

TROLL

Revista de Rol

DUNGEONS
& DRAGONS

LA LLAMADA de
CTHULHU

Advanced
Dungeons & Dragons

Bimestral - Año IV - Enero/Febrero 89 - Nº 15 - 250 Pts



JOCS & GAMES MUNTANER

C/ MUNTANER 193

BARCELONA 08036

T. (93) 322 09 53

Jocs & Games continua ofreciendo la mayor seleccion de Wargames, Juegos de Rol y accesorios del pais. Pero como ello no nos parece suficiente, en este nuevo año nos proponemos ampliar las posibilidades otra vez incorporando más buenos juegos. Sin duda, una de las más importantes novedades es la llegada de Steve Jackson Games. Aunque poco conocida aquí, SJG posee una serie de juegos indispensables: Car Wars, Ogre, Illuminati, The Awful Green Things From Outer Space, One Page Bulge, Raid On Iran, Undead, GEV, Battletech, Star Traders, Necromancer ... y por supuesto, el Juego de Rol más importante por sus posibilidades: GURPS.

No dejes de visitar Jocs & Games. Si no encuentras lo que buscas, es que no existe!

JOCS & GAMES MAIL ORDER

C/ MUNTANER 193

BARCELONA 08036

T. (93) 322 09 53

Jocs & Games Mail Order se ocupa a partir de ahora de hacer llegar todos los juegos a cualquier punto del pais. Solicita nuestro Catalogo Mail Order. En él podras encontrar todas las novedades y accesorios disponibles, junto con toda la información de lo que esta ocurriendo en el mundo del hobby. El Catalogo Mail Order te tendra informado de todo cuanto Jocs & Games puede ofrecerte. Solicitalo sin cargo alguno a la dirección anterior, especificando 'Mail Order'. Para inaugurar esta nueva etapa, te ofrecemos otro incentivo: durante Marzo, cada wargame que nos solicites te sera enviado con otro wargame de regalo. Se trata de un wargame introductorio sobre la batalla de Moscú en la Segunda Guerra Mundial, diseñado por GDW. Las existencias son limitadas!

JOCS & GAMES CONDAL CORNER

PASSEIG DE GRACIA 11

GALERIAS CONDAL CORNER TIENDA 18-19

08007 BARCELONA

T. (93) 447 08 24

Jocs & Games Condal Corner te permite tener al alcance todos los juegos si estas en el centro de la ciudad. Para celebrarlo, hemos creído que lo mejor para que descubras Jocs & Games Condal Corner es ocultar entre los juegos algunas 'Etiquetas Ambar'. Que son las 'Etiquetas Ambar'? Bien, realmente es sencillo. Se trata de unas etiquetas que pegadas en algunos juegos y accesorios te proporcionan una interesante variante en el precio.

Además, el personal de Jocs & Games Condal Corner se ha convertido en fanático del nuevo juego de Rol GURPS de Steve Jackson Games. Hasta que no encontremos una vacuna para devolverlos a la normalidad, te ofrecen GURPS y todos sus modulos a un precio increíble. Era previsible que ocurriera algo así; GURPS te permite, con un sistema de reglas común, enmarcar las aventuras en cualquier mundo, sea de fantasía, ciencia-ficción, post holocausto, de horror, etc. Por el momento, podras encontrar los siguientes materiales del juego de Rol con el nombre mas raro:

GURPS BASIC SET

GURPS AUTODUEL

GURPS HORROR

GURPS SPACE

GURPS HUMANX

GURPS FANTASY

GURPS BESTIARY

GURPS JAPAN

GURPS SPACE ATLAS

ORCSLAYER (GURPS FANTASY)

UNNIGHT (GURPS SPACE)

CONAN BEYOND THUNDER RIVER (FANTASY)

Estos son tan solo algunos de los productos ya disponibles. Ellos, y el resto de nuestra seleccion, estan ya disponibles en Jocs & Games Condal Corner. Te esperamos!!

Revista de Rol **TROLL** 15

EDITORIAL	3
NOTICIAS Y NOVEDADES	4
REPORTAJE JESYR-88	10
EXTENSION CTHULHU: A PROPOSITO DEL DIABLO	13
MODULOS AD&D: DOS FILOS	25
CTHULHU: EL CUCHILLO	30
D&D: EL RITUAL	33
DEL FUEGO NEGRO	
SECCIONES A GOLPE DE PINCEL	21
LAS TIERRAS LIBRES	23



Siempre hay una primera vez...

Que conste que no había sucedido nunca. Desde el primer número de la revista **Troll** nuestra puntualidad era proverbial. La primera semana de cada bimestre nuestra revista era distribuida y enviada por correo a los suscriptores (que pese a algunas quejas recibidas, coincidieron con nosotros en reconocer que la responsabilidad de los posibles retrasos recaía totalmente en nuestro fastuoso servicio de correos). Pero esta vez no hay excusa: Desde la celebración del **JESYR-88**, se han multiplicado los problemas y las dificultades, originados principalmente por nuestra aparatosa mudanza de la razón social y redacción de la revista. Desde Diciembre de 1988, todo el material de **Troll** se halla en numerosas cajas amontonadas en una sala de 3x2 m. Nuestro servicio de suscripciones, publicidad y ventas, que ya estaba desbordado desde el nº10 (se duplicaron los puntos de venta y las suscripciones en tan sólo dos semanas), hizo la tirada correspondiente contra su COR (Cordura, para los que todavía no han jugado a **Cthulhu**) y no la pasaron. La secretaria del club **Troll** (nuestro servicio a suscriptores), *Money Penny*, tuvo un violento shock y pilló 1D20 fobias (entre las cuales estaba la Polemofobia-Miedo a discutir-) por lo que está es un centro de recuperación de las islas Caribe y no podremos contar con ella hasta el 92 (según criterio médico). Algunos de nuestros más afamados redactores entraron en una fase de profunda depresión (dejaron de beber, de jugar al rol y empezaron a estudiar y a salir con chicas de intachable reputación), otros empezaron a practicar ritos extraños que a menudo les dejaban exhaustos o incluso inconscientes. La situación era grave.

La solución fue drástica: una *compañía* de redactores, capitaneados por el más tapón de todos, han salido hacia tierras desconocidas, en busca del Rotring Mágico. Dos nuevos investigadores se han integrado al grupo inicial con el objetivo de cubrir las bajas mientras nuestros compañeros se recuperan: uno de ellos se comporta de modo muy extraño y dibuja signos incomprensibles y estremecedores en las paredes de los bares en donde nos solemos reunir, mientras que el otro reverencia de modo muy alarmante nuestro ordenador *Macintosh* cada vez que pasa frente a él.

Sin embargo, parece que la situación se está restableciendo. Este número ya ha salido a la calle (¿verdad?) y el otro se está elaborando en estos momentos a marchas forzadas para recuperar nuestro retraso y estar con vosotros en las fechas habituales. No hay porque preocuparse. ¡Ah! Por cierto. Si os dicen que se oyen extrañas invocaciones en nuestras reuniones, y que por la noche en la redacción de **Troll** se ven extrañas y deformes siluetas que parecen ayudar a confeccionar la revista, no les hagáis caso.

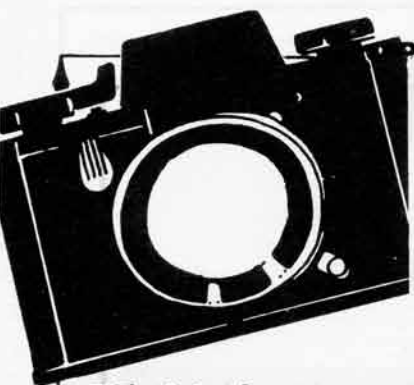
La Redacción

Nota: Por cuestiones de "cambio de estructura" no estaremos disponibles para recibiros en la redacción de la revista, por lo que os rogamos os pongáis en contacto con nosotros por correo o vía telefónica. Tanto si utilizáis un sistema como otro, es necesario, antes de comentarnos cualquier cosa, decirnos las siguientes y sencillas palabras:

*Big Kctulú, plis jelp Troll tubí auan
Derful Maga Tzhin, Niarlato notulvidis
Pas de Nú, soa miñon petí biaki, Yog
Sotot y Chubnigu Rat oltugezer nau, lov, lov, lov...*

Si os notáis un poco de debilidad después de escribir, no temáis, es absolutamente normal. Gracias y hasta pronto.

TROLL 15-Bimestral-ENE-FEB 89-AÑO IV-Razón Social Provisional:
Pº Urrutia 133-135, 6º D. 08031 Barcelona. **Redactor-Jefe:** Luis D'Estrées. **Comité de Redacción:** Endika Garmendia y Montse Lombarte. **Ilustraciones:** Dick Batista, Jaime Fabregat, Jose Luis Andreu y Pere Mejan. **Colaboradores:** Ricard Ibañez, Ricardo Batista, Radegundo de Maguncia, Julio Recarte, Jose Luis Andreu, Luis Salvador y Francisco Jose Campos. **Imprime:** Gráficas Martín. **Depósito Legal:** B-37111-86. ©Revista Troll, 1989. **La Llamada de Cthulhu** es ©de Chaosium Inc y Joe Internacional y **AD&D** y **D&D** es ©de TSR, Inc. Revista sin afán de lucro.



Noticias y Novedades



A.E.J.E.S.Y.R.

La **Asociación Española de Jugadores de Estrategia, Simulación y Rol** es una organización integrada por aficionados de todo el país con su objetivo puesto en la difusión de los juegos de simulación y rol. Esta asociación busca impulsar y coordinar todo tipo de actividades que permitan dinamizar nuestra afición y desarrollarla en todos sus aspectos. Para el próximo año prepara diversas actividades entre las que podemos resaltar el **II Torneo Nacional de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol**, un **Torneo Nacional Permanente**, **Encuentros y Jornadas**, **Promoción del Juego por Correo**, **Servicio de contacto** entre aficionados y un boletín informativo.

Para poder acometer este trabajo precisamos del apoyo de toda la afición. Tu colaboración será muy valiosa. Por una cuota anual de 1000 pesetas pasas a formar parte de **AEJESYR**, participando de sus actividades y beneficiándote de atenciones y descuentos en la mayor parte de establecimientos especializados del país. Si deseas colaborar entra en contacto con nosotros en el apartado 11703 de Zaragoza, indicando tu nombre y apellidos, dirección, población, código postal y teléfono, profesión y edad. Dinos si practicas princi-

palmente wargame, juego de rol o temático-diplomático. Puedes también domiciliar tu cuota por banco.

L'Annex de Golferichs

En la reformada **Casa Golferichs** de Barcelona, en Gran Vía de les Corts Catalanes, 491 (esquina Viladomat), se ha inaugurado recientemente **L'Annex de Golferichs**, un espacio dedicado íntegramente al juego para los jóvenes. El diseño técnico del proyecto y la gestión del mismo corre a cargo de **Ludocentre**. En un amplio edificio de tres plantas podréis encontrar desde Juegos de Ordenador y Edición electrónica de Textos (en la planta baja) hasta Juegos de Expresión, Circo y Teatro (3ª planta), pasando por los Juegos de Reflexión (1ª planta) y Juegos de Construcción (en la 2ª). Abierto de martes a viernes de 17 a 21 horas y los sábados de 10 a 14 y de 17 a 21 horas. Incluye un bar (con bebidas no alcohólicas) y para obtener el carnet de usuario sólo necesitáis entregar dos fotografías de Dni y rellenar un impreso. Para más información, podeis llamar al teléfono 301 03 03.

Entre las actividades previstas para los meses siguientes destacamos unos talleres dedicados a los juegos de Rol, que tendrán lugar del 7 al 10 de febrero y del 21 al 24 de febrero, además de talleres de Otello, maquetas de vehículos, construcciones básicas, maquillaje, acrobacia, improvisación teatral, funambulismo. Todos los talleres tienen un horario de 19 a 21 horas.

Hobby Art

Esta nueva tienda que funciona desde hace ya varias semanas en Barcelona está ubicada en la parte alta de la ciudad, por lo que se recupera una zona de la población que había quedado un poco aislada de las pocas tiendas especializadas existentes. Además, y para regocijo de la clientela, el servicio, además de ser agradable y esmerado, sabe lo que vende (puesto que se trata de socios del club **MS**). En ella podréis encontrar juegos de sociedad, de estrategia y de rol, maquetas recortables, comics internacionales, etc. Podéis pasaros de lunes a sábado desde las 11 a las 14 h y, por la tarde, de 16.30 a 21 h. (salvo el lunes por la mañana, que está cerrado). Ya sabéis, **Hobby Art** está en Muntaner 516.

III Cap de Setmana

Los días 29 y 30 de Abril y el 1 de Mayo tendrá lugar en el Centre Cívic de San Martín, en Barcelona, el **IIIer Cap de Setmana** que correrá a cargo del grupo **Sturmtruppen**. Quienes faltaron a los dos anteriores ya no tienen excusa esta vez. Los anteriores certámenes han mejorado sensiblemente de un año para otro y no faltará distracción para los visitantes: campeonatos, iniciaciones, mesas redondas, etc. De obligada referencia en el panorama ludico catalán.

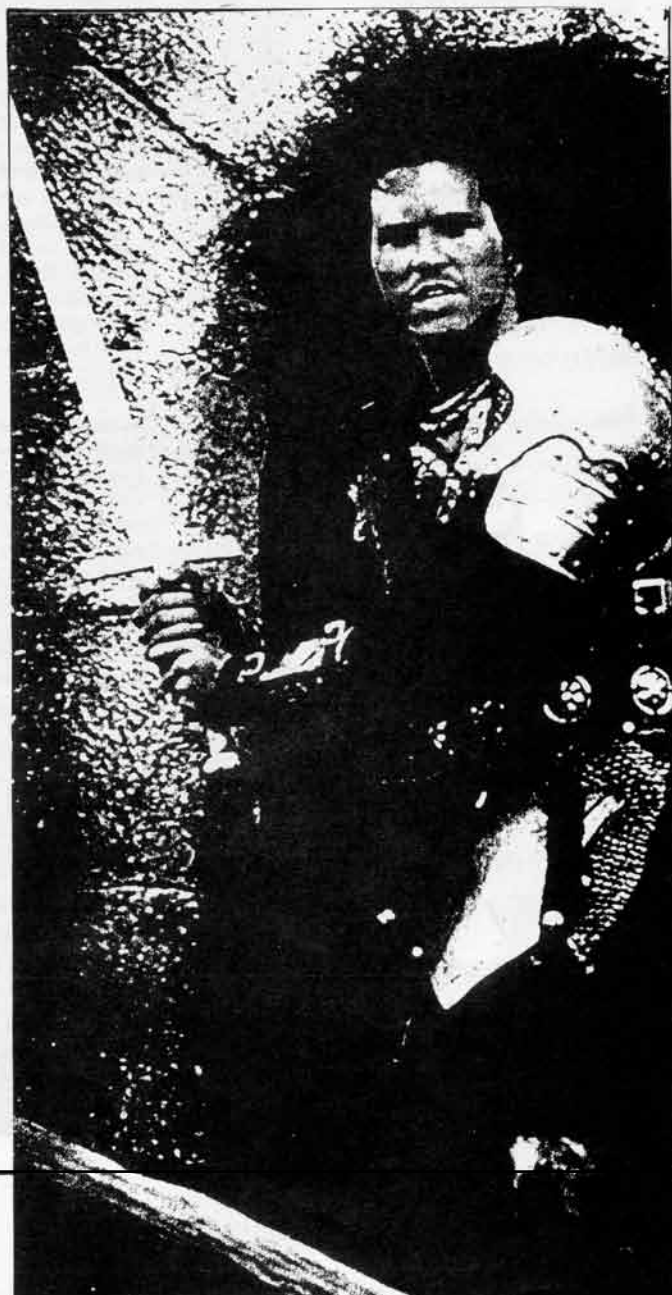
J & G Condal Corner

Jocs & Games ha abierto una nueva tienda en el centro de la ciudad, concretamente en las Galerías Corner (Tienda 18-19) que están en Pº de Gracia 11. En ella hallarás la misma calidad de juegos que en **Jocs & Games** de Muntaner, más una interesante oferta: la "Etiqueta Ambar"

(que encontrarás pegada en algunos juegos a precio más que interesante). El personal de **J&G Condal Corner** sigue la tradición de calidad que impera en la anterior tienda y te ofrecerá material diverso, del cual se destaca este mes el sistema **GURPS** de Steve Jackson. No dudes en echar un vistazo.

Ludótica

Del 10 al 18 de Diciembre de 1988 tuvo lugar en el local de Transformadors de Barcelona (Ausias March 60), la última actividad de la campaña "Barcelona Juga", organizada por **L'Àrea de Joventut** de l'Ajuntament i **Ludocentre**. En la conocida sala (que también sirvió de marco a la **Mostra de Jocs de Reflexió**), se presentaron las últimas novedades en aplicaciones lúdicas de la microinformática y se desarrollaron actividades relacionadas con este interesante campo.





28º Salon International du Jouet

Paris. Del 1º al 7 de Febrero de 1989.

En las afueras de la capital francesa ha tenido lugar este veterano salón en el cual se presentan todas las novedades para el año en curso. Un reportero de nuestra revista se desplazó hasta el acontecimiento para informar en el próximo número.

TSR

¡Las hemos visto y son preciosas! Hablamos de las pruebas de portada de los principales volúmenes del **Advanced Dungeons & Dragons 2ª Edition**. Está previsto publicar a lo largo de este año: Player's Handbook, Dungeon Master Guide, 3 Monsters Manuals y dos accesorios (las pantallas y un block de hojas de personajes).

Miniathèque

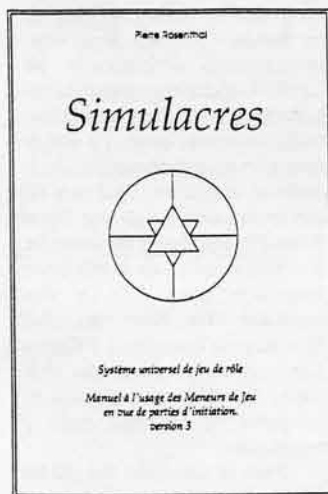
Unos nuevos decorados modulares realizados por esta empresa francesa van a ser un deleite para los amantes de los dioramas y juegos de rol. Estos elementos de decorado se constituyen de piezas de suelo plástico sobre la cual se fijan las paredes, puertas o escaleras de un modo sencillo. Múltiples combinaciones para estos elementos que se pueden comprar sueltos o por módulos (albergue, casita, torre).

Oriflam

Acaba apenas de salir **Hawkmoon** y ya está a la venta las pantallas del Máster, que por cierto son de gran calidad. **L'Ile Brisée** también ha salido y se trata de una campaña para **Hawkmoon**. En proyecto: dos suplementos para **Stormbringer** (**Le Voleur d'Ames** y **Le Loup Blanc**) y el juego de tablero **The Fury of Dracula** (en versión francesa, por supuesto).

Simulacres

De manos del propio redactor-jefe de **Casus Belli** nos llegó en las **3as Jornadas de Barcelona** la 3ª versión de este sistema universal del juego de rol llamado **Simulacres**. En 12 páginas de tamaño DIN-A5 (tipo TP), incluyendo la portada, página para Staff, Tablas y Hoja de personaje(en doble página ambos), se incluye en las 5 páginas restantes un sencillo sistema de reglas para iniciarse al juego de rol. Extremadamente sencilla pero a la vez muy completa, esta 3ª versión contiene todo los capítulos necesarios a la iniciación al juego de rol: Creación de personajes, Nociones de juego, Sistemas de Simulación (acciones y combate), experiencia. Esta pequeña joya firmada por **Pierre Rosenthal** es un auténtico manual para árbitros de juego en partidas de iniciación.



Jeux Descartes

La oleada de nuevo material editado no cesa en **Jeux Descartes**. La última incorporación al catálogo ha sido **Warhammer** (del cual haremos en breve un suculento informe), un juego de rol fantástico (en todos los sentidos) con una agradable presentación en libro de 370

páginas con tapas duras, que ambienta sus aventuras en un mundo medievalfantástico. Se trata de la versión francesa del juego de mismo nombre creado por **Games Workshop**. El voluminoso libro no tiene desperdicio y su sofisticado contenido es una consecuencia de más de 10 años de práctica del juego de rol de fantasía heroica. Un juego completo en el cual el jugador podrá interpretar un personaje muy definido (¡las reglas proponen más de 60 oficios básicos y 40 profesiones avanzadas!), practicar una magia muy estructurada según los tipos de personajes que la usen (¡7 tipos de magia y más de 150 hechizos según las especialidades!), recorrer un mundo (¡desarrollado en un centenar de páginas!) detalladamente descrito (21 religiones, más de 110 criaturas en el bestiario, descripciones políticas, geográficas e históricas) y perfectamente ambientado (descripciones de los habitats típicos y "guías completas del consumidor"). Incluye un módulo de introducción completo (**El Contrato de Oldenhallen**) así como ocho ilustraciones a todo color (además de las numerosas en blanco y negro que abundan en el resto del libro) que evocan la atmósfera del mundo de **Warhammer**.

En el apartado de los complementos de juego podemos informaros que ya ha salido el primer módulo para **James Bond 007**, titulado **Dr. No**. La aventura se desarrolla en el mismo marco que el de la película. No faltan ninguno de los personajes que ambientaron el fantástico film (¿recuerdan a Sean Connery y Ursula Andress?) que fue el primero de la saga del **007** cinematográfico. Explicaros la trama del argumento sería por mi parte deshonesto y tan ruin... como el propio **Dr. No**.

Otro complemento no menos interesante es el que se ha publicado para **La Llamada de Cthulhu**. **Les Monstres de Cthulhu** es un complemento con 64 páginas a todo color que ilustran esta preciosa guía de entes sobrenaturales del mundo lovecraftiano. Imprescindible a todo Guardián de los Arcanos que desee conocer con detalle los 27 monstruos más frecuentes del universo Cthulhuliano y que contiene además: un organigrama que permite una identificación rápida de los monstruos, 27 ilustraciones de gran formato (óleos a todo color) de **Tom Sullivan** (colaborador de **Sam Raimi** para los efectos especia-

les de la película **Evil Dead I y II**), 50 esquemas y croquis con información suplementaria sobre el hábitat, la distribución geográfica, los usos y costumbres de cada monstruo, así como las indicaciones para diferenciarlos de entidades vecinas, los últimos descubrimientos de la hiper-geometría, recomendaciones para los investigadores, bibliografía completa... Es decir un manual completo, preciso y actualizado con abundantes y magníficas ilustraciones que resulta indispensable a todo Guardián de los Arcanos o admirador de **H.P. Lovecraft**.

Y para concluir, una interesante producción de **Jeux Descartes**: **L'Agenda du Joueur 1989**, un agenda para el jugador de práctico tamaño y con útil contenido: Una original hoja para incluir los datos personales en forma de hoja de personaje, un planning resumido en dos hojas de todo el año, la agenda semanal (para apuntar las citas, compromisos y partidas importantes), páginas informativas sobre los clubs, federaciones y asociaciones, actividades, tiendas importantes en Francia (por regiones), Bélgica, Suiza y Canadá, todo ello a color y con numerosa publicidad... ¡Así como un juego-enigma con el cual se pueden ganar numerosos premios!

Joc Internacional

En el marco de las **IIIas Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol**, **Joc Internacional** presentó a la afición la versión española de un excelente juego de temática fantástico-medieval, creado por **Chaosium Inc** y posteriormente comercializado por **Avalon Hill**: **Runequest**. Presentado en un formato similar al de **La Llamada de Cthulhu** (también editado por la misma casa) -libro con tapas duras de 142 páginas-, este juego de rol es una interesante recopilación del material editado por **Avalon Hill** estos últimos años.

Basado en el contenido de la última producción de **Avalon Hill** (la caja standard de color azul), la versión española de **Runequest** está dividida en dos grandes secciones o "libros":

El Libro de Reglas, en donde el jugador podrá crear su aventurero con todo detalle (trás una detallada introducción al juego de rol si éste es un neófito en el tema), conocer el sistema de

juego, el funcionamiento del complejo pero detallado combate, el manejo de las habilidades, el mundo donde evolucionarán los personajes y las criaturas que lo habitan.

El Libro de Magia contiene por su parte una introducción a la magia que a su vez se divide en distintas categorías. La Magia Espiritual, la Magia divina, La Hechicería y La Magia Ritual. Son más de 40 páginas dedicadas a la magia, el plato fuerte del juego.

Esta versión del juego incluye igualmente unos apéndices (que no se incluyeron en la versión standard americana) que describen el mundo de Glorantha, un universo fantástico totalmente diseñado para jugar con este juego. La edición, aunque pulcra y atractiva, no tiene la calidad de su antecesor, **La Llamada de Cthulhu**. Son de lamentar algunos errores en las transcripciones y montajes, debidos seguramente a la excesiva prisa con la que se elaboró el producto para presentarlo a las **Jornadas**. Numerosos aficionados se han lamentado además de la pobre calidad gráfica del juego, sobre todo en lo referente a las ilustraciones de Roser Pineda. Aún así, no deja de ser un juego de rol medieval-fantástico muy recomendable, por su cuidada reglamentación y su ya famosa simulación del sistema de combate (por otro lado tan realista como mortífero). Se preveen igualmente ampliaciones y módulos de juego en los próximos meses que complementarán la gama inicial.

Y ya que hablamos de complementos, también es importante informaros de la publicación de los dos primeros complementos de la gama para **La Llamada de Cthulhu**. El primero de ellos, **Fragmentos de Terror**, que fue presentado en el marco de las **Illas Jornadas**, es el "Compañero" para el juego. Un complemento ideal de juego que contiene información suplementaria de mucho valor para el Guardián de los Arcanos: Aclaraciones sobre el juego (porque se tarda tanto en leer un libro de los Mitos, aprender idiomas, la pérdida de COR al ver los monstruos...) e información diversa de interés o simplemente útil para la ambientación del juego (Maldiciones Rituales, la ubicuidad de Cthulhu, Más hechizos, fichas de animales salvajes, tamaños, etc.), además de dos escenarios (La Amenaza Subterránea y El Valle de las Cuatro Capillas).

El segundo volumen editado para **La Llamada de Cthulhu**

fue **El Manicomio (y otros relatos)** que se presentó pocas semanas después en **Hobby Art**, la recién inaugurada tienda de Barcelona. El contenido de **El Manicomio**, consistente en 7 aventuras cortas pero "intensitas" es perfecto para la iniciación de investigadores noveles. Se trata sin duda de uno de los mejores complementos de la gama, tanto por su aspecto práctico en lo referente a las historias cortas, como por la calidad de sus guiones, de los cuales recomendamos sobre todo **La Subasta**, **El Manicomio** y **El Mauritania** pese a que los otros también sean excelentes. En pocas palabras, la gama publicada hasta la fecha de **La Llamada de Cthulhu** no tiene desperdicio.

Y por si esto fuera poco, **Joc Internacional** anuncia más material para finales de Febrero. Concretamente el módulo en solitario para **La Llamada de Cthulhu**, titulado **Solo contra el Wendigo** y al primer complemento de la gama **RuneQuest: Los Vikingos**, 128 páginas de contenido (muy similar a la versión americana incluyendo, además, un mapa y algunas reglas suplementarias de la caja de Luxe).

Lightsaber Dueling

Para **Star Wars**. Precio aprox. 5.99£. De **West End Games**.

En la misma línea que la colección **As de Ases**, acaba de salir **Duelo de Sables Láser** para el juego **Star Wars**. No se trata propiamente de un complemento de juego, sino de un juego en sí mismo. Este pack permite que dos jugadores se puedan enfrentar en un duelo de sables láser, encarnando respectivamente a Darth Vader y Luke Skywalker. El sistema es sencillo y utiliza el mismo procedimiento que sus homónimos. Dos libros (uno para cada jugador) en donde figuran las acciones que puedes efectuar en combate y cuyos resultados varían según las acciones de tu oponente. Para un mejor control de las posibilidades de tu personaje, se incluye una ficha de cada uno con las tablas de acciones resumidas. Entretenido, pero sin más.



Alea

Nº 2. 500 Ptas. 44 págs.

Tras la agradable sorpresa que representó la presentación del nº 1 de **Alea** en las **Illas Jornadas de Juegos**, aparece puntualmente a la cita el nº2 de esta interesante revista. Ya en el nº1, **Alea** nos sorprendió gratamente a todos con su portada a color y al incluir un juego en su interior -Zebta, "El Magreb en llamas"- (un wargame contemporáneo ambientado en Ceuta, realizado en papel de calidad en tres tintas y con fichas troqueladas en cartón) y elaborando un amplio contenido dedicado al wargame, figuras y rol (un análisis de los juegos **Dien Bien Phu** de **Jeux Descartes** y el **Submarino de la NAC**, un escenario para **ASL** y dos módulos -**Tol Aelin**, del club **Mordor** de Pamplona y **Con el corazón en un puño**, del club **Jolly Rogers** de Zaragoza). El conjunto nos resultó grato y apetecible.

Pero la aparición del nº2 ha sido toda una sorpresa. La portada es mejor que la del nº1 y el contenido adolece de los pequeños fallos de despiste que se colaron en el primer ejemplar, fruto de las prisas, sin duda. No falta tampoco un juego en su interior, esta vez dedicado a la batalla campal de Tamames (18 de Octubre de 1809) en bicolor y con las fichas de rigor. Este número incluye, además de las secciones habituales con noticias, pintado de figuras y temas diversos, un análisis de los juegos **Ave Tenebrae**, **Runequest** y **Gulf Strike II**, un reportaje sobre las **III Jornadas**, un complemento de reglas para **Cthulhu** (que se complementa a la perfección con el que nosotros publicamos en este número, puesto que es del mismo autor), escenarios para los juegos **Zebta** (ver **Alea** nº1) y **Cry Havoc** y un módulo para **Cthulhu** -*Nada como el negocio del espectáculo*- de **Francisco Jose Campos**, del club **Warmice** de Barcelona.

Casus Belli

Nº 48. 30 Frcs. 108 pags.

Desde que **Casus Belli** optó por la nueva fórmula de dossier compuesto por informe-extensión-módulo, la revista aporta una información muy completa y satisfactoria. Concretamente, el nº 48 dedica sus dossiers a **Hawkmoon**, **Marvel Super-Héroes** y un especial guerra aérea en el que se comentan tres wargames del tema (**Air War**, **Flight Leader** y **Air Superiority**), además de incluir un artículo con consejos para los cazas y dos escenarios para **Air Force**. Los módulos (además de los de los dossiers, por supuesto) son para **AD&D**, y dos para **JRTM (MERP)** para los anglófilos. En las secciones dedicadas a "las ayudas de juego", destacamos un artículo sobre los X en **Star Wars**, mientras que los informes analizan los juegos **MegaTraveller**, **Kremlin**, **DuelMasters** y **Fief**. Las demás secciones habituales no desmerecen el conjunto, entre las cuales figura un reportaje en página 11 y 13 sobre el **JESYR III** de Barcelona.

Dragon

Nº 139 (Nov 1988). 95 p. 108 pags.

Ya era hora que incluyésemos revistas anglosajonas de "qualité" como lo son **Dragon** y **Dungeon**. Nuestros corresponsales no tienen perdón, pero ya son muchos los lectores que han constatado nuestras inclinaciones hacia el territorio vecino (aunque sea tan sólo por una mayor facilidad de comprensión del francés). Esperamos incluir de ahora en adelante una reseña de las revistas inglesas o americanas (aunque puede resultar difícil a causa de la distancia que nos separa y de la ineficacia de correos), con el objetivo de satisfacer todos los gustos.

Pero veamos el contenido de este número 139 de **Dragon**. A diferencia de **Dungeon**, esta revista contiene más información sobre los juegos de **TSR** que módulos propiamente dichos. Es habitual que los artículos que compogan esta revista traten sobre nuevas reglas para **AD&D** u otros juegos de la misma casa: Reglas adicionales para **Druidas** (en **AD&D**), el combate a manos desnudas o artes marciales (en **AD&D Oriental Adventures**), un sistema de movimiento para el juego **Star Frontiers**. El nº 139 está especialmente dedicado al mundo de los Magos (por lo

mentado anteriormente) e incluye artículos sobre magos excepcionales (con descripción y características), la cofradía de Magos y dos tomos poderosos para Archimagos. Además de todo esto, también encontrareis una guía para el jugador de **DC Heroes**, una artículo sobre espiritismo (¿Para **Cthulhu**?), otro sobre los Golems, etc.

Las secciones habituales de correspondencia, Forum, las previews de **TSR**... y sobre todo el comic de **Sanrquest** son tan apetecibles como el resto del contenido. Evidentemente, es una revista que no puede faltar en la hemeroteca de todo jugador de los productos **TSR**.

Dragon Radieux

Nº 18. 30 Frcs. 88 pags.

Continúa el "embarazo" de la revista **Dragon Radieux** que aumenta 4 páginas más en este número (recordemos que en el anterior ya pasaba de 80 a 84 páginas). El nº 18 tiene un sustancioso contenido del cual destacamos los 5 módulos para **Légendes Celtiques**, **Rêve de Dragon**, **Maléfices**, **JRTM** (más conocido aquí por **MERP**) y **AD&D**. En el apartado de las ayudas de juego, se siguen desarrollando los diversos mundos creados por esta revista (**Trégor**, **Empires & Dynasties**...), y el informe está dedicado a **James Bond**. El resto del contenido lo componen las secciones habituales, imprescindibles para estar al corriente del panorama lúdico francés... y extranjero.

Dungeon

Nº14 (Nov-Dic 1988). \$3.75 USA. 68 pags.

Revista bimestral dedicada por entero a aventuras para los juegos de rol de **TSR**. Compuesta casi en su totalidad por módulos realizados por los propios lectores de la publicación, **Dungeon** es una valiosa publicación para los jugadores de **AD&D**, **D&D** y los juegos de **TSR** en general. El hecho de que las aventuras hayan sido diseñadas por los lectores no quiere decir que la calidad de la publicación sea insuficiente o pobre. Bien al contrario, la cantidad de material que se recibe en la redacción de la revista permite seleccionar los módulos más trabajados y completos, por lo que las aventuras que se publi-

can en **Dungeon** son rara vez decepcionantes. Este número está compuesto por 5 módulos para **AD&D** y uno para **D&D**. Sirva de ejemplo este último, para 4 a 8 jugadores de 3º a 6º nivel (reglas Expert), titulado **The Wererats of Relfren** (Los Hombres-Rata de Relfren), y que ocupa 16 páginas con sustanciosa información...

Las secciones fijas son breves, y a menudo se limitan al correo de lectores que se extiende de 2 ó 3 páginas. Resumiendo: lo que busca el Máster, menos tontería y más módulos.

Graal

Nº 11. 25 Frcs. 60 pags.

En esta ocasión, los juegos analizados son **Marvel Super-Héros** y **Tac Air**. Los módulos están dedicados a **Marvel** y **Cthulhu**. Las ayudas de juego nos recuerdan nuestra primera época: junto con un artículo sobre la mujer en el juego de rol, se incluye una extensión sobre la simulación del amor en los juegos de rol y como investigar en las bibliotecas. En el apartado wargame, artículos sobre **Third Reich** y un escenario sobre **Charges Antiques**.

Nº 12. 25 Frcs. 60 pags.

Número dedicado especialmente a las batallas, en donde se comparan los grandes juegos estratégicos de la 2ª Guerra Mundial (**Third Reich**, **World War II**, **World in Flames**, **Hitler's War**), un estudio de uno de los pocos juegos sobre la 1ª Guerra Mundial -**Guns of August**- y unos artículos sobre las máquinas de guerra en los juegos de rol. Incluye igualmente un análisis de **Warhammer JdR**, un extensión sobre los mercenarios en el juego de rol y, por supuesto, unos módulos dedicados en esta ocasión a **AD&D** y **Stormbringer** y un escenario de **Croisades**.

Nº 13. 25 Frcs. 60 pags.

Recién llegado a nuestra redacción, este número correspondiente a Enero de 1989 contiene las siguientes perlas: Dos informes sobre las últimas novedades aparecidas en el mercado (de **Transécom** y **Oriflam** respectivamente): **Les Royaumes Oubliés** (para **AD&D**, traducción del ya conocido por muchos **Forgotten Realms**) y **Les Dieux de Glorantha** (para **RQ**, que no debería tardar en aparecer también en versión española). El tercer informe está dedicado a **Tokyo Express**, un wargame en solitario que simula un combate naval en el que se

intenta impedir que los japoneses suministren Gaudalcanal. 8 escenarios para los wargames **Squad Leader** (**Cross of Iron**), **ASL**, **Air Force** (2), **Third Reich**, **Croisades** (2) y **Tank Leader**. Las ayudas de juego están dedicadas a: la proyección astral en los juegos contemporáneos (con bibliografía real adaptada a **Chili/Cthulhu** y **Maléfices**), la invocación de espíritus y demonios (con los peligros que ello conlleva...) y un diccionario inglés/francés de los monstruos **AD&D**. Completa el número (además de las secciones habituales) dos módulos para **Star Wars** y **AD&D**. ¿Sustancioso, no es así?

Líder

Nº 8. 300 Ptas. 52 páginas.

Un número dedicado especialmente al wargame con figuras ("Plomo en las mesas") en el que se comentan la gran diversidad de temáticas y épocas a jugar (**Antigüedad**, **Napoleónico**, **Guerra Civil americana**, **Guerra Moderna**). Además de las secciones habituales, se incluye igualmente un reportaje sobre las **Illas Jornadas de Barcelona**, así como una útil informa-

ción para los que adquirieron **Runequest** en su momento: Una Fe de Erratas y una hoja para el aventurero mejorada. Dos módulos para **RQ** y **La Llamada de Cthulhu** respectivamente, de buena calidad y firmados por **Luis Serrano** (**RQ**) y **Ricard Ibañez** (**Cthulhu**) cierran la revista.

White Dwarf

Nº 107. 1.50£. 80 pags

Director: Sean Masterson.

Pobre Enano, no ha sido muy bien visto por los miembros de la afición en los últimos tiempos, pero por suerte aún quedamos algunos incondicionales dispuestos a seguir manteniendo ondeante el estandarte de nuestras tropas **Warhammer** para defender con ahínco el buen nombre de nuestro patrón (aunque a veces no valga la pena).

Este número nos ofrece una curiosa novedad. Es de formato más pequeño, exactamente del mismo tamaño que las reglas de **Blood Bowl** y **Dark Future**. La idea de los editores consiste en convertir la revista en un libro de manejo, en forma que puedas separar las páginas que te inte-

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

La LLAMADA de CTHULHU



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

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

La Llamada de Cthulhu amplía los mundos fantásticos.

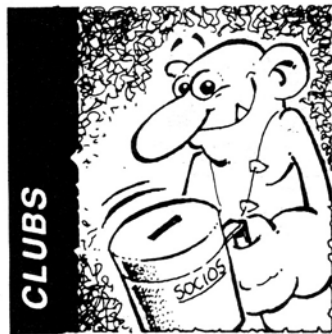
PIDELO A TU PROVEEDOR HABITUAL Y LIBRERIAS

SANT HIPPOLIT 30 (93) 348 86 86 08030 BARCELONA

resen y añadirles a la carpeta de anillas donde, según ellos, debes tener compilado todo el resto de reglas del juego., de modo que no se tenga que buscar la revista donde salía tal ampliación, o si ya habías decidido separar las páginas, que no sobresalgan por los lados, pues queda feo y se hacen "orejas" (un gesto a agradecer por su parte). De este modo tienes todas las hojas del mismo tamaño y en el mismo sitio, y si te da pena cortar la revista nos sugieren que compremos dos, una la cortas y la otra la guardas (¿Original, no?). Un aplauso.

Así, haciendo honor al cambio de formato, nos encontramos con una revista dedicada casi exclusivamente a reglas. Para **Dark Future**, se explican reglas sobre maniobras para el juego avanzado, así como todo lo relacionado con las motos de tres ruedas. ¡Tres páginas de erratas para corregir el libro de reglas de **Realm of Chaos**! Reglas alternativas sobre cheerleaders, faltas de juego y médicos snotlings y halflings en **Blood Bowl**. Una ampliación del libro **Fantasy Armies** con tablas y listas de la raza norse (una combinación de enanos y humanos) para el juego **Warhammer Fantasy Battle**. Un módulo para **Warhammer RPG** que muestra como utilizar Elementales. La sección 'Eavy Metal' enseña a transformar coches de cuando éramos críos en auténticas máquinas de exterminar para **Dark Future**.

En definitiva, este número es en su totalidad un libro de consulta muy interesante para todo aquel que conozca los cuatro juegos que comenta (Los de siempre, por otra parte) y que no le importe recortar la revista., claro. Ah por cierto, si temes perder los anuncios, no te preocupes, no hay muchos (quizás se van dando cuenta).



CLUBS

Auryn
Cambia de local. Cuando leáis esto ya se habrá celebrado

la flamante inauguración de la nueva sede social del club, situado en c/Nils i Fabra 8, bajos 2ª. Teléfono de contacto, Jordi Cabau: 231 26 83



CLUB DE JUEGOS DE ESTRATEGIA
SIMULACION HISTORICA Y ROL

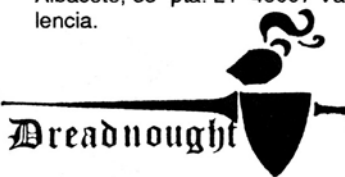
C/ Acebal y Rato 6 primero d-cha GIJON

Compañía Libre

El grupo **Nekronomicon** pasa a llamarse **Compañía Libre** y ya es un club legalmente constituido y con sede social fija en Gijón (c/ Acebal y Rato 6, 1ª derecha). El primer club de Asturias posee unos treinta socios ya (cifra que piensan ampliar) y están preparando el segundo campeonato regional. Para toda información dirigiros al vicepresidente, Emilio Muñiz Muñiz, a la dirección anteriormente indicada.

Dreadnought

Recibimos el logotipo del club **Dreadnought** en las **Jornadas**. Este club de Valencia, presidido por Gerardo Rodas Cordón, está a vuestra disposición en: c/ Albacete, 35 -pta. 21- 46007 Valencia.



Héroes

En nuestro nº 12 se coló una errata al informar de la dirección del club **Héroes**. La dirección exacta es: Canillas 34, repito: Ca-ni-llas. Subsano dicho error, continuamos con la programación.

M & S

Este histórico fue uno de los más activos de todas las **Jornadas** de Barcelona, como lo ates-

tigua el informe sobre el **JESYR III** que incluimos en nuestras páginas. Al márgen de las numerosas actividades realizadas, el club **Maquetismo & Simulación** también ha efectuado un atractivo cambio de look, tal como podréis observar en los logotipos que os adjuntamos.



Sturmtruppen

El 12 de Noviembre tuvo lugar en el Centre Cívic de San Martin de Provençals un rol en vivo organizado por el club **Sturmtruppen**. Pese a la espantosa tormenta que cayó sobre Barcelona aquel día, el ambiente no podía ser más apropiado. Un profesor había sido asesinado por una secta llamada "Los Mentales", y los investigadores tenían que descubrir al asesino. Se recurrió a la colaboración de una medium que advirtió del peligro de una próxima invocación. Un ambiente muy **cthulhuniano** que resultó otro acierto de este emprendedor club de Barcelona. Pese a los puntos de COR perdidos, esperamos con ansia el siguiente rol en vivo.

Tarantela

Nos ha llegado a la redacción de esta revista una simpática carta de presentación de este nuevo club de Barcelona que dirige Eduard Garcia Castro y que podréis contactar en el telf: 213 72 55 o escribiendo a: c/ Torrent de las Flors, 149 -08024 Barcelona-.

Resumiendo lo más brevemente posible la historia de este grupo, os diremos que el apelativo de **Tarantela** surgió a raíz de una partida en la que cierto hobbit salió ileso de un encuentro con dicho arácnido, pese a estar en una situación francamente desfavorable. Desde aquel día, cada

vez que el Máster es algo piadoso o hace la manga ancha, los jugadores se ponen repentinamente a bailar la tarantela, en vez de iniciar las consabidas protestas. Ante el éxito de este "bicho", se incluye además una ficha de la... **Nostra-Tarantela**

Arácnido de aspecto y tamaño variable con expresión demente. Ojos enormes que mirarán inquisitivamente a sus víctimas y larguísima lengua que sale habitualmente de la boca, babeante.

Nº en que aparece: Una **Características:** Al ver al grupo, se arroja (un asalto después de que la vean o incluso pudiendo sorprender al grupo) salvajemente sobre el jugador más desafortunado (el típico jugador cuyas tiradas suele ser 99 en 1D100), por rocambolesca que deba ser su maniobra y superando todo tipo de barrera física o mágica (y bajo el asombro de la indignada víctima que seguramente preferirá quejas y amenazar con abandonar la mesa ante tanta injusticia), e, ignorando toda iniciativa o armadura, la merá con vicio la cara de la víctima desapareciendo luego.

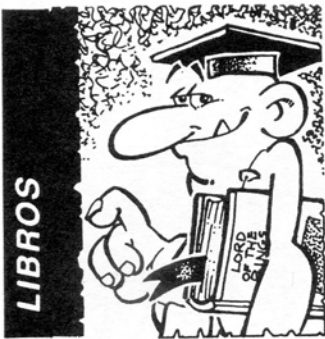
A continuación, el personaje atacado dispondrá de un tiempo para hacer lo que le de la gana, a discreción del Máster. A título de ejemplo "...se le debería permitir desde saltar de un tercer piso rebotando en las lonas de las ventanas y cayendo en triple salto mortal, con la correspondiente lluvia de monedas del público que ha presenciado la exhibición (sin tirada alguna de dados, evidentemente), hasta dejar repetir varias veces las tiradas de dados, intentando explicar al perplejo jugador que había minúsculas arrugas del mantel bajo los dados y que era "borracho"...."

La tradición quiere que se festeje la aparición de la mascota, bailando la "danza tarantelosa" que consiste en ir subiendo y bajando alternativamente los brazos con alegría, castañeo los dedos. El inconveniente es que a veces cesa el efecto en el momento más inesperado (a voluntad del Máster). Finalmente, todo personaje que rechaze enfrentarse a la Tarantela habrá desafiado al destino y será maldecido (a discreción del Máster



la ejecución de la maldición), impidiendo además la aparición de otras tarantelas en esa aventura frente al grupo y de por vida al personaje maldito. Un detalle más: No son domesticables (tampoco nos pasemos).

Así finaliza la amena correspondencia del grupo **Tarantela** y su autor, Edu, al que esperamos conocer pronto.



LOS COMPAÑEROS DE PHILEAS FOGG

James P. Blaylock, *Homunculus*.

Todavía no está traducida al castellano, pero suspirando por serlo, he aquí una gran novela de aventuras al viejo estilo, una de esas que hubiese hecho las delicias de pequeños y mayores cincuenta años atrás.

Blaylock nos traslada al Londres brumoso de los años sesenta-setenta (del siglo XIX, claro está) en una visión alucinada que nos recuerda lo mejor de Dickens y Verne.

La trama es compleja. Un millonario ambicioso en busca del *perpetuum mobile*, un jorobado reanimador de cadáveres, un gurú que afirma ser nacido de una virgen y que utiliza estos zombies como acólitos, un científico que quiere impresionar a la Academia con su nave espacial, un juguetero que fabrica unas cajas extraordinarias... y un homúnculo que posee la respuesta a todas las preguntas, si no fuera porque vuelve loco a la gente.

Sería una bajeza desvelar la trama de esta novela, mezcla de ciencia-ficción, fantasía, misterio y policíaco. Baste decir que *Homunculus* es una novela magistralmente construida, y que mantiene agarrado al lector hasta su increíble final. Una de las mejores aventuras de Maléficos que he leído.

UN ENCUENTRO CON LO AUTENTICO

Howard Phillips Lovecraft, *Los Hongos de Yuggoth y otros poemas*.

Valdemar. Ediciones Madrid, 1988.

He aquí un libro prohibido: El que un editor (y una nota al margen: Valdemar Ediciones lo conforman dos jóvenes arriesgados, amantes del género y que han creado una colección que no sólo mejora con el tiempo, sino que se ha convertido en la mejor colección de literatura fantástica de este país) se atreve a editar poemas, aunque sean de Lovecraft, es ya meritorio, pero además, pediría al público lector tuviese muy en cuenta que *Los Hongos...* es lo único de los Mitos de Cthulhu creado por Lovecraft que restaba por editar en castellano.

Aficionados a los Mitos (literaria o lúdicamente) estarán en pecado mortal si no poseen este volumen. Es como dicen los americanos, "The real stuff".

Lluís Salvador



The Princess Bride

Música de Mark Knopfler. Editado en España por Polygram Ibérica.

Cuando conseguí ver la película a la que pertenece esta banda sonora me quedé de una pieza. Hacía tiempo que no disfrutaba tanto viendo un film y escuchando su magnífica banda sonora que pensé que no oía, ni veía de verdad. Así pues compré el disco y me dispuse a recordar aquellas increíbles escenas de luchas, persecuciones, humor y aventuras.

Las posibilidades de este "LP" son múltiples ya que encontraremos temas que serán estupefactos para ambientar partidas de juegos de tipo "Medieval Fantástico" y especialmente para un juego muy querido por mí como es "Trois Mousquetaires". Para este último hay un tema titulado "The Swondflight" que pone la música a un duelo en lo alto de un acantilado. El tema está mar-

cado con un "toque" que recuerda a la música española, con tonos épicos, lo que le da un especial encanto (os digo que al escucharlo puedo imaginarme de nuevo a los contendientes enzarzados en un terrible combate, en que el valor y la caballeridad están a la altura de la magnífica habilidad de los "aceros" que se enfrentan).

En esta misma cara cabe destacar también "I will Never Love Again" y "Florin Dance". La primera es el tema principal de la película y la segunda tiene un encantador estilo folklórico medieval muy acertado para ambientar tabernas y lugares parecidos.

En la cara B tenemos en primer lugar "Guide my sword" un bello tema en que como en casi todo el "LP" Mark Knopfler nos hace recordar la música de la banda sonora de "Local Hero". Por otro lado temas como "Revenge" muy ambientales o "Happy Endiny" y "Story Book Love", lentas composiciones, llenas de ternura y delicadeza.

Hay que reconocer que este disco no tiene desperdicio (al igual que la película) y no dudo en aconsejaros que lo consigáis tanto si os gusta Mark Knopfler, que estoy seguro de que sí, como si os gusta la música de film de aventuras.

Saludos y hasta pronto:

Robingenolindeus



Los Creyentes

(*The Believers*). 1987. director: John Schlesinger. Guión de Mark Frost, basado en la novela *The Religion*, de Nicholas Conde. Música de J. Peter Robinson. Fotografía de Robby Muller. Intérpretes: Martin Sheen, Helen Shaver, Robert Loggia, Richard Masur, Harley Cross.

¿Qué me diría usted, confiado lector, si le dije que lo extraño, lo oculto y lo ajeno se encuentran más cerca de lo que usted cree? Si le dijera que dentro de esta jungla de asfalto y hormigón se adora a dioses extraños, más

ancianos que el mismo hombre, y que exigen sacrificios humanos.

No se me extrañe. No ponga cara de incredulidad o de fastidio. Al fin y al cabo, en las facultades de Antropología se estudia el método Malinowsky, consistente en analizar una cultura integrándose en ella física y psicológicamente. Y nuestros jóvenes licenciados se van a los más oscuros rincones del mundo, donde nunca han oído un motor, donde la razón misma se pierde...

Y si no son ellos los que traen las creencias, son los inmigrantes. Gentes de otras razas, con otras creencias y otro estilo de vida que vienen a la ciudad. A su ciudad, lector. Así pues... ¡No se resista! No tiene ninguna posibilidad. Mejor, sumérjase gozoso en los ritos iniciáticos. Aprenda la magia suficiente para gozar del favor de los dioses. Sea... *Creyente*.

P.S. ¿Hace falta decir que es un excelente guión para un módulo de La Llamada de Cthulhu?

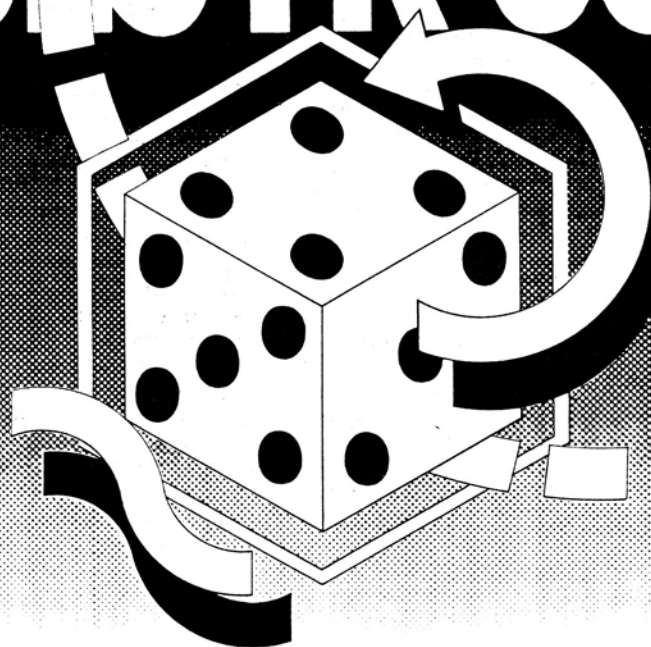
Willow

(*Willow*). 1988. Director: Ron Howard. Guión basado en un relato de George Lucas. Intérpretes: Warwick Davis, Val Kilmer, Joanne Whalley, Jean Marsh.

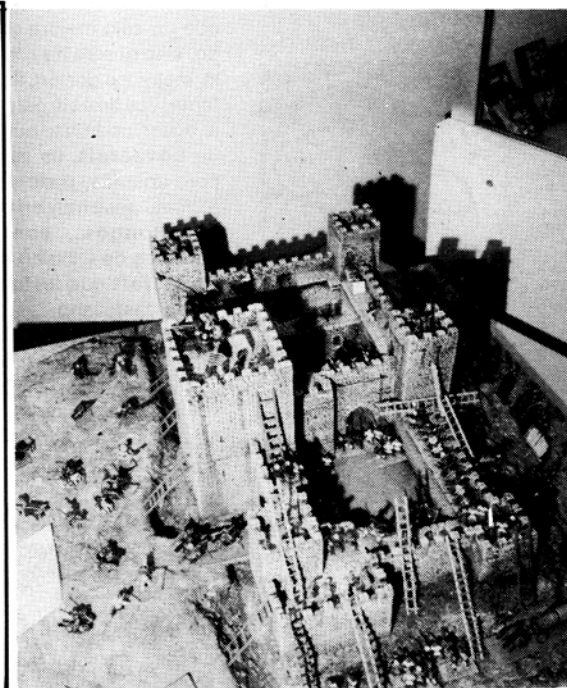
La malvada Bavmorda gobierna con puño de hierro el reino de Nockmaar, y sus hordas salen continuamente de su tenebroso castillo para conquistar y sojuzgar nuevas tierras... Pero la profecía ya lo había dicho: un día nacerá una princesa gracias a la cual se producirá la caída de la reina... Lo que la profecía no ha dicho es que Elora, la princesita (por otro lado recién nacida) elegirá como protector y paladín a Willow, un sencillito granjero de la pequeña raza, casado, con dos hijos y problemas económicos, que va a tener que convertirse en niñera, guerrero y mago. Obviamente, no estará solo. Madmartigan, un humano pendenciero, mercenario y ladrón lo acompañará, convirtiéndose en un cruzado y un héroe. También Finn Raziell, un maga buena convertida en animal por Bavmorda. Y Franjean y Rool, dos duendecillos cobardes que al final demostrarán ser muy valientes. Y Sorsha, la hija de Bavmorda, una chica descarriada que en el fondo no es tan mala (¡Ah el amor heterosexual!), y... Willow: una película de "Espada y Brujería" que hay que ver.

Julio Recarte

JESYR-88



BARCELONA



JESYR-88

29 de Octubre al 1 de Noviembre.
Instituto Pius XII, c/ Ausiàs Marc,
s/n.

Un año más, se celebraron en Barcelona las III Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación Y Rol. Una vez más acudieron de varios puntos del estado aficionados para saludar a viejos conocidos (de anteriores Jornadas), para conocer las nuevas caras de los recién llegados al cotarro lúdico, y, sobre todo, para jugar y divertirse. El panorama que nos ofrecían sus organizadores, Ludocentre, no podía ser más prometedor: Las Jornadas iban a contar con un espacio más amplio y mejor distribuido para las actividades que estaban previstas en estos días. Nada más y nada menos que todo un instituto a nuestra disposición, con una gran sala para stands y mesas de juego, salas para campeonatos, salas para conferencias y mesas redondas, salas para proyecciones, etc.

El programa era denso y apetecible: Mesa redonda sobre "El diseño de juego", con la participación de **Joan Argemí, Xavier Navarro y Enric Reverter**. Proyección del video sobre el Rol en Vivo en las Cortes. "Los Juegos de Simulación por correspondencia" a cargo de **Pepe Jara, Joan Parés y Joan**

Torra. La presentación de la "Asociación Española de Jugadores de Estrategia, Simulación Y Rol" (AEJESYR) a cargo de la Junta Directiva. Una mesa redonda sobre "Los Juegos de Reflexión en Francia", a cargo de **Alain Ledoux, Didier Gulsérrix y Pierre Claquin**. La presentación del juego "Magna-juego" por el club **Los Pelotas** de Bilbao. La conferencia "Sturmtruppen, una experiencia de Club" a cargo de los interesados. "El Juego de Simulación en el ocio" a cargo de **Ludocentre**.

Y aunque finalmente, el programa variase sustancialmente de lo inicialmente previsto, lo que realmente ambientó estas IIIas Jornadas fueron las actividades de los clubs, que mantuvo en todo momento la gran sala del Institut Pius XII a rebosar. De ellos, los auténticos protagonistas del JESYR III, es de quien vamos a hablar principalmente en este reportaje.

LOS CLUBS

AEJESYR

Presentándose de modo oficial en estas Jornadas, la **Asociación Española de Jugadores de Estrategia, Simulación Y Rol** estuvo muy activa durante todas las Jornadas. Organizadora del I Torneo Nacio-

nal de juegos de estrategia, simulación y rol con las modalidades de Wargame con **Squad Leader**, Diplomático con **Civillization**, Rol con **La Llamada de Cthulhu** y Figuras con **Epoca Antigua, WRG 7ª Edición**, abarcaron la primera plana del apartado de torneos y concursos.

ALPHA/ARES

En una de las salas superiores, alejados del ruido y del bullicio de la sala principal, los afortunados componentes del club **Alpha** se enfrentaron durante varios días a socios del club **M&S** en uno de los escenarios más "crudos" de la serie Europa. Un wargame en la estepa rusa: "**Storched Heard**"

ARIOCH

Era la primera vez que el club **Arioch**, de Palma de Mallorca, participaba en las Jornadas y no pudo hacerlo más acertadamente. Organizador de partidas de **Twilight 2000** (que tuvieron mucha aceptación), **Asfalto** (más conocido por los francófonos por **Blitme**) y **Advanced Marvel Super Heroes**. Además, presentaron su revista de rol y simulación del club, llamada **K-OS**, de tipo fanzine y con 12 páginas que contenían el siguiente material: Editorial sobre las mujeres en el rol, manuscritos sobre la filosofía del rol, **La Llamada de Cthulhu** y **Star Wars**

(El código Jedi), un informe sobre **Star Trek**, un módulo-pera para "El Gemec d'en Xuxuclú" (*Gemec= Gemido*), un mensaje sobre el juego de rol, un artículo sobre la magia y para finalizar, unas divertidas conversaciones que acontecieron en partidas de rol. Esperan no faltar a las próximas Jornadas. ¡Qué así sea!

AURYN

Especialmente dedicado a la iniciación del juego de rol, los componentes más distinguidos del club **Auryn** realizaron partidas de iniciación de **Paranoia**, **Maléficos** y **La Vallée des Rois**, para regocijo y alegría de todos los participantes y asistentes. Además, se aprovechó para presentar el juego de rol **Qualor**.

AVRES/BRES

Este club de Bilbao organizó partidas de **Squad Leader** en tres dimensiones, además de dar el consabido ambiente en las mesas redondas, de mano de uno de sus componentes más célebres, **Kepa Bis**. Pese a que se anuncia en el programa la presentación de un juego de rol diseñado por el club, nosotros no vimos nada, aunque es posible que nos despistásemos. Si ese fuese el caso, indagaremos y os informaremos de ello como es debido.

DRAGON

Con las partidas de demostración de figuras y maquetas, el club **Dragón** de Madrid atrajo la atención de la mayoría del público asistente. Se contaba con la colaboración de un vistosa maqueta de castillo, realizada por **Ave Fénix**, con la que se jugaron el escenario Asedio al castillo en wargame con figuras.

DREADNOUGHT

Este club de Valencia hizo una amplia labor de difusión con diversos juegos de calidad, como **Empires in Arms**, por ejemplo. Sin olvidar, la participación de Gerardo Córdón para la difusión de **AEJESYR**.

FUMBLER DWARF

Otros de los clubs que más actividades desarrollaron en estas Jornadas. Los chicos del madrileño club **Fumbler Dwarf** eran los organizadores y responsables del 1er

Torneo **Fumbler Dwarf** de **Runequest**, que contó con una amplia participación (nada más y nada menos que 25 inscritos). Paralelamente, se desarrollaron partidas de demostración para **James Bond 007** con la aventura "Alta Tensión" y se presentaron módulos diseñados por el propio club para **James Bond**. Todo este extenso panorama corría a cargo, por supuesto, del infatigable trío compuesto por Luis Serrano y Ana I. Utande (traductores de **Runequest**) y Karl Walter Klobuznick (colaborador y autor de casi todo lo publicado sobre 007).

HEROE

Anunciando en el programa partidas de demostración de **Star Warriors**, **Star Fleet Battles**, **Star Wars** y **Star Quest** (una adaptación de **Runequest** en el espacio), nos fue imposible apuntarnos a ninguna de sus actividades, para desespero de los fans de Skywalker y Hans Solo que componen nuestra redacción. Lo que si pudimos ver fue el Fanzine de la estrategia, la simulación y el rol de este club, llamado **El Caldero Mágico**. 20 páginas que contienen información sobre **Cthulhu Now**, el entrenamiento de habilidades en **RQ**, las reglas de combate sin armas en **RQ**, un artículo sobre el Ayer, Hoy y Mañana en el Juego por Correo del Club **Héroe** y sobre el juego **Vietnam (1965-1975)**, concluyendo el fanzine una llamada al juego de rol en vivo en Madrid. En las páginas centrales se inserta un divertido test a remitir al club.

el Caldero Mágico

Fanzine de la estrategia, la simulación y el rol
20 páginas número 1



JOLLY ROGERS

Del club **Jolly Rogers** de Zaragoza también destacamos la presentación de su revista de juegos de guerra, simulación y rol, llamada **Sir Roger**. El volumen de este fanzine es respetable: 50 páginas con artículos sobre **Warhammer**, Figuras, **Paranoia**, **Dungeons & Dragons**, **América Central** y **Conquistador**, así como un artículo sobre Jack Vance, famoso escritor de novelas de Ciencia-Ficción.

LOS PELOTAS

Discretos en actividades, el club de **Los Pelotas** de Bilbao fue espectacular en su presentación del módulo para **La Llamada de Cthulhu**, **Nox Demoni**. Un enorme estandarte con la mascota del club precedió una sonada explosión de petardos (que asfixió a más de uno, por cierto) y un mensaje

enigmático (que la megafonía no supo plasmar con demasiado acierto) invitaba a los asistentes a adquirir este interesante módulo diseñado por Joaquín Agreda y Alex de la Iglesia, en una adaptación libre de la película de Jacques Tourneur, **La Noche del Demonio**.

SE BUSCA PSYCHOKILLER



M & S

Este club fue, por opinión unánime, el animador nº1 de las Jornadas. **Maquetismo & Simulación**, de Barcelona, uno de los primeros clubs que se fundaron en este país, con una renovada y enérgica plantilla, pasmó a todos los presentes con sus constantes actividades. La primera sorpresa fue el juego **Psychokiller**, que alborotó a todos los presentes. Este juego estaba cuidadosamente preparado (con un dossier que incluía una introducción al juego, una explicación completa de las reglas, cartas de juego y un divertido test) con cartas, adhesivos de juego y el control de media docena de árbitros que acabaron derrotados por el desbordamiento que se produjo. Más de 80 jugadores llegaron a jugar simultáneamente, asesinandose en los pasillos, los stands, las mesas de juego, el bar... con el resultado escalofriante de un asesinato cada 5 segundos y un record de hasta ahora 60 muertos.

Pero eso no fue todo. **M&S** también inició a los asistentes con **Talisman**, **Star Warriors** y **Auto Racing**, y se jugaron partidas de **Civilization**, **Machiavelli** y **Iron Men & Wooden Ships**.

No faltó tampoco una iniciación a un juego de rol creado por **M&S**, llamado **Los Príncipes de la Tierra Media** (más conocido por **Campesinos y Topos** por los amigos), con partidas diarias que contaron con masiva presencia (incluso se tuvieron que hacer reservas).

Y como colofón, el 1er Campeonato de Catalunya **AD&D** ha resultado ser un éxito rotundo (mucha gente no pudo participar al agotarse las plazas). Se presentó un dossier sobre el mismo (de 10 páginas) que contenía una introducción al juego, a la aventura, una definición de los personajes, un test para jugadores de rol y las reglas del campeonato. Colaboraron en este campeonato **Jocs & Games**, **Juegos Sin Fronteras** y **Ludocentre**.

K-OS Revista de Rol y Simulación del club ARJOCH

Palma de Mallorca, 28/10/1988

El Jomplor 24



STURMTRUPPEN

El dinámico club de Barcelona montó partidas de **Dungeons & Dragons** y **La Llamada de Cthulhu** para despertar el interés de los aficionados asistentes a las Jornadas. Tampoco se puede desdeñar su participación a la marcha nocturna que tuvo lugar durante las Jornadas.

THOR

Este club de Alicante presentó su ampliación para el juego **Hitler's War**, con el títulos de **Kaiser War**, y que sirve para jugar el juego ambientándolo en la 1ª Guerra Mundial.

WARMICE

Tampoco este club de Barcelona se quedó parado. Realizaron partidas para **D&D** y **La Llamada de Cthulhu**. Pero fue con **Paranoïa** donde se consiguió el mayor éxito. Unas partidas en las que reinó la violencia psíquica (gritos, insultos...) y física (pelotas de papel, pistolas de agua, duchas de champú, caras pintarrajeadas de carmín...). Sin duda un club que se hizo querer y que dará mucho que hablar en un futuro.

LOS STANDS

Apenas se accedía a la gran sala de expositores del **Jesyr** los primeros stands que se veían eran los de **Jocs & Games** y **Joc Internacional**. Mientras que en el primero se ofrecían las últimas novedades en juegos de simulación y rol nacionales y de importación, el segundo presentaba las tan esperadas versiones españolas de los juegos **La Llamada de Cthulhu** y **Runequest**. En el caso del **Cthulhu** incluso se ofrecía también el primer complemento de la gama: **Fragmentos de Terror**. No faltó tampoco el último ejemplar de **Líder**.

Pero hubieron más sorpresas en las Jornadas. Como la de la presentación del stand de **Ludopress**, importadores de juegos franceses de simulación y rol (sobre todo de **Jeux Descartes**, como **Dien Bien Phu**, **Ave Tenebrae**, **Les Aigles** en simulación, o **Maléficos**, **Paranoïa** y **Légendes Celtiques** en juegos de rol) y editores de la revista **Alea**.

Tampoco fueron menos impresionantes los productos que presentó **Escenart** y **Juegos de Mesa y Figuras** -desde piezas y moldes hasta accesorios para modelistas y jugadores-, así como **El Ave Fénix** que presentó un precioso castillo medieval para figuras de 25 mm.

Gigamesh también estuvo presente, como especialista en el sector del libro, ofreciendo toda la literatura necesaria para inspirar a directores de juego de rol y curiosos.

Juegos Sin Fronteras nos presentó su extenso catálogo de figuritas en un atractivo diorama que se montó en "episodios" y pusieron la nota de humor haciendo patente su flema ante las situaciones delicadas. Cuando, al segundo día de las Jornadas todavía no habían recibido dos de las tres vitrinas que solicitaron para montar su exposición, muchos de los presentes pudieron sonreír al ver una nota que rezaba de la siguiente guisa: "**Juegos Sin Fronteras... y sin vitrinas**".

I CAMPEONATO DE CATALUNYA DE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS MAQUETISMO Y SIMULACION



Los importadores de **Grenadier**, **Denizen**, **Prince August** y de la revista **Chroniques D'Outre Monde** no perdieron por ello los nervios y dieron mucho ambiente en el **Jesyr**.

En la otra punta y al final del recorrido por todos los stands comerciales se encontraba **Troll**. Desde nuestro arinconado bastión, los asistentes pudieron ver la exposición que mostraba la evolución de la revista, su mascota de modo didacto y comprar material atrasado, el último número (el 14), y un mapa del mundo de las **Darland's**. Aunque los más mimados fueron sin duda nuestros suscriptores que acudieron a nuestro stand, recibiendo el último número con el mapa de regalo, un mapa de Barcelona para orientarse con un programa de actividades nocturnas durante las **Jornadas** organizadas por el **Club Troll**. La verdad es que la cosa podía haber ido mejor si el programa se hubiese leído antes de que finalizasen las **Jornadas**. Sirva de experiencia para futuras celebraciones.

LAS ACTIVIDADES

El campeonato de las **Jornadas** estaba organizado por **AEJESYR** y cubría las modalidades de wargame, temático, rol y figuras. Los campeonatos alternativos fueron sobre **Runequest** (organizado por el club **Fumbler Dwarf**) y **Advanced Dungeons & Dragons** (organizado por **Maquetismo & Simulación**). Todos ellos tuvieron gran afluencia y notable éxito. Los numerosos premios que se otorgaron fueron amablemente cedidos por algunos de los stands que concurrieron a las **Jornadas** (**Joc Internacional**, **Jocs & Games**...).

Pese a que no se trate de una actividad, resaltamos la presencia al **Jesyr** de los redactores de la revistas francesas **Casus Belli** y **Jeux & Stratégie**, cuya disponibilidad, a nuestro entender, no se aprovechó suficientemente.

No faltó tampoco la cena de la Afición, que reunió a la mayoría de los participantes y organizadores de **Jesyr**, que fue alegre y movida.



EN RESUMEN...

Las **Jornadas** alcanzaron un éxito mayor que el de las anteriores si cabe. No se puede decir lo mismo de las **Jornadas de Reflexión** que resultaron un poco muermo, al menos hasta que acabó el **Jesyr** (posteriormente, la cosa se animó algo más con las visitas de colegios y las demostraciones de algunos juegos). Existieron algunos problemas de organización y sincronización de actividades que se solventaron al estilo latino, con notable acierto por otra parte. Ahora sólo queda esperar la próxima cita sobre la cual pesan algunas incógnitas: ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Quién? ¿Cómo y por qué?

Diego Pérez



A PROPOSITO DEL DIABLO...

"Entonces Jesús fue llevado del espíritu al desierto, para ser tentado por el Diablo"
Mateo. 4.1.

La postura de Lucifer en **La Llamada de Cthulhu** no queda clara. Si atendemos a las "Leyes fundamentales de los Mitos de Cthulhu", no existen Dios ni Diablos. Veinte siglos de civilización judeocristiana son barridos en pro de un monstruo venido de las estrellas.

Sin embargo, en el libro de reglas encontramos interesantes manifestaciones. La primera es la inclusión de los vampiros- recordemos que los vampiros son criaturas infernales animadas por el poder del Diablos- y, en su descripción, el siguiente aserto: "habitat: Allí donde se hacen tratos con Satán" (sic). Bastante revelador.

Cuando se describe a Nyarlathotep, el Caos-que-se-arrastra, tropezamos con un "hay evidencias de que es el 'Hombre Negro' en los sabbaths de las Brujas"; y en la aventura introductoria, "La casa encantada" que "(El propietario de la casa) puede usar el poder de Nyarlathotep para provocar fenómenos: olores fétidos, charcos de sangre y ruido en las paredes"; o sea, una típica infestación.

De modo que podemos llegar a dos conclusiones:

- 1) Satán, aunque un poco en la sombra, puede intervenir en el mundo de los Mitos
- 2) Al parecer, el ente llamado "Lucifer" o "Satán" recibe el nombre, en Mitos, de "Nyarlathotep".

Et voilà! Hemos recuperado para el juego uno de los puntos más vitales de la historia del terror: la intervención del demonio, y todo lo que lleva consigo. Los demás monstruos del Mito podrían pasar por cohorte de demonios a los ojos de cualquier sacerdote.

Con tan ingeniosa teoría, abrimos nuevas posibilidades para el juego como:

-Las sectas satanistas. Normalmente son más "familiares" que las sectas Cthuloides (y en el fondo persiguen lo mismo), sus ritos e idiosincrasia bastante atrayentes y fáciles de documentar, son:

-Las posesiones y los exorcismos. Si has visto o leído "El Exorcista", convendrás conmigo en que una escena como la de la posesa Regan puede ambientar muchísimo una partida; un exorcismo puede hacer lucirse a un PJ sacerdote... o destruirlo.

-Misas negras, parodias satánicas de la misa cristiana, que en el siglo XX siguen desarrollándose en ruinas u hoteles de lujo.

-El mundo de las brujas y los adoradores de Satán, tan prolijo en tics, detalles y bibliografía.

Y para que seguir. Puede ser muy divertido que un PJ encuentre un ejemplar del "Ritual de la Alta Magia", de Eliphas Levi, y poniendo en práctica una de sus invocaciones aparezca... Shude'Mell, por ejemplo.

Insisto: es una cuestión de nomenclatura, pero que puede tener mucha importancia.

Los que crean que todo esto no es más que una bufonada y un despropósito, que no sigan. Los que estén de acuerdo, sigan leyendo, que vamos a hacer un poco de demonología práctica.

JERARQUIA INFERNAL

*Según el "Gran Grimoire" del Papa Honorio (Roma, 1760)

Surgat (Demonio de las Riquezas). Tiene el poder de desencantar los tesoros escondidos. Señala los sitios donde se crían el oro (sic), la plata y otros metales de valor y las piedras preciosas.

Lucifer (Demonio de las enfermedades). Tiene el poder de enfermar y curar a los hombres y las bestias. Enseña las propiedades de las plantas curativas y venenosas.

Frlmost (Demonio de la destrucción). Enseña el manejo de las armas. Siembra el odio, el espanto y la ruina. Hace ruido en las casas. Es el padre de las venganzas. Revuelve las aguas del mar, desencadena las tempestades, hace caer granizo y rayos donde le place, etc.

Astaroth (Demonio de la suerte). Indica los medios de hacerse rico. Enseña el gran secreto para ganar a la lotería y en todos los juegos de azar. Revela el modo de hacer fortuna, triunfar en los negocios, etc.

Silcharde (Demonio del dominio). Concede al que le evoca un poder dominador sobre los

***Invocación al demonio (Del "Ritual de la Alta Magia", de Eliphas Levi)**

*"Caput Mortuum, imperet tibi dominus per adam jot chavam!
Aquila errans, imperet tibi dominus per alas tauri.
Serpens, imperet tibi dominus tetragrámaton per angelum et leorem!
¡Michael, Gabriel, Raphael, Anael!
Fluat odor per spiritum eloim.
Maneat terra per adam jot-chavam!
Fiat firmamentum per iahuehu-zebaot.
Fiat iudicium per ignem in virtute Michael."*

Angel de ojos muertos, obedece o disipate con esta agua santa
Toro alado, trabaja, o vuelve a la tierra si no quieres que te agujee con esta espada
Aguila encadenada, obedece a este signo, o retírate ante este sople
Serpiente movable, arrástrate a mis pies o serás atormentada por el fuego sagrado, y evapórate con los perfumes que yo quemó.
Que el agua vuelva al agua; Que el fuego arda; Que el aire circule; Que la tierra ciaga sobre la tierra por virtud del pentagrama, que es la estrella matutina, y en el nombre del tetragrama que está escrito en el centro de la cruz -amén-

demás hombres. Influye en el alma de los poderosos, para conseguir de ellos toda suerte de beneficios y empleos.

Bechard (Demonio del amor). Enseña a los hombres y a las mujeres el arte de amar, los secretos para hacerse irresistibles en las cuestiones amorosas, los medios para alcanzar el amor de una persona, para hacer reír a los amantes, para destruir matrimonios, enseña el arte de componer filtros, etc.

Guland (Demonio de la envidia). Tiene facultades para hechizar, arruinar a las personas y hacer enfermar y morir a los animales domésticos y aves de corral. Insinúa los medios de echar en una casa la mala suerte y trastornos de toda clase. Enseña la manera de dominar a las bestias feroces.

*Según las "Clavículas de Salomón" (Traducción de Irde el Mago, Amberes, ¿1470?)

El rey de los Infiernos se llama **Lucifer**, y le siguen en su categoría **Belzebuth** y **Astaroth**, llamados príncipes de las Tinieblas.

Vienen después los demonios superiores subordinados a los tres que anteceden. Sus nombres son **Lucifugo**, **Satanakia**, **Agaliaretp**, **Fleurety**, **Sargatanás**, **Nebliur** y **Masabakes**. He aquí los poderes y talentos que Lucifér ha concedido a cada uno de ellos:

Lucifugo, Primer ministro infernal, tiene el poder de todas las riquezas y tesoros del mundo.

Satanakia, Gran general, tiene el poder de someter a las mujeres a los deseos del hombre.

Agaliaretp, Capitán general, sus poderes se extienden hasta descubrir los más impenetrables secretos y misterios de la magia negra.

Fleurety, Teniente general, tiene el poder de hacer cualquier clase de obra que se desee durante la noche, y hacer nevar, granizar, llover y formar horrible tempestad allí donde quiera.

Sargatanás, Brigadier, enseña el secreto de hacerse invisible y de transportar a las personas de un sitio a otro, por lejano que sea.

Nebliur, Mariscal e Inspector General, tiene el poder de enseñar el arte de adivinar el futuro.

Masabakes, Concubina de los ejércitos infernales. Es el demonio de la perfidia, del amor mentiroso, de la vanidad, de la estafa y del robo.

Los siete demonios que acabo de nombrar son los que gobiernan y dirigen todo el

poder infernal, y tienen a sus órdenes infinitos ejércitos de espíritus inferiores.

HABILIDADES ESOTERICAS

Las siguientes habilidades para investigadores especifican todo aquello que cae bajo el epígrafe "ocultismo". Aunque en 1920 la fiebre espiritista había remitido un poco y la "Society for Physical Research" se esforzaba

para dar un aire "científico" a estos fenómenos, lo cierto es que Europa y América vivían bajo la imperiosa necesidad de "creer" en lo insólito. Los numerosos casos de fenomenología paranormal producidos al amparo de la I Guerra Mundial y la consolidación de círculos espiritistas seguidores de Kardec promueven un ambiente que, si bien no goza del éxito que tuvo en las postrimerías del siglo XIX, continúa la tradición esotérica desde un punto de vista de estudio y curiosidad investigadora.

Cartomancia. Es la habilidad de conocer pasado, presente o futuro a través de las cartas. Es un arte adivinatoria mayor y de origen antiquísimo. No es una forma demasiado ortodoxa de conseguir información para un escenario, pero puede ser interesante. El personaje hace un tiro sobre su habilidad; de sacarlo, el Máster puede dar algunas indicaciones, siempre de forma enigmática y simbólica. Una tirada de cartas cuesta 1 punto mágico. La cuestión consultada debe ser concisa y previa.

La base es de 00, y para establecer el tipo de cartas usadas, se tira 1D100. El investigador sólo sabrá leer las cartas que se le hayan atribuido; el usar unas u otras conlleva sutiles diferencias.

*Demonios adscritos al zodiaco (¿?) (de un tratado de astrología anónimo)

ARIES	-Sataaran y Sarahlel
TAURO	-Bagdal y Arazlel
GEMINIS	-Sagras y Sarahlel
CANCER	-Rahdar y Phaklel
LEO	-Sagham y Seratlel
VIRGO	-Iadara y Scahtlel
ESCORPION	-Riehol y Salssalel
LIBRA	-Grasgarben y Hadaklel
SAGITARIO	-Vhnori y Saritalel
CAPRICORNIO	-Sagdalón y Semaklel
ACUARIO	-Archer y Ssakmaklel
PISCIS	-Rasamasa y Vacablel

	Demonio Regente	Demonio Subalterno	Demonio Inferior
FUE	42	24	19
CON	65	30	19
TAM	50	25	10
INT	25	20	15
POD	50	45	25
DES	12	13	14
PG	85	35	17
Mov	10	11	12
Ataque			
Aplastamiento	60% Daño 8D6	40% Daño 4D6	—
Garras	65% Daño 1D6+5D6	55% Daño 1D6+2D6	65% Daño 1D6+1D4
Mordisco	40% Daño 4D6	35% Daño 1D10	40% Daño 2D4
Conjuros			
	*Agostamiento	*Agostamiento	—
	*Convocar 1D6	*Convocar 1D10	
	Subalternos o 1D20 Inferiores	Inferiores	
	*Otros, a discreción del Keeper		
SAN			
	-1D20 SAN (-1 si pasa SAN)	-1D10 SAN (-1 si pasa SAN)	-1D4 SAN

1D100	Especificaciones
01-20	Arcanos mayores del Tarot (Marsella, Etteila, Egipcio)
21-45	Tarot completo (arcanos mayores y menores). Se suma +10 al porcentaje del personaje por ser un método más completo
46-70	Baraja española. Se suma +5 por ser una de las más extendidas y usadas, y de fácil lectura
71-95	Baraja francesa o de póker. Se resta -5 por ser una utilización más frívola, propia de reuniones de sociedad y charlatanes
96-00	El adivino sabe usar todas las barajas

En adición, un personaje con más de 25% en cartomancia y que use Tarot tiene conocimientos de simbología esotérica y ocultista, debido al estudio de la particular presentación pictórica de los arcanos.

Astrología.- Habilidad que permite conocer los astros y sus influencias terrenas, levantar horóscopos y hacer predicciones. También es un arte adivinatoria mayor de incalculable antigüedad. Los usos más comunes de la Astrología son:

-Conocimiento del ciclo estelar y de los momentos más propicios para toda clase de ceremonias, invocaciones u operaciones mágicas

-Predicciones sencillas sobre asuntos concretos (tiradas 1D6 horas de observación nocturna y cálculos astrológicos)

-Astrología genética, o destino de una persona (1D10 horas de observación nocturna y cálculos)

-Fabricación de amuletos astrológicos.

Estos amuletos pueden bonificar los tiros de suerte a razón de 10% por cada 5 puntos mágicos empleados en su consagración. El personaje debe hacer sus cálculos (1D3 días), constelar el anillo en los momentos propicios (1D4 días más) y especificar los puntos mágicos que se gastan. Un amuleto, por ejemplo, que haya empleado 10 puntos mágicos, podrá restar al tiro de suerte del personaje un 20%. Los amuletos pueden ser usados por el astrólogo u otra persona; lo malo es que sus efectos sólo duran 1D3 meses.

Mediumnidad.- Es la capacidad innata que poseen algunas personas de provocar fenómenos paranormales cuando están en trance. A finales del XIX y principios del XX hubo muchos de estos dotados, que se hicieron famosos entre curiosos, investigadores y aristócratas: Eusapia Palladino, Willy Schneider, D.D. Home o Florence Cook, por citar algunos. Si bien es cierto que muchos investigadores pecaron de ingenuos (como Crookes Florence Crook y el caso del fantasma de "Katie King") y que se descubrieron muchos fraudes, hay algunas garantías sobre la autenticidad de estos fenómenos.

Para el propósito del juego, un personaje medium deberá cumplir los requisitos especificados para la clarividencia. A la hora de escoger manifestaciones, puede usarse la tabla de "fenómenos posibles en una reunión espiritista", o bien, la siguiente, para amantes de lo insólito:

Clarividencia.- Ciertas personas tienen el don de "ver" cosas que no son accesibles a los demás. Sienten y conocen situaciones futuras, o acontecimientos que ocurren a muchos kilómetros. Los tipos de clarividencia más comunes son:

-Clarividencia "futura": El vidente sueña o ve un acontecimiento que ocurrirá. Normal-

mente, la visión le es totalmente desconcertante, pues es borrosa o toma aspectos simbólicos. El Máster, por supuesto, proporcionará la visión.

-Clarividencia "presente": El vidente tiene consciencia de un hecho que está ocurriendo en otro lugar, alejado de su entorno. Normalmente, la visión es más clara que en el tipo anterior

-Psicometría: Un objeto cualquiera hace sentir al vidente rasgos y situaciones relacionadas con el pasado del objeto y la persona que lo utilizó, que no conocía anteriormente.

En realidad, el asunto de la clarividencia es mucho más extenso y prolijo, quizá el fenómeno parapsicológico más universal. Encontrar objetos perdidos de los que no se sabía nada, localizar una persona fallecida, leer un libro sin abrirlo, etc. son manifestaciones clarividentes mucho más concretas.

Para el propósito del juego, podrá ser clarividente el personaje que tenga un Poder mínimo de 12. Deberá sacar un tiro de PODx2, y entonces podrá tener acceso a esta habilidad, con base igual al POD dividido por dos.

Como que este don suele ser espontáneo, el Máster decide el momento de hacer el tiro y la visión que el jugador tiene. Un vidente con clarividencia mayor de 20% podrá solicitar un máximo de tres tiros por aventura. Una "visión", o su intento, cuesta 3 puntos mágicos.

Parapsicología.- Es aquella ciencia fronteriza con la psicología que se encarga de estudiar todos aquellos fenómenos "extraños" y que parecen sustraerse al ámbito de otras ciencias. El término parapsicología fue propuesto en 1889 por Dessoir, desplazando al de "metapsíquica" usado hasta entonces.

En términos de juego, un personaje con la habilidad de parapsicología podrá comprender aquellos fenómenos preternaturales ante los que se encuentre, conocer su definición y denominación, compararlos con la casuística

Tabla de Fenomenología Mediumnica

Dado	Fenómeno	Explicación
1-12	Hipotermia	Bajada sensible de la temperatura en algún momento de la reunión
13-19	Criptoscopia	Capacidad del medium para ver cosas ocultas o fuera de su alcance visual
20-26	"Voz en directo"	Voces paranormales que contestan a las preguntas que se les formulan
27-33	Escritura Automática	El medium escribe textos o frases estando en trance
34-40	Dermografía	El medium "ve" colores o lee textos a través de las puntas de los dedos, con los ojos tapados
41-47	Illocación	En un trance especialmente profundo, el medium queda como muerto en la reunión; mientras, puede aparecerse a otras personas en otro lugar ("estar en dos sitios a la vez")
48-54	Criptomnesia	El medium recuerda y habla de cosas pasadas que no conoce
55-61	"Biofeedback"	El medium puede controlar los movimientos reflejos de su organismo (respiración, pulso, ritmo cardíaco) o de otra persona
62-68	Elongación	El cuerpo del medium o parte de él aumenta o disminuye de tamaño
69-75	Dermografía	Aparecen sobre la piel del medium estigmas en forma de dibujos o palabras
76-82	Psicofotografía	El medium es capaz de impresionar aparatos fotográficos con imágenes paranormales
83-89	Xenografía	Estando en trance, el medium escribe sobre materias que le son desconocidas, o en lenguas extrañas, o con la letra de otra persona (normalmente, un difunto)
90-95	Agotamiento del medium	El medium queda extenuado y no puede provocar ningún fenómeno
96-00	SHC	Fenómeno muy raro (Spontaneous Human Combustion). El medium es víctima de una autocreación por causas desconocidas, y queda prácticamente reducido a cenizas

Lógicamente, este tipo de fenómenos sólo se producen en la reunión espiritista "clásica", en la que el medium es el alma y conductor. (Recordemos la escena típica de varias personas alrededor de una mesa, tomadas por las manos y rogando la manifestación de los espíritus). En una sesión en la que se utilice el tablero de oui-ja es bastante claro que se produzcan (fenómenos usuales que acompañen a la oui-ja pueden ser "raps", hipotermia y clarividencia. Los demás son excepcionales).

TABLAS DE FENOMENOLOGIA PARANORMAL

Poltergeist

Dado	Fenómeno	Explicación
01	Telequinesia leve	Objetos pequeños (tazas, vasos libros) saltan y vuelan. No se rompen al caer, y al tocarlos están calientes.
02	Telequinesia fuerte	Objetos grandes (sillas, muebles) se desplazan y levitan.
03	Parafonolalia	También llamada Mimeofonia . Sonidos paranormales que imitan ruidos fuera de contexto (voces, cadenas, aullidos, etc.).
04	Paralitogénesis	Inexplicablemente, llueven piedras a través de techo y paredes. No dañan seriamente, y al tocarlas están calientes.
05	Pirogénesis	Objetos inflamables arden y se consumen espontáneamente sin motivo.
06	"Electroragia"	Bajones súbitos o subidas anormales de tensión en la corriente eléctrica que no detectan contadores ni aparatos especiales.
07	"Raps"	Golpes y crujidos en los muebles, techo y paredes, que pueden llegar a hacerlos temblar.
08	Aportación	Aparición misteriosa de objetos que estaban en otro lugar.
09	Psicorragia	Un estallido de energía mental provoca un verdadero caos en el que se producen incontroladamente varios de estos fenómenos a la vez.
10	_____	No se produce fenómeno

Infestación o "encantamiento"

Dado	Fenómeno
01	Alteraciones típicas de "Poltergeist" centradas en un sitio particular.
02	Olores fétidos y nauseabundos.
03	Raps y ruidos extraños notados en la casa.
04	Llamaradas súbitas en la lejanía, o en chimeneas, fogones o similares aún apagados.
05	Espectros macabros de todo tipo.
06	Pequeñas pirogénesis a la vista de testigos.
07	Parahilogramas o Dibujos Paranormales en paredes o cristales.
08	Fenómenos meteorológicos extraños (truenos en el cielo despejado, fuegos de San Telmo, etc.).
09	Espectros macabros que sólo se ven a través de las ventanas.
10	No se producen fenómenos.

Endemoniamiento o posesión

Dado	Reacción	Explicación
01	Xenoglosia	El sujeto habla en lenguas que no conoce.
02	Sansonismo	La fuerza del sujeto se duplica, haciendo difícil su control.
03	Levitación	El sujeto flota aterrado sobre la cama.
04	"Alter Ego"	El sujeto cambia la voz y se expresa como una personalidad distinta.
05	_____	El sujeto escupe y blasfema con inusitado denuedo.
06	_____	Reacción violenta con ánimo de infligir daño a los que le rodean.
07	_____	Gritos aterradores en lenguas extrañas (-1D2 SAN).
08	_____	El sujeto cae en un estado febril de agitación, pero mantiene su personalidad.
09	_____	El sujeto se expresa como si fuera el demonio, y aulla, insulta y ríe.
10	_____	El sujeto concilia el sueño.

Fenómenos posibles en una reunión espiritista

Dado	Fenómeno	Explicación
01	"Rap" o "Cplifoot"	Ruidos y golpes secos que "contestan" inteligentemente a preguntas mediante un código sencillo (el usual es dos golpes "no", un golpe "sí").
02	Tiptología	Luces y destellos de colores centrados alrededor del medium.
03	Ectoplasma	Formas tangibles de aspecto fantasmal, que emanan del medium y pueden actuar sobre la materia.
04	Telequinesia	Idem Poltergeist, pero centrado en un sólo objeto (usualmente la mesa o las sillas).
05	Levitación	El medium flota a la vista de los presentes.
06	Fantasmogénesis	"Materialización" de un espíritu semejante a un ectoplasma.
07	Encarnación	Un "Espíritu" habla por la boca del medium.
08	Clarividencia	o Precognición . El Medium hace profecías o habla de cosas que no conoce.
09-10	_____	No se produce fenómeno.

establecida y encajarlos en el marco de alguna de sus teorías explicativas (acción mental, espíritus, enfermedad psíquica, etc.). Normalmente, un parapsicólogo del año 20 es una persona con formación científica (médico, profesor, abogado, etc.) y que pertenece de alguna forma a la S.P.R. (Society for Physical Research, si es inglés o europeo) o a la A.S.P.R. (American Society for Physical Research, si es americano).

HABILIDADES ESOTERICAS: BASES Y EJEMPLOS

Cartomancia: 00

Ejemplo: Joseph Veil es investigador y cartomántico. Usa el tarot completo y su habilidad tiene una tasa de 32%. Requerido para ir a Londres, Veil quiere conocer el resultado del viaje. El Máster hace un tiro y, en base a la información que posee, augura a Veil una travesía tranquila y ciertos problemas con un hombre de edad y mucho conocimiento. Veil estará en guardia.

Por supuesto que el Máster no está obligado a representar escrupulosamente el vaticinio, ni a que éste se cumpla exactamente; uno de los axiomas básicos en adivinación es que "el conocer el futuro da derecho a evitar el destino"; de lo que haga el personaje depende que la profecía se cumpla o no.

Astrología: 00

Ejemplo: Charles Richet es astrólogo con un 26% de habilidad. Investigando en Alsacia, cae en sus manos una fórmula mágica de la secta que persigue. Apelando a sus conocimientos y sacando el tiro, determina que la fecha más propicia para ese conjuro es el 25 de Marzo. Por cierto, los astros avisan de que ese día puede ser fatal...

Clarividencia: POD/2

Ejemplo: Alexander Craig, vidente de un grupo de investigadores, se encuentra separado de sus compañeros mientras comprueba unos datos en la universidad. El Máster hace un tiro, y entonces Craig tiene una fugaz visión de sangre y cuchillos. Algo malo le ha sucedido a sus compañeros, ¿Pero qué?

Artes adivinatorias menores: 00

Ejemplo: Jhonny Matthews, medium invitado a una reunión espiritista, entra en trance. El Máster hace los tiros pertinentes y establece que, manifestando criptoscopia, Jhonny grita que uno de los presentes lleva encima un cuchillo que le incrimina en una muerte. Los investigadores, que le tenían por sospechoso, actúan en consecuencia.

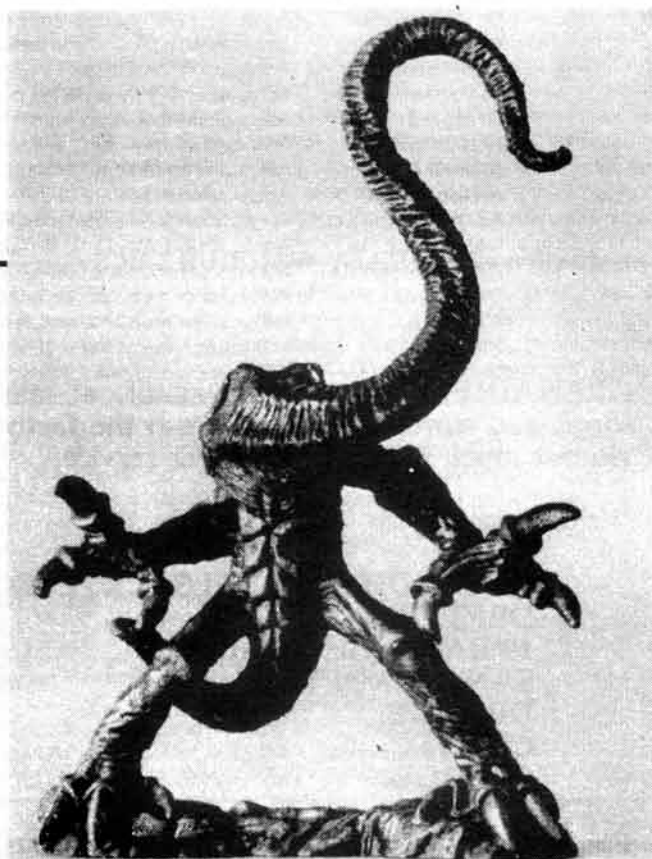
Parapsicología: 00

Ejemplo: Tras reducir al sospechoso, algunos presentes a la reunión todavía mani-

fiestan pavor ante la actuación de Jhonny, pues creen que se debe a la intervención del alma del asesinado, que ha entrado en el medium. Peter Ginty, uno de los investigadores, con habilidad de parapsicología, saca su tiro y explica a los acobardados testigos que se trata de un fenómeno de percepción extrasensorial, que es netamente humano y que se conoce como "criptoscopia" o "visión de lo escondido". Acto seguido, se lanza a una exposición de casos anteriores hasta que un compañero le hace callar.



JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO
Y
MODELISMO NAVAL



NYARLATHOTEP

Ronda Universitat, 3 - 08007 Barna-Tel (93) 302 12 48

Artes adivinatorias menores.- A lo largo de la historia, el hombre ha buscado cientos de maneras de conocer el futuro. Cartas y astros son las más importantes; junto con la geomancia y la quiromancia forman las artes adivinatorias mayores. Todas las demás (que son muchas) entran en la categoría de "menores". Las hay ciertamente extrañas e insólitas, que pueden dar un gran exotismo al juego. A la hora de utilizarlas, el Máster o el jugador eligen una en concreto, que será la especialidad del personaje. Se hace el tiro y el Máster "revela" las conclusiones del adivino. Lógicamente, algunas se pueden desarrollar en cualquier parte, otras precisan objetos especiales y algunas situaciones concretas; el Máster decide la oportunidad de la consulta, y si ésta es factible o no.

Dado	Nombre	Explicación
01	Aletromancia	Adivinación mediante el vuelo de los gallos. Ya se utilizaba en la antigua Roma
02	Botanomancia	Adivinación mediante las formas de las hojas de ciertas plantas
03	Capnomancia	Adivinación mediante las formas sugeridas por el humo
04	Caloptromancia	Adivinación mediante la observación de espejos
05	Ceromancia	Adivinación mediante figurillas de cera
06	Ceraoscopia	Adivinación mediante rayos y truenos
07	Cromnomancia	Adivinación mediante cebollas cortadas
08	Dafnomancia	Adivinación mediante la inhalación del humo producido por hojas de laurel en el fuego. Muy típico de las pitonisas griegas
09	Hepatoscopia	Adivinación mediante el examen del hígado de un sacrificio
10	Filodoromancia	Adivinación mediante los pétalos de la rosa
11	Hidromancia	Adivinación mediante la observación del agua
12	Margaritomancia	Adivinación mediante la observación de las perlas
13	Nefelomancia	Adivinación mediante las formas de las nubes
14	Nigromancia	Adivinación mediante la invocación de los muertos
15	Oniromancia	Adivinación mediante la interpretación de los sueños
16	Piromancia	Adivinación a través del fuego
17	Onicomancia	Adivinación mediante el estudio de las uñas
18	Sicomancia	Adivinación mediante las hojas de la higuera
19	Xilomancia	Adivinación mediante ramitas esparcidas en el suelo
20	Cristalomancia	Adivinación mediante bola de cristal
21	Uromancia	Adivinación mediante examen de la orina, también llamado Uroscopia)
22	Onomancia	Adivinación mediante el estudio del nombre
23	Ornitomancia	Adivinación mediante el estudio del vuelo de los pájaros
24	Ofidomancia	Adivinación a través del reptar de las serpientes
25	Belomancia	Adivinación a través de dardos o flechas
26	I Ching	Adivinación a través de las configuraciones formadas por el lanzamiento de monedas o palillos y su comentario en el "oráculo del cambio"
27	Antropomancia	Adivinación mediante el examen de la mirada de un hombre que agoniza
28	Zoomancia	Adivinación a través del comportamiento animal
29	Numeromancia	Adivinación mediante el estudio de los números
30	Colormancia	Adivinación a través de los colores
31	Bibliomancia	Adivinación a partir de un pasaje de un libro abierto al azar, usualmente la biblia ("Suertes de los Santos")
32	Radiestesla	Adivinación mediante el uso de un péndulo
33	Tazografía	Adivinación a través de los posos de una taza de té o café
34	Grafomancia	Adivinación mediante "escritura automática"
35	Aleuromancia	Adivinación mediante harina de trigo
36	Alfitomancia	Adivinación mediante granos de cebada
37	Aritomancia	Adivinación mediante el valor numérico de las letras de una palabra
38	Astragalomancia	Adivinación mediante tabas inscritas con signos
39	Cefalomancia	Adivinación a través de los movimientos de la cabeza de un animal
40	Coscinomancia	Adivinación mediante un tamiz o criba
41	Dactilomancia	Adivinación mediante un anillo colgado de un hilo
42	Gastromancia	Adivinación mediante recipientes llenos de agua e iluminados
43	Hipomancia	Adivinación mediante el relincho de los caballos
44	Cilicomancia	Adivinación a través de la cera fundida vertida en el agua
45	Cledonomancia	Adivinación mediante el estudio de las apariciones y presagios
46	Cleromancia	Adivinación a través de los dados
47	Cranomancia	Adivinación a través de un cráneo
48	Critomancia	Adivinación a través del modo de picotear los granos de un gallo
49	Lampadomancia	Adivinación a través de la llama de una antorcha
50	Litomancia	Adivinación mediante piedras talladas o camafeos
51	Linomancia	Adivinación mediante la observación de una lámpara
52	Nectromancia	Adivinación a través del conjuro de genios tutelares
53	Ooscopia	Adivinación a través de los huevos
54	Pegomancia	Adivinación a través de la observación de un manantial
55	Plumbomancia	Adivinación mediante plomo derretido vertido en agua
56	Rapsodomancia	Adivinación a través de versos escogidos al azar
57	Espondilomancia	Adivinación mediante las vértebras de la espina dorsal
58	Teomancia	Adivinación mediante inspiración divina
59	Trapezomancia	Adivinación mediante una mesa (precursor de la "oui-ja")
60	Hematomancia	Adivinación mediante sangre vertida en agua

Por muy irracionales que puedan parecer algunas, se han practicado y se siguen practicando. El Máster supondrá que la información que pueden aportar la mayoría de estas mancias es muy limitado.

Aquel personaje en posesión de clarividencia deberá ver incrementada su habilidad en Descubrir en un 5 ó 10%, puesto que muchas veces, el procedimiento mántico es sólo una excusa para el desarrollo de facultades precognitivas.

NUEVOS LIBROS DE "LOS MITOS DE CTHULHU"

Ofrecemos una lista de auténticos libros de ocultismo y magia para completar el vacío de las reglas bajo el epígrafe "Keeper's Choice"

1D100	Título	Lengua	+ Conocimiento	M.Hechizo	Pérdida SAN
76-77	Thesaurus Chemicus (Francis Bacon)	Latín	+3%	x 2	-1D8
78-79	De Masticatione Mortuorum in Tumulus (Rauftt)	Latín	+3%	x 2	-1D10
80-81	Ars Magna et Ultima (Ramon Llull)	Latín	+4%	x 3	-1D12
82-83	Libro de Thoth	Griego	+5%	x 2	-1D8
84-85	Zohar	Hebreo	+4%	x 4	-1D10
86-87	Crypomensis Patefacta (Falconer)	Latín	+2%	x 1	-1D4
88-89	Polygraphia (Trithemius)	Latín	+3%	x 1	-1D6
90-91	Abramelin (Abraham de Worms, 1725)	Latín	+7%	x 2	-1D8
92-93	De Oculta Philosophia Libri III Sive de Magia (Cornelius Agrippa)	Latín	+5%	x 2	-2D4
94-95	Chymische Hochzeit (Andreae, 1616)	Alemán	+2%	x 2	-1D6
96-97	Magiologia (Anhorn, 1674)	Alemán	+2%	x 1	-1D3
98-99	Refutatio Magorum (Arnau de Vilanova, 1300)	Latín	+2%	x 1	-1D3
00	Demonomanie des Sorciers (Jean Bodin, 1580)	Francés	+3%	x 1	-1D3

A elección del Keeper:

A True and Faithfull Relation of What Passed for Many Years Between Dr. Jhon Dee and Some Spirits (Causabon, 1659)	Inglés	+5%	x 3	-1D8
Dialogus Magnus Visionum Atque Miraculorum (Heisterbach, 1220)	Latín	+2%	x 1	-1D6
Monas Hieroglyphica (John Dee, 1564)	Griego	+9%	x 4	-1D12
Saducismus Triumphans (Joseph Glanvil, 1666)	Latín	+3%	x 2	-1D6
Puech Aller Verpotten Kunst, Ungelaubens Und Der Zauberey (Johann Hartlieb, 1455)	Alemán	+4%	x 2	-1D6
Amphitheatrum Sapientiae Aeternae (Khunrath, 1608)	Latín	+2%	x 1	-1D4
Malleus Maleficarum (Sprenger, 1495)	Latín	+5%	x 1	-1D3

Lugares embrujados

A continuación ofrecemos una lista de lugares y fechas donde tuvieron lugar casos registrados de "Poltergeist" e "Infestación", que pueden ser un punto de partida interesante para una aventura. En la mayoría de ellos podría cumplirse la teoría de la "little Naughty Girl", forma jocosa de mencionar a una adolescente como eje y causante de los fenómenos. Si bien la fenomenología no difiere de las tablas que adjuntamos, es importante que el Máster busque información sobre los hechos y cree su propia versión. Cualquier manual de parapsicología hace mención de muchos de estos casos.


Mención especial merece el caso de la rectoría de Borley, que implica apariciones y un dilatado espacio de actuación paranormal. Para conocer detalles será beneficioso diri-

girse al libro de Harry Price "The End of Borley Rectory" (1946)

Casa Bell. Robertson, Tennessee (USA); 1817
Casa Morton. (Gran Bretaña); 1888
C/ Priore. Fives, (Francia), 1865
C/ Val Docco. Turín (Italia), 1900
C/ Bava, 6. Turín (Italia), 1901
Palembang. Sumatra, 1903
Marcinelle. Charleroy (Bélgica), 1913
Fougères-sur-Bièvre. Blois (Francia), 1913
Estación de ferrocarril de Dale. Georgia (USA), 1913
Worcestershire (Gran Bretaña), 1914
Voudable. Auverne (Francia), 1914
Grosserlach. Wurttemberg (Alemania), 1916
Cheriton. Folkstone (Gran Bretaña), 1917

Comeada. (Portugal), 1919
Hopfgarten. (Alemania), 1921
Lieserbrücke. Karnten (Austria), 1922
Escuela Carnot. (Francia), 1923
Phatvien. (Vietnam), 1924
Buhar. (Rumania), 1925
Güsing. (Austria), 1925
Neuried. (Alemania), 1925
Pelisseberg. (Alemania), 1925
Hague. (Holanda), 1926
Missolongui. (Grecia), 1926
Ponteranica. (Italia), 1926
Munich. (Alemania), 1927
Grenoble. (Francia), 1929
Abadía de Borley. Sudbury, Essex (Gran Bretaña), 1810-1929
C/ Gascón y Gotor, 2. Zaragoza (España), 1934

Por supuesto, hay muchos más, incluso fuera del ámbito del "Poltergeist" y la Infesta-



ción. Como nota curiosa para el Máster, diremos que, casualmente, cualquier localización geográfica en cuyo nombre figure la palabra "diablo" (en cualquier idioma), acostumbra a ser foco de algún tipo de fenómeno misterioso.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- *H.P. Lovecraft y otros: "Los Mitos de Cthulhu". Alianza Editorial
- **"El Necronomicon". -Extra nº2 de "Mundo Desconocido"
- *Werner F. Bonin. -"Diccionario de Parapsicología". Alianza Editorial
- *J.L. Jordan. "Casa Encantadas: Poltergeist". Noguer
- *L.Sureda. "Magia Roja y Ocultismo". Petronio
- *Alfred Douglas. "I Ching: El oráculo del cambio". Bruguera
- *Johann Rod. "El enigma de los grandes sistemas adivinatorios". Libroexpres
- **"Mundo Desconocido", nº 58
- **"Más Allá de Medianoche", nº2

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

- *Hans Bender. "La Parapsicología y sus problemas". Herder
- *Oscar Quevedo. "Las fuerzas ocultas de la mente". Sal Terrae

- *Jimenez del Oso. "El Espiritismo". Biblioteca de Temas Ocultos. Ed UVE
- *G.M. de Heredia. "Los Fraudes Espiritistas". Herder
- *Joss Irish. "El Tarot". Producciones Editoriales
- *L. de Gerin-Ricard. "Historia del Ocultismo". Plaza y Janés (Col. Libro Documento)
- *Reader's Digest. "El Libro de lo Misterioso"
- *Robert Tocquet. "Mediums y Fantasma". Plaza y Janés
- *Allan Kardec. "El Libro de los Mediums". Maucci

LA CIENCIA OSCURA

A pesar de que **La Llamada de Cthulhu** es un juego de terror, saliendo de los Mitos (que no es poco) y de los monstruos clásicos (vampiros, hombres lobos y momias), queda mucho por explotar y muchas puertas abiertas a lo misterioso y terrorífico. Por desgracia (o por suerte, si pensamos en términos Lovecraftianos), la mayoría de los escenarios ponen a los investigadores en el deber de evitar que el malvado de turno invoque a alguno de los monstruos del Mito.

Muchos jugadores no familiarizados con la obra de Lovecraft no encuentran angustioso el encuentro con un profundo o un ghoul. Y es que los monstruos no dan tanto miedo.

Quizá sea pues la hora de introducir nuevos elementos de horror y misterio. Espiritismo, adivinación y fenómenos paranormales pueden ser un tónico adecuado para dar nuevas perspectivas al juego. Quien más y quien menos ha oído algo sobre estos temas, ha jugado a la oui-já o se ha estremecido ante el relato de una experiencia metapsíquica de un amigo. Si estas modestas indicaciones sirven para plasmar toda esa carga de inquietud en el juego, el trabajo habrá merecido la pena.

No se que opinaría Lovecraft, bastante escéptico en general, sobre esta "perversión" de sus mundos. Los puristas puede que pongan el grito al cielo y me acusarán de ser un hereje y culparán del engendro a mi afición a la parapsicología.

Yo creo que los Mitos y la paranormalidad no están refinados, y lo he demostrado en algunos de mis escenarios. Y como doy la idea por buena, y lo importante es que los jugadores se lo pasen bien, aquí está todo este material para másters, con la esperanza de que alguno me apoye.

Por ser material experimental, la mayoría de este artículo no es sino indicativo. El Máster es totalmente libre de ampliar, añadir o cambiar todos esos detalles que considere necesarios para el buen desarrollo del juego. Presenciar algunos fenómenos paranormales acarreará una pérdida de cordura. Provocar un diálogo con los "espíritus" costará puntos mágicos. Yo pongo las ideas, el tiempo y otros compañeros podrán adaptarlas a las necesidades de la mecánica de juego.

Francisco Jose Campos

AGOLPE DE PINCEL

PINTANDO CON ACRÍLICOS

En el capítulo anterior hicimos una breve introducción a este tema. La técnica que se explicaba ofrece con un relativo esfuerzo unos satisfactorios resultados. Sin embargo, no es esa la única forma de pintar una figura con acrílicos, hay otras técnicas igualmente recomendables. La habilidad del artista consiste en saber cuando y donde aplicar cada una, pues todas son combinables.

Aplicando luces y sombras

Partamos, como siempre, de la figura con la capa de imprimación en blanco o gris claro. Lo primero que debemos hacer es elegir los tonos con los que vamos a pintar las "manchas" más grandes, esto es, las superficies más extensas que van del mismo color. Una vez elegidos empezaremos aplicando lo que llamaremos "base de color", que quiere decir el color del que deseamos que sea el paño o la piel, procurando llegar a todos los rincones de la superficie que ocupa.

Una vez seca la capa base procederemos a aplicar las luces. Para ello conveniente prepararse una paleta con la mezcla del color base más blanco, de forma que obtengamos una graduación de oscuro a claro del color.

Para ir pintando las luces utilizaremos esta paleta de modo que, superponiendo colores cada vez más claros, obtengamos un efecto difuminado sobre los relieves que queramos iluminar.

La ilustración quizás aclare más este concepto. Vemos perfectamente como al ir montando los diferentes tonos de color se ha tenido la precaución de dejar visibles los bordes de la mancha anterior para que todos juntos ofrezcan el efecto óptico de graduación suave.

No es recomendable que la máxima luz sea casi blanco, pues este color domina mucho y perderíamos el matiz original del paño. lo conveniente es hacer tres, o máximo cuatro, graduaciones de luz con poca diferencia entre ellas, a no ser que se desee exagerar el efecto, con lo cual se obtiene una figura muy policromática y vistosa que no siempre es atractiva.

Como detalle cabe tener en cuenta que a los paños blancos no se les aplican luces, pero sí un exagerado efecto de sombreado, de modo que el color base sería gris claro, el cual iluminaríamos a grandes manchas para obtener el blanco definitivo.

Sombreado

Básicamente el procedimiento es idéntico al de iluminado, pero oscureciendo el color con negro o con algún color oscuro que se preste para el caso, y siempre actuando de modo inverso.

Empezaremos, como en el caso anterior, preparando la paleta, esta vez con la graduación de base a negro.

En el caso de la aplicación de las sombras pondremos en práctica la técnica de la transparencia o veladura, de la cual hablábamos en capítulos anteriores, y que consiste en disolver un poco la pintura con agua para hacerla transparente. Con esta técnica conseguiremos que en determinados puntos las sombras no sean tan duras y en consecuencia resulte un contraste demasiado forzado.

Al contrario que con las luces, las sombras deben tener diferentes niveles de intensidad para simular pliegues más o menos profundos y acentuar así la idea de relieve. Los pliegues más ocultos pueden incluso sombrarse en negro, y los más superficiales dejarse en color base.

La ilustración muestra el modo de superponer las sombras.

La piel (no el pelo) se pinta con el mismo procedimiento pero sin abusar del contraste y teniendo especial cuidado en difuminar los contornos de luces y sombras para dar un efecto suave.

El acabado de la piel lo haremos pintando los detalles pequeños, accesorios y armas, para terminar con el perfilado que comentábamos en capítulos precedentes.

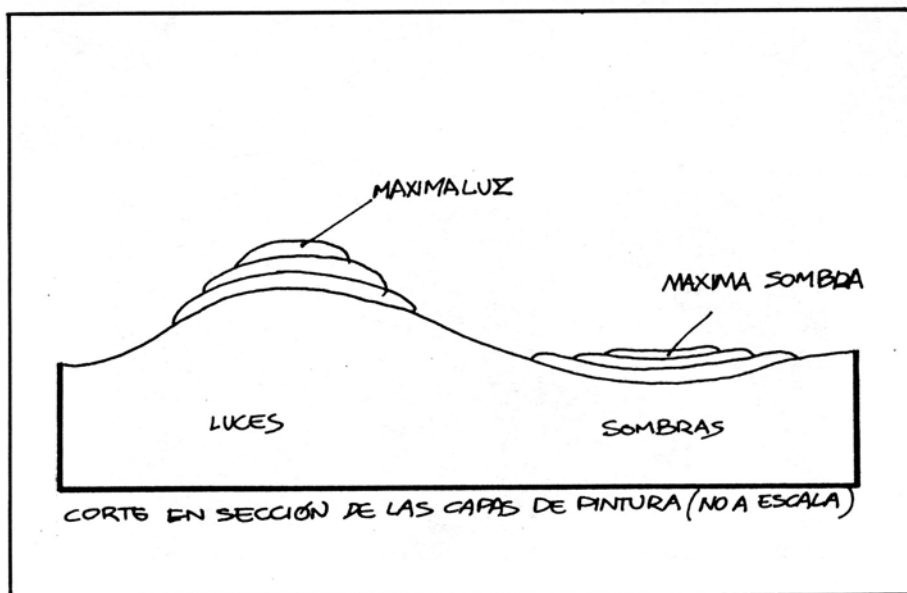
Un método rápido

Vamos a comentar una técnica muy útil para decorar figuras en tiempo record, y que sin embargo no oculta ningún misterio y resulta muy sencilla.

El truco de todo consiste en dar la capa de imprimación en negro, aunque es mejor pintar de blanco primero para ver todos los detalles y de negro después, pues con este último resulta difícil apreciar todos los relieves de la pieza.

Una de las mayores dificultades que se presentan al pintar una figura de pequeñas dimensiones, es la de cuidar que las manchas de color llenen todos los rincones sin superponerse o emborronarse. Con esta técnica no ocurre, pues basta con no pintar esas zonas de difícil acceso y respetar siempre una pequeña raya negra entre un color y otro. De este modo obtendremos un efecto de perfilado muy duro pero efectista, y sobre todo rápido y convincente.

Si queremos suavizar un poco el resultado sólo tendremos que hacer un ligero lavado en negro a la pieza como comentábamos en anteriores capítulos.



Juegos de Mesa y Figuras S.L

DONDE EL JUEGO ES ARTE

DISTRIBUIDORES DE:

MINI-MES

ESSEX

CITADEL

STANDARD GAMES

DONNINGTON

Frei Korps 15

Y EN LA ZONA CENTRO:

ESCENART E



SOLO TENEMOS MATERIAL
ORIGINAL, NO BUSQUE "COPIAS"



JUEGOS DE MESA Y FIGURAS

Fundadores, 9, 1.ª dcha.

Tel. (91) 256 48 47

28028 MADRID

SE ADMITEN PEDIDOS POR TELÉFONO Y CORREO

Esta técnica es ideal para pintar cualquier tipo de figura, pero se benefician más con ella las que poseen gran superficie con armaduras y cotas de mallas.

También es óptima para figuras de 15 mm. y para figuras de plástico, que poseen por lo general poco relieve.

Protección final de la pintura

Las figuras pintadas para wargame, rol u otro tipo de juego, se someten, por regla general, a la durísima prueba de soportar cientos de toqueteos y manoseos a los cuales se les suma la grasa de las patatas fritas de turno y la pegajosa coca-cola de costumbre, por no hablar de los roces de las batallas "demasiado fielmente interpretadas" y de otros ataques externos "inevitables".

Lamento decir que no existe el remedio milagroso para evitar que la pintura se desgaste por este trato salvaje. Lo mejor que se puede hacer es concienciar a los jugadores que manipulan nuestras figuras de que para nosotros son valiosas joyas de las que nos sentimos orgullosos (sería lo lógico) y que no aceptaremos tratos insanos con ellas, (si aún así la cosa no mejora te recomiendo jugar con otros amigos o usar figuras sin pintar).

De todos modos, el uso normal de las piezas también produce un ligero desgaste, pero este ligero desgaste sí es evitable. Para preservar la figura obraremos del modo siguiente: debemos decidir si preferimos las figuras con acabado brillante, semimate o mate, y comprar un barniz en spray en consecuencia con nuestra elección.

Las figuras mejor protegidas son las de acabado brillante, pero resultan las menos atractivas.

El barniz mate protege muy mal, y por lo general mata mucho los colores.

El mejor, a mi gusto, es el semimate. Muchos sprays de barniz para cuadros que dicen ser mates son en realidad satinados, pero es más conveniente ir a la tienda de bellas artes y especificar nuestras necesidades. El barniz de protección mate de Letraset es un buen producto para esta función, otro puede ser el barniz mate para cuadros Rembrandt.

Protegeremos la pieza con varias capas de barniz aplicadas con varios días de intervalo y teniendo la precaución de limpiar la figura de polvo antes de barnizarla.

¡Ojo! Estos barnices estropean los colores metálicos de las armaduras, por lo que es más conveniente barnizar primero y pintar el metal después. Podemos proteger las zonas metalizadas aplicando a pincel barniz brillante, que en los metales queda muy bien. En las cotas de mallas aplica el barniz con el pincel poco cargado para que no entre en los agujeros.

En el próximo número, más.

Ricardo Batista



HISTORIAS DE LAS TIERRAS LIBRES

Días de fiesta, días de oración

"Dale al hombre sencillo un día de regocijo y te soportará cien días de látigo", empieza, un poco irónicamente, la crónica de los reyes de Nagor. De todos modos, los diferentes pueblos de las tierras libres tenían diversas fiestas y celebraciones a lo largo del año, ya fuera con motivo de ceremonias religiosas, por motivos sociales o por el aniversario de acontecimientos políticos o militares.

De todos son conocidos los *Tres Días de Sindash* en homenaje al Dios de la Risa, durante los cuales en toda la ciudad de Trid y su provincia la gente deja el trabajo para dedicarse a reír, cantar, bailar y beber en honor del Dios. Durante estos días los esclavos pueden replicar e incluso reñir a sus

amos, la gente se viste de manera absurda, los pobres se hacen pasar por ricos y los ricos se revuelcan borrachos en el fango. El Consejo corona esos días al primer desgraciado que la guardia logra coger (normalmente un extranjero), el cual es rey de la ciudad durante dichos días. Al amanecer del cuarto día todo vuelve a la normalidad: las calles son limpiadas, la gente vuelve a su trabajo, y el "rey" es despeñado desde la torre más alta de la ciudad.

Los sabios afirman que esta fiesta tiene sus orígenes en las *Fiestas de Sindash* que se realizan entre el pueblo Halfling que habita Handor, más allá de las Montañas Viejas y el río Thil. Dichas fiestas, que se celebran el día

del cumpleaños de cada miembro de la comunidad, consisten en un intercambio masivo de regalos y un gran banquete (en el cual, por supuesto, interviene toda la comunidad). Al ser las aldeas Halfling normalmente densas de población, el resultado es que tienen una y, a veces, dos fiestas diarias.

Contrasta con ambas fiestas el *Día del Silencio* que se practica en la ciudad de Nagor. En este día, las gentes se encierran en sus casas y no pronuncian palabra, pues temen que el Fuego sagrado que arde en el templo de Groban se extinga, como está escrito que en esa fecha sucederá. Para darle fuerza al fuego, es necesario arrojarle los corazones de todos los que, en ese día, entren



o salgan por las puertas de la ciudad. Al amanecer del día siguiente la gente da muestras de gran alegría, ya que su dios les ha permitido vivir un año más.

Entre los ritos de iniciación destacan la *Muerte de los Niños*, que practican los clanes Berserkers de las llanuras de Rabost. Consiste en una prueba en la cual los adolescentes tienen que demostrar su valor y hombría, indispensable para alcanzar el título de guerrero y poder tomar compañía. Se realiza cada cinco años y es terriblemente dura, según afirman los charlatanes, ya que es absolutamente secreta.

Es igualmente curiosa la *Fiesta de las Máscaras* que se realiza una vez a la semana en Astra. Ese día, las mujeres de las clases altas acuden a la plaza mayor de la ciudad, ataviadas con unas máscaras que ocultan su rostro. Allí se realizan competiciones de atletismo y de lucha entre los jóvenes de la ciudad o los extranjeros que lo deseen. Las mujeres los contemplan, y si alguno es de su agrado, se lo llevan para pasar con él un día de amor. Sin embargo, la mujer nunca le descubrirá su rostro.

Similares son los *Días de Juegos* que se realizan, dos veces al año, entre los Berserkers de Rabost y los jóvenes de Dafar en la frontera de ambos territorios. Se montan barracones de comida y bebida, se comercia y se realizan competiciones deportivas amistosas. Es igualmente un buen momento para reclutar mercenarios entre los berserkers, o para tomar esposa.

Los elfos de Zolarien tienen igualmente sus propias celebraciones, por supuesto totalmente secretas, a las cuales no puede asistir nadie que no sea de su sangre. Una vez al año, sin embargo, todos los elfos se reúnen para cantar. Y su canto es tan dulce y claro que se oye mucho más allá de sus fronteras. Los poetas decían que de ese canto aprendieron los pájaros sus trinos, y quizás tuvieran razón.

En medio de toda esta variedad, había sin embargo una ceremonia común: el día del aniversario de la batalla de Angorlan, y a la hora del atardecer, cuando el cielo se tiñe del color de la sangre, todo hombre, enano, elfo o halfling capaz de empuñar un arma empezaba a golpearla rítmicamente contra su escudo. Era un aviso a cualquier invasor: todos los pueblos libres de las Darland's se unirían de nuevo, si un ejército enemigo volvía a cruzar las murallas de Angorlan. Y cuentan que, ese día, en su fortaleza de Grafalas, los Señores de la Oscuridad se estremecían de miedo...

PEQUEÑAS IDEAS PARA GRANDES MODULOS

Nuevo Rey

A su llegada a la ciudad de Trid los PJ son recibidos por la población con grandes muestras de regocijo, y un grupo de sacerdotes y altos dignatarios encasqueta a uno de los PJ la corona, nombrándolo rey de la ciudad. Es probable que en un principio sea una buena noticia, pero ya no lo será tanto cuando descubran lo que sucede a los tres días... Aunque técnicamente no son prisioneros, hay una nutrida guardia bien sobria controlando las murallas de la ciudad y sus puertas...

En los Días de Juegos

Los PJ se encuentran en la frontera entre Rabost y Dafar, bebiendo buen vino, comprando armas y equipos nuevos y haciendo amigos entre los valientes guerreros de ambos bandos que allí se encuentran. Es muy posible que incluso sean invitados a participar en alguna competición...

Esta idea puede servir tanto para hacer una sesión de rol "diferente" (a ver que tal afinan los PJ las tiradas de destreza, fuerza o constitución) como para servir de introducción a una aventura (sin pasar por el consabido rollo de destrozarse una taberna primero para que un tipo, admirado por tu fuerza, te contrate después)

Sois libres

Los PJ, por mala suerte (ahora a los DM se les llama así) han ido a parar a las cárceles del palacio de Nagor. No pueden esperar otra cosa que una muerte lenta o una vida de esclavitud. Es por eso muy extraño que un día la puerta del calabozo se abra, y los PJ sean sacados más o menos a patadas mientras les dicen que son libres, y que pueden largarse de la ciudad. Las puertas, cosa rarísima están abiertas de par en par...

Obviamente, se trata del *Día del Silencio*. Los PJ tendrán que buscar algún método para salir de la ciudad... sin pasar por la puerta, eso sí.

Sólo es un juego

Los PJ nunca se meterían en la compleja red social de la ciudad de Astra... a no ser que tuvieran un buen motivo. Y el hecho de que un buen amigo haya sido encontrado degollado en la calle, puede serlo. Las primeras investigaciones revelan que no es un caso aislado: ya son cinco los hombres jóvenes muertos en las mismas circunstancias. Todos tenían algo en común: participaban en la *Fiesta de las Máscaras* cada semana...

El asesino es una mujer de alta cuna, con la mente perturbada, que seduce al atleta que considera más fuerte y apuesto para luego matarlo.

La última canción

En una escaramuza cerca de las Montañas Partidas es herido de muerte un poderoso guerrero elfo. El arma estaba envenenada, y todos los esfuerzos para curarle son inútiles. El elfo, Larbindel de nombre, suplica a los PJ que lo transporten con unas parihuelas hasta las Puertas de Zolarien, atravesando el temible Paso Tortuoso de las Montañas Serradas. Quiere escuchar el Canto por última vez, antes de morir...

Ricard Ibañez



DOBLE FILO



Una aventura para *Advanced Dungeons & Dragons* recomendada a 4-6 personajes de niveles 1-2

5 de la tarde

Los personajes se hallan deambulando por el valle de Kaldar justamente entre los condados de **Blotuen** y **Litriem**, que mantienen una disputa más o menos abierta acerca de la posesión del valle, no demasiado rico por demás. Una batalla parece haber tenido lugar poco ha.

Al llegar a la aldea de **Kaldarkaman** y a la vista de su polvorienta taberna los personajes se preguntarán si no están perdiendo el tiempo en esta parte miserable del país en donde en cualquier momento puede estallar una guerra por la posesión de unas pocas hectáreas de tierra...

A la entrada de la taberna uno de los personajes (elegido al azar) tropezará con

Oswald Kram, capitán de los guardias del conde **Blotuen** y acto seguido se dispondrá a darle una lección. En principio el duelo es singular y a primera sangre. **Oswald** se dará por satisfecho pero sus hombres intervendrán si los otros personajes se suman al combate.

En cualquier caso y antes de que las cosas pasen a mayores intervendrá el Conde **Wladimir Blotuen** para ofrecerles cierto trabajo y citarlos al día siguiente al amanecer en su fortaleza... (lleva un enorme perro negro junto a él)

Oswald Kram (Guerrero nivel 3º)
CA: 4 (cota de malla y escudo) o 5 (sin escudo)

HP: 18
AT: arma (espada bastarda)
D: 2-8
AL: Legal/evil
T: Bolsa con 15 Moro, medallón de plata (520 Mo aprox.)

4 Guardias del Barón Blotuen (Guerreros nivel 1º)
CA: 7 (cuero y escudo)
HP: 4, 4, 8, 6
AT: arma (espada corta)
D: 1-6
AL: Legal/Neutral
T: Bolsa con 1d10 Mo c/uno
Nota: Estos 4 guardias son los seguidores

más acercamos de **Oswald** y son los que le secundarán más adelante contra los personajes.

El posadero invitará a los personajes a refrescarse en su taberna ("La cuerda Rota") y entre bebidas fuertes y comidas especiadas (2 mo por persona con derecho a un rincón en el dormitorio común) puede suministrar las siguientes informaciones y rumores.

1d4 (En cualquier caso, el rumor nº5 siempre será recordado y como máximo se recordará 4 de la tabla)

1- Los dos condes proceden de la misma familia pero se odian profundamente. Este odio viene de por lo menos tres generaciones atrás... (cierto).

2- Parece que la esposa del conde **Blotuen** practica la magia negra (falso).

3- Últimamente bandas de orcos errantes se han beneficiado de la falta de unión entre los dos condes (cierto).

4- Cada uno de los condes tiene un símbolo de poder, la **Espada Santa**, entregada hace tres generaciones a los ancestros de los condes por un hombre santo (cierto).

5- La leyenda dice que los dos filos juntos de las espadas santas crean un río de oro (falso).

6- Hay rumores insistentes de que los dos condes están reclutando mercenarios con vistas a una posible y definitiva guerra (cierto).

Acabada la cena los personajes se verán interpelados por un encapuchado (una inspección detallada permite apreciar un notable parecido con el conde **Blotuen**!) que propone a los personajes aceptar el ofrecimiento del conde, alistarse, ganar su confianza y robarle la **Santa Espada** dejando una copia en su lugar.

Avanza 200 mo por personaje en el acto y promete 500 mo por personaje a la entrega de la espada así como un puesto relevante en su condado.

DM: El encapuchado no es otro que el **Conde Fafnir O'Triem** que ha presenciado como su primo **Wladimir** proponía al grupo alistarse y ha decidido sacar provecho.

Si los personajes deciden averiguar algo más en la taberna acerca de las espadas y su historia, **Zotalz** el posadero recordará (previo pago de 6 mo!) que hay un ermitaño unas leguas al este en el bosque de los "alrededores" grises a unas 3 horas de camino que puede saber algo más.

La información que el ermitaño pueda dar pasa por un encuentro en el bosque con un grupo de orcos a la caza de un botín.

Orcos (4). Tribu de la Luna de la Muerte

CA: 6

HD: 1

AT: 1 (arma o 1-8)

D: arma (morning star 2-8; pica 1-6)

AL: Legal Evil

Pork: Morning Star, 8 mo, 1 arenque ahumado, 4 PV

Ork: Pica, 1 mc, 1 odre vino rancio, 3 PV

Snort: Pica, 1 joya rota (300 mo), 6 PV

Zork: Morning Star, 20 mo, 1 anillo (inofensivo de 40 mo), 8 PV

El ermitaño vive en el tronco hueco de un alcornoque. Se trata de un Druida de 4º nivel con sus correspondientes conjuros. Es un auténtico maniático de la protección a la naturaleza (no pisar la hierba, etc...)

Iroshpa, el druida. 4º Nivel (iniciado del 1er círculo)

CA: 7 (cuero + bonus de destreza)

HP: 16

AT: arma (Bastón o magia)

D: 1D6 o magia

AL: Neutral

T: En el árbol

Conjuros normalmente empleados:

Aura Feérica (pag 54 PH), Enredar (pag 54 PM) x 2, Previsión del tiempo, Encantar personas o mamíferos (pag 55), Curar heridas leves (1D8), Arbol (pag 57), Protección contra el fuego (pag 58)

*En los estantes dentro del árbol tiene varios tipos de pociones: 1 de curación (2D4+2), un estuche de hueso con un **Scarab of death** (pag 153 DM) con forma de broche, 1 poción de disminución (pag 125 DM) y una espada corta +1 que puede regalar a poco que le caiga bien algún personaje.

Todo lo que sabe acerca de las espadas es:

1) No está claro que las espadas sean tan santas. Ya se sabe que todo aquello que corta y esta hecho para matar... bla, bla, bla.

2) Es probable que nadie recuerde a ciencia cierta lo que significan las espadas aparte de ser un símbolo de poder juntas o por separado, pero había un libro **Bladerum Anticum**... que explicaba. ¡uff! a saber donde puede haber un ejemplar de esa obra.

3) Es una pena que una región como el valle de Kaldar se halle a merced de las veleidades y obsesiones de dos jóvenes como los condes con sus malditas historias de posesión y codicia. Hubo un tiempo en el que ambas familias vivían en armonía y el valle florecía... antes de la aparición de las Espadas, justamente.

4) Las Espadas fueron entregadas por separado a cada uno de los ancestros de los condes por un mago venido del norte... ¿Un regalo?... ¿Una ofrenda?... ¿Un regalo del cielo o una maldición del infierno?

IIª PARTE: LA FORTALEZA DE WLADIMIR

Apenas llegados los personajes al portalón de entrada y después de identificarse, serán conducidos al **gran patio central**. Allí **Wladimir** les dará la bienvenida y los pondrá en manos de **Krull**, el instructor, que a pesar de su malcarado aspecto es un buen tipo. Sin más y mientras los guardias realizan sus ejercicios de esgrima, propondrá 3 pruebas de admisión.

A) Escalada (una cuerda de un muro de 6 mts. -Caída 2D6). Porcentaje base por personaje (excepto ladrón) 40% +/- modificadores por Raza y CA + 40% por empleo de cuerda en muro (excepto la cuerda **Trucada** que restará -65%). Los personajes treparán simultáneamente. 1 de ellos (elegido al azar) lo hace por la cuerda trucada por **Oswald** y sus compinches.

Modificadores Raza: Enano -5%, Gnomo -10%, Hobbit -5%, Half Orc +5%
Modificadores CA: Cota de malla y Coraza -15%

B) Destreza: Provistos de arcos los personajes deben acertar a unos tentetiesos sujetos a unas estacas. Tiro de Golpe con modificaciones por destreza.

El que acierte con mejor tirada debe mostrar su sangre fría sosteniendo una



manzana en su cabeza mientras **Krull** disparará con una ballesta (**Krull** tiene un bonus de +2 al tiro de golpe con proyectiles, pero una caída de cacerolas propiciada por **Oswald** en el momento del tiro le dará un malus -4, o sea, en total un -2 al tiro)

C) Tras la pausa que refresca (vaciar un tonelete de cerveza negra, CON x 4 o caer borracho), **Krull** organiza un combate amistoso entre los personajes y algunos guardias (tipo standard). Se combate hasta dejar inconsciente al bando contrario.

Los personajes borrachos combaten con un malus de -2 en todo tipo de tiros de golpe.

Sea cual sea el resultado de las pruebas, **Wladimir** admitirá a los personajes hablándoles de que se tiene proyectos interesantes para ellos. Pasado el primer día (haya habido robo o no) les propondrá sustituir la espada de su primo **Fafnir** por una copia exacta. Cuenta con un cómplice en la torre que tenderá una escalera de cuerda al anochecer al grito de la lechuga común. Propone una recompensa de 750 mo. por personaje a la vuelta de la espada.

MERODEANDO POR LA FORTALEZA

1. El gran patio central. Hay dos rampas fijas que conducen a las torres del Norte y otras dos al sur. Normalmente de noche hay un centinela standard en cada torre. Un gato negro suele vagar por aquí...

2. Los establos. Hay 12 monturas vigiladas permanentemente por un herrero.

Herrero (Fighter 3)

CA: 8 (cuero)

HP: 17

AT: arma (martillo de guerra)

D: 2-5

AL: Neutral-good

T: Bajo una mata de forraje (60 mo)

3. Dependencias de la Guardia:

a) Cocina/comedores.

b, c, d) Dormitorios comunales (literas y catres). De noche los personajes pueden hallarse con putadas en su zona asignada: Camas mojadas, camas con basura y cama con...

Large Spiders (2)

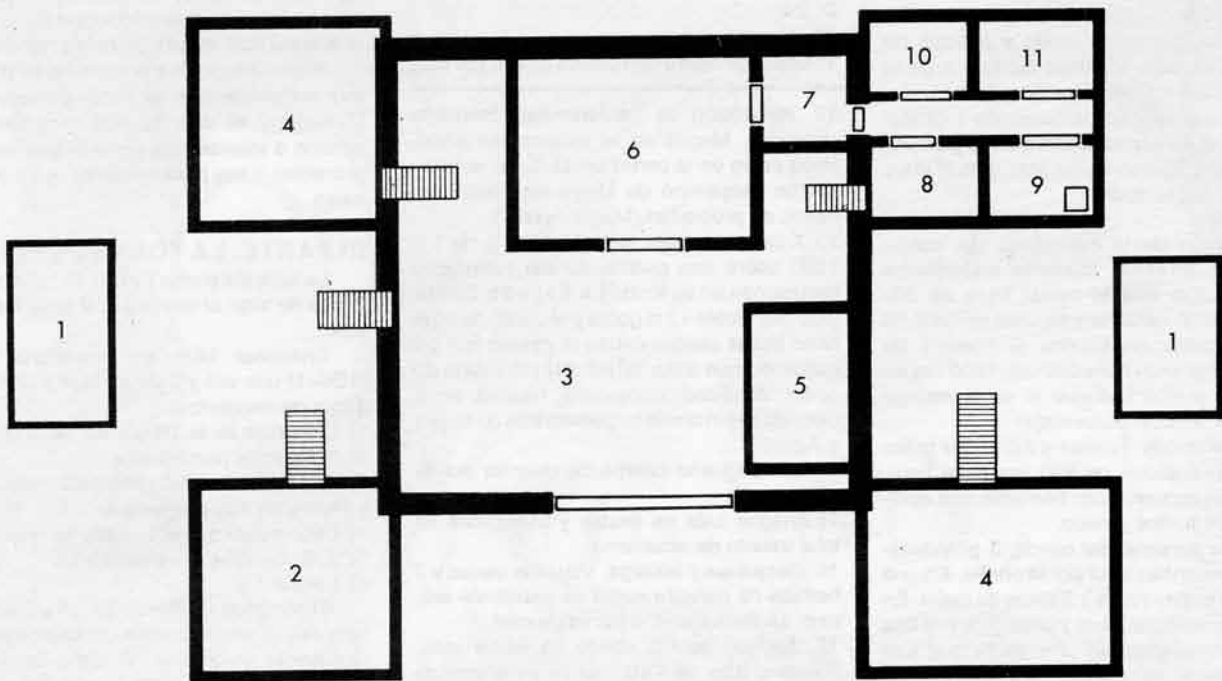
CA: 8

HD: 1+1

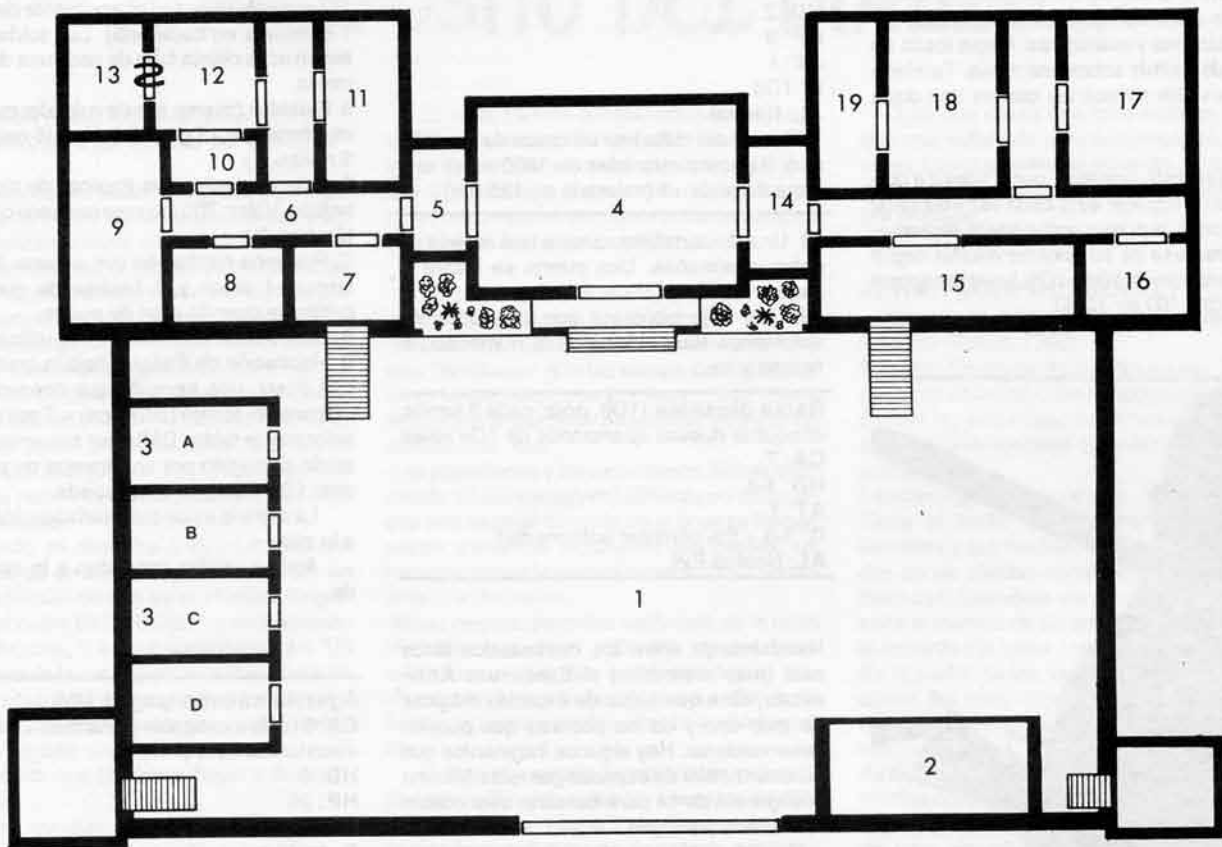
HP: 8 y 3

AT: 1

TORRE DE FAFNIR



FORTALEZA DE WLADIMIR



D: 1+ especial (veneno no muy fuerte, *saving* +2)

AL: Neutral

... dejadas por el capullo de **Oswald**.

4. Sala del trono. Tapices acerca de cacerías con grandes perros al fondo y puertas de madera decorada a ambos lados. La de la derecha parece menos restaurada.

5. Un armero sencillo conteniendo 1 cimitarra, 4 lanzas y 3 espadas cortas. Dos guardianes standars suelen vigilar aquí todo el día y 1 siempre por la noche.

6. Comedor

7. Habitación de la concubina del conde **Wladimir**, **Imelda**, bastante insatisfecha del poco caso que el conde hace de ella ("siempre está cansado y algunas veces le he oído murmurar en sueños el nombre de **Agar**!...). Tiene un cofrecillo con 1500 mo en joyas que puede entregar si se la seduce (carisma x 3 como porcentaje)

8. Baño del conde. Toallas y 2 grandes grifos de plata (valorados en 900 mo cada uno). Arrancarlos requerirá con herramientas apropiadas 2D6 turnos y ruido.

9. Guardia personal del conde: 3 guardaespaldas descansan aquí por la noche. En uno de los cofres hay ropas y 2 cotas de malla. En el otro, cerrado con llave y protegido por una trampa consistente en una lanza que cae desde el techo causando 1D6 de daño, hay 1 poción de curación, 1 saco con 215 mo y 1 saco con 400 m de plata

10. Un comedor íntimo en donde el conde desayuna a veces. Candelabros de plata valorados en 200 m de plata cada uno (2). Arcón con platos y cubiertos de plata (1500 mo).

11. Dormitorio del conde. Cama con dosel. Bastante desorden. Mapas de la región llenos de tácticas y maniobras. Mapa tosco de la torre de **Fafnir** sobre una mesa. También en la mesa un abrecartas que es una daga +1.

Nota: Wladimir, agotado, por la tiranía a que le somete la espada, está cada vez más débil y si combate, al primer golpe caerá desvanecido. Otra cosa es su enorme mastín negro que estará aquí (1-50 en 1D%) o en la cámara secreta (51-100 en 1D%)

Mastín del conde

CA: 6

HD: 2+2

AT: 1

D: 2-8

AL: Neutral

T: Collar de hierro con clavos de oro (50 mo)

12. Habitación de conferencias. Bastante desorden. Mapas en el estante del norte. Poco polvo en la pared oeste. En el estante sur un pergamino de Mago mezclado con títulos de propiedad (Magic missile)

13. Cámara secreta (ojo al perro, % de 51-100!) sobre una percha dorada (valor 600 mo) reposa en su funda **La Espada Santa** (tipo mandoble +3 al golpe y al daño). Si se le hace beber sangre causa el mismo tipo de maldición que sufre **Wladimir** (obsesión de poder, debilidad, melancolía, histeria, etc.). Cuando se junta con su gemela trae de nuevo a **Agar**!

14. Un pequeño cuerpo de guardia donde nadie vigila.

15. Antigua sala de fiestas y banquetes en total estado de abandono.

16. Despensa y bodega. Vitualas varias y 7 barriles de cerveza negra de excelente calidad. 15 litros c/uno. 2 jarras de miel.

17. Antigua capilla donde ya nadie reza. Frente al altar de **Keik** hay un sarcófago de piedra en donde **no descansa** el ancestro de **Wladimir Ferlink Blotuen** castigado por la espada por no haber podido conseguir la reunión.

Zombie (malus de -2 por el poder de la maldición de **Agar**)

CA: 8

HD: 2

HP: 9

AT: 1

D: 1D8

AL: Neutral

T: Dentro del cofre hay un casco de oro (400 mo), 3 gemas valoradas en 1800 mo, y una daga de plata +1 (valorada en 125 mo)

18. Una destartada cámara real repleta de polvo y telarañas. Una puerta se intuye al oeste.

19. Una vieja biblioteca con casi todos los volúmenes destruidos por la humedad, el tiempo y las...

Ratas gigantes (1D8, *nota: cada 3 turnos, chequear nuevas apariciones de 1D6 ratas*)

CA: 7

HD: 1-4

AT: 1

D: 1-3 + 5% contraer enfermedad

AL: Neutral Evil

Naturalmente entre los destrozados libros está (muy maltrecho) el **Bladerum Anticum**, obra que habla de espadas mágicas de todo tipo y de los poderes que pueden desencadenar. Hay algunos fragmentos que parecen hablar de espadas gemelas: Mínima inteligencia de 14 para descifrar este común rebuscado y antiguo.

...Prisión. Cada una de ellas por tanto tendente a...

...a veces de gran belleza como las hojas que la retienen pero...

... un arma de esta magnitud no solamente es terrible bebiendo la sangre del combate sino que además su poder se extiende a... De las cuales la más poderosa y malvada es **Agar** "la que abre las puertas" título que alude a la espantosa capacidad de ...

*Nada más de interés en esta estancia.

Hayan aceptado o no la oferta de **Wladimir** los personajes se verán atacados por **Oswald** y su escolta, sea para tomar la espada e intentar recuperar la otra para su provecho, o sea para vengarse de los personajes.

IIª PARTE: LA TORRE DE FAFNIR

La torre del conde **Fafnir** se halla a unos 2 días de viaje al otro lado del valle, hacia el este.

Chequear tabla de encuentros c/día (1D6=1) una vez y 3 veces la 1ª y 2ª noche. Tabla de encuentros

- 1) 1D8 orcos de la Tribu Luna de la Muerte
- 2) 1D6 Lobos hambrientos
- 3) 1 Hobbit inofensivo y bromista (mira que si yo fuera un **doppelganger**!...)
- 4) 1 oso negro a la búsqueda de miel
- 5) 2D6 chacales envalentonados
- 6) 1 arpia

El cómplice de **Wladimir**, un soldado de baja estofa enrolado como pinche de cocina (**Edmont**) tenderá la escalera de cuerda según la señal convenida (el grito de la lechuzza que se deberá imitar). La escalera pendrá del muro oeste.

MERODEANDO POR LA TORRE DE FAFNIR

1. Viviendas de campesinos y servidoras.
2. Torre con catapultas.
4. Torres de guardia (normalmente de noche 1 centinela en cada una). Los soldados se alojan en la planta baja de cada una de estas torres.
5. Establos (mismo tipo de cuidador que en la otra fortaleza +1 guardia). Hay 15 caballos y 3 mulas.
6. Sala de audiencias (tapices de caza con halcón. Valor: 700 mo pero pesando c/uno 10 Kg. Hay 2.)
7. Pequeña habitación con armero: 3 arcos largos, 4 picas y 6 hachas de guerra. 1 centinela dormita aquí de noche.
8. Sala de conferencias. Poco utilizada.
9. Habitación de **Fafnir**. Bajo la gran cama con dosel, una trampilla que conduce a su cámara del tesoro (3800 mo) + 7 gemas (ver valor según tablas DM) y por supuesto, en un arcón protegido por una trampa de pozo (3 mts: 1D6 daño), la otra espada.

La espada es de características idénticas a la otra.

Ambas unidas conducen a la aparición de...

Agar, la súcubo (pag 18 MM)

CA: 0 (sólo alcanzable por armas +1 o Magia -resistencia 70%-)

HD: 6

HP: 26

AT: 2

D: 1-3/1-3

Ataque especial: beso energy drain (ver DM)

AL: Caotic evil

Magia: Oscuridad, encantar persona, ESP,

clarividencia, sugestión, shape change y abrir puerta (ver MM)

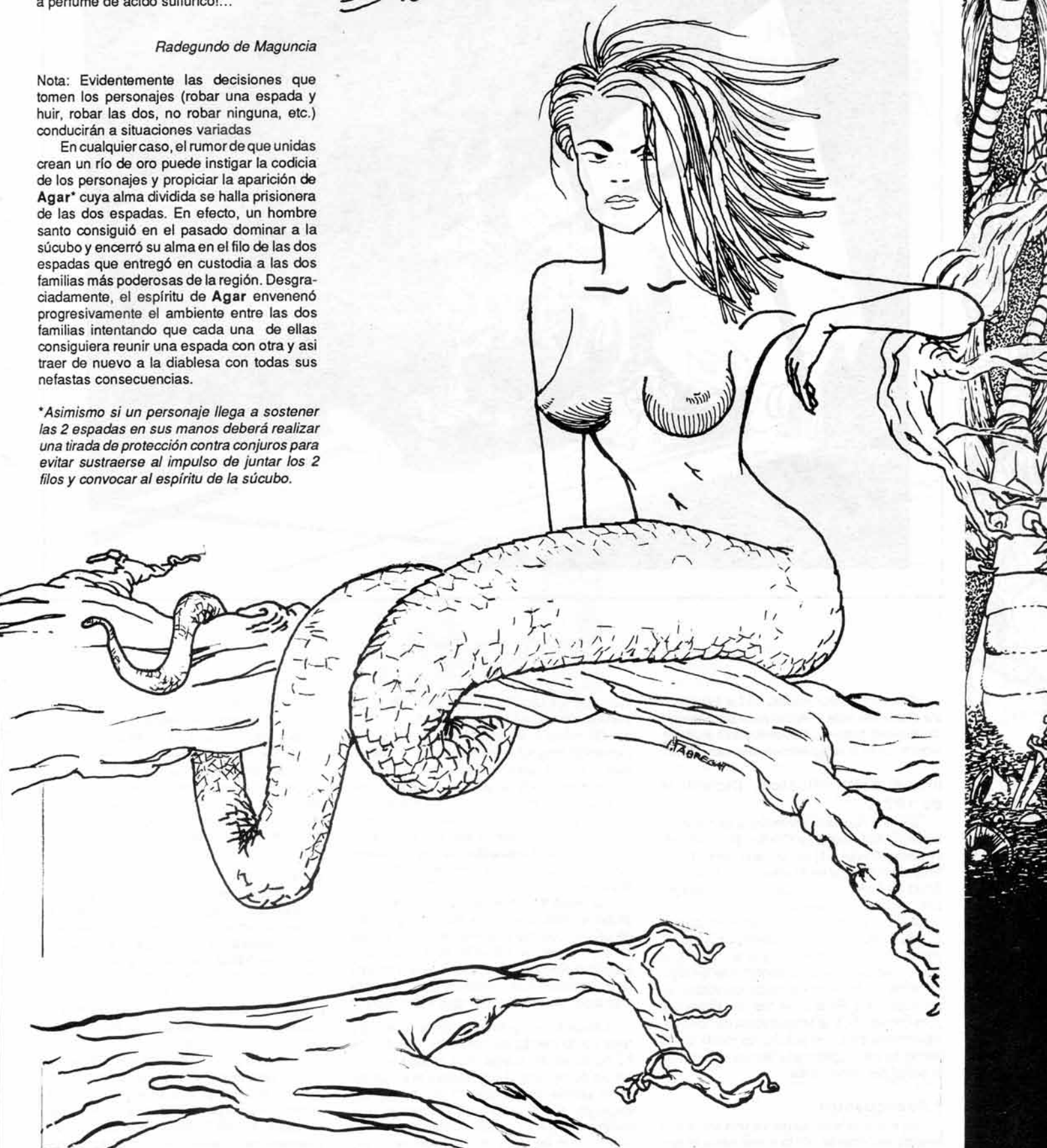
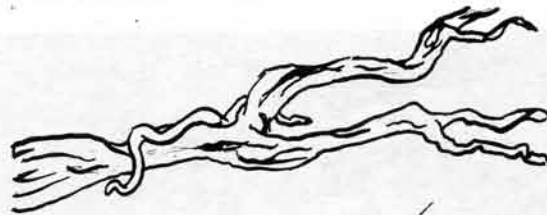
Después de dar una marcha razonable (1 ó 2 muertos, aparte de quién sostenga las espadas, **Agar** desaparecerá en 2D6 rounds de combate entre una carcajada y un aroma a perfume de ácido sulfúrico!...

Radegundo de Maguncia

Nota: Evidentemente las decisiones que tomen los personajes (robar una espada y huir, robar las dos, no robar ninguna, etc.) conducirán a situaciones variadas

En cualquier caso, el rumor de que unidas crean un río de oro puede instigar la codicia de los personajes y propiciar la aparición de **Agar*** cuya alma dividida se halla prisionera de las dos espadas. En efecto, un hombre santo consiguió en el pasado dominar a la súcubo y encerró su alma en el filo de las dos espadas que entregó en custodia a las dos familias más poderosas de la región. Desgraciadamente, el espíritu de **Agar** envenenó progresivamente el ambiente entre las dos familias intentando que cada una de ellas consiguiera reunir una espada con otra y así traer de nuevo a la diablesa con todas sus nefastas consecuencias.

*Asimismo si un personaje llega a sostener las 2 espadas en sus manos deberá realizar una tirada de protección contra conjuros para evitar sustraerse al impulso de juntar los 2 filos y convocar al espíritu de la súcubo.



EL CUCHILLO



Este sangriento módulo de **La Llamada de Cthulhu** está previsto para un grupo de 3 a 6 investigadores. Puede jugarse independientemente o integrado en una campaña.

Introducción: Boston, Diciembre de 192...

Los PJ han sido invitados a cenar en el restaurante francés *Le Cordon Bleu* (situado en Salem Street, 31) por su viejo amigo Lewis Shandom, Doctor en Medicina por la Universidad de Oxford, y uno de los más prestigiosos médicos forenses del país.

A pesar de la ausencia de los vinos que en su día dieron fama al establecimiento, la velada ha sido excelente, y a las 22'30, el grupo sale del local para continuarla en alguno de los Nigth Clubs de moda (clandestinos, por supuesto). En la calle cae una nieve fina pero constante, y la temperatura es considerablemente baja. Un policía, de ronda por el barrio, se ha resguardado temporalmente en el portal del restaurante.

1.Reencuentro

En ese momento se perfila una figura que avanza lentamente por la acera hacia el res-

taurante. Es una mujer de unos 35 años, vestida con un fino camión blanco y descalza. Su rostro (bastante atractivo) tiene una expresión absolutamente imbécil, con la mirada fija en el vacío y una sonrisa babeante. Su camión está salpicado de sangre en abundancia, empuña un cuchillo ensangrentado en su mano derecha y lleva un despojo sangrante en su puño izquierdo (un corazón humano). Los PJ deberán realizar una tirada sobre sobre su *Cordura*, perdiendo 1D6 si no la pasan.

La mujer se quedará parada delante del grupo, emitirá un grito inarticulado, señalando con el cuchillo al profesor, y se lanzará contra él (Si algún PJ se fija en el profesor y saca una tirada de *Descubrir* se dará cuenta de que éste está mirando, terriblemente asustado, al *cuchillo*, más que a la mujer).

Lanzando un grito, el profesor huirá. Si, cosa por lo demás bastante improbable, los PJ no acribillan a tiros a la mujer, será el policía de servicio el que vaciará el cargador de su pistola de reglamento sobre ella. Sin embargo, si los investigadores pasan una tirada de *Idea* se darán cuenta de que la mayor parte de los tiros *no le afectan*. Este

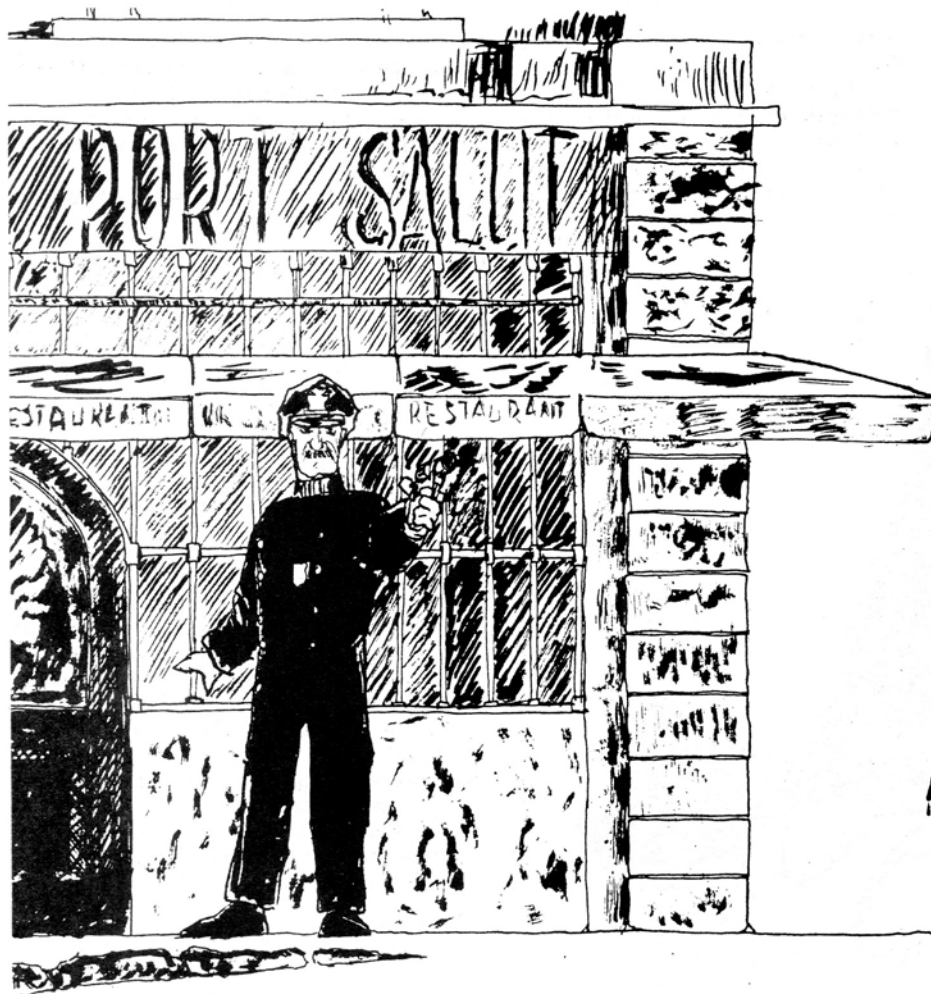
descubrimiento les hará perder 1 punto de COR de manera automática.

(Nota para el Guardián: a estas alturas el policía ya habrá sido destripado como un cerdo por San Martín. Si alguno de los investigadores quiere seguir peleando, adelante, pero es bastante más probable que prefieran realizar una retirada estratégica o refugiarse en el interior del local)

2.Secretos

Si alguno de los PJ corre en pos del profesor, lo alcanzará fácilmente al cabo de un par de calles. Este se encontrará terriblemente excitado, y habrá que tranquilizarlo previamente (con una tirada de *Psicoanálisis* o de *Elocuencia*) para que pueda decir algo coherente. Contará a los PJ que su vida corre peligro, y repetirá a gritos que tiene que hablar con el teniente Roberts, obligando al grupo a ir a la comisaría.

Por otra parte, todos los investigadores que se encuentren en el lugar de los hechos cuando llegue la policía, serán llevados a la comisaría para tomarles declaración. Allí el teniente Richard Roberts se mostrará muy interesado en su relato, pero sin darles ningun-



na información concreta. El doctor y él conferenciarán durante un buen rato a solas, presa de un visible nerviosismo.

(Caso de que ninguno de los PJ haya seguido al doctor Shandom, este aparecerá en la comisaría presa de una terrible excitación).

Alrededor de medianoche, y si alguno de los PJ realiza con éxito una tirada de *Suerte*, seguida de otra de *Escuchar*, el grupo podrá enterarse de que el cuerpo de la mujer ha sido encontrado en casa de la familia Gordon, la cual ha sido totalmente masacrada, a excepción del hijo menor, que ha desaparecido. *A todos se les ha arrancado el corazón con un cuchillo*. Cuchillo que, por supuesto, no aparece por ninguna parte.

A las dos de la madrugada, y tras serles tomada declaración, los PJ podrán dirigirse a sus casas. El doctor Shandom, ya más calmado, se negará a hablar sobre el tema, rogándoles que se mantengan al margen. Les insinuará, eso sí, que puede ser terriblemente peligroso.

3. Investigaciones

Los periódicos de la mañana publican una escueta nota sobre los hechos: la mujer se llamaba Katheleen Williamson, y sin motivo aparente acuchilló a su marido y le arrancó el corazón. Luego lo paseó por medio Boston, asesinó a un policía y murió, al parecer, mientras masacraba a la familia de Samuel Gordon, vecino de Salem Street. Lo curioso del caso es que a todos los cadáveres, incluido el de Katheleen, se les arrancó el corazón.

El hijo menor de Samuel Gordon, de 12 años, ha desaparecido.

Cualquier pesquisa que se realice sobre la familia Gordon demostrará a los investigadores que eran una familia normal y corriente.

En la redacción del periódico, en registro civil o en los círculos policiales es fácil averiguar (salvando las tiradas adecuadas) que el marido de Katheleen se llamaba Georges Williamson, y trabajaba como obrero de la Empresa de Fundición Johnson Smiley.

En la Empresa de Fundición Johnson Smiley todos afirmarán que Georges Williamson eran buen trabajador y buen compañero. En su último día de trabajo estuvo limpiando varios crisoles de fundición. Uno de sus amigos, Franz Weimer, recordará que Georges encontró algo en el fondo del crisol... Algo que no quiso enseñar a nadie...

En la Hemeroteca pública, en los círculos policiales o en los archivos de los periódicos los PJ pueden encontrar una serie de artículos y noticias que les interesarán. Hace cinco años, el llamado "Destripador de Boston" mató a más de 80 hombres, mujeres y niños. Su "firma" era siempre la misma: mutilar el corazón. Por fin, fue acorralado por la policía en *La Empresa de Fundición Johnson Smiley*, arrojándose al interior de un crisol de acero fundido. El policía que lo desenmascaró se llamaba *Richard Roberts*, asesorado en todo momento por su amigo el doctor *Lewis Shandom*.

4. Respuestas

Si los PJ acorralan al teniente Roberts, al doctor Shandom o a ambos, demostrándoles

que están enterados de estos últimos hechos, estos se derrumbarán, contándoles en un lugar discreto la siguiente historia:

Hace cinco años, en efecto, Boston se vio sacudida por el terror, ante una ola de espantosos crímenes que se sucedían, uno tras otro, ante la impotencia de la policía. El asesino no era demasiado brillante: de hecho, fue atrapado varias veces en el lugar de los hechos. Sin embargo, siempre conseguía escapar, pese a los certeros disparos de la policía. Nunca consiguieron ni siquiera herirle. En uno de esos encuentros, Richard Roberts se dio cuenta aterrorizado que la mayor parte de las balas le rebotaban en la piel.

Finalmente, fue identificado como Klaust Meyer, famoso arqueólogo alemán. Estudio de las culturas Mesoamericanas precolombinas, estaba especializado en los ritos religiosos Aztecas. Desapareció en Chiapas en 1915, creyéndosele muerto. Roberts y Shandom registraron su casa en busca de indicios que ayudaran a su captura. Encontraron un códice Nahuatl y unas cuartas escritas en alemán, que Shandom consiguió traducir penosamente. Así descubrieron que Meyer había sido poseído por el espíritu de



Quetzalcoatl (en realidad Yig, ver Manual pag. 125), el cual residía en el cuchillo que Meyer había encontrado en Chiapas, y que había sido consagrado con numerosos sacrificios humanos. Se enumeraban asimismo varias de las propiedades del cuchillo:

*Domina por completo la voluntad de quien lo empuña, el cual pasa a ser poca cosa más que un zombie sin cerebro.

*Hace prácticamente invulnerable a su portador.

*Se hace más poderoso con cada víctima.

Resueltos a terminar para siempre con esta amenaza, Roberts y Shandom se consagraron a la destrucción del cuchillo. Por fin, consiguieron acorralarlo en la Fundición, donde arrojaron a Meyer a un crisol de acero fundido. Con esto creyeron eliminada para siempre la amenaza. Ahora, sin embargo, el cuchillo ha vuelto, y ellos saben que ahora quiere vengarse...

5. Sangre

Si los investigadores deciden no emprender un urgente viaje hacia la Patagonia Superior, y se alían con Roberts y Shandom para hacer frente a la amenaza del cuchillo, multitud de posibilidades se le presentan al maléfico Guardián para desarrollar su vena sádica. Lo más probable, sin embargo, es que los ingenuos investigadores osen prepa-

rale una trampa, usando como cebo a los dos PNJ.

El cuchillo no es de metal, sino de un material muy parecido a la piedra de obsidiana, y lleva una extraña figura grabada en la empuñadura, que hace perder 1D3 de COR a quien lo observe y no pase la consabida tirada.

Tiene los siguientes poderes:

*Cuando alguien lo empuña o siquiera lo toca debe enfrentar su Poder contra el Poder actual del Cuchillo en la Tabla de Resistencia. Si gana el cuchillo, absorberá *todo* el Poder de su adversario, convirtiéndolo en un zombie sin voluntad bajo sus órdenes. Su víctima perderá igualmente toda su Cordura.

*Si el que lo empuña resiste a su poder, gastará 3 puntos de Poder en generar un poderoso calor que le abrasará la mano, causándole 1D3 puntos de daño hasta que lo suelte.

*Puede crear una armadura de 10 puntos para su portador, gastando un punto de Poder por asalto.

*Gana 2 puntos de Poder por cada víctima a la que le arranca el corazón.

*En caso de combate empala siempre, y nunca se atasca en el cuerpo de la víctima. Hace pues 2D4+4 puntos de daño.

*Mientras conserve puntos de Poder, es indestructible. Cuando los pierda todos, estallará en mil pedazos.

El Cuchillo intentará matar a Roberts y Shandom, pero no atacará hasta tener como mínimo de 15 a 20 puntos de Poder. Igualmente procurará atacar por sorpresa a sus enemigos, cambiando de portador si éste es identificado, procurando acercarse a sus víctimas sin levantar sospechas, etc.

En el momento de empezar el módulo, el cuchillo tiene 20 puntos de Poder.

6. Recompensas

Conseguir eliminar la amenaza del cuchillo (ya sea friendo a su portador con un par de metralletas Thompson hasta que gaste todos los puntos de Poder, o aplastándolo bajo una prensa hidráulica para tirarlo posteriormente en una fosa marina; para citar solamente un par de finales que se dieron en las pruebas del módulo), reporta 1D6 de COR. Conseguir salvar la vida a Roberts y Shandom hace ganar un punto de COR por cada uno.

Roberts y Shandom pueden convertirse, además en dos valiosos aliados de los PJ en futuras aventuras.

Claro que, si el cuchillo no ha perdido todos sus puntos de Poder, es muy probable que vuelva...

PNJ Invitados

Lewis Shandom, Médico forense

FUE 9, POD 13, CON 12, DES 15, TAM 12, APA 14, INT 17, EDU 20.

PV 12, COR 47%

Habilidades: Crédito 45%; Diagnosticar enfermedades 60%; farmacología 40%; Leer/Escribir Latín 70%; Leer/Escribir Alemán 40%; Hablar Alemán 62%; Primeros Auxilios 75%; Psicoanálisis 40%; Tratar enfermedades 50%; Tratar envenenamientos 50%; Realizar Autopsias 85%; Mito de Cthulhu 15%

Richard Roberts

FUE 15, POD 12, CON 16, DES 11, TAM 18, APA 9, INT 13, EDU 14.

PV 17, COR 52%

Habilidades: Pistola 38 75%; Conducir Automóvil 60%; Charlatanería 45%; Derecho 50%; Descubrir 75%; Discreción 35%; Escuchar 55%; Ocultarse 35%; Primeros Auxilios 35%; Mito de Cthulhu 8%

Agente de Policía típico

FUE 12, POD 9, CON 10, DES 9, TAM 12, APA 10, INT 12, EDU 11.

PV 11, COR 45%

Habilidades: Pistola 38 40%; Derecho 25%; Escuchar 40%; Conducir Automóvil 35%; Descubrir 40%

Hombre (o mujer) corriente

FUE 10, POD 10, CON 9, DES 9, TAM 12, APA 10, INT 12, EDU 11.

PV 11, COR 50%

Habilidades: Porcentajes de base, o según profesiones.

Ricard Ibañez



EL RITUAL DEL FUEGO NEGRO

Módulo de D&D para un Dungeon Master y un PJ de 3/4 nivel. En un principio el PJ puede ser de cualquier clase, aunque una Bruja, un Mago o un Ladrón pueden tener serios problemas. De todos modos, en este módulo es más conveniente usar la cabeza que los dados. Sería interesante que fuera de alineamiento Legal.

INTRODUCCION: DIAS DE DESCANSO, UNA CANCION Y UN SUEÑO

...Y en aquel tiempo la Oscuridad reinaba en Enderath.
La Oscuridad surgía de la Piedra Verde,
Allá en las Montañas Serradas, en el camino de Forno.
Era alimentada de lágrimas y sangre,
De música y baile,
Cuando se daba la triple conjunción.
Muchos guerreros intentaron destruirla, y ninguno regresó.
Y su alma apresada lloró lágrimas de piedra.
Hasta que los hijos de los Dioses decidieron limpiar el mundo,

Hasta que Mirna le dijo a Yalirfen,
Que sólo en la triple conjunción era vulnerable.
Y aquél que rasgara la oscuridad con la Luz...

El PJ se encuentra escuchando a medias esta canción (cantada bastante mal, por cierto) en labios de una pandilla de borrachos, en una taberna de los arrabales de Holgart. Tras la última aventura, el grupo se ha retirado aquí a descansar y patearse el dinero, y todavía están en ello. El PJ, sin embargo, siente deseos de aprovechar la estancia para desplazarse hasta la aldea de Farfal, a apenas dos días de camino a caballo, para poder visitar a su viejo amigo Vaargroom, el mejor herrero de las Darland's y que una vez le salvó la vida.

Así pues, al amanecer el PJ sale por la Puerta de la Vida hacia el Norte, sin que nadie del grupo quiera acompañarlo. De todos modos, los caminos en esta parte del país son seguros. Y además ¿Qué puede suceder en un par de días?

Durante la primera noche, sin embargo, el PJ tiene un extraño sueño: Se encuentra en un extraño lugar, parece una enorme caverna,

practicamente a oscuras, y rodeado de una multitud de estatuas representando a guerreros, de todas las razas libres, unos en actitud de lucha, otros de miedo o desesperación, unos pocos corriendo, ninguno imparable. De repente, el PJ empieza a oír una extraña música, al principio muy suave pero que pronto adquiere ritmos frenéticos, y la oscuridad lo envuelve como si fuera una mortaja... y aterrado se da cuenta que su cuerpo se está transformando en piedra.

El PJ se despierta sudoroso. No consigue conciliar el sueño hasta el alba.

1. DOS BANDIDOS, UNA MUCHACHA Y UN REGALO

Hacia el mediodía de la segunda jornada, el PJ oír unos gritos de auxilio femeninos, encontrándose con dos bandidos de caminos que tienen acorralada a una muchacha de unos diecisiete años, que grita y llora y que intenta defenderse inútilmente con una daga. (Nota para el Máster: La muchacha no es otra que la diosa Mirna, que está poniendo a prueba al PJ)

Si el PJ se comporta como un héroe de los de las películas, ahuyentando o masacrando a los bandidos, la muchacha le entregará la daga, diciéndole "creo que tú la usarás mejor que yo". Tras lo cual, se desvanecerá mágicamente (para algo es diosa, ¿No?) en cuando el PJ se despiste. Si éste la acosa a preguntas le contestará con vaguedades. Si en cambio la acosa "de otra manera" Mirna le lanzará una Nube Desintegradora que lo dejará en cueros vivos (ver Troll N°6) y seguidamente le obsequiará con no menos de seis enfermedades más o menos molestas (ver Troll 14).

La daga es pequeña, con la empuñadura de oro y algunas piedras preciosas incrustadas. Se puede estimar su coste en unas 800 mo. Un conjuro de "Detección de la Magia" revelará que posee un fuerte poder mágico, pero que éste se encuentra de momento dormido.

2. UNA ALDEA TRISTE Y MALAS NOTICIAS

Al llegar a Farfal, el PJ notará extrañado que las calles están casi desiertas. En efecto,



casi todos están rezando en la pequeña capilla dedicada a **Mirna**, diosa tutelar de la aldea. Si el PJ se acerca a la capilla y observa la estatua que allí se encuentra, una tirada de Sabiduría exitosa le hará darse cuenta que es idéntica a la misteriosa muchacha que socorrió en el camino.

Los del pueblo lo mirarán con cierta hostilidad, hasta que **Matra**, la mujer de **Vaargroom**, lo reconozca y lo presente como amigo. Le explicarán entonces que el día anterior, al atardecer, llegó un grupo de una media docena de jinetes vestidos de negro, al mando de un viejo y una mujer, que entraron en la capilla cuando los niños realizaban la ceremonia de Yalirfen, llevándose a varios. Luego huyeron a galope. Varios hombres del pueblo (entre ellos **Vaargroom**) salieron a perseguirlos, pero ninguno ha vuelto aún. Temen que hayan muerto.

Si el nombre de Yalirfen le recuerda algo al PJ (o el muy caótico jugador tuvo la sana precaución de copiar la canción al principio de la aventura "por simple curiosidad musical") es posible que pregunte por ella. La sacerdotisa de la capilla (que se sabe la canción de memoria) le explicará que, en efecto, fue muy cerca de aquí dónde Yalirfen destruyó la Oscuridad con la ayuda de Mirna, y que es costumbre que los niños lo conmemoren con una sencilla ceremonia la víspera del aniversario.

Se está poniendo el sol. Faltan apenas cuatro horas para la triple conjunción. Nadie en el pueblo querrá acompañar al PJ, y éste no tiene tiempo para ir en busca de sus compañeros...

3. UNA PIEDRA VERDE, SANGRE ROJA Y OSCURIDAD NEGRA

Conociendo la canción, no le será difícil al PJ encontrar la **Piedra Verde**, al pie de las montañas Serradas, en la dirección de **For-nor**. Hay huellas de pies calzados (posiblemente los aldeanos) a su alrededor. Tiene forma de cabeza humana, de unos 5 m. de altura, y los labios de piedra están manchados de sangre. Al acercarse, el PJ comprobará que la sangre **mana de la piedra, como una fuente**. Si se acerca a menos de 5 m., la boca se abrirá de repente, absorbiendo al PJ a su interior...

El PJ tiene la sensación de caer, como si hubiera sido tragado por una gigantesca bestia. Por fin, cae en la sala (1) (ver mapa). Su aterrizaje es bastante blando, ya que el suelo no es de piedra, **sino de carne!** (Nota para el Máster: Todo el Dungeons está formado por carne en estado avanzado de descomposición, podrida y llena de gusanos. Una descripción truculenta sería de agradecer, en especial si el jugador está comiendo o acaba de hacerlo).

Antes de que el PJ pueda encender una antorcha o similar, notará que una espada lo ataca. Tendrá que pelear contra ella con un malus de -4, a no ser que pueda encender una luz mágicamente.

La espada no es empuñada por ningún ser, sino que está animada mágicamente por un cordel que va desde su empuñadura hasta una vasija en el suelo, llena de un líquido pestilente. Una patada a la vasija o cortar limpiamente el cordel bastan para convertirla en una espada vulgar, vieja y oxidada. Sin embargo la espada defiende ambos objetos, por lo cual tiene una CA de 4.

Una vez eliminado o esquivado el peligro de la espada, y posiblemente ya con luz, el PJ podrá internarse en el laberinto... y seguramente perderse, a no ser que use un poco la cabeza y, aprovechando que las paredes son de carne, y no de piedra, se abra paso a través de ellas con un arma, la magia o como

sea. Empezará a oír una suave melodía, igual que la que escuchó en el sueño: **el ritual está a punto de empezar!** En el laberinto, por desgracia, pululan los seis guerreros vestidos de negro, que no son otra cosa que zombies encapuchados, y que atacarán al PJ aprovechando su conocimiento del terreno.

4. OSCURIDAD PELIGROSA, ESTATUAS FALSAS Y UN RITUAL MUY AUTENTICO

En el centro del laberinto, el PJ se encontrará con una escena dantesca: un enorme foso en el que arde un fuego de llamas oscuras, casi negras. Inmediatamente encima de él cuelga del techo una jaula de hierro en la que lloran los niños secuestrados en la aldea. Un viejo, en cuclillas al lado del fuego, toca un extraño instrumento de metal, con el que compone la extraña melodía. Y una mujer, totalmente desnuda, está bailando alrededor de las llamas, cada vez más rápido. Estas están todavía bajas, pero parecen alimentarse de la música y el baile de la pareja.

Más alejados, pero rodeando la escena, el PJ verá docenas y docenas de estatuas de piedra, representando a guerreros de todas las razas libres unos en actitud de lucha, otros de miedo o desesperación, ninguno impasible. **¡Y entre ellos reconoce a su amigo Vaargroom!**

Sin embargo, antes de que pueda reaccionar, caerá sobre él una extraña oscuridad, negra y opresiva, que lo envuelve por completo mientras el PJ empieza a convertirse en Piedra! Perderá 2 puntos de golpe por asalto, hasta llegar a 0, en cuyo caso será transformado definitivamente en una estatua como las otras. Sin embargo, si conserva la daga, es posible que salga con vida de la historia: en efecto, la daga, hasta este momento totalmente pasiva, empezará a latir como el corazón de un caballo inquieto tras una carrera. Y si el PJ la empuña, brillará con una luz tan poderosa como la del mismo sol. La Oscuri-





dad vacilará levemente. Si el PJ interpreta bien las palabras de la canción (*Rasgará la Oscuridad con la Luz*), y acuchilla a la Oscuridad, está se rasgará frente al Viejo y la bailarina. Las llamas ya casi tocan la jaula del techo: faltan apenas segundos para que se complete el Ritual...

Ambos seguirán tocando y bailando frenéticamente sin interrumpirse, ni defenderse, hasta que el PJ mate o detenga a uno de ellos. Entonces el hechizo se romperá: el fuego se apagará lanzando un grito de agonía y el superviviente intentará escapar. Todo empezará a temblar y derrumbarse, y la jaula se soltará del techo. El PJ perderá el conocimiento...

... Para recuperarlo sintiendo la caricia de un sol cálido en el rostro. El, los niños y los aldeanos que fueron al rescate se encuentran tumbados en la hierba, frente a la piedra verde, que ya no parece una cara sino un simple pedazo de roca.

Los aldeanos no tienen dinero con el que recompensar al PJ. Sin embargo, Vaar-groom le regalará una de sus obras maes-

tras (una espada +1 no mágica por ejemplo), y sigue conservando la Daga. Ahora, esta brilla en la oscuridad con la misma intensidad que un conjuro de luz, aparte de latir ante la presencia de magia caótica y dar a su portador un +2 a las tiradas de Salvación contra Conjuros. Caso de que éste muera se transformará en una daga normal.

Por cierto, destruir la Oscuridad y el Fuego oscuro da 1.500 PX, cortesía de Mira y del autor de esto.

Ricard Ibañez

PNJ

Bandidos (Flirflir y Florflor)

Son un par de desgraciados que sólo pretenden pasar un rato agradable con la doncella que acaban de sorprender en el bosque, para degollarla después. Sumamente cobardes, huirán ante un ataque decidido.

CA: 5 (Cota de malla)
DG: 2
PG: 10

MV: 27 (9)
AT: Espada Normal
D: 1D8
PR: Ladrón 2
MR: 5
AL: Caótico
PX: 20
T: 15 mo.

Guerreros negros (6 Zombies)

Antiguos servidores del Poder Oscuro, revividos por Harman para llevar a cabo su plan.

CA: 8
DG: 2
PG: 12
MV: 27 (9)
AT: Garras
D: 1D8
PR: Guerrero 1
MR: 12
AL: Caótico
PX: 20
T: no

Viejo músico (Harman)

Viejo servidor del Templo Oscuro de Gainor en Nagor, ha encontrado pergaminos que indican como devolver la Oscuridad a esta zona y piensa hacerlo, para ganar así el favor de los dioses. Usa asimismo un pergamino de necroanimación para conseguir servidores.

CA: 9
DG: 1
PG: 2
MV: 18 (6)
AT: Daga
D: 1D4-1
PR: Humano Normal
MR: 10
AL: Caótico
PX: 5
T: no

Bailarina (Zolaina)

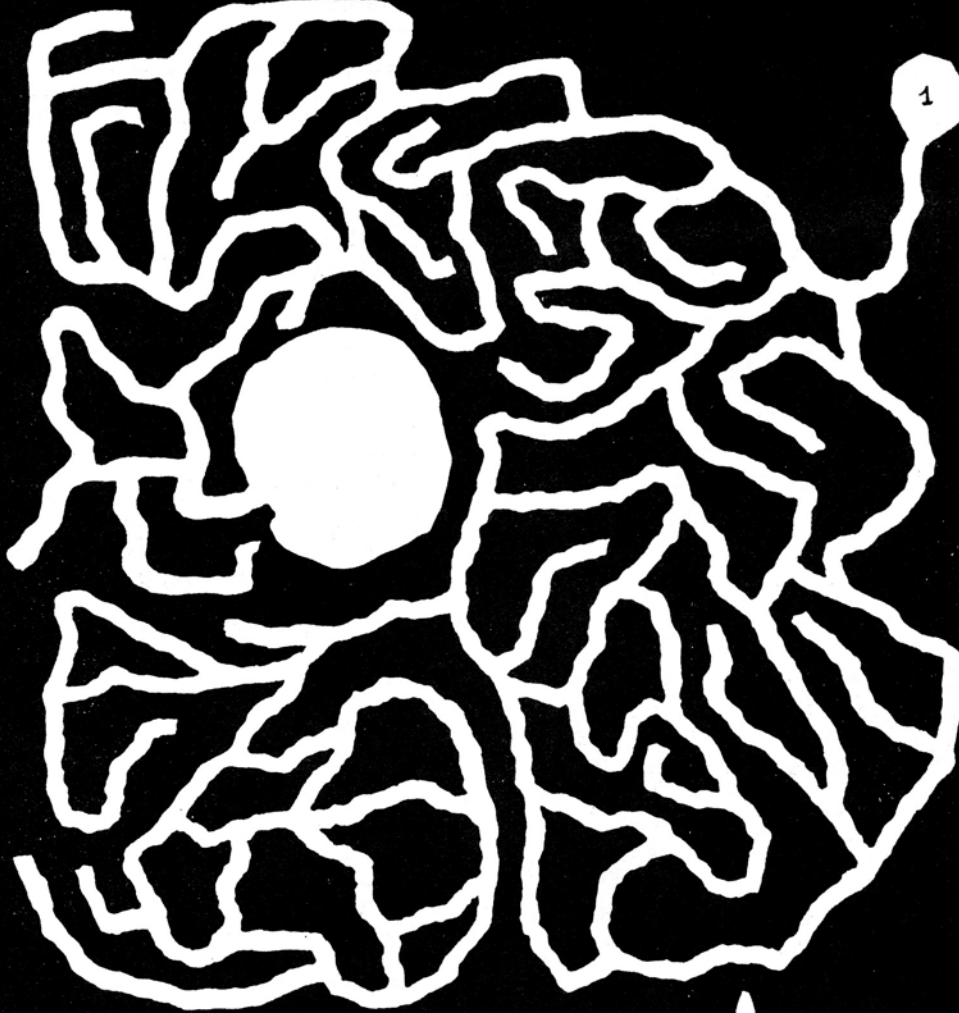
Hija de Harman, está dispuesta a obedecerle ciegamente, aunque en el fondo lo hace terriblemente asustada.

CA: 9
DG: 1
PG: 4
MV: 36(12)
AT: Ninguno
D: Ninguno
PR: Humano Normal
MR: 2
AL: Caótico
PX: 5
T: no





Mapa del Dungeon



¿Por qué no hacemos las cosas bien? (nota a todos nuestros colaboradores - actuales y futuros-)

Cada vez que nos enviáis vuestros artículos (módulos, extensiones o lo que sea), os aconsejamos que no os olvidéis de incluir la siguiente documentación:

1- El artículo, evidentemente. Pero a máquina (para evitar tener que tirar cada vez por "descifrar") y fotocopiados nítidamente (para no tener que devolveros originales después de haber tirado todo el equipo por "encontrar objeto escondido" con un malus de -20% a causa del estado caótico de la redacción).

2- Vuestro nombre completo y señas (domicilio y teléfono sobre todo, por si tenemos alguna duda que consultaros y para enviarnos la revista en donde salga vuestro artículo publicado-) y, en el caso de que lo tengáis, el seudónimo con el cual deseáis firmar (aunque es aconsejable evitar los apodosos rocambolescos).

3- El título del artículo (aunque parezca una estupidez, más de uno se lo deja en el tintero) y las ilustraciones (fotocopias a tinta china o tramadas - el lápiz y la aguada no salen decentemente impresas-) y fotos (también tramadas y bien contrastadas), en caso de que las hayan.

4- Las sugerencias que consideréis oportunas (sobre el diseño del título o del maquetado del artículo, etc.).

Todo ello nos lo enviáis a la dirección de la redacción (actualmente provisional) que es la siguiente: P^a Urrutia 133-135, 6^a D-08031 Barcelona-





APARTADO DE
CORREOS 93023
08080 BARCELONA

JUEGOS DE SOCIEDAD
JUEGOS DE ESTRATEGIA Y ROL
MAQUETAS RECORTABLES
COMICS INTERNACIONALES

C/ MUNTANER, 516, Tf.- 418-06-93
08022-BARCELONA

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 . 28015 MADRID.

Teléfono 244 43 19

Revista del club **TROLL**

Nº 5 -Enero 1989-

Editor: William Mac Intosh

SOLO PARA TUS OJOS

Así se titulaba el primer editorial del boletín reservado a los socios suscriptores de la revista **Troll**. Un boletín de 4 páginas hasta la fecha, de tiraje exclusivamente limitado a los suscriptores. Actualmente han sido editados ya 5 ejemplares (ya que este servicio funciona desde el nº 10 de la revista). El contenido habitual se compone de: portada con editorial y titulares destacados del boletín, artículos de última hora sobre novedades nacionales y extranjeras, actividades y ofertas del **Club Troll** a sus socios, cotilleos y alguna que otra mini-extensión de juego (como lo fueron los PNJ célebres para **Cthulhu**: Lovecraft, Houdini y Dillinger).

Pero el boletín no es nada más que uno de los servicios especiales que se le ofrecen al suscriptor de nuestra revista. Además, al suscribirse a **Troll**, el lector pasa automáticamente a ser socio del **Club Troll**, una "organización" con corte *jamesbondiano* que pretende mimar a todos sus *agentes-suscriptores*.

Por ello, todo lector recibe, al suscribirse, el carnet del **Club Troll**, con el gozará de una atención especial (descuentos, ofertas, etc.) en los establecimientos que colaboran con nuestra "organización". Igualmente, el carnet es la acreditación preferente a la hora de participar en las actividades organizadas por el **Club Troll** (dossier de regalo en JESYR III, mapa de las Darland's, programa de actividades de las Jornadas, descuentos y reservas en el material editado por el club, etc.).

Los socios del **Club Troll** no son unos suscriptores comunes. Son *agentes* de la *Organización* y participan en ella de modo dinámico y activo, a través de la encuesta que les remitimos a todos ellos para poder mejorar la revista, o simplemente participando en el caso-concurso del *Coronel no tuvo suerte...* Existen numerosos proyectos para un futuro próximo, algunos más ambiciosos que otros, y que requieren, por supuesto, la participación de los *agentes* del club. Y a mayor número de socios, mayor será la cantidad de proyectos que se podrán realizar.

Si a estas alturas todavía no eres suscriptor de nuestra revista, te ofrecemos esta última oportunidad. Rellena con tus datos la ficha que incluimos a continuación y te ofreceremos, además de todo lo anteriormente mencionado, la posibilidad de suscribirte a 6 números de nuestra revista (un año) pagando sólo 5.

Puedes recortar (o mejor fotocopiar, para evitar destrozar la revista) esta hoja incluyendo los siguientes datos a **Troll -Pº Urrutia 133-135, 6º D- 08031 Barcelona**

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

Deseo suscribirme a **Troll** por un año:

Por Giro Postal (1250 Pts)

Por Talón (1250 ó 1400 Pts en el caso de que se trate de un talón fuera de plaza)

Contra reembolso (1250 Pts + Gastos de envío)

Susribete ahora
a 6 números de
TROLL por el
precio de 5

Además,
serás socio del
CLUB TROLL

Ofertas y
descuentos
especiales a
nuestros agentes

Boletín exclusivo
para suscriptores

Participación
preferente para
los socios
en las
actividades de
nuestro club

¿Todavía
quieres más?

¿Hay quien de más juego?

- Artículos de Wargames, Rol, Figuras y temáticos.
- Escenarios y módulos diversos.
- Noticias y críticas de juegos nuevos.
- Ampliaciones de reglas, elementos de juegos, personajes...
- Encarte de un juego a color con las fichas troqueladas y el reglamento en cada número.
- Venta de juegos por correo a precios ajustados.

ALEA

Revista de Juegos

El esfuerzo por la calidad

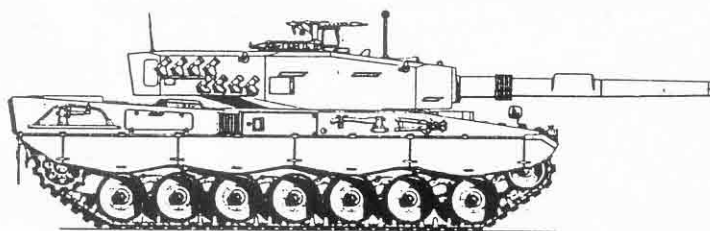
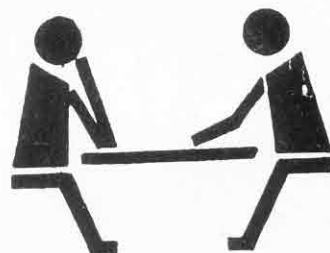
ALEA, Revista de juegos. Apartado de Correos 47 - 08190-Valldoreix (Sant Cugat) BARCELONA

BILLARES SOLER

Jocs i Coses



ESPECIALIZACION EN JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES
WARGAMES
TEMATICOS
SIMULACION
ROL...

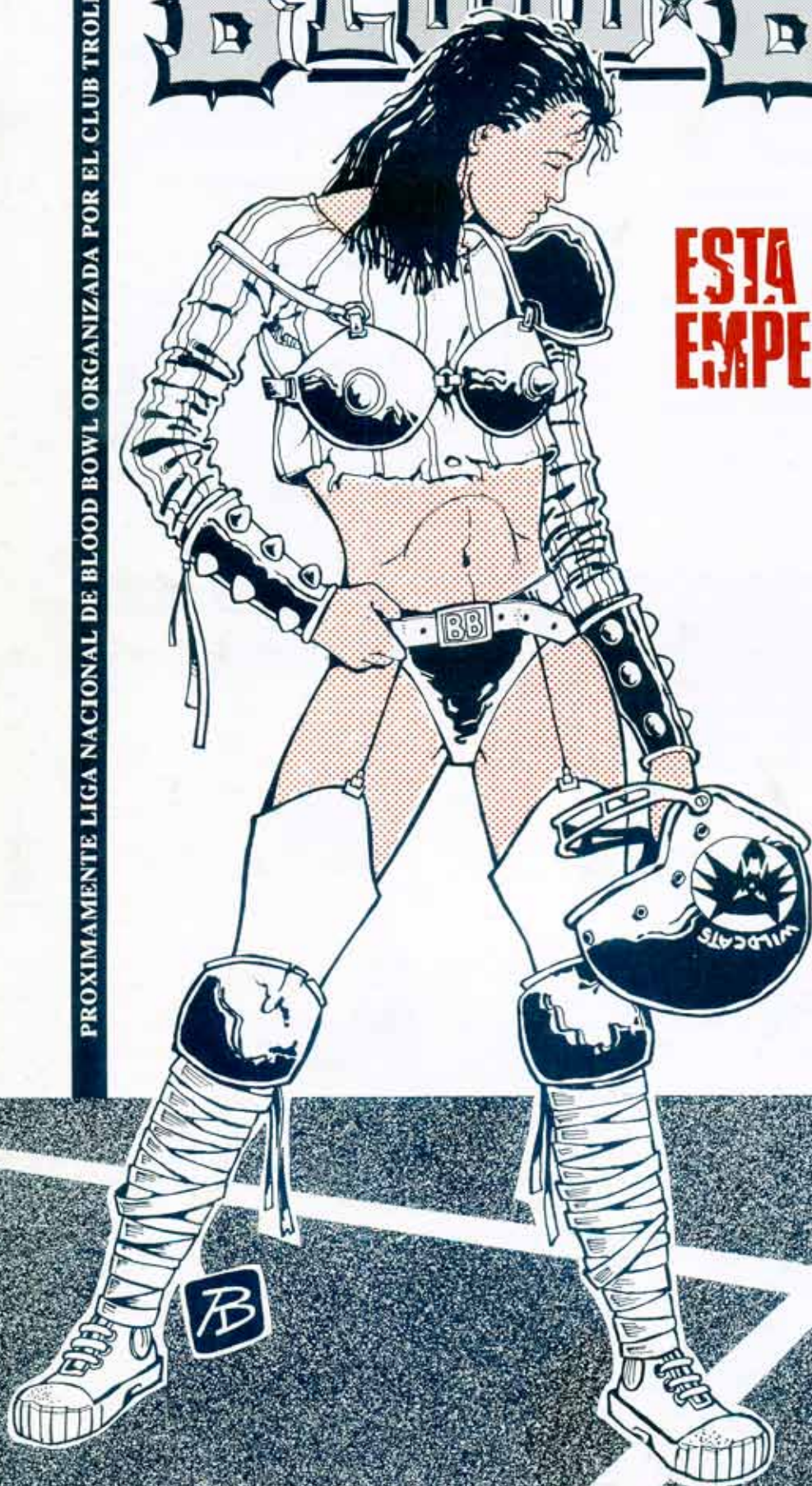


GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 . 08015 BARCELONA . Tel: 254.67.50

PROXIMAMENTE LIGA NACIONAL DE BLOOD BOWL ORGANIZADA POR EL CLUB TROLL

BLOOD BOWL™

**ESTA A PUNTO DE
EMPEZAR LA LIGA**



¡preparate!