y el Tigris. Su problema es el asirio, que hace aquí las veces de africano. Si encima juega el asiático, el pobre babilonio puede llegar incluso a tener que luchar con el egipcio por un poco de territorio. Afortunadamente, rara vez juegan asiático y asirio en una misma partida. Al contrario que Egipto, siempre expuesto a invasiones africanas, babilonia ve -según se desarrolla la

partida- como el asirio se lía con los tracios en el Mar Negro, con los cretenses en Anatolia, y se conforma finalmente con una pequeña porción del territorio fronterizo con Babilonia. Esta cultura necesita también la Ingeniería y no le viene mal tener Metal para imponer un poco de respeto a sus belicosos vecinos. El final de 1400 puntos es el más alto del juego, así que hay que ser un buen administrador.

Asiria: Un país que disfruta mucho al principio del juego, puesto que puede expandirse por lugares tan distintos como el Mar Negro, Mesopotamia o Anatolia. Pero esto es un arma de doble filo, que hace que los jugadores asirios hiperagresivos acaben a la greña un poco con todo el mundo, civilizándose más bien poco. Personalmente, cuando juego Asiria prefiero pactar una frontera con Babilonia (que como tiene buenas tierras ofrece buenas condiciones) para expandirme por Anatolia, donde se puede llegar en buen momento para pararle los pies al cretense. El problema asirio es el asiático (que rara vez juega si existe Asiria) o el tracio que puede llegar a atacar al asirio por la retaguardia, vía Crimea, dándole algún sobresalto desagradable en la delicada fase de creación de ciudades. Asiria también tiene un final de 1400 puntos, no necesita Ingeniería, pero puede escoger el camino de las Ciencias, apoyado por el conocimiento de los Metales.

Asia: He visto jugar pocas veces esta cultura, porque sólo tiene una zona de salida y puede quedar encajonada entre asirios y tracios en los primeros turnos. Se supone que para que juegue Asia una de las dos culturas citadas anteriormente no debe estar en el juego; si no existe Asiria, el asiático desempeña el mismo rol de expansión que he explicado anteriormente, molestando al babilonio y siendo más un hitita en Anatolia. Si por el contrario, no existe Tracia, la cosa es más complicada, porque debe pactarse un camino hacia el Tirreno y el Egeo con Asiria o tomar el camino del Mar Negro comprando barcos en los primeros turnos lo que significa menos población y un avance por zonas que no poseen emplazamientos de ciudades (además de un casi seguro choque con el ilirio, que se pondrá en plan ario y no querrá que el asiático repita el Rapto De Europa). Parece muy necesario en todo caso el conocimiento del Metal, de los Tejidos (para navegar más) y de la Agricultura. El final del asiático es además muy duro (penúltima casilla 1200 puntos, final 1400) así que, aunque tiene una de las fichas símbolo más bonitas del juego, rara vez lo escoge la gente.

Creta: El Pueblo del Mar por excelencia. Creta tiene la obligación de construir barcos en el turno cuarto para abandonar la isla madre en la que ya no cabe la gente. Con esos barcos siembra todas las islas griegas, Anatolia y también el continente europeo, justo un turno antes de que lleguen a sus costas ilirios, tracios, italianos y asirios o asiáticos en plan comerse el mundo. En ese momento, el cretense debe ser lo bastante hábil (tiene menos población por la prematura creación de barcos) como para mantener un *hinterland* razonable y luego conseguir Astronomía y viajar más lejos. Naturalmente, necesitará tejidos y Metal si va a iniciar una política expansiva (no muy recomendable porque tiene vecinos muy potentes). El arma secreta de esta cultura es su final de 1200 puntos; puede tener esos puntos tres turnos antes de acabar y si el jugador es discreto, sólo los expertos se darán cuenta. El peligro principal

José López Jara

Los 3 días de Sindash

MODULO PARA

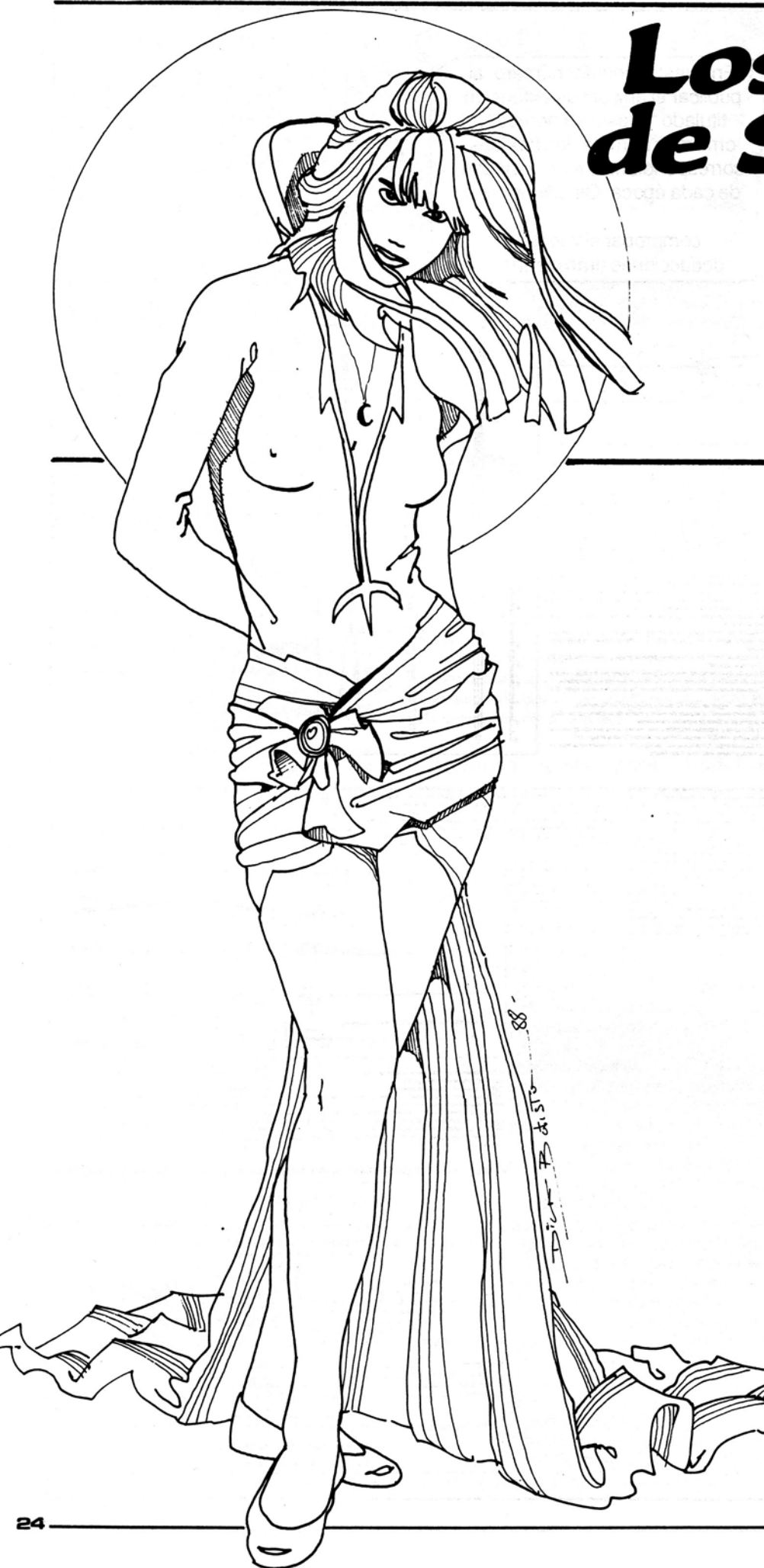
**DUNGEONS
& DRAGONS**

Esta aventura ha sido pensada para 4 a 6 personajes de 2º y 3º nivel. Adaptarla a vuestros gustos y necesidades si lo creéis necesario. Puede jugarse independientemente o como primera parte de la pequeña campaña "La espada de Bunugga".

Introducción para el Master

Manguela era una joven bruja (ver Troll nº 4 y 6) que, debido a sus crueles experimentos con seres humanos y animales fue expulsada de la Cofradía de brujas por sus compañeras y condenada a vivir solitaria en un perdido bosque del norte de las Darland's. A la primera oportunidad que tuvo, Manguela huyó del bosque, sin que las averiguaciones de la Cofradía pudieran descubrir en que lugar de las Darland's se escondía.

Después de huir del bosque, Manguela estuvo seis meses huyendo de sus ex-compañeras de la Cofradía, hasta que se estableció en la ciudad de Trid (ver troll nº 6) bajo nombre falso. Gracias a su belleza (aún es joven y no ha empezado a sufrir las transformaciones que con la vejez sufren las brujas de alineamiento Caótico), se casó con un rico comerciante de Trid, al cual envenenó seis meses después de la boda, convirtiéndose en una "desconsolada" y rica viuda, conocida y respetada por toda la ciudad. Gracias a la fortuna que heredó de su marido, Manguela ha vuelto a dedicarse a sus experimentos. Cuando Manguela necesita comprobar la efectividad de sus venenos y pociones, envía a Kru y sus hombres a buscar por las noches un "voluntario" por las callejas del puerto de Trid, con el cual probar sus nuevas creaciones para ver que efectos producen. Recientemente, Manguela se ha quedado sin su último "voluntario" y, como se cree segura, ha decidido enviar a Kru y sus hombres para que, aprovechando la confusión de las Fiestas de Sindash, le traiga varios "voluntarios" de una vez.



Introducción a los PJ's

Los Tres Días de Sindash es una fiesta (famosa en todas las Darland's) que se celebra en la ciudad de Trid. Como su propio nombre indica, durante tres días y tres noches toda la población de Trid y pueblos de los alrededores, se dedican a cantar, bailar y beber en honor de Sindash, dios de la Felicidad (ver *Troll nº 4*). En toda la ciudad se celebran cantos y bailes, y grupos de gente recorren danzando las calles de la ciudad con grandes jarras de vino, invitando a todos a beber de las mismas. Los PJ's han oído hablar de estas fiestas y, hartos de patearse "dungeons", han decidido ir a Trid a disfrutar de un merecido descanso.

Son las diez de la noche en Trid, los PJ's han entrado esa misma tarde en la ciudad y es el primer día de las fiestas de Sindash, los PJ's se encuentran en medio de una calle secundaria de la ciudad, con algunos grupos numerosos de gente bailando y cantando (bastante mal, por cierto) algo lejos de ellos, en ese momento se les acercarán un grupo de doce bailarines vestidos con telas de vivos colores y les ofrecerán de beber de las grandes jarras de vino que transportan cada uno de ellos.

Información para el Master

Se tratan, evidentemente, de Kru y los bandidos; el vino está drogado con la poción nº3 de Manguela y si un PJ bebe un trago de vino sufrirá los efectos de la misma siendo "amablemente" ayudado por los bailarines a tenderse a descansar a un carro que estará "casualmente" estacionado por allí cerca, con dos "bailarines" más junto al mismo. Una vez montados todos los PJ's en el carro, éste se dirigirá a casa de Manguela y, una vez allí, los PJ's serán transportados y depositados cada uno de ellos en una celda diferente.

En caso de que varios o todos los PJ's se nieguen a beber de las jarras de vino, los "bailarines" sacarán una especie de flautas y dirán a los PJ's que les obsequiarán con un poco de música. Las flautas son en realidad cerbatanas disimuladas y disparan unos dardos impregnados de poción nº3. Los dardos son muy pequeños y no hacen daño por sí mismos, por lo cual la víctima no pierde PV si se le clava alguno; en la Tabla de Disparo de proyectiles el alcance de cerbatanas es el mismo que el de una daga, cada bandido lleva cuatro dardos impregnados con poción, además del que ya hay en el interior de la cerbatana.

Si la táctica de Kru y los bandidos para capturar a los PJ's fallase, huirán y tratarán de mezclarse con la multitud. Si los PJ's pierden el rastro de los bandidos aquí puede terminar el módulo. Si los PJ's capturan a algún bandido, la aventura puede cambiar radicalmente: los guardias de la ciudad pueden detener a los PJ's y acusarlos de agredir a un "inocente" bailarín; o los PJ's pueden interrogar al bandido e ir a casa de Manguela por las bravas; o bien denunciarla a la justicia de Trid (todos los bandidos y Kru están informados de la auténtica identidad de Manguela), todo ello a discreción del Master.

ATENCIÓN: El master deberá, en la medida de lo posible, evitar que Manguela muera a manos de los PJ's, puesto que es imprescindible (evidentemente) que este viva para poder enfrentarse a los mismos en la próxima aventura "La sierra de Lobak", si los PJ's ponen en peligro la seguridad de Manguela, ésta huirá de Trid con destino desconocido.

Las Pociones

Gracias a sus trabajos y experimentos con seres humanos, actualmente Manguela ha fabricado tres pociones totalmente nuevas y efectivas, y se halla trabajando en la cuarta, la cuál aún no tiene terminada del todo. Para ello necesita más "voluntarios", y de aquí proviene el secuestro de los PJ's.

Poción nº1

Se trata de un veneno contra el cual no hay más antídoto que la poción nº2, sus efectos son muy rápidos, independientemente del tamaño de la víctima, si ésta falla un Tiro de Salvación contra veneno con una penalización de +6. En caso de superar el Tiro de Salvación, la víctima perderá 3D4 Puntos de golpe, pues los componentes de la poción nº1 son muy fuertes. Evidentemente, si la víctima no supera el tiro de salvación le sobreviene la muerte. La poción tiene el mismo efecto inyectada que bebida: en el primer caso la muerte se produce en el mismo asalto, en el segundo caso la muerte se produce al tercer asalto de haberla ingerido. El sabor de la poción es inocuo y su color es transparente. La cantidad de poción que hay

necesario beberla, lo cual hace que sólo sirva de antídoto en el caso de que la víctima sufra los efectos de la poción nº1 por haberla bebido. En caso contrario, no da tiempo a administrarle el antídoto para que surta efecto. La poción nº2 debe beberse y sus efectos duran 3D6 turnos, durante los cuales la poción nº1 no hace ningún efecto.

Poción nº3

La poción nº3 consiste en una droga cuyos efectos reducen enormemente la capacidad de acción de la víctima. Si entra en contacto con la corriente sanguínea, los efectos son instantáneos. En cambio, si es bebida, los efectos se producen en el tercer asalto (igual que la poción nº1). Sus efectos hacen que la víctima tenga un -6 a impactar y un -3 al daño, así como un +2 a la CA durante 1D6+6 turnos. Además, durante ese tiempo la víctima se sentirá confusa y soñolienta y no recordará prácticamente nada de lo que ocurra. Obedecerá las órdenes que se le den sin importarle quien se las dé, a menos que vayan en contra de su alineamiento y costumbres. Un frasco contiene seis dosis. Es incolora y sin sabor, no se permite un Tiro



en un frasco es muy pequeña y llega para 15 dosis, ya sea bebida o inyectada. En caso de que la víctima reciba más de una dosis, la penalización de +6 al Tiro de Salvación se va doblando por número de dosis. Se puede untar con la misma el filo de una espada o la punta de una flecha. En ese caso, los efectos de la poción desaparecen al cabo de 2D4 turnos, al evaporarse sus componentes.

Poción nº2

Se trata de un antídoto para la poción nº1 y es el único que existe. Sus efectos como antídoto sólo sirven para la poción nº1 y permiten a quien la toma anular los efectos de la misma o recuperar todos los Puntos de Golpe perdidos por la víctima si ésta superó el Tiro de Salvación contra Veneno. No sirve como poción de Curación, ni como antídoto para ningún otro veneno. El frasco contiene 5 dosis, y para que la poción nº2 tenga efecto es

de Salvación, puede untarse en armas y flechas con la misma duración de sus efectos que la poción nº1.

Poción nº4

Manguela quiere conseguir con esta poción potenciar las características dominantes del que la bebe, para así poder utilizarla en mejorarse a sí misma. Pero aún no la ha perfeccionado lo suficiente y, hasta que su efectividad no sea absoluta, no piensa probarla ella misma. La poción sólo funciona cuando se bebe y los efectos se manifiestan al cabo de un turno. El frasco contiene 3 dosis y una vez se ha bebido una dosis las demás que se beban a continuación no tienen ningún efecto. Efectos de la poción nº4 (tirar 1D100):

01-10... Las Características Principales del PJ aumentan a 18 permanentemente
11-90... Sin efecto

91-00... Muerte instantánea, no se permite Tiro de salvación.

Actitud de Manguela con los PJ's

Si los PJ's son capturados, serán depositados cada uno en una celda distinta y se les quitarán todas sus pertenencias (incluidas armaduras) salvo la ropa. Hay un 20% de posibilidades de que no les encuentren y les quiten posesiones ocultas si las llevan. Manguela dejará solos y sin alimentos ni agua a los PJ's durante un día, pasado el cual se les depositará en sus celdas un plato de comida y una jarra de vino, dentro de tres de las cuales habrá una dosis de Poción nº4. Si los PJ's que tienen poción nº4 dentro de la jarra de vino (a elegir por el DM) beben de la misma, sufrirán sus efectos, debiendo efectuar una tirada por la tabla de efectos de dicha poción para ver que resultados les produce. Igual que el resto de pociones, la poción nº4 es incolora y sin sabor, por lo cual los PJ's no notarán nada, a menos que sus CP aumenten... o mueran.

Manguela necesita dos días para volver a fabricar otras tres dosis de poción nº4, durante los cuales los PJ's permanecerán encerrados en sus celdas sin recibir más que una comida por día (a Manguela le interesa que estén hambrientos). La bruja irá observando que efectos produce su poción sobre los PJ's. Esta situación puede prolongarse indefinidamente a menos que los PJ's hagan algo por evitarla. En este punto el DM debe dejar a los jugadores idear su método de fuga, aplicando o no las tiradas pertinentes de acuerdo con la lógica de dicho plan.

La mansión de Manguela

La mansión que Manguela heredó de su marido es una casa de una sola planta situada en la Calle del Comercio. La casa es bastante antigua, salvo los dos sótanos inferiores, los cuales son de construcción muy reciente (como sin duda observará un enano). Dichos sótanos los hizo construir en secreto Manguela para poder realizar sus experimentos tranquilamente. El edificio está rodeado por un muro de 4m. de altura que, en tres de sus cuatro lados, linda con los jardines de otras propiedades similares a la mansión. En el muro paralelo a la Calle del Comercio hay una gran puerta de madera (3m. de alto) que, por la parte interior, se cierra con un gran pestillo de hierro forjado, fácil de abrir desde dentro. Esta puerta tiene también una mirilla para ver a los visitantes y una campanilla para que éstos se anuncien desde el exterior. Cada noche, desde que se pone hasta que sale el sol, Manguela suelta dos cobras escupidoras en el jardín como medida de seguridad. La noche en que los bandidos salen a capturar a los PJ's no soltará a las cobras hasta que haya vuelto el último bandido. Los criados de Manguela desconocen la auténtica identidad de la misma y aunque son conscientes de la existencia de los subterráneos y de los bandidos no saben exactamente que sucede allí abajo... ni tienen ganas de descubrirlo: la señora les paga demasiado bien y ellos no hacen preguntas.

Actividad general de la mansión:

De día: Los criados circularán por la casa en sus quehaceres, Manguela se dedicará a los negocios de su difunto marido en el despacho, o entrevistándose con mercaderes del puerto (escollada por Kru). La mitad de los bandidos saldrán a tomar el aire dejando una guardia en

las celdas si hay prisioneros y otra guardia en el jardín de la casa.

De noche: Los criados dormirán en sus habitaciones. Manguela dedicará unas pocas horas a sus experimentos antes de irse a dormir. La guardia exterior será sustituida por las cobras escupidoras manteniéndose la guardia de las celdas si hay prisioneros. El resto de los bandidos y Kru se irán a dormir.

(1) Habitaciones criados. Nada de interés especial, todas ellas están equipadas con un camastro, un armario y un taburete. No tienen cerradura.

(2) Retrete. Lo utilizan los criados y también los invitados, si los hay.

(3) Escalera. Aquí sólo hay una escalera de caracol que lleva al primer sótano. Tiene cerradura y la llave la tienen Kru y Manguela.

(4) Despensa. Habitación con estanterías y barriles donde se almacena la comida de la casa. Está cerrada con llave (la tiene la cocinera).

(5) Cocina. No tiene cerradura. Hay una mesa y cuatro sillas donde comen los criados, un hogar, estanterías y unos armarios en los cuales, aparte de utensilios de cocina, hay una cubetería de plata (1000 MO)

(6) Habitación invitados. Cerrada con llave (la tiene el mayordomo). Hay una cama, un armario y una alfombra en el suelo. Nada de interés.

(7) Habitación invitados. Cerrada con llave (la tiene el mayordomo). Idéntica a la otra habitación.

(8) Recibidor. Amueblado con un banco de madera y un espejo en la pared, la puerta que da al jardín se cierra con llave (que tiene Manguela) de noche.

(9) Habitación central. Aquí convergen todos los pasillos de la casa, tiene todas las puertas sin cerradura. No hay nada de interés aparte de un tapiz que cuelga de la pared representando una escena de caza (330 MO).

(10) Pasillos.

(11) Cuarto de baño. Extremadamente lujoso, decorado con azulejos, en el que puede verse una gran bañera de mármol rosa, un retrete labrado en ricas maderas, un lavabo de mármol negro con vetas verdes y un espejo con un marco de plata representando la luna encima del lavabo (500 MO). En el lavabo pueden encontrarse sales de baño, perfumes, aceites aromáticos, etc..., que evidencian que se trata del cuarto de baño de una mujer. La puerta no tiene cerradura.

(12) Dormitorio. Lujosa habitación, con una gran cama con dosel y sábanas de seda, un tocador con un espejo representando el sol encima del mismo, con el marco de oro (900 MO), un armario con lujosos vestidos, todos ellos de mujer. Cerrado con llave, que tiene Manguela.

(13) Despacho. Habitación con un escritorio, un sillón tras el mismo, y estanterías en las paredes llenas de libros. Son de contabilidad y de movimientos de mercancías. En uno de los cajones del escritorio hay una daga de plata (50 MO) que se utiliza como abrecartas. Si los PJ's buscan puertas secretas o similares hallarán, bajo una losa suelta que se encuentra debajo del sillón, una pequeña caja fuerte que sólo se podrá abrir mediante un conjunto de Apertura o acertando un ladrón la combinación mediante el procedimiento de Abrir Cerraduras (cada intento representará 1 turno). El contenido del mismo es de 10 gemas de 1000 MO cada una, así como un saco de contención, en el cual hay:

Una capa élfica, unas botas élficas, una cuerda escaladora, un anillo de invisibilidad, un bastón de curación, una espada normal +2, un arco largo +1, un carcaj de 20 flechas +1, unos guantes fuerza de ogro y un escudo +2.

Todo ello pertenece a las víctimas de los experimentos de Manguela. La fortuna heredada de su marido la tiene invertida en diversas mercancías almacenadas en el puerto de Trid, así como en algunos mercantes de su propiedad. El despacho está cerrado con llave y la tiene Manguela.

(14) Salón-comedor. Gran sala con una mesa de 2x4m. en su centro, dos sillas en cada extremo y cuatro sillas más junto a la pared. También hay una gran chimenea. Nada interesante, aparte de un par de candelabros sobre la mesa que son de plata (100 MO). La puerta no tiene cerradura.

(15) Biblioteca. Habitación con las paredes cubiertas de estanterías con libro. Hay una pequeña mesa de lectura con una silla y encima de la mesa hay tres pergaminos:

-Primer pergamino: Está enrollado, como los otros dos. En su lomo puede leerse borrosamente "...AMIN. ...IT.". Se trata de un Pergamino Maldito: si un PJ lo lee deberá lanzar 1D6 y el DM deberá mirar el resultado de la tirada en la tabla que hay en el Manual del Dungeon Master, en la página 49.

-Segundo pergamino: En su lomo puede leerse borrosamente "...ER..... ..OT..... ..CAN.....". Es un Pergamino de Protección contra Licántropos.

-Tercer pergamino: En su lomo puede leerse borrosamente "...OPA ..LLAB..A". Es una receta casera para hacer excelente Sopa Bullabesa.

La puerta de la biblioteca no tiene cerradura, y aparte de los pergaminos, no tiene nada más.

(16) Jardín. Aparte de algunos macizos de flores, sólo hay dos cosas: si un PJ supera una tirada contra Inteligencia distinguirá entre las flores algunas plantas medicinales, utilizadas por los magos. Si se supera una segunda tirada contra Inteligencia observarán en un rincón del jardín los restos disimulados de una hoguera pequeña: es donde Manguela hace cada semana el ritual del sabbat. Todas las ventanas de la casa que dan al jardín tienen rejas.

(17) Escalera. En esta habitación sin cerradura sólo hay una escalera de caracol que conduce a la habitación nº3, la cual se halla iluminada por una lámpara.

(18) Habitación de Kru. En esta habitación duerme Kru, cuando no está cumpliendo sus obligaciones como lugarteniente de Manguela. En ella hay un armario, un camastro, una mesa y una silla, así como una lámpara de aceite y un yesquero. En el armario hay una armadura de cuero y una coraza pertenecientes a Kru. La coraza es +1. También hay en un escondrijo en un hueco de la pared con un par de anillos de oro (400 MO) que Kru quito a las víctimas de los experimentos de Manguela.

(19) Especie de sala central en la cual hay un par de lámparas de aceite que la iluminan pobremente.

(20) Invernadero. En esa habitación, totalmente a oscuras, hay un alto grado de humedad y en ella están plantadas diversas especies de hongos venenosos y plantas curativas que viven sin luz. Cerca de la puerta (que no tiene cerradura), hay una pequeña plantación de chillones que gritarán al menor indicio de movi-

miento. Aquí entierra Manguela los cuerpos de sus víctimas.

(21) Dormitorio general. Gran sala con una quincena de literas y una gran mesa central con sillas, donde duermen los bandidos de Kru. Hay algunos soportes de lanzas y espadas en un rincón así como un par de armarios para armaduras y ropa. Casi siempre está semivacío. De noche, cuando los bandidos duermen en él, permanece a oscuras. De día siempre hay varias lámparas encendidas. No tiene cerradura.

(22) Laboratorio (cuya llave tiene Manguela). Aquí realiza Manguela sus experimentos. Se trata de una sala en la cual pueden verse diversos bancos de trabajo llenos de retortas y alambiques, así como estanterías con instrumentos variados, propios del laboratorio de un alquimista. En una mesa en el centro de la sala puede observarse el cadáver de un hombre de mediana edad al cual se le ha empezado a hacer una disección: se trata de la última víctima de Manguela, un estibador del puerto de Trid.

(23) Almacén del laboratorio. Se trata de una pequeña habitación con las paredes recubiertas de estanterías. Aquí guarda la bruja todas las sustancias y componentes que utiliza en la elaboración de sus pociones, así como las mismas pociones. Entre los estantes pueden encontrarse los siguientes objetos:

efecto que el de Agua Bendita, sólo que contra todos los seres. El almacén no tiene cerradura y tampoco se halla iluminado a diferencia del laboratorio, en el cual hay varias lámparas de aceite, así como un yesquero que Manguela utiliza cuando realiza sus experimentos.

(24) Escalera. Habitación idéntica a la nº17. En ella hay una escalera de caracol que conduce al segundo sótano. Igual que la habitación nº17 no tiene cerradura y si hay prisioneros en las celdas se hallará iluminada por una lámpara.

(25) Pasillo del segundo sótano. Pobrememente iluminado por la luz de la lámpara de la habitación 24 si ésta se encuentra encendida, o totalmente a oscuras si ésta se halla apagada. En él desembocan todas las puertas de las celdas y de los dos pequeños almacenes.

(26) Almacén. Pequeña habitación en la cual se hallan guardadas las armas y objetos de poco valor de todas las víctimas de Manguela, así como las pertenencias de los PJ's, si éstos fueron capturados. La habitación está cerrada con llave, la cual tiene Kru. No tiene iluminación. El DM puede proveer esta habitación con las armas y objetos que crea necesarios, teniendo en cuenta que Manguela guarda los objetos de más valor en la caja fuerte de su despacho.

(27) Almacén. Habitación igual a la nº 26, con la excepción de un par de jaulas de madera don-

de probabilidades de que el bandido se quede dormido.

PNJ'S

KRU

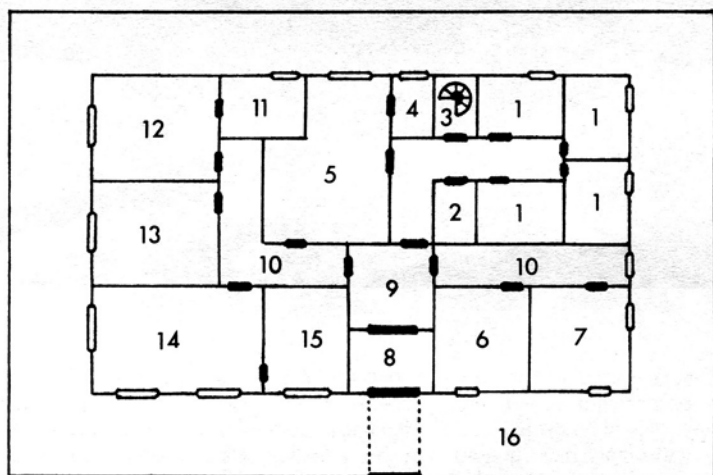
CA 7; DG 3; MOV 36 (12); ATQ espada normal; DAÑO 1D8; PROT Guerrero 3; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 35; PV 20

Bandidos (30)

CA 6; DG 1; MOV 27 (9); ATQ espada corta; DAÑO 1D6; PROT Ladrón 1; MORAL 8; ALIN Caótico; PX 10; PV 6

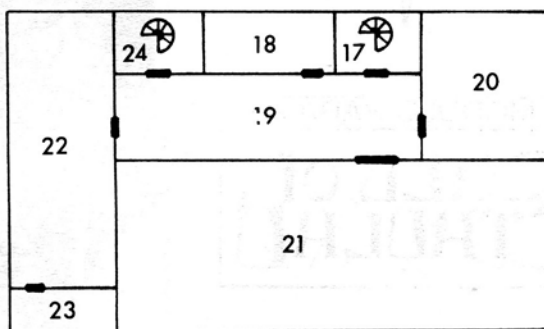
Criados (4)

CA 9; DG 1; MOV 36 (12); ATQ con arma; DAÑO causado por arma; PROT Humano Normal; MORAL 6; ALIN Neutral; PX 5; PV 4

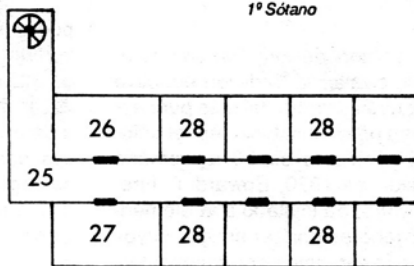


Planta Baja

La casa de Manguela



1º Sótano



2º Sótano

- Acónito (6 puñados)
- Agua Bendita (4 redomas)
- Frascos de aceite (8 frascos)
- Poción de Curación (2 frascos)
- Poción Venenosa (2 frascos)
- Poción de Amor (2 frascos -ver Troll nº4-)
- Poción de Odio (3 frascos -ver Troll nº4-)
- Poción nº1 (1 frasco)
- Poción nº2 (1 frasco)
- Poción nº3 (1 frasco)
- Poción nº4 (1 frasco)
- Ácido (4 frascos)

Tanto para las pociones de Manguela como para los frascos de ácido, los PJ's deberán superar una tirada contra Inteligencia para darse cuenta de que se tratan de pociones fuera de lo común. De no superar la tirada, los PJ's no se darán cuenta del valor real de dichos frascos. El frasco de ácido tiene el mismo

de son guardadas las Cobras Escupidoras durante el día.

(28) Celdas. Pequeñas celdas de 3x3m. con paredes de piedra y una única puerta de madera, que se cierra con una recia cerradura por la parte de fuera. En la puerta hay una mirilla para contemplar a los presos de la celda, así como una pequeña compuerta en su parte inferior para introducir la comida sin necesidad de abrir. Se hallan completamente a oscuras; salvo en el caso de que la lámpara de la habitación nº24 se halle encendida. En ese caso, se filtrará una pequeña claridad de debajo de la puerta. La guardia de las celdas consiste en un solo bandido que patrullará a lo largo del pasillo nº25 echando, de tanto en tanto, una mirada a los PJ's. Kru y el bandido de guardia son los que tienen las llaves de las celdas. De noche hay un 90%

Chillones (4)

CA 7; DG 3; MOV 3 (1); PROT Guerrero 2; MORAL 12; ALIN Neutral; PX 35; PV 18

Cobras Escupidoras

CA 7; DG 1; MOV 27 (9); ATQ 1 mordedura o un escupitajo; DAÑO 1D3 o veneno; PROT Guerrero 1; MORAL 7; ALIN neutral; PX 13; PV 8

Manguela

CA 5; DG 8; MOV 36 (12); ATQ conjuros; PROT Bruja 8º; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 2850; PV 34

FRIDAY, THE 13th

Keeper Paco Pepe Campos (C.R.S.R.)

Este escenario se desarrolla, a juicio del Master, en Febrero de 1920. Empieza el día 13, viernes, y tiene lugar en Boston, aunque puede variarse la localización.

MODULO PARA

CALL of CTHULHU



Introducción

Grange-Hill es uno de los diversos colegios mayores que avalan la tradición educativa de la ciudad de Boston. Dentro del más puro estilo inglés en este tipo de instituciones, el colegio de Grange-Hill celebra su 50 aniversario desde su fundación en 1870. Edward T. Firefly, director del centro, ha invitado a la efemérides a dos investigadores por ser amigos suyos en el pasado (o por ser viejos correspondientes, en el caso de profesores o estudiosos, el Master decide), que han hecho extensiva la invitación a dos o tres "Cthulhubusters" más. El programa prevee el inicio para las 17:00, con un discurso del señor Firefly, entrega de títulos a la promoción del 20 y finalmente un picnic con baile que promete ser animado. Sentados entre el público, los investigadores recuerdan los tiempos pasados en la escuela y en la Universidad. Ya pasan cinco minutos -que extraño- y el señor Firefly no aparece por ninguna parte...

Información del Keeper.

Edward T. Firefly ha sido brutalmente asesinado por un alumno del colegio, Nick Mason, con la ayuda de sus compinches Isaiah Derleth y Frank Long. Mason es un joven estudiante totalmente desquiciado mentalmente tras su incursión en los Mitos de Cthulhu. Sus ayudantes son compañeros suyos que cayeron en su

poder mediante amenazas, y que se han convertido prácticamente en esclavos sin cerebro de Mason. En su delirio, Mason ha decidido invocar a Nyarlathotep, y el primer paso que su mente enferma ha ideado es asesinar a todos sus compañeros su promoción cuyo apellido contenga dos "A" (para Mason, éste es el símbolo mágico que predestina a las víctimas del Caos que se Arrastra) de la forma más horrible, para esparcer el caos y la locura en Grange-Hill. Firefly les sorprendió en sus preparativos y...

The show must go on

Un bedel, pálido de la impresión, sube al estrado y anuncia que los actos del cincuentenario se suspenden debido a la muerte súbita del Director Firefly. Los investigadores, dada su calidad de amigos y reconocida reputación detectives, son informados "sotto voce" de que se trata de un asesinato. Cuando se les acompaña a su despacho, encontrarán a Firefly sentado grotescamente en la alfombra, apoyado en la mesa y con un hacha clavada en la cabeza. Todo está lleno de sangre (tiro SAN ó -1D2 SAN). Un tiro de Huellas revelaría que la víctima fue asesinada en otro lugar y posteriormente trasladado al despacho. Por desgracia, con el ajeteo de la celebración, nadie ha visto ni oído nada extraño. Los profesores (Sr. Moorehouse, Dr. Lovesey, Sr. Stiltman) y el personal no docente (Charles Watts, Sr.

Teesside) sólo podrán decir que el finado era querido y admirado por todos y no tenía enemigos. Todos están consternados por el hecho, y pedirán a los jugadores que intenten esclarecer discretamente lo ocurrido y que eviten que el escándalo se cierna sobre Grange-Hill.

Pero este no es más que el principio de la pesadilla. Mason, a pesar de su demencia, es terriblemente astuto y excelente mentiroso, y sigue con el plan.

Tras eliminar al "viejo chivo" que se cruzó en su camino, empezará a matar a sus compañeros de promoción cuyo apellido contenga dos A (al igual que el nombre de Nyarlathotep) a razón de 1D3 muertos por noche, e invocará al dios sin rostro a las 0:00 AM. Si no lo consigue, repetirá el conjuro a la noche siguiente.

Kill'em All

*Marcus Caan: Degollado como un cerdo en su propia habitación mientras dormía. Mediante tiro de INTx4 podrá determinarse que el arma utilizada fue un "bowie-knife" excepcionalmente afilado. Al parecer, el pobre Caan no pudo decir ni pío porque Long le seccionó limpiamente la tráquea (homenaje a Jack el Destripador).

*David Marauder: Muerto de un golpe en la nuca con algo pesado y contundente en el lavabo. El asesino se "entretuvo" en machacarle la cabeza con un atizador (INTx4

para saber que fue el arma utilizada), pero procurando no salpicarse. (Tiro de SAN ó -1D2 SAN).

*Donovan O'Hara: Destripado en el campus con el cuchillo antes citado. El espectáculo de O'Hara con los intestinos colgando no es muy alentador. (Tiro SAN ó -1D3 SAN)

*Lewis Scanlan: Decapitado con total eficiencia en su dormitorio (INTx4 y sabrán que el arma fue una hacha). Al igual que Caan, no pudo decir ni pío, porque no sospechó de su agresor. (Tiro SAN ó -1D2 SAN).

*Chris Randall: Mason le roció la cara con ácido clorhídrico (Tio de Química para advertirlo) y murió en cuatro segundos. Este si gritó, pero como el hecho tuvo lugar en un pasillo apartado sólo hay un 20% de probabilidades de que alguien le oyera (1D6: 1-5 Pñ's 6- Pj's). (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

*Lionel Bantam: También lo mató Long en las inmediaciones de la biblioteca, pero como no dispuso de mucho tiempo, se contentó con abrirle la tripa. El arma, por supuesto, fue el cuchillo (INTx4).

*Murray Ahead: Derleth lo desmembró con un hacha (INTx4) en diez minutos, en medio del campus. La víctima fue atacada a traición y no pudo defenderse (las huellas en la hierba así lo indican). (Tiro SAN ó -1D3 SAN)

*Charles Branshaw: Mason lo estranguló con un cable de acero (INTx3 para averiguarlo) y después lo empaló en las afiladas puntas de la reja que rodea Grange-Hill. (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

*François Laval: Derleth le serró la cabeza con una sierra para hierro tomada del garage tras acuchillarlo (El master decide el multiplicador de INT). Allí cerca es donde se encontró el cadáver. (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

*Donald Hackman: Drogado, atado y amorozado, y posteriormente rociado con gasolina y quemado en el campus (Hay un 45% de probabilidades de que alguien viera las llamas y una figura -al parecer un alumno- que huía). (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

(El Master es libre de añadir los detalles que considere necesarios para hacer las muertes los más espeluznantes posibles. Hay que dar a los jugadores la impresión de que el responsable es un loco homicida muy peligroso.)

Al descubrir el cadáver de O'Hara, se hará un tiro de Suerte/2. Así podrá en contrarse un escudo de Grange-Hill, arrancado de la chaqueta de Long durante el forcejeo. Es la evidencia de que el asesino es alumno del colegio.

Como que en Grange-Hill los alumnos se acuestan a las diez y se levantan a las ocho, el master establecerá las horas de las muertes tirando 1D10:

1- 10.00 PM; 2- 11.00 PM; 3- 00.00 AM;
4- 01.00 AM...10- 07.00 AM

Long oculta el cuchillo en su habitación. Si se registra allí cuando esté ausente y con un tiro de Suerte, se encontrará el arma, aunque se precisaría tiro de INTx3 para asegurar que es el arma homicida. Por supuesto, Long negará vigorosamente cualquier acusación (el master hará un tiro de mentir por él). Antes de que hable demasiado, Mason intentará liquidarlo (hará lo mismo si Derleth es acorralado) (1D3:1-Estrangulado; 2-Envenenado; 3-Muerto de un tiro)

Si los investigadores tienen la mala suerte de tropezarse con alguno de ellos en acción, o les oyen, atacarán de manera suicida. (Si cae

Mason, todo se acabó; si son Derleth o Long, Mason seguirá adelante aunque este sólo).

When the going gets tough...

Si los investigadores todavía no se han acercado por la biblioteca (cosa bastante improbable), quizás la muerte de Bantam les anime a hablar con Mr. Winslow, el bibliotecario. Es un viejecito afable y servicial, aunque bastante sordo, que si es convencido mediante tiro, dará acceso a los investigadores a los archivos de la biblioteca (es necesario tiro de Uso de Biblioteca para fisgar en la sección de libros exóticos)

Allí figuran:

- Clark Kemp, que pidió "La Rama Dorada" y lo devolvió. Si se le pregunta el motivo, dirá que hacía un trabajo sobre la teosofía de Madame Blavastky. Su profesor, el Dr. Lovesey, lo confirma.

- Ian Travis, que pidió hojear los "Siete Libros Crípticos de Hsan", para traducir un fragmento de chino como ejercicio, cosa que no logró.

- Isaiah Derleth, que pidió el "Cultos sin nombre" con la excusa de un estudio de mitología comparada (recuérdese que tiene la habilidad de mentir). En realidad, le pasó el libro a Mason, de donde extrajo la fórmula para convocar a Nyarlathotep. Lo devolvió.

- Mark Levinson pidió el "Ars Magna" de Ramon Llull para una redacción de filosofía escolástica (lo corrobora el Dr. Lovesey). Lo devolvió.

- Ron Harris, que pidió el "Pequeño Alberto" para unas traducciones de Latín. Se le ha olvidado devolverlo.

El perseguir a estos estudiantes por Grange-Hill y hablar con ellos y sus profesores, amén de la inspección de la biblioteca (no, no tienen el Necronomicon) les tomará a los jugadores la mayor parte del día. Si alguno decide por su cuenta robar algunos de estos libros para su colección particular, hay un 75% de probabilidades de que lo inviten a abandonar discretamente la investigación si no inventa una excusa plausible (con tiro de elocuencia).

Deambulando durante esta parte de la investigación, y con un tiro de Suerte o Sitios Ocultos, podrá encontrarse en alguna pared el "símbolo maldito" de Nyarlathotep (dos A juntas encerradas en un círculo), lo cual puede ser una pista importante.

Los Libros

"La Rama Dorada"- Frazer. +5% Mitos. Multiplicador Hechizo x1. Pérdida SAN -1D10. Tiempo de estudio: 8 meses. Conjuro: Signo de Voor; Llamar a Ithaqua, El Wendigo.

"Los Siete Libros Crípticos de Hsan" (Escrito en Chino). +8% Mitos. Multiplicador Hechizo x3. Pérdida SAN -1D8. Tiempo de estudio: 6 meses. Conjuros: Convocar Vampiro de Fuego; Ordenar Vampiro de fuego; Convocar Byakhee.

"Nameless Cults"- Von Jutz (Ed. Golden Goblin Press en Inglés). +9% Mitos. Multiplicador Hechizo x2. Pérdida SAN -2D4. Tiempo de estudio: 5 meses. Conjuros: Convocar a Nyarlathotep; Contactar con Cthulhu.

"Ars Magna"- Ramon Llull

"Parvus Albertus"- San Alberto Magno. Son tratados de Magia ceremonial en Latín y sólo añaden un 2% en Mitos. basta con leerlos, empleando en ello una semana.

Edge of insanity

La invocación de Nyarlathotep se celebrará a medianoche, en una habitación anexa al gara-

je. Tras perfumar el lugar con incienso de Zkauba, se precisarán 15 puntos mágicos (aportados por los tres celebrantes) y la pérdida de 1D3 SAN. La efectividad del hechizo es del 35%. De lograrse, el Dios sin Rostro se presentará en forma humana ante Mason 15 horas más tarde, a las 15:35 PM. Si fallan, intentarán repetirlo a la noche siguiente hasta lograr su objetivo. La invocación dura 35 minutos; si algún investigador pasa cerca del garaje durante su ejecución, un tiro de escuchar le hará oír el canto de los celebrantes.

Si Nyarlathotep llega, hay un 60% de probabilidades que "recompense" a sus invocadores volviéndolos locos (el master decide que tipo de locura) y se marche discretamente de Grange-Hill. Si los investigadores tropiezan con él, se presentará como Faruk Ibn-Aiun, de El Cairo y amigo de Firefly. Muy cortésmente, se excusará y se irá. Sólo un tiro de Mitos combinado con otro de Idea permitiría notar a los investigadores el estigma de los primigenios en él. Si algún jugador llegara a esta conclusión, lo pagaría con tiro SAN ó -1D8 SAN (en secreto) y una morbosa aversión a todo lo relacionado con Egipto. (Arcaicofobia Egiptológica).

Strong arm of the Law

Tras el primer asesinato, se sumará a los investigadores un PNJ, el teniente Palmer, de la policía metropolitana de Boston. Es un hombre aparentemente duro, pero proclive a la sensibilidad; de escasa capacidad para pensar en abstracto y terriblemente cabezota. Intentará sinceramente ayudar a los jugadores, pero sus métodos "estilo Lestrade" y su insistencia en que los PJ's acaten en todo momento el procedimiento legal constituirán una verdadera pesadilla para ellos. Aparecerá cuando no se le necesite, y nunca estará cuando de verdad pueda ser útil. Sus teorías no van más allá de las venganzas personales, las deudas de juego y el "cherchez la femme". Podrá disponer de una ametralladora. (Se recomienda al Master que no lo haga odioso del todo a los jugadores -sólo faltaría que se lo cargaran en un momento de arrebatos...)

Posibles finales

- Mason, Derleth y Long mueren. Se acabó. Si Nyarlathotep anda por allí o no ha llegado todavía, se comportará como se apuntó antes.

- Mason, Derleth y Long acaban locos. Se acabó. El Master no debe explicar la razón y dejarlo como un misterio más, para darle otra oportunidad al mensajero de los Primigenios en otro escenario.

- Los investigadores la emprenden a tiros con Nyarlathotep. Este escapará y volverá para vengarse.

- Mason y cía. son descubiertos y entregados a la policía. Nyarlathotep intentará escurrir el bulto y todo quedará como un caso de asesinato múltiple.

- El Master decide combinar los tres elementos (Asesinos, Nyarlathotep y jugadores).

Reparto y estrellas invitadas

PNJ standard (estudiante, profesores, etc...)

FUE 13; CON 12; TAM 13; DES 11; APA 9; SAN 50; INT 10; POD 9; EDU 15; PM 9; PG 13

Competencias: Biblioteca 40%; Camelar 30%; Estudio 60%; Esquivar 22%; Derecho 50%; Discreción 30%; Jugar a cartas 25%

Nick Mason

FUE 12; CON 10; TAM 12; DES 12; APA 15; SAN 9; INT 12; POD 10; EDU 15; PM 10; PG 11
Competencias: Biblioteca 60%; Camelar 85%; Esquivar 24%; Discreción 40%; Mitos de Cthulhu 50%; Esgrima 55%; Armas cortas 55%; Rechazo con cualquier arma 60%; Seguir 85%; Esconderse 80%; Camuflaje 80%; Mentir 75%

Armas: revolver 32; At 55%; 1D8 (crítico 11)

Isaiah Derleth

FUE 13; CON 12; TAM 13; DES 12; APA 12; SAN 12; INT 10; POD 5; EDU 15; PM 8; PG 13
Competencias: Las mismas que Mason, pero con un 10% menos

Armas: hacha: At 45%; 1D6+1

Frank Long

FUE 12; CON 10; TAM 15; DES 12; APA 9; SAN 15; INT 12; POD 8; EDU 15; PM 8; PG 13
Competencias: Las mismas que Mason pero con un 20% menos

Faruk Ibn-Aiun (Nyarlathotep)

FUE 12; CON 19; TAM 18; INT 86; POD 100; DES 19; APA 18; PG 15; MOV 12
Armas: Revolver 22; At 100%; 1D6 (crítico 20)
Forma monstruosa (al matarlo) tiro SAN ó - 1D100/1D10 SAN (Véase reglas)



Teniente Palmer

FUE 15; CON 12; TAM 15; DES 16; APA 12; INT 10; POD 9; EDU 12; SAN 50; PM 9; PG 14
Competencias: Conducir 50%; Camelar 40%; Primeros Auxilios 60%; Esconderse 40%; Derecho 80%; Escuchar 60%; Sitios Ocultos 40%; seguir 50%; Armas Cortas 50%; Porra (Rechazo/Ataque) 40%; Bebida 30%; Discreción 50%

Armas: Porra de policía: AT 40%; 1D6

Revolver 38 Reglamentario: At 50%; 1D10 (crítico 10)

Thompson: At 15%; 1D10+2 (crítico 3)

Beneficios

- Por descubrir a Mason y eliminarlo: 1 punto INT y 1d6 en arma usada.

- Por evitar la invocación de Nyarlathotep: 1D6 SAN.

- Por hablar con el Caos que se arrastra y dejarlo ir: 1D4 en Mitos (no se le dice al jugador por qué y se tendrá en cuenta lo especificado en la sección del conjuro.)

- Por cada muerte que se haya evitado: Un punto en sitios ocultos. De exceder de 4 se otorgará por dado (1D4, 1D6, etc...)

- Por matar a Nyarlathotep... 1D8 SAN.

Otros datos

La tasa de curación del manicomio estatal de Boston es del 21%.

Grange-Hill: El colegio es en su aspecto muy similar a las descripciones que nos hace Lovecraft de la Universidad de Arkham en sus relatos: antiguo, de atmósfera opresiva y auténtica reliquia de otros tiempos. Los horarios en Grange-Hill son sagrados y hay que cumplirlos a rajatabla:

08.00 AM: Levantarse

08.30 AM: Desayuno

09.00 AM: Inicio de las clases.

11.30 AM: Recreo.

13.30 PM: Comida.

15.30 PM: Tiempo Libre.

16.00 PM: Clases.

20.00 PM: Oficio religioso, cena y acostarse.

Debido a la celebración del Cincuentenario, esos días los alumnos no tienen clases y vagan por el colegio preparando exámenes y trabajos o haciendo deporte (rugby, cricket y

Grange-Hill College - (Boston, Mass.) - Promoción del 1920

Profesor de Humanidades: Dr. Lovesey

Profesor de Ciencias: Sr. Moorehouse

Asesor Pedagógico: Sr. Stiltman

Alumnos por orden de calificaciones:

James Lord; Alan Heap; Adam Cole; Stauro Wilson; Marcus Caan; Michael Robins; Clark Kemp; Dorian Saunders; Alfred Finn; Nicholas Mason; William Hutchinson; Richard Keith; Leonard Timson; Lawrence Grant; David Marauder; George Clark; Mark Levinson; Andrew Blackhorn; Maurice Anderson; Donovan O'Hara; Lewis Scanlan; Ian Travis; Bruce Kennedy; Chris Randall; Ralph Johnson; Adrian Porter; Robert Lyndon; Lionel Bantam; Louis Hart; Francis Long; Stephen White; Murray Ahead; Anthony Hopkins; Isaiah Derleth; Jeffrey Fourmile; Howard Pierce; Martin Nielsen; Charles Branshaw; Roger Tanner; Sidney Barrett; Ron Harris; Gaspar Burr; David Dixon; François Laval; Cyril Bugner; Jonathan Granger; Lester Brown; Henry Higgins; Donald Hackman; Eric Daisley.

Paco Pepe Campos

Banda sonora aconsejable:

* "Kill 'em all" - Metallica

* "Creeping Death" - Metallica

* "Trilogy" - Yngwie J. Malmsteen

* "Bark at the moon" - Ozzy Osbourne

* "Paranoid" - Black Sabbath

© 1988 Cthulhu Mechanix Believers



EN BUSCA DE QUMRAN



MODULO PARA

STORMBRINGER

Los Señores de la Ley y el Caos se han reunido en su plano para tratar de encontrar la solución a un grave problema...

En verdad que algo muy muy grave debe ocurrir para que ambos grupos hayan decidido unirse contra algo. En efecto, es la primera vez desde tiempos incommensurables que los dioses no pelean entre sí. El motivo de esta unión es Gtagg, hermano de Kwll y Rhynn, conocidos como los Dioses Perdidos, y condenado por estos a perder el poder de viajar entre los planos.

Gtagg, conocido en todos los planos del universo bajo distintos nombres (Enoc, Armagedon, Ragnarok...), es el Dios de la Muerte y de la Destrucción. Odia toda forma de vida y la destruye. Su poder es tan grande que ni siquiera todas las Legiones unidas de la Ley y del Caos pueden hacerle frente. Sin embargo, Gtagg ya no tiene el poder de transportarse, por lo que no puede desplazarse a un plano en que no haya estado jamás si no le es abierto un portal. O bien, como ha hecho hasta ahora, que una falla entre los planos, un contacto dimensional, abra una puerta a un nuevo universo que destruir. Las probabilidades de que esto ocurra son ínfimas, pero ya son varios los planos que han desaparecido bajo su poder por este método. Para un Dios sin edad en el que el paso del tiempo no tiene importancia, todas las posibilidades llegan a cumplirse alguna vez en el infinito. Con el transcurrir del tiempo, todos los planos serán destruidos por él. Los Señores de la Ley y el Caos no tienen poder suficiente como para predecir una casua-

lidad de tal magnitud. Sin embargo, sus demonios del saber si que tienen nociones de lo que esta ocurriendo ahora mismo en el plano de los Reinos Jóvenes.

Los demonios del saber

Los demonios del saber conocen la existencia de un tal Qumran, que se ha convertido en discípulo de Kolos Thr'n'ar. Este, al igual que antes su maestro, intenta invocar a Gtagg.

En realidad no es una verdadera invocación, puesto que lo que Qumran pretende realmente es abrir un portal a Gtagg, pero no en el plano de los Reinos Jóvenes, sino en el plano de los Señores de la Ley y el Caos. Para ello dispone de algo que no tuvo su maestro y que fue el motivo de su fracaso. Ningun demonio conoce la localización del templo que ha hecho erigir para llevar a cabo su invocación. La conclusión que sacan de ello los demonios del saber es que Qumran posee un objeto o una runa que impide la localización y, probablemente, la entrada a los seres de los planos demoníacos.

Los demonios del saber han conseguido averiguar, asimismo, que Qumran posee también las "Esferas del Poder" que pertenecieron a su maestro. Se sabe que ha conseguido robar la que pertenecía al Teocrata de Pan Tang, en una perfecta demostración de osadía y de inteligencia.

Posee, asimismo, otras dos esferas que se creían perdidas y que Qumran ha conseguido recuperar, una en el Desierto de los Suspiros y la otra en los acantilados que en Shazaar llaman

Dientes de Serpiente. Es probable también que Qumran posea una cuarta esfera que se creía destruida, o bien que haya conseguido construir otra en una pequeña isla cercana a Menibone, en el Mar del Dragón.

Qumran ha reunido a un grupo de guerreros que han formado una extraña secta. La mayoría fueron reclutados en Tanelorn, en su viaje al Desierto de los Suspiros. Son guerreros y sacerdotes que odian a los dioses por uno u otro motivo. La mayoría de sus cabezas tienen precio, y, especialmente los Señores del Caos, desearían tenerlos en sus manos, encerrados en los calabozos de la Fortaleza Impía.

Las esferas de Poder de Kolos Thr'n'ar

Kolos Thr'n'ar, noble hechicero de Pan tang, poseía grandes poderes. Su ambición le condujo a invocar a un Dios extranjero a los Reinos Jóvenes. El Dios no vino. Sin embargo, en el curso de este intento, el ingenioso Kolos construyó siete Esferas del Poder, que pueden contener, cada una de ellas, 400 puntos de poder.

Una Esfera de Poder se parece a una bola del tamaño de un puño cerrado, hecha de un material desconocido que recuerda vagamente a la cerámica. Estas esferas son indestructibles, a menos que su poseedor no diga abiertamente: "¡Yo te rompo!", y la lance contra el suelo para destruirla. Para entrar en posesión de una de estas esferas, son necesarias un número de semanas igual a 60-POU de la persona que la

tiene en ese momento. La probabilidad de dominar el objeto será entonces de un 50% (si el total INT+POU de la persona es superior a 32, añadir un 1% por cada punto por encima de 32; y si es inferior a 24, retirar 10% por cada punto por debajo de 24).

Para llenar de poder una de las esferas, su poseedor deberá entablar contra su víctima una lucha de poder contra poder, que debe ser resuelta mediante la Tabla de Resistencia. Es necesario un cierto tiempo para que la esfera pueda absorber el poder de la desgraciada víctima, por lo que deberá estar a varios metros de la esfera por un espacio de tiempo igual a su POU en horas. Kolos sacrificaba esclavos para llenar sus esferas de energía; además, su interés por un alma única e invencible no era muy grande. Cuando una esfera contiene poder, brilla. Una vez llena, genera la suficiente claridad como para ver bien en una pequeña habitación, aunque continúa fría al tacto. En cualquier circunstancia, el poseedor de una esfera puede absorber de ésta poder en una cantidad inferior o igual a la suya propia. Puede por tanto, si lo desea, doblar su poder. Sin embargo, si el intento fracasa, su poder es inmediatamente aspirado dentro de la esfera en lugar del de su víctima. Es necesario siempre tocar la esfera para recibir su poder.

Se cuenta que las almas de las víctimas devoradas por las esferas flotan en una nube alrededor de estas, turbando así el sueño de los individuos que se encuentren próximos a ellas. Lo que sí es cierto es que las esferas matan a sus víctimas y absorben sus almas, que no podrán ser nunca liberadas.

Los Elementales y los Señores de las Bestias

Estos seres no se ven amenazados por Qumran, puesto que los planos que habitan son distintos a los de los Señores de la Ley y el Caos.

Los Señores de las Bestias se desprecupan absolutamente de lo que pueda suceder en el plano de los dioses, por lo que actúan como meros espectadores. Es más, si sus simpatías tienen que estar de uno de los dos lados, apoyarán a Qumran, puesto que esto los convertiría a ellos en los dioses absolutos de los Reinos Jóvenes. No se sabe que ninguno de ellos este ayudando a Qumran, pero podría suceder.

Los Elementales se encuentran en una situación distinta. Creen que pueden sacar provecho de la situación. Si uno de ellos consigue que el grupo enviado por él sea el que impida la invocación a Gtagg, su fama y su poder entre los adeptos de los Reinos Jóvenes aumentarán de forma notable.

Los Señores de la Ley y el Caos

A pesar de que los dioses han decidido unir sus esfuerzos y se han reunido para ello, no han conseguido llegar a un acuerdo. Raíces demasiado profundas de odio y rivalidad entre ambos cultos no lo permiten. Sin embargo, cada uno de los Señores ha decidido enviar a un grupo de humanos mercenarios, pertenezcan o no a su culto, a investigar e impedir la invocación a Gtagg.

Así, el grupo de personajes jugadores puede ser, a gusto del DJ, llamado por cualquiera

de los dioses por medio de sus Agentes o sacerdotes. En caso necesario, el dios en persona aparecerá ante un jugador reticente. En cualquier caso, y cualquiera que sea el dios escogido, ayudará a los PJ, por lo que les concederá (si pertenecen a su culto) la compañía de un demonio personal a elección del jugador (sea un demonio-objeto, sea de cualquier otro tipo, excepto demonios de posesión), o bien una cualquiera de las ventajas de ser Agente de ese dios (una sola ventaja o un solo demonio por jugador).

En el caso de que el grupo haya sido llamado por uno de los Señores Elementales, éste concederá a cada uno de los jugadores (de su culto) un elemental inferior atado a su servicio.

El jugador debe decidir a que objeto quedan ligados su elemental o su demonio (dependiendo del caso). Esto es importante, puesto que si el objeto es destruido, el ser ligado a este objeto quedará instantáneamente liberado.

Información a los PJs

Los PJs serán informados por el Agente o sacerdote de mayor rango del templo en que el que se encuentren o al que pertenezcan. En todo caso, y pertenezca al culto que pertenezca, el informador dice llamarse Lindseet. Para ello, hará pasar a los PJ's a un lugar cualquiera en que haya una mesa en que sentarse todos. El DJ debe recordar que a algunos jugadores debe entregarles un demonio o un elemental, por lo que puede informarles uno a uno y hacer luego una reunión final para que se conozcan, o bien ver a los jugadores uno a uno al terminar la reunión.

Cuando todos estén reunidos, Lindseet sacará un medallón que llevaba oculto en un pliegue de su capa y lo colocará encima de la mesa de forma que todos puedan verlo. El medallón, así como la cadena para colgarlo al cuello parecen de oro (un tiro sobre evaluar un tesoro permitirá al jugador conocer su valor aproximado: unas 8 GO).

El medallón presenta en una de sus caras (la que Lindseet coloca hacia arriba) el rostro de un hombre delgado de mirada profunda. Si alguien lo mira por el otro lado, podrá observar una extraña runa que está borrada en parte (no hay manera de reconstruirla) junto al símbolo que representa el culto al que pertenece Lindseet.

Lindseet explicará a los jugadores que el rostro del medallón pertenece a Qumran, un ex-Agente del culto, que ha robado ciertos objetos del templo que deben ser recuperados a toda costa. Algunos Agentes y sacerdotes del culto han seguido a Qumran, averiguando paso a paso los lugares en que ha estado. Sin embargo, su rastro se ha perdido en Chahal, la capital de Pikarayd, donde el enviado que seguía la pista de Qumran ha desaparecido misteriosamente. Sin embargo, en su último mensaje al templo informaba que había contactado con un tal Odegaard, uno de los jefecillos locales de los bajos fondos, que afirma conocer a Qumran y el lugar en que se encuentra. No conoce ningún dato más sobre Odegaard, excepto el lugar en que se le puede encontrar: la "Taberna del Dragón Hambriento", en Chahal.

Lindseet dice igualmente a los jugadores que les facilitará transporte hasta la capital de Pikarayd: un barco que partirá al amanecer siguiente a la entrevista.

Sin embargo, insinúa de forma clara que no recibirán ninguna otra ayuda una vez hayan desembarcado. El barco permanecerá en el puerto durante 8 días, transcurridos los cuales retornará a su puerto de origen. Pasado este plazo, los jugadores deberán volver por sus propios medios.

Lindseet promete que a la vuelta de los jugadores dará a cada uno de ellos 500 GB si **cumplen totalmente la misión**, aparte de que pueden quedarse con los tesoros que encuentren que no sean lo que el templo reclama. Además, pueden llevarse el medallón, que les ayudará a reconocer a Qumran. De todas maneras, dice muy seriamente que si desean venderlo, deben fundirlo antes, puesto que es el medallón de un Agente (si no lo hacen, serán perseguidos por el culto). Si alguno de los jugadores intenta regatear el precio de sus servicios, Lindseet se mostrará ofendido y contestará que lo que busca son guerreros valerosos y personas inteligentes, no pequeños contables miedosos. Si el jugador insiste o se ofende, será expulsado del templo por Lindseet (si se encuentra en éste), o bien Lindseet se levantará y se irá (en cualquiera de los dos casos, Lindseet intentará evitar la pelea si puede. Es por ello interesante que Lindseet contacte primero a los jugadores uno a uno). Si uno de estos casos se produce (y el jugador no ha sido matado por Lindseet), el Señor en persona al que Lindseet representaba se aparecerá al jugador y le ordenará cumplir con la misión sin recompensa alguna, bajo amenaza de ser severamente castigado (además de no tener derecho al demonio o elemental que el Señor otorgaba a sus creyentes).

En caso de que Lindseet sea matado por algún jugador, otro Agente o sacerdote ocupará su lugar, y el personaje causante de su muerte sería castigado directamente por el Señor al que Lindseet representaba (queda el castigo a aplicar a discreción del DJ).

Si alguien pregunta el porque el templo no envía a sus Agentes y sacerdotes, Lindseet responderá que para esta misión necesitan de personas que no sean conocidas, o, al menos que no sean conocidas por Qumran para no levantar las sospechas de éste.

Por orden de importancia, su misión consiste en los siguientes puntos:

- Localizar el lugar en que se encuentra Qumran. Una vez hecho esto, deben entregar al capitán del barco que lo ha llevado a Chahal un mensaje sellado con la información que hayan recopilado. De todas maneras, aunque Qumran no haya sido directamente localizado, antes de que el barco vuelva a su puerto de origen, debe darse al capitán del barco la información que posean. El capitán no sabe nada, sólo que le serán entregados informes que debe llevar al templo, por lo que todo tiene que hacerse por escrito y sellado.
- Debe recuperarse un pergamino robado por Qumran, del que Lindseet sólo sabe que esta escrito en Mabden y que puede reconocerse porque, que se sepa, es totalmente indestructible por elementos tales como el agua o el fuego, aunque si puede ser cortado.
- Traer a Qumran vivo o, en su defecto, pruebas claras de que ha muerto.
- Recuperar una pequeñas esferas del tamaño de un puño que están hechas de un material parecido a la cerámica. Probablemente, brillarán con un débil resplandor, aunque permanezcan frías al tacto.

Después de dar a los jugadores toda esta información, Lindseet les facilitará alojamiento si no lo tienen y les dará la información necesaria para encontrar el barco que les conducirá a Chalal al día siguiente. Los jugadores dispondrán de dos horas para comprar el equipo que creen necesario, pues si se lo piden a Lindseet, éste les dirá que no puede proporcionárselo.

Nota al DJ: Lindseet conoce toda la información referente a la situación real (incluida la existencia de un pequeño ejército mercenario capitaneado por Qumran), así como a todo aquello que se refiere a Kolos y a las Esferas de Poder, pero no dará esta información a no ser que sea muy habilmente interrogado (queda a discreción del DJ el dar o no toda esta información, pero es interesante que, al menos al principio, los jugadores no sepan donde se meten). De todas maneras, esta información la conocen también TODOS los demonios del saber (no hace falta tirar por su inteligencia, puesto que rumores de este calibre corren por los infiernos del plano de los demonios como la pólvora de nuestro plano, aunque ellos no la conozcan).

Lindseet, Agente o sacerdote

FOR: 17 - CON: 16 - TAI: 15 - INT: 17 - POU: 23 - DEX: 18 - CHA: 18 - Puntos de Vida: 19
Armadura: Demi-plaque demonio: CON: 40
Competencias: Crédito 61%, Elocuencia 44%, Persuadir 76%; otras competencias no son necesarias para este PNJ

Invocación: En caso de ser Agente o sacerdote de un Señor Elemental, sabe invocar a ese Señor con un 56% de base. En caso contrario, tirar 1D4 para ver que Señor sabe invocar. Sabe invocar a esos elementales con un 96% de base, y a los elementales opuestos con un 57%. Los otros dos elementales con un 73 y 78%. En caso contrario, tirar 1D4 para ver a que tipo de elemental corresponde cada porcentaje.

Invocación de demonios: Protección 94%; Saber 86%; Viaje 71%; Combate 53%

Armas:

Cimitarra demonio: Ataque 62%, Parada 87%, Daño 1D8+5+1D6
Daga (veneno clase 2): Ataque 26% (lanzar), Daño 1D4+2+1D4

El viaje a Chalal

Como Lindseet había dicho, el barco parte a la mañana del día siguiente. Se trata del "Sol de Nio", una galera Tarkeshita de 32 metros de eslora y 4 de manga. La nave es larga y baja, equipada de una sola vela principal latina y de 30 bancos de remos. Cuando todos los remos son utilizados, el "Sol de Nio" es uno de los navíos más rápidos de los Reinos Jóvenes. El barco está dotado de una figura de proa que representa a un gigantesco hombre barbudo rodeado de sirenas que le sirven. Se trata de Pozz-Mann-Llyrr, el Señor de la Ley que es el dios del mar, y en cuyo interior se encuentra atada una virtud de defensa (una virtud es un demonio de la Ley). Esta virtud, llamada Isfalt, protege al barco contra ataques de espolón. Además, todo demonio que toque la proa del barco será inmediatamente destruido si no vence una lucha POU contra POU contra la virtud.

Isfalt, virtud de protección

CON: 92 - INT: 5 - POU: 20

Isfalt posee un pacto de protección contra las tormentas.

El capitán del "Sol de Nio" es Hakan-Frej-Tjegge que siguiendo las costumbres de Tarkesh, su país natal, es amante de alquilar su barco y sus servicios cuando se trata de la guerra y del comercio. Aprovecha este viaje para comerciar en Chalal, aunque su principal misión e interés es el llevar a los jugadores a Pikayard. Su rostro es moreno y curtido, con los ojos y cabellos más negros que los jugadores hayan visto en su vida. Su carácter es seco y habla lo menos posible con todo aquel que no pertenezca a su país. Sin embargo, con su segundo y con par de marinos tarkeshitas es afable y cordial.

Con los jugadores, Hakan hablará lo menos posible, aunque si le preguntan sobre cualquier tema, contestará amablemente a la pregunta hecha, pero evitando el mantener una conversación.

Por otra parte, Hakan mantiene un doble juego con Lindseet y con Bergandahl, un sacerdote de Narjhan, Señor de los Mendigos y, como no, Señor del Caos. Para ello, "vende" a los personajes enviados por Lindseet a Bergandahl, que los utiliza en templos retirados como sacrificio a su Dios (éste ya es el tercer grupo que Lindseet envía). De hecho, Hakan no interviene en nada. Lo único que hace es señalar a Bergandahl los tipos a los cuales puede atrapar, y cobra por ello. Cuando Bergandahl le indica que ya no pueden comunicar con Lindseet de ninguna forma, Hakan destruye cualquier mensaje que le hubiera sido confiado por el grupo. Hasta ahora le ha ido muy bien, puesto que así mantiene también el negocio con Lindseet, que lo considera una persona leal. En cualquier caso, si Bergandahl no le avisa de que ha conseguido deshacerse del grupo, entregará al Lindseet los mensajes que le hayan sido confiados. En realidad no es un traidor, simplemente se trata de un buen comerciante.

Lo que pueda ocurrir durante el viaje (tormentas, ataques de piratas o esclavistas, escalas para proveerse de agua y alimentos, etc) queda a discreción del DJ, dependiendo del puerto de origen de los jugadores. Por si acaso, daremos aquí los datos que se refieren a Hakan y a los marinos que le acompañan.

Hakan-Frej-Tjegge, capitán del "Sol de Nio"

FOR: 12 - CON: 14 - TAI: 9 - INT: 13 - POU: 10 - DEX: 13 - CHA: 16 - Puntos de Vida: 14

Armadura: 1D8-1 demi-plaques

Competencias: Evaluar un tesoro 66%; Primeras Curas 53%; Cartografía 89%; Memorizar 72%; Navegar 98%; Escalar 79%; Esquivar 35%; Nadar 112%; Hacer nudos 52%; Ver 84%; Equilibrio 102%

Armas:

Hacha de los mares: Ataque 85%; Parada 69%; Daño 2D6+2

Gourdin: Ataque 30%; Parada 22%; Daño 1D6
Espada ancha: Ataque 66%; Parada 83%; Daño 1D8+1

Daga: Ataque 65% (lanzar); Daño 1D4+2

El segundo de Hakan tiene las mismas competencias que éste con un 20% menos. En armas también son las mismas, pero sólo con un 10% menos.

Marineros del "Sol de Nio"

Puntos de Vida: 12

Armadura: El 60% de la tripulación 1D6-1

(cuero) y el 40% restante 1D8-1 (demi-plaques).

Armas: Todos utilizan dagas, pero algunos utilizan distintas armas.

Hacha de los mares: Ataque 55%; Parada 45%; Daño 2D6+2 (18 marineros)

Sable: Ataque 65%; Parada 50%; Daño 1D6+2 (7 marineros)

Arco: Ataque 60%; Daño 1D8+1 (6 marineros)

Daga: Ataque 50%; Parada 35%; Daño 1D4+2 (Todos)

El número de marineros es de 31. Normalmente 30 en los remos y 1 al timón, que se va turnando. Cuando el barco sale a alta mar se suele navegar utilizando únicamente la vela, pero en caso de viento en calma o a la entrada y salida de puerto, los marinos ocupan su puesto en los remos. También utilizarán los remos en caso de combate naval, puesto que así la nave podrá maniobrar contra el viento y adquirir así ventaja sobre sus atacantes.



Pikayard

Una extensión salvaje y loca, con extraños seres y animales que rondan por el país. Las fronteras entre los planos son extremadamente tenues (por eso Qumran la ha escogido para su invocación).

Pikayard posee un Rey y una nobleza establecidos, pero éstos prefieren poner toda su atención en la armada y su dominio, dejando la carga de los asuntos gubernamentales a los consejeros religiosos. Los sacerdotes son mandados por el Teócrata de Pan Tang, pero dado su alejamiento, tienen su propio jefe llamado Hierofante.

Pikayard es un pueblo neurótico y xenófobo. Cualquier extranjero que se aventure en el interior del país, busca una muerte segura. Los hombres de Pikayard conocen bien el manejo de las armas, y esperando el terrible combate que piensan tendrá lugar entre las fuerzas

del Caos y la Ley, se entrenan en previsión de esta batalla última en la cual combatirán, al lado del Caos.

Los sacerdotes estimulan esta paranoia general, por lo que el DJ debe tener en cuenta que los jugadores serán más bien acosados que no ayudados por los habitantes del país y correrán peligro si salen de la ciudad de Chahal.

En Pikarayd sólo las piezas octogonales del Caos son reconocidas como moneda de cambio legal (aunque las demás unidades monetarias pueden ser cambiadas por los religiosos de Chahal). El DJ deberá obrar en consecuencia.

Pikarayd exporta tropas de mercenarios, reputados por su ferocidad. La Ciudad es un puerto comercial corriente, por lo que no necesita ningún mapa específico.

Bergandahl

Bergandahl, como ya se ha comentado antes, es el sumo sacerdote de uno de los Señores del Caos, Narjhan, Señor de los Mendigos. Este culto no tiene demasiados seguidores y, de hecho, existe un único templo importante dedicado a este dios. Se trata del templo de Nadsokor, la ciudad de los mendigos, en la región de Vilmir. En Chahal se trata más bien de un pequeño grupo de adoradores, y su templo no es todo lo grande ni todo lo visitado que ellos quisieran.

Su número es además pequeño por otra razón: los adoradores de Narjhan esperan a que su dios admita a uno de sus seguidores como Agente para que este los lleve a combatir a la ciudad de Tanelorn. Así, en períodos de tiempo que varían entre los 20 y 40 años, los acólitos forman un pequeño ejército que sólo espera un jefe. En cuanto éste aparece, la expedición parte, generalmente para no volver.

Si los jugadores son descuidados y la ocasión le es propicia, Bergandahl enviará a algunos de los adoradores de Narjhan a atraparlos, preferiblemente si los jugadores salen de noche de la posada en la que se hayan albergado, o del barco si duermen en él. De todas maneras, los personajes serán espiados las 24 horas del día por los acólitos del sacerdote. Queda a discreción del DJ el que se den cuenta o no, así como el que tengan la oportunidad o no de atacarlos. De todas maneras, no lo harán si hay gente cerca.

En el caso de que los jugadores sean atrapados, serán llevados al templo de Narjhan, cercano a la ciudad pero fuera de ella. Obviamente, aparte de ser despojados de todas sus pertenencias, ellos serán las próximas ofrendas al dios. Desde luego, los adoradores de Narjhan no matan a sus víctimas como hacen otros templos del Caos. Lo más habitual es sólo cortarles los brazos y la lengua, aunque a veces también hacen más cosas a las víctimas. Existe una magnífica tabla en las hojas de origen social del personaje en que se pueden observar las afecciones de los mendigos. El DJ puede optar por lanzar los dados y observar que es lo que Bergandahl hace a sus víctimas.

Lo penoso del caso es que, siendo extranjero en la ciudad (y, por lo tanto, mal visto), vivir de la mendicidad es un imposible. Queden como queden los jugadores, deberán "buscarse la vida" como puedan, pues ya deben saber que ningún barco los admitirá, ni siquiera aunque puedan pagar su pasaje (que no podrán). De todos los marinos es conocido que

el llevar a un mendigo en la nave trae mala suerte... y los marinos son tan supersticiosos...

El DJ debe recordar que algunas de las características del personaje pueden variar dependiendo de los males que les hayan sido infligidos. El daño a los jugadores no será tenido en cuenta. Bergandahl es un carnicero muy eficiente, por lo que no permitirá que los jugadores mueran... sólo hará que les duela mucho (eso place a su Señor).

Bergandahl

FOR: 15 - CON: 9 - TAI: 13 - INT: 13 - POU: 8 - DEX: 11 - CHA: 14 - Puntos de Vida: 10

Armadura: no tiene

Competencias: Primeras curas 94%; Persuadir 78%; Torturar 108%; Elocuencia 56%; el resto de competencias no son importantes.

Armas: Sólo conoce el uso de la daga ceremonial contra personas indefensas. En combate no conoce el manejo de ningún arma. Conoce también el manejo de aparatos de tortura que no se pueden emplear en combate.



La Taberna del Dragón Hambriento

La ciudad de Chahal no es tan grande como Menii, la capital de la Isla de las Ciudades Púrpura, pero sí lo suficientemente como para que los jugadores se puedan perder en ella. Además, la ciudad ha sido edificada de una forma extravagante. No existe definición alguna de barrios ni de gremios, las calles son tortuosas y estrechas (no existe ni una sola calle recta en toda la capital), y los edificios han sido contruidos sin ningún tipo de orden. Grandes mansiones se alzan junto a chozas de madera, y entre todo el maremagnum de casas se encuentran diseminados algunos de los templos más visitados y los tres mercados de la ciudad. Por si esto fuera poco, la "Taberna del Dragón Hambriento" no es en realidad una taberna, así como tampoco es ese su verdadero nombre.

Desde luego, si los jugadores preguntan a la gente por la "Taberna del Dragón Hambriento", estos les contestarán que no la conocen. De hecho, existe un 5% de probabilidad de que la persona a la que se pregunta conozca el lugar, pero aunque lo sepa, no lo dirá. Otra cosa es que pregunten por Odegaard, conocido por prácticamente todos por ser uno de los más ricos comerciantes y por pertenecer a una de las familias más respetadas de la nobleza de Chahal.

La mansión de Odegaard se encuentra cerca del puerto de la ciudad, a unos 300 mts del lugar en que está anclado el "Sol de Nio". No es aconsejable entrar por la fuerza, pues aparte de los dos enormes guardianes que se encuentran en la puerta, la casa contiene 10+1D20 otros sicarios de Odegaard (aparte de él mismo). La única forma de entrar es decir

a los guardianes: "Soy un Dragón Hambriento en busca de la Taberna" (también es válido en plural para un grupo) que es como los ladrones y asesinos de los bajos fondos entran a la gran sala en que Odegaard les da instrucciones, y que esta decorada como si se tratase de una taberna local.

Perhjort

El DJ hará ver a los jugadores que entrar en la casa por la fuerza es un suicidio, que se ve mucho movimiento de gente en el interior, y que mejor sería que esperarán a la noche para entrar furtivamente si de verdad desean entrar.

Antes de que esto ocurra, los personajes se encontrarán con Tage Perhjort, a ser posible en una taberna cualquiera en la que entren. Perhjort es un gigantesco fanfarrón al que encuentran haciendo un pulso con un tipo malcarado y que parece bastante fuerte, todo ello en el centro de un vociferante corro de gente que apuestan por uno u otro contrincante.

Parece que llevan así medio minuto, y el "combate" se alarga todavía unos segundos. Finalmente, Perhjort gana a su contrincante. Lo cual celebra vaciando una gran jarra de vino y pidiendo otra al camarero, mientras el otro tipo sale de la taberna frotándose el músculo dolorido.

Esta muy claro lo que ocurre a continuación. Perhjort retará en voz alta a cualquiera que lo oiga y que quiera apostar con el una jarra de vino a un pulso. Obviamente, nadie quiere hacer frente al gigante. Perhjort se fijará entonces en el grupo de extranjeros (los personajes), y se dirigirá hacia ellos, retándoles mientras sigue bebiendo como un elefante sediento. En el caso de que ninguno de los jugadores acepte, los incitará mediante insultos, llamándoles cobardes y mujeres, especialmente al que parezca el más fuerte del grupo (el DJ puede inventar lo que desee para que alguno de los personajes lo intente). Por supuesto, sacar las armas sería la muerte del grupo los jugadores, cosa que a estas alturas ya deben saber, pues toda la taberna iría contra ellos. Si no quieren quedar como cobardes viendo como los insultan a ellos y a sus dioses, alguno de los personajes deberá aceptar el reto del gigante. Una tirada de Ver permitirá observar que Perhjort está ya bastante borracho, por lo que es posible que su fuerza este ya bastante mermada.

El pulso

En el caso de que alguno de los personajes acepte, rápidamente la mesa en la que se encuentra será despejada, mientras Perhjort, sonriendo, se sienta frente a él.

Las reglas del pulso son sencillas. El personaje al que Perhjort se enfrenta obtendrá su

porcentaje de pulso del producto 5xFOR. Esto se ignora para Perhjort, que sólo tiene un 85% debido a la cantidad de alcohol que soporta su sangre (en condiciones normales sería prácticamente invencible). Una diferencia superior al 20% entre los porcentajes de los contendientes daría como resultado que la victoria es completamente imposible para el personaje de menor fuerza. En el caso de que uno de los contendientes igualase o superase el 100%, se restaría a ambos personajes una cantidad tal que el de mayor fuerza quedara con un 95% (este sería el caso de Perhjort si no estuviese completamente borracho). Cada vez que uno de los contendientes falle la tirada, el oponente consigue avanzar 30 grados el ángulo que forma su brazo con la mesa, es decir que uno de los contendientes debe fallar al menos tres veces su tirada antes de perder. Atención, un 100 significa siempre un desastre, por lo que el personaje que lo obtenga perderá un punto de fuerza definitivamente. Por el contrario, un 01 permite ganar un punto de fuerza suplementario. Ambas cosas ocurren después de finalizado el pulso y son la suma del esfuerzo total empleado, no del instante de la tirada (no se pueden ganar o perder 2 ó más puntos).

El intervalo de tiempo entre cada una de las tiradas es de unos 5 segundos. Esto permitirá medir el tiempo que dura el pulso. Si el pulso ha durado más de un minuto, Perhjort estará asombrado, y simpatizará con los jugadores, especialmente con el que ha hecho el pulso, y más si se le invita a beber (especialmente porque entonces se disculpará y retirará todos los insultos que haya hecho a los jugadores). Si por el contrario el pulso no ha llegado al minuto, retará de nuevo al resto de los jugadores. Si los jugadores consiguen que Perhjort simpatice con ellos y sacan el tema de conversación de Odegaard o de la taberna del Dragón Hambriento, Perhjort les explicará la forma de entrar en la casa y de entrevistarse con Odegaard. Les dirá además que la casa suele estar guardada por entre 10 y 30 tipos, aparte de los que puedan estar de visita, lo que permitirá a los jugadores darse cuenta que no es muy factible entrar de otra forma que no sea la contraseña, incluso furtivamente. Advertirá además a los jugadores que procuren no aventurarse de noche por la ciudad, pues sacerdotes de algunos cultos aprovechan las horas de oscuridad para llevarse a los extranjeros que consiguen atrapar a sus templos para sacrificarlos a sus dioses.

Tage Perhjort, matón borracho

FOR: 22 - CON: 16 - TAI: 19 - INT: 7 - POU: 5 - DEX: 9 - CHA: 7 - Puntos de vida: 22
 Armadura: Cuero 1D6-1
 Competencias: Sin importancia
 Armas:
 Hacha de los mares: Ataque 70%; Parada 65%; Daño 4D6+2

Perhjort no acompañara a los personajes, puesto que después de hablar un rato y beber 3 ó 4 jarras de vino más, caerá al suelo estrepitosamente y se quedará inmediatamente dormido, cosa indudable, puesto que ronca como un oso. El tabernero y algunos de los clientes lo recogerán y se lo llevarán a una habitación interior. El tabernero dirá a los personajes que es una cosa normal y que probablemente dormirá 24 horas seguidas. Si vuelven a buscarlo al día siguiente, ya no lo encontrarán.

La mansión

La mansión de Odegaard es una verdadera fortaleza. Si no se ha sido invitado a entrar en ella, es prácticamente imposible encontrar una entrada factible.

Cuando los personajes han conseguido al fin que les abran la puerta, otros dos guardianes los guiarán hasta una sala muy grande decorada como una taberna local. Los jugadores serán invitados a dejar sus armas en un lugar habilitado para ello junto a la puerta de entrada a la sala, pero si no quieren hacerlo, no insistirán. Se les invitará asimismo a sentarse a una gran mesa, en el centro de la sala. Alrededor hay otras mesas, algunas de ellas ocupadas, pero todas más pequeñas. Nadie puede sentarse a la cabecera, cuya silla es más bien un pequeño trono, reservado a Odegaard. Si algún jugador lo pregunta, o mira la sala en general y obtiene el porcentaje adecuado en una tirada de ver, podrá observar que cerca del techo de la sala (que es bastante alta) hay una especie de ventanucos para arqueros. Otro tiro acertado en ver (los dos debe hacerlos el mismo jugador) permitirá observar que algunas de ellas están ocupadas o las están ocupando en ese mismo momento.

A los personajes les será servido aquello que pidan (dentro de los límites aceptables dentro de una taberna, se entiende): licores, asado, etc... Se percibe en el aire un agradable olor a guiso recién hecho...

Odegaard entrará en la sala por un lugar por el que parecía que no hubiese una puerta, acompañado de 2D6 guardias que se sentarán en otras mesas. Es un tipo gordo, mofletudo, de rasgos afables si no fuera por sus pequeños ojos, que reflejan odio y malicia. Su forma de hablar denota que está acostumbrado a mandar y que sabe hacerlo. Odegaard se sentará en el trono destinado a él y preguntará a los jugadores para que han venido verle. Si lo desean puede obtener para ellos esclavos, mujeres, joyas... cualquier cosa que pueda tener que ver con un traficante y que pueda ser pagada.

Obviamente, los personajes preguntarán a Odegaard por el paradero de Qumran. Odegaard posee esta información porque fue él el que aportó los esclavos necesarios para construir el templo de Qumran. Odegaard no aceptará nada de lo que le ofrezcan ya que desea, y así lo planteará a los jugadores, deshacerse de un tipo al que llaman Zamir-Jordy, que le ha estado causando un montón de problemas. Si los personajes aceptan, les dirá que para probar que éste ha muerto, deberán traerle el medallón que éste lleva al cuello. Junto con esto, les dará la información precisa para encontrarle, cerca de las afueras de la ciudad, pero fuera de ella, en un pequeño bosquecillo en el que tiene su cabaña (a la que nadie se acerca debido a la fama que tiene la espada de Zamir).

La verdad es que Zamir y Odegaard, por distintos motivos, conocen la misma información, por lo que pueden ser "ayudados" por cualquiera de los dos. Zamir, un extranjero en este país, ha estado haciendo la competencia a Odegaard en lo que se refiere a los esclavos que Qumran necesitaba, por lo que éste último quiere deshacerse de él. De hecho, ya lo ha intentado varias veces, pero no ha podido conseguirlo. Zamir es muy astuto y muy difícil de sorprender, incluso a veces parece que alguien más lo ayuda, pero estas informaciones no se sabe realmente si son ciertas. Depende

de la actuación de los jugadores el que sean guiados por uno o informados por el otro. De todas maneras, salir de la ciudad es peligroso, por lo que el DJ deberá tener en cuenta que los jugadores pueden tener encuentros desagradables (con los secuaces de Bergandahl, por ejemplo).

Si los jugadores matan a Zamir y llevan a Odegaard el medallón que éste les ha pedido, les dará la información que desean en forma de plano del país, con el emplazamiento del templo de Qumran marcado en éste. El plano es correcto, puesto que, como Qumran ya no precisa de los servicios de Odegaard, éste ya no tiene motivo para guardar el secreto de su emplazamiento.

Odegaard

FOR: 7 - CON: 13 - TAI: 10 - INT: 14 - POU: 6 - DEX: 9 - CHA: 17 - Puntos de Vida: 13
 Competencias: Crédito 86%; Elocuencia 75%; Persuadir 82%; Evaluar un tesoro 96%; Memorizar 54%

No lleva armas ni armadura, ni sabe utilizarlas. Se ha convertido en el dueño de los bajos fondos gracias al poder de su dinero, no de su brazo. Otros ponen ese poder por él.

Para los sicarios de Odegaard y Bergandahl, tomar como ejemplo a los marineros del "Sol de Nio". Pueden añadirse algunas cosas, como el manejo de la porra con un 50% en ataque y 40% en parada en el caso de que no se desee matar a los personajes, sino atraparlos vivos. Queda a discreción del DJ el cambiar las probabilidades de impacto de los disitintos PNJ. En el caso de que los personajes sean atacados con porras, he aquí una regla que puede ser interesante: Si el personaje es tomado por sorpresa y el impacto de la porra es acertado, el daño que hace esta arma no será restado de los puntos de vida del jugador, sino que será el número de minutos que éste permanece inconsciente. En el caso de que el porcentaje obtenido no sea el correcto, el personaje habrá sido igualmente golpeado, pero no sufrirá ningún daño ni caerá inconsciente, pues el golpe ha sido malo.

Tabla de encuentros

El DJ puede utilizar la siguiente tabla de encuentros como guste si opina que sus jugadores se aburren, tienen poca acción o, simplemente, si el DJ quiere añadir un poco de acción a la partida. Puede, determinar un tanto por ciento por cada uno de los encuentros, o bien tirar 1D6 y aplicar el resultado obtenido (6=nada).

- 1- Un grupo de jóvenes algo bebidos empiezan a insultar a los personajes en medio de la calle. Se burlan de ellos y los llaman cobardes. Atención: una multitud se ha parado a mirar y ríe de las gracias de los jóvenes. Están dispuestos a defenderlos si los personajes emprenden alguna acción contra ellos.
- 2- Los sicarios de Bergandahl han decidido atacara a la luz del día. Intentarán coger a los jugadores por sorpresa, inmovilizándolos o dejándolos inconscientes. Nadie ayudará a los personajes, aunque en este caso tampoco impedirán que se defiendan.
- 3- Un ladrón intentará robar las bolsas de los jugadores (55%). Lo intentará con un mínimo de tres de ellos. En el caso de que sea atrapado, gritará a la muchedumbre que los extranjeros intentan llevárselo... Parece ser que la gente está más bien de parte del ladrón...

4- Desde una de las casas, alguien echará sobre los jugadores un cubo lleno de un líquido que no es agua, pero que los personajes a los que haya mojado no sabrán decir que es. Los perros de la ciudad empezarán a seguir y restregarse contra los personajes que hayan sido mojados. Recuérdese que los perros vagabundos de ésta y de otras ciudades están llenos de pulgas, garrapatas y similares...

5- Un grupo de mendigos se acercará a los personajes. Ninguno de ellos tiene brazos ni lengua, y parece que hace ya varios días que no comen. Se pondrán muy pesados, pues son en realidad el anterior grupo enviado por Lindseet, y han reconocido a alguno de los personajes. No saben más que lo que Lindseet les dijo.

Zamir-Jordy

Odegaard no ha dado a los personajes toda la información de que dispone. Sabe que Zamir es un maestro de armas, así como un Agente de uno de los dioses del Caos, aunque no sabe de cual. Zamir es un agente de Arioch que, aunque ha ayudado a Qumran, no sabía lo que éste proponía. Se dispone a partir hacia el lugar en que se encuentra Qumran. Para congraciarse con su dios, ha decidido destruir él sólo a Qumran, pero puede llegar a ayudar a los jugadores hasta cierto punto, es decir, puede guiar a los personajes hasta el lugar en que se encuentra el templo. A partir de ahí, lo traicionará (recuérdese que Arioch concede Elan a sus Agentes por cada compañero de estos muertos en una aventura debido a los "cuidados" del primero, incluso aunque el muerto sea otro de sus Agentes).

El DJ debe recordar que un Agente del Caos lleva siempre consigo su amuleto, por lo que éste le avisará si en un radio de 30 mts. a su alrededor alguien piensa en herirlo o matarlo. Por lo que no podrá ser tomado por sorpresa, aún en el caso de que los personajes le tiendan una emboscada.

Los personajes pueden encontrar a Zamir en el bosque o en su cabaña (probabilidad del 50% para cada lugar). La cabaña de Zamir es pequeña, de 25 ó 30 metros cuadrados. Tiene una sola puerta y ninguna ventana. El interior de la cabaña está formado por una única habitación que permanece siempre a oscuras y que no posee nada de interés, excepto un mapa de la región en el que se encuentran marcados varios puntos (uno de ellos es la situación del templo de Qumran. Los otros son templos de diversas regiones del Caos, pero ninguno de los puntos lleva ninguna indicación. Puede servir para cotejarlo con el plano de Odegaard). Si Zamir está en su interior, esperará a que los personajes ataquen, puesto que su posición en el interior es ventajosa (los jugadores no verán nada durante un turno al entrar, debido a la oscuridad, mientras que Zamir verá a los personajes a contraluz).

En el caso de que Zamir se encuentre en el bosque, percibirá a los personajes antes de que éstos lo vean (el bosque es bastante tupido, por lo que es muy difícil ver más allá de una distancia máxima de 15 ó 20 metros. Si los jugadores están muy cerca, podrán llegar a oírlo cuando se retire. Zamir buscará una posición ventajosa en el bosque. Conoce un lugar cercano a su cabaña y al camino por el que han

entrado al bosque los jugadores en que hay una especie de reverberación, algo parecido a un eco, por lo que no puede conocerse exactamente el lugar del que sale su voz.

En cualquiera de los dos casos, Zamir intentará entablar conversación con los personajes (a no ser que se encuentre entre ellos un Agente o un sacerdote de la Ley). No quiere pelear si no es estrictamente necesario, pues desea reservarse para cumplir su misión.

Aceptará acompañar a los personajes hasta el templo de Qumran si éstos se lo proponen, pero no se fiará en ningún momento de ellos. Si alguien intenta traicionarlo y atacarlo, por ejemplo, por la espalda, Zamir tiene siempre derecho a una parada instintiva (recuérdese que es Maestro de Armas), y a convertir su parada en un nuevo ataque (esto mismo es válido en combate contra varios enemigos).

En el caso de que deba producirse el combate, hará todo lo posible por evitar el combate con armas que se lancen, es decir, buscará siempre el cuerpo a cuerpo (melé), aunque sea contra varios enemigos. Además, puesto que es él quien embosca a los personajes, en el primer ataque Zamir llevará la iniciativa.

Zamir-Jordy, Agente de Arioch

FOR: 14 - CON: 16 - TAI: 12 - INT: 11 - POU: 7 - DEX: 13 - CHA: 13 - Puntos de Vida: 16

Armadura: Armadura demonio. Posee 30 puntos de constitución. Si es destruida, armadura de cuero 1D6-1

Competencias: Escondarse 66%; Emboscada 74%; Escalar 83%; Movimiento silencioso 41%; Saltar 54%; Equitación 45%; Ver 72%; Escuchar 67%; Equilibrio 23%; Mabden 41%

Armas:

Hacha Lormiriana: Ataque 102%; Parada 91%; Daño 4D6

Elan: 21

El viaje al templo

El viaje al templo de Qumran debe hacerse por tierra. El templo se encuentra aproximadamente 2 días de viaje a caballo. Forzando el paso si se hace caminando, puede hacerse en 3 días, pero en ese caso todos los personajes tendrán un 10% menos en todas sus competencias de tipo físico (armas, agilidad, discreción y manipulación) debido al cansancio del viaje. Caminando normal podrán hacer el camino en 5 días, con lo que probablemente perderán la posibilidad de volver en el barco de Hakan.

Recuérdese que los personajes no pueden pasar por ninguna población, puesto que sus habitantes los atacarían inmediatamente. Asimismo, puede fabricarse una tabla de encuentros con animales o bestias del Caos de cualquier tipo (vease el capítulo de Pikarayd).

El templo

El templo que Qumran ha hecho construir se encuentra en un pequeño valle, más bien una gran hondonada del terreno, puesto que todo el territorio que lo rodea es completamente llano. Si no se conoce la exacta localización del lugar, puede pasar completamente desapercibido a sólo unos centenares de metros de distancia. Además, la hondonada parece cubierta por un fino velo no del todo transparente, excepto en su centro, en el que parece haber una gran figura negra (visto desde el aire, se observaría que es una runa, la misma que apa-



rece medio borrada tras el medallón de Qumran, pero completa. Un tiro acertado en ver permitirá que los personajes se den cuenta, aunque no la puedan ver bien). Sin embargo, el color lechoso de esta especie de bruma no permite ver bien lo que hay en el interior. No hay nada que impida atravesar esta especie de velo a los personajes, pero, a partir de aquí, ningún demonio ni elemental acudirá en ayuda de los personajes. Si pueden utilizarse objetos demonio, como armas y armaduras, pero no demonios con forma material (incluidos los elementales inferiores).

Una vez atravesado el velo-bruma, los personajes podrán observar una gran construcción. En realidad lo único que ven es un enorme muro, del que sobresale una cúpula de color blanquecino y de la que parece salir una luz que es la que forma la bruma. En la parte más alta de la cúpula esta también grabada la runa de Qumran, que es lo que se refleja en el velo que forma una especie de techo a todo el valle. Todo el valle está bañado en una luz lechosa, aunque en el exterior sea de noche, y no puede verse nada del exterior (la luz del sol no atraviesa el velo).

Alrededor del muro hay varios barracones de madera, la mayor parte de los cuales se encuentran en bastante mal estado. Si los personajes miran en su interior, podrán ver a algunos de los esclavos que Qumran utilizó en la construcción del templo (los pocos que quedan vivos). En total no deben ser más allá de unos 50 hombres, pero todos ellos se comportan apáticamente, como drogados (en realidad, Qumran les ha extraído su poder mediante sus Esferas de Poder, por lo que estas personas no tienen más que 1 ó 2 puntos de poder y se comportan como zombis. Ni atacarán ni ayudarán a los personajes).

El barracón que en mejor estado se conserva no es otra cosa que un establo, en cuyo interior se encuentran unos 50 caballos. Si no es la hora de alguna de las comidas, de oración, de descanso o de la noche (ver horarios del templo), en este lugar pueden encontrarse 1D6-1 hombres del pequeño ejército particular de Qumran al cuidado de los animales. Debe tenerse en cuenta, igualmente, que los hombres al cuidado de los caballos pueden entrar y salir del templo según sus horarios y obligaciones.

El muro que rodea el templo de Qumran no tiene más que una sola entrada, pero no parece haber puestos de vigilancia en ninguno de los puntos del muro. Además, esta entrada, a pesar de tener unos grandes batientes, está abierta de par en par, como si estuvieran esperando a los personajes... En realidad, esto no es así. Simplemente permanece abierta porque no entra nadie en este lugar y no hay necesidad de cerrarla (el trabajo que esto cuesta es demasiado, teniendo en cuenta que los hombres deben entrar y salir a cuidar los caballos).

El interior

1- Comedor. Una de las mesas es sólo para Qumran y sus dos hombres de confianza. El resto de los hombres comen en dos turnos.

2- Cocina. Aquí se alojan un cocinero y su ayudante. Dos hombres más ayudan en la preparación de las comidas y otros dos sirven las mesas del comedor y ayudan en el traslado de víveres del sótano.

3- Despensa. En esta habitación se guarda la

comida y bebida de consumo aproximadamente inmediato. Cuando este lugar se vacía, se vuelve a llenar con las provisiones almacenadas en el sótano.

4- Patio. Esta es una enorme habitación en cuyo centro hay una fuente (el agua es potable), que a su vez se encuentra rodeada de columnas. Frecuentemente, los hombres pasan aquí muchos de sus ratos de ocio.

5- Letrinás. Aunque no lo parezca, también los hombres que viven en esta época y en este juego tienen necesidades perentorias que ningún otro puede solventar por ellos.

6- Acceso al sótano. Esta habitación no contiene nada de importancia, pero es una la que tiene la única entrada al sótano. El sótano es una enorme estancia de 25 por 30 metros en la que se guardan todo tipo de provisiones, armas, arneses, cuerdas, lámparas, etc... (el DJ puede hacer que contenga todo tipo de objetos comunes que se puedan encontrar en cualquier mercado).

7- Habitación del herborista. En ella se encuentra el herborista junto a un pequeño laboratorio en el que se encuentran un buen montón de tarros sin rotular. El DJ puede adjudicar a cada uno de ellos los efectos que desee (venenos, antídotos, pociones curativas, etc...).

8- Huerto. Aquí es donde el herborista cultiva sus plantas. Los personajes pueden encontrar algunas de las plantas que conocen para la fabricación de pociones o venenos (conocimientos de plantas).

9- Templo. Se trata de una gran habitación que sostiene con sus columnas la gran cúpula que era visible desde el exterior. Las paredes y los laterales de las columnas llevan grabada en relieve la misma runa que ya han observado los personajes. En la parte más cercana al altar se encuentran varias hileras de bancos, destinados a los participantes de las ceremonias que en él se desarrollan.

10- Altar. El altar se encuentra colocado sobre una plataforma de aproximadamente 2 metros de alto. Para acceder a éste, existe una puerta secreta en la parte posterior de la plataforma por la que se accede a una trampilla disimulada tras el altar. Sólo Qumran y sus hombres de confianza conocen esta entrada.

11- Patio de entrenamiento. Es una especie de arena, en la que los hombres se entrenan cada día en el manejo de sus armas. En los patios que quedan junto a la entrada se entrenan los arqueros.

12- Dormitorios de la tropa. Cada uno de los hombres de la tropa posee en estas habitaciones una cama, un pequeño armario y un armero personal para sus armas.

13- Dormitorio de "suboficiales". Cada uno de estos hombres tiene a su mano a 5 hombres de la tropa. Sus habitaciones son amplias pero poseen lo mismo que sus hombres. Durante las horas de descanso nocturno, dos hombres patrullan la zona de los dormitorios.

14- Dormitorio de los hombres de confianza de Qumran. Son una especie de oficiales de este pequeño ejército y poseen, además de un armario y un armero, un pequeño escritorio para cada uno.

15- Habitación de Qumran. Aparte de sus enseres, esta estancia posee una considerable biblioteca, dado que, especialmente en este país, no abundan los libros. Asimismo, Qumran tiene un escritorio en cuyo interior (en un compartimiento secreto) se halla el pergamino del

que Lindseet había hablado a los personajes.

16- Escaleras de acceso a la cúpula.

17- Cúpula. En el interior de la cúpula se encuentran las cuatro Esferas de Poder que posee Qumran. Estas brillan con una luz fría que se ve amplificada por una especie de lentes, y que son las que forman la bruma sobre el valle. Existen también, junto a cada una de las Esferas, unas argollas, que Qumran ha utilizado para que sus Esferas absorban el poder de sus esclavos. Así, cada una de ellas contendrá 2D100 + 200 puntos de poder. Aún en el caso de que las Esferas sean retiradas y los personajes rompan las lentes, la bruma tardará algo más de un día en desaparecer.

Horarios del templo.

El régimen en que se encuentran los hombres del templo es una mezcla de horario monástico y militar. Debe tenerse en cuenta que algunos de los hombres tienen diferentes destinos a lo largo del día, por lo que siempre suele haber movimiento en el interior de la construcción. Además, queda a discreción del DJ el cambiar o rehacer estos horarios como más le convenga.

07.00 Levantarse. Aseo Personal.

07.30 Desayuno.

08.15 "Oración".

09.00 Entrenamiento. Destinos.

13.00 Comida.

14.30 Descanso. Tiempo libre.

16.00 Entrenamientos. Destinos.

20.00 "Oración".

21.00 Cena.

22.00 Descanso.

23.00 Silencio.

Con estos datos el DJ tiene más que suficiente para poder saber donde está cada uno de los hombres de Qumran en todo momento.

Qumran, ex-agente

FOR: 15; CON: 16; TAI: 10; INT: 21; POU: 22; DEX: 14; CHA: 17; Puntos de Vida 16

Armadura: demi-plaque demonio. CON 36

Competencias: Elocuencia 87%; Persuadir 79%; otras competencias no necesarias.

Invocaciones: Conoce invocaciones hasta el cuarto nivel, pero no son necesarias (no puede invocar a nadie).

Armas:

Espada larga: Ataque 78%; Parada 82%; Daño 2D8+1D6

Soldados de Qumran

FOR: 16+1D6; CON: 10+1D6; TAI: 12+1D4; INT: 10+1D4; POU: 8+1D6; DEX: 10+1D6;

CHA: 8+1D6; Puntos de vida: CON+(TAI-12)

Armadura: Cuero 1D6-1

Armas:

Hacha de batalla;

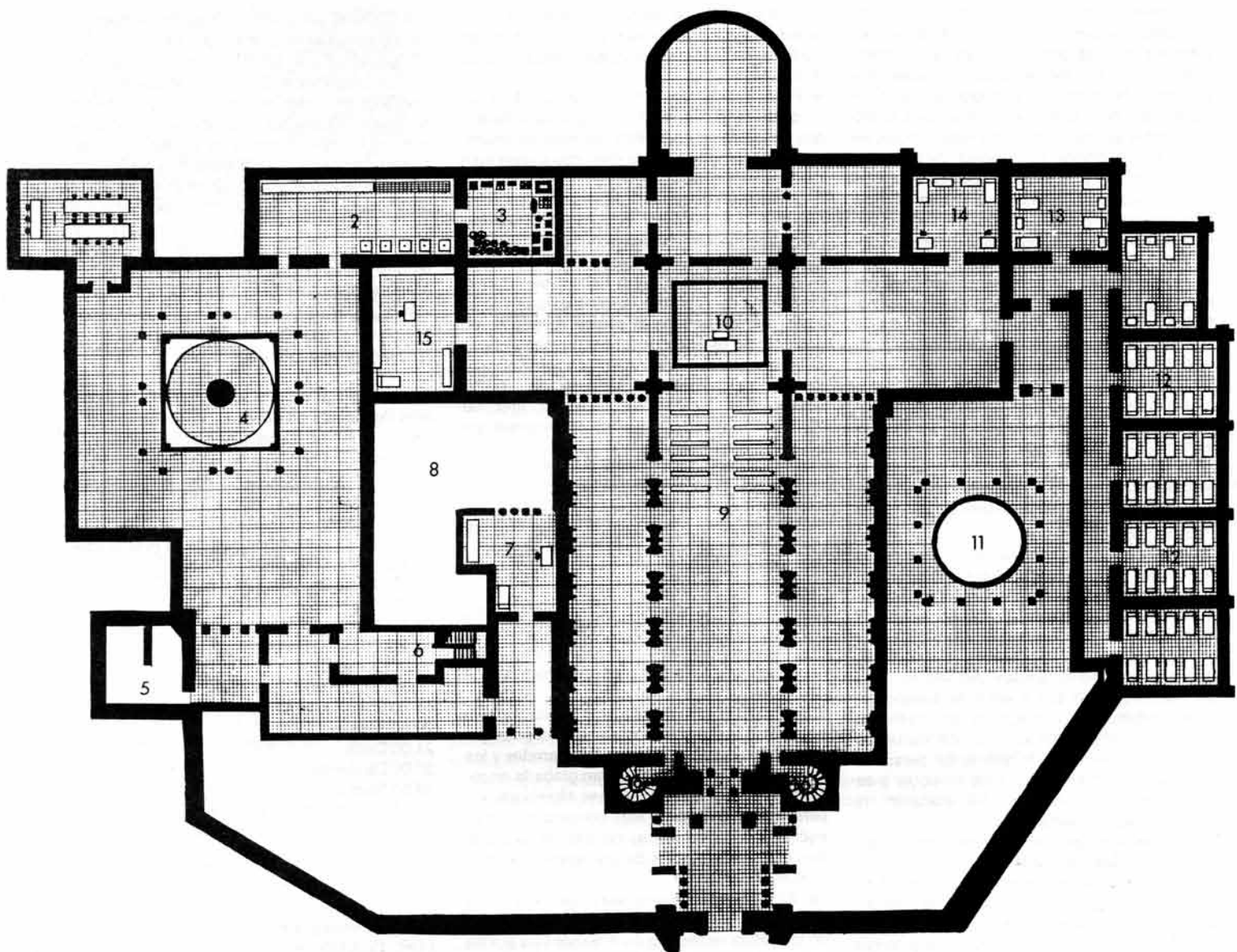
Ataque y defensa 45+(D100/2); Daño 1D8+2

Arco; Ataque y defensa ídem; Daño 1D8+1

Téngase en cuenta que si la suma de FOR + TAI es igual a 25 o superior, el sujeto tendrá bonos al daño.

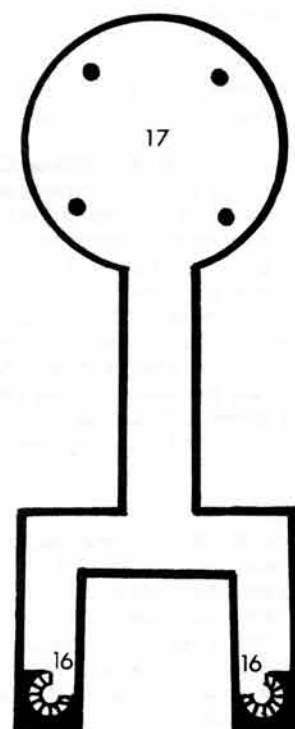
Oficiales

Los oficiales tendrán las mismas características que los soldados, pero con 4 puntos más en CHA.



Planta baja

TEMPLO DE QUMRAN



Planta superior

BILLARES SOLER

Jocs i Coses



AHORA!!
LIBRO-JUEGOS



OFERTA

PARA JUNIO

DIPLOMACY 3995

GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 . 08015 BARCELONA . Tel: 254.67.50

JUEGO DE ROLEN LOS MUNDOS DE H.P. LOVECRAFT

La LLAMADA de CTHULHU



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu. Pavorosas historias en las que la magia ciencia y arcanos marcan de forma irrevocable las vidas de aquellos que son atraídos por lo raro y lo original.

EL MUNDO DE LA FANTASIA CRECE. FANTASIA Y LITERATURA AL ALCANCE DE TUS PERSONAJES.



La Llamada de Cthulhu amplía los mundos fantásticos.

PROXIMA APARICION
PIDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERIAS



SANT HIPÒLIT 20 (93) 348 86 65
08030 BARCELONA

BUSCA

SI TUS PARTIDAS DE ROL
SE CAEN DE CUTRES ES
PORQUE NO HAS BUSCADO
BIEN.

ESCENART

TE BRINDA LA OPORTUNIDAD DE
HACER MAS REAL TU JUEGO CON
UN AMPLIO CATALOGO DE ACCE-
SORIOS Y COMPLEMENTOS DISE-
ÑADOS PARA COMPLETAR LAS
MAS OSADAS AVENTURAS

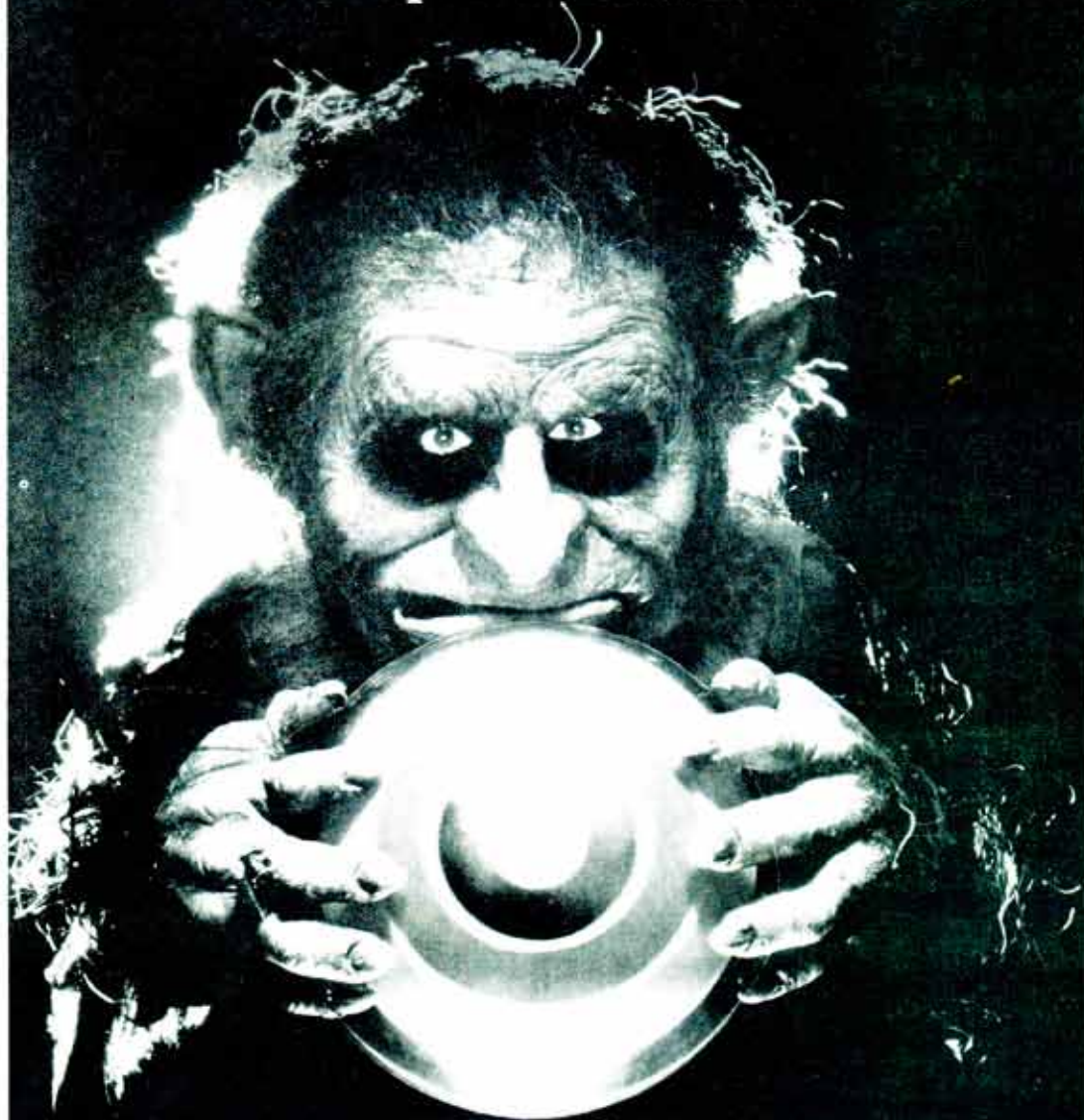
ADemás DISTRIBUIMOS POR CATA-
LUNIA Y ZONA NORTE DE ESPAÑA,
TODO EL MATERIAL IMPORTADO
POR JUEGOS DE MESA Y FIGU-
RAS (MINIFIGS, ESSEX,
STANDARD GAMES,
DIXON, Y OTROS)



INFÓRMATE

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

Once upon a time...is now.



TROLL

Empire Pictures Presents a CHARLES BAND Production "TROLL"

Starring MO'NIE HATHWAY • MICHAEL MORIARTY • SHELLEY HACK • JENNY BECK • SONNY BONO • PHIL FONDACARO • BRAD HALL
ANNE LOCKHART • JULIA LOUIS-DREYFUS • GARY SANDY • and JUNE LOCKHART as EUNICE ST. CLAIR Written by ED NAHA

Director of Photography ROMANO ALBANI Art Director GIOVANNI NATALUCCI Associate Producer DEBRA DION

Troll, Creatures and Special Effects Makeup Designed and Fabricated by JOHN BUECHLER AND MECHANICAL AND MAKEUP IMAGERIES, INC.

Music Composed by RICHARD BAND Executive Producer CHARLES BAND Executive in Charge of Production ROBERTO BESSI

Produced by ALBERT BAND Directed by JOHN BUECHLER © 1986 EMPIRE ENTERTAINMENT

colabora:
LA BRUJXOLA
CENTRE COORDINADOR
D'INICIATIVES JUVENILS

TROLL N°12 - Bimestral - JUL/AGO 88 - AÑO III - Razón social: Pº Urrutia 133-135, 6º D - 08031 Barcelona.

Redactor-Jefe: Luis d'Estrées. **Comité de Redacción:** Endika Garmendia, Ricard Ibañez, Montse Lombarte, Lluís Salvador. **Ilustraciones:** Ricardo Batista, Pere, Alex de la Iglesia, Endika Garmendia y Luis d'Estrées. **Colaboradores:** Joaquín Ruiz, Pepe López Jara, Jordi Cabau, Julio Recarte, Dick Batista, Paco Pepe Campos, Ernesto Urdi, Vampus, Diego Pérez y Robingenolindeus. **Imprime:** Gráficas Martín.

Depósito Legal: B-37111-86. © Revista TROLL, 1988. Revista realizada sin afán de lucro.

La composición de esta revista ha sido realizada con un Macintosh ED y el programa Mac Write, Mac Draw y Page Maker en su versión 1.2. Con la colaboración de Micro Gestió.