

# TROLL

Revista de Rol

Bimestral-Año III-Noviembre/Diciembre 88-Nº14-250 Pts.



# STAR WARS™



# Jocs & Games

C/ MUNTANER, 193

08036 BARCELONA

TEL. 322 09 53

DILLUNS A DIVENDRES DE 10 A 2 ; DE 4,30 A 8

DISSABTES DE 10 A 2 ; DE 5 A 8

**AVIAT !!**

# Jocs & Games

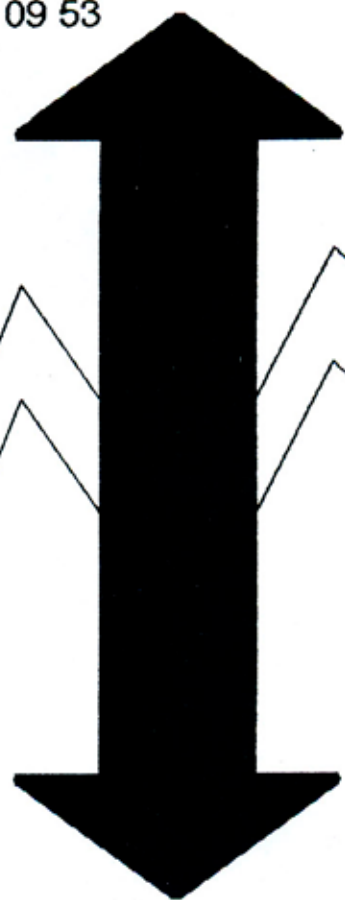
PASSEIG DE GRACIA, 11 (GALERIES CONDAL CORNER)

08007 BARCELONA

OBERT TOT EL DIA

DILLUNS A DIVENDRES DE 10 DEL MATI A 8,30 DEL VESPRE

DISSABTES I VIGILIES DE 10 DEL MATI A 9 DEL VESPRE





# Revista de Rol TROLL 14

EDITORIAL	3
NOTICIAS Y NOVEDADES	4
INFORMES	
ROL: STAR WARS	9
TEMATICO: STAR WARRIORS	20
EXTENSIONES	
STAR WARS: IMPERIALES	13
D&D: ENFERMEDADES	15
MODULOS	
STAR WARS:	
CAIDA IMPERIO AGASAMI	27
LA LLAMADA DE CTHULHU:	
EN EL UMBRAL	33
D&D: LA CUEVA DEL TABOO	36
SECCIONES	
A GOLPE DE PINCEL	22
LAS TIERRAS LIBRES	24

El futuro lúdico es espantoso, ya que parece casi definitivo que el juego de rol deje de ser una actividad reservada a una minoría, y desconocida por el gran público.

Así lo atestiguan las últimas noticias. Hace unos meses los medios de comunicación se interesaron por el juego de rol, por lo que pudimos ver algunas cuñas y reportajes en televisión. El poder de difusión de la "caja tonta" consiguió llamar la atención de algunos telediventes, por lo que ciertas entidades culturales y recreativas, prensa e incluso empresas privadas se interesaron por el original juego. Se consiguió de este modo ampliar el sector de interesados y aficionados al rol.

Pero las buenas noticias no acaban aquí. Hace tan sólo unas semanas se editaba la versión castellana de un excelente juego de rol ambientado en los años 20, con temática de horror-gótico directamente relacionada con las novelas de H.P. Lovecraft: **La Llamada de Cthulhu**. Con esta iniciativa de la firma editora del juego, **Joc Internacional**, se impulsaba nuevamente y con acierto a la afición al *Role-Playing Game*.

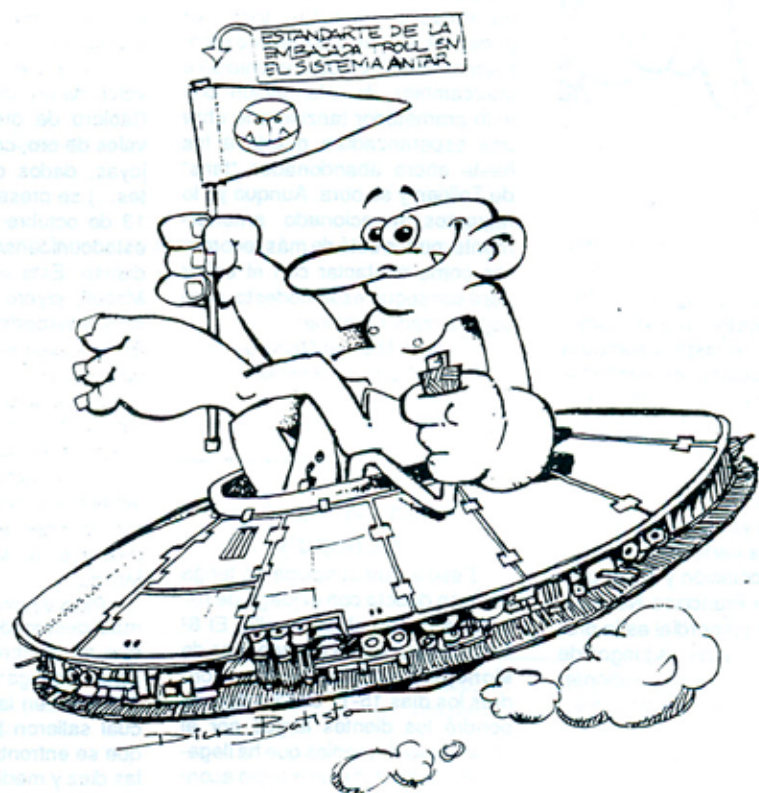
La satisfacción de los aficionados no termina aquí, puesto que coincidiendo con las fechas de aparición de este número, jugadores de todo el estado van a poder encontrarse en las 3ª Jornadas de Barcelona, para intercambiar información, jugar juntos, adquirir las últimas novedades o simplemente charlar y tomar una copa.

Resumiendo, podemos alegrarnos que las cosas marchen tan bien y esperar que aún vayan mejor en años venideros.

En cuanto a los que van diciendo por ahí que hay cosas que van mal, quizás tengan razón, pero no vale la pena amargarnos la fiesta por culpa de unos pocos.

La Redacción

*Nota: Es muy posible que se hayan colado unas ratas en nuestra edito de este número debebido a retrasos de última hora que hicieron coincidir el redactado de este texto con la programación de la sesión golfa de la televisión. Regamos disculpen los posibles errores.*



Troll14-Bimestral-NOV-DIC 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, Jose Luis Andreu, Endika Garmendia y Luis d'Estrées. Colaboradores: Julio Recarte, Dick Batista, Ernesto Urdi, Enric Grau, Robingenolindeus, Jaime Molina, José Beltrán Escay, Radagundo de Maguncia y Javier Alarcón. Imprime: Gráficas Martín. Depósito Legal: B-37111-86. © Revista Troll, 1988. Star Wars es © de West End Games y Jeux Descartes. Dungeons & Dragons es © de TSR Inc y La Llamada de Cthulhu es © de Chaosium Inc y Joc Internacional. Revista sin afán de lucro. Composición realizada con un Macintosh ED y los programas Mac Write y page Maker 2.0. Con la colaboración de Micro-Gestió.





## Noticias y Novedades



### AEJESYR

Con un poco de retraso sobre el calendario previsto (hubiésemos preferido ofreceros esta información en nuestro anterior número, pero ésta no llegó a tiempo a nuestra redacción), os confirmamos la constitución de **AEJESYR**, la **Asociación Española de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol**. Seguramente son muchos los aficionados que ya han recibido personalmente la carta de presentación de la Asociación y de su presidente, Juan Francisco Navarro, cuyo objetivo primordial es la promoción y difusión de los juegos de simulación y rol, independientemente de cualquier interés comercial.

Entre las muchas acciones previstas para llevar a cabo esta labor de promoción figuran algunos proyectos que actualmente están ya en marcha. Concretamente, la Asociación colabora en la organización de las Jornadas de Juego 88 de Barcelona y convoca el I Torneo Nacional de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol que se desarrollará durante las mismas.

Si deseas colaborar y entrar a formar parte de la asociación, contacta con ellos en el transcurso de las Jornadas o, si te no ha sido posible desplazarte a Barcelona,

escribe al Apartado de Correos 11.073 de Zaragoza, a la Asociación Española de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol.

### Halifirien

Ya ha aparecido el nº 1 de Halifirien. Presentado en una cordial reunión que tuvo lugar en Barcelona, el nº 1 de Halifirien del mes de Septiembre 1988, con el subtítulo "Para los que amamos la Tierra-Media", nos fue entregado en propia mano por su carismático editor, Juan Manuel Grijalbo. Este fanzine de 16 páginas contiene un completo informe sobre las estatutas relativas de las gentes de la Tierra-Media y un interesante artículo de Luis Miguel Rebollar Flecha titulado: "George Lucas: El Tolkien de Las Galaxias" que complementa muy adecuadamente nuestro Troll de este mes. Información suplementaria sobre publicaciones hermanas (nacionales y extranjeras) y reseñas sobre literatura Tolkieniana publicadas en anteriores ejemplares de nuestra revista de nuestro redactor Lluís Salvador. No podemos ocultar que nos une efectivamente un lazo de comunicación e intercambios de información con este promotor fanzine que abre una esperanzadora puerta a los hasta ahora abandonados "fans" de Tolkien y su obra. Aunque ya lo hayamos mencionado anteriormente, nunca está de más recordarnos como contactar con el editor para conseguir este modesto, pero esperanzador fanzine:

Juan Manuel Grijalbo  
c/o Caixa de Pensions  
Apartado 170  
07800 Eivissa

### Torneo Mundial de Monopoly

Pese a que la noticia no tenga relación directa con el juego de rol, valga la pena hablar de ella. El 8º Torneo Mundial de Campeones de **Monopoly** que tuvo lugar en Londres los días 15-17 de Octubre, os pondrá los dientes largos por el despliegue de medios que ha llegado a representar este magno acontecimiento.

Para empezar, no todos los días se emite el primer juego televisivo del **Monopoly** en la cadena ABC y producido por King World, a la vez que se está preparando una película del **Monopoly** para las grandes pantallas. Pero sin duda el acto central más esperado es el enfrentamiento de los 30 campeones nacionales de **Monopoly** (de diversos países como Alemania, Australia, Austria... Islas Caimán, Colombia, Chile... Hong-Kong, Irlanda, Israel... Reino Unido, Sin-

gapur, Suecia y muchos más entre los cuales figuran también Estados Unidos y España), que tuvo lugar el 16 de Octubre en unas rondas eliminatorias, celebradas en el Park Lane Hotel de Londres. El 17, los finalistas lucharon para acceder a la final y hacerse con el gran premio de 15.140\$, la suma equivalente a la cantidad total de dinero de la edición standard del juego **Monopoly**. Paralelamente, se celebraron actos que sin duda añadieron un toque de brillo al evento.

En la final de este año se encuentran casos excepcionales como el de Cara Buffet, la campeona canadiense que sólo tiene diez años de edad. Entre los demás finalistas, figuran igualmente un director gerente de una empresa inmobiliaria y otro de una empresa financiera. El despliegue promocional de la celebración que apoyaba al campeonato fue también impresionante: versiones en video y ordenador, vinculaciones de promoción con McDonald's, ediciones en chocolate y dos ediciones "sorpresa" creadas expresamente para este torneo.

Una edición del **Monopoly** valorada en un millón de dólares (tablero de oro de 18 quilates, vales de oro, casas y hoteles con joyas, dados de oro y diamantes...) se presentó en Londres el 13 de octubre a los campeones estadounidenses, inglés y canadiense. Esta versión de Sydney Mobell, joyero de California, ha sido transportada a Londres vía Brinx y asegurada por la Lloyd's de Londres.

Una edición del **Monopoly** en lengua rusa (con calles de Moscú y moneda en rublos) se entregó en un lujoso acto en los célebres almacenes Harrod's de Londres, con la intención de exportar el producto a los minoristas de Moscú.

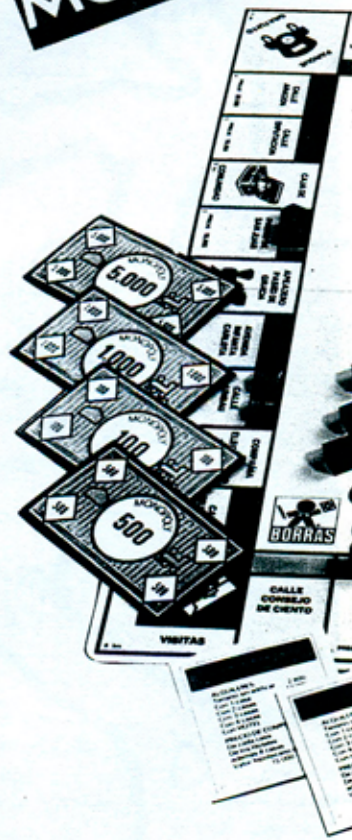
Pero veamos más de cerca lo más destacado del campeonato que se celebró en el Park Lane Hotel. Se jugaron tres rondas preliminares en la Sala Tudor, de la cual salieron los cinco finalistas que se enfrentaron el Lunes 17 a las diez y media de la mañana en la sala de baile Crystal (previamente, le habrá sido entregado a cada finalista su smoking correspondiente y la noche anterior, se habrá celebrado un cruceiro en el Támesis a bordo del bote elizabetiano, con cena de buffet tipo Mississippi y espectáculo. Antes de celebrar la final, entrarán en desfile todos los campeones en la sala de baile al son de la música de la banda, en un decorado alusivo al tema **Monopoly**).

El vencedor absoluto recibió una banda de Campeón mundial

de **Monopoly**, la medalla de oro y la bandeja de plata del trofeo. Posteriormente, se realizaron las fotografías y filmaciones en video y se dio paso a la ceremonia oficial de la entrega de los 15.140\$ (a cada semifinalista se le entregaron 100 dólares). Después de la comida, todos los campeones (luciendo sus banderas, medallas y banderas nacionales) fueron conducidos al exterior del hotel para participar a una caravana de automóviles hasta Harrod's que encabezará el campeón mundial, en un Rolls Royce blanco. Una vez allí el campeón mundial de **Monopoly** presentó la versión en ruso a un diplomático ruso, invitando al mundo soviético a participar en los campeonatos de 1991. El fin de fiesta tuvo lugar en el Mayfair Hotel de Londres, con un banquete de gala.

Impresionante, ¿No es así? Como anecdótico detalle os diremos que el campeón español no es nada más y nada menos que Angel Agüeras, suscriptor-agente de nuestra revista, ampliamente conocido en los círculos lúdicos por sus hazañas en torno a las mesas de juego como rolero, estrategia, diplomático, o jugador de go, entre otras muchas cosas.

# MONOPOLY





## Edad Heroica

Un juego de rol ambientado en una época fantástica, realizado por Eduardo M. López y editado por **Juegos de Mesa y Figuras**, acaba de salir. Presentado como "el primer juego de rol en español, hecho por españoles", **Edad Heroica** es un sencillo juego ideal para la iniciación. En tan sólo 34 páginas, el autor incluye todas las reglas (para crear y equipar al personaje, sistema de combate y magia, movimiento, alineamiento), un bestiario, la hoja del personaje y un primer módulo introductorio al juego. El juego se presenta en formato pequeño (de bolsillo, 15X21) y con calidad y precio de fanzine. Esta buena iniciativa se puede adquirir por la ridícula suma de 450 Ptas (¡Los suscriptores de **Troll** aún lo pueden conseguir más barato!).

## Edad Heroica

Juego de rol en una época fantástica



Eduardo M. López  
**Juegos de Mesa y Figuras, S.L.**



## Caen

12-13 de Noviembre

Primer Forum de juego, que se celebrará en el recinto y murallas del castillo y en la iglesia de Saint Sepulchre. Organizado por Chimeres Productions, este Forum está abierto a toda la afición, editores y creadores. Se ofrecerán demos-

traciones de los clubs (Les Messagers de Elendil y Les Chevaliers du Toucan). Torneo y Rol en Vivo. Información: Jean -Luc Bizien, 61 Rue du Géole, 14000 CAEN. Teléfono: (16) 31865175.

## Clermont Ferrand

18-26 de Noviembre

Festival Internacional de lo Imaginario, lo Fantástico y la Ciencia-Ficción. Cuatro grandes ejes: Cine, Literatura, Cómic y Juego de Rol. Se realizará un torneo los días 19 y 20, y unas jornadas de demostración e iniciación del 21 al 26. Igualmente se presentará el juego de rol inspirado en la trilogía de Alain Ponis: "Swastika: Le Millenaire Noir", editada en Fleuve Noir/Anticipation.

## Gen Con/Origins 88

Este año la totalidad de la manifestación ha sido organizada por TSR. Estas dos convenciones (Mientras que **Gen Con** es propia de TSR, **Origins** se organiza cada año por un editor diferente) se desarrollaban en Milwaukee.

El impresionante despliegue llevado a cabo en los amplios locales congregó a más de diez mil visitantes, que compraron por valor de más de un millón y medio de dólares en juegos y accesorios a las más de ciento veintiseis compañías expositoras. Pero no solamente se vivió un ambiente de mercadillo. En la **GenCon / Origins 88** hubo de todo: seminarios, concursos de disfraces (mas no rol en vivo), subastas, mítines improvisados, iniciativas privadas, juego por correspondencia, etc. Como datos de sondeo, se puede observar que un 55% de los jugadores americanos son roleros y un 45% wargamers.

## Milán

29-30 de Noviembre

Primera convención del juego de simulación, que tendrá lugar en el Museo della Scienza e della Tecnica. Se jugará a **D&D**, **Cthulhu**, **Cry Havoc** y otros juegos.



## Jeux Descartes

**Terror Australis**, suplemento para **La llamada de Cthulhu**, ya está disponible en francés.

En puertas: **Warhammer RPG**, la Guía de **Star Wars**, el Manual de Q, y el módulo **James Bond contra el Doctor No**.

## Oriflam

**Hawkmoon** dispone ya de pantalla, con un módulo que se desarrolla en el país vasco.

Los Dioses de Glorantha para **Runequest**, en formato libro.

Para **Stormbringer**, dos módulos (en un solo librito): **La Espada Negra** y **el Ladrón de Almas**.

Próxima edición de **El Furor de Drácula**, el vampiresco juego de tablero de **Games Workshop**.

## Transecom

Un error de información nos ha hecho publicar en nuestro anterior número que se iba a editar el **Unearthed Arcana**. Parece que no está previsto por ahora.

Sí se van a publicar los **Gazetteers** de El Gran Ducado de Karaeikos y los Emiratos de Ylarwan. Igualmente para **AD&D**, traducción de **Forgotten Realms**.

## Berlin XVIII

Universum 3

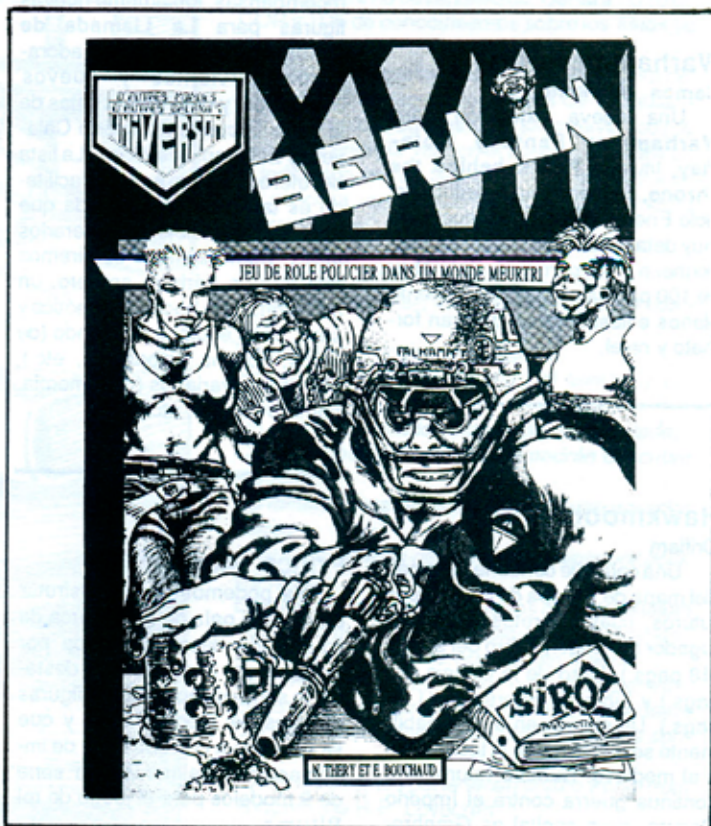
Siroz

Este juego de la serie **Universum** está ambientado en la Europa del siglo XXI, muy en la onda "Blade Runner". Tablas y tres libretos: Reglas, Libro del jugador y módulo (Auslander). Historia de buena calidad y temática de intriga y ultraviolencia.

## TSR

**Greyhawk adventures** ha salido para la serie de reglas de **AD&D**. Se ha comunicado oficialmente la segunda edición del **AD&D** (Tranquilo, aún hay para rato).

El primer volumen del **Gamers Handbook** del **Marvel Universe** ha salido. Es una lista de héroes y villanos de la A a la D, bastante caro y medianamente bonito pero indispensable para los fans del juego.





## F.R.E.E. Lancers

### TSR

Suplemento para **Top Secret S.I.** que contiene más reglas con talentos mucho más efectivos y competitivos, gran arsenal de armas y una cantidad increíble de gadgets, muy cerca del ambiente de Nick Fury y S.H.I.E.L.D., con adaptaciones muy conseguidas. Todo ello para poder realizar una campaña que enfrente a F.R.E.E. (antigua rama de ORION) a las organizaciones criminales y subversivas.

## Full Metal Planete

### Ludodélie

En una caja del mismo formato que **Supergang**, Ludodélie nos presenta un juego de tablero con fichas de bases espaciales, carros, puentes (todas ellas realizadas en plomo), cartas, marcadores y minerales. El objetivo común de todos los jugadores es amasar la mayor cantidad posible de mineral.

Se trata de un juego estratégico que no utiliza el azar (no hay dados). Resumiendo, **Full Metal Planete** es un juego muy bueno más bien clasificable en la categoría de los wargames, eso sí, originales.

## Warhammer RPG

### Games Workshop

Una nueva extensión para **Warhammer Fantasy Role-Play**, titulada **Power behind the Throne**, contiene una aventura del ciclo **Enemy Within**. Descripciones muy detalladas de la ciudad de Middenheim y su carnaval. Este libro de 100 páginas incluye igualmente planos e ilustraciones de gran formato y nivel.

## Hawkmoon

### Oriflam

Una caja que contiene, además del mapa de Europa de los tiempos futuros, cuatro libretos: Libro del jugador (56 pags.), Libro del árbitro (48 pags.), Libro de la ciencia (32 pags.) y Libro de referencia (16 pags.). Un mundo en el que hábilmente se entrecruzan la tecnología y el medievo. Nuestro futuro, una continua guerra contra el Imperio Oscuro, cuya capital es Granbre-

tann, La Isla Tenebrosa, imposible de frenar en su expansión. Basado en la obra de Michael Moorcock, al igual que **Stormbringer**, con el que tiene alguna similitud en lo concerniente a conceptos de Ley y Caos, así como ciertas reglas.



## Grenadier

Increíble pero cierto. Coincidiendo con este número especialmente dedicado al juego **Star Wars RPG** nos notifican que la empresa **Juegos sin Fronteras** va a distribuir las figuras oficiales del juego. Dos cajas, una de Rebeldes (con todos los protos de la película) y otra de Imperiales (en la que podréis encontrar, por supuesto a Darth Vader y sus secuaces) esculpidas por esa gran profesional que es Julie Guthrie. Está al caer una tercera caja: Los Cazarecompensas. Igualmente nuevas figuras para **La Llamada de Cthulhu** (Policía inglesa, adoradores, sirvientes y nuevos monstruos) y dos nuevas cajas de la serie **Encuentros**: Puerto Calavera y El Templo del Caos. La lista de referencias que nos han facilitado es tan extensa y variada que nos es imposible enumerarlos todos. Como ejemplo os diremos que hay un bárbaro arquero, un mago gris, una hechicera caótica y sexy, unos equipos de mando (de orcos, goblins, caballeros, etc.), monstruos variados (troll, momia, hombre-lagarto, etc.).

## Prince August

Ya podemos por fin disfrutar en nuestro país de esta marca de figuras irlandesa, importada por **Juegos sin Fronteras**. A destacar la serie especial **Mithril**, figuras oficiales del juego **MERP**, y que se venden ya con una capa de imprimación. Igualmente una serie de 9 modelos para el juego de rol **Bitume**.

## Essex

Esta nueva marca de figuras de plomo ya está disponible en el mercado. Hemos recibido unas muestras en la redacción, y podemos dar fe de su calidad. El catálogo es extenso y variado, e incluye muchos personajes y monstruos de ambiente fantástico medieval. Algunas de las referencias nos han llamado notablemente la atención, como la tumba con pájaro carroñero, el dragón de la montaña (atacado por tres enanos), el enano empujando un montón de baratijas del pillaje, los centauros o el mago con abrigo y sombrero largo y ratas a sus pies. Al margen de la excelente manufacturación de las piezas, las figuras **Essex** (importadas por **Juegos de Mesa y Figuras de Madrid**) se pueden destacar igualmente por su precio competitivo (a partir de 175 pts.).



## Casus Belli

Nº 47. 30 Frcs. 108 pags.

¡Oh sorpresa! La portada de este número de **Casus Belli** destaca un juego que será el tema principal de la revista: **James Bond**. Lo cual nos llena de satisfacción y gozo. Satisfacción al ver que este estupendo juego no ha sido olvidado por nuestra revista preferida, gozo al constatar que no lo estamos haciendo tan mal: hemos tratado el juego **James Bond 007** de una manera muy digna, exactamente dos meses antes que lo hiciesen nuestros colegas franceses.

Pero volvamos al contenido del **Casus Belli**. Además del informe del juego de **007** y del módulo, se ofrece unas extensiones sobre el juego nada despreciables: El Aston Martin V8 Volante y una hoja de misión para los jugadores. En el apartado dossier comparten también la gloria con el célebre agente el juego de rol **Trauma** (informe + módulo y una extensión sobre nuevas armas) y un estudio sobre los wargames en el Golfo Pérsico (**Gulf Strike**, **Persian Gulf**...). Pero 108 páginas dan para mucho más. Concretamente, un encartado sobre un wargame llamado "senderos oscuros" (*sentiers obscurs*), 5

módulos (**Table Ronde**, **Stormbringer**, **Maléfices**, **Warhammer**, Especial Cine, escenarios para **Tank Leader** y **Cry Havoc**, Ayudas de juego para **Tank Leader** y **Guet-Apens**, críticas de **Universom**, **Full Metal Planete** y **Britannia** y las sabrosas secciones habituales.

Lo difícil de comentar revistas como ésta es que utilizando incluso el lenguaje telegráfico, uno se ve desbordado por la cantidad de información que tiene que ofrecer. Sirva esto de apreciación para este buen número de **Casus Belli**.

## Chroniques d'Outre Monde

Nº 13. 30 Frcs. 84 pags.

El nº 13 de **Chroniques** es especial... Un especial trece escenarios: **AD&D**, **Aftermath**, **Anlmonde**, **Berlin XVIII**, **Daredevils**, **Hawkmoon**, **La Llamada de Cthulhu**, **Maléfices**, **Marvel Super Héroes**, **Rêve de Dragon**, **Space Opera**, **Top Secret** y **Trauma**, de los cuales destacamos **La Croix et les Banis** para **Maléfices** y **Foyem** para **AD&D**, de seis y ocho páginas respectivamente. Los demás módulos oscilan entre cuatro y dos páginas. No por ello la revista olvida sus secciones habituales, tan apreciadas por los lectores: La completa sección dedicada a noticias y novedades, la crónica de un juego: **Star Wars** y el dossier sobre la mitología, dedicado esta vez a la India.

Si este número puede resultar atractivo a los lectores por su contenido, todavía lo ha sido más para los redactores de **Troll**, puesto que nos han dedicado unas líneas en la sección de noticias, destacando nuestra publicación en un tono muy agradable (¡Más, más, queremos más!) así como a nuestra colega **Lider**. Una razón más para comprarla.

## Dragon Radieux

Nº 17. Septiembre 88. Bimestral. 30 Frcs. 84 pags.

Más páginas (concretamente 8) en **Dragon Radieux** que aumenta su precio en cinco francos más. Este ejemplar contiene interesantes módulos del cual destacamos, por razones obvias, "El Arca de la Alianza" (*L'Arche d'Alliance*) para **Star Wars**. Junto a él, dos módulos más, para **La Llamada de Cthulhu** y la **Légende de la vallée des Rols**. En el apartado



de ayudas de juego continua el dossier sobre demonios, esta vez centrándose en los juegos AD&D y RuneQuest, pero también se dedican artículos al **Warhammer Battle** y La Tierra Media (del universo de Tolkien). Para el juego de **Empires & Dynasties** se ofrece una guía para crear aventuras, y la sección "Grand Père Dragon" os indica como crear la familia de un personaje. Informe sobre **Hawkmoon**, y otros artículos interesantes y variados (información sobre novedades, juegos, módulos, rol en vivo, clubs, etc.). En conclusión, podemos decir que **Drag Rad** sigue en su línea ascendente.



CLUBS

### Rol en vivo en la Verneda

El día 12 de Noviembre se celebrará, en el Centro Cívico de Sant Martí (c/ Selva de Mar 215), un **Rol en Vivo** basado en el juego **La Llamada de Cthulhu**, de reciente aparición en nuestro país.

Organizado por los increíbles muchachos de **Strumtruppen**, promete ser interesante... y terrorífico. Para participar contacta con Javier, telf. 308 61 08



COMICS

### Dreadstar

Lo lógico habría sido hablar de la colección **Star Wars** de Marvel. Pero comentaré un buen cómic, como lo es la serie **Dreadstar**. La historia es simple.

En un galaxia lejana, muy, muy lejana, tiene lugar un conflicto bélico interminable entre dos bandos, la Monarquía y la Instrumentalidad. El objetivo es el control absoluto y no importan los métodos empleados para vencer. En juego, la vida de billones de personas. Aparece entonces un pequeño grupo capitaneado por un rubio encapuchado. Su fin es detener la matanza, una matanza que su jefe, Vanth Dreadstar ya ha experimentado de muy cerca, ya que él es único superviviente de la destrucción de la Vía Láctea. Para impedirlo, el grupo cuenta con escasos recursos, abundante inteligencia y poderosos talentos. Y con la espada del poder de Dreadstar.

Starlin comenzó su saga en la revista EPIC, para continuar en EPIC COMICS y pasar más tarde a la FIRST, donde aún continua. Una saga de la que hemos podido ver muy poco, pero muy bueno. Los amantes del space-opera disfrutarán, ya que encontrarán los elementos típicos del género: batallas espectaculares, proezas sin fin y malos malísimos capaces de todo con tal de acabar con los buenos (en este caso no tan buenos) que se empeñan en desbaratar los planes de los primeros. En definitiva, esperamos con impaciencia que TEBEOS SA decida publicar DREADSTAR. Sólo una duda me corroe: ¿Empezará por donde lo dejó Forum o por el primero de FIRST, perdiéndonos así 7 números de esta excelente saga? El futuro dirá...

- Forum ha editado dos nuevas colecciones: **James Bond Y Modesty Blaise**. Ambas son tiras diarias de los 60, y hubiera estado mejor reproducir las viñetas a un mayor tamaño. Buen material para masters de **James Bond RPG** y **Trauma**.

- Rip, Tiempo atrás acabó. Rich cumplió lo prometido: ni un solo desnudo en más de 110 pgs de historieta. Además, Toutain anuncia otra nueva serie: **Vic & Blood**, cómic apocalíptico y futurista dibujado por Corben y guionizado por Harlan Ellison.

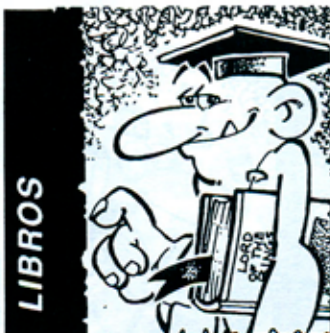
- Tebeos S.A. promete editar más material de FIRST. En concreto se habla de **Turtles**, **Time (Chaykin)** y **Lone Wolf and Cub**. Para después, **American Flagg** y **Dreadstar**.

- Norma se apunta al cómic editando **The Spirit** de, evidentemente, **Will Eisner**. Ya en su cuarto número se anuncia la posibilidad de editar más colecciones en este estilo. Además te puedes suscribir, con lo que te ahorrarás ir al quiosco de la esquina.

Y para terminar, proyectos para llevar al cine nuestros héroes

de papel. Entre los más interesantes destacan **American Flagg**, **Conan el Bárbaro** (tercera película con Schwzy), **Juez Dredd** y **Watchmen**.

Ernesto Urdi



### Sobre Guerras, Galaxias y Héroes

Este número va dedicado muy especialmente a "Star Wars -el juego de rol". En esta columna intentaremos dar un repaso a las

obras que, siendo de calidad, pueden relacionarse o resultar inspiradoras a los árbitros de este juego.

En primer lugar, cronológicamente hablando, es necesario citar **La Legión del Espacio**, de Jack Williamson (**Martínez Roca, col. SuperFicción**). No es ningún secreto para los que la hemos leído que la película "La Guerra de las Galaxias" presenta sospechosas similitudes con la novela de Williamson. Ninguna maravilla literaria, pero una de esas "space-operas" de las que ya no se hacen; puede ser devorada en una noche... de insomnio, ya que de lo contrario os quitará el sueño. Recomendable por lo entretenida y como manual de "máster". El ideal de todo buen árbitro debe ser que sus partidas sean tan trepidantes como esta novela.

**Tropas del espacio**, de Robert A. Heinlein (**Martínez Roca, col. Super-Ficción**). Un libro que describe el entrenamiento de un marine espacial -la acción real que hay en el libro ocupa





menos del 25%, pero que ejerce una curiosa fascinación en los lectores, probablemente porque ape- la a esos ideales que todos sabe- mos comprender y apreciar: Ex- pandir la libertad (nuestro con- cepto de libertad, claro), exter- minar a los enemigos (anónimos y colectivizados -¿Se han fijado que los "troopers" de SW son todos iguales? No hay bajitos en el ejér- cito Imperial. Ni altitos, para el caso-) y liberar a los equivocados que se alían con los opresores (y que son muy malos luchando, porque la falta de libertad y demo- cracia -nuestra democracia, cla- ro-, atonta y hace débiles). Ideales que SW parece hacer suyos. Para los árbitros, una frase: "Vamos, monos, ¿Acaso queréis vivir eter- namente?" y para los jugadores, otra: "¡Bichos, señor Rico! ¡Millio- nes de ellos!". Una novela absor- bente.

**La Guerra Interminable**, de Joe Haldeman (EDHASA, col. Nebulae). Después de se- mejante inyección de patriotismo, bueno será volver a poner los pies en la tierra del campo de batalla. Joe no se molestó en reconocer por escrito cuánto le debía a Heinlein, probablemente por la existencia de la ley antilibelo, pero el caso es que **La Guerra...** es calcada a **Tropas...**, con la diferencia de que si ésta era el desembarco de Nor- mandía de la ciencia-ficción, la novela de Haldeman es su Saigón. Es muy bonito escribir pasquines en un escritorio, pero no lo es tanto revolcarse en el fango de un plane- ta distante. Y los ideales, que tanto significan en retaguardia, importan un bledo. No se mata a alguien para convencerle de algo, sino para conservar el propio pellejo. No es un mal concepto a recordar cuando las cosas se ponen feas en una partida. Al fin y al cabo, los PJ son humanos (En "Star Wars también pueden no serlo, pero a lo que me refiero es a que... ¡En fin, dejémos- lo!)

**Bill, Héroe Galáctico**, de Harry Harrison (Ed. Dronte, col. Moebius; inencontrable. Algún editor inteligente se decidirá a pu- blicarlo de nuevo algún día). Pero no todo son miserias en las parti- das. Después de todo, el objetivo es divertirse. Como lo hará el lector de esta novela, al presenciar cómo Bill es reclutado hipnóticamente, su sargento le machaca (nada hipnó- ticamente, por cierto), descubre a un espía chinger, en teoría de dos metros de altura, en realidad... ¡Ah, la propaganda de guerra!; cómo se convierte en soldado especializado de la Marina: Cambiafusibles de 3ª; cómo destroza casualmente un crucero enemigo, le asciende un capitán de navío con un grave pro- blema de cociente intelectual, le

condecora un emperador falso, etc. Una joya. Y una magnífica reco- mendación a los árbitros de juego: pase lo que pase, no os olvidéis del sentido del humor.

Lluís Salvador



## STAR WARS, "La saga de Las Galaxias"

Compositor y director: John Williams

Siendo éste un número espe- cialmente dedicado a "Las Gue- rras de las Galaxias", no podía dejar de comentar esas tres fabulo- sas bandas sonoras que acom- pañaron a cada una de las tres películas que formaron esta trilo- gía.

En primer lugar salieron al mercado dos LP's que correspon- dían a la banda sonora original de "Star Wars" (1977). De estos dos discos destacaría el tema principal "Main Title", donde encontramos un evidente homenaje a los clásicos temas sinfónicos de películas como "Kings Row" de Erich Wolfgang Korngold. Este tema incluye tam- bién el de la princesa Leia. Otro tema de este disco sería el dulce y romántico "Princess Leia's Theme", y, como no, "Cantina Band" o las fanfarrias iniciales de "The Throne Room and the end title", que pone final a los créditos de la pelí- cula.

Esta primera banda sonora le hizo merecedor a su compositor de un Oscar de la academia.

En 1980 se estrenó "El Imperio Contraataca", con su correspon- diente banda sonora, de donde temas como "Joda's Theme" o "The Battle in the Snow" son los más representativos. Quién no recuerda el valeroso ataque de los deslizadores rebeldes contra los invencibles AT-AT Walkers del Imperio, en un paisaje helado del planeta Hoth.

Por último en 1983 se estrena la tercera y última película (por ahora) con la que finaliza una de las tres trilogías de Star Wars. Este LP, a diferencia de sus predecesores,

fue un único disco; tenemos como- temas principales "Lapti Nek", que es una de las pocas concesiones rítmico-comerciales de John Williams en su monumental obra. Este fragmento de música "disco" está interpretado en la escena del pala- cio de "Jabba the Hutt" al comienzo del film.

En último lugar comentaré "Ewok Celebration and Finale", en el que se pueden escuchar las voces de los Ewoks y que termina con el tema principal a modo de resumen de toda la trilogía.

Sólo me queda deciros que se trata en conjunto de una obra fantástica y que será afortunado el que cuente con todos los discos, porque podrá ambientar partidas de Star Wars hasta el final de sus días, cuando por fin las tropas re- belde se impongan al oscuro Imperio y la fuerza venza a su lado oscuro. Hasta ese momento, sólo deciros... "Que la Fuerza os acom- pañe"

Este comentario ha sido reali- zado con la ayuda del fascículo número 23 de la serie "Cine y Música" de Salvat.

Robingenolindeus



La *Rentrée* tras las vacacio- nes ha sido, en materia de cine fantástico, absolutamente decep- cionante. El muy sufrido aficiona- do ha tenido que elegir entre las la-

grimitas sensiblonas y moñas de *Mi amigo Mac* (extraterrestre mo- fletudo perdido en la Tierra quiere volver a su casa ayudado por un chaval ¿les suena?) o *Nuestros maravillosos aliados*, lo que suce- de cuando un grupillo de mini- cacharros extraterrestres les da por hacer de buenos samaritanos.

En el apartado de terror las cosas no han sido tampoco dema- siado afortunadas: *Granja Maldita* es una, para variar, penosa adap- tación de uno de los mejores rela- tos de H.P. Lovecraft, (*El color que cayó del cielo*), el cual dudo mucho que reconociera su obra después de que pusiera en ella sus sucias patas David Keith. ¿Para cuándo el estreno de *The Believers* (Los Creyentes), de John Schlesinger, tan alabada en el último (el del 87) festival de Sitges?

En el cine de acción, *Acción Jackson*, es una historia de negros buenos contra blancos malos, protagonizada por Carl Weat- hers (ex-sparring de Stallone, y al parecer envidioso de su "estilo") y de la cantante Vanity, cuyo fugaz desnudo es una de las pocas escenas de interés de la película. *Jungla de Cristal*, por otra parte, es lo que puede suceder si se suel- tan, en un mismo edificio, a doce terroristas chalados, un montón de rehenes bastante chillones y Bruce Willis (*Luz de Luna*, ¿Re- cuerda?) metido en plan Rambo.

Personalmente, prefiero vol- ver a ver por quinta vez *El Cuarto Hombre*, de Paul Verhoeven, o las visiones de un escritor holandés, bisexual, alcoholizado y católico, amante de una mujer cuyos tres anteriores maridos murieron en circunstancias muy extrañas... una obra exquisitamente difícil de digerir ¡Por cierto! Atención a las pantallas, ya que se acerca *Willow*, la última máquina de hacer dinero del señor Lucas. De tema medieval-fantástico, y con profun- das connotaciones Tolkienianas, la película está batiendo los re- cords de taquilla al otro lado del charco.

Julio Recarte





# STAR WARS®

En un día de verano de 1977, Marc Miller y Frank Chadwick, diseñadores ambos de juegos de Ciencia Ficción y de estrategia, se dirigieron a una sala de estreno para ver cierta película. Tras ella, de regreso a casa, la comentaron como dos niños excitados. Acababan de ver **Star Wars**. Posteriormente, como reconocerían, esta película fue el detonante que impulsó a Miller a diseñar **Traveller** y a buen seguro habrá influido en todos los demás juegos de Ciencia Ficción. El ambiente de **Star Wars**, con sus astronaves capaces de saltar al hiperespacio, las tropas de asalto imperiales con sus armaduras de combate, la **Fuerza**... todo ello disparó la imaginación de todos los que vieron la película, aficionados al tema o no. El fenómeno **Star Wars** había nacido. La avalancha de artículos relacionados no se hizo esperar; aparte de innumerables juguetes, discos, novelas, cómics, etc., también surgieron dos películas más, aprovechando el éxito de la idea. Existen asociaciones de fans en muchos países, y se han llegado a pagar fortunas por artículos de memorabilia entre los aficionados. Once años después del inicio de la saga de **Star Wars**, la afición a ella está tan viva como el primer día.

Por todo lo anterior, es extraño que se haya tenido que esperar tanto para ver el primer juego basado en la saga. O más bien los primeros, ya que se ha producido la edición simultánea de dos juegos: un juego de rol y un juego de tablero, ambos relacionados y compatibles, así como tres suplementos hasta el momento. Vaya por delante mi opinión personal, y por ello sujeta a discusión: **Star Wars: El Juego de Rol** es prácticamente perfecto.

## Una Galaxia en rebelión

**Star Wars: El juego de Rol** sitúa a los jugadores en una distante galaxia en que se está produciendo una confrontación entre un malvado y corrupto Imperio Galáctico y una Alianza Rebelde que lucha por la libertad y la justicia de la que miles de planetas gozaban en el pasado. La situación es de sobras conocida. El punto de partida es el final de la primera película de la saga; es decir que todos los acontecimientos de **El Imperio Contraataca** y **El Retorno del Jedi**, las secuelas de la primera película, aún no han tenido lugar. Después del combate final, los escuadrones de caza rebeldes consiguieron atestar un golpe mortal al arma definitiva del Imperio, **La Estrella de La Muerte**. Un disparo de Torpedo de Protones en el único punto débil de la gigantesca Estación de Combate terminó con las expectativas Imperiales de conseguir una victoria rápida. A pesar de ello, la

## Ficha Técnica:

**Nombre:** Star Wars: The Roleplaying Game  
**Autor:** Greg Costikyan  
**Aparición:** 1987 (1988)  
**Editor:** West End Games (Jeux Descartes)  
**Tema:** Space-Opera basado en la película de mismo título  
**Nº Jugadores:** De 2 a 6

Alianza Rebelde sabe que tan sólo se ha ganado tiempo; las flotas de combate Imperiales siguen superando enormemente a las escasas unidades de combate Rebeldes. El difícil camino a la libertad sigue siendo tan largo como antes. Afortunadamente, la Alianza sigue reclutando día a día más voluntarios dispuestos a darlo todo para librar a la galaxia de un Imperio que basa su política en el genocidio y el terror. Para unirse a la Rebelión tan sólo es necesario para los jugadores tener agallas y un personaje.

## Creación de un personaje

Tras la introducción, lo primero que encontramos en **Star Wars** es el sistema para crear personajes. Advertencia: en este juego el jugador pertenece a la Alianza Rebelde. No está previsto formar parte de las tropas Imperiales (se supone que nadie siente ningún interés por representar a asesinos uniformados, ni en un juego).

Para empezar, se elige un **Esquema de Personaje**. Los esquemas de personaje, incluidos en el juego, son personajes genéricos que los jugadores eligen según su preferencia. Existen 24 Esquemas preparados para ser **personalizados** por el jugador que va a crear su personaje. El proceso es el siguiente: los jugadores y el árbitro se reúnen para crear personajes.



cada jugador elige su esquema de personajes según la clase de personaje que desea representar. Es posible elegir a un Contrabandista (a lo Han Solo), a un Piloto de Caza, a un Mercenario, a un Oficial Imperial desengalanado, incluso a un Caballero Jedi, entre otros. Una vez elegido el esquema, el jugador lo personaliza mediante un sencillo proceso para alterar las habilidades del personaje. Una vez hecho esto, el personaje se encuentra listo para jugar. Tiempo total de creación de un personaje: ¡Menos de diez minutos!

Esto es posible por la misma naturaleza del diseño del sistema de juego. Cada personaje, como en cualquier otro juego de rol, se compone de tres aspectos: sus Atributos, sus Habilidades y su Historia anterior y Equipo. Los Atributos y Habilidades de un personaje se expresan en **Star Wars** como un número de dados. Es decir, un personaje puede tener un Atributo de Destreza de 3D. Cuando el personaje debe utilizar la Destreza, el jugador efectúa una tirada de tres dados intentando obtener un resultado igual o mayor que el número de dificultad que ha designado el árbitro. El mismo proceso es el que sigue para determinar el éxito de cualquier acción que quiera chequear contra un Atributo o habilidad. ¿Quieres intentar pilotar un caza entre asteroides perseguido de doce cazas Imperiales? No hay problema. Chequea tirando dados contra el número de dificultad que imponga el árbitro. La personalización de un personaje consiste en añadir dados a los códigos preestablecidos. En principio, los esquemas parten de códigos de habilidad característicos para cada clase de personaje; un Piloto de Caza tendrá un código de dados mayor en Pilotaje de Astronaves que el que pueda tener un Cazarrecompensas. Cuando se personaliza, es posible añadir hasta 7 dados más a las habilidades únicamente. Está permitido un incremento de hasta 2 dados más a cualquiera de los códigos de habilidad ya prefijados. De esta forma, si deseas que tu Cazarrecompensas sea más competente que el de tu vecino a los mandos de una astronave tan sólo tienes que añadirle dados a tal habilidad. Al final del proceso, no habrán dos personajes iguales.

Otro punto importante que se termina una vez creado el personaje es su origen e historia anterior, así como su relación con los demás personajes, punto en que el árbitro debe intervenir si los jugadores por sí solos no encuentran puntos de contacto entre sus personajes. Esto es importante porque impulsará a los jugadores a trabajar en equipo en el transcurso de las aventuras.



Finalmente el árbitro da unas pocas explicaciones a los jugadores en relación al equipo que ya poseen y les informa del punto de partida de la aventura que van a emprender. Todo está listo para que los personajes se unan a la Rebelión.

#### Como alistarse en la Alianza Rebelde

Todo lo que un jugador debe saber para manejar su personaje en **Star Wars** está explicado en las primeras 24 páginas del libro. A diferencia de otros juegos de rol, en los que los jugadores deberán tener más o menos estudiado un grueso Manual de Jugador, en **Star Wars** esta sección se reduce a tres capítulos que describen la mecánica básica del juego; como crear personajes, como utilizar Habilidades y Atributos, las normas básicas del combate personal, y algunas notas sobre la Fuerza, ya que todos los personajes poseen un mínimo que pueden utilizar para mejorar su suerte si es necesario.

Cuando un jugador, con ayuda del árbitro, ha creado su personaje y ha echado un vistazo a las primeras páginas dedicadas a los jugadores, ya está listo para empezar a jugar. En estos primeros capítulos se incluyen también notas dedicadas a los jugadores noveles que nunca han participado en un juego de rol. Por último se incluye una aventura programada para que los jugadores empiecen a experimentar el ambiente del juego y pongan por primera vez en práctica las reglas que deban utilizar. Esta aventura programada constituye el tercer capítulo y último para los jugadores. A partir de aquí, las 120 páginas restantes son para el árbitro. Pocos juegos de rol son tan accesibles como éste para cualquier tipo de jugador, veterano o no.

#### Arbitrando en medio de una rebelión

**Star Wars: El Juego de Rol** es tan fácil de arbitrar para el DJ como de jugar por los jugadores. Las funciones del árbitro son las usuales: determina la trama de las aventuras y modera su juego por parte de los jugadores. Para que todo lo anterior le resulte sencillo, incluso si es su primera vez, la sección del árbitro está repleta de consejos y procedimientos para llevar las partidas. El primer capítulo en la sección del árbitro describe los fundamentos básicos del arbitraje. El segundo describe con más detalle cómo adjudica el árbitro el uso que puedan hacer los jugadores de Atributos y Habilidades; le ayuda a decidir cuándo se deben usar unos y otros, y aporta descripciones de cada una de las Habilidades. El proceso que sigue el árbitro para decidir que Habilidad debe utilizar un personaje es sencillo. Gant (un agente Rebelde) acaba de ser detenido por una patrulla Imperial mientras merodeaba por el astropuerto de Dantooine. En realidad es tan sólo una inspección rutinaria de documentos, pero el jugador que maneja a Gant no es demasiado brillante y elige salir huyendo. Corriendo a toda prisa entre la gente, mientras la patrulla le persigue ordenándole que se detenga, llega a la salida donde es casi atropellado por una joven que conduce un aerodeslizador. El jugador indica al árbitro que intenta convencer a la chica para que le saque de allí. La Habilidad que deberá utilizar es Con (algo así como embaucar), que Gant tiene a un nivel de 4D. El número de Dificultad que el árbitro adjudica es de 15. Puede indicárselo al jugador o no, como prefiera. (Puede elegir no hacerlo para hacérselo pasar aun peor...). Y Gant lo intenta tirando 4 dados, intentando superar 14.

Si el resultado es 15 o más, la joven decide ayudar a tan interesante desconocido y la patrulla Imperial se queda con un palmo de narices. Si el resultado es de 14 ó menos, la joven decide no meterse en líos, acelera y la Alianza Rebelde tiene que dar por desaparecido a otro de sus agentes.

Los puntos positivos de este sistema frente a otros comparables en otros juegos: es sencillo (permite adjudicar la dificultad de cualquier acción en un momento); permite al árbitro decidir si quiere que una acción tenga éxito aunque el jugador no obtenga la tirada (tan sólo tiene que mantener el número de dificultad oculto y felicitar directamente al jugador por su éxito); y soporta fácilmente que el árbitro añada otras habilidades no presentes en las reglas. Una vez el árbitro está familiarizado con el sistema básico de juego, los siguientes capítulos tratan aspectos más específicos, como por ejemplo el sistema de combate entre personajes.

#### Combate personal en la Guerra de las Galaxias

Los dos siguientes capítulos en la sección del árbitro describen el sistema de resolución del combate personal y tratamiento de heridas y su curación. El sistema de combate está preparado para utilizar miniaturas, fichas, o sencillamente visualizarlo en la imaginación de jugadores y árbitro. En una situación de combate se utiliza una escala de tiempo de 5 segundos, y una secuencia de juego sencilla en la que primero los jugadores deciden que acción o acciones emprenderán sus personajes durante la primera y restantes **Fases de acción**. Entre la **Fase de decisión** y las fases de acción existe una **Fase de declaración**, (mismo sistema que el que se utiliza en *Paranoia*) en la que los jugadores declaran que acciones emprenderán sus personajes, y que evita cambios de opinión no demasiado legales. Cada personaje puede efectuar un número indeterminado de acciones en cada Turno de Combate, tan sólo limitado por el tipo de acciones y la suerte en sus tiradas de dados. Existen acciones dignas de comentario: la acción de Evadir, por ejemplo, puede utilizarse tantas veces como se reciban ataques de proyectiles, y no es necesario indicarla en la Fase de Declaración de Acciones. La única consecuencia de Evadir varias veces es que las posibilidades de realizar con éxito otras acciones disminuyen. El número de dados que se tirarían para realizar la otra acción es reducido en uno por cada intento de Evasión. Está permitido intentar acciones múltiples; se reducen los dados de Habilidad en tanto cuantas Acciones por encima de una se emprendan. El combate en **Star Wars** no es especialmente sangriento, pero tampoco permite que los personajes le pierdan el respeto. Es un sistema muy cinematográfico, y puede decirse que bastante realista en los resultados. En relación al armamento, éste no es excesivamente extenso, pero no se echa a faltar nada. En el universo de **Star Wars**, el arma básica es el **Blaster**. Los **Blasters** son armas láser que causan heridas por combinación del impacto cinético del haz y el cambio brutal de temperatura en el área afectada del blanco. Hay una gran diversidad de tipos; desde el **Blaster** deportivo (comparable a una pistola deportiva actual) hasta los **Blaster Rifle** de las tropas de Asalto Imperiales, de mayor potencia y alcance. Si el gusto es más clásico, existen también todas las armas de fuego actuales, como subfusiles, rifles, etc. El armamento está

descrito con mas detalle en el primer suplemento, **Star Wars Sourcebook**.

#### El Halcon Milenario y otros pájaros

El siguiente capítulo está centrado en las astronaves. Este delicado aspecto del juego está resuelto como los demás, a base de un sistema simple de características para definir las y usarlas. En principio, las astronaves que reciben más atención son las que son protagonistas de la película: las astronaves de caza, y los cargueros ligeros (como el Halcón Milenario). Todos los datos de rendimiento de las astronaves están expresados de la misma forma que las Habilidades y Atributos de los personajes; es decir, el caza TIE tiene una velocidad subluz de 5D. Un carguero ligero tiene una velocidad subluz de 2D. El rendimiento de una astronave en cualquiera de sus aspectos se controla por ello efectuando tiradas de tantos dados como su característica de control. Si el carguero ligero intentara dejar atrás a un caza TIE, ambas astronaves efectuarían tiradas de dados según sus velocidades. El resultado mayor determinaría si se conserva la distancia o se aumenta. Las astronaves se definen según el siguiente esquema: su tripulación, su capacidad para acomodar pasajeros, su capacidad de carga, su rendimiento en el Hiperespacio, si está dotada de computadora de astronavegación, sus factores de Maniobrabilidad y Velocidad, la resistencia de su casco, su armamento y si está dotada de pantallas defensivas.

El sistema para efectuar un salto interestelar es también simple. Se parte de un dato fijo: la distancia entre dos planetas no está indicada en parsecs, ni ninguna medida de distancia. En su lugar, una pequeña tabla nos indica el tiempo en días necesario para recorrer la distancia entre el planeta en que estamos y el planeta al que nos dirigimos si utilizáramos un Reactor de Hipersalto de rendimiento estándar. Por ejemplo, la duración normal de un salto hiperespacial entre Alderaan y Yavin es de 12 días. Se aplican unos pocos modificadores (por los daños de la astronave, por el intento de efectuar el salto en menos días, etc) y se confronta la duración en días modificada con el rendimiento Hiperespacial de la astronave que intenta el salto. Una vez determinado esto, el árbitro aplica un número de dificultad y se tiran los dados intentando superarlo. Si se consigue, la astronave regresa al espacio normal en el punto esperado tras los días previstos. Si la tirada falla, algo terrible puede suceder, desde los daños estructurales hasta desviarse de rumbo y aparecer en órbita a un planeta totalmente desconocido donde el árbitro pueda preparar más sorpresas desagradables.

El combate entre astronaves es una réplica del sistema del combate entre personajes. El armamento de las astronaves, compuesto normalmente de láseres y torpedos de protones, es bastante letal si se utiliza convenientemente, por lo que no es demasiado aconsejable que los personajes busquen trabarse en combate con frecuencia. Al igual que el sistema de combate entre personajes, el combate entre astronaves está preparado para resolverse verbalmente, visualizándose en la imaginación. Este sistema resulta enormemente efectivo para resolver cualquier combate que pueda representarse en el transcurso de una aventura normal. También es posible, y recomendable, utilizar **Star Wars**, un juego de tablero totalmente compatible con **Star Wars** y que se concentra en el



combate de astronaves. Mas adelante hablaremos de él con detalle. Sin embargo, el sistema proporcionado en **Star Wars** cumple perfectamente para lo que está preparado.

#### Usa la Fuerza, Luke

El capítulo dedicado a la **Fuerza** representa "el libro de hechizos" de **Star Wars**. Toda la mística y la atmósfera necesarias están convenientemente reproducidas en las reglas. Lo más interesante del tratamiento que se da a **La Fuerza**, es que no se utiliza como se utilizaría un hechizo en un juego de rol de fantasía, o como un poder psiónico en un juego de ciencia-ficción. Un personaje de **Star Wars** que utilice **La Fuerza** VIVE según ella, siguiendo un estricto código (el código Jedi) que condiciona todas sus acciones y conducta. Pero para intentar explicar lo que supone **La Fuerza** en **Star Wars**, hay que hacer primero una importante precisión.

Todos los personajes de **Star Wars** poseen un potencial de energía mística en su interior. A pesar de ello, tan sólo unos pocos podrán llegar a controlarla; éstos serán los que decidan seguir las enseñanzas de un Maestro (alguien difícil de encontrar en estos tiempos) y tengan la voluntad para vivir conforme a la estricta filosofía Jedi. Para la mayoría de personajes, en términos de juego, los Puntos de Fuerza tienen la misma utilidad que los Puntos de Destino en el **Warhammer Fantasy Role Playing**, o los Puntos de Héroe en el juego de rol de **James Bond**. Se utilizarán para tener mejores oportunidades de sobrevivir, o para emprender acciones heroicas con posibilidades de éxito. Un personaje normal deberá ser cuidadoso en su uso de los Puntos de Fuerza ya

que si se usan para acciones no heroicas, como para salvar el pellejo simplemente, los puntos se pierden definitivamente, y no son fáciles de recuperar. Es más, si los puntos se utilizan en acciones que contravienen directamente el código Jedi éstos se convierten en Puntos de Lado Oscuro que pueden arrastrar al personaje a la parte corrupta de **La Fuerza**, con lo que el jugador pierde su personaje. El árbitro lo utilizará desde ese punto como uno de los esbirros del Imperio. Algo peor que la muerte, ¿no?

No todo está perdido. Otros personajes que sigan la filosofía más adecuadamente podrán utilizar como otra arma más a su disposición, siempre como instrumento de defensa. Aún más, otros harán de ella una forma de vida, y entrarán a formar parte de una leyenda. Algunos de ellos se convertirán en Caballeros Jedi. Estos personajes alcanzarán tan alta condición tan sólo si se toman muy en serio la filosofía Jedi (lo que significa que los jugadores que manejan el personaje estarán jugando bien a rol). Esto supone que respetarán el Código Jedi:

No existe emoción; existe la paz  
No existe la ignorancia; hay sabiduría  
No existe pasión; hay serenidad  
No existe la muerte; existe **La Fuerza**

Profundo, ¿eh? El caso es que la explicación de los fundamentos de **La Fuerza** en **Star Wars** es extremadamente convincente ¡y hasta creíble! Ciertamente, es totalmente fantástica, pero los principios en los que se basa no deberían ser extraños para cualquier persona. **La Fuerza** está creada y sostenida por la vida. Los Jedi actúan para preservar la vida. Matar esta mal. A veces es necesario, pero cuando lo hace, aunque sea para defender otras vidas, el Jedi sabe que a pesar de todo esta cometiendo un crimen contra la Fuerza. Un Jedi nunca actúa movido por el odio. Lucha para defender a los demás de la tiranía. Lucha para derrotar a los que Impondrían la muerte y la Ignorancia.

No podía dejar de transcribir algo. La explicación de **La Fuerza** en **Star Wars** es tan exacta que difícilmente se puede encontrar otra mejor. Una vez el aspirante a Jedi ha acumulado bastante energía interior, ya le es posible utilizarla en base a una serie de Habilidades especiales. La telecinesis, el control de las mentes o de las mismas funciones del cuerpo son algunas de ellas. No es necesario decir que un personaje iniciado con algunos de los poderes que proporciona **La Fuerza** es un oponente excepcional; pocos podrán hacerle frente. Entre





las filas Imperiales pocos son los que creen en **La Fuerza**. Desafortunadamente, los que la practican son poderosos en ella, ya que la parte oscura resulta más fácil de controlar; el progreso en sus artes es más rápido y permite destacar más deprisa. Pero la parte oscura es la que conduce a la destrucción; es un poder que se basa en la muerte y la agresión indiscriminada. Por ello, se crea a través de todo lo malo y corrupto de los seres vivos. Es la antítesis de la propia Fuerza.

Las reglas que manejan todo esto, sea para bien o para mal, constituyen una descripción de la Fuerza y de las habilidades que esta proporciona. Las habilidades están diferenciadas en tres disciplinas. La primera, El Control, describe las habilidades que permiten el dominio sobre el cuerpo del ser. Mediante ellas, es posible entrar en hibernación para sobrevivir en condiciones extremas, hacer sanar heridas o enfermedades, evitar resultar herido por una descarga de **Blaster**, y algunas más. La segunda disciplina, de Percepción, es la que incluye las Habilidades como las de implantar o leer pensamientos, etc. La tercera y última, la Alteración, incluye únicamente dos habilidades: La telecinesis y la de Herir/Matar. Finalmente, existen Habilidades que utilizan parte de las tres disciplinas; una de las más características es la de Alteración Mental, que puede hacer que la víctima crea ver y oír lo que el Jedi desee.

Como en los demás capítulos, toda la mecánica de reglas es sencilla pero efectiva. Para sacarle todo el partido lo único que es necesario es unos buenos jugadores que dediquen tiempo a emprender el camino de la luz, el sendero de **La Fuerza**.

#### Androides, Alienígenas y demás paisanos

Los personajes controlados por el árbitro son muchos y variados. Los Androides, por ejemplo, son también ejemplo de sencillez. El árbitro decide su aspecto y su programación. Eso es todo. Las razas alienígenas se diseñan de igual modo. Puede decirse que más que reglas se trata de consejos para que estos personajes no caigan en lo grotesco. Las pocas normas que se aportan en este capítulo sugieren algo que comentaremos más adelante en la sección dedicada a los puntos negativos del juego.

#### Cría y cultivo de aventuras

Los siguientes capítulos describen como diseñar aventuras y cuál es la forma correcta de mantener la atmósfera y el ritmo de las sesiones de juego. Se sugiere llevar el juego en términos cinematográficos (... fundido en negro y toma de una flota de destructores Imperiales saliendo del Hiperespacio. ¿Cuáles son vuestras acciones?) aunque esto no sea imprescindible. Quizás pueda ayudar a los árbitros con poca experiencia a llevar sus primeras sesiones. Para hacer las cosas más sencillas se provee también una lista de guiones no desarrollados que pueden expandirse a aventuras completas con un poco de trabajo. Por último, una aventura totalmente preparada para jugar, **Rebel Breakout**. Poco más puede decirse de esta parte del juego sin entrar en detalles puntuales. Baste decir que sigue las mismas pautas de sencillez y diseño completo que las demás secciones de **Star Wars**. Las páginas finales las ocupan las tablas y diagramas más utilizados por el árbitro, de forma

condensada para hacer más fácil su acceso. Tras ellas, la contracubierta y una gran variedad de posibilidades para jugadores y árbitro.

#### La parte oscura de La Fuerza

En mi opinión, **Star Wars** es perfectamente perfecto en todas y cada una de sus páginas. No es perfecto del todo por las siguientes razones, a mi entender:

1. Todo lo que falta en **Star Wars** se ha dejado fuera **DELIBERADAMENTE**. Eso significa que los mapas estelares no están porque lo más seguro es que se edite un bonito suplemento con ellos. Del mismo modo, el capítulo sobre androides y alienígenas es breve porque se editarán dos suplementos para tratarlos adecuadamente.

2. Las reglas para dar carácter a los oficiales y tropas Imperiales los relegan a una función de malos de cartón, que sirven de meros blancos a los jugadores. Sólo hay que echar un vistazo a las Tropas de Asalto Imperiales en la película y ver sus atributos en **Star Wars** para ver que no son los mismos; el diseño del juego favorece a los personajes de los jugadores. Afortunadamente este problema tiene solución.

3. Nunca tendremos la opción de tener personajes oponiéndose a la Rebelión. Me refiero a tener personajes Imperiales. Quizás sea por la misma razón que nunca podremos representar un orco en **Dungeons & Dragons**. Una lástima.

#### Conclusión final

**Star Wars: El Juego de Rol** es un juego imprescindible. Pese a los puntos negativos anteriores, se merece un 9 sobre 10. Es auténtico en lo que reproduce, las sesiones siguen un ritmo delirante y la acción es continua e interesante. Es imposible resistirse a tantos encantos. Y además, ¡hay una galaxia que salvar!

Jaime Molina



#### A long time ago in a galaxy far, far away...

Como muy bien se explica en el propio juego, **Star Wars** es space-opera: acción, combates, maniqueísmo y estereotipos. La premisa principal es espectacularidad y diversión a raudales. Si prefieres realismo a ficción, rigurosidad científica a imaginación sin límites, olvídate: **Star Wars** no es tu juego.

De **Star Wars** el Juego de Rol destacaría:

- 1) Su sistema, que utiliza exclusivamente D6, recuerda al de **Toon**: seis características principales (destreza, saber, mecánica, percepción, vigor y técnica) y una serie de competencias que dependen directamente de cada una de ellas.
  - 2) La extensa gama de personajes. Dejando a un lado los 24 del libro de juego, debemos añadir los R2 y 6PO, sin tener en cuenta que en **Sourcebook** el menú se amplía con 3 robots más y 7 nuevas razas alienígenas. Por si fuera poco, de postre nos ofrecen la posibilidad de crear nuevos tipos de personaje.
  - 3) Una excelente y original *background*, lo suficientemente rico como para poder llevar a cabo todo tipo de aventuras. El DJ no debe olvidar que existen otras competencias que las de combate y personajes que difícilmente podrían encajar en una partida de **Search & Destroy**.
  - 4) Una sección dedicada al arbitraje que no tiene desperdicio, y más de uno debería leerla para enterarse de una vez por todas como deben dirigirse las partidas.
  - 5) Si el sistema nos recordaba a uno de los hijos más animados de Costykian, el combate es hermano clónico del más paranoico de sus retoños. Los DJ esperamos con impaciencia la ~~TV~~ versión (mas no la definitiva) del sistema de combate.
  - 6) Un excesivo (abuso de los D6. Nos extraña si algún DJ muere aplastado bajo el peso de sus dados).
  - 7) Tras ver **Tatooine Manhunt**, el primer escenario oficial, sentí una sensación de *déjà vu*, especialmente al observar una de sus ayudas de juego: Un detalladísimo mapa de una ENORME taberna. No pude evitar acordarme de otro juego de rol (¿La mazmorra de las Galaxias? ¿La Guerra de los dragones?). ... Espero que todo parecido acabe ahí.
- A pesar de todo(s), **Star Wars** es un buen juego. ¡Que la Fuerza (y los D6) os acompañe!

Ernesto Urdi







## Como manejar las Tropas Imperiales

# STAR WARS

¿Cansado de arbitrar **Star Wars** y ver como los *Stormtroopers* son derrotados una y otra vez por culpa de sus pocas habilidades militares? ¿Harto de ver como los cazas *TIE* son aniquilados combate tras combate sin ni siquiera haber descascarillado la pintura de los *X-Wing*? En este breve artículo me propongo ajustar los atributos, habilidades y doctrina de las tropas Imperiales para que resulten tan mortalmente efectivas como en la película.

### Ajuste número 1: Las tropas de asalto Imperiales (Stormtroopers)

Los *Stormtroopers*, los soldados de asalto del Imperio, son los oponentes más normales de las tropas de la Alianza Rebelde. Sus Habilidad-

des y Atributos en el juego de Rol no reflejan con fidelidad su efectividad probada en la película. Las Tropas de Asalto Imperiales, como puede verse en la película, son tropas altamente motivadas, excelentemente equipadas, y de una elevada profesionalidad. Como uno de los cuerpos mejor entrenados de las fuerzas armadas Imperiales, los *Stormtroopers* se convirtieron rápidamente en un arma distinguida. Y la película da buenos motivos para considerarlos soldados de élite. Si el árbitro desea poner en su sitio a los *Stormtroopers* y hacerlos lo peligrosos que son en realidad, tan sólo es necesario hacer los siguientes cambios:

a. Los Atributos y Habilidades de los *Stormtroopers* que se proporcionan en el juego de rol son prescindibles. Además es conveniente distinguir entre el *Stormtrooper* fusilero y los suboficiales que los dirigen en acción. Propongo

los siguientes Atributos y Habilidades para ambos tipos:

#### Fusilero de las Tropas de Asalto (Standard Stormtrooper):

Conúltese el capítulo 7. Otros Personajes de *Star Wars* RPG

#### Suboficial de las Tropas de Asalto (Stormtrooper NCO):

Utilizar el Esquema de personaje para Oficial de las Tropas de Asalto Imperiales.

b. Una vez determinados los Atributos de los *Stormtroopers*, es una buena idea preparar una hoja de "escuadra" standard. La escuadra, que intentará representar a una escuadra típica de





las Tropas de Asalto, puede prepararse de antemano y tenerla lista para actuar cuando sea preciso.

c. Ha llegado el momento en transcurso de la aventura en la que los heroicos agentes rebeldes se traban en un tiroteo con los *Stormtroopers*. Los detalles del encuentro dependerán del guión de la aventura, pero en términos generales las tácticas a utilizar por la escuadra son siempre las mismas. Pero mejor será ceder la palabra al *Stormtrooper Sergeant Lopperenah*, del sexto Batallón, segundo regimiento de Tropas de Asalto Imperiales (popularmente conocido como los *Estranguladores*):

"Normalmente nuestras patrullas se forman en escuadras de 9, como ya han visto. Las tácticas básicas a seguir son formar a la escuadra en hilera, con cada fusilero separado unos 3 metros de su compañero (en términos de juego, situar los *Stormtroopers* en línea, con la distancia normal que puede cubrirse en un turo de acción andando separando a cada *Stormtrooper* del siguiente; ver la página 47 de *Star Wars*). "Esto es útil porque evita que un rebelde listo pueda sorprender a toda la escuadra amontonada y disparar a placer. Designamos también a un fusilero como "Punto", que se adelanta unos metros (digamos 10) de la escuadra y sirve para descubrir las emboscadas. Esta es la forma de patrullar. Una vez encontramos al enemigo la reacción es rápida: la escuadra se divide en dos grupos de combate (uno de 4 *Stormtroopers* y el otro de 5, que incluye al oficial). Mientras uno de los grupos abre fuego de cobertura, el otro avanza cubriéndose. Una vez el grupo que ha avanzado en primer lugar ha llegado a posiciones en las que pueda protegerse, el otro grupo avanza a su vez mientras el primero lo cubre. Si todo se ha hecho correctamente, uno de los dos grupos conseguirá llegar lo bastante cerca como para utilizar los *Detonadores Termales*. En ese punto, los dos grupos se detienen y mientras el grupo más retrasado sostiene el fuego de cobertura el grupo en contacto lanza los *Detonadores* e inmediatamente se intenta llegar al asalto cuerpo a cuerpo." (En términos de juego, los *Stormtroopers* se dividirán en dos grupos en el primer Turno de Combate. Mientras un grupo dispara, el otro

intentará únicamente avanzar, esquivando cuando sea preciso. Una vez hayan avanzado hasta llegar a algún obstáculo que pueda cubrirles, el grupo retrasado empezará a avanzar mientras el otro dispara. Es importante que el árbitro mantenga a uno de los grupos disparando constantemente, mientras el otro maniobra. Los grupos irán alternándose hasta que pueda llegarse al combate cuerpo a cuerpo). "Los terroristas rebeldes contra los que nos enfrentamos utilizan tácticas de guerrilla, diversiones y otras tácticas de guerra sucia. Es por ello importante no darles oportunidad, y hacer pesar nuestra superioridad numérica y de potencia de fuego." (Nota para el árbitro: los *Stormtroopers* son tropas de élite, y esto es lo que estas reglas intentan reproducir. Normalmente los personajes ganarán los combates, pero tendrán que esforzarse. Si los *Stormtroopers* no despiertan respeto a los personajes, este aspecto de *Star Wars* estará bajo mínimos.)

## Ajuste número 2: Los escuadrones de Caza de la Armada Imperial

Realmente no se trata de un ajuste, sino de una serie de consejos para manejar a los cazas *TIE* de forma que los combates no pierdan interés. Cedo ahora la palabra al Comandante Horst Backhorn, de la 113ª Ala de Caza de Largo Alcance Imperial:

"Bien, cuando no logramos impedir que los cazas rebeldes destruyeran la Estrella de la Muerte eso fue bastante duro para para nuestro prestigio, pero si examinamos los resultados del combate con detenimiento, observaremos que las pérdidas de cazas fueron gravísimas para los rebeldes. Según nuestros cálculos, los rebeldes enviaron contra la estación unos 30

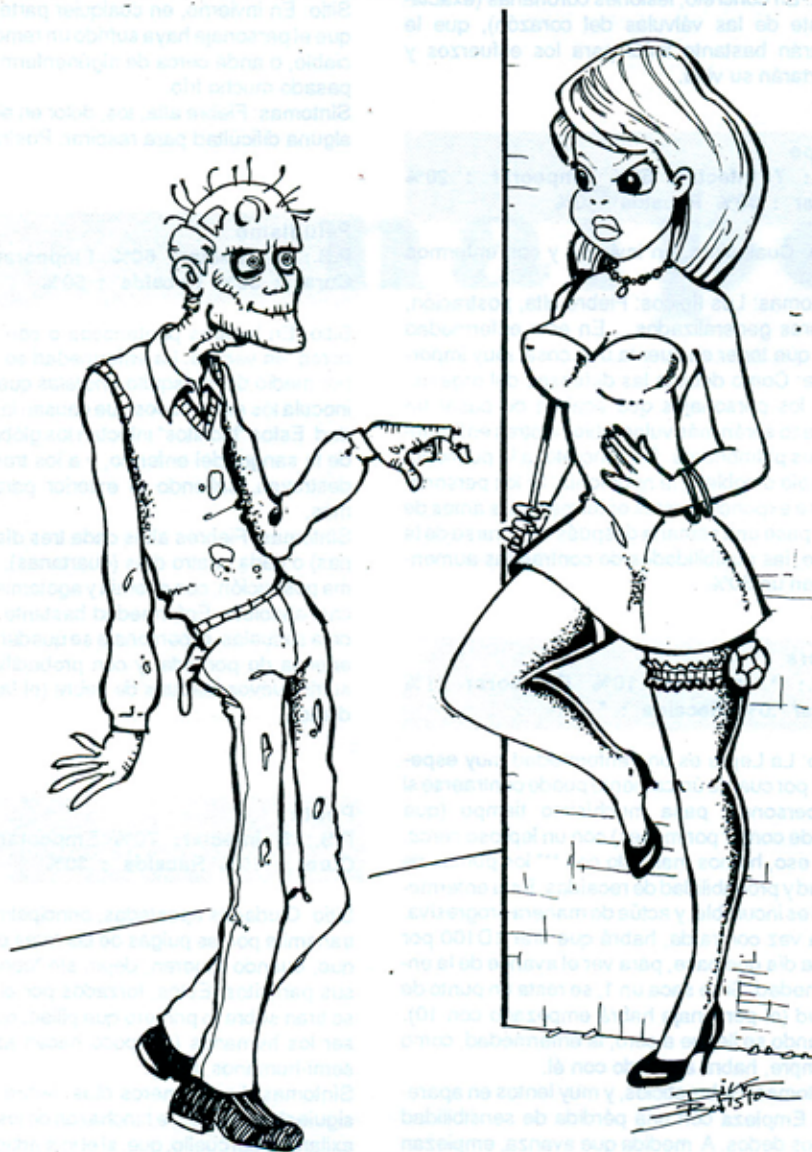
cazas de diversos tipos, de los cuales tan sólo regresaron unos 5. Por nuestra parte, las pérdidas no sobrepasaron 15 *TIE*. Teniendo en cuenta que el *X-Wing* está más pesadamente armado que nuestros fieles cazas *TIE*, no podemos considerarnos derrotados. Pero debía hablar de las tácticas que utilizamos. Normalmente los *TIE* patrullan en elementos de 3, con un líder y dos hombres a la cuya misión es apoyarle. En combate, buscamos siempre mantener alta la velocidad, ya que este es uno de los puntos en que nuestros cazas superan sin discusión a cualquiera de los cazas rebeldes. Cuando atacamos a cargueros o astronaves no tan ágiles como los cazas, formamos en hilera y atacamos en pasadas, intentando sobrecargar las pantallas defensivas. En combate contra cazas, intentamos aprovecharnos de nuestra superioridad numérica. Efectuamos fuegos cruzados, y normalmente concentramos los disparos contra el mismo blanco. (En términos de juego, los *TIE* deberán aprovechar su superior velocidad para evitar separarse de ellos. Una vez trabado el combate a corta distancia, habrá que disparar siempre contra el mismo blanco, en caso de combatir contra varias astronaves rebeldes, de forma en que en cada turno de combate puedan tenerse posibilidades de eliminar astronaves enemigas. Si se trata de una única astronave rebelde, habrá que confiar en la suerte y en la superioridad numérica. Los *TIE* están en desventaja por su falta de escudos y de potencia de fuego. Sus bazas son la velocidad y el número. Habrá que potenciarlas para tener éxito. Los anteriores consejos están basados en el uso de las reglas para combate de astronaves incluidas en *Star Wars*, aunque también se mantienen como ciertas en *Star Warriors*.)

Jaume Molina

ESCUADRA DE STORMTROOPERS	
OFICIAL	
- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)	
- THERMAL DETONATORS (2)	
- COMMLINK	
- MEDPAC	
• HERIDAS:	
STORMTROOPER 1	STORMTROOPER 2
- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)	- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)
- THERMAL DETONATORS (3)	- THERMAL DETONATORS (4)
• HERIDAS:	• HERIDAS:
STORMTROOPER 3	STORMTROOPER 4
- BLASTER RIFLE (5D)	- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)
- THERMAL DETONATORS (3)	- THERMAL DETONATORS (4)
• HERIDAS:	• HERIDAS:
STORMTROOPER 5	STORMTROOPER 6
- BLASTER RIFLE (5D)	- BLASTER RIFLE (5D)
- THERMAL DETONATORS (2)	- THERMAL DETONATORS (4)
• HERIDAS:	• HERIDAS:
STORMTROOPER 7	STORMTROOPER 8
- REPEATING BLASTER (6D)	- REPEATING BLASTER (6D)
- THERMAL DETONATORS (2)	- THERMAL DETONATORS (2)
- MEDPAC	
• HERIDAS:	• HERIDAS:



# ENFERMEDADES



Desde Albacete nos llega esta interesante extensión sobre Enfermedades realizada por el grupo Raistlin. Consisten en una serie de tablas que expresan la probabilidad (medida en tantos por ciento) de que un personaje coja enfermedades, y se cure, o se muera, o le queden secuelas de por vida.

Básicamente, el sistema consiste en lo siguiente: Cuando un personaje se encuentra en algún sitio donde puede contagiarse de alguna enfermedad, se tira 1D100. Si sale un cierto porcentaje (o menos), el personaje contrae la enfermedad en cuestión.

Una vez contraída, el personaje tiene que guardar cama. Para ver si se cura o se muere, se usan unos puntos que hemos inventado: los Puntos de Salud. Estos puntos miden el

avance o retroceso de la infección. Hay un total de 10 puntos, desde 1 hasta 10. Cuando un personaje enferma, comienza con una determinada cantidad de puntos de salud (por ejemplo, 5). Por cada día que pasa (salvo excepciones, que se explicarán mas adelante), se tira 1D100 para ver si el enfermo mejora o empeora. Si mejora, se suma 1 punto de salud. Si empeora, se resta 1 punto de salud. Cuando los puntos de salud lleguen a 10, el personaje se habrá curado. Si descienden hasta 0, el personaje habrá muerto.

Veamos un ejemplo para ver como funciona esto. he aqui la tabla de una enfermedad cualquiera:

**Peste:**  
P.S.: 5 Infectar: 70% Empeorar : 50%  
Curar : 10% Recaída : 30%

**Sitio:** Ciudades apestadas, principalmente. Se transmite por las pulgas de las ratas enfermas, que, cuando mueren, dejan sin "condumio" a sus

parásitos. Estos, forzados por el hambre, se tiran sobre lo primero que pillan, que suelen ser los humanos (tampoco hacen asco a los semi-humanos, oiga).

**Síntomas:** Los primeros días, fiebre alta. Los siguientes, delirios, e hinchazón de los ganglios axilares y del cuello, que, si el individuo aguanta durante una semana, terminan estallando. En ese momento, la enfermedad hace crisis.

Bueno, pues ahora vayamos a describir el funcionamiento de la tabla. Las crípticas abreviaturas que aparecen en ella significan:

**Infectar**= Probabilidad de infectarse (si se saca un 70% o menos, el personaje coge la peste). Este porcentaje debe controlarse cada día, mientras los personajes permanezcan en la zona afectada.

**Empeorar** = Probabilidad de que el personaje empeore (en nuestro caso, si al tirar un 1D100% se saca un 50 ó menos, el personaje empeora. 1 punto de salud menos). Este tiro de probabilidad se hace una vez al día, cuando el personaje ha contraído la enfermedad.

**Curar** = Probabilidad de que el personaje mejore (en el caso de la peste es de un 10%). Esto significa que, al tirar 1D100, hay que sacar un 90 ó más para que el personaje mejore. Esto se hace así (o sea, que haya que sacar 90 ó más y no 10 ó menos) para evitar confusiones con la probabilidad de empeoramiento.

**Recaída** = Probabilidad de que, una vez curado el personaje, sufra recaídas durante el resto de su vida. En nuestro caso, (la peste) hay un 30% de posibilidades de que, cuando el personaje se cura sufra recaídas. Si el personaje no pasa esta especie de "tiro de salvación", hay una posibilidad de 1% diaria, durante el resto de su vida, de que vuelva a sufrir la enfermedad, aunque de una forma más benigna, que solamente le mantendrá en cama descansando 1D20 días.

**P.S.**= Puntos de salud con los que el personaje empieza, una vez declarada la enfermedad. Recuérdese la escala de 1 a 10 que se mentó antes. En el caso de la peste, el enfermo comienza con 5 puntos de salud, que deberán llegar a 10 para que se cure.

En algunas tablas de enfermedades, aparecerá "Empeorar : 0%" o bien "Curar : 0%". En el primer caso, se tratará de una enfermedad leve, que no hará que el personaje empeore y llegue a morir. En el segundo, se tratará de una enfermedad incurable y de avance progresivo, que termina matando al personaje indefectiblemente. Es evidente que, si al tirar un porcentaje para ver si el personaje mejora o se empeora, se saca una puntuación que no queda dentro de ninguna de las dos categorías, entonces el estado del personaje continúa estacionario durante un día más. Una cosilla, que es evidente, pero que indicamos por si acaso: Como es obvio, solamente se hará un tiro de porcentaje al día, para ver si el personaje empeora, mejora o sigue igual.

Hay que hacer unas consideraciones adicionales: Si el personaje enfermo está en proceso de recuperación (o sea, ha conseguido 9 puntos de salud), puede intentar "levantarse de la cama", aunque siga algo enfermo, e irse con sus compañeros, aunque estará muy debilitado. Si hace eso, sus puntos de fuerza se reducirán a la mitad, y su constitución también, hasta que no se cure del todo. Además, mientras esté fuera de la cama en este estado, la probabilidad de empeorar sube un 30%, mientras que la de mejorar se reduce a la mitad. Es decir, volviendo



do al caso de la peste, si un enfermo se levanta cuando ha llegado a los 9 puntos de salud, la probabilidad de que se ponga peor ya no es del 50%, sino del 80%. Y la probabilidad de mejorar y curarse definitivamente ya no es del 10%, sino del 5% (esto es, tendrá que sacar 95 ó más en 1D100 para curarse). Si el personaje que se haya levantado pierde puntos de salud por debajo de 9, debe obligatoriamente guardar cama de inmediato, o perderá 1 punto de salud por día que pase sin acostarse, sin necesidad de tirar dados ni nada. Es obvio que, en este caso, no se tirarían dados para ver la posibilidad de mejoría.

Bueno, pues vamos a ver una serie de enfermedades, con sus características de evolución, sus síntomas y la forma de cogerlas. Si alguno de los Másters que lean esto son médicos, o entienden de medicina, podrán desempolvar sus tratados y empezar a añadir infecciones y males diversos. ¡Vamos allá!

## LISTA DE ENFERMEDADES (POR ORDEN ALFABETICO)

### Cólera

P.S.: 7 Infectar: 50% Empeorar : 40%  
Curar : 20% Recaída : 10%

Sitio: Lugares donde haya epidemias de cólera, evidentemente. Suele aparecer en verano, y en sitios donde no haya mucha higiene. Se contrae con alimentos y/o agua contaminados por los enfermos.

Síntomas: Diarreas brutales, con fiebre alta. En el período álgido de la enfermedad, se produce una hipotermia muy acusada (baja temperatura corporal). El enfermo debe tomar mucho líquido, pues puede morir por deshidratación.

### Diarrea Estival

P.S.: 8 Infectar: 60% Empeorar : 20%  
Curar : 40% Recaída : 5%

Sitio: En verano, en cualquier sitio donde no haya mucha higiene, y se consuman alimentos de dudosa procedencia.

Síntomas: Evidentes. Se transmite por alimentos contaminados. Leve.

### Disentería

P.S.: 5 Infectar: 60% Empeorar : 45%  
Curar : 20% Recaída : 30%

Sitio: Lugares calurosos (también es enfermedad de verano). Se transmite de forma parecida a las anteriores, es decir, por alimentos contaminados.

Síntomas: Muy parecidos a los del cólera, pero muy graves. Diarreas sanguinolentas y enorme postración. Producida por un parásito (en concreto, una ameba). Grandes probabilidades de sufrir recaídas.

### Fiebre reumática

P.S.: 7 Infectar: 30% Empeorar : 35%  
Curar : 35% Recaída : 80%

Sitio: Cualquiera. Se adquiere por contagio con algún enfermo.

Síntomas: Fiebre alta y dolores articulares. Aquí hay que hacer notar una excepción a la regla general, concretamente en lo que se refiere

re a las recaídas: No se refiere a que el personaje vuelva a sufrir la enfermedad en una forma más benigna, sino que el personaje tiene una altísima probabilidad de sufrir secuelas de por vida. En concreto, lesiones coronarias (exactamente de las válvulas del corazón), que le dejarán bastante inútil para los esfuerzos y acortarán su vida.

### Gripe

P.S.: 7 Infectar: 50% Empeorar : 20%  
Curar : 30% Recaída : 0%

Sitio: Cualquiera, en invierno y con enfermos cerca.

Síntomas: Los típicos: Fiebre alta, postración, dolores generalizados... En esta enfermedad hay que tener en cuenta una cosa muy importante: Como debilita las defensas del organismo, los personajes que acaben de pasar un gripazo serán más vulnerables a otras enfermedades pulmonares. En concreto, a la pulmonía (simple o doble) y la neumonía. Si los personajes se exponen a estas enfermedades antes de que pase una semana después de curarse de la gripe, las posibilidades de contraerlas aumentan en un 30%.

### Lepra

P.S.: \* Infectar: 10% Empeorar :1%  
Curar :0% Recaída : \*

Sitio: La Lepra es una enfermedad muy especial, por cuanto únicamente puede contraerse si el personaje pasa muchísimo tiempo (que puede contar por meses) con un leproso cerca. Por eso, hemos marcado con \*\*\* los puntos de salud y probabilidad de recaídas. Esta enfermedad es incurable, y actúa de manera progresiva. Una vez contraída, habrá que tirar 1D100 por cada día que pase, para ver el avance de la enfermedad. Si se saca un 1, se resta un punto de salud (el personaje habrá empezado con 10). Cuando se llegue a cero, la enfermedad, como siempre, habrá acabado con él.

Síntomas: Subrepticios, y muy lentos en aparecer. Empieza con una pérdida de sensibilidad en los dedos. A medida que avanza, empiezan a caerse. Es una enfermedad altamente desfigurante.

### Meningitis

P.S.: 5 Infectar: 50% Empeorar :50%  
Curar :15% Recaída : 20%

Sitio: Cualquier lugar donde haya una epidemia. La meningitis consiste en una infección de las meninges, membranas que protegen al cerebro.

Síntomas: Al principio, dolores de cabeza, que se van haciendo cada vez más fuertes. Rigidez de nuca. Al final, pérdida de conocimiento, con fiebre altísima. Las "recaídas" no son exactamente recaídas, sino probabilidades de que el personaje se vuelva tonto. Si no pasa el tiro de "recaída", se tira 1D100 para ver que pasa con el personaje. Si sale un 50% o menos, subnormal perdido (pasa a ser un PNJ). Si sale entre 51 y 80, fallas intelectuales ligeras, pero que son un estorbo para el normal desenvolvimiento del personaje. Si sale más de 80, no pasa nada. Solamente, que el personaje se queda bastante sordo.

### Neumonía

P.S.: 5 Infectar: 40% Empeorar :40%  
Curar :30% Recaída : 0%

Sitio: En invierno, en cualquier parte, siempre que el personaje haya sufrido un remojón apreciable, o ande cerca de algún enfermo, o haya pasado mucho frío.

Síntomas: Fiebre alta, tos, dolor en el costado, alguna dificultad para respirar. Postración.

### Paludismo

P.S.: 6 Infectar: 60% Empeorar : 45%  
Curar : 30% Recaída : 50%

Sitio: En lugares pantanosos o con ciénagas cerca, en verano. La enfermedad se transmite por medio del mosquito *anofeles* que, al picar, inocula los esporozoos que causan la enfermedad. Estos "bichitos" infectan los glóbulos rojos de la sangre del enfermo, y a los tres días los destruyen, saliendo al exterior para infectar más.

Síntomas: Fiebres altas cada tres días (tercias) o cada cuatro días (cuartanas). Intensísima postración, con anemia y agotamiento físico casi absoluto. Enfermedad bastante grave. Si deja secuelas, el personaje se quedará con una anemia de por vida, y con probabilidades de sufrir nuevos ataques de fiebre (el famoso 1% diario).

### Peste

P.S.: 5 Infectar: 70% Empeorar : 50%  
Curar : 10% Recaída : 30%

Sitio: Ciudades apestadas, principalmente. Se transmite por las pulgas de las ratas enfermas, que, cuando mueren, dejan sin "condumio" a sus parásitos. Estos, forzados por el hambre, se tiran sobre lo primero que pillan, que suelen ser los humanos (tampoco hacen asco a los semi-humanos, oiga).

Síntomas: Los primeros días, fiebre alta. Los siguientes, delirios, e hinchazón de los ganglios axilares y del cuello, que, si el individuo aguanta durante una semana, terminan estallando. En ese momento, la enfermedad hace crisis.

### Pulmonía (simple y doble)

P.S.: 5 Infectar: 50% Empeorar : 50%  
Curar : 30% Recaída : 10%

Sitio: En circunstancias parecidas a las de la neumonía, pero más extremas (frío helador, tremendas mojaduras y demás). Si al hacer el tiro de 1D100 el personaje cae enfermo, entonces, si ha salido un 21 ó más, la pulmonía será simple. Si sale 20 ó menos, la pulmonía será doble.

Síntomas: Parecidos a los de la neumonía, pero muchísimo más graves y alarmantes, especialmente si la pulmonía es doble. Enfermedad gravísima, que, antiguamente, se cargaba a la mayor parte de los afectados. Enorme postración después de pasar la enfermedad, que retendrá en cama al ex-enfermo para dos o tres días. Por cierto, si la pulmonía es doble, la probabilidad Empeorar pasa a ser del 60%, y la probabilidad Curar se reduce al 20%.



### Rabia

P.S.: 9 Infectar: 70% (\*) Empeorar : 20%  
Curar : 1% Recaída : 0%

Sitio: Propagada por animales rabiosos (perros, zorros, lobos, murciélagos...). El personaje puede ser infectado si es mordido por alguno de estos bichos. Esta enfermedad es un tanto "especial", pues es prácticamente incurable. El enfermo empezará con 10 puntos de salud que, con casi total seguridad, se le irán reduciendo de día en día. El infectar está marcado con una estrella porque ese tiro no se hace una vez por día, sino solamente una vez, a la hora de resultar mordido el personaje. Si durante esa hora no se ha tomado medidas contra la mordedura (como cauterizar la herida, lavarla cuidadosa y abundantemente, etc.), la probabilidad de coger la rabia pasa a ser de un 80%.

Síntomas: La rabia es una enfermedad que ataca el sistema nervioso. El afectado, de día en día, se pone cada vez más "agitado". A medida que vaya perdiendo puntos de salud, la cosa irá peor. Al llegar a 5, ya está prácticamente loco. Al llegar a 3, no conocerá a nadie, echará los típicos espumarajos y tratará de morder al primero que pille. No podrá beber agua (la contractura de los músculos de la garganta lo impide) ni comer, y morirá por asfixia, en el pozo de la demencia furiosa más absoluta. A partir de los 5 puntos de salud (para abajo), habrá que tenerlo atado. Como ya se ha dicho (y como se puede ver por el porcentaje de mejora), enfermedad prácticamente incurable.

### Tétanos

P.S.: 5 Infectar: 50% Empeorar : 40%  
Curar : 20% Recaída : 0%

Sitio: El tétanos se "coge" por heridas profundas y poco aireadas producidas por objetos metálicos herrumbrosos, o bien cuando el personaje tiene una herida que resulta contaminada por tierra, barro sucio, o cosas así. Es importante que la herida de entrada no tenga mucho acceso al aire, o sea, que no sea franca y abierta, puesto que el microbio que produce el tétanos es anaerobio, es decir, que muere en presencia de oxígeno en abundancia. Esta enfermedad es un poco como la rabia, pues el tiro de "infección" se hace una hora después de producida la herida. Si durante ese tiempo no se han tomado las medidas adecuadas (lavar la herida, airearla, etc.), la probabilidad de coger tétanos sube al 65%.

Síntomas: El enfermo sufre ataques durante los cuales todos los músculos de su cuerpo se tensan, de tal forma que el desgraciado puede llegar a quedar apoyado exclusivamente en los talones y el occipucio, con el cuerpo formando arco y completamente contracturado. Fiebre alta, gran postración y, durante los ataques, dificultad extrema para respirar. La muerte se produce por asfixia durante uno de esos ataques. Si el afectado se cura, queda absolutamente agotado para, por lo menos, 1 semana. Enfermedad, como se ve, seria y bastante grave. Los tales ataques se producen de manera un tanto aleatoria, quizá uno al día, o cada dos días.

### Tifus

P.S.: 6 Infectar: 65% Empeorar : 40%  
Curar : 30% Recaída : 10%

Sitio: En lugares donde haya gran hacinamiento de personas y poca higiene. El vector de transmisión del tifus es un piojo (aquel famoso "piojo verde", que se decía durante la posguerra). En momentos de guerras y/o mala condición física general de la población, el tifus tiene un terreno abonado para extenderse. Suele aparecer en forma de epidemias bastante serias.

Síntomas: El tifus es una enfermedad que produce perforaciones del intestino. Fiebre alta, con diarreas sanguinolentas y tremendos dolores abdominales. Gran postración, y debilidad generalizada. Si se producen recaídas, consistirán en breves episodios de debilidad, con fiebres y dolores abdominales no tan fuertes como cuando el personaje cogió la enfermedad. En resumen: una enfermedad ciertamente seria.

### Tuberculosis

P.S.: 5 Infectar: 30% Empeorar : 30%  
Curar : 30% Recaída : 60% (\*)

Sitios: Por contagio con un enfermo, al toser éste y escupir gotitas de saliva cargadas de microbios. En algunas zonas, podría llegar a ser una enfermedad casi epidémica, por lo extendida. Síntomas: Cuando el personaje coge la enfermedad, fiebre, dolor torácico y dificultades para respirar. El bacilo de la tuberculosis "cava" agujeros en los pulmones (por así decirlo). El enfer-

FE DE ERRATA PARA EL MÓDULO D&D "LA SIERRA DE LOBAK"  
DEL TROLL N° 13 (PAG. 35)

Página 35: a partir del párrafo titulado "La Partida" (1ª columna, centro) se aproxima el desastre. Concretamente, diez líneas más abajo al finalizar el texto con "hará entrega a los PJ's del siguiente material:" es dónde se inicia el error. Para continuar con la lectura correcta del texto hay que trasladarse a la línea 10 después del título del párrafo "La misión" (2ª columna centro), y seguir leyendo: "Guerreiros, Ladrones, Enanos, Hobbits y Elfos..." y continuar con la lectura normal (que incluye los párrafos titulados "Brujas" y "El Viaje") hasta la línea 18 del párrafo "El Viaje" (3ª columna centro) que finaliza con: "y fuera de la casa hay un poco de leña cortada para que los".

Llegados a este punto hay que retomar la lectura donde se dejó (es decir, línea 11 de la primera columna del párrafo "La partida"): "viajeros descansan en ella. El DM puede, según los progresos...". La lectura vuelve entonces a ser normal hasta llegar (evidentemente) al punto donde se produjo el lamentable error (es decir, línea 11 de la 2ª columna, donde acaba diciendo: "que mostrará en ese momento a los PJ's. La joven bruja explicará a"). Continuar la lectura es una operación sencilla. Únicamente hay que volver al punto en donde se "saltó" para seguir leyendo, esta vez sin demasiadas molestias: "éstos que han sido impregnados con un poderoso veneno...". Sabemos que la cosa parece algo complicada en un principio, pero confiamos en vuestras probadas habilidades de "dungeoneers" para solventar el entuerto. ¡Ah! Por cierto, para complicar aun más la cosa, cometimos una falta de ortografía al no acentuar el "éstos" que enlazaba con el último corte.

Aconsejamos a los árbitros que fotocopien la hoja y procedan meticulosamente a ordenar este sencillo puzzle si no quiere sufrir un terrible dolor de cabeza durante la partida.

## UN NUEVO CONCEPTO EN EL JUEGO DE ROL

ENTRA EN LA **Edad Heroica**

EL PRIMER JUEGO DE ROL EN ESPAÑOL, HECHO POR ESPAÑOLES



ES OTRO PRODUCTO DE  
JUEGOS DE MESA Y FIGURAS, S.L.

**ME**

Reglamentos  
sencillos para  
horas de  
diversión

FIGURAS **ESSEX**, MINIATURAS OFICIALES

PARA "EDAD HEROICA", SOLICITE CATÁLOGO A:  
Fundadores, 9, 1.ª dcha. CATALUÑA Y LOMA NORTE  
Tel. (91) 256 48 47 **ESCEMART**  
28028 MADRID c/ Ríos Rosas, 6 - Bajos  
08006 - BARCELONA

SE ADMITEN PEDIDOS POR TELÉFONO Y CORREO



mo escupe sangre al toser, con ataques realmente paroxísticos de tos. Si el personaje se cura, pero no pasa el tiro con recaída, esto significa que la tuberculosis se convierte en crónica, pasando a ser, por tanto, una enfermedad incurable (por eso he marcado esta probabilidad con una estrella). El personaje empezará con 10 P.S., y la probabilidad de empeorar pasa a ser de un 10% (no hay probabilidad de curación). Los síntomas son un debilitamiento progresivo, con hemoptisis (o sea, escupidas de sangre) cada vez más frecuentes. El enfermo está tremendamente pálido, con las mejillas muy rojas (manchas héticas). Estas manchas, a menudo, indican un pronto fin cuando desaparecen. El enfermo se siente cada vez peor, más débil, y con menos energías para hacer cualquier cosa. A cada punto de salud que vaya bajando con la tuberculosis crónica, se debe rebajar un punto de constitución (hasta un mínimo de 3), pasando lo mismo con los puntos de fuerza.

Ahora, vamos a ver unas pocas enfermedades un tanto "especiales". Las llamo así, porque, o bien son enfermedades de difícil control, o son ETS (Enfermedades de Transmisión Sexual). Estas últimas son "optativas". En nuestro grupo, permitimos interacción "a tutiplén" entre PJ y PNJ. Dejamos a la discreción del Máster incluir estas infecciones o no. Ahí van.

#### Cáncer

P.S.: \* Infectar: 1% Empeorar : \* Curar : \* Recaída : 0%

Sitio: En cualquier momento y lugar. Consideraremos que los cánceres que se puedan producir sean debidos a los rayos cósmicos (por eso hemos puesto una probabilidad de cogerlo tan baja). Esto significa que, estén donde estén los personajes, habrá que controlar diariamente la probabilidad de coger cáncer. Las probabilidades Empeorar y Curar están marcadas con \*, pues varían. Esto se debe a que, según sea el cáncer adquirido, así serán estas probabilidades. Si un personaje coge cáncer, el Máster deberá tirar 1D100 para ver que cáncer es, de acuerdo a la siguiente tabla:

- 01-20%: MELANOMA
- 21-40%: LEUCEMIA
- 41-60%: CÁNCER DE ESTÓMAGO
- 61-80%: CÁNCER DE PULMÓN
- 81-100%: LINFOMA DE HODGKIN

Síntomas: Según sea el cáncer que haya salido, así serán. Vayamos uno por uno, recordando que los síntomas generales, comunes a todos los cánceres (especialmente en fase terminal) son un adelgazamiento extremo del enfermo, con debilidad completa y tremenda postración.

#### Melanoma:

Cáncer de piel, tremendamente invasivo y de crecimiento rapidísimo. Empieza con un lugar negro, que a veces sangra, y que crece de tamaño tremendamente y a gran velocidad, ulcerándose a menudo. Crea metástasis muy fácilmente (o sea "colonias" del cáncer en otros órganos), preferentemente el pulmón. Las probabilidades Empeorar y Curar son Empeorar =40% y Curar =5%. Es un cáncer prácticamente incurable. Los personajes empiezan con 9 puntos de salud, que casi seguramente irán perdiendo poco a poco.

#### Leucemia:

Podría decirse que es un "cáncer de la sangre". Consiste en una proliferación excesiva

de glóbulos blancos inmaduros, que va destruyendo las demás células sanguíneas. Es uno de los tipos de cáncer más peligrosos, y además es incurable. Su progresión es más bien lenta. Sus síntomas son dolores generalizados en todo el cuerpo, especialmente en los huesos (son muy típicos los dolores agudos en la columna vertebral). Las probabilidades Empeorar y Curar son Empeorar =20% y Curar =0%. Los personajes empiezan con 10 puntos de salud y, a medida que los pierdan, van perdiendo también puntos de constitución y de fuerza (como en la tuberculosis crónica).

#### Cáncer de Estómago:

Cáncer bastante común en otras épocas, y condicionado a menudo por la alimentación. Los síntomas son un dolor vago en el estómago, que se va agudizando a medida que pasa el tiempo y el tumor crece. Suele cursar con úlceras, y demás. Es muy peligroso, por ser practi-



camente incurable. Es de crecimiento lento, y hace sufrir mucho al enfermo. Por lo demás, los síntomas típicos del cáncer. Las probabilidades Empeorar y Curar son Empeorar =25% y Curar =2%. Los personajes empiezan con 9 puntos de salud. La muerte se produce entre vómitos y dolores atroces.

#### Cáncer de Pulmón:

Empieza con dolores discretos en el pecho, y alguna tos persistente y no productiva (o sea, que no produce esputo). A medida que avanza, aparecen los síntomas típicos del cáncer. Incurable. Empeorar =35% y Curar =0%. Los personajes empiezan con 10 puntos de salud.

#### Linfoma de Hodgkin:

Cáncer peligrosísimo, por ser de desarrollo veloz y, además, incurable. Es una afección del

sistema linfático. El enfermo se hincha bastante, con unos grandes nódulos en el cuello y las axilas (los ganglios). Por lo demás, síntomas típicos. Las probabilidades son Empeorar =45% y Curar =0%. Los personajes empiezan con 10 puntos de salud.

Ahora, pasamos a las enfermedades "secundas":

#### Gonorrrea

P.S.: 7 Infectar: 50% Empeorar : 5% Curar : 50% Recaída : 80%

Sitio: Por contacto sexual o, al menos, íntimo, con personas afectadas.

Síntomas: Enormes picores en los genitales, con un intenso ardor, y excreción de pus por las vías urinarias. No es una enfermedad realmente muy grave (a lo sumo, enormemente molesta). Lo que sí es grave son las secuelas. El personaje puede quedar, si es hombre, impotente, y si es mujer, estéril. Además, tendrá la capacidad de contagiar la enfermedad durante el resto de su vida. Item más, es muy probable que no desaparezcan jamás las molestias.

#### Sífilis

P.S.: 6 Infectar: 60% Empeorar : 10% Curar : 30% Recaída : 60%

Sitio: Igual que la Gonorrrea.

Síntomas: La sífilis es una enfermedad algo "especial" en el sentido de que se desarrolla a lo largo de tres fases. En la primera (o sea, en la infección inicial), aparecen unos bubones en los genitales, blandos e indolores, que no tardarán en desaparecer. Al cabo de algún tiempo (meses, o años), se produce la sífilis secundaria, en la cual aparecen lesiones por todo el cuerpo, y con la cual se deberá usar la tabla dada aquí arriba. Si el enfermo se cura, hay bastantes probabilidades de que termine sufriendo sífilis terciaria. En este estadio (que aparecerá también varios años después de curarse el enfermo de la secundaria), el microbio sífilítico ataca el cerebro. En este estadio, la enfermedad es incurable, siendo Empeorar =10%. El personaje empezará con 10 P.S., y a medida que vaya empeorando, irá perdiendo progresivamente la razón, hasta terminar paráltico, idiota y babeante, incapaz de valerse por sí mismo para nada. Triste, ¿no? Terminará muriendo en el más increíble marasmo mental que pueda imaginarse. Mientras la enfermedad progresa, y antes de que el enfermo termine absolutamente loco, irá comportándose de manera "rara", con delirio de grandezas y comportamiento algo exaltado y maniático.

Bueno, pues ya está. Esta es la lista de las enfermedades que tenemos compiladas. Si algunos de los lectores estudia medicina, puede, como ya hemos dicho, ampliarla. Por lo que respecta a las probabilidades de los clérigos que intenten curar estas afecciones, sugerimos que se reduzcan a la mitad, y que, además, no tengan nada que hacer en caso de enfermedades incurables. Y, como refinamiento sádico, se nos ocurre que podría hacerse que el clérigo pudiera contagiarse del enfermo (si se trata de una enfermedad altamente contagiosa -leáse peste, tifus y compañía-).

José Beltrán Escay  
"El Máster Cruel"



# La LLAMADA de CTHULHU



Poco podemos decir de este juego del cual ya destacábamos sus excelentes propiedades hace dos años en nuestro Troll nº2 especial JESYR 86. Durante estos últimos meses se ha hablado largo y tendido sobre la próxima aparición de este juego, conocido en su versión

inglesa o francesa por la mayoría de los asiduos al juego de rol. Nadie dudaba del encanto de la temática de este juego, basado en los Mundos creados por H.P. Lovecraft. En nuestra revista y pese a ser un juego que todavía no existía en versión castellana, publicamos desde el nº10 (Marzo 88) un módulo para el entonces llamado CofC (Call of Cthulhu), una ficha para PNJ célebres de los años 20 (Dillinger, Houdini y el propio Lovecraft) en nuestro boletín reservado a suscriptores, así como ocasionales extensiones dedicadas a este gran clásico de los juegos de rol.

Entre los aficionados, **La Llamada de Cthulhu** siempre ha sido considerado uno de los tres mejores juegos de rol de los más de 300 que existen en el mercado internacional.

Todos esperábamos la aparición de la versión castellana de este juego cosechador de numerosos premios y galardones (incluso nuestra revista no pudo resistir su encanto y le premió como mejor juego de rol en su primera convocatoria de los Premios Troll del año pasado), ansiosos a la vez que escépticos, sin poder evitar caer en comparaciones con las versiones extranjeras, o recordar angustiados la desafortunada 1ª edición (y única hasta el momento) del **Dungeons & Dragons**.

Pero **La Llamada de Cthulhu** ya está aquí. En formato libro, con tapas duras, portada a color y 192 páginas de inapreciable texto. La versión española está basada en su homónimo inglés publicado por **Games Workshop**, destacando sin embargo la ausencia de las 6 ilustraciones a color (totalmente prescindibles por otro lado) y la notable mejora de la calidad del papel (un detalle mucho más a agradecer

por parte del jugador asiduo). Sin lugar a dudas, **La Llamada de Cthulhu Made in Spain** es superior a la versión francesa (en caja y con libretos que acaban hechos trizas después de un continuado uso), menos atractiva y más incompleta (un ejemplo de ello son la ausencia de ilustraciones de los monstruos del Mito y del Cthulhu Companion, que se vende aparte). Tampoco tiene nada que envidiarle a la versión inglesa, por lo anteriormente dicho.

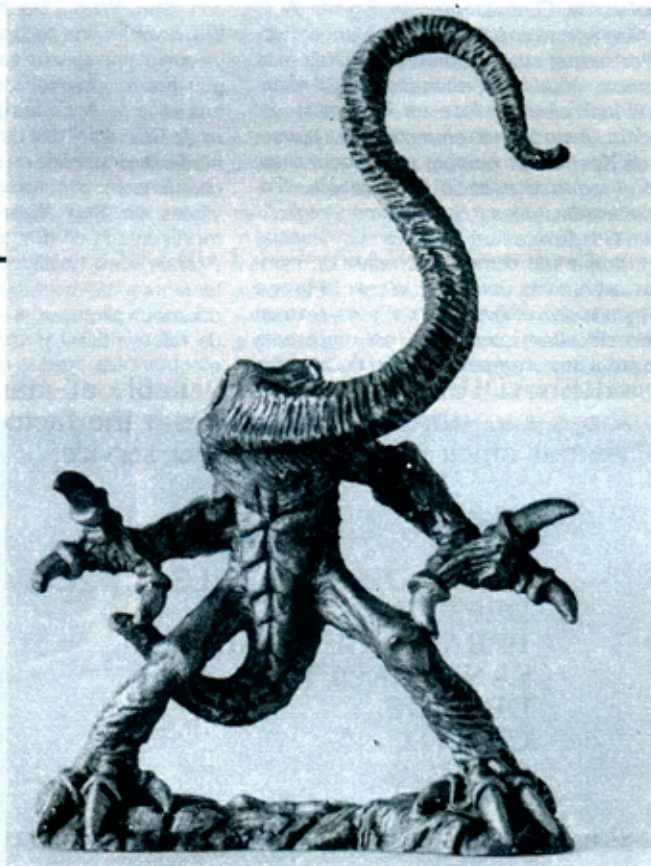
Un análisis más a fondo del contenido del juego nos ha permitido constatar que el capítulo de las alabanzas no termina aquí. La labor de traducción, tan lamentada por muchos jugadores que sufrieron desagradables sorpresas cuando compraron el **D&D** de Dalmat Pla Carles, es impecable en el producto de Joc Internacional. No cabe duda, tras leer la **Llamada de Cthulhu** que se ha trabajado la traducción, previamente documentada con las obras de Lovecraft (os remitimos a la nota del traductor del staff del juego), de gran calidad, responsabilidad del más venerable de los Guardianes de los Arcanos, Jordi Zamarreño. En cuanto a la labor de corrección, maquetación y montaje, hemos comprobado que el producto tiene la calidad habitual de un libro digno y profesional.

Resumiendo, la aparición de **La Llamada de Cthulhu** ha sido un grato y esperado evento que no defraudará al aficionado, con el cual esperamos se relance la afición a los juegos de rol, tan dejados de la mano del Señor estos últimos tiempos. Esperamos ya con ansia la próxima publicación de módulos y campañas para **LdC**.

Luis d'Estrées



**JUEGOS de ROL**  
**FIGURAS de PLOMO**  
**Y**  
**MODELISMO NAVAL**



**NYARLATHOTEP**



# Star Warriors

COMBATE DE CAZAS  
EN EL UNIVERSO DE STAR WARS

West End Games, 1987

Wargame de Ciencia-Ficción. Componentes: un tablero de juego de 56x87 cms, 200 fichas, una tabla de consulta rápida, un bloc de hojas de control de astronave y un reglamento de 32 pags. Diseño: Douglas Kaufman, Peter Cortess.

*Los TIE aceleraron a máxima potencia. Tras 3 interminables horas de patrulla de combate sin incidentes, el líder de ala dió orden de emprender regreso al Destructor Galáctico nodriza. Si hubiese podido restregarse los ojos a través de su escafandra lo habría hecho. No hay otra cosa peor que una patrulla aburrida. Además, las patrullas para foguear novatos le molestaban especialmente. El novato, recién llegado de la Academia, sería un estorbo si habían problemas. Por suerte, su otro hombre ala tenía más experiencia. Y además, en menos de 20 minutos estarían refrescándose en la cantina del escuadrón. Justo cuando empezaba a relajarse, la voz de Keerfan, su hombre ala de confianza, inundó el reducido espacio de la cabina. "Teniente, 4 hostiles a las 8, por encima y atrás."*

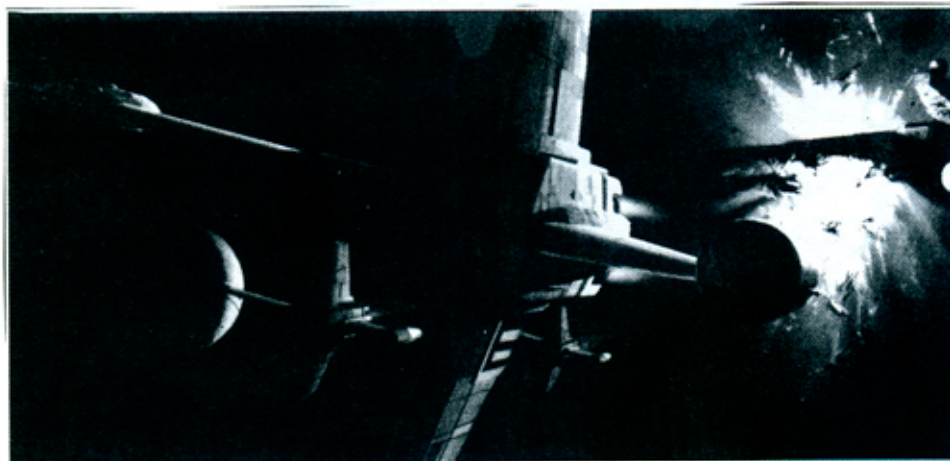
Star Warriors es un wargame de Ciencia-Ficción, preparado como suplemento de combate de astronaves para Star Wars: El juego de Rol y a la vez utilizable por sí solo. Con un nivel de dificultad intermedio, no representa ningún problema el empezar a jugar de inmedia-

to. Las astronaves representadas, en su mayoría cazas, permiten reproducir toda clase de confrontaciones entre los escuadrones rebeldes y las alas de caza y bombardeo imperiales, sean extraídas de la película o diseñadas por los jugadores. Adicionalmente, proporcionan un sólido sistema para resolver combates en el transcurso de las aventuras de rol, ya que se incluyen astronaves comerciales como las que las que los personajes pueden poseer. El reglamento de Star Warriors está organizado en un Juego Básico, una sección de Reglas Avanzadas, Reglas Opcionales y una sección de Escenarios. Un corto apartado de las reglas proporciona las normas para compatibilizar el juego con Star Wars. De hecho, el sistema Star Warriors es una adaptación del de Star Wars, ya que al principio de cada turno cada astronave planifica sus maniobras para el turno eligiendo una serie de Acciones que comportan un Número de Dificultad total que habrá que superar por medio de una tirada de pilotaje para que puedan completarse con éxito. Las tripulaciones son vitales en Star Warriors. Cada piloto está representado en dos atributos: su habilidad de Pilotaje y su habilidad como Artillero. Ambos factores están contabilizados en un número de dados; un piloto podrá tener unas características de Pilotaje 5D+1 y Artillero 4D. Mediante ellas, efectuará las tiradas que requieran las manio-

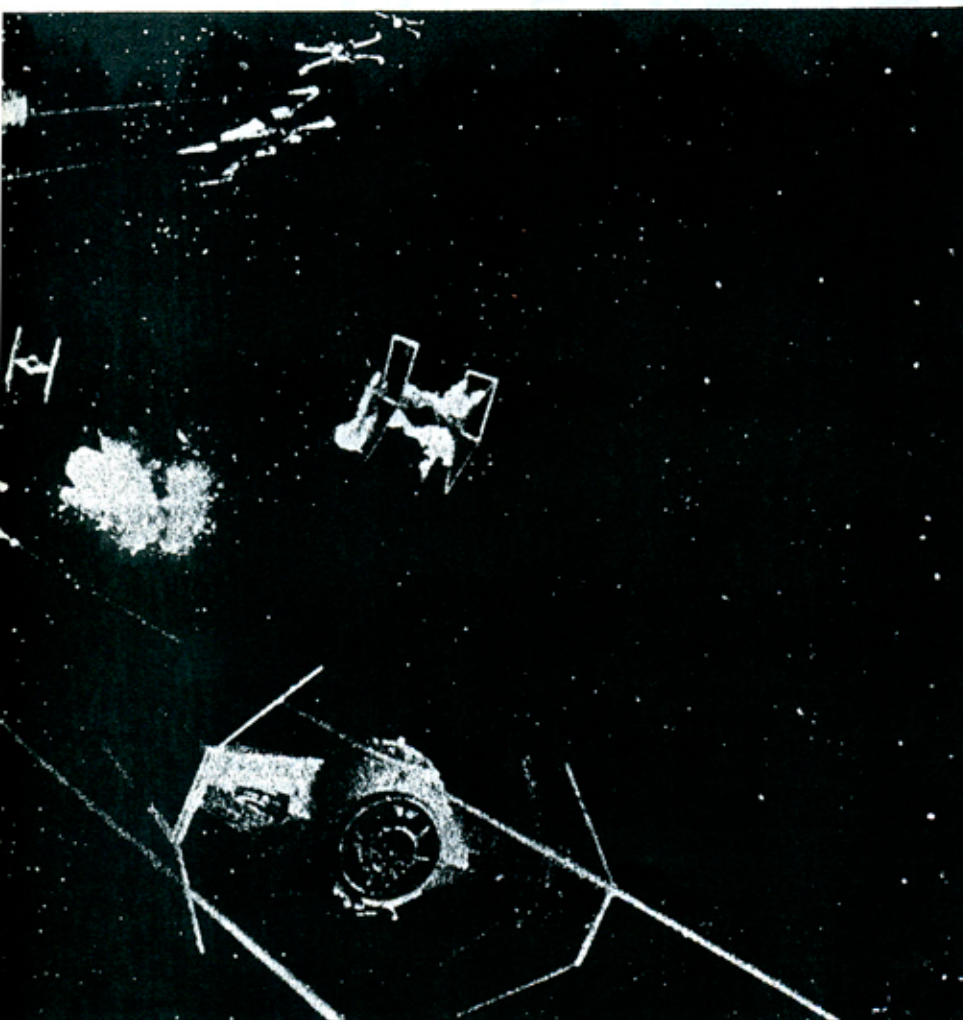


bras, para comprobar si consigue efectuarlas y su habilidad como artillero determinará si consigue impactar a sus blancos. Las maniobras posibles son muchas y pueden combinarse en sucesión; es en el caso de efectuar varias maniobras cuando el Pilotaje se convierte en algo fundamental.

Poco a poco, a medida que las astronaves se aproximaban, los pilotos imperiales pudieron ir identificando a cada uno de sus atacantes. Puntos de luz casi imperceptibles al principio, sus siluetas fueron recortándose cada vez más intensamente contra el oscuro fondo. Cazas, Y-Wing posiblemente, moviéndose rápidamente e intentando colocarse en la posición clásica de ataque. Se movían con velocidad, pero no lo bastante. Los tres TIE efectuaron un medio looping, enfrentándose a sus atacantes. Cerrada ya la distancia, ambos bandos se identificaron positivamente. Los Y-Wing se desplazaban en formación cerrada, cargando a todo gas. Los TIE se apartaron de su línea de vuelo, con un derrape hacia la izquierda seguido de un rápido giro a la derecha, buscando las colas de los rebeldes. Los artilleros posteriores de los Y-Wing abrieron fuego, pero sin resultado. La maniobra les había sorprendido. ¡Y el novato en el TIE número 3 aún seguía en formación! Todo iría bien, pensó el jefe de patrulla imperial, si las maniobras no se complicaban demasiado y el nuevo podía seguir pegado a Keerfan. Pero ahora tenía que concentrarse: uno de los Y-Wing estaba centrado limpiamente en su computadora de puntería...







La gama de maniobras que una astronave puede efectuar es amplia. Algunas astronaves son más rápidas que otras, otras son más maniobrables, algunas son compromisos entre ambos aspectos. Un caza puede efectuar una *Immelmann* con facilidad, girar sobre sí misma y derrapar en el sentido inverso al giro anterior si su piloto es lo bastante competente. Las maniobras posibles, en orden de dificultad, son: *Sobredecelerar*, *Sobreladearse*, *Sobreacelerar*, *Medio Looping*, *Derrapar*, *Ladearse*, *Acelerar*, *Decelerar*, *Tonel*, y *"Jink"* (una serie de desplazamientos bruscos y erráticos siguiendo la misma dirección encaminados a arruinar la puntería de alguien que se disponga a disparar). Las maniobras de mayor dificultad, como *Sobredecelerar*, son útiles por permitir bruscos cambios de velocidad o de dirección; los giros normales ni revisten ninguna dificultad (por ello no están clasificados como maniobras a efectos de la dificultad), pero ceñir los giros (*Sobreladearse*) es ya algo que exige chequear pilotaje.

Una astronave puede realizar una maniobra en un turno sin problemas; pero el combate de cazas exige mucho más. Normalmente será necesario efectuar varias maniobras en sucesión para poder llegar a una posición de disparo con posibilidades. Y aquí es donde los pilotos intentan sacar el máximo de sus cazas, las maniobras se acumulan y el número de dificultad se eleva. Si las tiradas de pilotaje resultan suficientes, las maniobras se realizarán con éxito. En caso contrario, una tabla de Riesgos

indica las penalizaciones que sufrirá la astronave: Daños estructurales, acciones anuladas, o incluso pérdida momentánea del control. Las acciones pueden efectuarse a *Doble intensidad* lo cual permite doblar los efectos deseados (si la tirada tiene éxito y también la dificultad en su consecución). La planificación de un turno de *Star Warriors* exige capacidad de equilibrio entre riesgos y beneficios; cada turno es un riesgo calculado.

El piloto intentó escapar derrapando a la derecha bruscamente para que su perseguidor se hallara con el problema de perseguir a toda velocidad a un blanco lento. El imperial reaccionó instantáneamente girando tras el Y-Wing ladeándose tan violentamente que uno de los indicadores de control lateral cambió de "operativo" a "averiado". Pero a pesar de ello su computador de puntería le indicaba blanco centrado en alcance. El Y-Wing se disolvió en restos tras la descarga de láseres del TIE a corta distancia. El Imperial intentó centrar ahora su atención en los demás rebeldes. Sus dos hombres ala se habían separado; el novato no había podido duplicar la maniobra de su jefe y se había trabado con otro Y-Wing. No conseguía localizar a Keerfan. Cuando maniobraba para reunirse con el novato, la voz de Keerfan le llegó tan tranquila como siempre (Keerfan había sido su hombre ala desde hacía mucho tiempo y nunca gritaba en medio de un combate, sino que transmitía con una serenidad que todo el escuadrón admiraba), aunque sonaba fatigada: "Teniente, estoy rodeado. ¿Puede echarme

una mano?" A continuación pudo verlo. Dos Y-Wing se acercaban al TIE de Keerfan, desde direcciones opuestas. El primer Y-Wing disparó demasiado pronto, y sus láseres se perdieron en la nada. El otro Y-Wing esperó a tener al TIE más cerca y abrió fuego con precisión. El TIE se partió en dos y se desolvió en una cegadora explosión. A continuación, el teniente se situó detrás del Y-Wing que había disparado sin éxito contra Keerfan y lo desintegró. Por el rablillo del ojo pudo observar como el novato desintegraba al otro Y-Wing mientras su artillero disparaba defendiéndose del ataque. Evidentemente debía haber causado daños, ya que el TIE del novato se incendió poco después, perdió el control y desapareció. Ahora tan sólo quedaba él y el último Y-Wing.

El armamento de las astronaves está compuesto normalmente de láseres, cañones de iones y Torpedos de Protones. Las astronaves equipadas para atacar blancos terrestres están armadas con Misiles y Bombas Explosivas. La tirada necesaria para impactar se basa en un número de dificultad determinado por la distancia, las posiciones relativas de las astronaves y las maniobras efectuadas por perseguidor y perseguido. Los daños ocasionados por los disparos pueden ser leves (pérdida de un arma, daños en estabilizadores) o catastróficas. Es posible (y bastante frecuente) destruir a un caza de un solo disparo. Los cargueros y los Destruyores Galácticos son mucho más resistentes; son necesarios gran número de impactos y mucha suerte. En conjunto, las reglas crean un sistema de juego muy espectacular: las reglas de movimiento semi-simultáneo provocan una incertidumbre constante, y las reglas que rigen el uso de *La Fuerza* aportan la posibilidad de que los pilotos que la usan realicen maniobras imposibles. La sección de Escenarios proporciona confrontaciones modelo, entre las cuales se encuentra el ataque a la *Estrella de la Muerte*, ataques a superficies planetarias, combate entre cazas, etc. Adicionalmente se incluyen reglas para que los jugadores se creen sus propios escenarios. *Star Warriors* es totalmente imprescindible para quienes posean *Star Wars*; por otra parte es imprescindible para quienes gusten de un buen wargame de Ciencia Ficción.

Los disparos del TIE fallaron otra vez. Como mínimo, el Imperial había conseguido quitarse al Y-Wing de la cola, posición en que había estado los dos últimos minutos. Pero no conseguía alcanzarlo. Agotado por los 20 minutos que llevaba combatiendo, su fatiga se debía también a que empezaba a desmoralizarse. El teniente Rower, piloto de caza de la Armada Imperial, sabía que posiblemente el piloto rebelde era su némesis. Aquel rebelde no cedería, no dejaría de maniobrar hasta que uno de los dos cometiera un error fatal. Ambos cazas se enfrentaban de nuevo frontalmente, cada piloto concentrado en su computador de puntería, esperando la señal electrónica de disparo: "Blanco Centrado, Láseres armados y en línea..."

El último combate del Teniente Rower

El combate anterior puede tener varios finales. Estas son las características del Escenario: Imperiales: 3 Cazas TIE. Pilotos:

1 Hotshot (Tte. Rower)

1 Veteran (Sgt. Keerfan) 1 Poor (Sgt. Goner)

Rebeldes: 4 Y-Wing Biplazas. Pilotos:

1 Hotshot, 3 Average

Artilleros: 4 Average

Jaume Molina



# AGOLPE DE PINCEL

## Pintando una figura con acrílicos

Las técnicas de pintura que vimos en el capítulo anterior son la llave maestra que abre todas las puertas del éxito. Sin embargo, para obtener un óptimo resultado, es imprescindible seguir un metódico procedimiento que a la larga se convierte en un sistema mecánico de trabajo, el análisis de este sistema no es más que la aplicación de ciertos criterios lógicos. Vamos a iniciar un ejemplo práctico de pintura de una figura desde el principio, y veremos así todo el proceso a seguir. Este es un ejemplo general de pintura con acrílicos, esta técnica puede aplicarse a todo tipo de figuras y a que sus resultados de acabado son muy buenos y su desarrollo no requiere demasiado esfuerzo. Utilizaremos la técnica de acrílicos como sistema standard a partir del cual explicaremos los siguientes sistemas.

Tomemos por ejemplo la figura que mostramos en el artículo y supongamos que acabamos de comprarla, por lo que una vez abierto el paquete que la contiene nos encontramos con un número de piezas que no hemos tenido ocasión aún de examinar.

El primer paso a seguir consiste en comprobar el acabado de las piezas, familiarizándonos con su colocación y su modo de encajar unas con otras. Eliminaremos a base de lima y cuchilla todas las rebabas e imperfecciones poniendo especial atención en las uniones, que deberán ser perfectas, y en todas esas zonas que serán muy visibles con la pieza montada.

Una vez hecho esto pasaremos el cepillo metálico por toda la pieza para pulir el rastro de las herramientas. Llega el momento del montaje, para el cual vigilaremos dos cosas: que todas las piezas que unamos vayan en la posición correcta y que ninguna de ellas, una vez colocada, nos impida pintar la figura cómodamente. Esto último ocurre muy a menudo, y en tales casos conviene pintar las dos piezas aparte y pegarlas después. En algunas ocasiones será necesario pintar una zona de la figura antes de iniciar el montaje. Eso ocurre cuando la figura debe montarse por esa zona obligatoriamente aún sabiendo que no se podrá pintar después de hacerlo.

La cola que utilizaremos será preferentemente el araldit rápido, el cual debe mezclarse con dos partes iguales de componente A y B. Usaremos este pegamento para todas esas uniones que deberán soportar mucho esfuerzo (alas de dragones, sujeción de la figura a la peana, etc.): para sujetar las dos partes a unir

durante la media hora (más o menos) que tarda en endurecer el araldit se deberá perder algunos minutos, antes de mezclar la cola, en ingeniar algún sistema que se acople a la figura en cuestión, a veces un par de bolitas de plastelina colocadas estratégicamente salvan la papeleta, pero en otras ocasiones serán necesarias auténticas torres de potes de pintura que sostengan un pie mientras el resto de la figura descansa sobre un lápiz colocado atravesado en un libro que se apoya en la caja de herramientas y con un peso para que compense el equilibrio... etc. También puede ocurrir que no hay más remedio que sujetar las piezas con los dedos, ante lo que nos enfrentaremos a la tediosa condena de perder literalmente más de media hora con las manos ocupadas y sin poderlas mover de posición (es una buena ocasión para estudiar el ir y venir de los viandantes que se

pueden contemplar desde la ventana) sin embargo esta tortura vale la pena, pues estas uniones son muy resistentes y no nos traerán sorpresas desagradables con el tiempo. El pegamento de cianoacrilato supuso toda una revolución para los "montadores express" (gente incapaz de soportar mucho tiempo con la figura desmembrada), y permitió colocar el proceso de montaje en las más altas cotas de velocidad, pero tiene un gran inconveniente. No unáis jamás piezas de mucho peso con él, pues al cabo del tiempo caerán por su propio peso (nunca mejor dicho). Esta cola es ideal para las piezas pequeñas o para las que disponen de unos pivotes que refuerzan la unión.

Ya tenemos la figura montada, pero hay que retocarla un poco, con masilla epoxy o con putty (a gusto de cada uno). Disimularemos las juntas y taparemos los posibles poros. Este es un





trabajo sencillo que no nos llevará mucho tiempo. Su única dificultad consistirá en imitar la textura del sitio donde hayamos retocado (pelo, ropa, escamas, etc.), pero es sólo cuestión de práctica. Recordemos que la masilla se disuelve en el agua y el putty en acetona.

Es el momento de dar la capa de imprimación a la pieza. Esta capa nos permitirá observar mejor los detalles de la escultura y ofrece una base perfecta para el color definitivo, además de proteger el metal de la oxidación. Es ideal para aplicar la base de imprimación con spray o pistola en color blanco gris claro, pero también se puede pintar a pincel si se va con cuidado de no cubrir los detalles. La pintura que se debe usar es el esmalte sintético mate (Humbrol, Tamiya, etc.) que se suministran en botella spray. Llegados a este punto observaremos la pieza con atención. De pronto se han hecho visibles un montón de detalles en los que hasta ahora no habíamos reparado. Incluso podemos apreciar con claridad los resultados de nuestros retoques y arreglarlos si fuera necesario. Llegamos al momento de la verdad, muchos artistas temen enfrentarse al papel en blanco, nosotros hemos aprendido a no tenerle miedo a las figuras en blanco.

Elijamos los colores con los que vamos a trabajar, que dependerán de nuestra imaginación (en una figura) o de una documentación previa (en un soldado o figura histórica) y procuraremos acercarnos lo más posible a esos colores con la gama que disponemos. No es recomen-

dable utilizar los colores iguales a los que vienen en los frascos, siempre es mejor hacer una mezcla y variar el tono base, de lo contrario tenemos una colección de figuras todas pintadas con los mismos colores, y eso es algo que no ocurre ni con los soldados de un mismo ejército y con un mismo uniforme. Es importante crear muchas variaciones de color, no todos los colores de piel son iguales, por eso en nuestra colección de figuras no parezca que todos han tomado el sol en el mismo gimnasio con el mismo bronceador y que se hicieron los mismos vestidos con el mismo rollo de tela, los han lavado todos la misma cantidad de veces, y son todos exactamente igual de limpios.

Decididos los colores pintaremos todas las ropas del color base de cada una, esto es, el color que queramos utilizar para cada prenda pero oscurecido, (el modo de oscurecer y aclarar se explicó en el capítulo anterior). Después, a pincel seco y con el color más claro se van sacando luces a todas las ropas (cada una con su color, por supuesto). Hay que poner especial cuidado en no pintar otra zona que ya hayamos pintado antes de otro color.

Ahora tendremos una figura con todas las ropas pintadas y con luces (la piel también puede pintarse así), pero no hemos acabado aún. Con los mismos colores con los que se ha hecho el pincel seco, pero añadiendo agua para aclararlos, iremos pintando, sobre las luces que ya tenemos, por el sistema de transparencia, añadiendo más blanco (o el color que sea nece-

sario) sucesivamente pero acentuando la transparencia para realzar algunas luces importantes. El mismo sistema pero a la inversa lo usaremos para realizar algunas sombras.

Ya tenemos la ropa acabada, pintemos ahora los detalles como cinturones, bolsas, zapatos, correas, etc. Siguiendo el mismo procedimiento del pincel seco. Una vez pintada toda la figura hay que añadir detalles, como hebillas, botones, cintas que pintaremos en metal y en otros colores con mucho cuidado.

Podemos decir que la figura está casi acabada pero le falta fuerza, relieve, le falta el perfilado.

Disolvamos un poco de negro en aguarrás de forma que quede muy líquido y muy transparente. Con un pincel muy fino depositaremos pequeñas gotas de esta mezcla en las ranuras que forman los bordes de las correas, los bordes de las mangas, botones, bolsas, correas, etc.

La gota se escurrirá por toda la ranura dejando un filete negro que se irá oscureciendo a medida que insistamos. De este modo "separaremos" todos los elementos y el conjunto nos cobrará vida.

He pasado por alto muchos detalles cuyo trabajo requiere un comentario aparte, como la pintura de una cara, el acabado de los metales, etc.

Pero el sistema general es este, para perfeccionarlo emplearemos otros capítulos.

Dick Batista

# 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 NOROCCIDENTAL DE ESPAÑA, TODO EL MATERIAL IMPORTADO POR JUEGOS DE MESA Y FIGURAS (MINIFIGS, ESSEX, STANDARD GAMES, DIXON, Y OTROS)


ESCENART

INFÓRMATE

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

JUEGO DE ROL EN LOS MUNDOS DE H.P. LOVECRAFT

# La LLAMADA de CTHULHU



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu. Favoresas historias en las que la magia ciebla y arcanos mareas 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.

PÍDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERÍAS

INTERNACIONAL

SANT HIPPOLIT 20 (93) 348 00 00  
08030 BARCELONA



# HISTORIAS DE LAS TIERRAS LIBRES

## Los Asesinos del Círculo Negro

...El gris es para la chusma, que no entiende de sutileza. El azul para los mercaderes que comercian con la riqueza. El amarillo para los artesanos y los artistas, que crean la belleza. El verde para los terratenientes, poseedores de la tierra. El rojo para los soldados, que derraman la sangre. El blanco para los sacerdotes que viven de la oración. La plata para los que nacieron con sangre noble; y el oro para los reyes. Pero dejad el negro de la sombra, el negro de la muerte para los Asesinos...

(El Dornolquenta)

La sexta muralla de la ciudad de Holgart, según decían los que la habían visto, era negra como el carbón, pues allí tenían su residencia y sus centros de adiestramiento los Asesinos del Círculo Negro, la única justicia verdadera de la ciudad.

Cualquiera podía contratarlos. Bastaba tan sólo colocar, en una capilla situada a la entrada de todo templo de Groban, una daga, un pedazo de papel con el nombre de la víctima y una bolsa con dinero. Si a los tres días ni el dinero ni la bolsa habían sido tocados, significaba que el Círculo de Asesinos no aceptaba el trato. Si todo había desaparecido, significaba que la víctima sería ejecutada. Pero si sólo había desaparecido la daga, significaba que el Círculo respetaba a la víctima, o que consideraba la cantidad ofrecida ridícula. En ambos casos sería el oferente el ejecutado.

Sin embargo, los del Círculo eran en verdad individuos extraños. El asesinato no era para ellos un oficio, sino un arte, una religión y una forma de vida. Un asesino empezaba su entrenamiento como tal a la edad de cinco años, y no lo terminaba hasta pasados los 20. Estaban organizados al estilo de una secta religiosa, con cinco grados de iniciación, de los cuales se desconocía incluso el nombre. Al parecer, tenían un libro sagrado, *La Canción de las Espadas*.

El mayor deshonor para un asesino del Círculo Negro era revelar los secretos y misterios de su orden, aunque fuera bajo tortura. Es por eso que muchos preferían suicidarse antes de ser capturados. La regla más importante de la Hermandad, sin embargo, era *no dejar nunca una misión sin terminar*. Una vez un Asesino aceptaba un trabajo, sólo podía detenerlo la muerte. Nadie, ni siquiera su propia orden, podía obligarle a desistir.

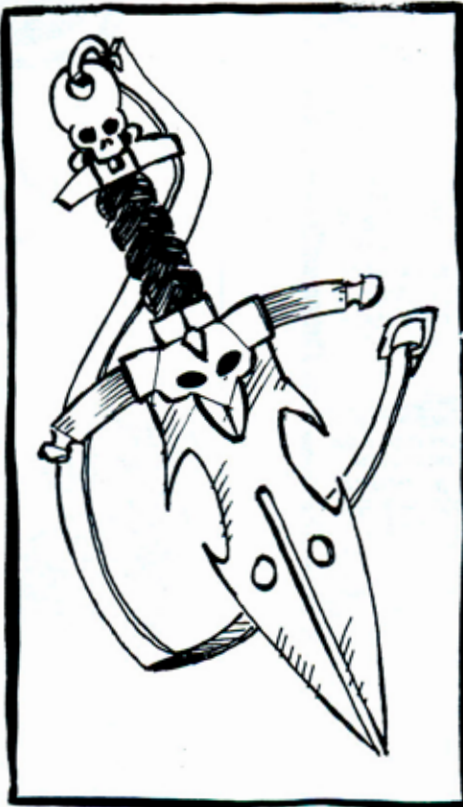
A menudo te hablarán de justicia y de derecho. De amistad y de ideales. Incluso de amor. Nunca lo creas. Sólo existen el oro y el acero. El oro que paga, para el acero que mata.

(Del Cantar de las Espadas)

Cuentan que estaban entrenados para no sentir ningún tipo de emoción, ningún ideal, ninguna moral.

Es un hecho demostrado que había Asesinos del Círculo infiltrados secretamente en las cortes de los reyes y de los poderosos, muchas veces sirviendo como guardaespaldas y hombres de confianza, dispuestos a rebanarles el cuello si la Hermandad lo ordenaba.

Era por eso que gobernantes y poderosos los odiaban, y por lo que la gente sencilla los alababa más que los temía. Pues decían, no sin razón, que nadie se molestaría en pagar a un Asesino para matar a un pobre, pero sí para matar a un rico. Por eso los llamaban, irónicamente, "La única Justicia".



Cuentan que fue por miedo por lo que los reyes de Holgart les dieron el sector de la sexta muralla, para mantenerlos bien vigilados. Resultó, sin embargo, inútil. Dicen que en una ocasión un grupo de poderosos de Holgart planearon una conjura contra ellos; y presentaron numerosas pruebas de traición al rey de la ciudad. Este vaciló en pronunciar una sentencia, posponiendo la decisión para el día siguiente. Al amanecer, sin embargo, encontró un daga negra en su trono. Los conspiradores, en cambio, habían sido asesinados uno a uno aquella noche.

*Te desvanecerás en la noche; cambiarás tu cuerpo en madera o piedra; te hundirás en la tierra y pasarás a través de las paredes y puertas cerradas. Te matarán muchas veces, pero no morirás. Cambiarás de rostro y serás invisible, capaz de andar entre los hombres sin ser visto.*

(Del Cantar de las espadas)

Contaban los ociosos a quien quisiera oírlos (y posiblemente tenían razón) que había muchos más miembros del Círculo Negro fuera de Holgart que dentro de ella. Se decían de ellos cosas increíbles: que eran capaces de subir por paredes totalmente verticales, deslizarse por puertas cerradas, hacerse invisibles y avanzar totalmente en silencio. Se les consideraba inmunes al veneno y capaces de detener en el aire cogiéndolas con la mano las flechas que les lanzaran! Quizás era cierto más de lo que ellos mismos creían.

### Ficha para D&D:

Clase de Armadura: 2 (Cota de Malla + Bonos por destreza)

Dados de Golpe: 8

Desplazamiento: 40 (20)

Ataques: 2 por asalto

Daño: El del arma + 2 (bonos de fuerza). Ataque especial sin armas: 1D6+2

Protección igual a: Guerrero 8 nivel. Especial:

Protección contra venenos 4

Moral: 12

Alineamiento: Carece

PX: 2.200

Iniciativa: 1D6+3

Habilidades Especiales:

Forzar Cerraduras 60%, Detectar Trampas 55%,

Avanzar en silencio 70%, Escalada 95%, Escon-

derse en las sombras 65%, Atrapar o apartar en

el aire proyectiles 40% (-10% por cada proyectil

detenido en el mismo asalto)



# **naipe**

## **JUEGOS**

---

**Meléndez Valdés, 55 . Teléfono 244 43 19 . 28015 MADRID.**



## Pequeñas ideas para módulos grandes

### *El Libro de tapas negras*

En una callejuela oscura del Arrabal de Trid, un hombre bajo y gordo, aparentemente asustado, aborda a los PJ. Dice llamarse Floxflor, y ser un sabio. Afirma que quieren matarle, y quiere contratarlos como guardaespaldas.

El motivo del miedo de Floxflor es que ha comprado un extraño libro de tapas negras, escrito en un lenguaje incomprensible, pensando que era un libro de magia. Consiguió descifrar algunos párrafos, que le hicieron comprender que era en realidad un ejemplar del *Cantar de las espadas*. Ahora está asustado, porque acaba de encontrar al que le vendió el libro degollado en su tienda, y sabe que será el siguiente.

### *El extraño compañero de celda*

Los PJ han sido capturados por Zortran, un mago caótico de alto nivel, caudillo de un horda de orcos, y que los ha encerrado en lo más profundo de las mazmorras de su fortaleza. Allí se encuentra otro prisionero, un guerrero que dice llamarse Strom.

Strom es en realidad un Asesino del Círculo Negro, con órdenes de asesinar a Zortran. Afirmará conocer la fortaleza y poder llevar a los PJ a una salida segura, pero en realidad los conducirá ante Zortran, para que le sirvan de blancos mientras él lo mata.

### *¿Solamente el oro y el acero?*

Uno de los PJ se enamora perdidamente de Zolaina, la jefa de la guardia de Smar Gronff, jefe de batalla Berserker. Zolaina correspondió a su pasión ardientemente... hasta que los PJ se enemistan con Gronff y tienen que huir al galope de sus dominios. Zolaina dirige al grupo que parte en su busca...

Zolaina es una Asesina del Círculo Negro. Sabe que el PJ que fue su amante empezaba a sospechar su verdadera identidad, por lo cual deberá matarlo... Sin embargo, y aún en contra de su entrenamiento, está profundamente enamorada de él...

### *El Viaje*

Los PJ son contratados para velar por la seguridad de Almira, hija de un rico mercader de Trid que quiere viajar en peregrinación hacia el monasterio de las vírgenes Mirales, cerca de Astra. El viaje se realizará en barco, bordeando la costa. En el barco hay otros pasajeros. Apenas una hora antes de partir, los PJ descubren que uno de ellos ha sido pagado para matarla...

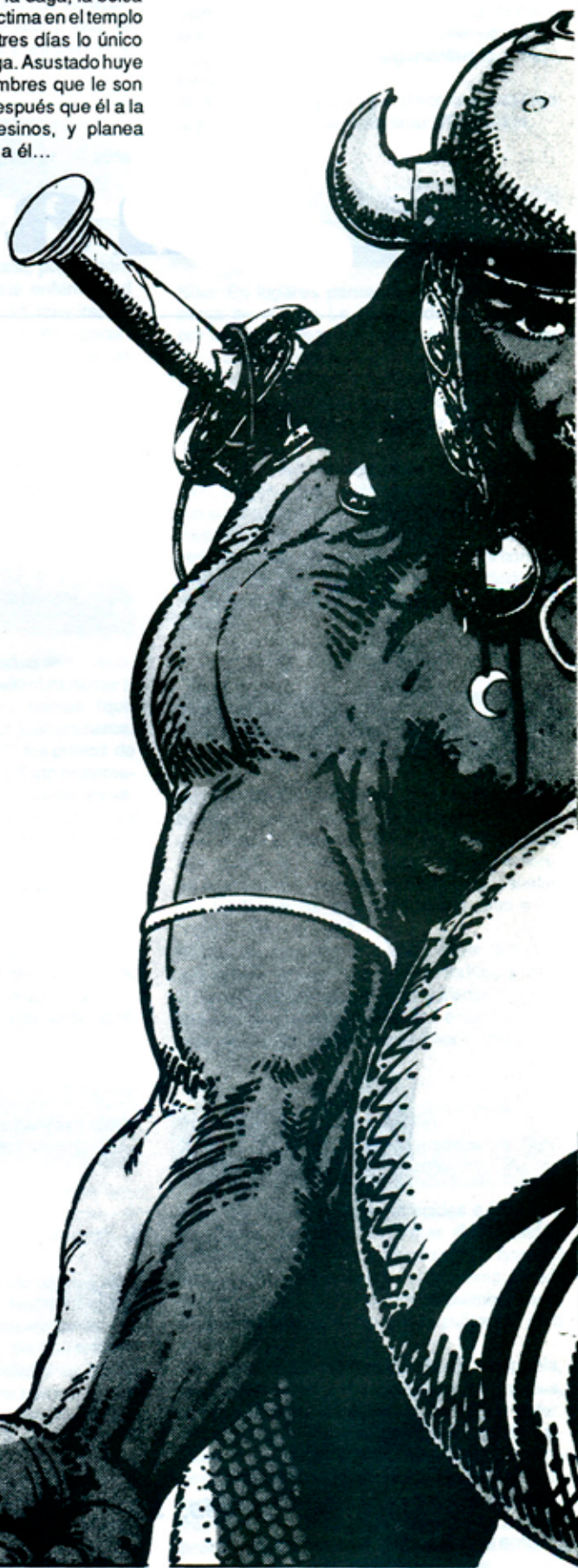
Obviamente, no se trata de un asesino vulgar, sino de uno del Círculo Negro.

### *...Como dos gotas de agua*

Los PJ llegan a la bulliciosa ciudad de Dafar, con ánimo de descansar un poco de sus aventuras. A las pocas horas, sin embargo, empiezan a sufrir una serie de misteriosos atentados...

Un jefe secundario de la cofradía de ladrones de Holgart, Blotguer, quiso ganar puntos haciendo asesinar al jefe supremo, para lo cual quiso contratar los servicios de los Asesinos del Círculo Negro. Para ello dejó la daga, la bolsa de dinero y el nombre de su víctima en el templo de Groban... Pero pasados tres días lo único que ha desaparecido es la daga. Asustado huye a Dafar con un grupo de hombres que le son fieles. Al llegar los PJ poco después que él a la ciudad piensa que son Asesinos, y planea matarlos antes que lo maten a él...

Ricard Ibañez





# La Caída del Imperio Agasami



## Agasami

### Geografía

• El sistema Agasami está constituido por una estrella -Otami-, siete planetas y diferentes cuerpos de menor importancia, como los satélites que poseen algunos planetas. Este sistema depende por completo de Otami, el cual es, con mucho, el cuerpo de mayor masa y el único con luz propia.

### Población

• 1120 millones. Cerca de un 95,5 de la población -1070- millones- se concentra en Kuoka, el quinto planeta, mientras que el resto se encuentra distribuido entre las diversas colonias mineras del sistema Agasami.

### Kuoka

• Sus cuatro continentes -Asagawa, Kushima, Ochi y Endai- rodeados de millares de islas e islotes, ocupan tan sólo una pequeña porción del planeta, pues los océanos cubren el 86,5% de su superficie. Características comunes de todos los continentes: erupciones volcánicas, terremotos, mareas y tifones.

El clima de Kuoka se define con tres palabras: lluvias, calor y humedad.

**Nota:** Si el árbitro lo desea, puede utilizar este método para determinar el tiempo que hará cada día.

1º Se lanzan 2D6:

2-5 Soleado; 6 Nublado; 7-12 Lluvia

2º En caso de lluvia, tirar 2D6:

2-6 Ilovizna; 7-9 Lluvia moderada; 10-11 Lluvia intensa; 12 Tormenta

### Hoku

• La capital del imperio Agasami se halla en Kushima, y es la única ciudad que dispone de espaciopuerto en Kuoka. Bajo un decorado urbano delirante, sus rascacielos, bajo una película de hormigón, metal, luces y cristal se encuentra una Hoku milenaria. En las afueras se encuentran las viviendas de las clases más importantes, así como el Palacio de Hoku, residencia del emperador.

### Religión

• El Yutsu, que en agasami significa "paz". Predica la paz interior, el equilibrio y la armonía con todas las cosas. Sus postulados no difieren de los Jedi; de hecho, sus seguidores conocen (y algunos practican) la Fuerza. Además, existe una generalizada veneración hacia el emperador, considerado como un dios.

### Política

• El gobierno está compuesto por el emperador, el primer ministro, y el consejo de nobles. De hecho, el emperador está controlado por el primer ministro, que a su vez es una marioneta en manos de uno de las clanes de nobles, que es quien en realidad gobierna. Su burocracia está muy desarrollada y casi podría decirse que es una religión.

### Costumbres

• A pesar de su avanzada tecnología, este pueblo de hombres-gato vive anclado en el pasado. Todo se rige por el honor y la tradición. Si un agasami considera que ha perdido su honor y no es digno de seguir viviendo, cometerá "Kodate" (suicidio ritual). El respeto a la tradición ha producido en ellos un sentimiento de temor a todo lo nuevo y lo ajeno a su sistema, que se ha traducido en una ligera xenofobia.

La gastronomía agasami se basa en algas comestibles, frutos de mar y pescado crudo.





## Todo lo que quieres saber del módulo pero sólo el máster puede leer

La dinastía Otanara, en el trono desde hacía siglos, iba camino de la desaparición. Yusi Otanara no había obtenido descendencia de sus dos anteriores matrimonios y era de esperar que, dada su avanzada edad, ocurriera otro tanto con Minari Timamaru, su tercera esposa.

Anamaru Kato, primer ministro y jefe espiritual Yutsu, descubre (mediante la Fuerza) que más allá del sistema Agasami se libra una batalla entre el bien y el mal, una batalla en la que los agasami se verán envueltos más tarde o más temprano. Entonces envía a su hijo, Jiu Kato, para que investigue al respecto.

En su ausencia nace Araise, hija del emperador y su esposa, que muere en el parto. La niña es educada para que un día ocupe el puesto de su padre. La dinastía no desaparecerá. El imperio está feliz.

No todos. Hisuro, jefe del clan Amakatsu, ambiciona el trono. Afortunadamente para la joven Araise, existen otros obstáculos. Como los Fukino, que dominan la economía, y los Mifuke, que controlan la burocracia, la política y al primer ministro. Este hecho produce un equilibrio. Los clanes se odian, pero se respetan. Saben que una confrontación abierta destruiría el imperio.

El tiempo pasa. Yusi muere y su hija, Araise Otanara, es nombrada emperatriz. Anamaru Kato será el primer ministro y su más fiel consejero.

Jiu kato ha descubierto una galaxia en guerra, un imperio opresor y cruel, y unos rebeldes que desean restablecer el orden. Contacta con la Alianza, y estos descubren la sabiduría y el poderío tecnológico de los agasami. Así, los

rebeldes envían a Ron Akis, un viejo senador, para que estudie la situación.

Cuando éste llega al sistema Agasami, es recibido por Hisuro Amakatsu, que a petición del recién llegado le oculta en una de sus colonias mineras. El ambicioso noble es informado de los ideales y la causa rebelde... y del poder del Imperio. Viendo en ellos a un poderoso aliado para conseguir su objetivo, establece relaciones. Los imperiales responden enviando una delegación, al mando de Janson Ranwick, en misión "diplomática".

En este momento, nuestros héroes entran en escena.

## Casting In alphabetical order:

### AGASAMI

**Apariencia.** Humanoides, con vello por todo el cuerpo y cabeza de gato. Sin cola. La media de altura es 1.70 m. Parecidos a Oedi, hombre-gato del comic-book "Dreadstar".

**Códigos.** Esta estadística describe a un agasami corriente en *Star Wars: el juego de rol*. Para crear un Pj agasami, deben añadirse 6D a sus atributos principales.

**Destreza:** 2D+1; **Saber:** 2D+1; **Mecánica:** 1D; **Percepción:** 2D+1; **Vigor:** 2D; **Técnica:** 2D

### ANAMARU KATO

**Profesión:** Primer ministro y líder espiritual Yutsu

**Raza:** Agasami

**Apariencia:** Gato persa de pelaje gris, pecho blanco y ojos amarillos. 1, 60m. Viejo.

**Elocución:** Anamaru es un felino de pocas palabras y cuando las pronuncia lo hace mediante frases de oscuro significado. "Incluso en la más absoluta negrura existe un atisbo de luz".

**Objetivos:** La paz es su lema. Totalmente cerebral, no es una persona de acción. Opina que "lo

que ha de ser, será", y dejará que los acontecimientos sigan su curso, sean buenos o malos, sin intervenir directamente.

**Códigos:** D:2D+1; S:3D+1; M:2D; P:2D+1; V:3D; T:2D.

**Esquiva:** 4D+1; **Burocracia:** 6D+1; **Control:** 8D; **Sentidos:** 8D; **Alteración:** 4D

### ARASE OTANARA

**Profesión:** Emperatriz del Imperio agasami

**Raza:** Agasami

**Apariencia:** Una blanca gatita de Angora de verdes ojos. 1.20 m. Niña.

**Elocución:** Todo en ella son imperativos. "Hablénme de su imperio".

**Objetivos:** Araise no está dispuesta a ser utilizada. A pesar de tener tan sólo 9 años, posee un fuerte carácter y personalidad. Su rostro dulce y pacífico oculta un volcán.

**Códigos:** D:4D+1; S:4D+1; M:2D; P:2D+1; V:3D; T:2D

**Armas blancas:** 5D+1; **Esquiva:** 5D+1; **Parada arma blanca:** 6D; **Mando:** 6D

### DELFIN ESTELAR

**Nave de transporte ligero.**

**Tripulación:** 2

**Pasajeros:** 6

**Capacidad de la cala:** 100 Tm.

**Autonomía:** 2 meses

**Multiplificador de Hyperpropulsión:** x2

**Ordenador de Navegación:** Sí

**Hyperpropulsores de Socorro:** Sí

**Velocidad Sublumínica:** 3D

**Maniobra:** 0

**Casco:** 5D

**Armas:**

Un cañón láser doble

Mísiles de concusión (4)

Ordenador de puntería 2D

Ordenador de puntería 2D

Daños 5D Daños 10 D

**Escudos:** 2D + 1

**Equipo:** Repuestos estándar; 8 respiradores; 8 trajes de vacío.

### ERREDOS-DOSPE (R2-2P)

**Descripción:** Ver el capítulo 7, Otros personajes de *Star Wars RPG*.

**Objetivos:** Dospé añora a Ron Akis, a su antiguo amo. Por ello seguirá como si fuera un perrito faldero al PJ del grupo que más se le parezca. En el momento menos deseado se le disparará el mensaje holográfico que le introdujo el viejo senador.

**Códigos:** Buscar: 4D; P/R ordenador: 7D; Reparar naves: 4D

### FALSOS TAKAI

**Profesión:** Asesinos a sueldo

**Raza:** Agasami

**Objetivos:** A pesar de llevar en el hombro el tatuaje Takai, no pertenecen a dicha organización. Controlados por Hisuro Amakatsu, no pretenden matar a la emperatriz, sólo que ella y los que presencian el "atentado" lo crean así.

**Códigos:** Atributos principales: ver agasami. **Armas blancas:** 6D; **Esquiva:** 4D; **Parada arma blanca:** 4D; **Arco:** 6D.

**Armas utilizadas:** espada agasami (daño: V+2D, dificultad: 2D) y arco (2D+2).

### HISURO AMAKATSU

**Profesión:** Jefe del clan noble amakatsu.

**Raza:** Agasami.

**Apariencia:** Pelaje atigrado, gris y blanco. Ojos azules. 1.90 m. Maduro.

**Elocución:** Desprende amabilidad. Siempre dubitativo, jamás mira directamente a los ojos mientras conversa. "Desconozco ese hecho. Pero si lo desean, puedo comprobarlo."





**Objetivos:** Aprender. Todo lo nuevo le atrae. Cerebral. Su padre lo es todo para él, y lo defenderá hasta el fin.

**Códigos:** D:2D+1; S:3D+1; M:2D; P:2D+1; V:3D; T:2D

Parada manos desnudas: 4D; Pilotar nave: 4D; Astronavegación: 5D; Buscar: 3D; Control: 4D; Sentidos: 4D; Alteración: 2D.

**KAKARU FUKINO**

**Profesión:** Jefe del clan noble Fukino.

**Raza:** Agasami.

**Apariencia:** Siamés azul de negra mirada. 1.80 m. Maduro.

**Elocución:** Monótono y monosilábico, ahorra hasta el hablar. "Sois rebeldes. No sois dignos. No habrá acuerdo."

**Objetivos:** Como buen Fukino, sólo los negocios le interesan. Ve en Hisuro un buen competidor, pero en Nitsuro ve un mortal enemigo. Es fiel a la emperatriz... siempre que sea rentable.

**Códigos:** D:2D+1; S:3D+1; M:2D; P:5D+1; V:3D; T:2D

Armas blancas: 4D; Burocracia: 4D; Mando: 6D; Comerciar: 8D

**Objetivos:** Ser el próximo emperador. Considera que el poder agasami es lo suficientemente grande como para que su imperio abarque más espacio (por no decir que todo). Nunca pondría a su pueblo en peligro, y considera que el Imperio es un aliado fiel. Sidescube el plan de Janson, considerará que ha perdido el honor (y ya sabemos lo que hace un agasami con el honor perdido...)

**Códigos:** D:5D+1; S:2D+1; M:2D; P:2D+1; V:4D; T:2D

Armas blancas: 8D; Parada arma blanca: 8D; Pilotar naves: 6D; Mandos: 8D

Equipo: Armadura (+1 al Vigor y -1D a Destreza y sus competencias); Espada agasami (V+2D) y Blaster (4D)

**Nota:** Hisuro no debe levantar la menor sospecha. Para ello el master se servirá del conflicto entre los Fukino y los Mifuke, y presentando a Amakatsu siempre en tercer plano.

**JANSON RANWICK**

**Profesión:** Oficial del Imperio.

**Raza:** Humana.

**Apariencia:** Cualquier parecido con Roman Polanski no es pura coincidencia.

**Elocución:** Sibilino y sinuoso, arrastra las eses. "Ssiempre ssupusse que loss idealess agassami sserían ssimilaress a loss nuess-tross."

**Objetivos:** Demostrar que los Imperiales son superiores, en todos los aspectos, a la Alianza rebelde. Además, cumplir su misión (ver Proyecto Sol Naciente).

**Códigos:** D:2D+2; S:3D; M:3D+2; P:3D+1; V:2D+1; T:3D

Blaster: 4D+2; Esquivar: 3D+2; Granada: 3D+2; Armas pesadas: 3D+2; Burocracia: 4D; Pilotar naves: 5D+2; Mando: 5D+1; Combate a manos desnudas: 3D+1; Seguridad: 4D

**Nota:** Ranwick escapará, ya sea en su propia nave o en una agasami. Debe salir vivo de la aventura, para así convertirse en un enemigo de os PJ.

**JIU KATO**

**Profesión:** Discípulo Yutsu

**Raza:** Agasami.

**Apariencia:** Gato persa de pelaje negro y ojos amarillos. 1.68 m. Joven.

**Elocución:** Pausado como su padre, pero extremadamente curioso, inquisitivo. "¿Vosotros no coméis pescado crudo?"

LIBRERIA GIGAMESH  
Especialistas en fantasía y ciencia ficción

Rda. S. Pedro, 53

tel. (93) 246 63 59

08010 Barcelona

# GIGAMESH





## Script

Emplea este script como introducción a la aventura, y lo puedes modificar según tus necesidades. Indicar a cada jugador que réplicas debe leer. Este fragmento es importante, ya que la información que posee es necesaria para el desarrollo de la aventura.

Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana...

DJ: Estáis en la sala de reuniones de vuestra base rebelde, convocados por el comandante Van Deberg. Al parecer, la Alianza Rebelde ha decidido confiaros una misión.

1er rebelde: ¡Por fin un poco de acción!

2º rebelde: Yo no lo encuentro divertido, joven.

3er rebelde: El viejo tiene razón, niño. Además, estos rebeldes desconocen el verdadero significado de la palabra acción.

4º rebelde: Pues yo prefiero cualquier cosa antes que pasarme el día entero reparando cazas-X.

5º rebelde: O limpiando unidades R2.

6º rebelde: Especialmente si creen que la mejor forma de ahuyentar a un mecánico es utilizando el extintor, ¿No?

DJ: La puerta de la sala se abre y entra Deberg acompañado de un especie de gato sin cola que anda a dos patas y mide cerca de 1.70 m. Ambos se sientan y el comandante dice: "Señores, han sido ustedes elegidos para una misión de vital importancia."

1er rebelde: ¡Os lo dije! ¡Podremos demostrar lo que valemos!

6º rebelde: Más te vale que no sea así. Lo podrías pasar muy mal...

2º rebelde: Creo que el comandante Deberg tiene algo que decirnos, caballeros.

DJ: "Gracias. Bien, como les decía, se trata de una misión muy delicada. Desgraciadamente, en estos momentos no disponemos de personal cualificado, así que nos hemos visto obligados a confiar en ustedes."

4º rebelde: ¿Significa eso que nos considera unos inútiles?

3er rebelde: Escucha, no me apunté a la Rebelión para oír sarcasmos de un patán con uniforme.

5º rebelde: O para limpiar unidades R2.

6º rebelde: Creo que no se refería a todos nosotros...

2º rebelde: Calma, señores. dejemos que el comandante termine de hablar.

DJ: "De nuevo le doy las gracias. Como estaba diciendo, su misión consistirá en contactar con un agente nuestro, el senador Ron Akis. Lue-

go, deberán dirigirse a la capital agasami. Se trata básicamente de una misión diplomática."

1er rebelde: ¿Una misión diplomática? ¿No habrá acción?

3er rebelde: Ya te lo dije, muchacho...

5º rebelde: A mí no me importa. Mientras no haya una unidad R2...

2º rebelde: Ha dicho usted "agasami" ¿Qué significa, comandante?

DJ: "Cierto. Los agasami son una raza de hombres-gato que, al parecer, poseen vastos conocimientos tecnológicos. Pueden ser un poderoso aliado en nuestra lucha contra el imperio."

4º rebelde: Supongo que quién está sentado a su lado es un agasami.

6º rebelde: Cada día me sorprenden más tus brillantes deducciones.

DJ: "Tienen razón. Les presento a..." -el comandante rebusca entre sus papeles hasta dar con uno- "Les presento a Jiu, hijo del primer ministro del imperio agasami, Anamaru Kato." El hombre-gato inclina la cabeza a modo de saludo.

3er rebelde: Todo esto está muy bien, ¿Pero, cómo piensan llevamos hasta la casita de ese peludo?

6º rebelde: Espero que no sea en un transporte Mon Calamari.

4º rebelde: O un caza-X.

DJ: "Por desgracia, Jiu perdió su nave tras un salto al hiperespacio, pero en el hangar les espera el "Delfín Estelar", una nave de transporte ligera. En cuanto a la astronavegación, el... el señor Jiu se encargará. Además, les dará unas pequeñas nociones de historia y cultura agasami que les serán útiles una vez lleguen a destino."

1er rebelde: ¿Lecciones? ¿Nos van a dar clases?

5º rebelde: ¿Seguro que no me necesitan en mantenimiento?

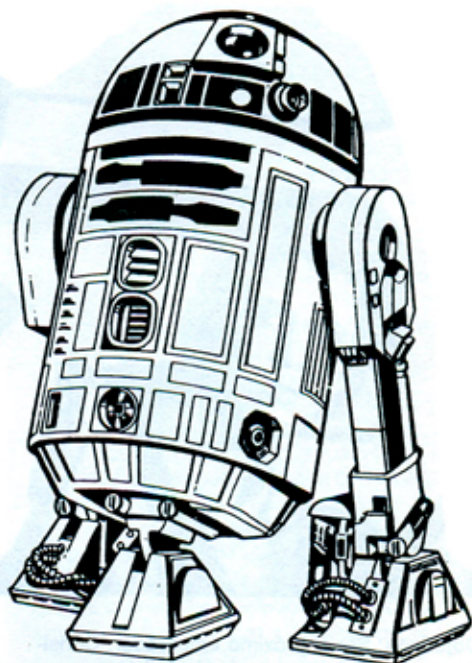
DJ: "Que la Fuerza les acompañe", dice el comandante al abandonar la sala. Jiu observa con curiosidad a todos los presentes.

2º rebelde: Señores, partamos de inmediato. La Rebelión nos necesita.

3er rebelde: ¡Genial! Una misión diplomática y un profe al que se le ha comido la lengua el gato.

DJ: Jiu se levanta. "Yo nunca me comería la lengua. Resultaría doloroso." Abre la puerta, e indicándoles con un gesto, dice sonriente:

"Hagan el favor de pasar, caballeros. Tengo que salvar su república."



Códigos: D:3D+1; S:4D+1; M:2D; P:3D+1; V:3D; T:2D

Armas blancas: 5D; Blaster: 5D; Burocracia: 8D; Mando: 4D; Disimulación/Discreción: 5D

### SOLDADOS AGASAMI

Ver el capítulo 7: Otros personajes de Star Wars RPG

### TAKAI

Profesión: Asesinos a sueldo

Raza: Agasami.

Apariencia: Gatos de todo tipo, generalmente de pelaje oscuro.

Objetivos: Los Takai son una secta que controla los asuntos ilegales del imperio. Aceptan todo tipo de encargos, siempre y cuando no perjudiquen sus intereses. Respetan el poder, pero no aceptan tiranías. Todos llevan un tatuaje en el hombro izquierdo: un reptil enroscado mordiendo la cola.

Códigos: Atributos principales: ver agasami. Armas blancas: 4D; Esquiva: 5D; Parada arma blanca: 4D; Parada manos desnudas: 3D; Illegalidad: 4D; Disimulación/Discreción: 4D; Combate manos desnudas: 4D; Escalada/Salto: 4D; Seguridad: 4D.

El jefe Takai posee 1D más en sus características básicas (que aumenta también 1D en las competencias).

## Introducción

Para esta partida aconsejo un número de 4 a 6 jugadores. El grupo podría estar compuesto por tres personajes habituados al combate y al manejo de las naves, y otro trío compuesto por diplomáticos (senadores, nobles e historiadores). La nave "Delfín estelar" puede ser de propiedad de uno de los PJ, pero si ninguno de ellos tiene una, la Alianza la proporcionará para la misión. Si el master lo desea, Jiu Kato puede ser un PJ (de hecho, es un E.T. estudiante de la Fuerza), al que deberá explicar previamente toda la información que posee y conoce. Eso sí, la generación del personaje será la habitual (no se usará la ficha del casting).

El orden en que aparecen aquí los episodios puede ser diferente; todo depende de como actúen los PJ.



### NITSURU MIFUKE

Profesión: Jefe del clan noble Mifuke.

Raza: Agasami.

Apariencia: Siámés moreno de verdes ojos. 1.80 m. Maduro.

Elocución: Superlativo y kilométrico en sus expresiones. "Muy cierto es que nuestro infinitesimal territorio no puede compararse ni de lejos con vuestro vastísimo imperio, pero nuestra brillantísima tecnología es mil veces superior a vuestros muy rudimentarios conocimientos."

Objetivos: Le encanta gobernar en la sombra. Admira a Anamaru, al que considera amigo suyo. Siente una absoluta indiferencia por Hisuro, pero recela de todos y cada uno de los Fukino.



## Episodio Uno: Un lugar lejos del hogar

Durante el largo trayecto, compuesto por una serie interminable de cortos saltos al hiperespacio, los jugadores podrán conocer más detalles sobre Jiu Kato y su raza. Este les explicará toda la información contenida en el apartado "Agasami", y les contará la situación política de su imperio tal y como se encontraba en el momento de su partida (es decir, desconoce que ahora gobierna Araise, etc.). Mencionará de pasada a los Amakatsu, clan cuyo único interés son las armas, loará a los Mifuke, en excelentes relaciones con los Kato, y hablará con desprecio de los Fukino, "un puñado de mercaderes sin escrúpulos". Hará hincapié en la avanzada tecnología agasami, que les ha permitido que incluso la más pequeña de sus naves espaciales pueda viajar por el hiperespacio y tener todas ellas un computador de navegación (los agasami son unos genios de la miniaturización...).

Para ver hasta qué punto los aventureros han asimilado el lenguaje gatuno, todo PJ realizará tres tiradas de Saber, sumando 6 a la más alta. El factor de dificultad a la hora de hablar o entender el agasami será de 30 menos el resultado obtenido anteriormente. Ejem: Daro Omnos, viejo senador, tiene 4D en Saber. Obtiene 17, 10 y 19. A partir de ahora, cada vez que Omnos intente hablar agasami, la dificultad no será 30, sino 5 (30-(19+6)=5).

Así, tras casi cuarenta días de viaje, los sensores indicarán un corte de la hiperpropulsión y la nave volverá al espacio normal. Ante ellos, una esfera de 10 m. de diámetro, acerico con cañones que les apuntan. Tras recibir un "Acaban de entrar en territorio agasami. No se muevan hasta nueva orden." en metálico agasami, los PJ verán aparecer una inmensa patrullera que, mediante un campo de tracción, les conducirá amablemente a su interior. Los PJ serán "acompañados" por un grupo de soldados hasta las dependencias del oficial de la nave, quien, tras innumerables trámites burocráticos, les recibirá con un seco y frío "Bienvenidos al Imperio Agasami."

Mientras, el "Delfín Estelar" será registrado y le instalarán un emisor que permitirá a los guardas saber donde se encuentra la nave de los PJ en todo momento. Será necesario un resultado de 15 ó más en Buscar para detectarlo y otra de 18 en Seguridad para desactivarlo.

Nota al DJ: Si los jugadores desactivan el emisor, existe un tercio de posibilidades (1 ó 2 en 1d6) de que, cada vez que entren en el hiperespacio, se produzca un corte de la hiperpropulsión (Jiu ya les habrá advertido con anterioridad que semejante aparato es de uso obligatorio dentro del espacio agasami).

Se repetirá entonces la escena ya descrita, pero con la diferencia de que, además de volver a instalarles el emisor, se les acusará de haber cometido graves delitos. Los PJ deberán utilizar Burocracia con éxito (10 ó más) si quieren salir bien parados de la situación.

Además, ante la aparición de la patrullera, lanza 2D6.

2-8: Soldados de Amakatsu. 9-10: Soldados de Fukino. 11-12: Soldados de Mifuke.

Todos ellos avisarán a sus respectivos jefes de la llegada de los rebeldes. Ten en cuenta las tensas relaciones que existen entre los diferentes clanes y sus respectivos aliados.

## Episodio dos: Masacre en TA/13

La colonia minera TA-barra-13 está situada en Isumi, el único satélite del séptimo planeta. La visión ofrecida a nuestros héroes no podría ser peor: la ciudad ha sido totalmente arrasada. Si los aventureros aterrizan y deciden buscar al senador, deberán utilizar respiradores, ya que la cúpula que protegía el emplazamiento del vacío exterior ha sido destruida. Entre cadáveres de hombres, mujeres y niños (corramos un tupido velo), encontrarán el de Ron Akis, que no lleva ningún tipo de documentación.

Investigando, y con tiradas de Buscar y tecnología (10), los PJ descubrirán lo siguiente:

- Los escudos que protegían la cúpula de posibles ataques han sido destruidos.
- Todos los respiradores de la colonia han sido saboteados.
- El sistema de generación de atmósfera artificial ha sido volado con explosivos.
- El caza-X del senador ha sido destruido concienzudamente.
- Todas las comunicaciones con el exterior han sido cortadas.

Cuando crean que no hay nada más que encontrar, aparecerá Dospé, una unidad R2 que insistirá en acompañarles. El pequeño robot tiene grabado un mensaje holográfico de su desaparecido amo, Ron Akis. El Máster se cuidará muy mucho de que los PJ accedan a él demasiado pronto (lo ideal sería después del tercer episodio) y cuando lo consigan, leerá lo siguiente, pero sustituyendo los trozos en paréntesis por ruido de estática. Al parecer, parte de la grabación ha sufrido daños irreparables....

*"Los Agasami constituyen un poderoso aliado para (la Rebelión). Si su tecnología y sus minas de Yterbio caen en manos (del Imperio,) nuestra causa estará perdida (...). He hablado con Amakatsu y ha dicho estar interesado por (la rebelión). Tal vez se ponga de nuestro lado (...). Los (imperiales) han llegado (y) espero que Amakatsu (no) revele mi presencia (...). No sé (quien) ha podido revelarles la existencia de (este sistema). Janson Ranwick ha instalado un (extraño artefacto) en el (culo de aster) oídos. Creo que los Agasami corren peligro (...). He averiguado que (Janson Ranwick) estuvo (destinado antes en) el sistema Dimook (...). Tengo que investigar (...)"*

## Episodio Tres: Un atentado a los postres.

Una vez en Hoku, y tras vagar de oficina en oficina de mano de Jiu, nuestros héroes conseguirán una audiencia ante la emperatriz para el día siguiente. De esta forma, los jugadores tendrán un descanso que podrán aprovechar para conocer la capital y sus habitantes. Jiu no tendrá ningún inconveniente en ofrecerse como guía. Asimismo, les proporcionará moneda local a cambio de un Oku por cada crédito que le den sus compañeros (el máster podrá emplear la tabla habitual de compras de **Star Wars RPG**).

Tras este pequeño paréntesis, tal vez salpicado por alguna que otra anécdota (a discreción del DJ), serán recibidos en el Palacio de Horu. Después de pasar algún que otro control, serán conducidos a una austera e iluminada sala donde les espera Anamaru Kato, de pie y al lado de un trono en el que se halla sentada Araise Otanara. A continuación, los rebeldes deberán convencer a la emperatriz de la maldad del Imperio y de la ayuda que necesitan de los

Agasami. La muy felina preguntará con insistencia que tipo de ventajas y ganancias le reportaría a su pueblo tomar partido en una guerra que no les incumbe, recalcará en todo momento que nada le asegura de la veracidad de sus palabras y que, en todo caso, ellos que se autodenominan rebeldes, están luchando contra un imperio, el mismo sistema político que gobierna su pueblo...

Durante todo el parlamento, Araise se mostrará sibilina con argumentos de todo tipo, mientras Anamaru se mantendrá al margen. El DJ puede hechar una mano a los jugadores hablando por boca de Jiu si éstos no consiguen exponer claros y contundentes argumentos.

Sea como fuere, llegado un momento Araise detendrá la discusión. Invitará a los personajes a la cena que dará esa misma noche en palacio y tras indicar a los sirvientes que conduzcan a los rebeldes a sus aposentos, se retirará seguida por Anamaru.

Los PJ podrán comprobar con placer que todas y cada una de las comodidades del palacio están a su disposición (comida, baños, etc) pero descubrirán con desagrado que no son los únicos invitados de la emperatriz: una delegación de imperiales, al mando de un tal Janson Ranwick ha sido alojada en las habitaciones de enfrente. Llegada la hora de la cena, un grupo de la guardia les conducirá hasta el Gran Comedor, al que accederán tras un exhaustivo registro (toda arma visible les será requisada momentáneamente y las ocultas seguirán el mismo camino con un resultado de 15 ó más en Buscar por parte de alguno de los guardias de la entrada).

Para amenizar la comida, la emperatriz ha dispuesto una obra de teatro tradicional agasami. El Máster deberá improvisar a este respecto y hará alguna que otra referencia a la obra, pero de pasada. Los jugadores no deben creer en ningún momento que la representación es importante. Para ello centrará la acción entre los invitados (ver el manejo de los palillos por parte de los imperiales, los diferentes platos de algas y pescado crudo, comentarios en voz baja, etc.). Entre acto y acto, los sirvientes se llevarán los restos de comida y traerán nuevos platos. Durante los postres, compuestos por fruta, los dos actores, que están realizando una lucha fingida en el escenario, se lanzarán hacia la emperatriz. En el turno siguiente aparecerá tras los telones el resto de la compañía que hará uso de sus arcos. 1d6 turnos después entrarán en escena los dos guardas de la entrada y 1d6 turnos más tarde aparecerá un grupo de cinco guardas más.

Los únicos que poseen armas de los asistentes son los guardas de la emperatriz, los Mifuke, los Fukino y los Amakatsu.

La lucha debe ser descrita lo más épica posible. A tal efecto el DJ puede ahorrarse las tiradas de combate entre sus PNJ y dar rienda suelta a su imaginación (licencia poética le llaman). Sólo realizará tiradas cuando algún PNJ ataque a los jugadores y el combate será mucho más ágil e y espectacular. Así, Anamaru se mantendrá al margen, Fukino mostrará su ineptitud en combate, Mifuke su valentía, los imperiales su arrojo y Amatsuru brillará intensamente en el manejo de las armas. Los asesinos no matarán a la emperatriz, pero el atentado debe parecer real en todo momento. Estos acabarán muertos, ya sea por mano ajena o de propia mano, y actuarán de forma suicida. De forma bastante precipitada, la sala será desalojada. Los heridos serán atendidos y el resto será



conducido a sus aposentos, indicándoles que no salgan hasta nueva orden. La guardia se doblará y en todas las puertas de palacio habrá vigilancia (incluidas las estancias de los PJ).

Tras una intranquila noche, el amanecer revelará un hecho terrible. Los actores eran Takai, asesinos a sueldo, y se han reunido pruebas que acusan directamente a Anamaru Kato como jefe de la conspiración.

#### EL PLAN DE HISURO AMAKATSU.

Amakatsu, mente maquiavélica donde las haya, ha ideado un plan digno del mismísimo emperador Palpatine.

Daiso Hare, jefe de seguridad interna del palacio de Horu y agente de Hisuro, introduce a los asesinos en palacio. Después, comete kodate, dejando a su lado una nota autógrafa implicando como jefe del grupo traidor a Anamaru Kato. Esto le elimina dos poderosos enemigos: El primer ministro y toda la guardia imperial (del clan Mifuke), que es sustituida por soldados de Hisuro. Caídos en desgracia los Mifuke, Amakatsu apoya el candidato de los Fukino, que le asegura por un lado la condena a muerte de Anamaru y por otro, una mayor libertad de acción. Con la seguridad interna a su cargo, no le será difícil envenenar la comida de la joven Araise que, una vez muerta, facilitará el descrédito de los Fukino. Hisuro, con el apoyo del pueblo y de los imperiales, se hará con el poder y el trono del imperio Agasami.

### Episodio cuatro: Todos los gatos de la Emperatriz

A partir de este momento, los acontecimientos se precipitarán rápidamente. El día siguiente al atentado, toda la guardia de la emperatriz (de la casa Mifuke) será sustituida por soldados de Amakatsu y, caído en desgracia el clan Mifuke, será elegido como primer ministro Uta-mi Mitachi, hombre de paja de los Fukino. Además, circulará el rumor que los recién llegados han tenido algo que ver. Ya sea por recelo o por mantener más seguros a los invitados, éstos serán trasladados a un palacete en las afueras de Horu.

Anamaru Kato, declarado culpable de traición, será ejecutado públicamente tres días más tarde. Los PJ van contra reloj. Estos podrán averiguar lo siguiente en Horu (**téngase en cuenta el recelo de todos los agasami hacia "los sucios perros extranjeros"**):

- La colonia minera TA/13 es propiedad de Hisuro Amakatsu, pero le fue vendida recientemente (aprox. un año) por los Mifuke.

- La producción de la colonia minera TA/13 era ínfima. Todos los informes dicen que sus minas están prácticamente agotadas.

- El sol del sistema Dimook hace muy poco que entró en supernova. El hecho sorprendió a los científicos, ya que se le estimaban diez millones de años más de vida...

- Nadie les dirá palabra sobre los Takai, pero si las buscan con insistencia, serán ellos quienes los encuentren. No los importará mostrar su rostro (para un humano, todos los agasami son iguales). Eso sí, dejarán muy claro que ellos no han tenido nada que ver en el atentado, y que sus agentes están interesados en averiguar quien fue realmente el que contrató a esos patanes (no creen que fuera Anamaru). El honor de los Takai está en juego; ellos no hubieran fallado. Si los jugadores se muestran respetuosos con ellos, cabe la posibilidad de que los Takai les ayuden (con información, naves, hombres, etc.)

- Entre el tercer y el cuarto planeta existe un círculo de asteroides. La vigilancia de dicho saber esta asignada a los Amakatsu. Algunos de ellos poseen minas abandonadas.

### Episodio cinco: El Proyecto Sol Naciente

#### COMUNICADO IMPERIAL

#35903.03L

**PARA:**Su Soberana Majestad, Emperador Palpatine.

**DE:**Mayor Herit, Inteligencia Imperial.

**SOBRE:**Proyecto Sol Naciente.

Su Imperial Majestad:

La siguiente información concierne a los planes elaborados sobre nuestras relaciones con el gobierno agasami.

Según Janson Ranwick, nuestro enviado en Kuoka, las relaciones con ese pueblo de felinos pueden ser altamente ventajosas para nuestros intereses (para mayor información, Su Augusta Majestad puede consultar las referencias #22900.42M, #35333.91R y #35134.26E). Al parecer, sus minas son ricas en Yterbio, material indispensable para la construcción de naves espaciales, y su tecnología, tan sólo en algunos aspectos, es superior a la desarrollada por nuestros científicos.

Naturalmente, nuestra política de cerrar las fronteras y no expansión, necesaria si queremos controlar eficazmente el Imperio, nos impide una alianza total con el pueblo agasami. Por ese motivo, una vez tengamos su Yterbio en nuestras manos y toda la información necesaria referente a su tecnología, activaremos el C.A.P., que hemos instalado en el círculo de asteroides de su sistema solar.

Como bien sabe su Majestad Imperial, el C.A.P. (Cañón Acelerador de Partículas), fue probado con total éxito en el sistema Dimook (ver la referencia #32183.74L), donde obtuvimos el resultado deseado: la inmediata entrada en Supernova de su sol y la total destrucción del cinturón planetario.

Creo que esta es la mejor forma de resolver el conflicto agasami, ya que no sólo evitamos que nuestras fuerzas se debiliten con la anexión de dicho territorio, sino que además eliminamos a un potencial aliado de los rebeldes.

Para mayor información puede consultar los Archivos Imperiales #20034.81A, #41773.20E y #093.091PO. \*\*\*

Los imperiales han instalado un arma ultra-secreta en una de las minas abandonadas del círculo de asteroides, un cañón que tiene la peculiaridad de que, una vez activado y enfocado sobre un sol, le hace entrar en supernova. En las cercanías, y vigilante como un ave que ronda su presa, está un fragata Nebulon-B, cuya sala ha sido habilitada para tener en su interior la nave privada de Ranwick (una fragata aduanera).

No tendrán muchos problemas para esquivar los "eficientes controles imperiales" y aterrizar en el asteroide.

Si durante la lucha alguien dispara sobre la maquinaria, ésta se pondrá en funcionamiento, debido a un circuito de seguridad que activa el sistema de disparo. Los imperiales pondrán pies

en polvorosa a la mayor velocidad. Los jugadores disponen de tan sólo tres turnos para desconectarla. Cómo desconectarla:

Todos los PJ realizarán una tirada por su Tecnología. Aquellos que obtengan un resultado de 15 ó más entenderán lo suficiente la máquina como para que, entre todos (acción combinada), puedan desconectarla. El resultado debe ser 30 ó más.

### Epílogo

Si los jugadores no desconectan la máquina a tiempo, todo acabará con grandes fuegos artificiales.

Si lo consiguen, serán nombrados caballeros agasami (se les entregará a cada uno una armadura y una espada). Naturalmente, Hisuro cometerá "kodate" cuando se entere de que por su ambición ha puesto en peligro a todo su pueblo. Y los jugadores recibirán como recompensa un mínimo de 6 puntos de competencia (no todos los días se salva a todo un sistema solar...)

*Nota para el DJ: En cuanto al sistema agasami, eres libre de hacer con él lo que creas más oportuno. (destrucción por parte del Imperio, "kodate" de todo el sistema agasami, etc.)*

Ernesto Urdi





# En el Umbral



Este módulo de "La Llamada de Cthulhu" está diseñado para ser jugado por un solo investigador y un Guardián de los Arcanos.

## Introducción

*"El lugar era oscuro y polvoriento, semiperdido Entre las viejas y retorcidas callejuelas de los muelles*

*Rezumante de extrañas cosas venidas de los mares,*

*Y con deshilachados jirones de niebla mecidos por los vientos del oeste*

*Diminutos vidrios esmerilados, oscurecidos por los vapores y la escarcha*

*Mostraban los libros, en montones sucios y descuidados, Pudriéndose desde la base al techo; cúmulos De desmigajado saber primigenio a poco precio*

*Entré, hechizado, y de un atelarañado montón Cogí el volumen más cercano y lo hojeé, Estremeciéndome ante las curiosas palabras que parecían contener Algún secreto, monstruoso si alguien llegara a conocerlo.*

*Entonces, busqué al viejo vendedor de la tienda, Y aunque no encontré a nadie pude oír una extraña carcajada."*

Septiembre 192... El investigador se encuentra paseando, ensimismado con sus pen-

samientos, por las retorcidas callejuelas cercanas al puerto de Arkham. El cielo está encapotado, y al cabo de un rato empiezan a caer las primeras gotas, que pronto se transforman en un auténtico chaparrón. El investigador, para no mojarse, no tiene mas remedio que refugiarse en una vieja tienducha destartada...

El interior es un lugar oscuro, que huele a humedad y a poca ventilación. Objetos extraños, como estatuillas bárbaras, máscaras al parecer polinesias o extraños animales momificados dentro de sucias botellas de cristal se amontonan de cualquier modo entre enormes pilas de libros, muchos de ellos evidentemente antiguos. Todo ello completamente cubierto de polvo y telarañas. Aunque la tienda parece vacía, el investigador tiene la extraña sensación



de ser observado. Antes de que, como buen y avezado jugador, manifieste sus deseos de salir lo más rápidamente posible del lugar, el perverso Guardián le hará fijarse en un libro en particular: Uno singularmente viejo, mucho menos cubierto de polvo que los demás, titulado *Libro de Anaboth*. En el momento que lo coja, el investigador sentirá una extraña sensación, como si la tienda fuera en realidad el interior de las fauces de una extraña y temible bestia a punto de engullirlo. Deberá realizar con éxito una tirada de COR o perderá 1D3. Pase o no la tirada, el investigador huirá despavorido. Una tirada de *Escuchar* le permitirá oír, ya en el umbral de la puerta, una burlona carcajada...

El investigador no detendrá su loca carrera hasta que llegue a su lugar de residencia. El Guardián puede aderezar la huida haciéndole tropezar bruscamente con transeúntes de "apariencia extranjera y extraña", diciéndole que oye pasos que le siguen, que puertas y ventanas se abren bruscamente a su paso, etc. Aunque manifieste su deseo de arrojar lejos de sí el libro, lo seguirá conservando bajo su brazo. Sólo se dará cuenta de ello al llegar a su casa. Si una vez en ella persiste en su idea de desprenderse del libro, todos los actos que realice serán inútiles: el libro se revelará incombustible frente al fuego, incortable o indestructible. Y si el investigador simplemente lo tira por una ventana o por la puerta, se lo encontrará luego encima de la mesita de noche. El investigador perderá 1 punto de COR por cada intento fallido de destruir el libro.

Si el investigador se decide por fin a leerlo, descubrirá que el libro es una edición del año 1845, traducida del Sánscrito por el prof. Theofilus Childe. Aunque está escrito en un inglés farragoso y antiguo, es extrañamente comprensible... (Caso de que el muy caótico investigador osara no querer leer el libro, el perverso Guardián le hará tener un extraño sueño, en el cual se verá a sí mismo levantarse de la cama y leerlo, cosa que evidentemente hace en estado sonámbulo).

Mientras está leyendo, el investigador empieza a notar una profunda somnolencia...

## El Lugar

*No estoy seguro de que exista  
Aquel mundo perdido flotando perezoso en el río del Tiempo,  
Pero muchas veces le veo, violáceo y neblinoso,  
Brillando en las profundidades de mis sueños.*

El investigador se despierta en una habitación (1) de paredes blancas algo sucias, con un armario desvencijado, una silla y una cama (sobre la cual yace). Sus ropas y demás objetos personales se encuentran en la silla, en perfecto estado. Por el resquicio de los postigos de la ventana se filtra una luz lechosa. Su reloj se ha parado y no funciona.

La habitación (2) es idéntica a la interior.

(3) W.C.

(4) Salón comedor. En él se encuentran una anciana haciendo media en una mecedora, y una niña de unos seis años, pelo lacio y ojos tristes, que sentada en una silla mira por la ventana abierta. Cuando entre el investigador, la anciana lo ignorará por completo, mientras la niña gira la cabeza muy lentamente, mirándolo sin interés. Luego volverá de nuevo la vista a la ventana, donde se ve la calle. Ya no volverá a apartar la vista. Si el investigador intenta conver-

sar con ella, descubrirá asombrado que habla muy lentamente, con voz monótona y sin entonación. Se llama Patricia Andersen. No sabe cómo llegó a este lugar. No recuerda una vida anterior. No conoce el significado de palabras como *Juegos, Circo, Zoo*, o incluso *Tiempo*. Aparte de su nombre, lo único que sabe es el nombre de este lugar: es el UMBRAL.

Si se menciona el tema del tiempo, el investigador deberá realizar una tirada de *Idea*. De sacarla, relacionará las palabras de Patricia con su reloj estropeado, llegando a la conclusión de que en este lugar *¡El tiempo no existe!* Este conocimiento le hará perder 1D3 de SAN de no pasar la tirada.

(5) Cocina. Una tirada de *Idea* permitirá darse cuenta de que no ha sido utilizada en mucho tiempo. No hay un gramo de comida (de todos modos, el investigador no tiene ni hambre ni sed). Si se registra a fondo, sin embargo, es posible encontrar, con una tirada de *Descubrir* un cuchillo de cocina bien afilado.

(6) Puerta a la calle. No está cerrada.

(7) Puerta trasera, a un pequeño patio.

## La Calle

*Muchas veces sueño con un demoníaco lugar  
Lleno de altos, desiertos edificios apiñados  
A lo largo de un profundo, negro, estrecho canal  
De fétidos olores y aceitosa agua  
Callejuelas con antiguas paredes y altos muros  
Desembocan en avenidas de difícil comprensión  
Y pálidas lunas vierten su luz espectral  
Sobre largas filas de ventanas, oscuras y muertas*

Tarde o temprano, el investigador saldrá a la calle. Esta se encuentra llena de gente que lo ignorará por completo, caminando con la misma pesadez y desgana que manifestaban la anciana y la niña. No hay viento, ni pájaros, ni ningún tipo de ruido. No hay tampoco vehículos en las calles.

Las casas son antiguas (si el investigador supera una tirada de *Conocimientos*, podrá calcular que son del año 1870). Muchas de ellas

están en ruinas. Flota en el aire una extraña neblina, que impide ver las cosas más allá de 10 m. Todo está iluminado por esa luz lechosa, que no proyecta sombras. La gente ignorará por completo al investigador, limitándose simplemente a andar con paso cansino mirando al frente. En caso de que sean agarrados, no harán ningún tipo de violencia, pero volverán a caminar cuando sean soltados.

Hay tres lugares de interés que puede visitar el investigador. El Guardián lanzará 1D3 para ver en qué orden son visitados por el investigador. Cada vez que visite uno de ellos, sin embargo, deberá lanzar una tirada sobre su Constitución/3. Si se entretiene mucho en algún lugar las tiradas a realizar serán dos. La primera vez que falle una tirada, se dará cuenta de que empieza a notar las piernas pesadas. La segunda, notará que le cuesta coordinar sus pensamientos, que tiene pesadez y dolor de cabeza. A la tercera, ya no habrá salvación posible para él: será uno más de los atrapados en el Umbral.

## El puerto

*Aquí no se escucha el sonido de los pasos,  
Tan solo el murmullo de las aguas aceitosas  
Deslizándose bajo cañadas y puentes de piedra  
Hacia el confin de un vago océano.*

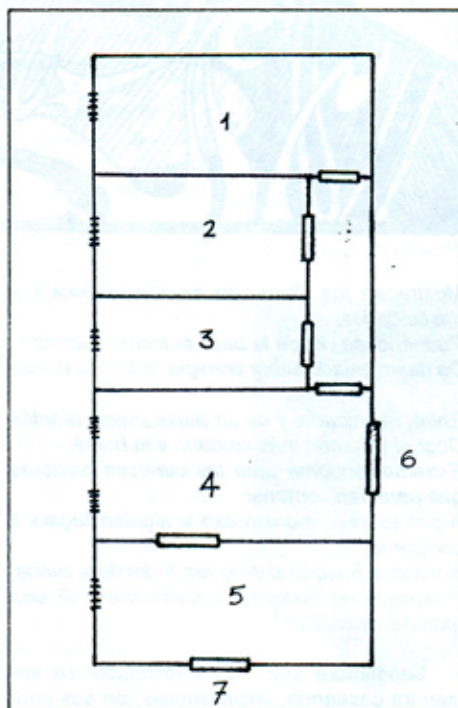
El puerto está abandonado, ruinoso, sin ningún barco en el muelle o en el astillero. Las aguas tienen un color malsano, y permanecen quietas, estancadas. Si el investigador, desesperado, intenta huir del Umbral a nado, será atrapado por un Shoggoth (ver Manual, pág 59/60).

## La Biblioteca

*Tenía el libro que revelaba el oculto camino  
A través del vacío y de los hambrientos seres del espacio  
Que pueblan los dimensionales mundos de la bahía,  
Y que guarda ignorados eones para sí mismo.*

La Biblioteca es un edificio de aspecto monumental, de dos pisos de altura, con una gran placa dorada indicando su función de Biblioteca Pública. Atravesada la puerta, el investigador se encontrará con un individuo de unos cincuenta años, correctamente vestido y sin mostrar en absoluto los signos de pesadez y desgana que muestran los demás. Se presentará como *Theofilus Childe*, (una tirada de *Idea* permitirá darse cuenta al investigador de que es el mismo nombre del autor del libro que ha estado leyendo). Le mostrará orgulloso al investigador su biblioteca, la cual contiene *Todos* los libros que se han escrito en el mundo, incluidos los que contienen referencias a los Mitos. Además, añadirá que en esta biblioteca existe la posibilidad mágica de entender cualquier tipo de lengua. Si el investigador pide explicaciones, le dirá que se encuentra en el Umbral por obra y gracia de una maldición que se encuentra en el libro, y que la única manera de salir de allí es siguiendo la carretera, sin salirse de ella, hasta el Final.

El mismo es prisionero del lugar por haber traducido el libro, pero su castigo es superior al de los demás ya que no tiene el consuelo del olvido, ni puede salir de aquí. Los demás han perdido su energía vital antes de poder huir del Umbral, como le sucederá al investigador si pierde el tiempo. Este conocimiento le supondrá





al investigador la pérdida de 1D4 SAN si no supera la tirada, y de 1 si la pasa. Todo tipo de violencia física hacia Theofilus dentro de la Biblioteca es inútil: en ella es invulnerable.

## El Templo

*Era vieja cuando Babilonia se erguía  
Nadie sabe cuanto hace que duerme bajo aquel  
montículo  
Donde al fin nuestras palas encontraron  
Sus inmensos bloques de granito,  
Había enormes pavimentos y murallas,  
Y losas tambaleantes y estatuas que mostraban  
Fantásticas existencias de un tiempo pasado,*

*Mas allá de cualquier mundo conocido por el  
hombre*

Se trata de un edificio extraño, con una arquitectura sin duda diseñada por un loco, tanto en el exterior como en su inmenso interior. La sola visión del edificio provoca la pérdida de 1D6 de COR si no se supera la tirada, y de 1D6-3 si se pasa. En su interior, aparte de diversos (y horribles) altares (1D4 COR ó 1) se encuentra una gran escalinata que se hunde en el suelo. Conduce a una gran cámara subterránea donde se encuentra el gran Yog-Sothoth (ver Manual, pág. 64/65).

Si el investigador desea huir del Umbral por los bosques enfermizos que rodean el pueblo será perseguido y devorado por una jauría de Perros de Tindalos (ver Manual, pág. 54/55).

## La Salida

*Me estremecía tembloroso en el frío, límpido  
aire,  
Sin saber donde estaba o como había llegado,  
Cuando un encapuchado se recortó contra el  
fulgor de una hoguera  
Acercándose y llamándose por mi propio nom-  
bre,  
Miré fijamente el rostro mortal que se escondía  
tras la capucha  
Y aterrado dejé de pensar pues al fin compren-  
día.*

Una carretera de tierra apisonada serpentea saliendo del pueblo, entre bosques espesos y enfermizos. Termina en un cementerio. En él, el investigador encontrará una tumba reciente, con una pala al lado. En la lápida aparece el nombre del investigador. De desenterrar la tumba el investigador se encontrará a sí mismo convertido en un Zombie. De no pasar la tirada de COR, perderá 1D8, y 2 si lo pasa. El Zombie atacará inmediatamente. Posee las mismas características que el investigador, salvo que tiene 10 puntos de Fuerza más. Las armas de fuego le hacen solamente un punto de daño, y las demás sólo la mitad redondeando para abajo. Atacará a puñetazos (mismo porcentaje que investigador, más los bonos de fuerza) y a mordiscos 50%, (1d4+1d6)

## Epílogo

Si el investigador consigue vencer a su propia muerte eliminando a su yo-zombie, se despierta en su casa completamente empapado de sudor. El libro ha desaparecido. Ganará 1D10 de COR y 1D6 de conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu.

Si el investigador muere, ya sea por obra del zombie, del Shoggoth, los perros de Tindalos o por el propio Yog-Sothoth, se vuelve loco o pierde su energía vital en el pueblo, quedará en él indefinidamente. Sus amigos lo encontrarán en su casa, en estado catatónico, totalmente irrecuperable... con un libro al lado.

*Hay ciertas cosas antiguas, una traza  
De vagas esencias, mas que de formas o cuer-  
pos*

*Tenues éteres, indeterminaciones  
Entrelazadas con las lleyes del tiempo y del  
espacio*

*Un brumoso, velado vestigio de continuidades  
Que los ojos humanos nunca podrán descubrir  
del todo*

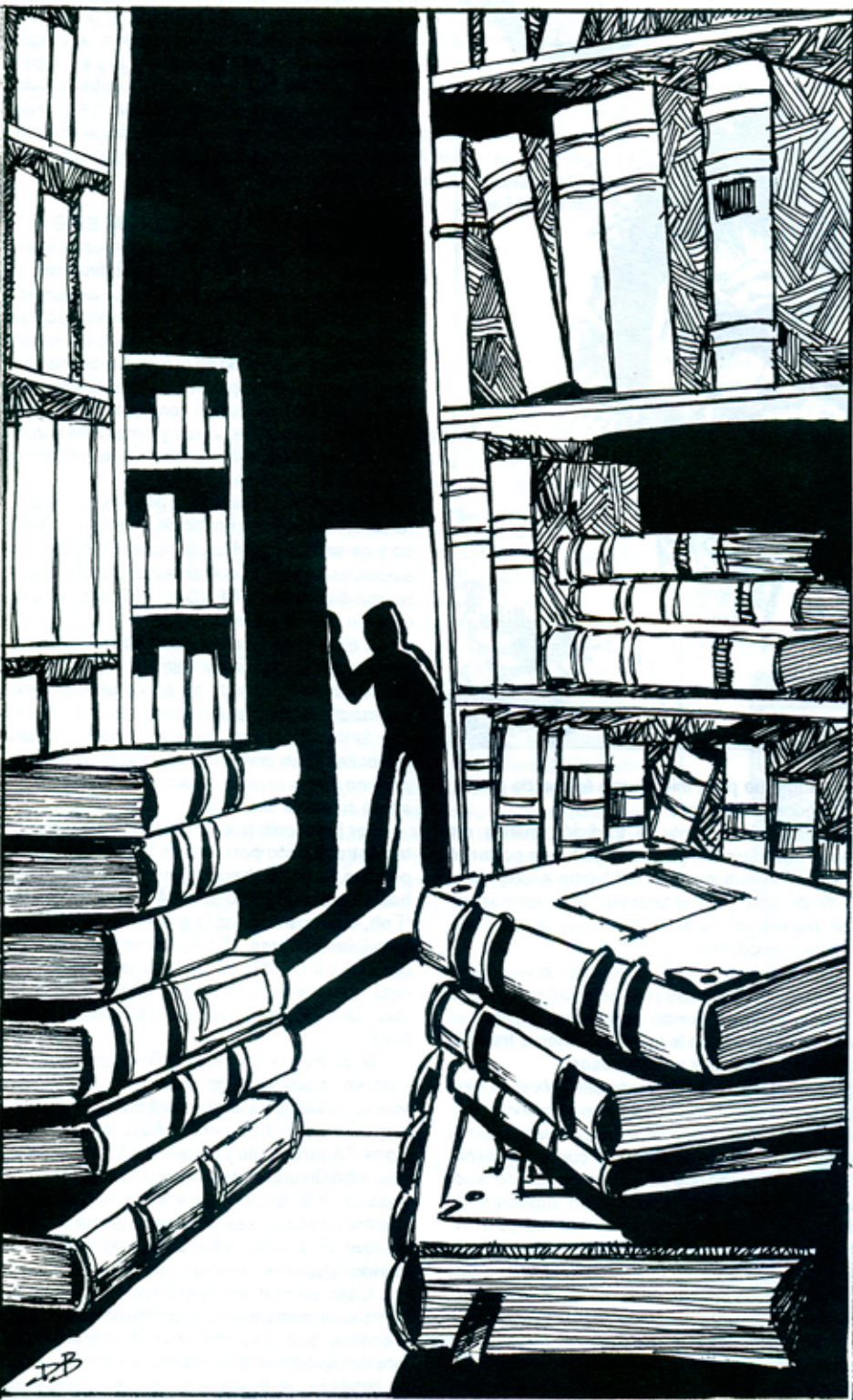
*De dimensiones cerradas que guardan pasados  
eones*

*Fuera del alcance del hombre excepto por ocul-  
tas llaves*

*Esto me anima cuando los rayos del sol destellan  
Sobre antiguas granjas enclavadas en colinas,  
Despertando sombras que yacían quietas  
Desde centurias, sin sueños como los nuestros.  
En esta extraña luz siento que no estoy tan lejos.  
Del vacío inamovible cuyos lados los siglos son.*

Todos los poemas pertenecen al libro *Fungi from Yuggoth*, de H.P. Lovecraft.

Ricard Ibañez





# LA CUEVA DEL TABOO

Módulo de Dungeons & Dragons  
para 4-5 personajes de niveles 1-2.

Los pobres aventureros no tienen un triste asunto que llevarse a la boca. Vagan aburridos por las largas playas de la aldea de pescadores, pateando los restos que el mar arroja a la playa. ¿Habrán que hacer caso de las leyendas populares y aventurarse en el Mar Rugiente, a la búsqueda de las pequeñas islas cercanas, plagadas de oro y gemas? A fin de cuentas, hecerse con un esquife para intentarlo no debe ser tan difícil...

El grupo de personajes, a bordo de un frágil esquife, lleva 8 días a la deriva (descuentos correspondientes de raciones de comida y agua) cuando finalmente avistan las costas de una isla desconocida. La marea y la resaca conducen la embarcación a los rompientes tras los cuales se unen unas playas de blanca arena y más allá una lujuriosa vegetación.

La embarcación resultará irremisiblemente dañada al dar con las rocas. El desembarco en la playa no representa demasiadas dificultades exceptuando al personaje elegido que pisa al azar a un par de

## Escarabajos de Fuego

CA: 4  
HD: 1+2  
MV: 36 (12)  
AT: 1 picadura  
D: 2-8  
PR: F1  
MR: 7  
T: No  
AL: Neutral  
PX: 15

Finalizado el combate los personajes se aperciben de la presencia, saliendo de la selva, de unos 50 guerreros de piel oscura vestidos con taparrabos, escudos y cotas de un material parecido al marfil (20 mc/cota). Se trata de Machakaré y sus guerreros listos para dar cuenta del grupo. La guerrera del Shaman Ondanga evita el enfrentamiento. Se ofrece hospitalidad, comida y (si se pide) 1 curación (Ondanga tiene una poción disponible).

Adentrándose en la selva, los personajes son conducidos a la aldea y, en ésta, a una gran choza (custodiada por 10 guerreros Standard) en donde les son suministradas atenciones varias. La aldea hierve de excitación por la próxima boda de Machakaré y Vivianga, hija del difunto jefe de la Tribu.

Tras descansar, Ondanga el Shaman (mago de 3er nivel) visita a los personajes para exponerles la situación:

Machakaré, sucesor directo por la gracia de Kelk del legendario Llongo va a desposarse con Vivianga y asumir el liderazgo de la tribu Chakar. Como descendiente del héroe, se propone una vez consumado el matrimonio unificar bajo su égida a todas las tribus de las distintas islas del



Mar Rugiente para iniciar una época de gloria, esplendor y conquista.

Desgraciadamente la tradición insiste en que el heredero del gran Llongo ha de portar el Smasho, la mítica maza del héroe esculpida a partir de una gran estalactita, para demostrar que realmente es el elegido por la línea de sangre y el destino.

Tras años de estudio de inscripciones, runas y manuscritos fosilizados el Shaman cree haber ubicado el lugar donde puede encontrarse el Smasho, perdido en la muerte del héroe frente a una raza de reptiles monstruosos.

*Nota para el DM: La leyenda del Taboo ha sido propiciada por el propio Shaman para evitar que nadie se acerque por aquellos parajes y pueda hacerse (en caso de hallarlo) con el Smasho. También es cierto que un aura de peligro flota por allí e incautos que se alejaron pastoreando desaparecieron dejando sólo unos restos informes. El Shaman presentará la misión como el colmo de la sencillez. Los personajes dado que no son isleños podrán penetrar en la cueva, encontrar el garrote sagrado y entregárselo en secreto al Shaman y Machakaré. Promete un saco lleno de gemas pero piensa matar a los personajes en cuanto le entreguen el Smasho.*

Al anochecer un guía acompaña al grupo hasta la salida del poblado. Al salir, el grupo contempla las torturas que se infligen a Amuru, un alféique que osó pretender la mano de Vivianga. Por lo menos una docena de guerreros se divierten cortándole y quemándole. El guía indica que lo dejarán colgado de un árbol para que las aves de rapiña den cuenta de él. Si se le insiste sobre el tema, también explicará que Vivianga espera con tal emoción la ceremonia que no sale de su choza, donde llora de alegría día y noche. Una vez llegados al lugar, el guía huirá despavorido y desaparecerá entre la maleza, tras señalar con voz temblorosa: "¡Allí cueva Taboo!". Ante los personajes se ofrece la entrada de una gran cueva y la piedra de Llongo... (Ver desarrollo general en el plano.)

## LA GUARIDA DEL GOBLIN ALBINO

A medida que se vayan acercando al lugar, percibirán un claro olor a chanasquina; tras el cual llegará a sus oídos un extraño canturreo. Una vez llegados al origen de ambos, podrán observar a un goblin estafalario (todo blanco él), con una feliz expresión en el rostro, achicharrando una rata en un espetón que gira rítmicamente. Al ver a los PJs saltará como activado por un resorte, se pondrá en jarras y empezará a vociferar en lengua extraña (goblin) sin dar espacio a la pausa y la respiración:

"¡¡Deteneós viles criaturas!! ¡¡Habéis osado profanar el laboratorio secreto de un mago poderoso y os sacaré las tripas de lapiel, os reduciré a sucios escarabajos que aplastaré uno a uno si no me dáis una OFRENDA!! ¡¡Rápido, sólo os quedan treinta segundos!!

*Nota: Este goblin sabe que su albinismo impresiona y atemoriza a los demás, por lo que su mejor defensa consiste en acentuar este temor por medio de estafalarias amenazas. Es faroleiro y fanfarrón, en resumen, y siempre intentará apabullar a sus contrincantes con su verborrea, para no darles tiempo a reaccionar ni a percatarse de su cierta debilidad.*

Los jugadores pueden escoger entre matar a tan estrambótico personaje o bien acceder a su petición. Caso de hacer lo segundo, el goblin, bastante sorprendido, les dirá en tono distraído: "Eeh, bueno, me gusta la gente que respeta mis increíbles poderes... Tampoco es que os pueda dar nada a cambio de vuestro vasallaje, salvo esta pequeña llave, que abre la puerta roja...creo. Pero, ¡¡cerradla!! Los babosos acechan."

Si los PJs se empeñan en registrar la habitación en busca de algo más de lo meramente visible, el albino se abalanzará contra una pared y gritará: "¡No hay nada! ¡Aquí tampoco hay nada!" Apartándole y tanteando, los Jugadores descubrirán una puerta secreta que conduce al exterior. Interrogado al respecto, el goblin declarará que es su salida de emergencia en caso de que esos seres a los que él sigue denominando "Babosos" irrumpian en su guarida.

Caso de que se le pida ayuda o guía, o el mero acompañamiento, el goblin entrará en una frenética actividad mientras dice que no es posible, que tiene que ordenar su cueva, hacer la limpieza de primavera, etc., etc., mientras



empieza a cambiar las cosas de lugar, volverlas a su sitio original y otras actividades por el estilo. Se resistirá a acompañar al grupo y, si se le obliga, aprovechará la menor oportunidad para hacerse humo.

#### TRAS LA PUERTA ROJA

Tras abrir la puerta, los aventureros se encontrarán una serie de corredores y salas (ver plano). En una de ellas se encuentra el gran Smasho, medio escondido entre los escombros de un derrumbe. Si los PJs se comportan sin demasiada discreción, o si entran en la sala contigua, serán atacados por los hombres lagarto. En cualquier momento, Amaru (que ha sido liberado por Vivianga y que se ha apresurado en busca del gran Smasho) puede aparecer para recuperar la maza, bien buscándola él, bien arrebatándosela a los personajes, con lo que los efectos descritos en su ficha de PNJ quedarán activados; Amaru ayudará en su lucha contra los hombres lagarto a los PJs.

#### A LA SALIDA DE LA CUEVA TABOO

A la salida se encuentran esperando a nuestros aventureros el Shaman, Machakaré y un montón de guerreros que reaccionarán de diversa manera según sea la situación:

Caso de que sean los PJs quienes porten la maza, el Shaman pedirá que se la entreguen a Machakaré y, acto seguido, ordenará a los guerreros que asesinen a los personajes.

Si es Amaru el poseedor de la maza, se producirá un momento de indecisión que será aprovechado por Amaru para levantar el arma y proclamarse jefe. Shaman ordenará a sus guerreros que maten a Amaru, pero éstos, al verle indemne, no obedecerán las órdenes. Será entonces Amaru quien tomará la iniciativa, retando a Machakaré a combate singular, en el transcurso del cual éste morirá.

Amuru, en el colmo de la euforia, promete a los aventureros una generosa recompensa por su ayuda (si lo han ayudado, claro) y los invitará a la inminente boda y a quedarse unos días en las islas para recobrar, tras lo que pondrá a su disposición la mejor embarcación con los mejores remeros, para que vuelvan sin percance a tierra firme.

#### Esqueletos (7)

CA: 7  
HD: 1  
MV: 18 (6)  
AT: 1 (espada corta)  
D: 1D6  
PR: F1  
MR: 12  
T: nº5: Collar Marfil (25 mo)  
AL: Caótico  
PX: 10  
PV: 6, 2, 5, 4, 7, 3

#### Araña Tarantela

CA: 5  
HD: 4  
MV: 36 (12)  
AT: 1 picadura  
D: 1-8 + veneno (pg. 28 DM)  
PR: F2  
MR: 8  
T: No  
AL: Neutral  
PX: 125

#### Hermo (el Góblin Albino)

CA: 6

HD: 1-1  
MV: 27(9)  
AT: ballesta (1d6) o espada corta (1d6)  
D: arma (1d6)  
PR: Humano normal  
MR: 7  
T: Variable, pero escaso  
AL: Neutral  
PX: 15  
PV: 1

#### Lagarto Draco

CA: 5  
HD: 4+2  
MV: 36 (12); 45 (15) deslizándose  
AT: 1 mordedura  
D: 1D10  
PR: F1  
MR: 7  
T: No  
AL: Neutral  
PX: 125  
PV: 19

#### Hombres Lagarto de la Guardia (3)

CA: 5  
HD: 2+1  
MV: 18 (6)  
AT: Maza  
D: 1D6+1  
PR: F2  
MR: 12  
T: No  
AL: Caótico  
PX: 25  
PV: 7, 6, 11

#### Hombre Lagarto Cocinero (1)

CA: 5  
HD: 2+1  
MV: 18 (6)  
AT: arma, cucharón de cobre  
D: 1D4+1  
PR: F2  
MR: 12  
T: salero de oro (180 mo) y collar de dientes humanos (Beurkl!)  
AL: Caótico  
PX: 25  
PV: 11

#### Jefe H. Lagarto (1)

CA: 5  
HD: 2+1  
MV: 18 (6)  
AT: Maza +1 en daño  
D: 1D6+1 (más bonus de maza)  
PR: F2  
MR: 12  
T: Collar de pepitas de oro (405 mo)  
AL: Caótico  
PX: 25  
PV: 13

#### Hembras Lagarto (4)

CA: 5  
HD: 2+1  
MV: 18 (6)  
AT: Garrotín  
D: 1D4+1  
PR: F2  
MR: 12  
T: nº 2 Collar con pepita de oro (80 mo), nº 4 Pulsera (tipo joya intacta)  
AL: Caótico  
PX: 25  
PV: 6, 12, 8, 6

#### Chillón (1)

CA: 7  
HD: 3  
MV: No  
AT: No, sólo chilla  
D: -  
PR: F2  
MR: 12  
T: No  
AL: Neutral  
PX: 35  
PV: 10

#### Shaman Chakar

CA: 9 (mago de 3er nivel)  
HD: 3\*  
MV: 36 (12)  
AT: Magia o daga + 1 en todo  
D: 1D4+1  
PR: Mago 3º  
MR: 10  
T: Libro de Magia, collar y casco de Marfil (180 y 200 mo respectivamente)  
AL: Caótico  
PX: 30  
PV: 5  
Conjuros disponibles: Lectura de Magia (1º), encantar personas (1º), Invisibilidad (2º), Telaraña (2º) y Localización de objetos (2º)

#### Guerreros Standard Chakar

CA: 7 (cota marfil)  
HD: 2 (Guerreros 2º niv.)  
MV: 36 (12)  
AT: Lanza  
D: 1D6  
PR: F2  
MR: 10  
T: No  
AL: Neutral  
PX: 20  
PV: 8

#### Machakaré (Guerrero jefe Chakar)

CA: 7  
HD: 3 (Guerrero 3er niv.)  
MV: 36 (12)  
AT: Cimitarra bereber a dos manos  
D: 1D10+1  
PR: F3  
MR: 11 (a la vista del Smasho 6)  
T: Collar de perlas negras (609 mo) y anillo de jade (400 mo)  
AL: Caótico  
PX: 35  
PV: 14

#### Amuru, el débil (al contacto con el arma recupera -¡sólo él!- 2D10 PV)

CA: 7  
HD: 2  
MV: 36 (12)  
AT: Smasho (Maza+5 en todo)  
D: 1D6+5  
PR: F2  
MR: 12 6 10 (sin el Smasho)  
T: No  
AL: Leal  
PX: 50  
PV: 20

La recompensa prometida: pertenencias de Machakaré (si se las reclaman) + cofre con 2D8 gemas con su valor correspondiente.

Radegundo de Maguncia



HOMBRES LAGARTO  
DE LA GUARDIA (3)

1 CHILLÓN

VETA (3d 10 x 100)

PEPITA (75 m.o.)

GRAN CUEVA DE  
LAS ESTALACTITAS

JEFE HOMBRE  
LAGARTO Y 4  
HEMBRAS

COFRE:  
- CUERDA  
- ESCALADA  
- 2 JOYAS  
- ANILLO PROTECCIÓN +1

DESPENSA  
Y COCINA

HOMBRE LAGARTO  
COCHERO  
(TIENE LLAVE ROJA)

ENTRE LOS DERRUMBES  
SE ENCUENTRA EL SMASHO  
(MAZA + 5 RECONOCE A  
AMURU EL LEGÍTIMO)

CORTINILLA

HUEVOS DE H. LAGARTO: 3 GEMAS, 1 CADENA  
DE ORO (560 m.o.), 1 PERGAMINO (MALDITO) DE  
CÚERINO: SI SE LEE EN VOZ ALTA INVOKA A  
LA SOMBRA DE DEMPOL  
1 SAGO CON  
200 m.o.

POSICIÓN DE  
CURACIÓN

JOYA  
PANADA

FLAUTIN

BALESTA  
CARGADA

OTRA COPIA  
DE LA LLAVE

GUARDIA  
DEL GORRIN  
ALBINO

AL  
EXTERIOR

PUERTA CON CERRADURA  
PV: 55 ROJA (SI SE HACE  
RUIDO ACUDEN LOS CENTINE-  
LAS HOMBRE-REPTIL)

LAGARTO DRACO

CORNISA  
(3 mts. ALTO)  
DEST. X 5 = %

ABISMO  
30 mts.

ESTALACTMITAS

CANTUREO

OLOR A  
CHAMUSQUINA

RESTOS HUMANOS

ARCO

ESQUELETOS DE  
LOS GUERREROS  
LONOSOS  
COBARDOS

ARAÑA  
TARANTELA  
DERRUMBE

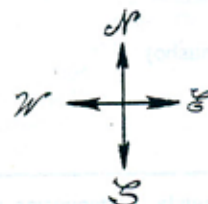
INSCRIPCIÓN:  
"AHORA Y AQUÍ,  
EN SU TRIUNFO  
DONDE TODAS LAS  
COSAS CAEN, TENDIDA  
ENTRE LOS DESPOJOS  
QUE SU PROPIA MANO  
ESPARCIÓ, COMO UN  
DIOS AUTO-INMOLADO  
EN SU PROPIO V  
EXTRAÑO ALTAR, YACE  
MUERTA LA MUERTE."

INSCRIPCIÓN INTX5:  
VELEN LAS ... TAS DE LOS  
COBARDOS ESTE ACCESO Y  
PURGUEN ASÍ SU ... DÍA.

RESTOS  
HUMANOS Y DE  
CABRAS (1 AMULETO DE  
COBRE: 2 m.o.)

PIEDRA DE LONCHO: INSCRIPCIÓN INTX5 = %  
"EN TANTO QUE DESDE UNA ORGULLOSA TORRE EN LA  
ROCA, LA MUERTE COMO UN GIGANTE, OS CONTEMPLA.  
YO OS EMPLAZO POR LOS PODERES SAGRADOS A ... AZAR  
ESTE ... REAL."

HUELLAS DE  
PIES Y PEZUAS  
DE CABRA



3mts.

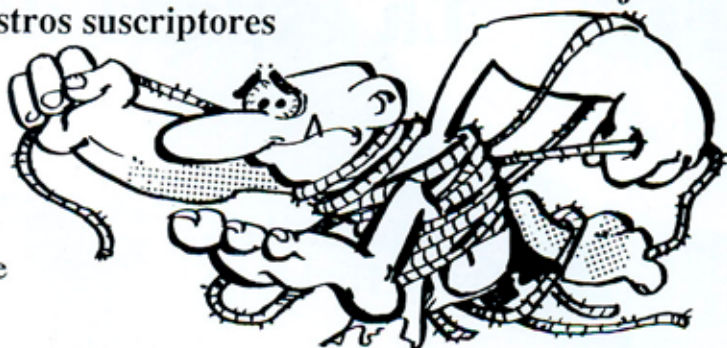


# ¡ENTROLLATE!

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

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

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



Nombre	_____	Apellidos	_____
Fecha de Nacimiento	_____	Domicilio	_____
Telefono	_____	Localidad	_____
Provincia	_____	Código Postal	_____

Si, me suscribo a Troll por un año.

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

Cupón de suscripción a enviar adjuntando el pago a  
Troll

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

## BILLARES SOLER

### Jocs i Coses



La LLAMADA de  
CTHULHU



*Oferta hasta  
fin de año:*

*Britannia*

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



# La espada de Joram

Margaret Weis  
Tracy Hickman

Volumen I  
**La Forja**

En preparación:

Vol. II La Profecía  
Vol. III El Triunfo

Nueva trilogía  
de los mismos  
autores de la saga  
*Dragonlance*

EDITORIAL

TIMUN MAS

