

# TROLL

Revista de Rol



Bimestral - Año III - Septiembre/Octubre 88 - Nº 13 - 250 Pgs.



## JAMES BOND

EDITORIAL TIMUN MAS

## ÚLTIMAS NOVEDADES – NARRATIVA

Emili Castellanos  
Miquel Colomer

### LA MUERTE ARRANCA EN PRIMERA



Un rallye siempre es peligroso y, si alguien ha sabotado el coche, aun más. Un hombre ha muerto degollado en su habitación. ¿Queréis seguir al ingeniero loco? Pasad a la página 65. Si, en cambio, preferís perseguir al gigante alemán por el desierto, pasad a la página 127... ¡Dakar está tan lejos!

## La novela policíaca interactiva



### Otros títulos publicados:

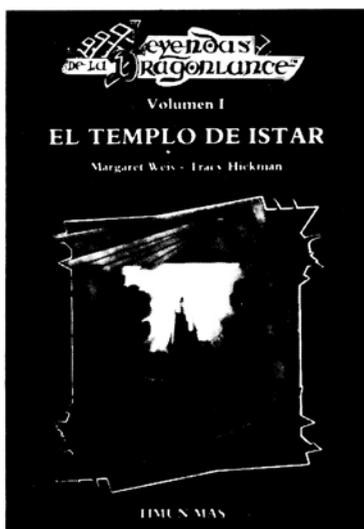
CRÍMENES DE AFICIONADO, Andreu Martín  
CUANDO TRASLADÉIS MI FÉRETRO, Jaume Fuster



Trilogía de novela fantástica que narra la epopeya de la eterna lucha que libran la Luz y la Oscuridad.

### De próxima publicación:

EL PROSCRITO (Libro II)  
EL ORDEN Y EL CAOS (Libro III)



Nueva trilogía de literatura fantástica que retoma personajes de las ya famosas CRÓNICAS DE LA DRAGONLANCE, creando nuevas y apasionantes aventuras.

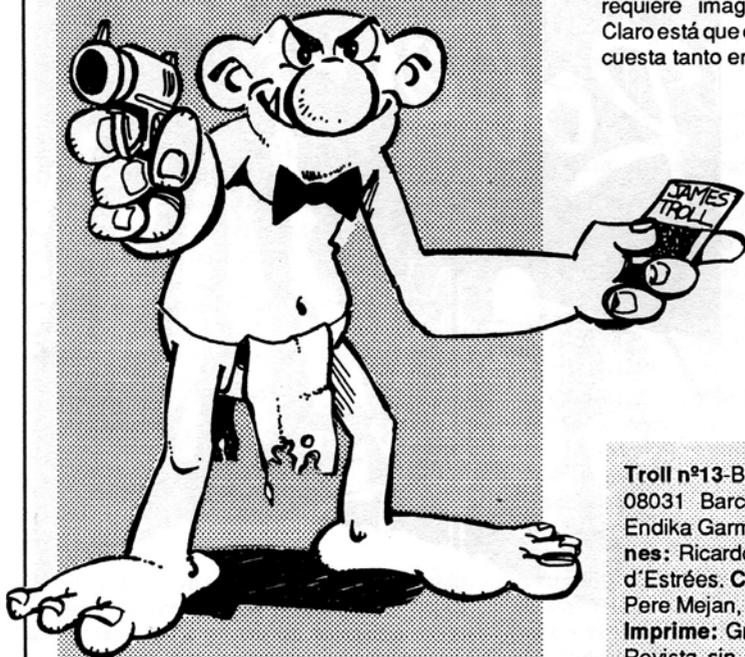
### De próxima publicación:

LA GUERRA DE LOS ENANOS (Volumen II)  
EL UMBRAL DEL PODER (Volumen III)

# Revista de Rol TROLL

13

EDITORIAL	3
NOTICIAS Y NOVEDADES	4
INFORMES	
ROL: JAMES BOND	11
TEMATICO: BLOOD BOWL	20
EXTENSIONES	
007: O SE DESPELOTA	14
D&D: EL BARBARO	18
MODULOS	
007: ALBANIAN CONNECTION	26
LA LLAMADA DE CTHULHU	
EL REGRESO DE FU-MANCHU	29
D&D: LA SIERRA DE LOBACK	34
SECCIONES	
TESORO DEL KOBOLD	23
LAS TIERRAS LIBRES	25
A GOLPE DE PINCEL	15



De un tiempo a esta parte habréis visto que empiezan a dedicarle más atención a los juegos de simulación en los medios informativos (prensa, radio e incluso televisión), aunque quizás no siempre como desearíamos los aficionados que estamos dedicándonos a este hobby. El juego de rol no ha sido del todo entendido por los mass medias, y, como es habitual en estos casos, la postura más cómoda es la crítica sistemática de lo que se desconoce o no se logra entender.

Es cierto que en la época en que vivimos se hace necesario el que las cosas sean sencillas, rápidas y fáciles. Estamos en la era "Ligth", y eso incluye el esfuerzo cerebral.

Lo que resulta menos soportable es sufrir constantemente las embestidas de un sector de la población que manipula informativamente, y constatar que el aborregamiento de la población es una realidad cada vez más tangible.

A nadie se le ocurre criticar el fútbol porque haya dejado de ser un deporte para convertirse en un negocio que explota al ciudadano medio, manipulando su opinión, vaciándole el bolsillo y el cerebro y convirtiéndolo en algo tan increíble como un ser pasivo que se transforma en las gradas fumando puros, bebiendo cerveza, escupiendo insultos y poniendo en peligro su salud física cuando no la de los demás. Pocos sociólogos analizan la mentalidad de jugadores y aficionados al fútbol, estableciendo comparaciones con casos de excesiva agresividad o deficiencia mental.

A nosotros tampoco nos importa, y reconocemos que no se trata de un tema que conozcamos lo suficiente como para entrar en un detallado estudio sobre la psicología de este deporte que atrae tanto fanatismo. De hecho, no nos interesa, ni es este el tema de este editorial.

La relación que hemos hecho con el fútbol viene a colación de la siguiente pregunta: ¿Porqué cualquier indocumentado puede emitir juicios y apreciaciones sobre una actividad, como el juego de rol (que desconoce por completo y a menudo ni lo ha visto siquiera), obtenidas por referencias erróneas sin confirmarlas como lo haría un buen profesional de la información?

Esta situación se produce por varias razones, de las cuales destacaríamos por un lado la falta de seriedad de algunos medios informativos (lo cual es triste) y por otro, la morbosa tendencia a deformar las noticias para que tengan el suficiente "gancho" para atraer al pasivo oyente, lector o televidente (lo cual ya es más grave y tiene delito).

Existen tres términos en el juego de rol, y más concretamente en el Dungeons & Dragons, que se manipulan sin vergüenza para escandalizar a la opinión pública: *Demonios*, que provoca las iras de la Religión lanzando el grito al cielo y acusándonos de satanistas, provocadores, impíos y amoraes.

*Espada*, que escandaliza a los pacifistas viscerales que nos lincharían por violentos y paramilitares.

*Personaje*, que despierta en los más retorcidos psicólogos un interés por nuestra naturaleza, atribuyéndonos calificativos como esquizofrénicos, paranoicos u otros sinónimos, dignos de figurar como pacientes de un manicomio.

Nosotros sabemos que el juego de rol no es nada de todo esto. Es un juego que requiere imaginación, participación, sentimiento de equipo, ganas de diálogo, etc. Claro está que estos principios no están de moda actualmente. Quizás sea por esto que cuesta tanto entenderlo.

La Redacción

Troll nº13-Bimestral-SEP/OCT 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 y Lluís Salvador. **Ilustraciones:** Ricardo Batista, Pere Mejan, Alex de la Iglesia, Endika Garmendia y Luis d'Estrées. **Colaboradores:** Jordi Cabau, Julio Recarte, Diego Pérez, Dick Batista, Pere Mejan, Ernesto Urdi, Karl Walter Klobuznick, Enric Grau y Robingenolindeus. **Imprime:** Gráficas Martín. **Depósito Legal:** B-37111-86. © Revista Troll, 1988. Revista sin afán de lucro. Composición realizada con un Macintosh ED y los programas Mac Writey Page Maker 2.0. Con la colaboración de Micro Gestió.



## Noticias y Novedades



### Rol por televisión

El pasado sábado 20 de Agosto se emitió, durante el programa informativo de la TVE-2 (canal catalán, a las dos y media) un mini-reportaje sobre los juegos de rol. Nunca mejor dicho lo de "mini", puesto que el evento duró apenas dos minutos.

Dos minutos durante los cuales pudimos ver una partida de **Dungeons & Dragons** mientras la voz en off comentaba las ventajas de este revolucionario juego, unas imágenes de la tienda **Jocs & Games** (incluyendo una "tijere-teada" entrevista a su dueña, **Montse Planella**, que pudo provocar en el espectador la "ambigua" sensación que sólo existían juegos de rol en inglés), unos desafortunados diez segundos dedicados al "veredicto" de un psiquiatra (cuyas opiniones también fueron desastrosamente "seleccionadas"), advirtiéndonos de los peligros de un abuso con este juego que pueden provocar "un alejamiento de la realidad". Sin entrar en opiniones ni debatiendo sobre la opinión expresada, lo que nos parece lamentable es que en tan corto espacio de tiempo dedicado a la supuesta explicación de un juego, se traten temas tan extremos.

¿Qué opinarían los televidentes si en un spot de un minuto que pretendiese explicar lo que es el fútbol, mencionásemos la masa-

cre entre aficionados (como la de Bélgica) e hiciésemos alusión a los individuos peligrosos que se ocultaban bajo la máscara de "supporter"?

Por otro lado, las imágenes finales nos resultaron de lo más gratificantes: Mientras se mencionaba la existencia de una revista especializada en estos juegos, la cámara hacía un primer plano de la revista **Troll**.

Ya sabemos que eso debería perdonarlo todo, pero ya se sabe, siempre nos quejamos...

### La Llamada de Cthulhu, ya mismo

Es casi seguro que en el momento de leer estas líneas esté a punto de salir el tan esperado juego de rol lovecraftiano de terror-gótico **La Llamada de Cthulhu**. Aunque no lo hemos visto todavía, sabemos en estos momentos (semanas antes de que lo estéis leyendo vosotros) que se está procediendo a su maquetación y que en fechas muy próximas debería estar ya en las rotativas. Como no lo hemos podido ver todavía, tendremos que esperar a nuestro próximo número para informaros mejor en un amplio reportaje.



### Cursillo de formación de Masters

Van a tener lugar en Barcelona unos cursillos para la iniciación y formación de directores de juego de rol. Estos talleres proveen el aprendizaje de DJ con juegos de rol básicos como **Dungeons & Dragons**, **La Llamada de Cthulhu** y **Star Wars**. El programa es variado: conocimiento y dominio de las reglas de arbitraje de los tres juegos, sistemas diferentes (**TSR**, **Chaosium** y **WEG**), trucos y consejos a la hora de dirigir una partida, creación de módulos, etc. Aunque están previstos para las fechas 17 al 22 de Octubre, se recomienda solicitar una más amplia información a **Ludocentre**; c/ Lauria 41 Princ 1ª. Tel: 3174038.

### JESYR III

Este mes de Agosto ha sido muy perjudicial para la redacción de nuestra revista. Nuestro **Troll**, que no se ha tomado vacaciones para poder tener así informados de los acontecimientos venideros, se ha quedado con las ganas de ampliaros la información facilitada en nuestro anterior número. Parece ser que todos nuestros colegas deben estar tostándose en la costa (¿O en la autopista?) y no se han acordado de que no hay que descuidar los canales de información disponibles, más cuando son escasos. Esperemos que este lapsus sólo sea informativo, y que sí recuerden los compromisos adquiridos en fechas próximas.

A última hora nos han llegado sin embargo noticias sobre los acontecimientos más esperados para estos próximos meses (aunque no ha costado lo nuestro) y podemos concretaros alguna información suplementaria.

Ya conocemos los premios previstos para recompensar a los ganadores del campeonato nacional que organiza la asociación **AN-JESYR**:

- Para **Squad Leader**, el premio consisten un **ASL (Advanced Squad Leader)** como 1er premio y un **Tank Leader** para el 2º clasificado
- El ganador de **Civilization** recibirá un **Pax Británica**
- Los vencedores en la modalidad de rol (**La Llamada de Cthulhu**)

### Rol en Vivo en Les Corts

Previsto para el 8 de Octubre (pero todavía sin confirmar), va a tener lugar en el distrito de Les Corts (Barcelona) un rol en vivo de gran envergadura (según las informaciones recibidas). La partida tendrá un ambiente "Jamesboniano" (muy apropiada con nuestro número del mes) y transcurrirá durante todo el día (unas ocho horas de juego) en distintos puntos del distrito de Les Corts. Está prevista

la participación de un máximo de 100 jugadores y contará con, además de una interesante aventura, la participación a un cóctel, cena y fin de fiesta, al margen de otras sorpresas que no nos han permitido desvelar.

Organizado por **Ludocentre** para la campaña "¡Barcelona Jugal!", podéis solicitar más información en las propias oficinas de c/ Lauria 41, Princ 1ª; o bien llamando al 3174038.



BARCELONA

obtendrán un **Runequest** y figuritas

- El premio para los que se enfrenten en el wargame con figuras (**WRG 7<sup>o</sup> Ed**) consistirá en un lote de figuritas.

Además, habrá un trofeo para el vencedor de cada modalidad que correrá cargo de la organización de las Jornadas.



## Rol en Vivo en Bélgica

En Weris (Bélgica), del 16 al 18 de septiembre, la **Gilde des Fines Lames** organiza un rol en vivo en las Ardenas belgas: Aratorix en estado de sitio. En un centenar de hectáreas de bosque rocoso, y con un poblado galo reconstituido. Información: **GDFL**, 1 Avenue du Parc, 4920 Embourg, Bélgica. Tel: 656983 (prefijos aparte).

## La Nuit des Maléfices

Es una lástima que esta información no nos llegase con unas semanas de antelación (lo hubiésemos incluido en el boletín del club **Troll** cuanto menos). Además, por razones de obvio calendario editorial, todavía no tenemos un informe "in situ" sobre dichas actividades en el momento de redactar estas líneas.

**La Nuit des Maléfices**, que ha tenido (¿tendrá?) lugar en el Caveau St Esprit, en Provins (Francia), es un programa que se desarrolla durante los días 3 y 4 de

Septiembre y que incluye un programa de actividades lúdicas muy variado: Iniciaciones y partidas libres de **Maléfices** en el caveau de St Esprit, un encuentro con numerosos autores de juegos de rol franceses (pudiendo charlar e incluso jugar con ellos en los universos de su creación), visitas en el soberbio barrio medieval de Provins (y de sus famosos subterráneos), un buffet con ambiente "Belle Epoque" (disfraces incluidos a cargo de los participantes), seguido de dos ofertas: una noche de **Maléfices** (juego de rol) non-stop en el Caveau St Esprit (con premios y suscripciones ofrecidos por **Jeux Descartes** y **Casus Belli**) o bien, un rol en vivo que durará hasta aproximadamente las cuatro de la madrugada (unas ocho horas de juego) ambientado, por supuesto, en el período 1870-1914, con un marcado sabor a hechicería y ocultismo.

Paralelamente, durante la noche del sábado a domingo, el cine de Provins organiza un festival de cine fantástico.

Todos estos maravillosos acontecimientos han sido organizados por **Paradoxes**, conjuntamente con l'antenne de Provins del club **Pythagore** y contaban con la colaboración de **Jeux Descartes** y **Casus Belli**. Las actividades eran gratuitas, salvo en el caso del rol en vivo que costaba 270 Frcs (eso sí, incluyendo el buffet y las visitas a los monumentos y subterráneos de Provins).

## Châlons-sur-Marne

El 8 de Octubre está previsto en Châlons-sur-Marne un rol en vivo que, según la información recibida, será de ambiente contemporáneo y con temática de espionaje y agentes secretos. Como ellos mismos mencionan, los despachos de reclutamiento e información se encuentran en Châlons-sur-Marne, **MJC** du Mont St Michel, 10 rue de Normandie. Tel: 26643073

## DC se interesa por el rol

La editorial **DC** ha comprado los derechos a **TSR** para tres series de comics: **Dragonlance**, **AD&D** y **Gang Marauder** cuya realización correrá a cargo de Dan Mishkin y Ron Randall, Michael Fleisher y John Buscema, y Peter Be Cilly y Martin King respectivamente.



## Drancy

**Les Sentinelles du Nord-Est** organizan las 48 horas del juego francés con iniciaciones, demostraciones y torneos de **Rêve de Dragon**, **Maléfices**, **Empires & Dynasties**, **L'aiglon** ou **le Lys**, **Mai 68**. Información al tel: 46712420 (después de las 18 h). Olivier.

## Mantes

"La foire aux mercenaires" es el título del rol en vivo que tendrá lugar a 50 Km al oeste de Paris el 22 de Octubre. Organizado por **les Messagers d'Elendil**, 99d avenue Henri Chéron, 14000 Caen. Tel: 31745545

## Chamalières

La asociación de juegos Chamaliérois organiza un 48 horas non-stop del juego de rol, en su 2ª convención. Tendrá lugar el 8/9 de Octubre en la sala polivalente del carrefour Europe. Incluye concurso de dioramas. Responsables: **Association Jeux Chamaliérois**, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tel: 73371650 (mañanas o después de las 20 h).

## Les Mureaux

El club des Loups de **L'Apocalypse** organiza el 9 de Octubre un torneo a la Médiathèque des Mureaux, con los juegos **AD&D**, **CofC**, **Stormbringer**, **Runequest**, **Paranoïa** y **Star Wars**. Toda información os será facilitada por **Les Loups de L'Apocalypse**, 4 rue des Près, Arnouville-les-Mantes, 78790 Sep-teuil. Tel: 30939939.

## Limoges

**La Lune Noire** organiza el 22 y 23 de Octubre, de 14h a 20h, el **4<sup>o</sup> Salón de juego de Simulación de Limoges**, con la colaboración de las asociaciones **A.B.D.L.** y **Compagnie Grise**. Este salón tendrá lugar en el palais des Bénédictins, Av des Bénédictins y estará reservado a la iniciación y desmostración de juegos de rol, wargames y temáticos, con la presencia de un máximo de autores posibles.



## Animonde

Realizado, editado y presentado por **Croc** en el salón de los Juegos de Reflexión de Paris, este juego ofrece, por su original temática, nuevas perspectivas para los rolgames. **Animonde** desarrolla un sistema de valores basado en el respeto del mundo animal, la desconfianza hacia la violencia y una tecnología sencilla adaptada al medio ambiente. El juego favorece la interpretación y el auténtico "rol" entre personajes, en oposición a los juegos de tipo "blood & destruction". Interesante y cautivador, ha logrado seducir a dos importantes revistas como **Casus Belli** y **Dragon Radieux**, que le dedican secciones de Informe, extensión y módulos.

## Games Workshop

Salida inminente de la 2ª edición de **Blood Bowl** con tablero de poliestireno, figuritas de plástico, marcadores y nuevas reglas en dos libretos. Presentación de un juego de combate de coches llamado **Dark Future** (entre **Mad Max** y **Car Wars**). Fascinante.

## Chaosium

**The Cthulhu Monsters** es un enorme libro (según lo que pude ver hojeando la maqueta en el Salón de París) que contiene la descripción de un número incalculable de monstruos, datos técnicos sobre sus características y... ¡una ilustración en color por cada monstruo que ocupa nada más y nada menos que una página! Igualmente pudimos observar en el salón la premaqueta de **Prince Vaillant: The Storytelling Game**. Juego muy sencillo y original, puesto que no existe la necesidad de un director de juego. Cada jugador conoce trozos de la historia, y cada uno se encarga de hacérselos descubrir a sus compañeros. Este sistema curioso puede resultar muy interesante. Ya os informaremos de ello cuando lo probemos.

## Trauma

El juego de rol que fue publicado en la revista francesa **Chroniques d'Outre Monde** ya se puede adquirir en formato libro-juego (tipo libro **AD&D** o **Star Wars**). **Trauma**, como muchos lectores de **C.O.M.** ya sabéis, es un juego de rol ambientado en la época contemporánea, en el cual se puede encarnar un reportero, un médico, un piloto o incluso tú mismo. Estamos ansiosos, a la espera de conseguir un ejemplar de este juego, de poderos comentar si contiene nuevas reglas no incluidas en las que se editaron en la revista.

## TSR

Un suplemento para **AD&D** y **Forgotten Realms** que propone muchos hechizos, objetos mágicos y métodos de emplazamientos aleatorios de los mismos. Su título: **The Magister** (FR4). En cuanto a **City System**, es un librito de 32 páginas con el mapa gigantesco de una ciudad.

## Oriflam

Ha salido el libro en francés del director de juego para **Runequest**, titulado **Le Maître des Runes**, de 96 páginas y con pantallas. No hay noticias sin embargo sobre la próxima aparición anunciada de la revista **Broos** (dedicada exclusivamente a este juego). En cuanto a la versión francesa de **Hawkmoon**, debería ya estar a la venta en estos momentos, así como la pantalla del juego y el primer suplemento para **Runequest: Los Dioses de Glorantha**.

## Steve Jackson Games

**Conan beyond Thunder River** es una aventura en solitario con el héroe cimero para **GURPS**. Otro suplemento para **GURPS** es **Wild Card**, un mundo de ciencia-ficción, que describe un universo paralelo en donde un virus extranjero ha dado a los humanos super-poderes. En otro orden de cosas, está prevista además la salida para navidad del juego de rol **Witch World**, basado en el mundo creado por André Norton.

## Games Designers' Workshop

Para empezar, el juego **Traveller 2300** ha sido modificado, incluyendo la portada y el título que será de ahora en adelante: **2300 AD. Rebellion** es el primer suplemento para **MegaTraveller. Space 1889** es el gran proyecto de GDW para 1989. Se trata de un universo de ciencia-ficción en donde los desiertos rojos de Marte y los pantanos de Venus coexisten con cuerpos expedicionarios de soldados británicos de la reina Victoria, los zeppelines del Kaiser y los trogloditas de la luna. En Agosto saldrán: **Sky Galleons of Mars** y **Ironclads and Etherflyers**, dos juegos temáticos, y en enero **Space 1889** el juego de rol (¿Esta claro? ¡Pues que suerte!).

## Transecom

Anuncian para estas fechas la aparición del **Unearthed Arcana** en francés. Mientras tanto podéis adquirir ya los módulos de **Dragonlance DL3-4**.

## Jeux Descartes

Continúa la asombrosa producción de esta casa, tanto de productos traducidos como propios. En esta ocasión nos informan que la extensión de juego para **Blood Bowl**, **Zone Mortelle**, que ya está en las tiendas. En el momento de leer estas líneas, también lo estarán **James Bond** (cuya portada es sensiblemente más atractiva que la original de **Victory Games**) y **Warhammer**, el juego de rol (éste último un poco más tarde). En cuanto al **Guide de Star Wars**, habrá que esperar Octubre.

Lo que si está disponible ahora son los módulos **Folies Viennoises** para **Maléfices** y **Les Bleus du Secteur MIT** (traducción del **Hill Sector Blues**) para **Paranoïa**. Para **Légendes Celtiques**, un conjunto de 4 módulos bajo el título de **La Longue Traque**.



## Essex Miniatures

Ya disponibles en nuestro país, la gama de figuras de fantasía **Essex** puede adquirirse por blisters individuales, a menos que se trate de grupos especiales. Actualmente ya existen más de ochenta referencias de un enorme surtido de las reconocidas y prestigiosas figuras.

Un amplio abanico de opciones para el aficionado al juego de rol, disponible en **Juegos de Mesa y Figuras de Madrid**.



JUEGO DE ROL EN 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 CREE. FANTASIA Y LITERATURA AL ALCANCE DE TUS PERSONAJES.

La Llamada de Cthulhu amplía los mundos fantásticos.

PIDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERIAS

**INTERNACIONAL**  
SANT HIPÒLIT 20 (93) 348 0886  
08030 BARCELONA

## Armageddon

Esta marca de figuritas francesas (cuya excelente calidad podéis apreciar en algunos de los anuncios a todo color de las principales revistas de juegos de simulación francesas) acaba de sacar una gama más: Los aventureros espaciales. Entre otros: Astropiloto, terrorista, cazador de recompensas, mercenario, destructor, detective, mujer piloto, mujer comando, mercenaria, exploradora, etc. Para agosto anuncian la infantería espacial y para septiembre los extraterrestres. ¿Quién dijo que no había figuritas para jugar a Star Wars?



## Dragon Radieux

Nº 16. Julio 88. Bimestral. 25 Frcs. 76 pags.

En esta ocasión **Dragon Radieux** nos presenta un interesante informe "Especial Demonios" cuya calidad y extensión obliga a presentarlo en varias partes. En esta primera parte encontramos un estudio sobre los demonios en **Runequest**, **AD&D**, **La Vallée des Rois** y **Empires & Dynasties**. También se incluye la segunda parte del informe sobre el poble Sandar para el mundo de Trégor, Los módulos son para **Empires & Dynasties**, **Légendes de la Table Ronde**, **MERP** y **Rêve de Dragon**.

Las informaciones contienen interesantes novedades sobre el mercado nacional e internacional del cual destacamos la reseña que figura en la página 39, titulada "INTERNACIONAL TROL, REVISTA DE ROL". Pese a la falta de ortografía en nuestro título, la información nos ha hecho mucha ilusión (sí, sí, lo sabemos, somos como críos). Todo lo que dicen es muy bonito, y como muestra, un botón: "...la revista de juegos de simulación española "TROLL". El juego de rol tiene un desarrollo cada vez más importante en ese país, como lo atestiguan el aspecto cada vez más agradable y el sumario particularmente denso de nuestro

colega..." (al volverlo a leer se nos saltan las lágrimas de la emoción...).

Un pequeño pero tierno detalle de la revista **Dragon Radieux** que me apasiona. La ilustración de la página del sumario, obra de Devron, es una pequeña joya. A lo largo de los últimos números, este "sketch" en una viñeta vale más que mil editoriales.

## Avalon

Ha aparecido el nº 1 de **Avalon**, un fanzine que cubre en sus páginas todo el ámbito de la literatura fantástica. El nº 1 es un monográfico dedicado a J.R.R. Tolkien y su Tierra Media. Entre los artículos podemos encontrar comentarios sobre sus comienzos, un guía para entender y asimilar algunas de sus principales obras, una lista de sus obras y artículos publicado, además de un comentario de forma y estilo.

Su dirección: Angel González, Apartado 30, 48940 Lejona, Vizcaya.

¡Imprescindible para todo buen Tolkieniano!

Miquel Antón

## White Dwarf

Nº 102. Dirigido por Sean Master-son. 80 pags. Junio 1988. Mensual. 1'50£

Es muy poco lo que se puede decir de WD. Que ha subido de precio... Que treinta páginas son de publicidad... directa, lo que deja a la revista en unas escasas y marginales 50 páginas... En fin, veamos que nos ofrece el enano en este número.

Aparte de secciones habituales, como la clásica "Eavy Metal, como siempre lo mejor del número, encontramos una aventura para Warhammer RPG (que es un dungeons), un especial de nueve páginas dedicado a "Dark Future" (Destinado a que los lectores se compren este nuevo juego, una copia descargada de "Car Wars"), Artículos sobre médicos y walkers en Warhammer 40.000 (Destinadas a que los lectores se compren las nuevas figuritas de Citadel), un método para asignar nombres a demonios y un artículo sobre pateadores en "Blood Bowl" (y que no es una extensión, sino un extracto del nuevo reglamento tal cual). En resumen, una estafa, un aburrimiento y un anuncio continuo.

Hace tiempo que los capitostes de Games Workshop decidieron que el enano blanco se encerrara en su caverna y se olvidara del mundo exterior. Sean Masterson sólo ha dado el paso lógico: convertir la caverna en un mausoleo.

## Casus Belli

Nº 46. 30 Frcs. 108 pags.

Tal y como lo constatamos en nuestra reseña del número anterior, el esquema de **Casus** es el siguiente: Informe de juego de rol + Extensión y Módulo sobre el mismo. En este caso, esta acertada fórmula, presentada como "Los dossiers de Casus Belli" trata sobre dos juegos de rol, **Empires & Dynasties** y **Animonde** y sobre un wargame ambientado en el renacimiento, **Landsknecht**.

Los módulos (además de los de **Empires & Dynasties** y **Animonde** ya mencionados), son para **AD&D**, **MERP**, **Runequest** y un **Cthulhu** ambientado en ciencia-ficción.

Los artículos son tan variados como amenos: Como ser árbitro de **Runequest**, Teoría y análisis de un wargame, Formaciones de la época Napoleónica y unos informes sobre los juegos de tablero **Mai 68** y **Suprématie**. En encarte, se incluye un wargame sobre la batalla de Francia en 1940.

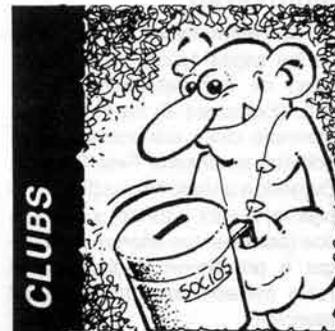
Resumiendo, un ejemplar de **Casus Belli** que sabrá satisfacer una vez más a aficionados a los juegos de simulación (tanto wargames como rol). Por cierto, en este ejemplar, recomiendo la lectura de la sección del "Barbare Déchainé" (Bárbaro desencadenado) que se dedica, una vez más, a cargarse con su peculiar y corrosivo humor a todo inútil que se le ponga delante (desde los incompetentes medios informativos hasta las empresas o particulares que se han destacado por alguna marrullería). Habrá que pensar seriamente en contratar los servicios de un homónimo suyo para nuestra revista, puesto que aquí también hay mucho que hablar.

## Graal

Nº 7, 8. 25 Frcs. 60 pags. Mensual. Junio, Julio-Agosto 1988.

En el momento de cerrar nuestra maleta no gan a la redacción los dos últimos números de **Graal**. En el primero, se destacan unos informes sobre **Battletech**, **Mia 68**, **L'Arc** et la **Griffe** y

**Animonde** así como unos módulos para **AD&D**, **RQ** y **Star Wars**. Además, artículos sobre los Monstruos en **AD&D**, criaturas y objetos mágicos y consejos para un clérigo. El nº 8 le dedica los informes a **Les Années Folles** y **Trauma** e incluye módulos para **AD&D** y **CofC** junto con artículos sobre la magia para **RQ** y **AD&D** y la vida de los magos en las sociedades medievales-fantásticas.



## Logotipos de los clubs

Ya hemos hablado de ellos en numerosas ocasiones pero esta vez vamos a saldar una deuda que tenemos pendiente con ellos desde hace tiempo: la publicación del logotipo de **Strumtruppen**.

Aprovechando la ocasión, recordamos que nuestras páginas están abiertas a todos los clubs y particulares por un módico precio: los sellos que pongáis en la carta que nos enviéis.



## Arioch, club de rol

Se ha formado en Palma de Mallorca un club de rol llamado **Arioch**, con excelentes perspectivas para animar el panorama rolístico en las islas: participación en la próxima "rua" (carnaval), organización de un rol en vivo y una pequeña competición. Incluso es posible que contemos con la visita de este nuevo club en las Jornadas de **Jesy III**.

Hasta entonces, podéis contactar con Sergi Cubells; c/ Roselló i Caçador nº 17, Baixos Dreta; 07004 Ciutat de Mallorca o llamar al teléfono 460294.



## Multiverso

Los amantes del buen cómic y de las sagas épicas están (estamos) de enhorabuena. Tebeos S.A. (Ediciones B) ha lanzado al mercado cinco colecciones de la editorial americana First Comics. Dejando a un lado Nexus (héroe en pijama, humor y tortas) y Dinamo Joe (para los que añoran a Mazinguer o practiquen Battletech), el resto merece una muy especial atención.

**Hawkmoon: Joya en la frente**  
Adaptación al cómic: Gerry Conway

Dibujo: Rafael Kayanan

Un mundo en el que hábilmente se entrecruzan la alta tecnología y el medievo. Nuestro futuro, una continua guerra contra el Imperio Oscuro, cuya capital es Granbretan, la Isla Tenebrosa, imposible de frenar en su expansión. Una intriga en la que se ve mezclado Lord Dorian Hawkmoon, que deberá traicionar a los suyos si no quiere que la Joya Negra, incrustada en su frente por los magos de Granbretan, le devore el cerebro...



**Las crónicas de Corum: El señor de las espadas**  
Adaptación al cómic: Mike Baron

Dibujo: Mike Mignola

Corum, el príncipe de la túnica escarlata, es el único supervivien-

te de su raza, los Vadhagh. Tanto éstos como los Nahdragh, otrora sus enemigos mortales, han sido exterminados por una raza innoble que sólo confía en las armas y ve brujerías y sortilegios en la ciencia y el saber. Torturado por Glandytha-Krae, jefe de los Mabden, pierde un ojo y una mano, pero gana la furia y la rabia necesarias para iniciar la venganza contra los aniquiladores.

Un buen dibujo. Los aficionados podemos disfrutar por fin del verdadero Mignola (los seguidores de La Masa y Alpha Flight ya conocen sus excelentes portadas).



**Elric de Melniboné**

Adaptación al cómic: Roy Thomas

Dibujo: Michael Gilbert/Craig Russell

Melniboné es un imperio en decadencia, reducido a su capital, Ymrryr, La Ciudad de los Sueños. Está gobernado por un hombre débil, que necesita magia y drogas para seguir viviendo, un albino de los ojos rojos cuyo nombre es Elric. Un ser sumido en continuas dudas y de triste existencia, alegrada tan sólo por Cymoril, su prima y amante, hermana de Yrkoon, un noble al



que todos desearían tener como emperador, un verdadero melnibonés que ansía llegar al Trono de Rubí y desposar a la mujer que más desea del mundo, Cymoril.

Nada que comentar a aquellos que ya hayan leído anteriormente "la Ciudad de los Sueños", publicada por Forum y realizada por los mismos autores. No les defraudará en absoluto.

¿Qué por qué lo de "adaptación al cómic"? por una sencilla razón. Estas tres sagas tienen un padre, y su cuna no fue el cómic, sino la literatura, y de ellas hemos podido disfrutar gracias a la pluma de un desconocido, Michael Moorcock. Si algo hay que decir respecto a las adaptaciones al cómic de estas novelas, es que más de un guionista (y algún que otro creador de juegos de rol) deberían tomarlas como ejemplo.

Ernesto Urdi



## Un universo sin ley

**Los príncipes demonio, vol I**  
Jack Vance

Ed. Martínez Roca, col. Gran Supreficción; Barcelona 1988

Antes de entrar en el estricto comentario del libro, déjenme advertirles de un hecho que sin ser relevante para la calidad intrínseca de la obra, sí es lo suficientemente importante como para dar un aviso. Este libro lo constituyen las 3 primeras novelas del ciclo "Los príncipes demonios". Una sencilla operación aritmética demostrará la economía que supone su adquisición, un hecho no demasiado reconocido por los posibles compradores.

Economías aparte, hay que decir unas cuantas cosas al respecto de la obra.

La primera va directamente dirigida a los jugadores de rol, y se llama planificación. Es un hecho reconocido que Vance es el mejor en la creación de mundos dentro del campo de la SF. Aunque sólo fuera por las introducciones a los capítulos, para todos aquellos que pretendieran arbitrar un juego -

cualquier juego- ya debería ser un volumen obligatorio en la estantería de los roleros.

Pero hay más. La historia es prodigiosamente simple: Kirth Gersen fue uno de los dos supervivientes en un ataque esclavista de los príncipes demonios y, en su niñez, juró vengarse de todos y cada uno de ellos. Si les digo que habían cinco de tales príncipes y que este volumen contiene tres de las cinco novelas del ciclo, no es necesario descubrir la trama de cada novela. Aunque la duda se plantea: ¿Cómo escribir cinco novelas así sin que cada una sea un calco de la precedente? La respuesta descansa en el oficio y maestría de Jack Vance: Por supuesto, cada príncipe demonio tiene su propia personalidad, cuidadosamente oculta. Este es el motor de cada historia de la pentalogía. Si fallara esto, las novelas serían aburridas; y no es que no suceda: siguiendo una consagrada tradición muchas veces rota, la segunda novela "La Máquina de Matar" no está demasiado conseguida debido a que la personalidad de Kokor Hekkus, apodado "La máquina de matar" no es lo suficientemente definida como para apasionar.

Contarles más de lo que he dicho ya de la trama sería un crimen (no he reseñado que este ciclo se inscribe dentro del difícil subgénero ciencia ficción/suspense, ¿Verdad?) Pero sí puedo decirles que el retrato de una sociedad interestelar futura, con su mundo organizado, y el salvajismo inherente en las regiones de Más Allá, las zonas colonizadas pero no pertenecientes a la Federación, a veces tienen el aire de conformar un fresco tan detallado como real (dicho sea de paso, los "traveleros" encontrarán puntos de resonancia entre la obra de Vance y la de Marc W. Miller: The Beyond, Smade's Planet, Thamber...)

Déjense llevar por la maestría de Jack Vance y compren Los Príncipes Demonio; es una inversión provechosa, créanme.

## La filosofía de Mr Holmes

**El caso del Anillo de los Filósofos**

Dr J.H. Watson (Relatado por R. Collins)

Valdemar Ediciones, Madrid, 1988

Que Sherlock Holmes ha inspirado más continuaciones e inspiraciones que cualquier otro personaje literario es de todos conoci-

do. La fortuna y enfoque de tales "casos paralelos" ha sido diversa: libros para niños, como "Los Irregulares de Baker Street", imitaciones serias más o menos afortunadas, como las "Crónicas de Solar Pons", en las que Sherlock aparece como figura referencial y reverenciada; e, incluso, una versión psicológica y freudiana del personaje, en la cual se demuestra sin lugar a duda que Holmes y Moriarty eran una misma persona.

Era cuestión de tiempo, por tanto, el que surgiera una nueva visión del personaje, como así ha sido.

Pero, en este caso, el genio de Sherlock está severamente mediatizado. Efectivamente, el caso en el que se ve involucrado nuestro mítico protagonista le va a llevar a la Universidad de Cambridge de principios de siglo, el lugar de mayor concentración de genios por metro cuadrado, filosóficamente hablando, de toda la historia, con la excepción de la Grecia antigua, lugar de difícil acceso para Holmes.

Es por tanto una situación radicalmente diferente a la acostumbrada, y la duda se nos plantea enseguida: ¿Podrá Holmes equipararse a las mentalidades de Wittgenstein, Keynes, los escritores del grupo de Bloomsbury, con Virginia Woolf al frente, con Bertrand Russell? La respuesta es que sí, aunque la tradicional superioridad de Holmes no podrá ser mostrada.

Bajo la trama de averiguar quién o qué está persiguiendo a Ludwig Wittgenstein, recorreremos los "colleges" de Cambridge, patria de Lewis Carroll entre otros y nos encontraremos con una Anne Besant, heredera espiritual de Madame Blavatsky, hasta enfrentamos con Aleister Crowley, el llamado "El hombre más malvado de Inglaterra".

A estas alturas ya habrán percibido, que a mi criterio la novela merece ser leída. El que la documentación y retrato de los personajes sea rayano en la perfección tiene algo que ver, aunque no sea todo. El caso es que, tal y como se nos plantea, la trama es imaginativa y lo suficientemente atrayente como para hacer de este libro un auténtico caso sherlock Holmes. Escrita con gran cuidado y repleta de detalles ingeniosos -Me viene a la memoria el encuentro de Holmes con Arthur Conan Doyle, por ejemplo-, tiene un único punto negro: un final apresurado e incoherente, incomprensible dentro de una novela que en sus páginas precedentes lo había conseguido todo.

Luis Salvador



### Architecture & Morality Orchestral Manceuvres in the Dark

En principio, y dado el contexto de esta revista, la música ideal para ambientar partidas de rol suele ser, por razones obvias, las bandas sonoras, pero por supuesto hay otros tipos de música, más comerciales y desde luego más

conocidos. En la redacción me comentaron que sería una buena idea hacer esta vez un artículo sobre un disco que no fuera una banda sonora. Por que no. Incluso había un LP que venía "al pelo". Se trata de "Architecture & Morality", del grupo Orchestral Manceuvres in the Dark. ¿Quién no ha escuchado alguna vez el tema "Joana of Arc (Maid of Orleans)"?

Este tema lanzó el LP y el fue el más escuchado, pero en este disco hay mucho más y muy bueno.

Tenemos temas como "Sealand", de una calidad y forma musical remarcables, con gran uso de la percusión y que crean un efecto ambiental nada despreciable para esas partidas que (todo hay que decirlo) no las ambienta casi nadie.

Otros temas a destacar son "Architecture & Morality" que da título al LP o "The New Stone Age"

siendo este último el que abre el disco en su cara "A".

Este estilo de música, algo personal, tiene una calidad indiscutible, catalogable como "temas para imaginar" y de hecho podrían haber hecho una banda sonora con ella. Os lo puedo asegurar.

Por último sólo deciros que es posible que encontréis alguna dificultad en encontrar el disco ya que es del año 1981, pero con perseverancia...

Rovingenolindeus



### Bitelchus

(Beetlejuice) 1988. Director: Tim Burton. Guión de Michael Mc Dowell y Warren Skaaren. Música de Danny Elfman. Intérpretes: Michael Keaton, Alec Baldwin; Geena Davis; Annie Mc Enroe; Paurice Page; Hugo Stanger.

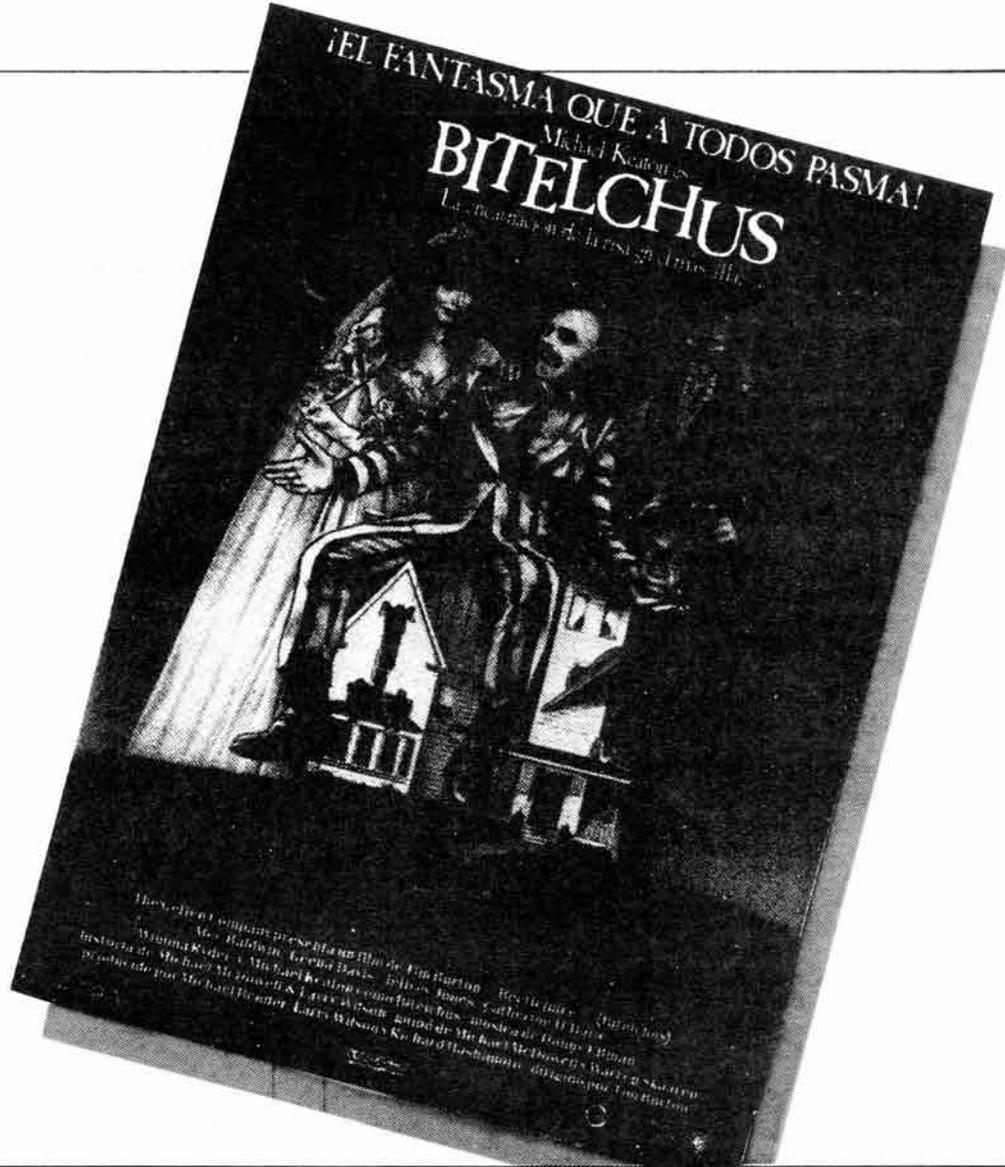
Durante la época estival las carteleras suelen verse absolutamente bombardeadas con los llamados "estrenos veraniegos": películas más o menos desenfadadas, hechas con prisas y presupuesto bajo, que no suelen durar más de tres meses en cartel. O bien las secuelas de películas que dieron que hablar en su día (y dense por aludidos aquí **Loca Academia de Policía 5**, **Rambo 3** y **Cocodrilo Dundee 2**). Es por eso que películas como **Bitelchus** destacan entre las demás como una bocanada de aire fresco en medio de un muro de polución.

**Bitelchus** nos cuenta la historia de un joven matrimonio, Adam y Bárbara, los cuales lo tenían TODO para ser felices: eran guapos, sanos, enamorados y tenían una casa preciosa. Les gustaba tanto que, cuando murieron en aquél estúpido accidente de automóvil, siguieron residiendo en ella... Por desgracia, una MONSTRUOSA familia formada por un ejecutivo paranoico, una escultora histérica y una adolescente permanentemente enlutada con tendencias morbosas decide instalar-

se en su casa, flanqueados por un decorador con pretensiones espiritistas. Adam y Bárbara intentan expulsarlos por los métodos tradicionales: telequinesia, poltergeist, ruidos nocturnos, gemidos, apariciones macabras, posesiones parciales... todo es inútil. Al parecer, tener fantasmas en casa está de moda. Solamente consiguen que al ejecutivo se le ocurra convertir la casa y el pueblo en una especie de Disneylandia Fantasmal, y que le lleven ofertas de empleo para amenizar fiestas..... Lo único que puede ayudarlos ahora es contratar a Bitelchus, un bio-exorcista profesional. El es único que garantiza la expulsión total y absoluta de vivos en una casa... El pequeño problema es que Bitelchus es un fantasma perverso, inmoral, sádico, que no respeta ni las normas de los vivos ni las de los muertos... y que está absolutamente loco. Llamarlo es fácil, desprenderse de él ya no lo es tanto...

Narrada en un tono hilarante, la película merece la pena por tres motivos: La actuación de Michael Keaton en el repulsivo papel de Bitelchus, la sucesión de efectos especiales (muy bien cuidados), y la escena de la posesión de la familia (al son de la canción "Banana"). Una película cuya única pretensión es de hacer reír.

Julio Recarte



**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 ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS DISEÑADOS PARA COMPLETAR LAS MAS OSADAS AVENTURAS

ADemás DISTRIBUIMOS, POR CATALUÑA Y ZONA NORTE DE ESPAÑA, TODO EL MATERIAL IMPORTADO POR JUEGOS DE MESA Y FIGURAS (MINIFIGS, ESSEX, STANDARD GAMES, DIXON, Y OTROS)



**INFÓRMATE**

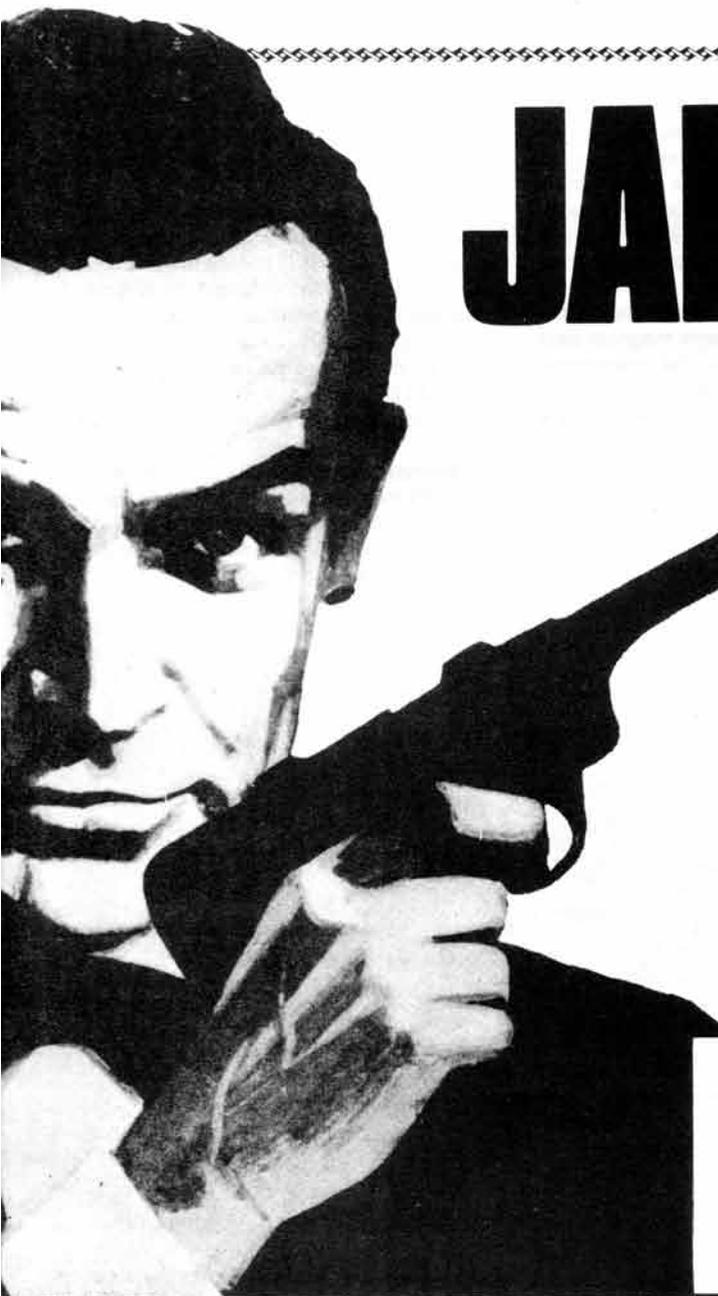
C/. Rios Rosas, 6 Bajos  
08006 Barcelona (España)

# LA TORRE DE MERLIN

c/ Modistes 4 : Mas Baell.

**LLORET DE MAR**

**tu tienda de juegos**



# JAMES BOND

## 007™

### Ficha Técnica:

Nombre:	James Bond 007
Autor:	Gerard Christopher Klug
Aparición:	1983 (1988 en Francia)
Editor:	Victory Games (Jeux Descartes en Francia)
Tema:	Mundo del espionaje relacionado con las películas y novelas de Ian Fleming
Nº Jugadores:	Entre 2 y 5

### Temática y Ambientación

**James Bond 007** es un juego de rol que te permitirá rememorar las misiones que llevó a cabo dicho agente en las películas que le hicieron famoso. Podrás ser el mismo James Bond o cualquiera de sus conocidos aliados, o crearte tu propio agente secreto al servicio de su Majestad. Goldfinger, Oddjob, Tiburón y hasta la seductora Octopussy se cruzarán en tu camino. Podrás enfrentarte, gracias a la ayuda de los artilugios que expresamente ha diseñado para tí la rama "Q", y derrotar a los malvados villanos que pretenden esclavizar al mundo libre.

### Personajes

Existen dentro del Servicio Secreto Británico tres tipos de agentes: Reclutas, Agentes y "00", en orden creciente de importancia. El hacerse un agente de un sexo o de otro no conlleva ninguna ventaja intrínseca. Al jugador se le otorgan una serie de puntos de generación, atendiendo a la graduación, que el jugador distribuirá a placer entre las características (Fuerza, Destreza, Voluntad, Percepción e Inteligen-

cia), las habilidades (Conducir, Pilotar, Escalada, Juego, Seducción, etc...) y sus rasgos físicos, hasta la total configuración del mismo. Habrá que elegir también una profesión previa para nuestro personaje, lo que nos dará experiencia adicional en determinadas habilidades, además de otorgarnos unos Campos de Experiencia (Computadoras, Ski Alpino, Toxicología, etc...) que nos serán de gran utilidad en el transcurso de las misiones. También somos libres de escoger para nuestro personaje unas debilidades, que nos darán adicionales puntos de generación, pero que representan un serio handicap para nuestro agente secreto. Debilidad por los miembros del sexo opuesto, Juego, Superstición y Claustrofobia son algunas de las muchas debilidades al alcance de nuestro personaje.

No nos debemos olvidar de una correcta selección de los rasgos físicos (Altura, Peso y Aspecto) ya que de ello dependerán principalmente nuestras relaciones con los miembros del sexo opuesto. Por último elijeremos nuestra pistola personal, nuestro vehículo particular y el barrio en que nuestro recién creado agente

secreto tiene establecida su residencia. Durante el proceso de generación habremos acumulado una serie de Puntos de Fama, que reflejarán la cantidad de información sobre nuestro personaje, existente en los archivos de las distintas organizaciones de inteligencia (Tanto aliadas como enemigas).

### Reglas Generales

El sistema de juego se basa principalmente en la utilización de los percentiles unido al de los grados de dificultad. Un personaje tendrá en cada habilidad unas posibilidades básicas de Éxito. Atendiendo a la complejidad de la acción que el jugador desee realizar, el Máster le asignará un grado de Dificultad que oscila entre 1/2 (Muy Difícil) y 10 (Muy Fácil). El porcentaje necesario para realizar la acción se obtendrá por la multiplicación de las posibilidades básicas y el nivel de dificultad.

Pero no es lo mismo hacer las cosas por los pelos que hacerlas muy bien. Por ello dentro del éxito existen 4 niveles: Aceptable, Bien, Muy Bien y Excelente. Estos niveles influirán en la

gravedad de las heridas, la cantidad de información obtenida, el tiempo requerido para la realización de la acción, etc...

El número de habilidades, sin ser excesivamente amplio, cubre perfectamente todas las acciones que a un agente secreto se le pueden presentar. En el combate se puede hacer realmente de todo. Podrás impactar en cualquier blanco que te propongas, estando reflejada la complejidad de la acción en el grado de dificultad de la misma.

Las partes más espectaculares de las películas de Bond, son sin duda alguna las persecuciones. Naturalmente en un juego dedicado a este tema no podían defraudar. ¡Y no lo hacen! Aunque están considerablemente abstraídas, no pierden ni una gota de la emoción presente en las mismas. Más de un jugador se ha tenido que

tomar una tila antes de cruzar un río, sobre un puente medio derruido, a toda velocidad.

La interacción con los PNJ es otro de los logros del juego. Esta se puede presentar de cuatro formas: Persuasión, Seducción, Interrogación y Tortura. La Seducción es una considerable fuente de información, siempre y cuando se use de una forma racional.

Algún jugador se ha sorprendido cuando tras seducir a la hija de un importante magnate para sacarle información, ésta le ha traicionado llevándole a una trampa mortal.

También se describen reglas para llevar a cabo partidas de ruleta, blackjack, póker, etc... en los casinos de turno.

Al finalizar cada sesión de juego, el Máster recompensará a los jugadores con Puntos de Experiencia, que éstos utilizarán para adquirir nuevas habilidades, mejorar su dominio en las ya

existentes o incrementar las Características, con el fin de alcanzar el objetivo de todo agente secreto: la graduación "00". ¡La licencia para matar!

Antes de comenzar la partida, la rama "Q" te equipará con todos los artilugios que estime necesarios o útiles para la exitosa realización de la misión: Desde el Aston Martin DB-V hasta la Lotus Spirit, pasando por La Pequeña Nelli, etc...

En la parte del Máster se dan directrices para el uso de los PNJ, se describe el funcionamiento de M.I.6. (Servicio Secreto Británico) y de Tarot (Organización criminal equivalente a Spectra).

Además hay una amplia descripción de todos los Personajes que ha encontrado Bond a lo largo de sus misiones. Resumiendo, está todo lo necesario para jugar en el mundo creado por Ian Fleming para su agente secreto.



## Precio y Presentación

El libro de reglas viene incluido en la caja básica, aunque también se puede adquirir por separado. En la caja básica se incluyen, además del mencionado libro, dos dados de D10 y dos de D6, además de una colección de hojas de personaje. El libro tiene una presentación aceptable, con unos buenos gráficos, flojeando un poco las ilustraciones. En los últimos módulos éstas mejoran considerablemente, pero en general presenta una relación calidad-precio bastante buena. Las reglas están estructuradas de una forma clara y comprensible, no planteándose ningún problema insalvable a la hora de buscar una explicación a un problema dado.

El precio de la caja básica ronda las 3700 ptas. Las aventuras y suplementos oscilan entre las 2100 y 3000 ptas.

## Extensiones y Módulos

Existen para este juego de rol un número nada desdeñable de módulos y aventuras. Concretamente 6 suplementos y 10 aventuras, número que se va incrementando continuamente. Dentro de los suplementos podemos encontrar:

Q-MANUAL; con más de 150 ilustraciones, esta guía provee de más armas, vehículos y equipo especial usado en las películas.

*Ma llamo Mc Sheen. Chns Mc Sheen o también conocido por "002". Es posible que nunca hayas oído nada de mí, cosa que celebro mucho ya que los agentes secretos no deben ser sino eso, secretos. Aún con eso, soy de los mejores agentes actualmente en servicio de M.I.6. (dícese del Servicio secreto Británico o el "Circus" para los de toda la vida). Si has ojeado el Herald Tribune esta mañana, en un rincón de la pag. 35, habrás podido ver un anuncio que rezaba así: Muchas plazas para agente secreto.*

*Plazo de inscripción abierto. oposiciones día 18 de Abril, Regents Park. Pues bien, si te apetece además de reírte de los villanos, comer en los mejores restaurantes del mundo, conocer íntimamente a las mujeres más bellas y a los hombres más atractivos del sistema solar, disfrutar de la vida de la Jet-Set, pero con los riesgos y las emociones que proporciona el peligro... ¡¡¡No juegues a JAMES BOND!!!*

*Te lo advierto por experiencia propia, te tienden trampas en los restaurantes y te envenenan la comida; las rubias, las morenas así como las pelirrojas no son sino un cabo para traicionarte y acabar con tu apacible vida. Tarántulas en la cama, serpientes en la ducha, pelos en la sopa... en fin, ya sabes. Queda claro que yo ya he avisado, si juegas a James Bond no descansarás de persecuciones, torturas y encarronas. Apúntate si tienes auténticas ganas de correr aventuras.*

Marco Prieto

FOR YOUR INFORMATION; contiene nuevas reglas sobre lavados de cerebro, amnesia, estructura sobre el funcionamiento de organizaciones reales de inteligencia, etc...

GAMEMASTER PACK; Figuras de cartón para visualizar los combates, y una pantalla para el Máster donde vienen recogidas todas las tablas necesarias para jugar.

THRILLING LOCATIONS; Da descripciones sobre los restaurantes más elegantes del mundo, los hoteles y los medios de locomoción más lujosos que se pueda uno encontrar.

VILLAINS; una serie de malvados villanos descritos con todo detalle para una rápida adaptación a nuestras campañas.

ON HER MAJESTY'S SECRET SERVICE; juego en solitario usando el mismo mecanismo que el juego de rol.

Dentro de las aventuras están disponibles: GOLDFINGER: ¿Quién está traficando con las reservas mundiales de oro?

OCTOPUSSY: ¿Qué le ha pasado a un fabuloso tesoro de la época de los Zares?

DR. NO: ¡Bienvenidos a la isla de la muerte!

SOLO SE VIVE DOS VECES: ¿Dónde está el laboratorio espacial desaparecido, y que ha pasado con su carga letal?

VIVE Y DEJA MORIR: ¿Señalan las cartas más muertes entre los agentes de M.I.6.?

GOLDFINGER II: ¿Ha vuelto Goldfinger o quién está usando sus métodos mortales?

EL HOMBRE DE LA PISTOLA DE ORO: ¿Podrás rescatar al científico secuestrado y a su arma mortal de las fuerzas de la KGB, TAROT y del más peligroso asesino de todos los tiempos? PANORAMA PARA MATAR: ¿Habrá suficiente tiempo para detener al villano antes de que lleve a cabo su mortal plan?

SOLO SE VIVE DOS VECES II: ¡Horrores pasados! muerte presente.

SOLO PARA TUS OJOS: ¿Podrás ganar la carrera para salvar la seguridad de G.B.?

¡Ah, que no se os olvide! Suponer que estas aventuras son exactamente como las películas puede ser peligroso para vuestros Personajes.

## Inpresión General

El juego de rol **James Bond 007** mantiene el "sabor" tan especial de las películas, moviéndose los personajes en ese mundo tan excitante y sofisticado que lo ha caracterizado durante 25 años. Ello no quiere decir que las reglas no funcionen para jugar cualquier situación de aventura del género del espionaje. Con varios millones de libros Básicos vendidos hasta 1985, **James Bond 007** ha sido el mejor juego de rol en varios años. Las cifras y los premios lo dicen todo. Tiene en su poder el "H.G. Wells Award" y el "Strategist Club and RPGA Network Award" por el mejor juego de rol en 1983.

Con unas reglas sencillas, pero no por ello incompletas, y con tal cantidad de módulos y suplementos, es el juego ideal para aquellos que busquen situaciones stressantes, feroces combates y relajantes situaciones, pero que no desean tener que estudiarse toda la historia de cierta región en la edad media, o leerse la bibliografía de determinado escritor de terror.

Las aventuras no son demasiado largas, con la ventaja que ello conlleva de poder interrumpir la campaña, sin prejuicio de futuros malentendidos.

Otra de las características de este juego es el reducido número de jugadores (entre el "1" y el "3" es el ideal). Aquí no vale eso de protegerse detrás del amigo poderoso. Todo depende de tu arrojo y valentía. No es un juego en que se relega a los personajes el mero papel de espectadores. Como agentes de M.I.6. tendrán la total responsabilidad sobre el éxito o fracaso de la misión.

Además es muy reconfortante, tras haber jugado determinada aventura, verse en la película de mismo título. Sin ser iguales, el sabor de la misma se mantiene. Y para aquellos que las hayan visto, está dirigida esta recomendación: No os paséis de listos y adelantéis acontecimientos. Os puede salir muy caro. Resumiendo, es un juego ideal para introducirse en este mundo, para algunos tan desconocido del rol, y capaz de hacernos pasar multitud de horas entretenidas de acción e investigación, a los que tenemos ya cierta experiencia en la materia.

Por último... no penséis que es un juego "only for man". Es una idea que tienen algunos metida entre ceja y ceja, pero están equivocados. ¡Personalmente conozco a una "agente" de M.I.6. que dejaría a "Lady Blue" al nivel de mero Policía Municipal!

Probadlo y veréis como no os defraudará. Goldfinger temblará con vuestra presencia...

Karl Walter Klobuznik  
"The Fumbler Dwarf"  
MADRID



## La versión francesa

Recién salido de imprenta, **James Bond 007 - le jeu de rôle**, llega a nuestra redacción pocos días antes de cerrar la maqueta del presente número de nuestra revista. Pensamos en un principio que se trataría de una versión traducida muy similar a la de **Victory Games**, pero la sorpresa resulta tan grata que decidimos incluir a última hora una reseña en el presente informe.

Aunque el contenido del libro básico de **James Bond 007** (único traducido en francés hasta la fecha) es muy similar a la versión americana (al menos a primera vista -no hemos podido hacer una lectura en profundidad para comprobar la calidad de la traducción-), la versión francesa del juego basado en el célebre héroe de las novelas de Ian Fleming es visiblemente superior en cuestiones de diseño. La maquetación es mucho más actual y moderna y las "modestas" ilustraciones del 007 USA han sido reemplazadas por fotos (en blanco y negro, eso sí) de las películas de James Bond. De este modo, la sección de PNJ's, compuesta en gran parte por los principales enemigos del famoso agente secreto, contiene, además de la información correspondiente sobre cada uno, una foto del "malo" sacada de la película correspondiente (*Goldfinger*, *Jaws*, *Kananga*, etc).

Otro detalle a agradecer, aunque de menor importancia, es el de incluir la hoja de personaje, hoja de misión, ficha de PNJ y tablas en unas hojas separadas del libro para facilitar la fotocopia sin por ello estropear el libro.

Finalmente, la característica principal más palpable del juego de rol francés es la calidad de encuadernación y portada. En vez de tapas blandas encoladas, la encuadernación de tipo "cosido" mejora sensiblemente por su tapas duras. En cuanto a la portada, la ilustración a color de la versión americana (un "plaggio" demasiado "discreto" del cartel de "La espiá que me amó") ha sido largamente superada por una detallada ilustración, mucho más actual, que hace clara referencia al último Bond ("Alta Tensión"), en la que figura Timothy Dalton (el último 007 después de Moore) en la típica pose de la presentación de las películas.

Esta reseña no pretende criticar la versión de **Victory Games** original, que en su época (os recordamos que 007 apareció en 1983) resultó impactante por su calidad, comparada a los otros juegos de rol que todavía no le daban importancia al diseño, pero quiere destacar la afortunada idea de **Jeux Descartes** de lanzar al mercado un producto actualizado y que sin duda conseguirá llamar la atención a los no-aficionados al rol de un modo mucho más rotundo que lo hubiera hecho la versión original.

Luis d'Estreés



Diseñado por el equipo de Masters de "James Bond" de Los Pelotas Dungeons Club.

# ARTILLERIA PESADA ¡Q se despelota!

## Acabemos con los "Fundidos en negro"

El James Bond es un juego de acción. De acción trepidante, histórica. Un buen Rookie debe aprender a matar antes de que le den la licencia. El único descanso del jugador del "Bond" está en la cama. Aunque casi siempre no está sólo. En ese momento, la acción es aún más trepidante, si cabe. Para estas comprometidas situaciones, en nuestro club solemos utilizar un Skill especial. Lo hemos denominado "satisfacción sexual". Determina, obviamente, el nivel de experiencia sexual del jugador. Este factor resultará fundamental para la relación entre éste y el respectivo NPC. La fórmula de este habilidad es la siguiente:

Satisfacción Sexual = Seducción + Inteligencia + Destreza / 3 x easy factor

(La primary chance del Skill de seducción, más la inteligencia, más la destreza. El resultado se divide entre tres y se multiplica por el factor de facilidad de la acción.)

El factor de facilidad de la acción será siempre cinco, con estos modificadores:

- 1 si el NPC es un agente secreto
- 2 si es un doble cero
- 3 si es un/a "profesional" / o de lujo
- +1 si el jugador es agente secreto
- +2 si es un doble cero
- +3 si es sensacional (+2 y +1 si es striking o atractivo respectivamente)

Si el jugador consigue un Quality Rating de 4, sencillamente cumple. QR 3 supone una acción correcta. No se esperaba manos de él/ella. QR 2 es un resultado muy considerable. El NPC se sorprende de la "capacidad física" del jugador. Un resultado de QR 1 es algo sobrenatural, casi una experiencia religiosa. El NPC debe realizar un tiro de resistencia física (voluntad por el factor de facilidad utilizada por el jugador). De fallarlo, el NPC caerá desfallecido por 1D6 rounds. Naturalmente, el jugador recibe un punto de héroe.

Estos resultados influirán en el nivel de seducción existente entre el NPC y el jugador.

QR4: sin modificador en la seducción.

QR3: +1

QR2: +2

QR1: +3

Después de efectuadas las comprobaciones para el nivel de seducción, si el resultado es de QR1, solemos aplicar un modificador en la conducta. El NPC está absolutamente enamorado del jugador. Sólo puede pensar en él. En todas sus acciones tendrá un factor de +2 o -2 si dicha acción es acorde o contraria a la voluntad del jugador.

Con estas aplicaciones a la seducción, evitamos los desesperantes "fundidos en negro" que suceden a los ligues de Bond, en sus películas. Un buen Master no debe utilizar un truco tan bajo. Hay que dar una oportunidad a los jugadores para que hagan uso de todas sus habilidades.



## Matar más y mejor

Ya que estamos hablando de jugar al Bond en "serio", nuestro equipo de Masters diseñó para el departamento de avituallamiento del MI6 un tipo de armas modificadas de alta tecnología, especiales para misiones "engorrosas". Q presará esta artillería pesada a personajes bien adiestrados, con un historial limpio, y sobre todo, cuidadoso con el equipo de su departamento.

Y claro, no lo hará gratis. Cada pieza tiene su respectivo coste en puntos de experiencia. Las armas más potentes resultan bastante caras.

Descripción general:

### Ruger Goldfinger Automatic 44 Magnum

Confiscada por un grupo de valerosos rookies en una escaramuza contra unos guardias especiales de Goldfinger, esta magnum modificada es aún más poderosa que su antecedente Ruger Blackhawk. Puede disparar una ráfaga de cinco balas mediante un pequeño cargador incorporado. El tambor ha sido eliminado por un procedimiento semi-automático.

### Luger Parabellum G-208

Esta Luger modificada tiene la ventaja de poseer, incorporado al cañón un silenciador que no limita la capacidad de tiro del arma. Además el calibre de su munición aumenta su capacidad de daño. Es bastante difícil de manejar.

### Heckler & Koch VP-80 "Peggy Sue"

Facilísima de llevar, esconder y manipular, esta pistolita puede disparar en un turno seis balas tan mortales como un disparo de Magnum. Una joya para momentos de apuro.

### Browning Highpower 1969 "Masacre"

Este monstruo de acero no puede ser manejado por cualquiera. Se necesita una fuerza de 10 o más para manejarla sin problemas. De otro modo, el jugador realizará en cada disparo un tiro de fuerza (easy factor 6) para evitar caerse desplomado bajo el efecto del retroceso, con lo que perderá un turno precioso. Además deberá manejarla con las dos manos, buscando la posición más estable posible.

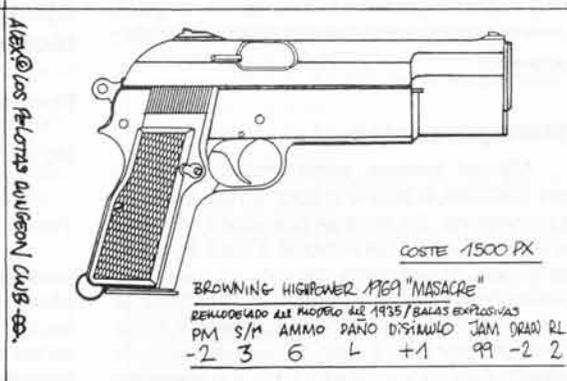
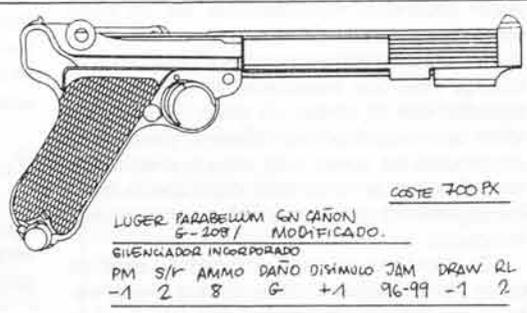
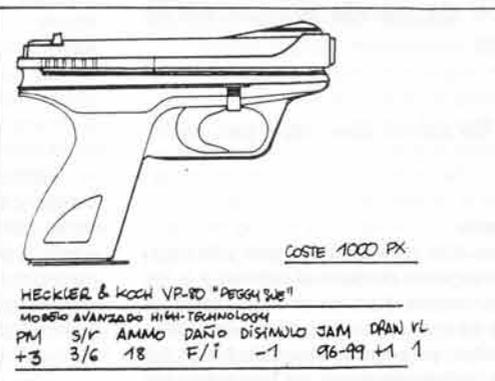
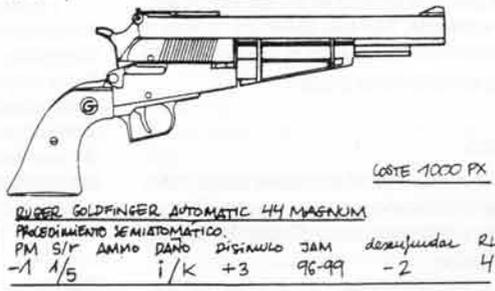
## GP 315 "Aliens" Ametralladora-Lanza-granadas

La GP-315 es la reina de la fiesta. Como todas las grandes cosas, difícil de obtener y aún más difícil de controlar. El mínimo de fuerza requerida para manejarla es 7 (Los personajes de fuerza 6 no pueden con ella, así de claro). A partir de fuerza 11 no hay problemas de manejo. Los personajes de fuerza 7, 8, 9 y 10 deben realizar un tiro de fuerza sobre un factor de facilidad de 4. Si fallan, pierden un turno en recuperarse.

Alex, Jefe del equipo de Masters de Bond.



### HEAVY ARTILLERY. AMPLIACIÓN JAMES BOND.





## Las Técnicas Básicas

Hasta ahora hemos conocido los materiales y las herramientas más comunes para trabajar con figuras de plomo, en este capítulo vamos a ver como utilizarlas para conseguir un buen resultado y que técnicas se emplean para lograr distintos acabados.

### Pintado

Entendemos por "pintado" a la forma de aplicar el color uniformemente. Por lo general será necesario que la pintura cubra muy bien la superficie, pero sin hacer grosor. Muchas pinturas, al utilizarlas directamente del frasco, son muy espesas, con lo que al pintar y a medida que seca va formando una capa gruesa que cubre los detalles. Solucionaremos este inconveniente si tenemos la precaución de disolver el pigmento ligeramente antes de utilizarlo.

### Pincel Seco

Esta es una buena técnica sencilla que por sí misma puede ser la base de todo buen trabajo de pintura. Se utiliza para resaltar los relieves y aplicar las "luces", es decir, simular las zonas donde la luz aclara más los colores.

Consiste en eliminar CASI toda la pintura del pincel pasándolo repetidamente por un trapo como si estuviéramos limpiándolo, de forma que al intentar pintar sobre una superficie plana no se consiga más que ensuciarla. Al hacer ligeras pasadas con el pincel en estas condiciones sobre una superficie con relieves, pintaremos únicamente las zonas más salientes, de modo que al utilizar un color más claro que la base conseguiremos que dichos relieves queden más resaltados.

El pincel idóneo para esta técnica es el de punta plana cuadrada. Cabe decir que este sistema es un auténtico "destrozapinceles" con lo cual mejor no gastarse mucho dinero en éstos, pero sí disponer de un par de números (grande y pequeño).

### Transparencias

Algunas pinturas, generalmente las acrílicas, permiten, al aclarar el color, un alto grado de transparencia. En muchas ocasiones conviene aplicar las luces o las sombras a base de transparencias. Básicamente consiste en disolver la pintura hasta que transparente el color base. Si utilizamos esta técnica para iluminar es mejor hacer un color claro a base de mezclar blanco (o amarillo para los verdes y los rojos) y si queremos

sombrear añadiendo un color oscuro (si puede ser de la misma gama que el color base).

Al aplicar el color transparente aclararemos (u oscureceremos) ligeramente esa zona, y a medida que insistamos se irá acentuando el efecto.

### Lavado

Al contrario de lo que indica su nombre el lavado es una forma sencilla de sombrear o ensuciar (según para que se emplee).

Consiste en aplicar un color oscuro muy diluido de forma que se introduzca y corra por las grietas y rincones resaltando así los relieves bruscos y separando visualmente algunos elementos de otros. Ej: resaltar un cinturón sobre la ropa.

El tipo de pintura más práctico para esta técnica es el óleo, ya que es muy graso y se distribuye muy bien, quedando depositado sólo en las zonas más entrantes. El color más común es el negro.

La técnica del lavado puede emplearse de dos maneras: aplicándolo sólo en determinadas zonas, consiguiendo así un efecto de perfilado, o "lavando" prácticamente la pieza para hacer sombreados o lograr el efecto pátina, (el sombreado con este sistema se emplea sobre todo en figuras de 15 mm pues su pequeño tamaño no permite recrearse en las sombras). Un dato importante, hay que tener en cuenta si se utiliza disolvente para hacer el lavado, que no estropee la pintura de la pieza.

### Perfilado

Es lo mismo que en el párrafo anterior, sólo que en lugar de hacerlo por lavado se perfila con un pincel muy fino cada zona. Cualquier tipo de pintura es válido.

### Ejemplos de dónde aplicar estas técnicas

#### Pintado

Todos los colores base, ropa, piel, metal, etc.

#### Pincel seco

Para resaltar relieves en la piel y la ropa; para darle aspecto de pelo al cabello y a las pieles de animales; para hacer el acabado de los huesos de los esqueletos; para hacer luces en los metales; para hacer desgastados en las armaduras policromadas o en los vehículos

metálicos; para dar textura a la madera; para dar distintos tonos de hierba y tierra; para resaltar los dedos de la mano (si antes la hemos pintado de un color más oscuro); para definir los bordes y cantos de una pieza.

#### Transparencias

Para definir más claramente los pliegues de la ropa y los relieves de la piel; para pintar el pelaje de un caballo.

#### Lavado

Para darle pátina a los metales, para hacer sombras muy profundas; para hacer las juntas de los huesos de un esqueleto; para ensuciar de barro una bota (usando el color adecuado); para hacer sombras en el pelo y en la piel de los animales; para resaltar los remaches o los clavos de una catapulta (aplicando el lavado sólo en la base de éstos); para definir una cuerda enrollada; para detallar una cota de malla o una armadura.

#### Perfilados

Para separar la chaqueta del pantalón; para resaltar una correa. En definitiva, para "separar" cualquier cosa que esté formando una sola pieza con la figura pero que en realidad sea independiente.

Existen miles de aplicaciones para todas estas técnicas, pero enumerarlas todas resulta imposible, sólo la práctica determinará cual debe emplearse en cada caso, y siempre según el resultado que se desea obtener. A continuación y a modo de referencia hemos confeccionado una lista con algunas mezclas recomendables para iluminar y ensombrecer cada color.

Mezclar para hacerlo	
Claro	Oscuro
Blanco	Negro (gris) o azul
Amarillo	Rojo
Verde	Negro
Azul	Negro o Morado
Marrón	Blanco, Negro, Amarillo, o Marfil.

Todos los colores pueden aclararse con blanco y oscurecerse con negro, pero a veces no es conveniente hacerlo ya que puede apagarse el brillo de color o "apastelarlo" (oscureciendo el amarillo con negro nos saldría un color verdoso nada atractivo y aclarando el rojo con blanco saldría rosa ¿Te imaginas un guerrero del Caos así?

Dick Batista

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

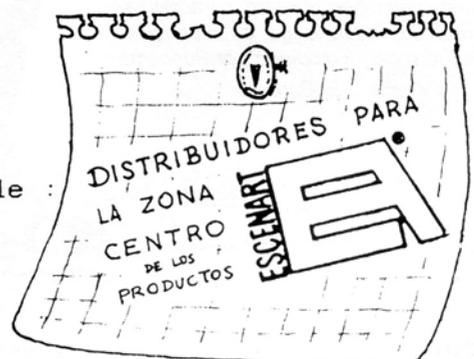
Solo un equipo de expertos proporciona autenticos productos de alta calidad, que permitan reproducir con todo su realismo y naturalidad las grandes y pequeñas batallas de la historia y la fantasia.

Miles de jugadores aprecian y disfrutan los productos que importamos.

UNETE A ELLOS.

También disponemos de un stock permanente de :

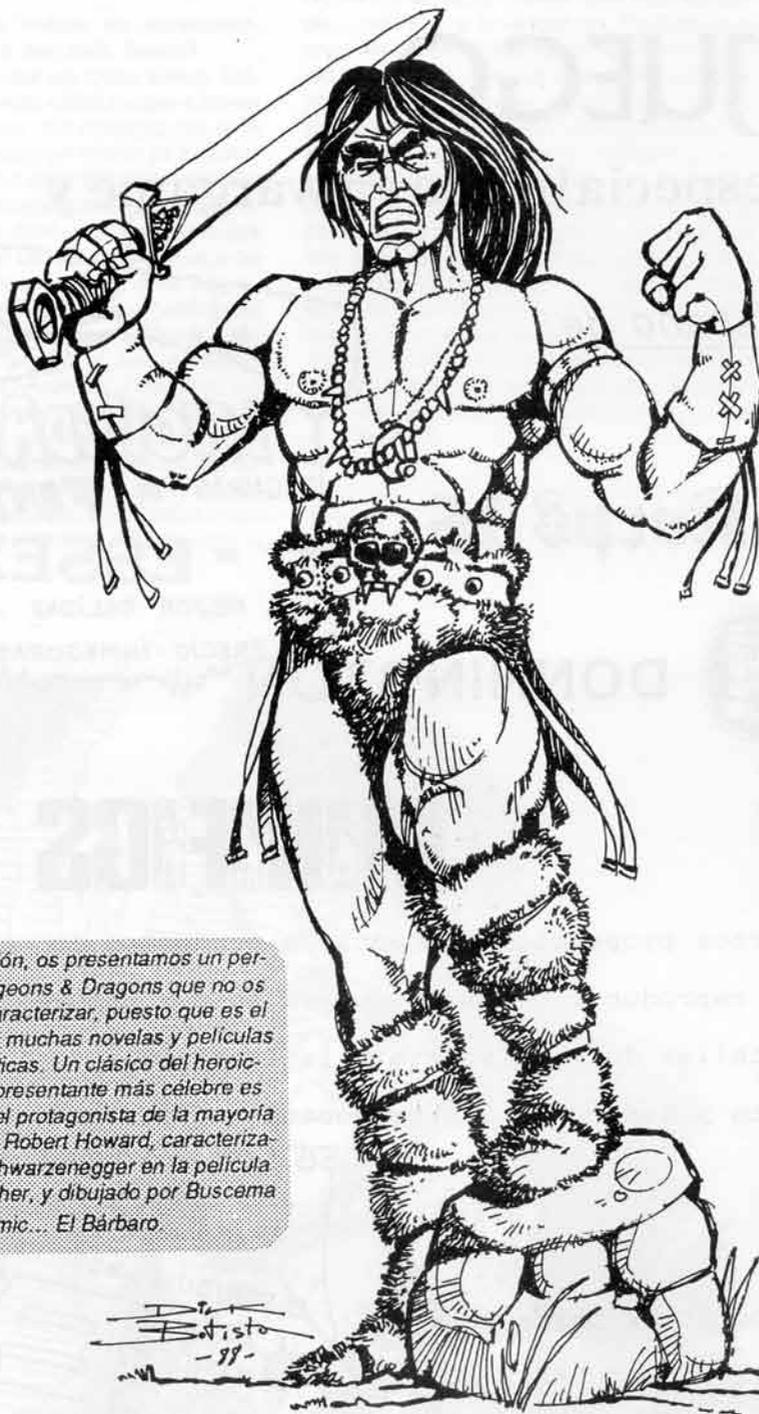
**STANDARD GAMES, CITADEL-MINIATURES, DIXON**



SOLICITE NUESTROS PRODUCTOS EN COMERCIOS ESPECIALIZADOS O DIRECTAMENTE A :

Juegos de Mesa y Figuras,  
c/Fundadores 9 1ª dcha 28028 MADRID  
Tel. (91). 256-48-47 telex. 43554 AECIM E 27

# EL BÁRBARO



En esta ocasión, os presentamos un personaje para Dungeons & Dragons que no os resultará difícil caracterizar, puesto que es el héroe principal de muchas novelas y películas medieval-fantásticas. Un clásico del heroico-fantasy, cuyo representante más célebre es sin duda Conan, el protagonista de la mayoría de las novelas de Robert Howard, caracterizado por Arnold Schwarzenegger en la película de Richard Fleischer, y dibujado por Buscema en cómic... El Bárbaro.

## Descripción

Un bárbaro es un humano de altura media (entre 1'60 m y 1'80 m), corpulento y robusto, cuyo peso oscila entre los 70 y los 90 kilos. Son conocidos por ser excelentes guerreros, aunque muy temerosos de la magia, de la que prefieren mantenerse alejados. Un personaje bárbaro debe comenzar con 12 o más puntos de Constitución. Aunque los bárbaros son diferentes a los guerreros en muchos aspectos, su misión es

la misma. Ambos pelean, y ambos deben usar la misma estrategia de combate. Lee la descripción de la clase guerrero (página 28) para obtener algunos datos sobre el combate.

El bárbaro está especializado en la lucha en exteriores. Por ello suele ser buen escalador y rastreador, conocedor de los animales y de la naturaleza, en la cual ha sido educado. Su robustez natural le permite recuperarse con facilidad de las heridas que haya sufrido e incluso posee nociones de primeros auxilios. Estas

características, junto con su origen salvaje, hacen de él un adversario temible al que resulta difícil sorprender.

Estas mismas razones son la explicación de su extremada superstición y rechazo de la magia. Por ello, y sobre todo en los primeros niveles, se hace difícil la convivencia en un grupo de aventureros en el que consten magos, elfos y clérigos junto con un bárbaro. Su mentalidad es hostil al tipo de personajes "con magia" y si va con ellos, evitará su uso en lo posible.

## Característica Principal.

La CP de un bárbaro es la Fuerza y la Destreza. Si un bárbaro tiene 13 o más puntos de Fuerza y Destreza, el personaje aumenta con los bonos correspondientes los puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

## Puntos Mínimos

Un personaje bárbaro debe tener 12 o más puntos de Constitución cuando empieza a jugar.

## Dados de Golpe

Para determinar los puntos de golpe de un bárbaro se usa un dado de diez caras (1D10). Empieza con 1-10 puntos de golpe (más bono de Constitución, si lo hay) y gana 1D10 más de puntos de golpe (más bono) con cada Nivel de Experiencia. Se recomienda el darle el total de puntos en la creación de personaje, tirando los dados de golpe a partir del siguiente nivel.

## Armadura

Un bárbaro, debido a su origen, no puede llevar armadura de ninguna clase del 1º al 3º nivel. A partir del nivel 4º y hasta el 6º, el bárbaro, debido a la experiencia adquirida, podrá usar solamente armadura de cuero. Le estará permitido llevar también cota de malla a partir del nivel 7º y hasta el 9º. Cuando un bárbaro alcance el 10º nivel, podrá usar cualquier tipo de armadura, inclusive la coraza, aunque, debido a la naturaleza del bárbaro (por su físico se le hace incómodo el llevar armaduras pesadas), el porte de coraza le otorga un malus de -2 en sus tiros de golpe si lleva coraza.

Además, el bárbaro, acostumbrado a ir descubierto en la intemperie desde su infancia, tiene una piel curtida y resistente que le beneficia con un -1 en su CA (independientemente de sus bonos por destreza).

## Armas

Un bárbaro puede utilizar todo tipo de armas salvo las que impliquen el manejo de mecanismos (como la ballesta, por ejemplo, de la cual desconoce la existencia) -hasta nivel 6-

Su tabla de golpe es la misma que la del guerrero.

## Habilidades especiales

### Rastrear

Siempre que se encuentre al aire libre, un bárbaro puede seguir e interpretar pistas dejadas por un animal o una persona. Para usar esta habilidad, díselo al DM. Siempre que haya rastros que seguir, el DM tirará 1D100; si el resultado es inferior o igual a la probabilidad del bárbaro, el intento tiene éxito.

### Borrar rastros

Si los jugadores quieren borrar su rastro, deberán anunciar esta acción al DM. Este tirará 1D10, al que sumará los bonus por destreza del jugador que anunció la acción (en el caso de un grupo de aventureros, suma el bonus más alto), y un +3 si la tarea la realiza un bárbaro. Si el resultado es mayor o igual que 8, los rastros están totalmente borrados y nadie podrá seguirlos e interpretarlos. Si fallan, la probabilidad de rastreo de un bárbaro que mire esas huellas se verá reducida a la mitad. Aunque los jugadores no borren totalmente un rastro, el DM siempre les informará que lo han conseguido. En un turno de 10 minutos puede borrarse el rastro de 10 metros de trayecto.

#### Furia Guerrera

En combate, cuando un bárbaro es herido por primera vez, cabe la posibilidad que entre en Furia Guerrera. Para ello se deberá tirar 1D100 y consultar la tabla correspondiente. Sólo puede intentar entrar en Furia Guerrera una vez por asalto de combate, pero por cada asalto la tirada se efectuará con un bono de +3. En el caso de que en el asalto le hiriesen nuevamente, el bono pasaría a ser de +5. Mientras dura la Furia Guerrera, el bárbaro tiene derecho a dos ataques por asalto. Además, el bárbaro sólo morirá si el total de daños sufrido supera en diez puntos la totalidad de sus puntos de vida. Así un bárbaro de 10 PV que éste en furia guerrera sólo morirá si pierde 20 PV o más. Este efecto sólo dura mientras esté "enfurecido". Si después del combate ha perdido sus puntos de vida iniciales o menos, morirá (a menos que se le "atienda" inmediatamente). Si el combate finaliza y el

bárbaro está todavía vivo y "enfurecido", deberá efectuar una tirada contra su Inteligencia. Si lo consigue, se calmará, pero si falla, atacará a quien esté más cerca de él y no parará hasta que cese el efecto. Un bárbaro sólo puede calmarse por iniciativa propia (tiro de inteligencia). Si una bruja le lanza "Desvanecimiento de la agresividad", le quitará la "Furia Guerrera", pero el bárbaro podrá continuar combatiendo normalmente.

A medida que el bárbaro vaya ganando experiencia y subiendo de niveles sus probabilidades de enfurecerse serán cada vez menores (a partir del 10º nivel sólo entrará en "Furia Guerrera" con un 30% o menos). Ello es debido a que el bárbaro, en sus inicios, en un personaje fogoso e irreflexivo que se altera a la primera herida que le hagan, perdiendo los estribos. Con la edad y la experiencia que da el ser herido en combate, el bárbaro se ha hecho más "cerebral" y tarda más en enfurecerse.

#### Escuchar ruidos y Tregar

Mismas características que el ladrón (ver tabla pag 44 del Manual del Jugador).

#### Primeros Auxilios

Si el bárbaro tiene a mano los elementos necesarios para hacer unas primeras curas (ramas para entablillar, telas para hacer vendajes, hierbas para hacer emplastes o similar, a juicio del DM), puede curar una heridas leves. Estos "Primeros Auxilios" curan 1D3 puntos de daño. El bárbaro puede curarse sus propias heridas, y no podrá aumentar el total de los puntos de golpe de un personaje o criatura sobre la cantidad original.

#### Intuición (frente a las sorpresas)

El bárbaro, debido a su educación salvaje, sólo puede ser sorprendido sacando 1 en 1D6.  
**Recuperación de heridas**

El bárbaro, gracias a su corpulencia y resistencia recupera naturalmente 1D2 PV por noche de descanso, incluso en plena aventura. Nunca podrá recuperar más puntos de los que inicialmente tuvo.

Un bárbaro no sabe leer y escribir hasta nivel 6º como mínimo. A partir del 9º nivel, un bárbaro podrá asentarse, formando una horda o un clan.

#### Dinero

El Bárbaro es un personaje aventurero al que no le interesan las propiedades ni los bienes materiales. Su carácter nómada hacen de él una persona poco propensa a establecerse en una ciudad o pueblo. Tampoco es persona ahorrativa o inversora. Por ello, el bárbaro se gasta todo el tesoro obtenido al final de la aventura en irse con mujeres (de mala reputación, la mayoría de las veces), beber y jugar; en darse placer, en una palabra. El gasto de su tesoro es ajeno a la ganancia de puntos de experiencia, que se efectúa normalmente. Puede, ocasionalmente, gastar parte de su dinero en adquirir armamento, armadura o equipo necesario para viajar o alimentarse, pero en ningún caso podrá conservar dinero de una aventura para otra. El bárbaro siempre empieza las aventuras con un máximo de 10 monedas de oro (1D10) multiplicado por su nivel.



#### Tabla de Experiencia

El bárbaro siempre se hace llamar bárbaro (por que lo es, le gusta serlo y desprecia los apelativos).

Nivel	Título	PX
1	Bárbaro	0
2	Bárbaro	2400
3	Bárbaro	4800
4	Bárbaro	9600
5	Bárbaro	19000
6	Bárbaro	38000
7	Bárbaro	76000
8	Bárbaro	150000
9	Bárbaro	300000
10	*Bárbaro	450000
11	*Bárbaro	600000
12	*Bárbaro	750000
13	*Bárbaro	900000
14	*Bárbaro	1050000

\*Datos de Vida: 1D10 por nivel, 9D10 máximo, +3 puntos de vida por nivel suplementario. Los ajustes de constitución no se aplican ya en este nivel.

#### Tiros de Salvación

	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Veneno o Rayo Mortal	10	8	6	4	2
Varita Mágica	15	13	11	9	7
Petrificación o Parálisis	11	9	7	5	3
Soplo de Dragón	12	10	8	7	6
Conjuro, Bastón o Cetro	17	15	13	11	9

#### Facultades de los Bárbaros

Nivel	Seguir rastro	Interpretar rastro	Furia Guerrera
1	40(20)	30(15)	75
2	46(23)	34(17)	70
3	52(26)	38(19)	65
4	58(29)	42(21)	60
5	64(32)	46(23)	55
6	70(35)	50(25)	50
7	76(38)	54(27)	45
8	80(40)	58(29)	40
9	84(42)	62(31)	35
10	88(44)	66(33)	30
11	92(46)	70(35)	30
12	96(48)	74(37)	30
13	98(49)	78(39)	30
14	100(50)	80(40)	30

Ernesto Urdí, Pere Meján y Diego Pérez

# BLOOD BOWL

## Ficha Técnica:

<b>Nombre:</b>	Blood Bowl
<b>Aparición:</b>	1986 (1988 en Francia)
<b>Editor:</b>	Games Workshop (Jeux Descartes en Francia)
<b>Tema:</b>	Simulación del Fútbol americano, siendo los jugadores seres y monstruos de ambiente medieval-fantástico.
<b>Nº Jugadores:</b>	Dos, o cuatro por parejas.

## Temática del juego

¡¡¡Y ahora, en directo con todos ustedes desde la gruta de transmisión nº 13 del Campus Novale, sus comentaristas deportivos favoritos Louie Shaifer y Rick Harvey!!!

- ¡Muchas gracias, Baluarte de Control de Prado del Emperador! Hoy vamos a retransmitir el partido de vuelta de la 2ª fase entre los "Dardos Mortales" de Bhargel'ona y los "Pateadores" de Tes-Tik-Olos. Parece que vamos a presenciar un partido interesante, ¿Verdad Louie?

- ¡Y que lo digas, Rick! Tanto más cuando el equipo de los dardos está compuesto exclusivamente por elfos oscuros, mientras que los Pateadores son todos orcos. Creo que será realmente un GRAN encuentro. ¡¡No hay que olvidar que el partido es decisivo para la clasificación final de los aspirantes a los Play Off por el título!!

- ¡Tienes toda la razón, Louie! Y con nosotros, para comentar las mejores jugadas, tenemos esta noche al veterano jugador Urk, de los míticos "Masticadores de Cráneos" de Sanabrina. Este semi-orco, como nuestros oyentes recordarán, fue famoso por ser el único jugador cuya cabeza haya resistido intacta el pisotón de un Troll Berserker, aunque eso sí, la cabeza le quedo incrustada 15 cm. en el suelo. Fue enton-



ces cuando empezaron a llamarte "el Chato", ¿verdad Urk?

- ¡URK!

- ¡Buena respuesta, Urk! Antes de comenzar el partido, sería interesante recordar a los aficionados un poco de la historia de este interesante juego:

Las reglas de la Super Blood Bowl fueron descubiertas por el líder orco Mungk, tras una pequeña escaramuza contra los enanos. Mungk solicitó una tregua, y pidió a un sabio enano que las tradujera. Tras tres días de estudios, el sabio afirmó que las reglas formaban el texto sagrado de un grupo de guerreros devotos de Henefel(1).

Los grandes sacerdotes de las diferentes sectas, conocidos con el nombre de "entrenadores", enviaban a sus tropas a las grandes arenas donde intentaban exterminarse. Su objetivo, sin embargo, no era la violencia gratuita, sino el lanzar un vejiga de cerdo hinchada de un extremo al otro del campo para marcar puntos. El grupo que conseguía marcar tres puntos (llamados Touchdown) era declarado vencedor. El texto precisaba también que el número sagrado de Henefel era 11, por lo cual sólo 11 jugadores por bando podían estar simultáneamente en la arena. Estaban prohibidas todo tipo de armas aunque sí podían usarse armaduras. La superficie de la arena de batalla debía ser rectangular.

Como todo los aficionados saben, esto supuso el fin de las guerras enano-orcas. Hoy en día, los problemas se resuelven de manera civilizada masacrándose en la arena de batalla.

### Inicio del juego

- Sin embargo, Rick, ya sabes que algunos sectores de aficionados opinan que las reglas se encuentran desfasadas. Concretamente, un grupo liderado por "El Enano Blanco Workshop", veterano jugador, ha publicado ya nuevas reglas y está preparando ahora un reglamento totalmente diferente. ¿Qué opinas de este cambio, Urk?

- Urk...

- ¡Realmente una respuesta clara y contundente, Rick! ¡Pero atención! Ya saltan ambos equipos a la arena. En este momento el capitán de los Pateadores entrega un regalo de recuerdo al capitán de los Dardos. Parece... ¡Si! ¡Es la cabeza del último enemigo muerto! (Vaya casualidad que fuera un elfo oscuro). A su vez, el capitán de los Dardos deposita en la mano abierta de su adversario lo que parece ser una "Sverigenae Vulgaris", o sea, uno de los cactus urticantes más virulentos de las montañas Piro-naicas, a juzgar por los saltos del orco. ¡Y tenemos el primer enfrentamiento de la tarde, señores! El juez de campo intenta separar rápidamente a los dos capitanes (es el nuevo, ¿Verdad Rick?), ambos capitanes se giran al unísono para atizarle y... ¡Si! ¡Ya tenemos la primera baja del encuentro! ¡Y antes de que empiece!

- Realmente, Louie, será un gran partido!

- Mientras retiran los restos del juez de línea, el árbitro que decidirá quien va a salir primero, ya está a punto, cuidadosamente colocado en su catapulta. Ambos equipos se encuentran en los extremos más alejados del campo, en el centro del cual se encuentra el balón...

¡Y el árbitro es lanzado! Grita algo débilmente mientras sale despedido hacia el centro del campo, realiza una bonita parábola y tras realizar un par de volteretas no demasiado conseguidas se estrella contra el suelo... ¡Y aún se arrastra! Mala suerte para el equipo local, que apostó a que saldría muerto, los Dardos tienen ventaja. ¡Y se inicia el partido!!

### Tipos de jugadores y tácticas

- ¡En este momento Speeder Norman, blitzer (2) de los Dardos se lanza sobre el balón, mientras que Agudo Firneball, el otro Blitzer, se desmarca por la izquierda. Speeder pasa la pelota al Quarterback y super vedette (3) de los Dardos Paul Orcsbane, el cual aguarda detrás de los lineman el momento oportuno para efectuar el mejor pase.

- ¡Ya veo, Louie! Los elfos han formado una cuña, su posición favorita, mientras que los orcos avanzan en una línea cerrada (el llamado "Rodillo Orco") ¡Y se produce el choque! Los orcos atacan con la fiereza acostumbrada, esperando barrer y ¡¡Dungeons!! (4)

¡Han sido barridos! Los elfos se han limitado a placar (5) el adversario hundiéndolo su frente de ataque, mientras que los orcos, que iban a golpear no han conseguido resultados positivos. Eso nos lleva a la controversia de siempre: ¿Es mejor enfrentarse con un placaje o con un ataque?

- Ya conoces mi punto de vista, Rick. Depende de lo que uno tenga que hacer. Hay un postula-

do clásico: "Placa en tu turno y ataca a quien te intente placar", lo cual es lo mismo que decir que ataques cuando NO es tu turno. El placaje tiene ciertas ventajas: tienes la posibilidad de causar heridas al contrario, pero sobre todo le dejas tendido el tiempo suficiente como para que le impidas que plaque a su vez en el siguiente turno. Además creas una brecha por la cual puedes pasar en el tuyo ¡Qué es lo que acaba de suceder en este momento, Rick! ¡Se ha abierto una brecha por la cual avanza Agudo Firneball, que hace señas desesperadas al Quarterback para que le lance el balón!

¡Pero aquí llega el nº 1 de los Pateadores, Sgrumf Toro Bramador, que embiste rugiendo contra el Quarterback Orcsbane, con ánimo de arrancarle el balón de las manos y la cabeza de los hombros (esperamos que no los confunda, como sucedió en el último encuentro). El indefenso Quarterback parece asustarse, se pone de lado y... Urk, ¿Eso fue una llave de Judo?

- ¡URK URK URK!

- Yo no sabría que decirte, Louie, pero las extremidades del pobre Sgrumf no formaban este bonito nudo unos segundos antes. ¿Serán ciertos los rumores de que Paul Orcsbane está recibiendo lecciones de defensa de un tal Kurfukin, pequeño y delicado Troll jardinero?

- ¿Ese que mata los pulgones a puñetazos? Creo que sí, Rick. ¡Pero observa quien sale a sustituir a Sgrumf! ¡Nada menos que Arruga Huesos Arf, el cual inicia los ejercicios de preca-lentamiento machacando a unos cuantos hinchas que saltan gustosos de las gradas a servirle de sparring. Rogamos a los espectadores de ese lado no se asomen demasiado: los dientes despedidos pueden ser peligrosos para los ojos.

¡Ya se lanza contra Agudo, Louie! Creo que su táctica será placarle primero y chafarle después! Parece que nadie va a poder salvar a Agudo, ¿No crees Urk?

- ¿Urk?

- ¡Vaya! ¡Había subestimado la cintura de Agudo! Realmente, la única defensa frente a un placaje es una buena esquivia, siempre que tengas espacio.

- Efectivamente, Rick. Nos es posible contemplar el bonito espectáculo de Arrugahuesos Arf bailando abrazado al aire mientras Agudo prosigue su marcha hacia el Touchdown orco. ¡El Quarterback lanza el balón! ¡Pero son más de 60 yardas! ¡Puede batir el récord de esta liga! ¿Crees que puede conseguirlo, Urk?

- ¡UUUUUUUUUUUUURK!

- ¡Pero por qué poco señores! La pelota no alcanza las manos de Agudo y rebotando viene a caer alegremente en... ¡Vaya suerte! ¡La zona de Touchdown orca! Presenciamos una carrera desesperada entre Agudo y Arrugahuesos por alcanzar el balón. ¡Llega Agudo! ¡Levanta el balón y vuelve a dejarlo caer en la zona! ¡¡TOUCHDOWN!!

El público ruge mientras Agudo se marca una danza india. Vemos como el vicepresidente de los Pateadores es linchado y colgado del mástil de la bandera. ¿Cómo es que no ha sido el presidente?

- ¿El señor Yúyez? Se ha largado disimuladamente con sus 150 guardaespaldas, Louie. Ese tipo se las sabe todas.

- ¡Estoy de acuerdo, Rick! El marcador se ilumina: "MALDITOS Y APESTOSOS DARDOS 1; NUESTRO GLORIOSO EQUIPO 0. ESPERAMOS QUE LA SITUACION CAMBIE O RODARAN CABEZAS."



- ¡Es realmente increíble, la pasión que despierta entre el público este viril deporte!

### Jugadores y equipos

- Y aprovechando el descanso, ¿Qué opinas de los nuevos equipos que van a entrar en la próxima liga (6), Louie?

- Poco puedo decirte, Rick. Parece que los hombres-lobo han planteado algunos problemas en los entrenamientos, por la mala costumbre que tiene de devorar a su entrenador cuando se ponen nerviosos.

Por otro lado los Minotauros parecen destinados a ocupar la vacante dejada por los Gremlins (7) o los Esqueletos de los Campeones de la Muerte. El mejor equipo a mi gusto es el formado por los Elfos Negros. Son técnicos, rápidos y buenos luchadores. Sus primos, en cambio, no lo hacen demasiado mal, pero caen como moscas, con esa manía suya de no combatir. Los Trolls podrían ser buenos lineman, pero son tan estúpidos que nunca reconocen a los de su mismo equipo. Los Semi-orcos...

- ¡Urkl!

- Si Urkl, muy bueno lo tuyo. Los Semi-orcos, decía, no son malos, pero no hay manera que realicen un lanzamiento como Dios manda. Lo mismo sucede con las Momias, aunque son muy resistentes. Los Hobgobelins son equilibrados y muy técnicos, mientras que los Ogros son lineman ideales: resistentes, feroces y atacantes. Los Enanos sólo sirven como defensas, y siempre pueden ser placados. El resto de jugadores, Humanos, Halflings, Goblins, Trogloditas, Esqueletos, Orcos, Goules y Zombie son a mi gusto de segunda categoría.

- Es tu punto de vista Louie: yo sigo prefiriendo los equipos formados por varias razas. En este aspecto mis favoritos son "Las Estrellas del Caos" (Goblins y Orcos) y "Los Héroes de la Ley" (Humanos, Elfos, Halflings y Enanos)...

- ¡Pero atención! Los jugadores vuelven a la arena de combate...

*(Fragmento de una retransmisión deportiva hallada en el interior de una bañera. Traducida por Luis Salvador y Ricard Ibañez)*

### LAS AMAZONAS, NUEVO EQUIPO PARA BLOOD BOWL

- ¿Y qué te parecen estas chicas que empiezan ahora, Louie?

- ¿Qué quieres que te diga, Rick?. Nunca han habido chicas de ninguna raza en la arena. Y ahora que se presentan estas tipas, con una teta cortada (ellas dicen que para mejorar la puntería), y no parecen hacerlo tan mal! Básicamente son buenas lanzadoras y poseen una buena resistencia... ¡¡Lástima de esa costumbre tonta que tienen de coleccionar los testículos de sus adversarios!!

Amazonas

MV: 4; CB: 3; L: 4; FO: 3; RS: 4; H: 1; AT: 1; SF: 7



1) National Football League (Ene Efe Ele)

(2) El fútbol americano distingue entre 5 tipos de jugadores:

\* **Blitzer** (también conocido como Runningback) encargado de correr lo máximo posible con el balón desmarcando a los defensas para marcar el Touchdown.

\* **Lineman**, hombre de línea, encargado de contener el avance enemigo placando o atacando.

\* **Blocker**, Guardián o defensa. Encargado de contener a los blitzer que rebasen a los Lineman. Suelen estar en una 2ª línea.

\* **Kicker**, o chutador. Es el jugador capaz de chutar el balón, enviándolo más lejos así que como lo enviaría un Quarterback.

\* **Quarterback**. Es el capitán del equipo, el nº 1. Es un buen lanzador y pasador. Su misión es pasar la pelota al mejor situado de los Blitzers.

Un equipo suele estar formado habitualmente por 1 Quarterback, 1 Kicker, 2 Blitzers, 3-4 Blockers y el resto Lineman. Aunque el juego sólo prevé dos tipos de jugadores especiales (Defensas y Chutadores) sería interesante convertir en Quarterback al mejor lanzador y procurar tener uno o dos Blitzers que corrieran algo más de lo normal, así como que poseyeran una buena Sangre Fría.

(3) Cada jugador del equipo tiene una serie de características básicas: Movimiento, Combate, Lanzamiento, Fuerza, Resistencia, Heridas, Ataques y Sangre Fría. En un principio son comunes para todos, pero al formar el equipo se añaden 4 puntos de "vedette" o estrella, a repartir entre uno o varios de los jugadores. Esto hace que un equipo tenga algunas "estrellas" especiales, tipo maradona, que evidentemente el contrario intentará romper más o menos delicadamente. Con la experiencia también aumentan las características. Hay asimismo objetos mágicos.

(4) Expresión de asombro intraducible

(5) También llamado Tackle

(6) Equipos que aparecen en el suplemento "Death Zone", ya aparecido en inglés y francés. Incluye nuevas reglas de combate y magia.

(7) Este equipo, por lo demás injugable, sólo aparece en la versión francesa del juego



## El Tesoro del Kobold

¿Cuál sería el precio justo para una cerveza, un vaso de vino u otras bebidas?

-Esto depende de la taberna a la cual vayas, la región en donde te encuentres, la calidad del vino que se pida, la época del año, el humor del tabernero, etc. Por ponerte un ejemplo, nos comenta Fichet (afamado ladrón actualmente residente en Trid), en la Taberna de "La Gamba" que recientemente se inaugurado por la zona del puerto de Trid, el dueño del local, un tal Mharyskal, tiene la osadía de cobrar la jarra de cerveza (1 litro) a 3 monedas de plata. ¡Y luego dicen que uno es un ladrón!

Otro lugar al que suelo ir a menudo y, que aunque no sea excesivamente barato, te atienden bien, es una taberna llamada Las Tinajas. El vino (1/2 litro, 1 m de plata) de aquel lugar es algo fuerte pero suele reconfortar los corazones al regreso de una amarga aventura. Además, tienen excelentes especialidades para picar, como pinchos (1 m de plata), sepia (15 m de cobre) o la célebre "bomba", de 8 m de cobre, que no desmerece en absoluto su nombre.

Nota de la redacción: Está prevista una pequeña extensión que tratará las cuestiones de los precios y las tarifas más comunes en el mundo de las Darland's

¿Puede llevarse una cota de malla y armadura de cuero debajo de una coraza?

Cuando Sócrates y Pluk (elfo y guerrero del grupo) oyeron la consulta entraron en una polémica discusión. Sócrates argumentaba que eso era del todo imposible, amén de incómodo y poco estético, mientras que Pluk pensaba todo lo contrario, y que era una idea genial para ir aún más protegido. Al no concretarse quién de los dos tenía razón, decidieron hacer la prueba. Sócrates se armó con su espada larga, protegido con coraza y escudo, mientras que Pluk procedía a vestirse. Los presentes empezaron a desesperar cuando Pluk, que ya tenía puesta su armadura de cuero, no podía ponerse su cota de malla por encima. Milkibar fue a buscar una más grande, que le prestó el herrero. Subido en un tonel, el célebre enano logró (no sin grandes esfuerzos) enfundarle la cota de malla a Pluk. Lo más apoteósico fue colocarle luego la coraza. Se tuvo que recurrir a la coraza de Falstaff, un

mercenario que vive en Trid y que pesa nada más y nada menos que 210 kilos. Tres hombres fueron necesarios para poderle colocar a Pluk la coraza, pero al cabo de dos horas por fin Pluk estaba equipado. Aburrido de esperar, Sócrates había estado bebiendo bastantes jarras de hydromiel y se encontraba en un estado francamente lamentable. Cuando el combate pudo empezar, la decepción de los asistentes fue total. El combate apenas duró unos segundos. Sócrates embistió a Pluk que parecía una peonza gigante de la cual sobresalía un brazo que enarbolaba una espada, ambos apéndices tiesos como postes. El elfo tropezó mientras chillaba algo incomprensible (¿o estaba cantando?) y acabó en el abrevadero de los caballos, en cuanto a Pluk, en su primer ataque, un discreto tajo al vacío, perdió el equilibrio y cayó al suelo, del cual ya no pudo levantarse.

¿Si un personaje se hace una posada, cuanto puede llegar a ganar en una año?

-Depende del barghio que esgoja para montar su negocio, nos explica Fichet (con el cual seguimos hablando desde que le pedimos la información sobre los precios de las bebidas). Esta taberghna, por ejemplo, es bastante twanqui... ¡jouuups! (Fichet, que nos hacía grandes aspavientos sobre su taburete mostrándonos el lugar, acaba de perder el equilibrio, seguramente a causa del efecto de su octava jarra de ale -cerveza amarga-). Quila, eso, tjuanquila. Aunque los tabugetes son muy inestables. Como iba diciendo, depende del lugaj. Es bien gonosida la tabejna de Grit, que no debe tenegh unos inghwesos muy espectaculares, ya que se suele gastar grhan parte de sus beneficios en regonstituir los destgozos que le suelen hacer los visitantes a menudo muy gevoltosos. De todas manegas, si el negocio se lleva bien, yo pienso que puede dejar unos sustanciales inghwesos. Galgulando que poj esta tabegna pasan una media de una 50 pegsonas diagias con un gasto apwoximado de 2 m de plata por cabeza, esto da un gesultado de ... ¡Eeeeeeh! ¡Ya se donde tengo que hacer yo una visita esta noche!

Tras lo cual Fichet se despidió de nosotros tambaleándose hacia la salida, excusándose, ya que se acaba de acordar que tiene que prepararse para una importante cita que tiene esta noche.

¿Una bruja convertida en agua puede beberse?

Sybil domina a la perfección la transformación en líquido elemento y controla perfectamente su nuevo estado. Resulta imposible poder meter esa especie de "agua" con vida propia en un vaso y mucho menos el beberla. Sybil se contrae o se expande adaptando su nueva forma como más le convenga, por



lo que es prácticamente inmanipulable a menos que ella lo desee. Nos ha gustado el que nos preguntes sin embargo por la particularidades de las brujas. No te desanimes y preguntanos que estaremos encantados de transmitirte tus dudas a Sybil. Además, Sybil tan interesante bajo su forma carnal...

**¿Si un personaje trabaja su musculatura, puede llegar a ser más fuerte?**

-Lo lógico es que así fuese, piensa Galtaes, clérigo de inmensa sabiduría que a menudo acompaña al grupo. Sin embargo, mis compañeros de aventuras y yo mismo ya estamos algo crecidos como para desarrollar nuestra musculatura muy exageradamente. Efectivamente, Pluk, como buen guerrero, tiene sus temporadas y según como se entrena se le ve más cachas que de costumbre, pero ello no afecta de un modo sustancial a sus habilidades en el combate. Otra cosa sería si se tratara de un muchacho en crecimiento el cual estuviese todavía formándose. Además, ¿Por qué, me pregunto yo, este empeño en querer formar el cuerpo y desarrollar los músculos cuando está comprobado que los aventureros lo que más necesitan es cultivar el espíritu y la mente para dejar de ser unos zoquetes? ¿No harían mejor en aprender a leer y a escribir, para mejorar su inteligencia?

**¿Puede un personaje, en caso de falta de unos pocos puntos de experiencia (unos 20 PX) para pasar de nivel, salir a la calle y cargarse a unos cuantos tipos hasta completar los puntos requeridos?**

-En este mundo, nos asegura el mago Filstrup, se puede hacer todo lo que se quiera. Como me decía mi mentor, todo está permitido... mientras no te descubran. Por lo tanto, si consideras que no has hecho suficiente ejercicio después de volver de una misión y deseas masacrar los primeros desgraciados que te encuentres por el camino, ¡Adelante! Pero cuidado que no te ocurra como a Milkibar que se enfrentó a dos supuestos hombres de negocios que dialogaban plácidamente frente a la puerta de un rico comerciante y que Milki confundió con dos mercaderes. Tuvimos que ayudar todo el grupo para poder acabar con aquellos individuos. Lo peor de todo es que desde entonces nos la tiene jurada la Cofradía de asesinos. Además, como diría Galtaes, cuya sabiduría religiosa ha demostrado a menudo ser muy eficaz, este tipo de acciones puede siempre atraer la furia divina.

(Nota de la redacción: ¿Cómo sabe un personaje que le faltan unos 20 PX para subir de nivel? Hemos dicho personaje y no jugador, que quede claro)



**¿Tiene derecho un Dungeon Máster a matar a un personaje de un infarto?**

Esto enlaza perfectamente con el final de la pregunta anterior. Un infarto es un término médico que todavía se desconocía en aquellos tiempos. Se solía por lo tanto denominar a este tipo de funestos acontecimientos "castigos divinos" (y nunca mejor dicho). Ahora bien, eso sí, hay muchas religiones que se han quedado "sin devotos practicantes" a consecuencia de la injusticia de sus dioses (y ya se sabe que un dios que no es adorado va desapareciendo hasta dejar de existir). Incluso se han dado casos de rebeliones hacia los dioses, a veces con insospechados resultados.



Call of Cthulhu

**¿Se puede esquivar un golpe aunque tengas menos destreza que tu oponente?**

Por supuesto. La destreza que pueda tener un personaje, como por ejemplo Jack Daniel, famoso detective bostoniano, depende de sus habilidades (competencias). Jack era muy hábil haciendo castillos de cartas pero un pésimo esgrimista. La pistola la usaba sólo cuando no le quedaba remedio (y así le iba que así siempre se le encasquillaba por no limpiarla más a menudo). En una ocasión, durante una pelea esquivo una daga que le lanzó cierto chino, reputado por sus habilidades en artes marciales. Poco después intento patear a un perro que le seguía insistentemente, se le fue el pie de apoyo y se estrelló cuan largo era sobre el asfalto. Ya veis, todo es relativo.

# HISTORIAS DE LAS TIERRAS LIBRES

## Caminos del agua

Ciegan las tormentas de polvo nuestra marcha. Abraza con su muerte de cristal la nieve en las montañas. Hombres oscuros y bestias se disputan el reino de la viva espesura. Ciudades y pueblos ofrecen posada, pero también ruina y peligro. Y aún así, no dejan nuestros pies de recorrer la firme, familiar tierra.

Por eso los caminos del agua son de los más osados. Mil ríos riegan las Darland's, grandes y pequeños, y mil espíritus les dan vida. Broncos y barbados o lánguidos y femeninos, siempre juegan a favor de sus corrientes y contra la insolencia de quienes los cabalgan. Los hombres remontan el Thil para comerciar con los medianos. Expertos guías salvan de los muchos rápidos y bajíos las embarcaciones de cuero que, a remo, cumplen sus etapas cargadas de mercancía; Codiciable botín discurre entre las riberas!

Belendin desciende amable desde Zolarien hasta la costa, habitada por humanos. Elfos son los señores del río hasta la Piedra del Límite, y hasta allí descienden con sus extrañas embarcaciones para cargar lo que los hombres les venden a cambio de nobles metales y gemas. Allí se encuentran con los grandes laúdes de madera, movidos por remeros expertos y por el viento, cuando les es propicio; en los pasajes más forzados, desembarca la tripulación y sirga con largos cabos que señalan el oficio en sus espaldas. Para tal jornada unos y otros, elfos y hombres, portan sus armas; la confianza mutua es poca y a menudo acaban los tratos a golpe de lanza.

Chatas y chalanas, laúdes y simples balsas, barcas de toda especie recorren los caminos de misterio por las tierras de las Darland's. Pero es en Trid donde los hombres renuncian gustosos a la muerte en un lecho tranquilo por el orgullo de llamarse navegantes.

Corren los marineros por las cubiertas, atentos a la maniobra o a la refriega, cuando vienen mal dadas. Consultan rumbos y vientos los pilotos en sus cartas, que guardan celosos y transmiten de padres a hijos. (En ellas aparecen los buenos puertos y las costas malas, donde el mar se entretiene desmenuzando vidas contra las piedras; en ellas se habla de ciudades y países en que la maravilla es cotidiana y la riqueza se ofrece desnuda al viajero, también la muerte.) Velan los capitanes por que sus naves regresen salvas y con provecho de cada singladura para responder ante sus patronos, los señores de Trid, que les recompensan y miman mejor que al más amado de sus hijos.

En los muelles de la ciudad descansan con sueño de gigante los buques de carga; su redonda panza vacía y sus velas recogidas bajo las gavias, comentan consigo mismos el último periplo a favor del viento. A su lado, las orgullosas galeras de guerra, como un perro al extremo de una cadena, tensan amarras siguiendo el pulso de la marea. Parecen inquietas por liberarse y probar su fuerza. ¿Qué habrá que resista el empuje de sus dobles filas de remeros? ¿Quién quebrará los altos mástiles que enarbolan velas y estandartes? Aquello que el acerado espolón no desgarrar, arde bajo una lluvia de fuego lanzada por catapultas.

Muchos hombres están dispuestos a empuñar los remos y las armas por elevadas soldadas; otros bogan cumpliendo condena. Cuando parten a bordo de las galeras, pocos saben si en esa ocasión darán escolta a un convoy mercante o arrasarán un escondrijo de piratas; tal vez vayan en ayuda de uno de los puertos secretos que, según cuentan los rumores, mantiene la ciudad en las costas próximas y en otras lejanas...

### Pequeñas ideas para módulos grandes

#### ¡Huida!

El grupo ha caído en manos de Nagor, que los destina a remar y sirgar por el río Belendin en las embarcaciones que comercian con los elfos.

Deben intentar escapar burlando la vigilancia de sus amos y pasar al país de Zolarien para volver a sus tierras. Por desgracia, las relaciones entre elfos y humanos son muy tensas últimamente, a raíz de un altercado habido en la Piedra del Límite.

#### La carta marina de Persuin

Ledinor, capitán mercante de Trid, contrata a los aventureros para que vayan a buscar la carta que, al parecer, dibujó un piloto antes de morir. Dicho piloto, llamado Persuin, se retiró a un monasterio al volver como único superviviente de un viaje del cual nunca habló con nadie.

Sin embargo, no es Ledinor el único interesado en poseer esta carta de navegar.

#### Misterio en el río Thil

La matriarca de Astra había enviado valiosos presentes a los hobbits. La comitiva fué vista por última vez en un vado del río Thil y los regalos no llegaron nunca a sus destinatarios. Lo mejor será ir a ver que ha sucedido y recupere-

rar los objetos, si es posible (por una pequeña recompensa, claro).

#### El viaje del "Rey del Mar"

Los aventureros son "contratados" razonablemente borrachos en una taberna del puerto de Trid como soldados en el barco "El Rey del Mar". Su capitán, Haldrac el Loco, planea dar la vuelta al mundo (Lo cual es prueba de su locura, todo el mundo sabe que la tierra es plana).

#### En busca de la ciudad de las murallas blancas

Cuentan las viejas al amor de las hogueras que, más allá del Sol Naciente, se encuentra una isla habitada por una raza de magos, cuyos poderes los igualan a los dioses. Dicen, además, que son benevolentes con quien llega a su puerto... lo malo es que muy pocos lo han conseguido. Pero Snorwar, el mercader, está dispuesto a correr este riesgo. Su mujer está presa de un enfermedad desconocida, y nada en todas las Darland's puede salvarla. Así que fleta un barco (el Halcón Marino) y parte en busca de esa isla... Obviamente los PJ lo acompañan.

Endika Garmendia y Ricard Ibañez

#### \*Espolones de Guerra

Un espolón pequeño provoca a una embarcación 50-80 P.Golpe. A un monstruo 3-24 P.Golpe.

Un espolón grande provoca a una embarcación 60-110 P.Golpe. A un monstruo 3-36 P.Golpe.

#### \*Catapultas

Pueden ser instaladas catapultas ligeras en Drakars o galeras.

Tienen un alcance de 150 a 350 m. No pueden bombardearse objetivos más próximos. Dispara piedras o proyectiles inflamados.

Con un equipo de 4 hombres, la catapulta dispara cada 5 asaltos.

Con un equipo de 3 hombres, la catapulta dispara cada 8 asaltos.

Con un equipo de 2 hombres, la catapulta dispara cada 10 asaltos.

Una sola persona no puede disparar la catapulta.

Daños: Una piedra catapultada hace 3-18 puntos de estructura.

Proyectiles inflamados causan 1d6 de P.E. hasta que son apagados.

# Albanian Connection

*Este módulo puede servir como introducción para que los Masters terminen de diseñarla. Aquí están descritas meramente las situaciones y datos más importantes que deberán ser rellenados adecuadamente por los Masters. Está diseñado para ser jugado por 3 jugadores de graduación Recruta (Rookie), dos Agentes, o por un "00".*

El 13 de Febrero, los PJ recibirán una llamada de M.I.6. con la orden de presentarse urgentemente en el cuartel general. Una vez ahí, y tras la acostumbrada charla con Moneypenny, entrarán en el despacho de "M" que tras darles la bienvenida, les dirá lo siguiente:

"Hace unos días 004 desapareció en el curso de una misión en Albania. Como ustedes sabrán, este país se ha aislado del mundo, manteniendo un régimen dictatorial de marcado carácter comunista, pero con unas tensas relaciones con el gobierno de Moscú. Del único país del que están dispuestos a recibir ayuda es de China, manteniendo numerosos observadores políticos y militares en la zona. El régimen es aconfesional y persigue a todos los que predicar o hacen gala de pertenecer a alguna comunidad religiosa.

Un grupo de secretarios y de altos cargos de dicho país nos pidió hace unas semanas asilo político, porque opinaban que la situación se había vuelto insostenible. mandamos a 004 a investigar a la zona para que, sobre el terreno, trazara un plan de fuga para su posterior realización.

En su último contacto con nosotros nos confirmó que tenía un plan, y que estaba de regreso para ponernos al día. Los detalles de dicho plan los iba a traer introducidos en la MADONNA NEGRA. Es una figura de porcelana, símbolo para todos los católicos del país. Al pretender el actual gobierno su destrucción, mucho nos tememos que 004 la pretenda traer a Gran Bretaña. Ayer nos llegó la noticia de su desaparición junto a una barca en unos pantanos cercanos a la costa albana, debido a un cañoneamiento por un guardacostas de dicho país. Su misión será ir a investigar el hundimiento, recuperar la Madonna Negra y descubrir el paradero de 004. En Tarento deberán ponerse en contacto con Francesca Minetti (o Francesco si juegan personajes femeninos), agente del servicio secreto italiano. ¿Alguna pregunta?..."

Si ves que las van a pasar muy canutas, deberás darles el equipo Q que estimes necesario.

El vuelo Londres-Tarento durará unas 3 h. Una vez allí se pondrá en contacto Minetti y les informará sobre todos los antecedentes de la misión, su relación con 004, etc... Se comportará de forma servicial, amable y estará dispuesta a contestar cualquier proposición que realicen los jugadores (Ella, en el fondo, trabaja para el servicio de inteligencia de Albania, y ha avisado al Gobierno de dicho país que les llevará en breve la estatua. Hizo lo mismo con 004, sólo que los guardacostas -ineptos ellos- no se les ocurrió nada más que cañonear la barca, en

lugar de intentar cogerle prisionero. Después del hundimiento, buzos han intentado encontrar el barco, pero todos los intentos hasta ahora han sido infructuosos. Por ello ha montado el plan para que sean los PJ los que saquen a la superficie la estatua para después quitársela).

Una vez informados sobre la posición donde fue hundida la embarcación, deberán partir hacia dichas costas en el barco de Minetti: "El Buona Esperanza". Las características son: PM 0; RED 5; CRUS 20; MAX; 32; RGE 5000; FCE 10; STR 100

Calcula el tiempo que tardan en llegar a la costa albanesa, y una vez allí hay un 35% de posibilidades de encontrarse con una patrullera, cada hora. Si se produce el encuentro, organiza una persecución entre las dos barcas, pero deberás hacerles notar lo estúpido de luchar contra ella, ya que en la proa tiene instalado un cañon de 30 mm.

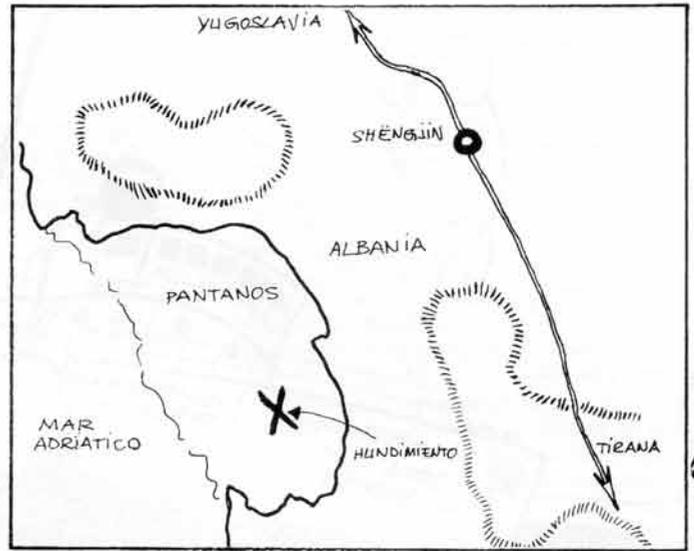
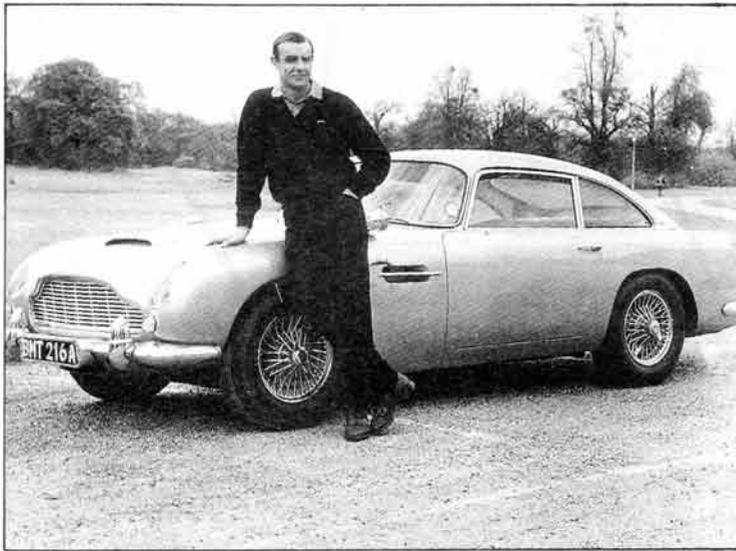
Características de la patrullera:  
PM -1; RED 5; CRUS 20; MAX 28; RGE 1500; FCE 13; STR 169

Cañon de 30 mm:  
PM -1; S/R 1/2; AMMO 20; CLOSE 0-200; LONG 800-1120; DRAW JAM 90-99; DC 3xL

Suponiendo que los personajes hayan podido escapar de la patrullera, dándola esquinazo, podrán adentrarse con sumo cuidado en los pantanos mediante unas tiradas de Boating. Una vez en el punto donde se hundió el barco, los PJ deberán bucear para recuperar la estatua. Es muy importante que bajen todos y que Minetti se quede sola en el barco, ya que así podrá alertar por la radio al guardacostas para detenerles cuando salgan a la superficie. Di a los PJ que es muy pesada la estatua, que tienen que ayudar todos etc...

Cuando lleguen a la base del pantano deberán de hacer tiradas de percepción a dificultar





tad 3 para descubrir el barco hundido (El agua está asquerosa, verde, etc...) Este está escorado con un claro boquete producido por un cañazo en su parte izquierda. La estatua está en el compartimento de "004" envuelta en un amasijo de telas. También en el camarote está el cuerpo de "004" con grandes heridas a causa de la explosión.

Si quieres meterles algo de acción puedes hacer que pase casualmente un "tiburoncillo" hambriento que no tenga nada que hacer.

Cuando los PJ suban a la superficie, Minetti se descubrirá como traidora, les quitará la estatuilla y les dará las gracias sarcásticamente. Si los PJ vuelven a tirar la estatua al mar para que los guardias no la cojan, los buzos ahora no tendrán demasiados problemas para recogerla!

También conocerán a Tashco, oficial del servicio secreto albanio, y a la vez amante de Minetti (nuevamente, si la juegan mujeres, Tashco será una tía) y también al guardaespaldas de Tashco, un tal Kapo (ver características).

Desarmarán a los PJ y les dejarán sobre un pequeño risco de tierra, diciéndoles que les será imposible orientarse en los pantanos y que en breves días morirán todos de fiebres extrañas o devorados por algún reptil. Muchos hombres han muerto en la vasta inmensidad de los pantanos sin poder hacer nada. Seguidamente se alejarán, dejando a los PJ completamente solos.

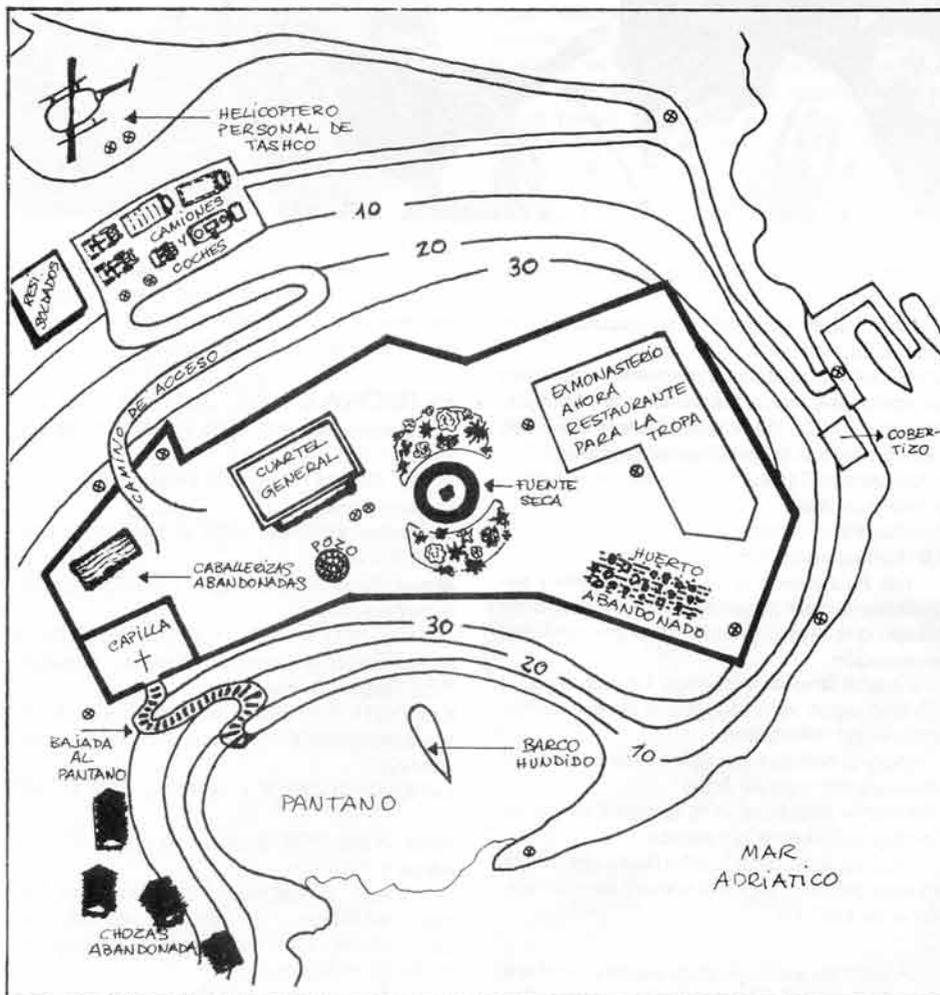
Los PJ deberán a continuación hacer varias tiradas de Piloting para ver si se orientan, y varias de Fuerza/Evasión para ver si consiguen llegar a la costa donde poder descansar. Una vez en tierra firme descubrirán un sendero que les llevará a un refugio en la montaña donde vive Liri Kupi. Ella es un miembro de la resistencia y asaltará a los PJ con un rifle.

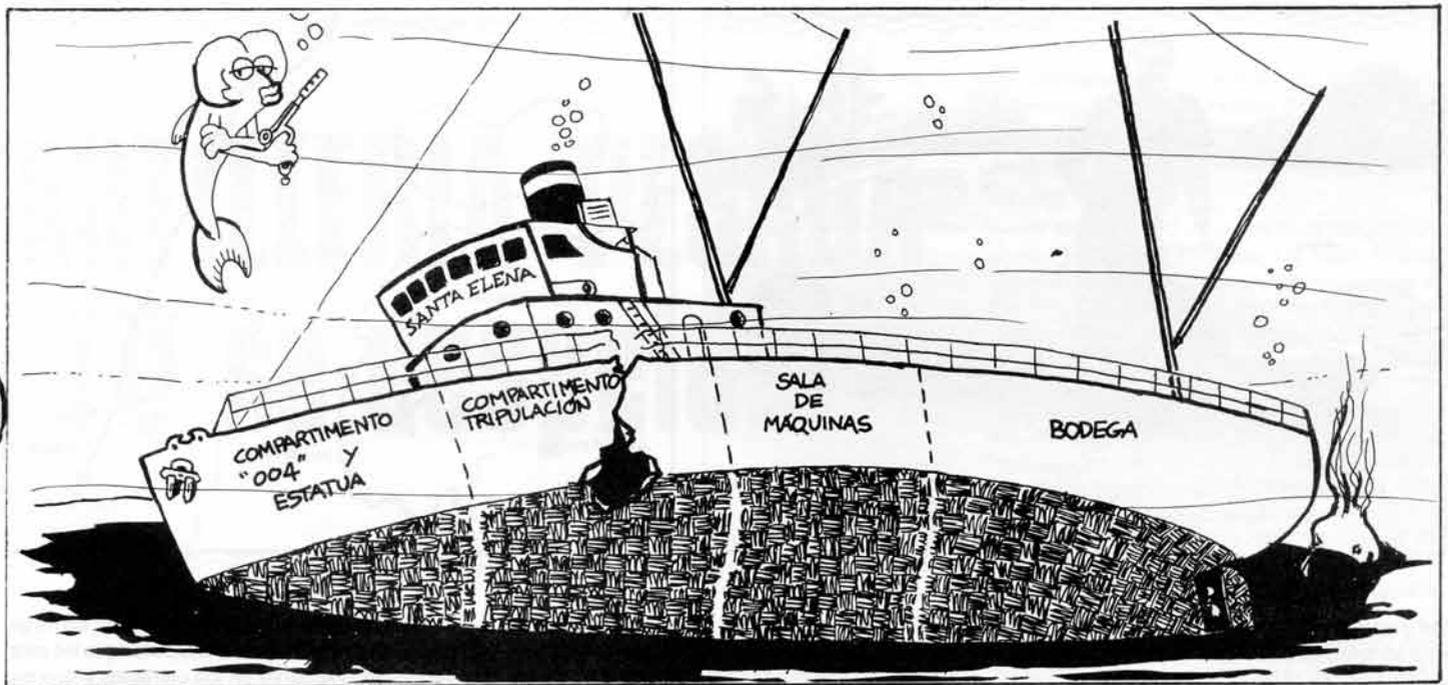
Si consiguen convencerla de que están de su parte, se unirá a éstos y les ayudará en todo lo que le sea posible. Sabe que posiblemente hayan llevado la estatuilla al cuartel general del ejército de la zona, y que conoce a alguien que quizás pueda ayudarles: El Padre Shedu.

El cuartel lo han construido en un antiguo monasterio, dejando únicamente una pequeña capilla para el padre. Curiosamente no le han expulsado del mismo porque casualmente se llama igual que el presidente del estado, lo que para algunos, significa un aviso del cielo sobre los abusos llevados contra la iglesia. Por ello no se han atrevido a expulsarle.

Para entrevistarse con el padre sin ser vistos, hay que entrar en la bahía y subir por el camino abandonado hasta la capilla. Podrán usar la balsa neumática de Liri. Deberán moverse silenciosamente para no levantar sospechas. Es una buena idea que antes de aventurarse en el interior se disfrazen. Aunque los guardias albanos no sean demasiado disciplinados, siempre será más fácil para pasar desapercibidos. Una vez en el monasterio, conocerán al padre Shedu que, atendiendo a la explicación de los PJ les ayudará en mayor o menor medida.

El es el único que conoce un sistema de pasadizos subterráneos que recorren todo el monasterio y que el ejército albanio no ha sido capaz de descubrir. A través de éste se puede llegar a cualquier punto sin ser descubiertos. A partir de aquí serán los PJ los que marquen totalmente el desarrollo de la aventura. A conti-





nuación describiré ls edificios con sus repectivos contenidos:

**CAPILLA:** Residencia del Padre Shedu. Desde luego, no tiene armas disponibles para los PJ.

**CHOZAS ABANDONADAS:** Antiguas residencias de pescadores que tras la ocupación por el ejército, abandonaron sus hogares para dirigirse a Tirana. Suelen estar vacías, aunque en alguna se pueda encontrar alguna red de pesca en no demasiado mal estado, y algún arpón oxidado.

**PANTANO:** Antes era una bonita bahía, pero con el tiempo y los sedimentos depositados, se ha convertido en un apestoso pantano. En el medio de la misma hay un barco embarrancado totalmente oxidado dentro del cual sólo se podrán encontrar llaves inglesas, herramientas cochambrosas, etc...

**ZONAS VERDES:** Totalmente descuidadas y abandonadas. El pozo ha sido tapado con piedras. La fuente ya no funciona. Todavía se pueden ver restos destrozados de imágenes de mármol, etc...

**EX-MONASTERIO:** Antaño el edificio más lujoso del monasterio, ahora sólo está ocupado en su planta baja y alberga el restaurante de la tropa. Las otras dos plantas están abandonadas.

**CUARTEL GENERAL:** Es donde tiene la residencia Tashco, donde está la sala de mapas, de comunicaciones, las celdas y el almacén. Tienen aquí, en el almacén, la estatua. Tashco normalmente no sale de aquí aunque Minetti a veces le gusta darse un paseo por el monasterio. Normalmente los PJ les encontrarán aquí.

**TAPIA:** Rodeando todo el recinto hay una tapia de 4 mts de altura que únicamente tiene dos entradas. La abandonada de la capilla, y la principal que baja a la esplanada.

**RESIDENCIAS SOLDADOS:** Aquí tienen su residencia las tropas de la base, unos 150 hombres, que distan mucho de ser un tropa feroz y disciplinada.

**APARCAMIENTO:** Hay camiones de transporte, algunos coches y alguna moto, todas listas para su uso.



**HELICOPTERO:** Medio particular de transporte de Tashco.

**DIQUE:** Están amarrados la patrullera y el "Buona Esperanza".

**GUARDIAS:** Hay algunos permanentemente en las posiciones marcadas con una "x". Además, tira cada 10 min. de "trastear" por la base 1d6 para determinar los posibles encuentros:

- 1- Minetti con Tashco
- 2- 1d6 Guardias
- 3,4- Kapo con Tashco
- 5,6- No hay encuentro

Los PJ deberán rescatar la estatuilla y seguidamente salir huyendo. Elijan el medio de escape que elijan, siempre se organizará una persecución:

- Su propia lancha neumática: La patrullera
- Roban algún vehículo: Resto de los coches además del helicóptero
- Roban el helicóptero: Aparecerá la aviación albanesa con más de éstos
- Roban la patrullera, o la Buona Esperanza: También aparecerá la aviación.

Podrás determinar la dificultad y obstáculos del viaje de vuelta según el número de puntos de héroe de tus PJ.

A partir de esta aventura, podrás diseñar el resto de la misma: El informe a M.I.6., la realiza-

ción del plan de fuga, etc... Procura que no muera ninguno de los Personajes no-Jugadores de esta primera parte de la aventura, ya que trastocaría el resto de la misma.

#### PERSONAJES NO-JUGADORES:

**Franesca/o Minetti:** STR 7; DEX 10; WIL 8; PER 11; INT 10

Arma: Beretta; Aspecto: Sensacional; Ptos. Supervivencia 5

**Soldados albanos:** STR 5; DEX 6; WIL 6; PER 7; INT 6

Armas: Nun. 4 Rifle, Luger Parabelum. Ptos. Supervivencia 0

**Tashco:** STR 10; DEX 11; WIL 9; PER 7; INT 9  
Arma: Smith & Wesson; Aspecto: Atractivo  
Ptos. Supervivencia 7

**Kapo:** STR 14; DEX 6; WIL 11; PER 5; INT 5  
Arma: Magnum 357; Aspecto: Feo; Ptos. Supervivencia 6

**Liri Kupi:** STR 6; DEX 14; WIL 9; PER 10; INT 9

Arma: Walter PPK; Aspecto: Sensacional; Ptos Héroe 6

El resto de las habilidades, Aspectos físicos, Debilidades, Campos de Experiencia, etc... deberás determinarlos según el capítulo 13 del Libro Básico.

Karl Walter Klobuznik

# El regreso de Fu-Manchu

15, BERRY STREET

*Será el!*

Anverso tarjeta



Reverso tarjeta



Esta aventura para *Call of Cthulhu* es un tanto especial.

Fue diseñada especialmente para el torneo de *CofC* que se realizó durante "La Semana del Rol", organizada por el Club Auryñ en el Centro Cívico de Torre Llobeta. Los autores prefirieron por una vez sustituir la ciudad de Boston por las brumas de Londres, y el horror indecible de Lovecraft por la

aventura rocambolesca de Sax Rohmer. Prevista para cinco jugadores, las profesiones recomendadas son: Investigador, Médico, Misionero, Inspector retirado y Dilatante. Recomendamos igualmente que los PJ se conozcan entre sí y residan en Londres. Sería conveniente que un par tuvieran conocimientos de chino.

El texto de la conferencia del prof. Ematt Ogden es un resumen del *Necronomicon*

publicado por Lovecraft en 1938.

## Introducción: Miércoles 2 de Marzo de 1912, 10h A.M.

Los investigadores han sido contratados por Sir Samuel Fromer el cual los ha citado en el 3 de St George Street. Los personajes saben que Sir Samuel es un alto responsable secreto de Scotland Yard (han colaborado con él anteriormente). Les saluda y los conduce al estudio donde una vez acomodados les sirve unas bebidas (nota: él ya tiene su vaso lleno, pero no beberá de él hasta el final de su discurso). Entonces les dice lo siguiente:

"Caballeros, Inglaterra vuelve a necesitarles. En el pasado ya prestaron grandes servicios a la Corona, en especial contra el maléfico Doctor Fu-Manchú. Ahora tememos que esta terrible amenaza vuelva a ceñirse sobre el Imperio:

A las 8h A.M. ha sido encontrado flotando en el Támesis el cadáver de nuestro infortunado Stephen Purcell, uno de nuestros mejores agentes como ya deben saber. No tenemos noticias tuyas desde el día 28 de Febrero, aunque suponíamos que estaba investigando algo muy importante.

Fue encontrado cerca de Limehouse. Estaba disfrazado de chino por lo que fue un poco difícil su identificación. Tenía los dedos anular y

menique de la mano derecha cortados, y según el forense llevaba ahogado unas 30 horas.

Entre sus ropas tenía escondida una tarjeta (el master entrega la tarjeta a los jugadores). Nuestros expertos dicen que el signo representa al hexagrama FU del I CHING que significa "regreso". Esto nos hace sospechar, y creo que estarán de acuerdo conmigo señores, de que Fu-Manchú ha vuelto. No sabemos cual será su próximo paso, pero tenemos la seguridad de que hay que actuar con prudencia. Tenemos la sospecha de que los agentes de Scotland Yard están vigilados, por ello solicitamos su ayuda y los hemos citado en esta casa que al no tener ninguna relación con Scotland Yard está libre de peligro."

Al terminar de hablar toma un largo trago de su whisky, vacila un momento mirando al infinito, su rostro se pone amoratado y se derrumba al suelo manchando la alfombra con el resto del whisky. Si el médico del grupo husmea el vaso y pasa una tirada de farmacología detectará un olor a algún veneno en el vaso (nota para el

Master: los jugadores acaban de perder su contacto con Scotland Yard, Je, je)

Son las 10h 45 min A.M.



### Llegada del profesor John Burton

Después de una larga expedición al corazón del Himalaya, el afamado profesor y explorador John Burton ha llegado hoy a Londres donde piensa pasar unos días de descanso escribiendo el libro de sus últimos viajes. Los hallazgos arqueológicos de la expedición aún no están completamente clasificados pero cabe destacar un magnífico sarcófago de piedra encontrado en las antiguas ruinas de un templo olvidado. Las características del templo y el hecho de encontrar un sarcófago en él nos hacen pensar en una cultura desconocida, que podría haber extendido su dominio por la zona en una antigüedad tan remota que incluso podría competir o superar a las civilizaciones más antiguas.

*Henry Ellis*

### Muerte de una prostituta en South Lambeth

Esta mañana ha aparecido el cadáver de una prostituta en Wansworth Road. Estaba semidesnuda y totalmente lacerada. Se desconoce el motivo del asesinato ya que la víctima no había sido robada. La policía no ha querido dar información sobre el caso para no alertar al asesino pero se supone que es alguien de la zona.

*Quintin Hogg*

### Ciclo de conferencias en el ateneo

Hoy empieza en el Ateneo un nuevo ciclo de conferencias sobre magia y ocultismo. El programa lo damos a continuación:

Día 12 a las 9 h: "La quema de brujas en la edad media", por el profesor Edmund Kane

Día 3 a las 9 h: "Al-Azif y Abdul Al-Hazred", por el profesor Emmett Ogden

Día 4 a las 9 h: "El Golden Dawn" por el Dr W.R. Woodman

### Efectos del alcohol

El señor Klauss Vogler, marinero del S.D. Story organizó ayer un lamentable espectáculo en la comisaría del puerto. Entró en un estado evidente de embriaguez para ejercer según él su deber de ciudadano denunciando un presunto crimen en los muelles. Según su historia estaba paseando tranquilamente por el muelle sur cuando vió como dos hombres llevaban a un tercero en volandas y lo echaban atado a una piedra al río. La víctima en cuestión debía de estar convaleciente ya que iba totalmente vendado.

Evidentemente toda la historia resultó ser falsa como se comprobó después de las pesquisas policiales. Esta es una prueba más de los nocivos efectos del alcohol.



### Fragata española accidentada

El Imperial de hoy relata que, según una informaciones confidenciales recibidas por telegrama, la fragata española Blanca fue víctima de un grave accidente sobre la costa de Dinamarca. Informa que la tripulación esta sana y salva pero no da más informaciones.

### Ofertas inmueble

Mujer joven busca pensión completa dentro de una familia. Quartier de Hyde Park preferentemente. Responder por carta solamente a J.V.W, 22, Vincent Street, SO.

Inmueble de tres habitaciones, exterior, mucha luz. Bloomfield Street, CE.

### Demandas

**Cocinera Francesa-** Hombre solo busca cocinera francesa profesional con buenas referencias. Se encargará también de llevar la casa. Hija de servidores. Escribir al Times ref. Nº 507

**Agricultor-** Caballero dispone de plaza libre para un alumno. Dará enseñanza completa en todos los dominios de la agricultura, metropolitana o colonial. Caza, tiro, pesca, barcos y cricket en las cercanías, Buenas referencias de antiguos y actuales alumnos. Dirigirse a X. Bideford North Devon.



### Historia (sólo para el Master)

El arqueólogo y explorador John Burton en su última expedición al Tibet ha descubierto una tumba en donde ha encontrado entre otras cosas un pergamino muy antiguo con la localización de la ciudad de Kadath en el páramo de Leng. Después de pasar por todas las trampas que le pusieron los servidores de N. llega a Londres donde se dedica a escribir su último libro. N. decide ocuparse del asunto personalmente. Adopta la personalidad del Doctor Fu-Manchú (con la cual ya se ha divertido anteriormente) y se dirige a Londres. Su plan es simple: con la ayuda del criado chino del profesor drogará su tabaco de pipa y cuando esté en pleno "viaje" entrará en la casa sin ser visto y le hipnotizará. Le dirá que vaya a encontrar el documento (ya que el profesor es tan desordenado que ni el mismo Fu-Manchú puede encontrar algo entre el caos de su salón). Una vez lo tenga en su poder y antes de despedirse educadamente, le sugerirá que cuando se despierte y esté solo vaya a examinar el sarcófago que encontró en la tumba del Tibet (en el cual y como regalito le ha dejado un vampiro de fuego; colocado allí mientras el sarcófago esperaba en el muelle por dos de sus sicarios; con órdenes de abrazar al primero que abra el mismo y luego quemar la casa). Tiene previsto realizar su plan el día 3 a las 9h A.M. El efecto de la droga dura tres horas por lo que a las 12h A.M. morirá el profesor.

Lo que N. no sabe es que en el libro que está escribiendo Burton ya tiene algunas notas en las que hace referencia al manuscrito indicando la posición aproximada a Kadath.

Si los PJ quieren comprar el diario del día anterior el Master les pasará la hoja adjunta.

### Noticias del diario:

Si los personajes investigan las siguientes noticias del diario pueden llegar a obtener las siguientes informaciones (para obtener las informaciones se tarda un tiempo indicado entre paréntesis se consigan o no las mismas. El tiempo del desplazamiento ha de ser añadido):

- Llegada del profesor John Burton: preguntando al periodista del artículo (Henry Hellis) en la redacción del Times les comentará (si salvan los tiros adecuados) que al parecer la expedición fue muy dura con varios posibles intentos de asesinato contra el profesor. (1h)

- Muerte de una prostituta en South Lambeth: Si van a Scotland Yard los dirigen a la comisaría del barrio en la cual (siempre salvando las tiradas adecuadas) les informará que la muerte ocurrió a las 2-3 de la madrugada y que la víctima no fue robada (30 min).

En el barrio no se quiere comentar la noticia. Si soboman les dirán que había un chulo que iba detrás de ella. (1-3h)

- Efectos del alcohol: Pueden encontrar a Klaus Vogler en alguna de las tabernas del puerto. Estará semiborracho y hablará con cualquiera que le pague alguna ronda. Les dirá lo de la noticia alargándolo mucho (3h).

- Conferencia del profesor Emmet Ogden: Rollo inmenso que dura 4h. Leerles el contenido de la fotocopia adjunta. El profesor se negará a hablar con ellos aludiendo sus muchas ocupaciones. (4h)

Las otras noticias del diario no conducen a ninguna parte. El tiempo que se tarda en investigarlas depende de los jugadores.

### 15 de Berry Street

Situado al lado del Támesis, en el seno de Limehouse (el barrio chino londinense) presenta un aspecto decadente, lleno de humedad y de un olor que sólo podría ser calificado como de asqueroso (aunque algunos opinan que es vomitivo después de emitir un ruido característico). En la sucia fachada del edificio un mugriento cartel ostenta el impensable nombre de PELUQUERIA. (si los PJ vigilan discretamente un rato verán desde las 5 hasta el amanecer que la clientela esta formada exclusivamente por orientales y marineros y que entran más de los que salen lo cual resulta más extraño si consideramos las dimensiones del local)

De 9 a 13 el sitio es una peluquería normal (con una considerable falta de clientes)

A partir de las 5 P.M. es cuando funciona como fumadero.

En la entrada les recibe un viejo chino que replica que la peluquería está cerrada. Si insinúan que quieren ir al fumadero y están convenientemente disfrazados de marineros (la chica de prostituta) tienen un bonus de 20 a su tirada de disfraz ya que el chino no ve bien. Si la pasan consiguen que les lleve al interior, si no el chino les dice que esperen que mirará si hay espacio y avisará a los sicarios de la guardia. El local se vaciará por la puerta trasera rápidamente. Si entran de forma inadecuada se enfrentarán evidentemente con los sicarios.

Descripción de las salas:

Sala 1: Peluquería, silla de peluquero, espejo bastante sucio y oxidado y un estante con varios útiles de peluquero (una tirada de idea les informa que hace tiempo que no han sido utilizados). Aquí está el viejo chino.

Sala 2: habitación de los sicarios. Hay varias sillas alrededor de una mesa. Hay siempre 6 sicarios alerta.

Sala 3: Fumadero propiamente dicho. El aire esta lleno de humo espeso, la sala está en penumbra pero se pueden adivinar los cuerpos de los clientes hacinados en el suelo, chupando indolentemente de las pipas cargadas de opio, impregnando del humo dulzón el ambiente (los PJ han de salvar una tirada de CON x 5 sino todas sus habilidades son reducidas a la mitad mientras estén en la sala, y durante los 15 min. siguientes. Evidentemente si realmente fuman de la droga no hace falta tirar por CON).

4: Escaleras al piso superior.

Sala 5: Esta profusamente amueblada con un lujo increíble (oriental por supuesto) que contrasta con el resto del local. La puerta del fondo (sala 6) tiene grabado el signo de FU en oro. En esta sala hay un sicario especialmente entrenado (ver PNJ dacoiti budoka).

Sala 6: Para entrar sin que se active la trampa hay que apretar una sección determinada del símbolo FU antes de abrir la puerta. Sino, la trampilla marcada con la zona rayada se abre precipitando al que se encuentre en el umbral al pozo (véase). La sala esta decorada igualmente y es un despacho. No encuentran a nadie ya que Fu-Manchú al oír el ruido ha huido por la puerta secreta que da a la sala 7 dejándola abierta para que lo sigan. Si los PJ se entretienen registrando el despacho encontrarán una carta en chino que dice: "Todo esta dispuesto, Maestro. Vuestros planes han sido seguidos al pie de la letra. El profanador extranjero estará a vuestra merced en el momento acordado" (Nota para el Master: esta carta ha sido enviada por el criado chino de Burton a Fu-Manchú)

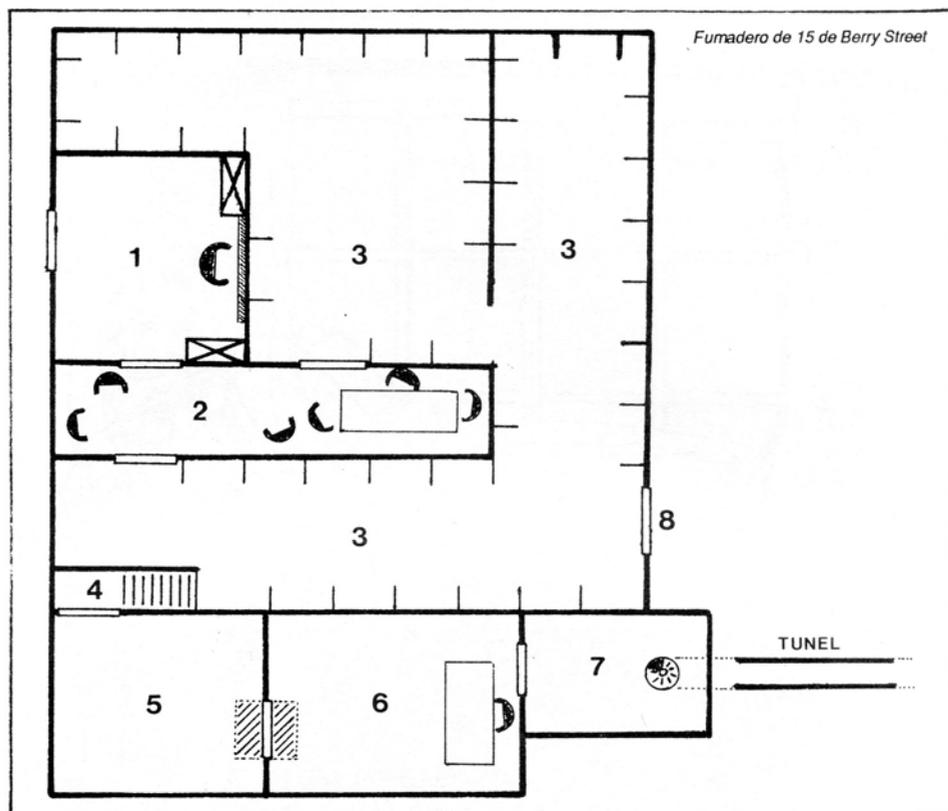
Pozo: Es un pozo de 3 x 3 m. El nivel del agua está a 5 m de la trampa. Si el PJ no pasa una tirada de nadar se aplicarán las reglas de ahogo. Afortunadamente (Je, je) si el PJ pasa una tirada de Descubrir objeto escondido vera una barra a la que puede asirse para no ahogarse. Desgraciadamente la tal barra es en realidad una cuchilla muy afilada. Si se agarra a ella es sin especificar con que mano haciedle tirar un tiro de suerte. Si lo pasa lo hace con la mano izquierda. Al agarrar la barra se pierde un D4 dedos y un punto de vida por dedo (éste fue el triste destino de Stephen Purcell). Desde arriba y con la misma tirada de objeto escondido se puede ver que la barra es en realidad una cuchilla.

Sala 7: Sala vacía con una trampa (abierto por supuesto) que conduce a una escalera de caracol que se hunde por debajo del nivel del agua del río. Ver TUNEL.

8: Puerta trasera del fumadero. Esta cerrada con llave que tiene el viejo chino.

Túnel: El túnel resuena al menor ruido. Es recto y bastante largo. Se puede distinguir una luz al fondo que se mueve. Si pasan una tirada de Descubrir Objeto Escondido verán que es Fumanchú. El avanzar sin precauciones o hacer ruido provocará la eclosión de las esporas de los extraños hongos que crecen en las paredes y en el techo. Una especie de polvillo caerá sobre ellos...

Este hongo es una extraña especie oriental, modificada cuidadosamente por Fumanchú



“...el título original era *Al-Azif*, siendo *azif* el término utilizado por los árabes para designar el rumor nocturno producido por los insectos y que se suponía era el murmullo de los demonios. La obra fue compuesta por Abdul al-Hazred, un poeta loco de Sana, en el Yemen, que habría vivido en la época Omeya, hacia el año 700. Este poeta visitó las ruinas de Babilonia y los subterráneos secretos de Menfis, y pasó diez años en la soledad del gran desierto que cubre el sur de Arabia, el Rub al Khali o “espacio vacío” de los antiguos y el Dahna o “desierto escarlata” de los árabes modernos. Se dice que este desierto está habitado por espíritus que protegen el mal y por monstruos de muerte. Las personas que dicen haber penetrado en él cuentan que se producen allí cosas extrañas y sobrenaturales.

Durante los últimos años de su vida, al-Hazred vivió en Damasco, en donde escribió el *Necronomicón*, y en donde circularon rumores terribles y contradictorios concernientes a su muerte o a su desaparición, en el año 738. Su biógrafo del siglo XII, Ibn-Khallikan, cuenta que fue asido en pleno día por un monstruo invisible y devorado de forma horrible ante un gran número de testigos aterrados por el miedo. Se cuentan también muchas cosas de su locura. Pretendía haber visto la famosa Irem, la ciudad de los pilares, y haber hallado bajo las ruinas de cierta ciudad situada en el desierto los anales y los secretos de una raza más antigua que la humanidad. Fue un musulmán poco devoto, adorando entidades desconocidas que llamaba Yog-Sothoth y Cthulhu.

En el año 950, el *Azif*, que había circulado secretamente entre los filósofos contemporáneos, fue traducido al griego por Theodoros Philetas, bajo el título de *Necronomicón*. Durante un siglo se sucedieron a raíz de este libro una serie de terribles experiencias,

por lo que el libro fue prohibido y quemado por el patriarca Miguel. Después ya no se volvió a hablar más que esporádicamente del *Necronomicón* hasta que en 1228 Olaus Wormius hiciera una traducción latina del mismo, que fue impresa en dos ocasiones, una en el siglo XV, el letras negras, y la otra en el siglo XVII. Ambas ediciones están desprovistas de cualquier mención particular y únicamente puede especularse con la fecha y el lugar de su impresión a partir de su tipografía. La obra, tanto en su versión griega como en la latina, fue prohibida por el papa Gregorio IX en 1232, poco después de ser traducido al latín. La edición árabe original se perdió en la época de Wormius. Hay una vaga alusión a cierta copia secreta localizada en San Francisco a principios de siglo, pero que habría desaparecido con ocasión del gran incendio de 1906. No queda ningún vestigio tampoco de la versión griega, impresa en Italia entre 1500 y 1550, tras el incendio de la biblioteca de un habitante de Salem en 1692. Habría igualmente una traducción preparada por el Dr. Dee, que jamás fue impresa y cuyos fragmentos procederían del manuscrito original. De los textos latinos que aún quedan, uno (del siglo XV) estaría encerrado en el British Museum y el otro (del siglo XVII) en la Bibliothèque Nationale de París. Un ejemplar del siglo XVII se halla en la biblioteca Widener en Harvard y otro en la biblioteca de la Universidad Miskatonic en Arkham, Massachusetts. Existe otro igualmente en la biblioteca de la Universidad de Buenos Aires. Existen probablemente numerosos ejemplares secretos más, y un rumor insistente asegura que un ejemplar del siglo XV forma parte de la colección de un célebre multimillonario americano. Otro rumor menos consistente asegura que un ejemplar del siglo XVI en versión griega está en poder de la familia Pickman de Salem.”

que provoca experiencias alucinógenas, lanzar 1D4 por jugador:

- 1- Horda de sicarios que salen por todas partes (incluso del techo)
- 2- Una piedra enorme cae del techo y avanza rodando hacia los PJ
- 3- Oye un grito atrás y ve que uno de sus compañeros esta siendo degollado por un siqario de Fu-Manchú
- 4- Fu-Manchú se convierte en un monstruo informe que va avanzando lanzando gritos gruturales (tirar por Salud Mental, si no la pasa pierde 1D6, sino 1)

La tirada se repetirá cada 5 turnos. Si hacen caso omiso de lo que ven la alucinación persistirá y sucederán las cosas como si realmente pasaran. Si mueren sencillamente se desmayarán. Despertando al cabo de una hora.

El túnel continua 200m y va a dar a un descampado.

### Mansión de John Burton

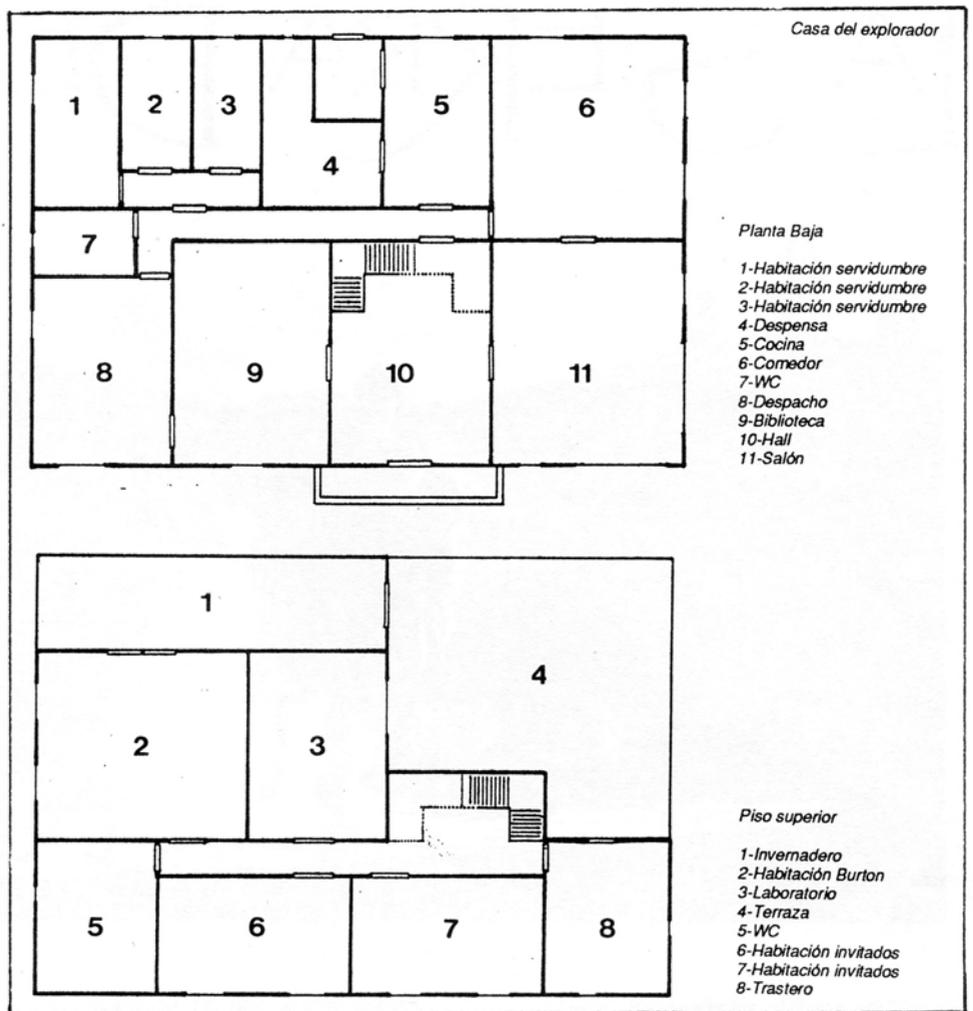
Si los PJ han relacionado la carta encontrada en el despacho del Dr Fu-Manchú con la noticia en el diario del día 1 (el de la tarjeta que se encontró en el cuerpo del agente ahogado) sabrán que el objetivo del Dr. es el explorador John Burton. Su dirección es conocida (lo pueden encontrar en cualquier anuario).

En la casa viven el profesor, el mayordomo Horace Parker, su mujer y cocinera Mary, el criado chino Lin-Phu (servidor de Fu-Manchú) y la criada Stella Brooke

**Día 2:** El profesor estará demasiado ocupado para recibir a alguien.

**Día 3:** El profesor desayuna a las 8, a las 9 toma su pipa habitual en el despacho (el tabaco esta drogado). A las 9h 10 min. el criado chino hace pasar a Fu-Manchú y a su guardaespaldas (dacolt con sable) por la ventana del despacho. Hipnotiza al profesor y lo manda buscar el pergamino que encontró en la tumba. Una vez con él en su poder le ordena que al despertar se dirija hacia el sarcófago y lo abra (el sarcófago se encuentra en el salón). Después de esto se van los tres: Fu-Manchú, su guardaespaldas y el criado chino. Son las 9h 20 min. El profesor se despierta a las doce a menos de que los PJ lo despierten antes. Cuando despierte, éste sólo intentará dirigirse al salón para abrir el sarcófago. En su interior espera un vampiro de fuego con órdenes de abrasar al que lo abra e incendiar luego la casa. Si despiertan al profesor recordará haber tenido un sueño muy raro (ver sueño). Si le preguntan sobre el pergamino del sueño él irá a buscarlo al salón y verá que ha desaparecido. Entonces mencionará que tomó unas notas para su libro y se las enseñará (ver De Leng en el yermo Frío). Observa que la llanura de Iquanok mencionada en el texto la ha localizado en un lugar determinado del Himalaya señalándolo en un mapa. Después de esto sentirá una cierta urgencia por quedarse solo e ir a ver el sarcófago comentando a los jugadores que tiene que ir a examinarlo.

**Sueño:** "Estaba en esa situación extraña en la que uno sabe que está soñando pero no puede despertarse. Soñé que se me iba acercando una cara cada vez más próxima. Veía claramente sus ojos malignos, ictericos y oía el susurro de su boca que parecía darme algún consejo. Creo que mencionaba el pergamino que encontré en mi último viaje. Aquella intimidación susurrante era algo repulsivo, indescriptible. Luego, la cara se



*apartó de mi, y retrocedió hasta no ser más que una cabeza de alfiler en la oscuridad, casi como una cosa viscosa, fluida. Soñé que las paredes del despacho se movían, que toda la casa desfilaba ante mi, hasta que el salón llegó a mi encuentro. De pronto volvía a estar en el despacho. Volví a oír a quella voz insinuante y ambigua. Vi como sus palabras salían de su boca rodeándome hasta que la oscuridad me envolvió."*

**De Leng en el Yermo Frío:** "Quien busque hacia el norte más allá de la crepuscular tierra de Inquanok, encontrará en medio del helado yermo la oscura y enorme meseta de la tres veces olvidada Leng. Conoceréis la Leng que ha rehuído el tiempo por los malignos fuegos que siempre arden, y el espantoso chillido de los escamosos pájaros de Shantak que, muy arriba, recorren el aire; por el aullido de Na-Gah que empolla en tenebrosas cavernas y se aparece en sueños a los hombres con extraña locura; y por el templo de piedra gris bajo la guarida de los Lúgubres de la noche, donde está el que lleva la máscara amarilla, el de los mil rostros.

*Pero guárdate, oh hombre!, guárdate de Aquellos que pisan en la Oscuridad de las murallas de Kadath, porque el que perciba sus cabezas mitradas conocerá las garras de la muerte."*

### PNJ

#### John Burton

FOR 9, POD 12, CON 12, DES 9, TAL 14, APA

10, INT 18, EDU 20, Ptos Vida 13, SAN 60  
 Competencias: Antropología 80%; Arqueología 95%; Astronomía 90%, Botánica 70%; Química 60%; Historia 75%; Biblioteca 65%; Lingüística 40%; Leer Latín 70%; Leer Alemán 80%; Hablar alemán 90%; Leer Francés 80%; Hablar francés 90%; Leer árabe 70%; Hablar árabe 30%; Leer inglés 100%; Hablar inglés 110%

#### Sicarios

FOR 14, POD 6, CON 12, DES 11, TAL 12, APA 8, INT 5, EDU 8, Ptos Vida 12,  
 Armas: cuchillo -ataque 50%, daño 1d6- lanzar 40%

#### Dacolt Budoca

FOR 15, POD 13, CON 15, DES 18, TAL 15, APA 10, INT 10, EDU 12, Ptos Vida 15,  
 Competencias: Esquivar 75%; Saltar 90%  
 Armas: Patada -Ataque 80%, daño 1d6+1d4-; Puño -Ataque 90%, daño 1d3+1d4-

#### Dacolt Sable

FOR 15, POD 12, CON 15, DES 18, TAL 14, APA 14, INT 12, EDU 13, Ptos Vida 15,  
 Competencias: Esquivar 60%; Parar 70%  
 Armas: Katana -Ataque 80%, daño 1d8+1d4-; Shuriquen -Ataque 75%, daño 1d6+1d4-

#### Vampiro de Fuego

FOR 7, POD 13, CON 7, DES 17, TAL 1, INT 11, Ptos Vida 7  
 Arma: Fuego -Ataque 85%, daño 2d6- Ver página 59 del manual.

Enric Grau y Ricard Ibáñez

# LA SIERRA DE LOBAK



*Esta aventura es la segunda parte de "Los Tres días de Sindash", y ha sido pensada para que la jueguen un grupo de 4 ó 5 aventureros de 3º ó 4º nivel, con las reglas de D&D Básico y Expert.*

## Introducción

Después de las Fiestas de Sindash la vida ha recuperado su ritmo normal en Trid. Aparte de algún fuerte dolor de cabeza (provocado por alabar demasiado al joven dios), todos los ciudadanos han retomado sus labores cotidianas con el entusiasmo mercantil que les caracteriza. Ha pasado un mes desde las fiestas y, para variar, los PJ's se encuentran sin trabajo y con una bolsa cada vez más ligera. Una de las noticias más comentadas últimamente en la ciudad es la extraña desaparición de la viuda del mercader Oimar Donke, y el hecho de que su mansión haya sido ocupada recientemente por unos encapuchados de los que nadie sabe nada, pero sobre los que circulan los más diversos rumores: que si son miembros de una nueva religión, o tal vez Asesinos del Círculo Negro, etc...

## La entrevista

En este punto el DM debe hacer alarde de su inventiva para conseguir que los PJ's acudan a dicha mansión, con motivo de una oferta de trabajo que los pregoneros de Trid han difundido esta misma mañana. Mientras los aventureros se acercan a la mansión verán que la oferta no ha tenido mucho éxito, puesto que no hay nadie esperando ante la puerta.

Una vez ante la casa, les recibirá una figura encapuchada que les conducirá a un pequeño salón. por el camino los PJ's se cruzarán con más figuras encapuchadas que realizan diversas tareas domésticas. Si un personaje supera una tirada contra Inteligencia, advertirá que las figuras son jóvenes muchachas, bastante altas y muy bellas. Una vez en el salón, los aventureros se encontrarán frente a tres mujeres cubiertas con las mismas capas que las que han visto hasta ahora, pero con la cabeza descubierta. La mujer del centro parece bastante anciana, y, las que están a su lado, aparentan unos 40 ó 50 años. Son bastante altas y aún se puede apreciar en su rostro una parte de la gran belleza que debieron poseer en su juventud.

## Información para el DM

Evidentemente, después de la huida de Manguela, la Cofradía de brujas averiguó la auténtica identidad de la viuda del mercader Oimar Donke, y envió una delegación a Trid para convertir la mansión en una especie de refugio de la Cofradía en dicha ciudad. Las tres mujeres que se entrevistan con los PJ's son: Mada e Iona, Brujas de 8º nivel y Zelda, Bruja de 11º nivel, que es quien hablará a los personajes.

Lo que propondrá Zelda a los PJ's es realizar una misión de escolta de una de sus jóvenes Aprendizajas hasta la Sierra de Lobak, situada a tres días a caballo de Trid. Una vez allí, ayudarla en la ejecución de cierta misión, de cuyos detalles serán informados por la muchacha en su momento. La Cofradía no es rica, por lo que el pago de los servicios de los aventureros se realizará en una serie de material que les pueda

ayudar en la realización de su misión. Además, la Cofradía de Brujas les deberá un favor a los PJ's.

Si los aventureros aceptan, Zelda les citará al amanecer del día siguiente en la puerta de la mansión, momento en el cual recibirán el equipo prometido, así como un caballo de silla completamente equipado para cada uno de ellos, que forma parte también del pago de los servicios de los aventureros.

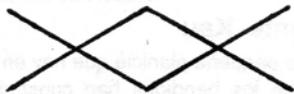
## Esa misma noche

Desde el instante en que abandonan la mansión hasta la mañana siguiente, a uno de los PJ's le sucederá un extraño episodio.

El primero de ellos que se separe por cualquier razón del grupo deberá realizar, por detrás de las tablas del DM, un Tiro de Salvación contra Conjuros. Cualquiera que sea el resultado del dado, el DM anunciará en privado al jugador que su personaje acaba de ser hechizado. Y que, a partir de ahora, deberá obedecer las órdenes de cierto individuo que, evidentemente, se encontraba cerca del PJ en el momento de sufrir el encantamiento. Se trata de Yúyez, mago de 10º nivel, que se ha enterado del sitio exacto a donde los aventureros deben ir: el castillo de Alomal.

Yúyez sabe que, en algún lugar de dicho castillo, se encuentra escondida la célebre Espada de Bunugga, perdida hace muchos años. Informado del destino de los PJ's ha decidido utilizar a uno de ellos como agente para encontrar la Espada, ya que él es viejo y ya no está para muchos trotes. El mago lanzará con éxito un conjuro de Encantamiento de Personas

sobre uno de los aventureros, le informará del destino de su viaje, y le pedirá que busque para él una espada que se encuentra escondida en algún lugar del castillo. Yúvez no sabe el lugar exacto donde se oculta la espada, sólo ha conseguido averiguar al cabo de muchos años que está muy cerca del lugar donde se encuentre grabado este signo:



Para facilitar la tarea de su "amigo", le hará entrega de un Anillo de Invisibilidad. Asimismo le advertirá de que, si encuentra la espada, nunca la tome por el mango, lo cual podría tener consecuencias funestas. El mago aconsejará al PJ que trate de realizar su tarea sin que sus compañeros sospechen nada. En pago de sus servicios podrá quedarse con todos los tesoros que se encuentre en el lugar donde se halle la espada, y el Anillo de Invisibilidad. Yúvez se despedirá del aventurero, prometiéndole ponerse en contacto con él cuando vuelva a Trid. Si es preguntado por la razón de querer la espada, responderá que para estudiar las propiedades del metal de la misma.

## La partida

A la mañana siguiente, y a la hora fijada, estarán frente a las puertas de la mansión las monturas y el equipo para la expedición. Habrá un caballo de silla completamente equipado para cada aventurero, y dos caballos más: uno para llevar los víveres y otro que monta Faura.

Faura es una joven y bonita Bruja de 2º nivel a la cual los aventureros deberán escoltar hasta la Sierra de Lobak. hará entrega a los PJ's del siguiente material:

viajeros descansen en ella. El DM puede, según los progresos de los aventureros, hacer que sufran un pequeño enfrentamiento con salteadores de caminos o un ataque de una manada de lobos hambrientos, para justificar así su labor de escolta.

En todo caso, si no se retrasan demasiado, llegarán a Arum a última hora de la tarde del tercer día de viaje.

## Arum

Pequeño poblado de labradores que se encuentra en la falda de la Sierra de Lobak. La llegada de los PJ's despertará una gran curiosidad entre los aldeanos, poco acostumbrados a la presencia de aventureros. En el poblado no hay posada ni taberna, pero uno de los campesinos ofrecerá su establo para que puedan dormir y guardar en él sus monturas. Faura interrogará a algunos de los aldeanos sobre los últimos acontecimientos ocurridos en los alrededores, los aldeanos la informarán de lo siguiente:

- Ysan, más conocida como la anciana de la Montaña, vive en una cueva al sur de la Sierra.
- Desde hace una semana no ha vuelto ninguno de los aldeanos que se ha adentrado en los bosques.
- Se han visto figuras en la cima del Monte Kau, desde el que se domina prácticamente todos los accesos de la vertiente oeste de la Sierra de Lobak.

- El sendero que parte de Arum a la Sierra situado más al sur es el único que no puede ser visto desde el Monte Kau. Es el que conduce a la cueva de la Anciana de la Montaña.

- Se ha visto salir humo del castillo de Alomal, aunque nadie del pueblo ha ido a ver qué lo producía.

A la mañana siguiente los PJ's partirán hacia la cueva de la Anciana de la Montaña.

## Ysan

Después de un corto trayecto a caballo, los aventureros llegarán al mediodía a las cercanías de la cueva de Ysan. La anciana se presentará ante los PJ's con Dru, su Lobo Gigante amaestrado. Ysan y Faura se identificarán mutuamente con los signos secretos de la Cofradía y, una vez hechas las presentaciones, la bruja guiará al grupo hasta su cueva, instalando las monturas de los aventureros en su cueva establo.

Una vez hecho esto, Ysan informará a la joven bruja de todo lo que sabe. Si ésta pide ayuda de tipo "activo" a la anciana, le dirá que no puede debido a su edad. Pero le ofrecerá su cueva como "base de operaciones" en la lucha contra Manguela. Si el DM ve que el grupo se encuentra muy desproporcionado en la lucha contra Manguela, Ysan puede "dejarse convencer", y prestar a Dru a los aventureros para que les ayude en su lucha contra los bandidos.

## La misión

Una vez terminada su entrevista con la anciana, Faura reunirá a los aventureros y les expondrá el objetivo de su misión, así como la información que Ysan le acaba de revelar. Para acabar con Manguela sólo es necesario acercarse a ella a distancia de tiro de arco, y alcanzarle con al menos una de las tres flechas que Faura lleva consigo, y que mostrará en ese momento a los PJ's. La joven bruja explicará a *Guerreros, Ladrones, Enanos, Hobbits y Elfos*.

- Espada normal +1 a cada uno (espada corta +1 si hay algún hobbit)
- Arco corto +1 a cada uno
- Carcaj con 20 flechas +1 a cada uno
- Magos y Clérigos*
- Anillo de protección +1 a cada uno
- Bastón de curación, sólo a un clérigo, si hay dos ó más clérigos hará entrega a los otros de un arma mágica +1 que puedan usar
- Varita de Paralización, sólo a un mago, si hay dos ó más magos hará entrega a los otros de un par de dagas +1 a cada uno

## Brujas

El personaje de Faura puede ser interpretado por un jugador, en este caso el DM hará una pequeña introducción al PJ, según la cual ha llegado recientemente del Norte de las *Darland's* como acompañante de una de las tres brujas de alto nivel de la mansión. La joven Aprendiz ha sido elegida para llevar a cabo una importante misión: acabar de una vez por todas con Manguela.

La Cofradía ha recibido un mensaje de una de sus miembros que vive en la Sierra de Lobak. Dicho mensaje indica la presencia en el anteriormente abandonado castillo de Alomal de un grupo de bandidos, dirigidos por una mujer cuya descripción coincide con Manguela. La tarea de Faura consistirá en guiar a un grupo de aventur-

teros hasta la aldea de Arum. Una vez allí localizar a Ysan (nombre de la bruja que ha informado a la Cofradía) y, con la ayuda de los PJ's, acabar con Manguela.

Como recompensa a su labor, y para mejor realizar su misión, su maestra hará entrega a la joven bruja de los siguientes objetos: un Anillo de Control de Animales, un Anillo de Resistencia al Fuego, un Anillo de Protección +1 y 200 MO para que se haga cargo de todos los gastos que surjan durante el viaje. Todo ello además del equipo básico entregado a cada aventurero, y tres flechas cuyo uso y características se explican más adelante.

*Equipo entregado a cada aventurero*

- Capa élfica
- Botas élficas
- Caballo de silla con correa completo, valorado en 300 MO

## El viaje

De Trid hasta Arum, poblado situado en las primeras estribaciones de la Sierra de Lobak, hay tres días a caballo. El primer día los PJ's saldrán de Trid por la ruta principal hacia Holgart y, al anochecer, pernoctarán en una de las posadas que hay en el camino. A la mañana siguiente, poco después de abandonar la posada, Faura indicará que deben desviarse de la ruta principal y tomar un camino en dirección Este, más pequeño y menos frecuentado, que lleva hasta Arum.

Poco antes del anochecer, los PJ's divisarán a un lado del camino una cabaña con un pequeño establo: se trata de un refugio para que los viajeros que realizan el trayecto de Arum a la ruta principal puedan pernoctar a cubierto. La cabaña está vacía, así como el establo, y fuera de la casa hay un poco de leña cortada para que los estos que han sido impregnadas con un poderoso veneno cuyos efectos mortales se harán sentir en cuanto una flecha se clave en su objetivo, y contra el cual no hay antídoto (no permite Tiro de Salvación).

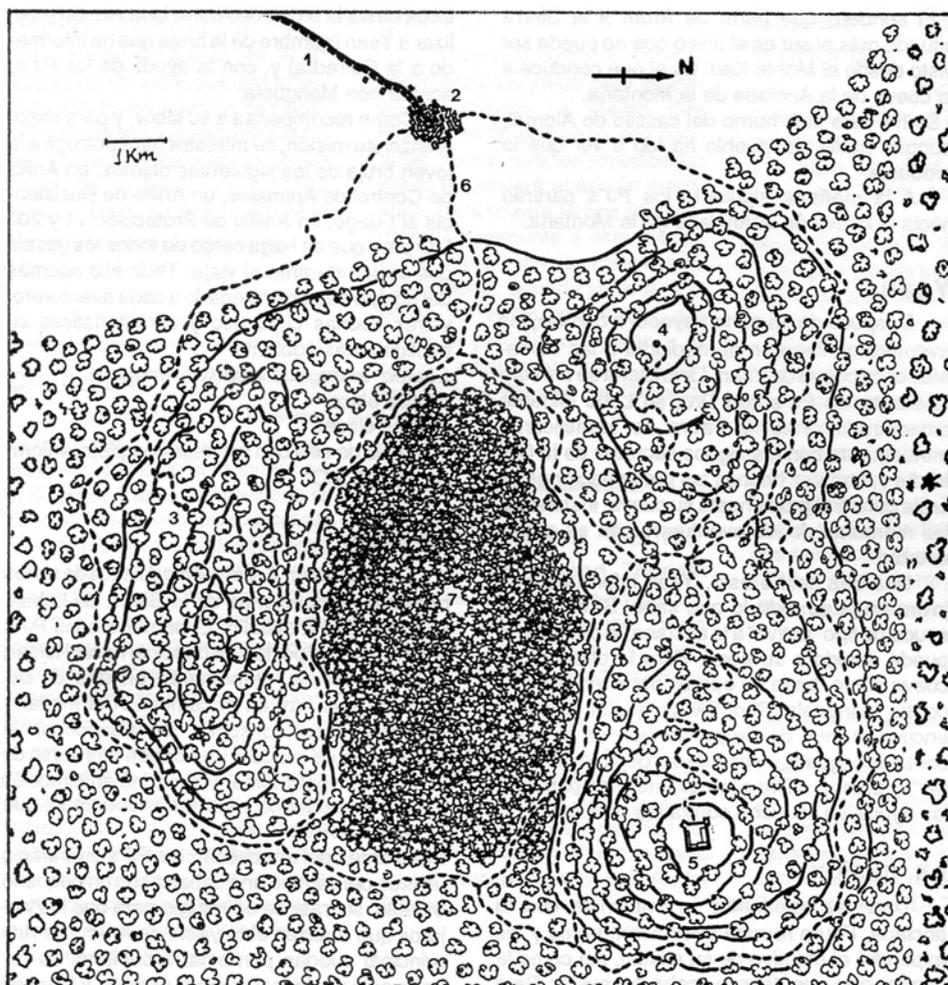
Faura hará entrega de las flechas a los miembros del grupo que ella considere son los mejores arqueros, pudiendo repartirlas como desee. Los arqueros a los cuales la bruja haya entregado dichas flechas podrán observar que éstas son de muy buena calidad (Flechas +1). La información que Ysan ha podido reunir sobre Manguela es la siguiente:

Al parecer ha arreglado el abandonado castillo de Alomal y se ha instalado allí con una numerosa tropa de bandidos, cuyo jefe es un tal Brako. Si es preguntada por el diseño interior del castillo contestará no recordarlo, pues hace años que no lo visita. En cuanto al número de bandidos que en él se encuentran, no lo sabe a ciencia cierta, pero calcula que sobre el medio centenar. La anciana también ha observado que, al amanecer, parte un grupo de bandidos del castillo a la cima del Monte Kau, volviendo al castillo poco después.

Una vez expuesto esto a los PJ's, Faura les pedirá su opinión sobre lo que debe hacer. A partir de este punto los PJ's toman la "dirección" de la aventura, actuando el DM en consecuencia a sus acciones.

## La Sierra de Lobak

Debido a que está situada algo lejos de las principales rutas, la Sierra de Lobak no ha sufrido grandes cambios en su fauna y bos-



ques. La atraviesan media docena de senderos, utilizados por los aldeanos de Arum en su búsqueda de hierbas curativas y otros productos del bosque. La fauna está compuesta principalmente por animales no más grandes que un jabalí. Aunque, en lo más profundo del bosque, se pueden encontrar osos y hasta lobos.

La población más cercana a la Sierra es Arum, poblado de labradores compuesto por unas veinte familias. Fundado en los tiempos de Haroldo, ha pasado por diversos altibajos en su historia, pero el número de habitantes siempre se ha mantenido sobre esa cifra. El único lugar de interés de la Sierra de Lobak es el castillo.

### El castillo de Alomal

Toma su nombre del monte en que está situado. Construido hace unos doscientos años por Harzaq el Barbudo, un guerrero nacido en Arum que, después de muchas aventuras, volvió a su pueblo natal para establecerse en él. Harzaq vivió muchos años en el castillo, siendo muy querido por el pueblo de Arum (que aún lo recuerda en una de las expresiones locales: "¡Por las barbas de Harzaq!"). Cuando el guerrero murió sin dejar herederos, sus hombres abandonaron el castillo para ir a otros lugares y éste se fue degradando poco a poco.

En su huida de Trid, Manguela se encontró con un viejo amigo: Brako. Este había logrado reunir una tropa de casi un centenar de bandidos. La bruja propuso al jefe de bandidos una alianza, hablándole del castillo de Alomal, que la bruja conocía de una anterior visita. Brako aceptó, y ambos se instalaron en el mismo junto

con el resto de bandidos, con el propósito de organizar expediciones de saqueo que tuvieran el castillo como base.

### La destrucción de Arum

Entre los diversos planes de Manguela y Brako figura la destrucción de Arum: la proximidad del poblado podría dificultar en el futuro los planes de ambos. El asalto al poblado se producirá durante la noche del día siguiente de la llegada de los aventureros a Arum. El ataque estará dirigido por la bruja y el jefe de los bandidos, que se llevarán consigo a unos cincuenta bandidos, dejando un retén en el Monte Kau y en el castillo. El asalto se efectuará a menos que los PJ's no hayan acabado antes con Manguela y Brako. Si esa noche aún queda con vida alguno de los dos, ordenará igualmente que se realice la destrucción de la aldea y luego, enviará diversos grupos de bandidos para que acaben con los aventureros.

Manguela desconoce la presencia de Ysan en la Sierra. De enterarse, intentará acabar con la anciana.

### La cueva de Ysan

1- Cueva grande. La gran entrada de la misma ha sido tapiada en parte dejando una puerta y una ventana, por la que sale el humo del fogón. Equipada con un catre y unos toscos muebles de madera donde la anciana guarda sus pertenencias. También hay un fogón de piedra y algo de paja en un rincón para las visitas. Dru duerme a los pies del catre de la bruja.

2- Cueva pequeña. Igual que la otra cueva de la entrada ha sido tapiada en parte, dejando un hueco para colocar una gran puerta doble. Hay un comedero y una abrevadero, puesto que la bruja utiliza esta cueva como establo para sus cabras. Guardará aquí las monturas de los aventureros.

3- Fuente. De aquí se provee Ysan del agua necesaria.

### El monte Kau

En la pequeña planicie que hay en la cima del monte los bandidos han construido una cabaña de una sola habitación para protegerse de las inclemencias del tiempo. La cabaña no se puede ver más que cuando casi se ha alcanzado la cima del monte.

### La Sierra de Lobak

- 1- Camino de Arum hasta la ruta principal de Holgart-Trid
- 2- Arum
- 3- Cueva de Ysan
- 4- Puesto de observación del Monte Kau
- 5- Castillo de Alomal
- 6- Senderos
- 7- Bosque profundo, probabilidad de encontrar osos y lobos.

Zona oscura. Bosque espeso

Para llegar hasta la cueva de Ysan es necesario atravesar una zona de bosque espeso. Los senderos son difícilmente transitables para caballos, y más aún si son en pendiente.

### El castillo

- 1- Puerta principal. Se puede pasar por encima de ella caminando sobre la muralla.
- 2- Escaleras. De piedra y sin barandilla, conducen a la muralla.
- 3- Herrería. Equipada con útiles de forja. Aquí reparan y fabrican sus armas los bandidos.
- 4- Pozo. Abastece de agua al castillo.
- 5- Patio cercado. Con algunos animales domésticos (cerdos, gallinas, etc...) que proporcionan carne fresca a los ocupantes del castillo.
- 6- Establos. En ellos hay siete mulas que se utilizan en subir cargas pesadas al castillo, y un caballo de guerra perteneciente a Brako.
- 7- Dormitorio principal. En él hay 21 literas con capacidad para 42 bandidos, los cuales, de noche, dejan sus armas junto a ellas.
- 8- Cocina. Hay en ella una gigantesca chimenea donde se cocina la comida de todos los ocupantes del castillo y armarios donde se guardan los alimentos y trastos de cocina.
- 9- Salón. Actualmente comedor para la tropa de bandidos. Tiene una chimenea en un rincón pero más pequeña que la de la cocina. Dos grandes mesas, con sus respectivos bancos, lo ocupan casi en su totalidad.
- 10- Antiguas dependencias de los criados. Utilizadas como ampliación del dormitorio principal. Hay nueve literas que dan cabida a 18 bandidos más. Duermen con sus armas al lado de la litera.
- 11- Viviendas de los familiares e invitados. Cada habitación está ocupada por dos oficiales de la tropa de bandidos de Brako. Para variar, duermen con sus armas al lado de la cama.
- 12- Patio central hecho de tierra apisonada, de noche lo iluminan un par de antorchas.
- 13- Torreón, planta baja. Igual que la planta baja. Tiene una aspillera en cada una de sus

paredes. Hay una escalera de mano (a) que conduce al tejado.

15- Torreón, tejado. Desde aquí se observa de día una vista panorámica de toda la vertiente este de la Sierra de Lobak. Hay un pequeño armario de madera donde se guardan el espejo, las antorchas y el yesquero que sirven para comunicarse con el puesto de observación del Monte Kau, donde tienen un equipo similar para informarse mutuamente y con rapidez de cualquier novedad.

16- Dormitorio. Ocupado por Brako. En un rincón hay un cofre cerrado con llave. Si se abre la tapa de éste sin la llave (que tiene Brako), saldrá disparado un dardo envenenado: El DM deberá efectuar un tiro de golpe contra la CA del personaje que abra el cofre y, en caso de que el dardo alcance su objetivo, el PJ deberá hacer un tiro de salvación contra veneno que, de fallar le producirá la muerte rápidamente. Dentro del cofre se encuentra el resultado de los últimos pillajes de Brako: 5 gemas de 800 mo cada una, 1000 monedas de platino y un yelmo de oro valorado en 1500 mo. Se trata de un yelmo de cambio de alineamiento, por lo que, al ponerse un PJ, sufrirá sus consecuencias.

17- Dormitorio. Ocupado por Manguela. En un armario Manguela guarda una poción de amor, una de odio y una venenosa. Así como un alfombra que utiliza para realizar el conjuro de vuelo.

18- Chimenea de la cocina. En el borde de la misma hay grabado el signo que Yúyez ha mostrado a uno de los PJ's. Si éste presiona hacia adentro el rombo que forma el dibujo se abrirá una pequeña puerta en la pared de la chimenea que da a la muralla.

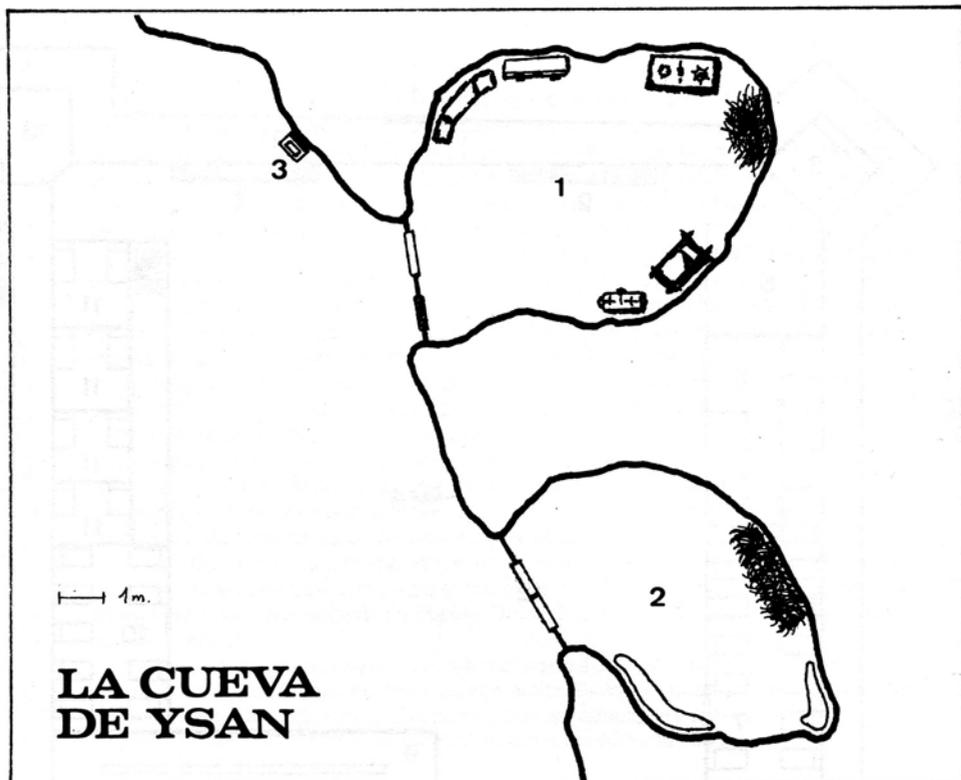
19- Pasillo subterráneo. Una corta pero empinada escalera desciende por debajo del nivel del suelo y sigue en un breve pasillo hasta acabar ante una puerta de piedra. En ésta hay un grabado en el cual se ve cómo un guerrero (Harzaq) empuña una espada (la espada de Bunugga) y vence él sólo a una docena de orcos. La puerta no está cerrada y se abrirá empujándola con cierto esfuerzo.

20- Cámara de la espada. Sentado en un trono de piedra hay un esqueleto vestido con una coraza, un escudo y un yelmo. Las piezas de la armadura están ennegrecidas por el tiempo pero perfectamente utilizables. Se trata de una coraza +2 y escudo +2, y en el yelmo hay incrustada una gema que vale 1500 mo. El esqueleto no se activará, se trata de los restos mortales de Harzaq. Encima de las rodillas del antiguo guerrero reposa una espada dentro de su vaina: es la espada que Yúyez ha encargado encontrar a uno de los PJ's. Para conocer las propiedades de la espada ver más adelante "la espada de Bunugga".

21- Murallas. De un espesor de dos metros. Tienen un reborde de un metro de ancho por su parte interior que permite circular libremente a los bandidos. Se asciende a ellas por las escaleras nº 2 o por medio del torreón.

Aclaraciones

El PJ que haya sufrido los efectos del conjuro de encantamiento de personas de Yúyez, tendrá derecho a un tiro de salvación contra conjuros cada mañana a partir del segundo día de viaje. En caso de que se le pasen los efectos del conjuro y decida apoderarse de la espada y huir, el DM deberá considerar el hecho de que eso no agrada en lo más mínimo a Yúyez de lo cual se pueden derivarse molestias conse-



## LA CUEVA DE YSAN

cuencias para la integridad física del personaje. De igual forma, el DM puede decidir qué tipo de agradecimiento mostrará Yúyez si el aventurero le entrega la espada: algunas monedas de oro, un palmadita en la espalda o una puñaladita en la idem.

Las últimas desapariciones de aldeanos de Arum que han tenido lugar en la Sierra de Lobak son debidas a los bandidos. Estos "silencian" a todo aquel que se acerca demasiado a su guarida.

En el puesto de vigilancia del monte Kau, hay un grupo de 12 bandidos dirigidos por uno de los oficiales de Brako. No abandonarán su puesto de vigilancia, y si tienen problemas se comunicarán por señales con el castillo pidiendo ayuda.

Al amanecer se efectúa el cambio de la guardia del castillo, así como la partida del grupo que ha de relevar a los bandidos del Monte Kau. La guardia del castillo está compuesta por doce bandidos y un oficial repartidos de la manera siguiente: un hombre en el tejado del torreón, cuatro en las murallas (uno en cada una) y dos paseando por el patio central. Los otros seis bandidos se encuentran en la planta baja del torreón, junto con el oficial. Hacia la mitad de la noche se efectuará el relevo de los puestos. De día el número de guardia es el mismo, sólo que el relevo se efectúa a mediodía.

Teniendo en cuenta el modo como los aventureros ascienden a la sierra, el DM deberá efectuar, cada media hora de camino, una o dos tiradas para ver si son descubiertos por algún centinela, dependiendo de si la ruta que siguen puede ser vista desde el Monte Kau o el castillo o ambos a la vez. Las probabilidades de ser vistos son las siguientes:

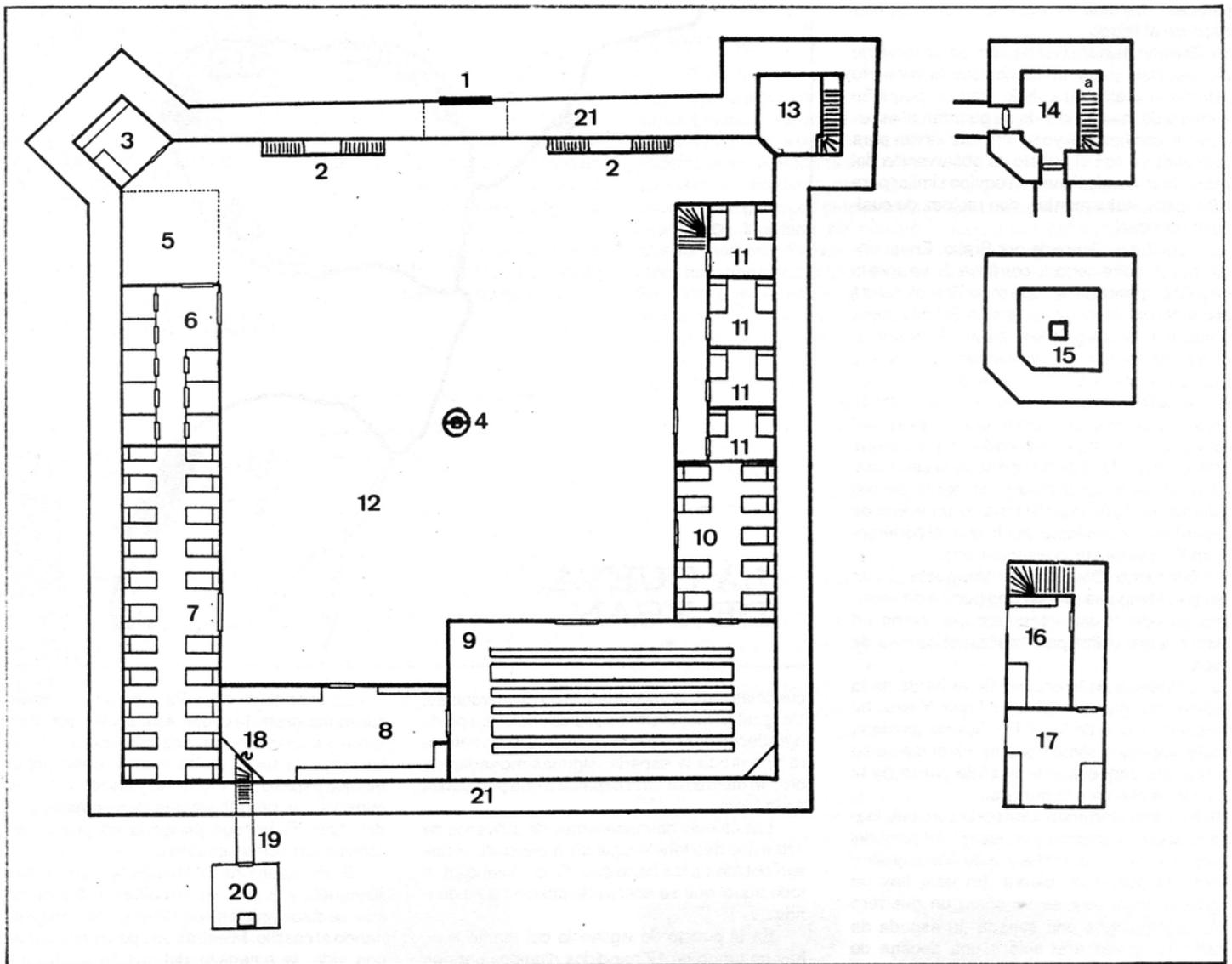
- A través del bosque y con las ropas élficas puestas: no son vistos.
- Por un sendero y con las ropas élficas puestas: 20%
- Por un sendero y sin las ropas élficas: 80%
- A través del bosque y sin las ropas élficas: 40%

En caso de que los PJ's decidan no dejar sus monturas en la cueva-establo de Ysan, o en Arum, y asciendan con ellas la Sierra, las probabilidades de ser vistos se doblan. Si van por el bosque espeso con monturas y las ropas élficas puestas, las probabilidades de ser vistos son del 20%. El bosque profundo no puede ser atravesado por los caballos.

Si los aventureros consiguen acabar con Manguela y Brako, los bandidos, faltos de un jefe, se disolverán en pequeños grupos abandonando el castillo. Mientras uno de los dos quede con vida, la amenaza del castillo de Alomal persistirá. Tanto Brako como Manguela combatirán hasta la muerte, esta última harta de huir siempre de la Cofradía.

### La espada de Bunugga

La espada fue forjada hace cientos de años con el metal resultante de la fundición de una estatuilla del demonio Bunugga. El hecho de que fuera forjada con dicho metal da unas ventajas e inconvenientes, que sólo actúan cuando un personaje se convierte en el Portador de la Espada. Para ello sólo hay que ser el primero, después de la muerte del anterior Portador, en tomar la empuñadura de la Espada. Una vez hecho esto, y de forma automática, el nuevo Portador conocerá las propiedades mágicas de la misma. Cuando esto suceda, el jugador cuyo personaje se haya convertido en el Portador, deberá lanzar un D100: el número resultante indica la cantidad de seres, de un mínimo de un Dado de Golpe, que el personaje deberá matar para verse libre de la maligna influencia de la espada. Una vez muertos todos los seres, la Espada perderá para siempre todas sus propiedades mágicas especiales, convirtiéndose en una espada mágica +3. Harzaq murió sin haber conseguido completar la cifra de seres que debía matar para verse libre del influjo de la Espada... por lo que ésta se encuentra esperando su próximo Portador.



#### Ventajas de la Espada de Bunugga

- La espada es indestructible, no se romperá nunca en combate, ni tampoco podrá ser fundida por ningún fuego normal o mágico.
  - La espada da un bono de +4 a todos los Tiros de Salvación a su Portador cuando éste la empuña.
  - El hecho de que el metal sea extremadamente ligero y de que la hoja esté perfectamente equilibrada le da un bono de +6 a los Tiros de Golpe.
  - Asimismo, las propiedades mágicas de la Espada hacen que, pese a ser comparables sus medidas a las de una espada normal, sus Tiros de Daño sean de 2D4+2, aparte de bonus o malus de fuerza, doblándose el daño en el caso de criaturas mágicas.
  - La espada es insubmergible. Si cae al agua no se hunde, sino que permanece en el mismo sitio donde cayó, "clavada" en el agua y con la empuñadura hacia arriba.
  - Si alguien que no sea el Portador intenta empuñar la Espada mientras éste está aún con vida, deberá efectuar un Tiro de Salvación contra Rayo Mortal. En caso de no pasarlo morirá instantáneamente, y si lo pasa dejará caer la espada perdiendo 1D10 PV.
- Desventajas de la Espada de Bunugga.
- Si, por cualquier circunstancia, el Portador de

la Espada se separa más de 20 m. de la misma, empezará a perder 1 PV por cada turno que dure dicha separación. La pérdida de PV cesará cuando la distancia entre el Portador y la Espada sea menor de 20 m. Los PV perdidos por este sistema sólo pueden ser recuperados cuando el Portador recupera la Espada, y a la velocidad de 1 PV cada tres turnos.

- Si una criatura o persona golpea, aunque sea amistosamente, al Portador de la Espada, éste la atacará automáticamente sin importarle quien le haya golpeado, hasta matarlo. Si, por cualquier razón, el Portador no quisiera acabar con la vida de dicho agresor, puede hacer un esfuerzo de voluntad e intentar cesar en su ataque. Para ello deberá, con un D100, obtener una puntuación que sea igual o menor que la cantidad resultante de la suma de su Inteligencia y Sabiduría. Podrá realizar un intento antes de empezar cada asalto que dure el enfrentamiento.

- Si por casualidad el personaje que se convierte en Portador pertenece a una clase que le impida manejar una espada normal (clérigo, mago, hobbit o bruja), podrá hacerlo en este caso. Pero con la particularidad de que no podrá lanzar ningún hechizo ni hacer uso de ninguna de sus habilidades especiales mientras dure la influencia de la Espada.

- Mientras se halla bajo el influjo de la Espada, el Portador no podrá utilizar ningún otro tipo de arma que no sea de lanzamiento. Si el Portador intenta luchar cuerpo a cuerpo con un arma que no sea la espada, llevando esta encima, dicha arma se le caerá y, al primer golpe del adversario, no podrá evitar empuñar la espada. Si el Portador está alejado a más de 20 m. de la Espada, entonces sí que puede combatir con otra arma.

El aspecto de la Espada de Bunugga es, por su tamaño, el de una espada normal con una horrible cabeza de demonio tallada en la empuñadura. Su hoja es de un negro intenso y, en la empuñadura, pueden leerse aún unas runas, desgastadas por el uso, que dicen: "Desgraciado aquel que pose aquí su mano".

*Jordi Cabau*

#### MANGUELA

CA 5; DG 8; PV 34; MOV 36(12); ATAQUE hechizos; DAÑO hechizos; PROT Bruja 8<sup>º</sup>; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 2850  
 Hechizos: Lanzar mal de ojo, Hablar con los objetos, Detectar tesoro oculto, Fabricar poción de odio, Desvanecimiento de la agresividad, Adoptar la forma de otra persona, Autoconversión en agua, Lectura mental, Solidificación de

los líquidos, Maldición de armas, Transformación en rana y Vuelo

#### **BRAKO**

CA 1; DG 6; PV 35; MOV 36(12); ATAQUE Esp. Corta o daga; DAÑO 1D6+2/1d4+1; PROT Guerrero 6º; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 275  
Equipo: Espada corta +1, Cota de malla +2, Escudo +1 y daga +1

#### **FAURA**

CA 6; DG 2; PV 10; MOV 36(12); ATAQUE hechizos; DAÑO hechizos; PROT Bruja 2º; MORAL 11; ALIN Legal; PX 40

Hechizos: Lanzar mal de ojo, Hablar con los objetos y adoptar la forma de otra persona.

Equipo: Anillo de protección +1, anillo de control de animales y anillo de resistencia al fuego.

#### **YSAN**

CA 7; DG 5; PV 20; MOV 27(9); ATAQUE hechizos; DAÑO hechizos; PROT Bruja 5º; MORAL 11; ALIN Neutral; PX 675

Hechizos: Lanzar mal de ojo, Hablar con los objetos, Decir la buenaventura, Animación de un vegetal, Ilusión en piedra y Lectura mental

#### **CABALLOS SILLA**

CA 7; DG 2; PV 16; MOV 80(40); ATAQUE 2 coces; DAÑO 1D4/1D4; PROT Guerrero 1º; MORAL 7; ALIN Neutral; PX 20

#### **BANDIDOS (84)**

CA 7; DG 2; PV 12; MOV 27(9); ATAQUE Arco, esp. corta o daga; DAÑO 1D6/1D6/1D4; PROT Guerrero 2º; MORAL 8; ALIN Caótico o Neutral; PX 10

Equipo: armadura de cuero, arco corto, carcaj con 20 flechas, espada corta y una daga



#### **OFICIAL BANDIDOS (8)**

CA 5; DG 4; PV 25; MOV 36(12); ATAQUE Arco, esp. Normal o daga; DAÑO 1D6/1D8/1D4; PROT Guerrero 4º; MORAL 10; ALIN Caótico; PX 75

Equipo: Cota de malla, espada normal, arco corto, carcaj con 20 flechas y 2 dagas

#### **DRU, LOBO GIGANTE**

CA 6; DG 4+1; PV 29; MOV 45(15); ATAQUE una mordedura; DAÑO 2D4; PROT Guerrero 2º; MORAL 8; ALIN Neutral; PX 125

#### **LOBO NORMAL**

CA 7; DG 2+2; PV 15; MOV 54(18); ATAQUE una mordedura; DAÑO 1D6; PROT Guerrero 1º; MORAL 8 ó 6; ALIN Neutral; PX 25

#### **OSO PARDO**

CA 8; DG 5; PV 30; MOV 36(12); ATAQUE 2 zarpazos/1 mordedura; DAÑO 1D4/1D4/1D8; PROT Guerrero 3º; MORAL 10; ALIN Neutral; PX 300

#### **MULAS (7)**

CA 7; DG 2; PV 12; MOV 36(12); ATAQUE una coz, una mordedura; DAÑO 1D4/1D3; PROT Guerrero 1º; MORAL 8; ALIN Neutral; PX 20

#### **CABALLO GUERRA DE BRAKO**

CA 7; DG 3; PV 20; MOV 40(20); ATAQUE 2 coces; DAÑO 1D6/1D6; PROT Guerrero 2º; MORAL 9; ALIN Neutral; PX 35

Los PNJ's de Mada, Iona, Zelda y Yúyez pueden ser creados por el DM si lo cree necesario. Aunque si un PJ se enfrenta a alguno de ellos, lo más probable es que para él sea el fin de su vida de aventurero.

# BILLARES SOLER

## Jocs i Coses



*Ahora!!  
libro-juegos*

*Oferta para  
septiembre*



*Diplomacy  
3995*

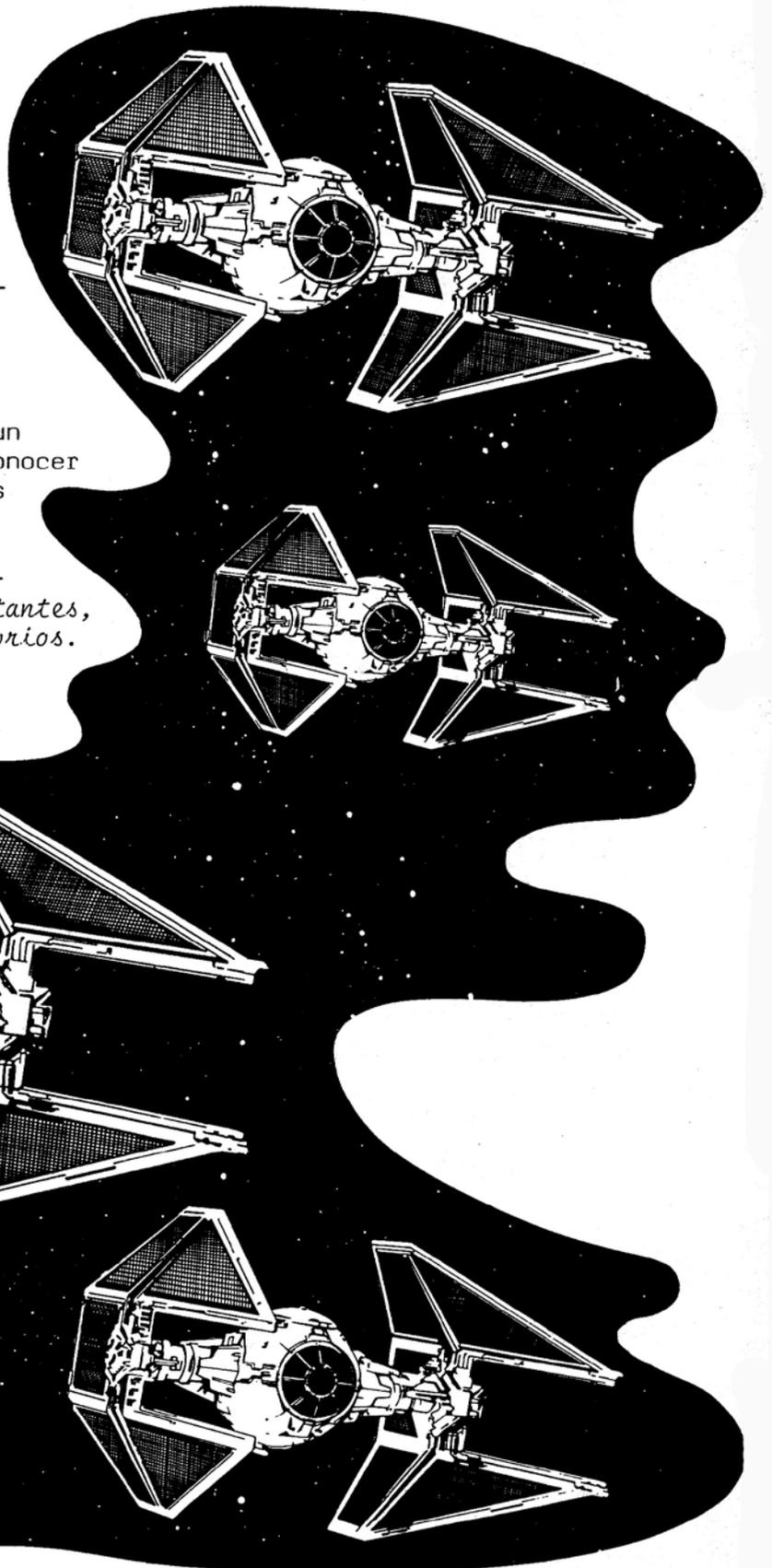
GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 . 08015 BARCELONA . Tel: 254.67.50

# Jocs & Games

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

Te invita a unirte a la Rebelión y salvar a la Galaxia! Star Wars, el Juego de Rol de la Guerra de las Galaxias, está ya disponible en su versión original en inglés, junto con sus cuatro primeros suplementos. En Star Wars, los personajes se enfrentarán al opresor Imperio que amenaza con extinguir la luz de la libertad en la galaxia. Es posible pilotar el caza X-Wing, intercambiar disparos con las Tropas de Asalto Imperiales, mantener un duelo con espadas de luz ... incluso conocer los secretos de la Fuerza. Todo esto es posible en Star Wars.

*Solicita nuestro catálogo. En él se encuentran todos los Juegos de Rol importantes, así como todos sus suplementos y accesorios.*



# STAR WARS