

# TROLL

Revista de Rol

WARHAMMER

WARHAMMER  
40.000

DUNGEON  
& DRAGON

LA LLAMADA  
C'THULHU

Bimestral-Año IV-Marzo/Abril 89-Nº 16-250 Pts





## JOCS & GAMES MUNTANER

C/ MUNTANER 193

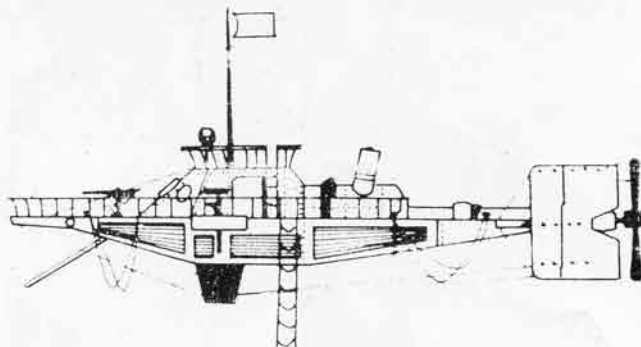
BARCELONA 08036

T. (93) 322 09 53



La novedad más importante del año! SPACE 1889 es el juego de rol de la ciencia ficción clásica. En 1870, Thomas Edison encabezó la primera expedición a Marte, con un buque de su invención. En 1889, las potencias coloniales de Europa se disputan el control de los enclaves más adecuados para establecer colonias en el planeta rojo. Además, los exploradores humanos se enfrentan a los misteriosos habitantes del planeta, que no aceptan por entero ser colonizados. En la Luna, se ha iniciado la exploración del laberinto de cavernas que existe bajo la superficie, habitat de los hostiles selenitas. El Imperio Británico patrulla con su Marina Real sus posesiones en ultramar, África, Marte y Venus; el Kaiser envía sus dirigibles para disputar colonias en África a Bélgica ... la época victoriana se traslada al espacio.

SPACE 1889 está ya disponible en Jocs & Games, así como la pantalla para el árbitro y el primero de los wargames de la serie SPACE 1889: SKY GALLEONS OF MARS, que permite reproducir combates entre los buques de guerra aéreos de las flotas coloniales y sus oponentes marcianos. Todos los mundos imaginados por Julio Verne, H.G. Wells, Conan Doyle, etc. son realidad en SPACE 1889.



## JOCS & GAMES MAIL ORDER

C/ MUNTANER 193

BARCELONA 08036

T. (93) 322 09 53

Jocs & Games Mail Order te proporciona todos nuestros artículos por correo. Solicita nuestro Catálogo Mail Order: 60 páginas de juegos de rol, wargames, accesorios, revistas ... todo lo necesario, incluyendo todas las novedades. Junto con el Catálogo Mail Order recibirás información sobre lo que está ocurriendo en el hobby del wargame y el juego de rol, desde una perspectiva totalmente diferente. Si no has solicitado aún nuestro Catálogo, no sabes lo que te pierdes!

## GURPS®

## 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 continúa ofreciéndote toda nuestra gama de juegos, suplementos y accesorios en el centro de Barcelona. Además, las 'Etiquetas Ambar' siguen apareciendo en los juegos más inesperados. Vale la pena estar alerta.

El sistema de rol GURPS sigue siendo la estrella en Jocs & Games Condal Corner. Han aparecido nuevos suplementos!



# Revista de Rol TROLL

## 16

|  |                      |
|--|----------------------|
| EDITORIAL  | 3                    |
| NOTICIAS Y NOVEDADES   | 4                    |
| INFORMES   |                      |
| WARHAMMER RPG  | 13                   |
| WARHAMMER FB   | 17                   |
| WARHAMMER 40000  | 18                   |
| MODULOS  |                      |
| WARHAMMER F.B.:<br>LA DESDICHA<br>DE EMERALD VALLEY<br>WARHAMMER RPG:<br>LA DESTRUCCION<br>DE WALDAD<br>CTHULHU:<br>BACHANNALE<br>D&D:<br>EL JUEGO MAS PELIGROSO | 20<br>27<br>31<br>35 |
| SECCIONES  |                      |
| A GOLPE DE PINCEL<br>LAS TIERRAS LIBRES  | 25<br>15             |

Como habréis podido observar, este número está dedicado especialmente a la serie **Warhammer**, producto de la casa inglesa de juegos llamada **Games Workshop**, a la cual vamos también a dedicar esta editorial.

Lo cierto es que **Games Workshop** ha sabido ganarse la antipatía de gran parte de la crítica especializada y de parte de su clientela además de la competencia, por supuesto.

Esta situación se ha debido principalmente a su particular política comercial que no siempre nos ha parecido muy acertada. Esto es sin duda debido a la estrecha vinculación que existe entre las dos empresas, **Citadel Miniatures** y **Games Workshop** (que de hecho son una, en realidad) dedicadas a la figuras y los juegos respectivamente, responsable directa de la nueva "línea" de **G.W.**

Lo que está ocurriendo: La mayoría de los juegos de **G.W.** están descaradamente orientados a vender más figuras (sobre todo las de la casa **Citadel**, que reúnen las características necesarias para el wargame con figuras -peanas de plástico, look masacrador, etc.-). Hasta ahí correcto (a fin de cuentas todos vamos a por lo mismo: a vender más). El problema empieza cuando el producto que estamos vendiendo no tiene la calidad deseada, o resulta defectuoso, o está inacabado. Esto es lo que ocurre con **Warhammer** o, de un modo más descarado, con **Blood Bowl**. El comprador de la primera versión se encuentra con un material algo flojo y con algunos problemas de "jugabilidad" (los dos equipos están apiñados en el centro del campo repartiéndose galletas sin avanzar un gramo ni poder pasar la pelota). Al poco tiempo, **G.W.** lanza la extensión **Death Zone**, que no acaba de mejorar la situación (el partido se vuelve casi injugable, a causa de las numerosas anotaciones que tiene que controlar el *Coach* del equipo). Pocos meses más tarde, aparece la tercera versión, **Astrogrante**. Felicidades, los fieles aficionados pueden por fin tirar las dos cajas anteriores y jugar al definitivo **Blood Bowl**. ¿Seguro? Da lo mismo. La cuestión es vender. Y siguiendo esta misma filosofía, se publica la revista **White Dwarf**, de la misma casa, una publicación realizada con el objeto de vender más todavía, un producto más parecido a un catálogo que a una revista especializada.

Desgraciadamente, no se trata de un caso único y podemos citar más ejemplos, como la política de **TSR** con sus gamas **AD&D** y **D&D**, y su revista **Dragon**.

El mismo proceso se está produciendo en el mundo entero (y no solo en el campo de los juegos, lo cual resulta más grave). Estamos asistiendo a una rápida evolución de las técnicas de marketing y publicidad, a un intensivo crecimiento de la política de ventas en detrimento de una labor de calidad, quizás más artesanal y sin tanto impacto, pero más cuidadosamente realizada, y sobre todo, más honesta. Las cosas se están haciendo mal (muchas veces porque incluso resulta más rentable que hacerlas bien), y este país no es una excepción.

A nosotros no nos afectan las chapuzas que se estén haciendo por allí. Seguimos solteros y no pensamos casarnos con nadie. Sin embargo, no estamos dispuestos a bailar con cualquiera, sea o no la más fea. Vamos en busca de las cosas bien hechas, aunque tengamos que denunciar las que se están haciendo mal. No somos los más florecientes económicamente, y a veces incluso las cosas no van lo bien que todos quisiéramos, pero hacemos las cosas con ganas y sin agobios, y siempre resulta más gratificante.

Una última cosa. No dudéis en quejaros si creéis que no lo hacemos suficientemente bien. Escribidnos y comentadnos vuestras impresiones. Nosotros hacemos una revista especializada en juegos de rol destinada a los lectores. No vendemos nada más, por lo que, hasta cierto punto, también sois socios en el invento.

Hasta otra.

La Redacción

**TROLL 16**-Bimestral-MAR-ABR 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:** Jaime Fabregat, Dick Batista, Chema Pamundi, Montse Lombarte y Jose Luis Andreu. **Colaboradores:** Ricard Ibañez, Ricardo Batista, Radeundo da Maguncia, Julio Recarte, Jose Luis Andreu, Francisco Jose Campos y Jaime Fabregat. **Imprime:** Gráficas Martín. **Depósito Legal:** B-37111-86. © Revista Troll, 1989. La Llamada de Cthulhu es © de Chaosium y Joc Internacional. Warhammer es © de Games Workshop y D&D es © de TSR. Revista sin afán de lucro.







## Noticias y Novedades



### Primeros Encuentros de Juegos de Simulación, Estrategia y Rol en Euzkadi y Zona Norte

Se celebrarán en Bilbao, en la casa de cultura de la calle Barrainkua, los días 28, 29, 30 de Abril y 1 de Mayo. Organizados por **Nueva Era Aventuras Domésticas** y **Bilbo Kit**, primera tienda en Bilbao con una sección dedicada a los juegos. Las actividades previstas son numerosas y variadas: coloquios, mesas redondas, partidas de demostración, iniciaciones a diversos juegos (de tablero y rol), competiciones de juegos temáticos, partidas de rol en vivo y otras sorpresas que no se nos han desvelado todavía. Los encuentros contarán con la colaboración del club más veterano de la ciudad, **Avres-Brest**.

Para más información escribir al apartado de correos 1622 de Bilbao, referencia **ENCUENTROS**.

### Nueva Era Aventuras Domésticas

Se trata de un nuevo grupo que promete mucho, a juzgar por la prometedora producción de un juego de rol que esperamos poder comentar pronto: **No Identificado**.

Este juego, basado en el fenómeno UFO, así como el primer módulo de la serie, **Lucas en el Cielo**, espera estar a la venta en Abril, pero los impacientes pueden solicitar más amplia informa-

ción al Apartado de Correos 495, Bilbao (ref: **Nueva Era Aventuras Domésticas**). Las iniciativas de este apasionante grupo no acaban aquí, y ya han convocado un concurso a nivel nacional de diseñadores de juegos.

No cabe duda que el Norte se mueve, y mucho. Esperamos poder pasarnos por los **Encuentros** y comentaros como ha ido todo.

### Bilbokit

Nueva tienda recién inaugurada en Bilbao, de prometedor futuro. Ubicada en la calle Alameda Mazaredo 81 en Bilbao (48009) y con el teléfono: 423 32 60.

### Más tiendas

En Barcelona y Valencia se van a abrir dos nuevas tiendas dedicadas a los juegos, especialmente los juegos de rol, wargames y simulación en general. **Central de Jocs**, en Barcelona, estará situada en la calle Provenza 87 (esquina Viladomat) y **Ludómanos** en la calle Castellón 13, en Valencia. Es de destacar la veteranía de sus dueños, Joan Parés y Gerardo Rodas, fundadores y colaboradores en casi todas las iniciativas lúdicas que se han hecho hasta ahora y cabeceras visibles de los clubs **Alpha** y **Dreadnought** respectivamente.



### Aratorix

Organizado por "La Guilde del Fines Lames" organiza la tercera parte del rol en vivo **Aratorix**, y tendrá lugar del 5 al 8 de Abril en las Ardenas Belgas, entre Spa y Coe, en un inmenso bosque, y contará con una infraestructura "especial". Información e inscripciones: Guilde des Fines Lames. C/O Damien Jacob. N° 1 Avenue du Parc. 4920 Embourg. Bélgica. Tel: 65 69 83 (con los indicativos correspondientes: 41 desde Francia y 041 desde Bélgica).

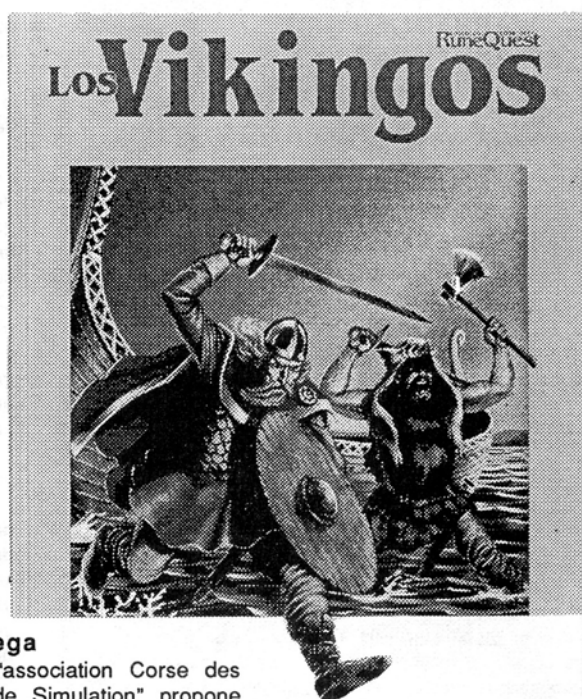
### Joc Internacional

Continúa la producción de material para **La Llamada de Cthulhu** y **Runequest**. Casi a punto (si no lo están ya) el primer companion para **RQ**, **Los Vikingos**, con el que el Máster podrá ambientar el juego en un mundo medieval más histórico. Están previstas las siguientes extensiones, en los meses siguientes: **Runequest Advanced** (reglas mejoradas para el juego), **El Señor de las Runas** (Pantallas de juego para el Máster y parte del **RQ** versión de Luxe), **La Isla de los Grifos** (un módulo-campaña para **RQ**), la extensión de juego sobre **Los Dioses de Glorantha** y otro módulo, **Apple Lane**.

Por su parte, **La Llamada de Cthulhu** sigue su marcha, por lo

que pronto (¡ya!) podréis adquirir el primer módulo en solitario para el juego, titulado **Solo contra el Wendigo**. El siguiente módulo que verá la luz será **Terror de las Estrellas**, y las pantallas del Guardián de los Arcanos (que irá acompañada por un módulo de creación española). Los siguientes módulos previstos son **Los Hongos de Yuggoth** y **La Maldición de los Cthonianos**, así como la edición del primer suplemento sobre la España de los 20, creado por autores autóctonos.

Estas gratas noticias no son únicas, y se rumorea sobre la posibilidad que **Joc Internacional** amplíe la gama con un tercer juego en breve, lo cual llena a la afición y a un servidor de gozo. ¡Más, más!



### Corcega

La "association Corse des Jeux de Simulation" propone unas jornadas lúdicas en Córcega del 24 de Agosto al 17 de Septiembre, cerca de Bastia y el mar, con juegos, rol en vivo y deporte y turismo. Para información e inscripciones escribir a: Séjours Ludiques de Corse. 76 Boulevard Magenta. 75010 Paris. Tel (1) 40 05 09 28 (de día) y al (1) 48 42 49 58 (de noche)

correo a: Duellmasters, Ambrosial Dimensions, 1 square des Ajoux, 92400 Courbevoie.

### E.V.A.

Aunque nuestros suscriptores lo sepan desde que salió el número anterior, siempre es bueno recordar las actividades que organiza "Evasion-Vacances-Aventure". Rol en vivo para jóvenes de 14 a 17 años, que pudieron participar en una investigación policial que les llevó a la mágica ciudad italiana de Venecia del 17 al 26 de Febrero, o para los que todavía quieran apuntarse a otro caso policial a resolver en Sevilla del 6 al 16 de Abril. Información e inscripciones en: Evasion-Vacances-Aventure, 28 bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tel: (1) 43 37 59 59.

### Duellmasters

El 1º de Abril (día de los Santos Inocentes francés), tendrá lugar el 1er Campeonato de Francia de Duellmasters. Las inscripciones, desgraciadamente, tenían que haberse hecho antes del 1º de Febrero. Los vencedores se enfrentarán a los vencedores estadounidenses en Abril. Más información sobre este juego de simulación estratégico por



## Paris y Valencia: las Ferias.

Tal y como os anunciábamos en el número anterior, un reportero de nuestra revista se desplazó hasta el Salón Internacional del Juguete para enterarse de las novedades previstas en el mercado francés para este año. La información que obtuvimos está reflejada en las sección "Juegos" de las noticias. Los stands más destacables fueron sin duda los de **Jeux Descartes**, que presentaba numerosas novedades, un catálogo muy denso de previsiones para el año 89 (incluyendo un catálogo aparte para las figuras **Rai Partha**) y obsequiaba con insignias de sus mejores productos (**Casus Belli**, **James Bond**, **Paranoia**, etc.).

**Oriflam** tampoco se quedaba atrás en producción. Junto con el material de **Runequest**, **Stormbringer** y **Hawkmoon** se presentaban las novedades como **Multimondes** y, en el apartado de juegos de tablero, **La Fureur de Dracula** (versión francesa del producto de **Games Workshop**). Una revista especializada en los juegos de la casa **Oriflam** hacía su presentación en este Salón con un nombre diferente al que se había anunciado en un principio: **Tatou** (en vez de **Broos** que es demasiado alusorio al juego **Runequest**).

**Hexagonal** también estaba presente en la cita, apoyando sobre todo la gama de **JRTM** (el **MERP** francés). **Transécom**, dejaba un pequeño espacio (entró el gran despliegue de ajedrez electrónicos **Kasparov**) y mostraba sus últimas novedades de la gama **D&D** y **AD&D**: **Les Royaumes Oubliés** (versión francesa del **Forgotten Realms**), los módulos siguientes de **Dragonlance** y los dos primeros volúmenes de la serie **Gazetteer**, **Karamikos** y **Los Emiratos de Ylaruam**, traducidos al francés por **Chronique**. La presencia de **Agmat** con los productos **Warhammer Fantasy Battle** y las figuras **Citadel** Francia, el stand (algo apartado) de **Ludodélire** y otros ilustraban la buena marcha que están llevando los juegos de simulación y rol en nuestro país vecino.

Y si el panorama era alentador en la capital francesa (aunque, siendo realistas, tampoco era algo increíble), el Salón del Juguete en Valencia fue cuanto menos decepcionante. Ausencia total de iniciativas de juegos para adultos, o juegos de simulación. Seguimos arrastrando el complejo de que el juego no es

"digno" de una persona adulta y sería. La pocas iniciativas, como las de **Publijeu**, con un intento de temáticos excesivamente sencillos, faltos de diseño a nivel de presentación, parecían confirmar todavía más esta idea. **Educa**, **Diset**, **Cefa** o **Borrás** tampoco se arriesgaron en este aspecto, por lo que no se presentaron juegos que merezcan un comentario relevante. Más bien se pudieron constatar las tristes ausencias (que debieron convencer aún más a las "acartonadas" mentes empresariales de los grandes jugueteros) de las pocas iniciativas en juego de simulación, como **NAC** o **TYR**. Tan sólo el juego "**La Fuga de Colditz**" presente en el stand **Factor Games**, demostraba que sí habían existido.

En un stand excesivamente pequeño y discreto a nuestro gusto, se podían ver las maquetas de las próximas producciones de **Joc Internacional**: **Los Vikingos (Runequest)** y **Solo contra el Wendigo (Cthulhu)**. Sin ninguna referencia al juego de rol y codeándose con un producto tan distante del juego de rol como lo pueden ser unos detonantes para pistolas de niño. Tampoco se puede decir mucho **Dungeons & Dragons**, que sencillamente no apareció por ningún lado.

Resumiendo, unos salones bastante decepcionantes en general. Esperamos que se anime esto algo más en el Salón de los Juegos de Reflexión de París y en las futuras Jornadas de Juegos.

## Games Day

Cerca de Nottingham, en la ciudad de Derby mas concretamente, tendrá lugar este año el **Games Day 89**. Pero en esta ocasión se trata más bien de un **Games Workshop Day**, puesto que se tratará de una jornada dedicada a los juegos de esta casa. El 27 de Mayo se celebrará el Golden Demon Award, un concurso de pintado de figuritas, y las finales de los campeonatos nacionales de **Blood Bowl** y **Dark Future**. Incluye además numerosas demostraciones de otros juegos **Games Workshop**.

## Metz: Fantastica

Un fin de semana dedicado al Fantástico tendrá lugar en Metz del 21 al 23 de Abril. Comic, Juego de rol y de simulación, cine y literatura ilustrarán las

diversas facetas de esta actividad. Para más información escribid a Fantastica, Ass. des elèves de 1<sup>er</sup> ENIM, Ile du Saulcy, 57045 Metz Cedex 1. Tel: 87 30 33 87.

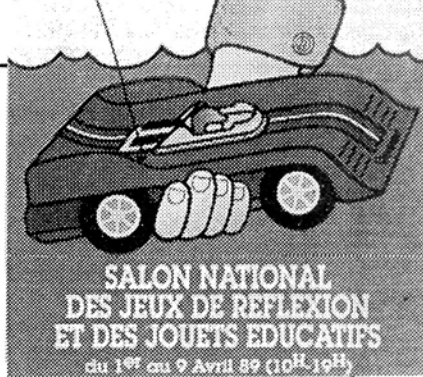
## Paris.

### Porte de Versailles

## Salon Nacional del Juego de Reflexion y de los Juguetes Educativos

Paris (Porte de Versailles). Del 1<sup>er</sup> al 9 de Abril 89 (10 a 19 h y nocturno el día 7 hasta las 22 h.)

Se reanuda nuevamente la cita anual en la capital francesa de este salón que está incluido con el Salón Internacional de la Maqueta y del Modelo Reducido. Este año, y siguiendo la tónica de los anteriores, se espera la presencia de más de 200 expositores, una ocupación de más de 20000 m2 con más de 1000 marcas francesas y extranjeras representadas (desde fabricantes, constructores, importadores, artesanos y negociantes



hasta federaciones, asociaciones y clubs, pasando por la prensa especializada y los coleccionistas y particulares). Como cada año están previstos campeonatos europeos, espectáculo, concursos, animaciones, demostraciones, etc. Concretamente la revista **Casus Belli** y la tienda **L'Oeuf Cube** organizarán los días 1, 2 y 3 de Abril el 6<sup>er</sup> Campeonato de Francia de wargame, con el juego "**Les Arapiles**", presentado en la revista francesa. La inscripción cuesta 60 Frs. Esperamos igualmente, como en años anteriores, poder informaros del acontecimiento en vivo, enviando uno de nuestros reporteros a la cita.



## GDW

Ya ha salido el esperado juego del espacio ambientado en 1889 (¡Si, si, no me equivoco!). **Space 1889** irá seguido de un montón de material: Pantallas, unos 7 módulos, ayudas de juego, un atlas del mundo y un juego de tablero. La cosa promete mucho. Más información en próximos números.

Además y para no perder la costumbre, continúan las publicaciones de material para **Twilight 2000** (módulos/suplementos y un juego de tablero previsto para Abril llamado **Last Battle**). Para 2300 A, dos módulos: **Cyber Earth** y **Ranger**. **Megatraveller**: **COACC** y **Flashback**.

## TSR

La esperada 2<sup>a</sup> edición del **AD&D** tiene prevista su salida durante el año 89 e incluirá el **Player's Handbook**, el **Dungeon Master Guide**, un **Monstrous Compendium** (tres volúmenes están previstos, el último dedicado a los bichos de **Forgotten Realms**) presentado en clasificador con fichas. Seguirán un bloc de hojas de personaje, unas pantallas para el árbitro y unos manuales para cada tipo de jugador (**Complete Fighter Manual and so on**). Para la serie **Dragonlance** está prevista una nueva serie de módulos (tres más para ser exactos), además de una caja que describirá el mundo de Krynn. Los **Gazetteer** siguen su marcha y están previstos dos más: **GAZ11 The Republic of Darokin** y **GAZ12 The Golden Khan of Ethengar**. Cuestión módulos, están previstos dos: **Kings Festival** (B11) y **Queen's Harvest** (B12), ambos para Basic.

Para **AD&D** y **D&D** está igualmente previsto editar mapas plegables de bolsillo para los mundos que se desarrollan en ambos juegos.

**Marvel Super Heroes**. Más módulos y una caja, **Deluxe City Campaign Set** en la que se describe la ciudad más importante del universo, New-York.



## Jeux Descartes

Continúa la avalancha de material editado por esta infatigable firma francesa de gran calidad. Si en el último **Troll** os anunciábamos la salida del primer módulo para **James Bond 007** llamado **Dr.NO**, en esta ocasión hablaremos del primer suplemento, titulado **Manuel Q du service**. Se trata de una especie de catálogo del material de los servicios secretos británicos, dirigido por el laboratorio de **Q** (al que todos los agentes-suscriptores del **Club Troll** ya conocen, por supuesto). El precioso manual es una compilación de datos y descripciones, ejemplos de objetos y equipos utilizados por los adversarios y los aliados del M.I.6., integralmente ilustrado con dibujos, fotos y planos, con un total de un centenar de armas aproximadamente, otros tantos vehículos y decenas de gadgets.

Del Aston Martin DB-V al Walther PPK pasando por las cámaras y los micro-espías, los accesorios de **James Bond 007** están desde ahora a vuestra disposición... también en versión francesa.

El otro gran suplemento es sin duda **Le Guide pour Star Wars**, indispensable para el juego de rol **La Guerre des Etoiles** (**Star Wars** para anglófonos y **La Guerra de las Galaxias** para los puristas). Esta guía presenta todas las características necesarias para emplear vehículos, armas, droïdes y extraterrestres de las películas en el juego de rol con, además:

- 120 ilustraciones y fotografías sacadas de los archivos de **La Guerra de las Galaxias**, muchas de ellas no publicadas anteriormente.

- Los planos de un puesto rebelde y de una base de guarnición imperial.

- El manual técnico del cazador estelar Ala-X.

- Dossiers consagrados a Dark

Vador, Bobba Fett, Luke Skywalker, la Princesa Leia, Hans Solo...

- Los planos del Halcón Milenario, la nave de Hans Solo.

- Como funcionan y donde obtener sables-láser y blásters.

- etc...

Gracias a este manual, el director de juego de **SW** podrá conocer las maravillas tecnológicas de la célebre saga.

Por último, y por si no fuera poco, **Jeux Descartes** saca un nuevo juego de rol. Además y para rizar el rizo se trata del reglamento para un juego de rol en vivo. Producto original de **Steve Jackson Games, Inc.**, el prometedor subtítulo "Juego del asesinato" es la referencia histórica de peso en las actuales posibles propuestas de rol en vivo. **Killer** (así se llama para los que todavía no lo habían adivinado) es una propuesta para abandonar durante unos instantes la mesa de juego y encarnar realmente a un asesino... en juego, por supuesto.

Inspirado del universo de "Asesinos profesionales" descrito por Robert Sheckley, las reglas de **Killer** permiten imaginar todas las situaciones posibles, desde las más sencillas hasta las más extravagantes, a condición de ser creativo, inteligente y ligeramente irreverente... El ganador es el que sobreviva a todos los intentos de asesinato (y elimine a sus rivales): de la terrible mordedura de una serpiente de plástico o por unos cacahuetses... o de un tiro disparado producido por un plátano. ¿Tentador, no es así?

Más novedades a mogollón: Campaña de creación francesa para **Cthulhu**, con el título **Les Oeufs de Karlath** y la 2ª edición de **Paranoia** en formato libro. Y por último un interesante soplo: ¿Será cierto que **Jeux Descartes** prepara la edición francesa del estupendo juego de **Steve Jackson, Illuminati**?

## Oriflam

Esta emprendedora firma pone a partir de ahora un teléfono a disposición de los jugadores para cualquier pregunta que se quiera hacer sobre los productos **Oriflam**. El número es el siguiente: 87.56.18.62 (indicativos aparte. Si los llamáis decidles de dónde y que lo habéis leído aquí, para que flipen un poco). Las novedades de estos meses son amplias y apetitosas. La versión francesa del juego de tablero de **Games Workshop, La Fureur de Drácula. L'Ile Brisée**, un módulo para **Hawkmoon** y el nº2 de la revista **Tatou**.

En los meses próximos la

producción no para y se espera la salida de la pantalla para el juego **Multimondes** (juego del cual podamos ampliaros información pronto) y un suplemento para **RQ, Genertala** (sobre el mundo de **Glorantha**) y **Le sentier de la pomme** (que incluye la versión francesa del módulo de mismo nombre y el bestiario de **Glorantha**). Para Abril, está prevista la presentación de un juego de tablero francés de temática de heroic-fantasy: **Krystal**. Y finalmente, para Mayo, el **Atlas Solaris**, suplemento de 120 páginas para **Multimondes** con descripciones detalladas sobre profesiones, vida social, geografía, etc.

## Transécom

Parece que la publicación de material **TSR** en Francia se está despertando. Ya está a la venta **Les Royaumes Oubliés** (traducción de **Forgotten Realms**) para **AD&D**, y se espera en breve la salida del módulo **Ravenloft**. Para **D&D**, han salido los dos primeros volúmenes del **Gazetter**, llamados en la versión francesa **Chronique**.



## Casus Belli

Nº 49. 30 Frcs. 108 pags.

Este número, primero de 1989, prepara ya el 6º campeonato de Francia de Wargame, incluyendo en sus páginas centrales el mapa que se utilizará durante el mismo en el 4º Salón de los Juegos de Reflexión de París, organizado por **Casus Belli** y con la colaboración de la tienda **Oeuf Cube**. Pero esto no es más que una ínfima parte del contenido. En el apartado de informes de juegos se analizan los siguientes: **Multimondes**, **Space Master**, **Cyberpunk**, el juego de tablero **L'An Mil** y tres wargames españoles: **La Marcha sobre Madrid**, **España 36** y **Guadalajara** de la firma hispana **TYR**. Y hablando de España, en la nueva sección que dirige André Foussat y que trata lo que acontece allende de las fronteras francesas, se inau-

gura la misma con el artículo **Jouer au soleil ou les paradis latins** ("Jugar al sol o los paraísos latinos") que trata, por supuesto, de nuestro panorama lúdico (artículo del cual no nos podemos quejar, ya que encabezamos el mismo junto con las otras dos revistas de juegos: **Alea** y **Líder**, y en el que -una vez más- nos tratan estupendamente).

Los módulos de este número están dedicados al **AD&D**, **James Bond 007**, **Runequest** y un multijuego para **AD&D**, **MERP** y **Rolemaster** ambientado en el mundo de **Ambre**. Tampoco se quedan cortos en escenarios y los hay para **Les Eagles**, **Tank Leader** y figuritas de la guerra de los 100 años.

Artículos de interés: Todos. Pero destacaremos para ser breves una ayuda destinada a conocer mejor el juego en equipo, Planos y consejos para el diseño de una fortaleza, y la adaptación a **AD&D**, **MERP** y **Rolemaster** de la serie **Los príncipes de Ambre**, obra de Roger Zelazny cuyos 7 volúmenes de lo 8 publicados en USA están ya a la venta en Francia (incluyendo entrevista con el autor).

Si a todo esto le añadimos las indispensables secciones habituales (que nos permiten estar al día de lo que ocurre allá fuera) nos encontramos con un nuevo y apetitoso ejemplar.

## Chroniques d'Outre Monde

Nº 15. 30 Frcs. 84 pags.

Nuevo cambio de look de la revista **Chroniques** (aunque es posible que esto ya sucediera en el nº 14 que desgraciadamente no llegó a la redacción) en la que





se destaca la inclusión del color en algunas páginas, concretamente en las noticias. El informe del juego de rol está dedicado (¡Oh casualidad!) a **Warhammer RPG**, también se incluye una interesante retrospectiva sobre los juegos y comics de superhéroes, una ayuda de juego para **AD&D** ampliando el mundo del *Kersh* y otra sobre vela y motor en el mundo contemporáneo. Cuestión módulos, también está muy bien nutrido este número a juzgar por los módulos para **Star Wars**, **AD&D**, **Trauma** y **Jorune**. Sin olvidar las secciones de siempre como por ejemplo la de mitología "crónica", dedicada en esta ocasión a los indios americanos.

#### JD+

Nº 4. 52 pags. 25 Frcs.

Ante todo cabe destacar que esta revista tiene un gran atractivo: Ausencia total de publicidad y aprovechamiento máximo de la publicación. En todos los números se aprovecha todo, hasta las cubiertas, como en este caso, en que sirven como tablas y pantallas para los jugadores de **James Bond 007**. Este juego es por cierto el rey del fiesta en este número 4 de **JD+**. Se le dedican unos artículos sobre la gama, un dossier completo sobre la organización criminal **S.P.E.C.T.R.E.**. Unos suplementos al **Manual Q**, recientemente editado por **Jeux Descartes**, ayudas de juego para **Maléfices** (¿sero no ser fantástico?), **Star Wars** (Al servicio secreto de la Galaxia), **Cthulhu** ("Nadie es perfecto", unas tablas para defectos y taras), **Légendes de la Table Ronde** (La Fé), **Amirauté** (2ª parte de la Marina secundaria), un artículo sobre **Junta** y una iniciación a **Guet-Apens**.

Todos los artículos están realizados por especialistas en el tema por lo que ignorar esta información constituye un acto de grave desprecio (¡y desperdicio!).

#### Graal

Hors Série nº1. 39 Frcs. 100 pags.

Número especialmente dedicado a Tolkien, altamente recomendado a todos los fans del autor, jugadores de **MERP** y **Rolemaster** y aficionados a la fantasía medieval... (¿Ah? ¿Esto quiere decir que hablo de todo el mundo? Vale, vale, perdón...)

Un resumen del pasmoso contenido: Un artículo sobre la lista de las obras sobre y de Tolkien, una mini guía de lectura (con las obras poco conocidas de este autor), un concurso, un informe sobre las lenguas élficas, un dossier sobre **MERP** con consejos para mejorar el juego, una entrevista al presidente de **I.C.E.**, Pete Fenlon. ¡Pero todavía hay más! Una presentación de la gama de **JRTM** (el **MERP** francés), consejos para adaptar el juego a las novelas, un artículo sobre el Bien y el Mal en las Tierras Medias, recomendaciones de **I.C.E.** para hacerse editar un módulo, ayuda de juego sobre la maniobrabilidad de las armas, sobre las hierbas y su recogida, sobre los personajes de Tolkien (con ilustraciones de **Angus Mc Bride**), un test sobre el Señor de los Anillos, la presentación de la gama **MERP** de Prince August, dos módulos para **MERP** (uno de ellos adaptable a **Rolemaster**) y la presentación de la organización **F.E.E.**: Faculté des Etudes Elfiques.

Comentario: No hay ninguna excusa para que este **Graal** especial Tolkien falte en tu estantería.

#### Tatou

Nº 1. Bimestral. Noviembre 88. 30 Frcs. 52 pags.

Nueva revista, publicada por la empresa **Oriflam**, que en un principio tenía el título previsto de "Broos" y que ha pasado a llamarse **Tatou**, ya que el primer nombre hacía referencia demasiado directa a un solo juego de los publicados por **Oriflam**, **Runequest**. Con portada a color e interiores en blanco y negro de atractivo diseño, **Tatou** está dedicada a los juegos de la casa. El contenido es de calidad y recuerda el enfoque de las revistas especializadas americanas. Este primer número contiene una documentada extensión sobre las llanuras de **Prax**, el pueblo invasor Lunar, los cultos

#### Tatou

Nº 2. Bimestral. Febrero-Marzo 89. 30 Frcs. 52 pags.

A tiempo de incluirla en nuestra sección de revistas, os informamos rápidamente de su contenido. Para **Runequest**, artículos sobre los poemas Glorantianos, Los Elementales, el reino de **Sartar** (incluyendo un módulo) y los mercenarios. Para

de la "**Passe des Dragons**", un módulo -La pista de los Broos-, un artículo sobre la experiencia preliminar, **Sartar** y **Prax** y un informe sobre los Aldryami, una raza entre el elfo y el Halfling. Todo esto para el juego **Runequest**. Un informe sobre **Multi-mondes**, un artículo sobre las estrategias del Tenebroso Imperio, Rule Granbritannia, para **Hawkmoon**, Información exhaustiva sobre los duques del Chaos en **Stormbringer** con un módulo para este último juego. Cierra la publicación un informe aclaratorio para el juego **Tank Leader**. En resumen, una revista limpia, bien ilustrada y presentada, con agradable y útil contenido para los jugadores de los productos **Oriflam**.

**Stormbringer**, artículos sobre la comida y bebida de los Reinos Jóvenes y un módulo. Finalmente, para **Hawkmoon**, un artículo sobre la ciudad de Heid'bergge y un módulo ambientado en dicha ciudad.

La revista sigue en la misma línea de contenido, maquetación y diseño de gran calidad. Una publicación a tener en cuenta



#### Alea

Nº 3. 500 Ptas. 48 páginas.

Definitivamente asentada como una de las revistas de obligada referencia, **Alea** nos ofrece en este tercer número unos detallados informes sobre los siguientes wargames: **La Bataille la Marne**, **Gulf Strike II**, **Africa Oriental Italiana** (A.O.I) y un artículo con reglas opcionales para jugar a **Tamames**. Escenarios para **Outremer** (extensión de **Cry Havoc**). El juego que se incluye en la revista está dedicado en esta ocasión a **Yom-Kippur**.

En lo referente al juego de rol, es destacable el artículo presentación de un nuevo juego de rol llamado **Virus** que presentará en un futuro la propia editorial de

la revista. Basado en un mundo de ciencia-ficción (siglo XXI) e inspirado en **Blade Runner**, esperamos tener más noticias sobre este tentador juego. El módulo multi-juego que se incluye en este número es para **RQ**, **MERP** y **D&D**, y está realizado por el club **Mordor**.

Cierra la revista un mini-dossier sobre los reglamentos de juegos con figuras y el tercer capítulo sobre el pintado de figuras, dedicado a los caballos.

#### Lider

Nº 9. 300 Ptas. 52 páginas.

Una sugerente y bonita portada anuncia que este número está dedicado al "frente del este". Incluye informes sobre las

últimas novedades de los wargames de **Avalon Hill** y sobre las últimas producciones para la gama **Cthulhu** y **Runequest**, en concreto el **Manicomio** y los **Vikings**. El dossier, como lo mencionábamos anteriormente, está dedicado al frente del este, con interesantes artículos sobre la estrategia a seguir en el **Russian Campaign**, o un informe sobre el **Panzerkrieg**. Recomendamos la lectura de los artículos sobre la voz de su master, tanto para pasar un rato divertido leyendo "el máster siempre es culpable", como para conocer una original tabla de nuevas fobias para la Llamada de **Cthulhu**. Además se incluyen dos buenos módulos para la Llamada de **Cthulhu** y **Runequest**.



### Dark Elf

Desde Córdoba nos llega la noticia de la reciente creación de un club, del cual os adjuntamos el logotipo. Se llama **Dark Elf**, y está especialmente dedicado a los juegos de rol. Os podéis poner en contacto escribiendo a: Miguel Angel Méndez Rodríguez, calle Poeta Muhammad Iqbal nº1 6ºD, 14010 Córdoba. El teléfono de contacto es el : (957) 256 851



### Gorro Gris

Nuevo club recién creado en Huesca. Se llama **Gorro Gris** y se puede contactar con su presidente, Joaquín Galán, escribiendo a: **Gorro Gris**, c/ Coso Alto 16 (Correos). Huesca. Lo dicho, enviadnos vuestro logotipo y gustosos lo publicaremos.

### Töl Hithbar

Este nuevo club de Logroño, del cual adjuntamos su logotipo, la "runa acechante", está dedicado a los juegos de simulación en general y convoca un concurso de aventuras para **Dungeons & Dragons**, **La Llamada de Cthulhu** y **Runequest**. Sus señas de contacto son las siguientes: Eduardo Saenz de Cabezón, c/ Gonzalo de Berceo 8, 2º A. 26005 Logroño (La Rioja). Teléfonos de contacto: Eduardo 22 51 29, Julio 24 22 94 y santi 24 92 81. Prefijo 941.



### La Cosa del Pantano

Guión: Alan Moore  
Dibujos: Stephen Bissette y John Constantine  
Ediciones Zinco

Bien queridos comiqueros. Haced un poco de sitio entre vuestros Watchmen, Ronin y corto Maltés ya que llega pisanando fuerte una maxiserie de 12 comics-book sobre Swamp Thing, la "Cosa del Pantano" para los amigos. Incluye la legendaria "Lección de Anatomía" y la saga "American Gothic"

Y no penséis que voy a deciros que es una historia de terror insuperable, ni que el guión de Alan Moore (Watchmen, La Broma Asesina) es excelente como siempre, y que el dibujo es de un detalle y preciosismo insuperables. Sólo voy a haceros una relación con los premios que lleva conseguidos esta obra:

Premios Eagle 1984, 1985, 1986:

\*Mejor escritor: Alan Moore  
\*Mejor comic-book: La Cosa del Pantano

\*Mejor historia: La saga "American Gothic"

\*Mejor personaje secundario: Abigail Cable y John Constantine

Premios Kirby 1985, 1986, 1987:

\*Mejor escritor: Alan Moore  
\*Mejor comic-book: La Cosa del Pantano

\*Mejor equipo artístico: Stephen Bissette y John Constantine  
¿Alguna pregunta?

Rorscharch

### Green Arrow: El cazador acecha

Guión y dibujo: Mike Grell  
Ediciones Zinco.

Seguro que recuerdan a Flecha Verde. Si, hombres, ese amiguete de Batman enamorado de una rubia con leotardos llamada Canario Negro, que hacía virguerías por ahí con una arco y algunas flechas, en el más puro estilo Robin Hood.

Ahora, el cazador verde vuelve. Pero no es el mismo. Es ya abuelo, y eso le hace sentirse

viejo. Y el negocio de héroe ya no es lo que era. Ya no se pelea contra atracadores de bancos, ni siquiera con payasos con pijama, sino contra traficantes de droga adulterada, pandillas de adolescentes, asesinos psicópatas de prostitutas, ex-combatientes del Viet-nam... Las calles empiezan a estar muy podridas...

Quizás algo demasiado duro para un viejo que ha jurado no volver a matar...

Rorscharch







### Sherlock Holmes en Timun Mas

Atentos a la siguiente receta para realizar un excelente cocktail: Una buena dosis de intriga, suspense y novela policíaca protagonizada por el mejor detective de todas las épocas, **Sherlock Holmes**. Mézclese con uno de los mejores ingredientes de calidad y diseño en cuestiones de juego, como lo son la **Iron Crown Enterprises** (más conocidos seguramente por **ICE**, autores de **MERP**) y sírvase de mano de una de las editoriales más prestigiosas en lo referente a libros-juego: **Timun Mas**. Léase poco a poco, saboreándolo: el libro-juego **Sherlock Holmes**.

Un sistema de lectura y juego ameno e interesante que necesita la utilización de dos dados convencionales (aunque también se incluye una tabla de Números al azar, o un sistema aleatorio de resultados incluido en la parte interior de las páginas del libro) e incluye muchos de los elementos utilizados en el juego de rol. Por ejemplo, el lector puede crear su personaje que se compondrá de seis características (Condición Física, Ingenio, Intuición, Comunicación, Observación y Cultura) que determinarán sus posibilidades durante la investigación. Todo ello se apunta en una "tarjeta de identificación del personaje", al igual que su equipo, su dinero y las notas que considere oportuno tomar durante el caso. El sistema de lectura y juego sigue los mismos sistemas que los libros-juego convencionales, incluyendo la posibilidad de anotar pistas, deducciones y decisiones que nuestro detective considere importantes.

Práctico y casi tan completo como el juego temático de mismo nombre, **Sherlock Holmes** es una colección que cuenta ya con cuatro títulos. Los cuatro primeros: Asesinato en el club Diógenes, La esmeralda del río negro, Muerte en Appledore Towers, La corona contra el doctor Watson.

Muy recomendable para iniciar a vuestras amistades que todavía no conozcan el juego de rol.

### Continúa la saga "Dragonlance"

Editor: Timun Mas

Autor: Richard A. Knaak

Título: **Héroes de la Dragonlance. La Leyenda de Huma**

De reciente aparición en el mercado nacional, este nuevo volumen forma parte de la tercera trilogía que comenzó con las populares **Leyendas de Dragonlance** y a la que le siguieron los tres volúmenes de las "Leyendas". Su autor esta vez es Richard A. Knaak y no las consabidas Margaret Weis y Tracy Hickman, aunque su estilo es muy parecido, por lo que me atrevería a decir que la calidad es muy similar a la de los anteriores libros. El hecho de que también se trate de una trilogía me hace pensar que estos americanos nunca "veden" lo suficiente.

En este primer libro se narran las aventuras de el legendario Huma que tanto a dado que hablar en los anteriores libros de la serie y sus eterna lucha contra la Reina de la Oscuridad. Se trata pues de un libro muy recomendable para los fans de la serie "Dragonlance"

Joquin Ruiz



### Willow

Música compuesta y dirigida por James Horner

Interpretada por la "London Filharmonic Orchestra"

Entre los estrenos de las películas navideñas pudimos descubrir que había una película un tanto especial sobre todo para los aficionados al rol. Se trata de Willow, un estupendo film de aventuras con un estilo clásico pero entretenido que está ambientado en un mundo medieval fantástico.

Claro que yo no estoy aquí para contaros la película que viene ya comentada en el número anterior de **Troll**, sino que mi misión es como siempre comentar su banda sonora, que es una verdadera maravilla.

Su composición se debe a James Horner, un verdadero discípulo de lo que podríamos llamar la "escuela" de Jhom Williams. Desde luego en esta



composición no tiene nada que envidiarle a su "maestro". Bueno, pasemos a los temas, personalmente yo los considero geniales. El caso es que no tiene desperdicio ninguno de los temas, tanto para ambientar partidas de rol como para deleitarse con buena música; si no me creéis haced la prueba y me daréis la razón. En la cara A tenemos cinco temas que rivalizan en calidad; desde luego, son de destacar las dos primeras piezas: la que abre el LP "Elora Danan" es una verdadera preciosidad y como casi todos los temas de la película nos hace recordar los temas claramente wagnerianos que en tantas bandas sonoras hemos oído. Un ejemplo sería la banda sonora de "Excalibur", en la que casi todos sus temas son de este gran compositor. Desde el primer tema podemos escuchar uno de mis favoritos, "escape from the tabern", sin comentario. El título lo dice todo si habéis visto la película, y si no la habéis visto... Por todos los dioses! que estáis esperando!

A este tema le siguen "Canyon of Maces" y "Tir Aslenn" muy adecuados para ambientar esas emocionantes partidas. El último

tema de esta cara es "Willow's Theme" y es una gozada. Podríamos decir que se trata en resumen de los principales temas de toda la banda sonora.

En la cara B tenemos únicamente tres temas, pero que temas, de bastante duración, el primero "Willow's journey Begins" o como James Horner le puso música a los paisajes de Tolkien que tantas veces nos ha descrito en sus maravillosos libros. Le sigue "Bavmordás spell is cast", que conste que Bavmorda es la hechicera "mala" de la película y que el tema es "horriblemente" adecuado. Por último "Willow The Sorcerer" con el que culmina el disco y que sirve de final para la película y créditos.

En general se trata de una banda sonora muy original dentro de lo que cabe. Hemos de tener en cuenta que se trata de una de las mejores bandas sonoras según los críticos en el año 88 y la verdad es que estoy modestamente de acuerdo, os aseguro que si la adquirís no os arrepentiréis de tener este LP que os hará recordar las escenas de esta entrañable película. Hasta el próximo número amigos. Un saludo.

Robingenolindeus



PELICULAS



### Noche de Miedo II

(...) 1988. Director: Tommy Lee Wallace. Intérpretes: Roddy McDowall, William Ragsdale, Traci Lin, Julie Carmen.

Cuando a una película le colo-

can el cartelito de "segunda parte" uno se prepara, más o menos inconscientemente, a ver una continuación. Con "Noche de Miedo II" el espectador se siente defraudado. No se trata de una continuación de la excelente película rodada tres años atrás... se trata de una repetición.

Los puntos clave de la primera película se ven reflejados fielmente: la carga sexual del vampiro, el baile terriblemente sensual con la víctima, el asalto final a la mansión del vampiro por parte de los buenos, antes de que el nacimiento del nuevo día mate al que ha sido mordido por

el vampiro... La única diferencia es que el vampiro, ahora, es "ella". Se trata de Regine, la hermana del vampiro muerto en la anterior película, la cual, flanqueada por dos vampiros más y un zombie, llega con la sana intención de vengarse.

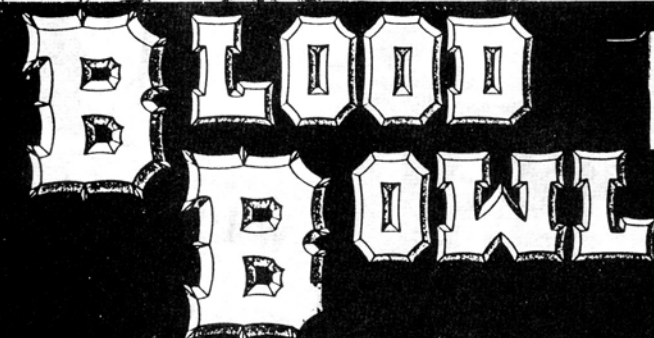
Sólo tres puntos positivos en una película de hora y media: la partida de bolos de los vampiros (sencillamente genial); los magníficos efectos especiales; y la actuación de Julie Carmen como el vampiro Regine (en especial el baile que hace ante las cámaras de TV)... Una vampiro a la cual no me importaría en absoluto alargarle mi cuello.

Julio Recarte

### EMPIEZA LA S.N.B.B.L

(Spanish National Blood Bowl League)

Pese a la falta de sponsorización oficial de la casa creadora del Blood Bowl, Games Workshop, la organización ha decidido sin embargo continuar con el proyecto de liga. El propósito es realizar la primera liga nacional con este juego deportivo\* que tiene un leve parecido con el foot-ball americano y está ambientado en la época medieval-fantástica.



### INFORMACION GENERAL

La liga tiene previsto su inicio el 13 de Mayo de 1989, con la celebración de los partidos inaugurales correspondientes a cada división, por lo que la fecha límite de inscripción a la SNBBL será el 30 de Abril del mismo año (matasellos de correo dará fé del día de envío de la misma).

Breve resumen del funcionamiento de la liga: según los equipos inscritos a la SNBBL, se definirán las divisiones correspondientes a cada zona. Se efectuará una primera ronda clasificatoria que finalizará el 22 de Julio (preveyendo así un máximo de 6 partidos y una previsión quincenal para cada partido). Las rondas eliminatorias de Play-Off se iniciarán el 23 de Septiembre y durarán hasta el 4 de Noviembre (4 semanas).

Las finales y semi-finales, que confrontarán a los finalistas de cada división, tendrán lugar durante el transcurso de las IV Jornadas de Juegos, o en su defecto, en unas Jornadas o Salón de características similares, de lo cual se informará previamente en las páginas de esta revista.

### INSCRIPCION

1.- Para poder participar a la SNBBL es necesario conocer las reglas de la última versión (Astrogranite) del juego Blood Bowl. Los campos de juego y las figuras corren por cuenta de

los participantes.

2.- Cada coach tiene la responsabilidad de constituir su equipo de juego (con figuras de plomo o plástico oficiales o autorizadas por su presidente de división).

3.- Una vez formalizada la inscripción, se abonará la cantidad de 3000 ptas al recibir el primer material de juego (reglamento de la SNBBL, hojas de equipo, etc), en concepto de gastos de organización, que serán destinadas a la confección y envío del reglamento oficial de la SNBBL, servicio de información a jugadores, adquisición de trofeos, accesorios, premios a los ganadores, etc.

4.- Para inscribirse a la SNBBL, los participantes tendrán que remitir a la organización de la liga una copia del cupón adjunto debidamente cumplimentada, antes de la fecha límite de inscripción (30 de Abril de 1989).

5.- Para inscribirse a la SNBBL, rellenar los datos siguientes y enviarlos a:

Troll (Liga SNBBL), c/ Córcega 263, 3º 2ª. 08008 Barcelona Indicar además si se desea formar parte del comité organizador, ser presidente de división, etc.

### ADVERTENCIAS

Para un mejor desarrollo y control de la SNBBL, la organización se reserva el derecho de limitar las inscripciones por ciudades, si éstas son excesivas o insuficientes (en ese caso, se prescindiría de formar una división en esa ciudad). Los participantes que no fuesen aceptados en la SNBBL por las razones anteriormente citadas (u otras, si las hubiere) serán contactados personalmente para estudiar con cada uno de ellos una posible solución si la hubiese.

La organización informa que no existe ninguna restricción para poder participar a la SNBBL (edad, sexo, etc.). Además, se aconseja a los futuros participantes que vayan pensando los siguientes datos que nos tendrán que cumplimentar (en un plazo relativamente breve de tiempo): Nombre o seudónimo del coach (entrenador, representado por el propio jugador), nombre del equipo, diseño del uniforme del equipo (color de camiseta, pantalones, casco, etc. Inscripciones o símbolos...), composición del equipo

(nombre, raza, número y tipo de cada jugador. Está selección se efectuará según el sistema que se incluye en el reglamento de la SNBBL y que se enviará a cada participante inscrito)

### ACTIVIDADES PARALELAS

1.- Se editará un periódico oficial de la SNBBL, que se venderá aparte, que incluirá entrevistas a las vedettes más famosas de los equipos participantes en la liga, reportajes sobre los mejores equipos y sus coaches, información sobre la clasificación, resumen de los partidos jugados, etc.

2.- Paralelamente al desarrollo de la liga se convocarán el concurso de Pintado de Figuras, "Al equipo con mejor de diseño de uniforme de juego"

3.- Al finalizar la SNBBL, se procederá a la elección del mejor jugador de la liga, al más sangriento, etc.

4.- Se aceptarán más sugerencias de concursos para animar la SNBBL, como por ejemplo, un concurso de himnos de cada equipo.

\*Blood Bowl es un juego temático-deportivo editado en versión original inglesa por Games Workshop y en versión francesa por Jeux Descartes. La versión de juego con la cual se jugará la liga es la última (Astrogranite) y sólo existe en inglés hasta el momento. Para más información sobre el propio juego, recomendamos leer el artículo publicado en el Troll nº 13

Nombre \_\_\_\_\_ Apellidos \_\_\_\_\_  
Domicilio \_\_\_\_\_ Telefono \_\_\_\_\_  
Localidad \_\_\_\_\_ Distrito Postal \_\_\_\_\_  
Fecha de Nac: \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_





caóticas en el más puro estilo de juego de rol fantástico-medieval.

## Ficha Técnica (Versión Inglesa)

Nombre: **Warhammer Role Play**  
 Autores: **Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bamba & Phil Gallagher**  
 Editor: **Games Workshop**  
 Aparición: **1986**  
 Tema: **Heroic-Fantasy ambientado en un mundo medieval fantástico**  
 Nº Jugadores: **entre 4 y 8**

## Ficha Técnica (Versión Francesa)

Nombre: **Warhammer Le Jeu de Rôle Fantastique**  
 Editor: **Jeux Descartes**  
 Aparición: **1988**

## PERSONAJES

Sin duda los más destacable de este juego es la sección del jugador, enteramente dedicada a la creación de personajes. Más de 40 páginas que describen los pasos a seguir para crearse un aventurero de **Warhammer**, perfilando todos sus rasgos físicos y psicológicos, dotándolo de pasado y aspiraciones a través de sus vocaciones, oficios y habilidades.

### Características

Como primer paso a la creación de su personaje, el jugador escogerá una de las 4 razas propuestas: humana, élfica, enana o halfling. Cada raza tiene unos modificadores que se aplican posteriormente en las siguientes tiradas para la determinación del perfil del personaje.

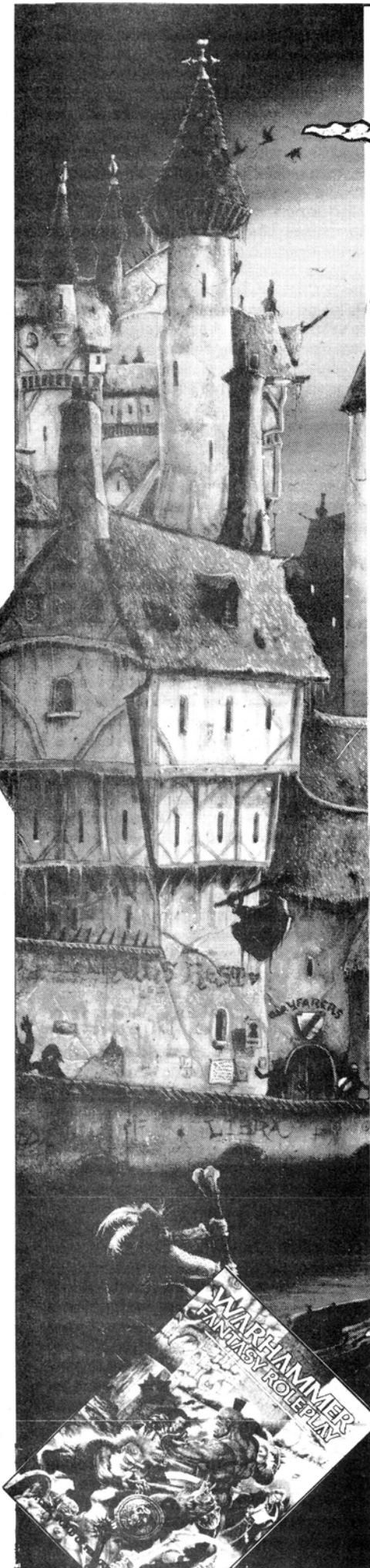
El siguiente paso en el proceso de generación del personaje será la determinación de las 14 características (Movimiento, Combate, Tiro, Fuerza, Constitución, Puntos de Herida, Iniciativa, Nº de Ataques, Destreza, Mando, Inteligencia, Sangre Fría, Voluntad y Sociabilidad) que recojen los aspectos físicos y síquicos del personaje, dedicándole una especial atención a los factores directamente relacionados con el combate. (Esto es debido principalmente a una voluntad de relacionar estrechamente el juego de rol con el de guerra con figuras de mismo nombre, con el propósito de poder jugar ambos juegos sin efectuar cambios de importancia en las reglas de éstos.)

La determinación de estas características varía según cuales sean éstas: El número de Ataques siempre será 1 al inicio de la creación de un personaje; las características de Movimiento, Fuerza, Constitución y Puntos de Herida se determinarán mediante una tirada de 1D2 ó 1D3 (aplicándoles los modificadores correspondientes por raza); y la capacidad de Combate, Tiro, Destreza, Mando, Inteligencia, Sangre Fría, Voluntad y Sociabilidad serán iguales a 2D6 (sin olvidar los modificadores).

## TEMATICA Y AMBIENTACION

*El Viejo Mundo*, universo donde se desarrolla principalmente el juego de rol de **Warhammer**, está inspirado en la Europa de finales del medioevo (lo cual es a fin de cuentas lógico si se piensa que se trata de una creación británica), con una marcada ambientación basada en la temática Heroic-Fantasy cercana a las novelas de Moorcock, en lo referente al aspecto sangriento, sobre todo.

Porque la diferencia básica que distingue a **Warhammer** de los otros juegos de rol de fantasía medieval es la violencia. Violencia que queda palpable en la descripción de sus reglas, de su mundo, incluso en su portada. Los aventureros del *Viejo Mundo* de **Warhammer**, jóvenes héroes de diferentes razas (elfos, enanos, halflings y humanos) cuyo origen se pierde más allá de las estrellas tendrán que enfrentarse a las hordas del Caos (en el más puro estilo de **Warhammer Fantasy Battle**), unos seres y criaturas adoradores de dioses dementes y malignos nacidos tras una catástrofe planetaria, que amenazan con invadir el mundo para entregarlo sus divinidades. En el viejo continente, colonizado por las jóvenes razas, los jugadores-aventureros lucharán contra las fuerzas





### Edad, Alineamiento y los puntos de Destino

A continuación, el jugador deberá efectuar una tirada de dados (aplicando los modificadores por raza) para determinar la edad de su personaje. La selección del alineamiento se efectuará de modo similar a las reglas de D&D, salvo que en este caso existen diversos grados propuestos al Director de Juego: el Chaos, el Mal, el Equilibrio, el Bien y el Orden.

Los puntos de Destino, que también se determinan mediante una tirada modificada por la raza del personaje, representan la diferencia esencial entre el personaje de un jugador y un ciudadano cualquiera del *Viejo Mundo*. El hecho de que los personajes estén destinados a ser aventureros que se enfrentarán a las hordas caóticas, les hace beneficiarios de un cierto privilegio por parte de los dioses. Esta ventaja queda traducida por los puntos de Destino. Dichos puntos serán utilizados para proteger a los personajes de los jugadores de las heridas graves o incluso de la muerte. Esta característica no es ninguna novedad, y existe con otros apelativos en diferentes juegos, como los Puntos de Héroe de James Bond.

Llegados a esta primera etapa de la creación, una mínima observación del reglamento descubre algunas descaradas ventajas para según que tipo de razas.

Ser de raza humana no es precisamente la mejor de las suertes. Cualquiera de las razas semi-humanas (como los Halflings y enanos,

sin ir más lejos) tienen las características más equilibradas y además no tienen límites de nivel como en D&D. En cambio, la raza élfica está claramente favorecida. Exceptuando los Puntos de Heridas y los Puntos de Destino, los elfos tienen muchas ventajas que los hacen claramente superiores a las otras razas (como lo atestiguan los modificadores a las características, y las mínimas restricciones que se les imputan.)

### Vocaciones y competencias

Ahora el personaje de *Warhammer* ya tiene cara y ojos (e incluso un carácter definido), pero le falta un pasado. Esto se determina escogiendo en un primer tiempo una de las cuatro grandes categorías de vocaciones posibles. Guerrero, con una clara tendencia al combate; Montañés, un tipo más rural e independiente (como podría serlo un pastor, un cazador o un trampero); Pillo, habitante de las grandes ciudades que sobrevive gracias a su inteligencia (los típicos ladrones, mendigos o saltimbanquis corresponden a este origen); y finalmente Letrado, que representa la franja culta de la sociedad en donde se encuentran artesanos, clérigos, abogados o hechiceros.

Al seleccionar la vocación del personaje es necesario tener en cuenta las restricciones que pesan sobre algunas características. Una vez más se puede observar que así como el elfo no tiene ninguna restricción a la hora de escoger su vocación, los halflings tendrán mucha dificultad en ser guerreros y

los enanos difícilmente podrán ser otra cosa que no sea guerrero.

A continuación, las tendencias vocacionales del personaje se traducen en una serie de competencias que se determinan con una tirada de 1D4, modificado por la raza y edad (¿adivinan quién tiene ventaja?) del personaje, refiriéndose luego a una tabla de competencias iniciales, según tirada de porcentaje y tipo de personaje (Guerrero, Pillo, etc.). Los personajes poseen además una serie de competencias automáticas según la raza.

Estas competencias (desde Equitación hasta Criptografía, pasando por Esquiva o Baile), no tienen una puntuación concreta, ni se utilizan de modo directo en el juego. Sirven para modificar las tiradas que se hacen sobre las características en ciertas acciones. Su utilización es bastante elástica, permitiendo al Director de Juego un uso más o menos pronunciado de las competencias en el transcurso de las partidas.

A cada tipo de vocación le corresponde un tipo de dotación que reflejará la cantidad de equipo, material y objetos diversos que éste posea.

### Profesiones

Sin duda alguna este es el momento más fascinante en la creación del personaje. Nada más y nada menos que 63 profesiones básicas y 40 avanzadas, que permiten al jugador crear un curriculum tan variado como curioso a su personaje. Es de agradecer el abandono de los "arquetípicos" personajes de D&D en pro de un *background* más intenso y rico, que siempre facilita más las "interpretaciones" a los jugadores. Toda la diferencia que pueda haber entre jugar un guerrero de 7º nivel o interpretar a un mercenario que anteriormente fué criado, soldado y espadachín y cuya ambición es ser gentilhomme.

Cada profesión escogida ofrece nuevas posibilidades al personaje, desde nuevas competencias, aumentos en características hasta facilidades para acceder a nuevas profesiones. Las adquisiciones de nuevas competencias y aumentos de características se harán a gusto del jugador a lo largo de las aventuras en las que el personaje participe gastando los puntos de experiencia que éste obtenga.

En resumen, un sistema mucho más agradecido que el clásico aumento de "niveles" por puntos de experiencia, en el cual el personaje evoluciona a lo largo de las aventuras, cambiando de profesión si lo desea, mejorando sus posibilidades con la adquisición de nuevas competencias, o perfeccionando sus habilidades.

### REGLAS GENERALES

Todo el sistema de reglas está basado en la resolución de las acciones por tiradas de "chequeo". Los resultados se obtienen tras la tirada clásica de porcentaje, con una base mínima dada por la característica más relacionada con la acción que se pretende efectuar. En algunos casos (como la Fuerza, por ejemplo) la acción intentada se efectúa con una base de la característica multiplicada por 10. Otros chequeos se efectúan sobre una base fija que vienen fijadas en las reglas (30% en Discreción, por ejemplo), y las que no vienen indicadas se harán con la característica apropiada (un chequeo para comprobar un intento de convencer a un individuo se



hará sobre la característica de Mando), incluyendo las competencias adecuadas en caso de poseerlas (en este mismo caso, elocuencia).

### Combate

El sistema de combate de **Warhammer Fantasy Battle** es tan violento como el juego **Warhammer Fantasy Battle**. De hecho, y analizándolo con mas detenimiento, **es igual que Warhammer F.B.** Rápido y sencillo para facilitar su adaptación al juego de guerra con figuras, el combate se resuelve por acciones (según las iniciativas de cada uno), a lo largo de la duración del round, de 10 segundos de duración. Los impactos se producen tras una afortunada tirada de chequeo sobre las características de Combate o Tiro (según el arma utilizada), aplicando unos daños equivalentes a 1D6, al que se le suman la Fuerza del atacante menos la Constitución del atacado, restándole los puntos que le otorgue la armadura que éste lleve. Los puntos resultantes se retiran de la Puntuación de Herida que tenga la víctima.

Es importante que los personajes recién creados se anden con cuidado en las primeras escaramuzas, pues éstas son mórtíferas, más aún teniendo en cuenta la posibilidad de hacer impactos críticos, si el daño sobrepasa los puntos de herida que le quedan al que recibe. La tabla de efectos críticos es digna de mención, puesto que se trata de unas listas detalladas para impactos en brazos, cabeza, troncos y piernas muy descriptivas y sangrientas. Y como muestra un botón: *Tu golpe secciona la carótida del adversario, y estáis los dos inundados por un flujo de sangre. Tu adversario se derrumba y vaciará su sangre en 1D4 rounds, a menos que se le cure antes.*

### Magia

Al igual que mencionábamos en el apartado de combate, lo mismo sucede con la magia de **Warhammer, el juego de rol**. Para una mayor compenetración entre ambos juegos (el de rol y el de guerra), las reglas y los hechizos de magia son los mismos en las dos versiones.

Tanto personajes como monstruos pueden tener acceso a 7 tipos de magia diferentes (Magia menor, hechizos de magia de batalla, magia demoníaca, magia elemental, magia ilusoria, magia necromántica y magia druídica) y más de 150 hechizos distintos, distribuidos por especialidades. Al igual que otros tipos de personajes, los Magos, Clérigos o Druidas evolucionan según su profesión y pueden diversificar sus talentos y habilidades.

Los hechizos se pueden lanzar con un gasto previo de cierto número de puntos de magia (según el sortilegio) obtenidos cuando ésta se aprende. La variedad de hechizos es amplia, al estilo de **AD&D**, exceptuando ciertos hechizos a mi gusto demasiado "demoladores", más enfocados hacia la versión **Fantasy Battle** del juego.

Los orígenes de la magia en **Warhammer** vienen dados por la mitología del mundo, que se desarrolla en un capítulo aparte dedicado a las religiones y creencias. Los dioses que podrán favorecer a los personajes, otorgándoles poderes o favores, son de tipo clásico (Dios de la Muerte, de la Guerra, etc.), salvo para los Druidas que tienen una religión diferente basada en la fé antigua. En cuanto a los dioses del Caos (Khorne, Nurgle y Malak), existe una breve descripción sobre ellos, pero no se profundiza en exceso sobre su culto.

## OTRAS SECCIONES

### El Bestiario

23 páginas del libro están dedicadas a las criaturas del mundo de **Warhammer**. Más de 110 fichas de seres clasificadas por grupos: criaturas humanoides (elfos, gigantes, orcos, etc.); animales y monstruos (aguilas, quimeras, dragones, etc.); muertos-vivientes (momias, vampiros, zombies, etc.); muertos-vivientes etéreos (apariciones, fantasmas, espectros, etc.); elementales (de aire, agua, tierra y fuego) y demonios (Baalrûk, demonios mayores y menores, etc.). La lista es extensa pero no excesivamente sorpresiva.

### El Mundo

Basado en un mundo fantástico creado para el juego de guerra y ambientado en la Europa del renacimiento, tanto a nivel social (como se puede comprobar con ciertas profesiones propuestas) como tecnológico (se incluyen las primeras armas de fuego), **Warhammer** presenta su universo desarrollándolo en más de 100 páginas. La sección 7 del libro, enteramente dedicada a la Guía del Mundo, contiene una amplia descripción sobre el mundo conocido, su historia (y la del Viejo Mundo) y sus principales regiones. Además de las descripciones geográficas e histórico-políticas, se incluyen informaciones valiosas sobre el hábitat, los viajes y lenguajes del Viejo Mundo. Un interesante apartado en final de sección, titulado "Guía del consumidor" incluye una lista de precios completísima sobre alimentos (desde una comida hasta una jarra de cerveza), vestimenta (unas botas, un cinturón o una bufanda), armaduras (por elementos para componer una armadura completa si es necesario), armas (blancas, de

# RuneQuest

## Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que capturan un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquier cosa puede ser un hechizo equipado con un libro mágico y una reliquia mágica. Los dioses otorgan poderes tan únicos como las criaturas mortales y pueden intervenir por ellos. En RuneQuest, cada jugador es un héroe, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...



Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft



contacto y de tiro, y de fuego), así como una propuesta de productos diversos, que permite conocer el precio de un juego de cartas, una lira, un garfio, un halcón, una barca, etc. No faltan tampoco las indicaciones orientativas sobre los costes de los viajes, del alojamiento y de los cuidados médicos.

### PRECIO Y PRESENTACION

Presentado en formato de voluminoso libro tipo biblia, a juzgar por sus 370 páginas, **Warhammer** ofrece un atractivo aspecto, gracias a su encuadernación en tapa dura, su portada en color, y 8 láminas a todo color, incluidas en el interior. Incluye además numerosas ilustraciones en blanco y negro (algunas en página entera). La calidad de los dibujos es variable y el contenido está bien distribuido por párrafos claros y bien maquetados. Las secciones están bien diferenciadas (Jugador, Máster, Combate, Magia, Religión y Creencias, Bestiario, Guía del Mundo y Módulo introductorio).

El precio de la versión francesa es de 179 F (lo cual equivale a unas 3600 ptas más o menos), pero su tamaño "tocho" las justifica.

### EXTENSION Y MODULOS

Están previstas numerosas extensiones para la versión francesa de **Jeux Descartes** en los meses siguientes.

Reuniendo las dos primeras campañas (El enemigo interior y Sombras sobre Bögenhafen) en un solo libro de más de 100 páginas con el título de "**Campagne Impériale**", esta primera y gran extensión contendrá además un detallado estudio sobre el Imperio, con descripciones sobre la estructura política, la religión, el calendario, la historia, etc.) Incluirá dos mapas en color (59x83 cm y 57x40 cm) sobre el Imperio occidental y la ciudad de los mercaderes de Bögenhafen,

además de planos y diversas ayudas de juego.

Seguirán los siguientes capítulos de esta macro-campaña con **Mort sur le Reik**, **Middenheim - La cité du Loup Blanc**, **Le pouvoir derrière le trône** y los suplementos con hojas de personajes y un sistema completo de creación de personajes muy detallado.

Este material está ya disponible en la versión inglesa de **Games Workshop**, por supuesto.

### IMPRESION GENERAL

Cada vez resulta más difícil hacer un análisis de un juego de rol fantástico-medieval sin tener una sensación de *déjà vu*, y uno se pregunta si va a encontrarse con la enésima versión plagiada del **AD&D**. Sin embargo, hay que reconocer que esto no sucede con **Warhammer Role Playing Game**. Pese a los elementos comunes con "papá Dungeons" (conceptos de características, alineamientos, etc.), este juego tiene un sistema propio y un funcionamiento bien definido y aplicado a un mundo concreto. Es evidente que se trata de un juego que ha sabido aprovechar todas las mejoras que han ido produciéndose a lo largo de 12 años de experiencia, desde que Gary Gygax sacará su **D&D**, pero también es cierto que el conjunto es correcto y no presenta demasiadas irregularidades.

De todas maneras, después de una primera lectura, uno tiene la sensación que el juego está desequilibrado. Lo cierto es que todo lo trabajada que parece estar la sección dedicada a la creación de personajes contrasta con muchas de las secciones siguientes (combate, magia, bestiario...) que han sido traspasadas de la versión del juego de guerra, sin preocuparse en exceso si la adaptación no planteará problemas de jugabilidad.

El proceso seguido por **Games Workshop** está claro: retrasar la evolución del juego de rol, tal y como se planteó en sus inicios: sacando primero un juego de guerra con figuritas (**Warhammer Fantasy Battle**) y adaptando luego las reglas a un juego de rol. La pequeña diferencia es que el propósito aquí es claramente comercial. No en vano **Games Workshop** y las figuras **Citadel** son hermanos de sangre. Por lo que no es extraño que se promocione la compra de figuritas (en modo másivo, y si no ved los comentarios sobre **Warhammer Fantasy Battle** en este mismo número), que incluso adornan el juego (dos de las ilustraciones a todo color del interior están dedicadas a las figuras **Citadel** -una para personajes y otra para monstruos-).

### La versión Jeux Descartes

Con la habitual calidad a la que nos tiene acostumbrados la casa editora francesa, el **Warhammer** francés no tiene nada que envidiar a su homónimo sajón, aunque tampoco supera la calidad de la versión **Games Workshop**. Dos productos con calidad y contenido idénticos.

### En conclusión...

**Warhammer** no es el juego de rol fantástico-medieval que todos esperábamos, ni mucho menos. No por ello deja de ser un producto interesante y que se merece una atención especial, por tratarse de una actualización y recopilación de los mejores sistemas existentes sobre el juego de rol, reunidos en un único volumen. La riqueza y variedad de los personajes que se pueden interpretar facilitarán además la labor de ambientación para un director de juego y unos jugadores novicios, sin dejar de ser una fuente constante de inspiración para Másteres creativos e imaginativos. Un buen consejo sería sin duda: probadlo.

Luis D'Estrées

# ¿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



# HISTORIAS DE LAS TIERRAS LIBRES

## El Último Viaje

*"...Y al final, cuando tu cuerpo repose en la Última Morada, quieran los Dioses que tu espíritu se encamine hacia el Puente de Cristal luciendo los resplandecientes ropajes de la Sabiduría, el Valor, la Compasión y el Amor. Ya que si en lugar de eso llevas los andrajos del Engaño, la Cobardía, la Crueldad y el Odio, el Hombre Negro se reirá de ti Y riéndose te arrojará al abismo..."*

(Plegaria popular de Holgart)

No había en las Darland's un Dios específico de la Vida o la Muerte. Se adoraba de una manera general a Adama, la diosa de la Tierra, como diosa-madre; pero en realidad cada raza de las Tierras Libres adoraba como dios de la Vida a su dios creador: para los humanos Dornolt; para los enanos Adama; para los halflings Sindash; para los orcos y criaturas oscuras Gainor; no se sabe qué adoraban los elfos.

En cambio, en lo referente a la muerte, los mitos coincidían. La existencia se entendía como una sucesión de estancias en diferentes salas del palacio de la Vida: la sala de la infancia, la de la juventud, la de la madurez y la de la vejez. Al morir, se salía del palacio, emprendiendo un largo viaje por la sombría Tierra del Limbo, hasta llegar a un estrecho puente de cristal, guardado por un extraño ente sin forma llamado el Hombre Negro, el cual te impedía el paso a no ser que se respondiera a una cierta pregunta. Si el muerto había sido razonablemente decente en su vida (decían los legales) o razonablemente astuto (decían los caóticos), podía contestarla; en ese caso te dejaba pasar más allá, a las moradas de su dios, el cual te proporcionaba una existencia de eterna felicidad.

En caso contrario, el Hombre Negro arrojaría el espíritu al Abismo, a una caída eterna y a una negación eterna de la existencia. A un no ser (para los pueblos de las Tierras Libres, el peor de los sufrimientos era la falta de existencia).

Se especulaba mucho sobre cuál es la pregunta que hacía el Hombre Negro. De hecho, cada sabio de cada ciudad tenía su propia teoría.

Cada pueblo de las Tierras Libres tenía igualmente sus propias ideas sobre como realizar ese viaje por el territorio del Limbo.

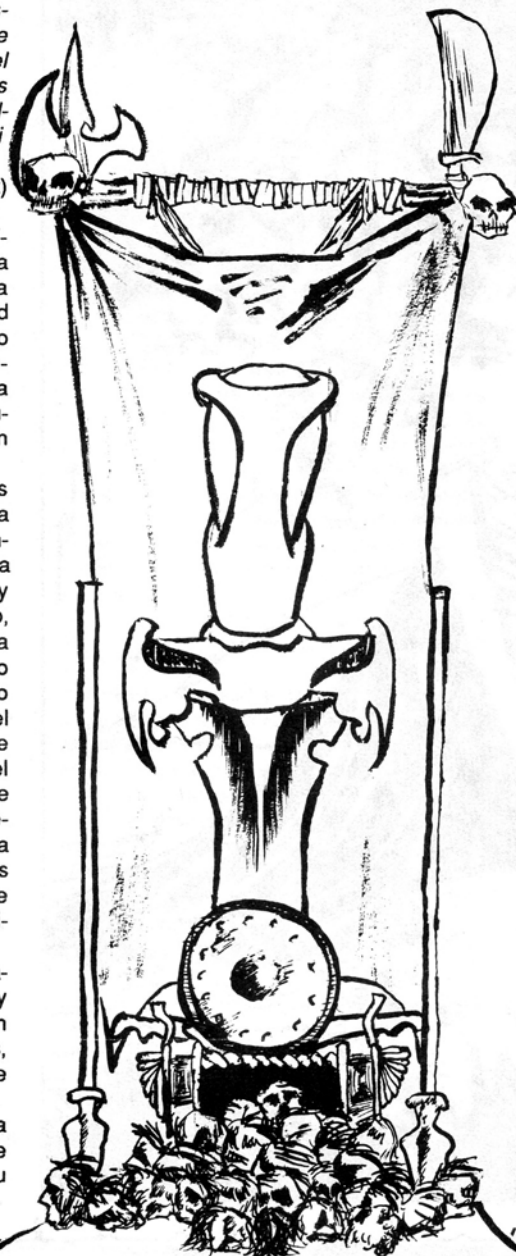
Para las gentes de Trid, el viaje debía realizarse por mar. Así pues el cuerpo de los muertos era depositado con sus posesiones más preciadas en una embarcación (la cual variaba en tamaño y clase según la riqueza y posición del muerto, desde una balsa o chalupe para los humildes hasta los gigantescos buques o galeras de guerra para los ricos y poderosos). Fuera cual fuera la embarcación, se la denominaba genéricamente "Barco Negro". Era conducida hasta mar abierto, donde era desfondada y hundida a hachazos.

Los Berserkers nómadas de Rabost, por otro lado, creían en la existencia de unos espíritus invisibles, al parecer femeninos, que guiaban al espíritu de los valientes a través del Limbo. Por eso abandonaban a sus muertos al aire libre, encima de una montaña o colina, o sobre un montículo de piedras y tierra si el terreno era llano. Para demostrar su valor, se colocaban a su lado las cabezas de sus enemigos.

Los habitantes de Holgart creían que el Limbo era un territorio subterráneo. Así pues, y aprovechando la existencia de una serie de cavernas y galerías naturales existentes bajo la ciudad, depositaban los cuerpos de los muertos en ellas. Denominaban a estos subterráneos "la Ciudad de los Muertos", y existían nueve accesos a ella: uno por cada sector de la ciudad. Obviamente, cada cadáver era bajado al subsuelo por el acceso que le correspondía, según su casta social.

En Dafar la Grande se enterraba a los guerreros valientes bajo las murallas de la ciudad, con la creencia de que sus fantasmas volverían de la muerte para defender la ciudad en caso de peligro inminente.

En los territorios del Caos, Nagor y Garfaldas, se enterraba a los Poderosos en grandes tumbas, con numerosos corredores y salas. En ellas se abandonaban los tesoros... y las trampas y los guardianes, humanos o no, en previsión de los ladrones. Muchos esclavos eran sacrificados o enterrados vivos en ellas, para servir al muerto en el Más Allá.



Los adoradores de Adarna, la diosa de la tierra (es decir, los enanos y las mujeres de Astra) enterraban a sus muertos en tumbas individuales, afirmando que su madre, la diosa, los acompañaría en su viaje.

También enterraban de este modo sus muertos los halflings de Handor, no sin antes, por supuesto, celebrar una buena fiesta-banquete en su honor. Decían que el espíritu del muerto estaba presente, y que comía el espíritu de los alimentos para prepararse para el viaje.

Los elfos de Zolarien eran inmortales, pudiendo sólo matarles las armas o la pena. Solían enterrar entonces a sus muertos entre las raíces de los árboles para que algo de ellos viviera siempre en el bosque. Decían que, a veces, en las noches claras, cuando el viento silba suavemente en las hojas de los árboles, era posible oír las voces melodiosas de los espíritus elfos, riendo y cantando en los bosques de Zolarien.

## PEQUEÑAS IDEAS PARA MODULOS GRANDES

### El Barco Negro

Los PJ encuentran un barco de velas negras, encallado en los arrecifes de una playa solitaria. Sin duda alguna tiene que ser la tumba flotante de algún poderoso mercader de Trid, y debe estar cargado de tesoros...

Desgraciadamente, es la *trampa* flotante de Necromago y su troupe de zombies hambrientos, los cuales llevan una eternidad sin llevarse un cachito de carne de aventurero a la boca...

### En la Ciudad de los Muertos

De un tiempo a esta parte están produciéndose una serie de importantes robos en los sectores ricos de la ciudad de Holgart. Los PJ reciben el chivatazo de que pasan de un

sector a otro por la "Ciudad de los Muertos", y que allí guardan el botín...

El problema es que los autores de los robos son un grupo de muertos-vivientes reanimados por un cleriguillo ambicioso... Así que ¿qué puede haber más relajante y encantador que un paseo por la Ciudad de los Muertos? Criaturas carroñeras más o menos gordas, muertos vivientes con ganas de marcha, eso sin tener en cuenta la Guardia de la ciudad, que ha encontrado por fin la pista, y la Cofradía de Ladrones, siempre al quite con la competencia desleal...

### Guardianes del tesoro

Los PJ son contratados para cuidar los tesoros de la tumba de un poderoso sacerdote de Nagor antes de que la sellen... un trabajo fácil.

Por desgracia un colega del sacerdote ha escamoteado el tesoros de los cofres antes incluso que lo metieran en la tumba, con lo cual los PJ van a ser acusados como mínimo de negligencia, si no de robo. A no ser que pongan tierra por medio, es posible que le hagan compañía al muerto... eternamente.

### Al árbol del jardín de Rassull

Flendeanor era un buen tipo para ser un elfo, y no era de los que desaparecen de repente sin dejar rastro. Siguiendo su pista, los PJ llegan al pueblo de Maidar, cerca del desfiladero de la Piedra Azul. Es un lugar pequeño, pero tiene una posada confortable y muy barata, propiedad de un tal Rassull.

El tal Rassull tiene un lucrativo negocio con la posada: droga a los viajeros de paso, los asesina y los entierra a pedacitos en su jardín, quedándose con sus pertenencias. Eso hizo con Fleandeanor, y eso piensa hacer con los incautos PJ. Por desgracia para él, enterró al elfo *bajo las raíces de un árbol*, con lo cual es posible que éste cuente a los PJ una historia MUY interesante...

### La última defensa

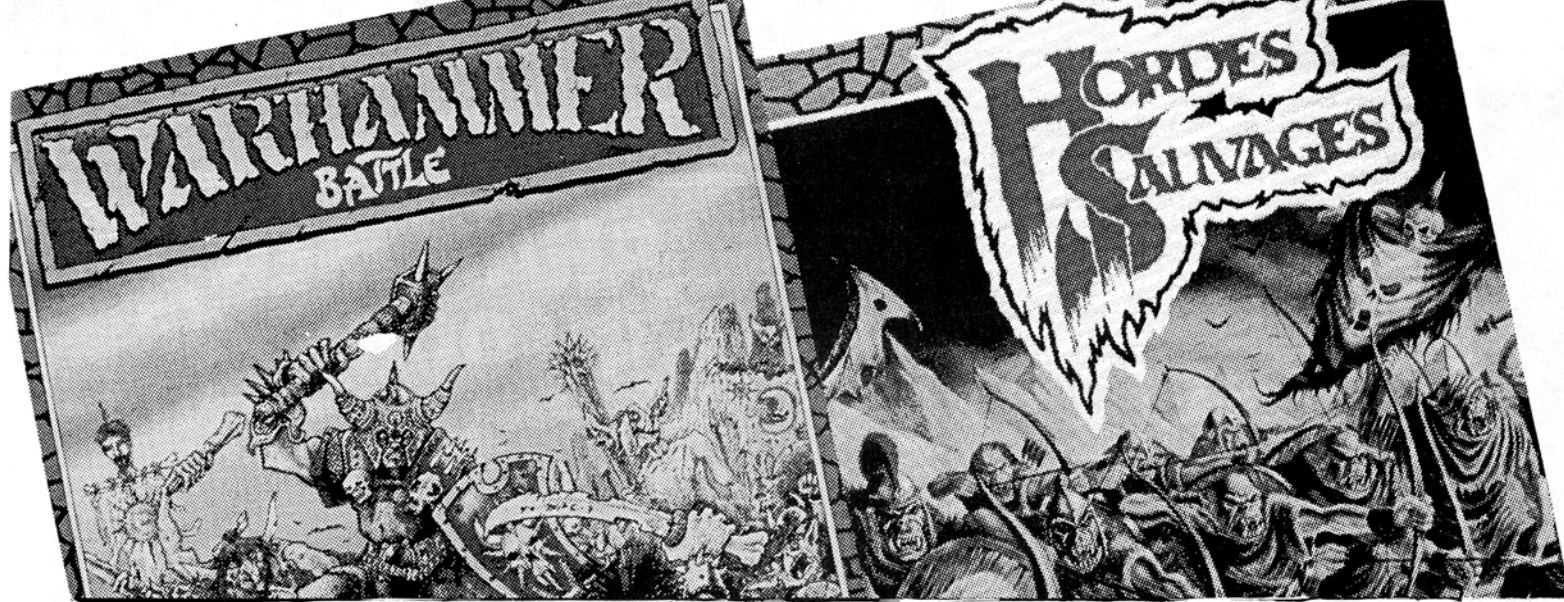
Las murallas de la Marca de Angor siempre han resistido todos los ataques de Garfaldas... pero éste es especialmente fuerte. Cientos de miles de criaturas del Caos se estrellan una y otra vez contra las cada vez más débiles murallas. Los PJ se encuentran casualmente defendiéndolas como mercenarios, aunque es posible que desearan estar en otro sitio...

Esto puede dar lugar a una sesión diferente, combinando incluso un poco el rol con el wargame. Si los PJ son especialmente legales y poderosos pueden llegar a organizar ellos la defensa, dirigiendo los contraataques y (¿porqué?) comportándose como héroes... Es posible que, cuando la situación sea realmente desesperada, los fantasmas de los héroes caídos tiempo atrás empuñen de nuevo las armas...

Ricard Ibañez







Corría el año 1981 aproximadamente cuando Bryan Ansell, Richard Alliwell y Rick Priestley se juntaron para diseñar las reglas de un nuevo wargame de fantasía.

Citadel Miniatures acababa de ser absorbida por el gigante Games Workshop, una especie de rey Midas que comprendió rápidamente que para vender cantidades enormes de figuras había que "obligar" al cliente a comprarlas.

Por tal motivo, cuando los tres individuos se pusieron a trabajar, sólo tenían una cosa clara; las reglas debían estar pensadas para jugarlas casi exclusivamente con figuras Citadel.

El resto vino solo. Bastó con juntar la fantasía de un juego tan comercial como D&D con la filosofía que movía el espíritu de la juventud inglesa del momento, la violencia punk. Así nació el wargame mejor editado, el más comercial, el más violento y el que precisa más figuras: **Warhammer Fantasy Battle**.

## LAS REGLAS DE JUEGO

Son ya tres las ediciones que han aparecido hasta la fecha, sin embargo la única que se puede encontrar es la última, más revisada y mejor que las anteriores. De todos modos el sistema de juego no varía y las únicas diferencias que hay de unas a otras es la aplicación de reglas a las nuevas figuras o accesorios que Citadel ha ido fabricando.

**Warhammer** explica de forma sencilla el modo de enfrentar mortalmente a las diferentes razas que pueblan el universo fantástico. Así podemos convertirnos en generales de tropas tan dispares y sanguinarias como orcos, skavens, muertos vivos, guerreros del Caos, slanns y todas las variaciones raciales que cada uno de ellos posea. Claro que si lo nuestro va más para lo tradicional

también encontramos elfos oscuros, elfos del bosque, elfos de las alturas, humanos imperiales, enanos, bretonianos (no bretones) y nórdicos. Alguna que otra raza se cuela por ahí tímidamente y sólo actúa cuando es requerida como aliada de otra más importante. Así aparecen Trolls, Zoats, Halflings, Hobgobelins, Fimirs, Pigmeos, Gigantes, Ogros e incluso Nipones.

Cada raza está detallada separadamente con sus características raciales, su organización y su forma de actuar, así como su psicología, sus posibles aliados y su división en subrazas.

## CARACTERISTICAS RACIALES

Uno de los puntos más singulares del reglamento está en el apartado de características. Al igual que en un juego de rol, cada raza posee unas características particulares que la hacen distinta; éstas están divididas en características de combate y características personales.

**Características de combate:**

**Movimiento (M):** Determina la rapidez de la criatura sobre el tablero, especificada en pulgadas.

**Capacidad de Combate (WS):** Habilidad en usar un arma de mano.

**Capacidad de Tiro (BS):** Habilidad para usar armas de tiro o arrojadas.

**Fuerza (S):** De ella depende el daño que pueda infligir una criatura.

**Resistencia (T):** La resistencia natural al daño.

**Heridas (W):** Máximo de heridas que puede

soportar una criatura antes de quedar fuera de combate. Lo normal es 1.

**Iniciativa (I):** Determina la rapidez de acción de una criatura.

**Número de ataques (A):** Algunas criaturas pueden efectuar varios ataques simultáneos.

**Características personales:**

Se utilizan para determinar los efectos psicológicos de determinados tipos de ataques o para efectuar tests de acción.

**Liderazgo (Ld):** Representa su autoridad. La capacidad de inspirar confianza en los subalternos.

**Inteligencia (INT):** Facultad de razonamiento.

**Calma (CL):** Capacidad de mantener la sangre fría.

**Fuerza Mental (WP):** Resistencia mágica y psíquica.

Estas características están determinadas por una puntuación estándar para cada raza, pero que varía, según el posible entrenamiento de combate que haya recibido cada unidad. Asimismo los héroes y campeones poseen variaciones considerables en algunas de ellas.

## HEROES Y CAMPEONES

Esta es otra de las peculiaridades de este juego a diferencia del resto de wargames: en **Warhammer** se pueden conseguir algunas figuras de puesto relevante en personajes con características propias. Estos personajes reciben el nombre de héroes.

Existen varios niveles de héroes que van de nivel 5 a nivel 25. Cada uno de ellos difiere, progresivamente en aumento, de la puntuación del resto de su raza, lo cual les confiere unos rasgos particulares. Asimismo las reglas determinan la cantidad máxima de héroes que pueden incluirse en el regimiento completo; por lo común estos personajes



asumen el rol de oficiales de unidad, y son llamados héroes menores. El de puntuación mayor es por costumbre el general de toda la armada y es llamado héroe mayor. Otros héroes mayores de puntuación inferior asumen el mando de grandes unidades o equipos de artillería.

## MAGIA Y MAGOS

Los magos se dividen de igual manera que los héroes. Su número también es limitado y la cantidad de conjuros que son capaces de utilizar dependen del nivel al que pertenecen. La lista de conjuros que se detalla en las reglas es literalmente enorme. Existen conjuros para todo, y la elección de ellos depende únicamente del interés del jugador.

Quizás el conjuro más famoso es el de los necromagos que sirve para resucitar muertos vivos. Gracias a él existen hordas de zombies y esqueletos tan temidas por el resto de las criaturas.

Un detalle a agradecer es que estos conjuros son iguales a los descritos en **Warhammer RPG**, lo cual hace perfecta la combinación de ambos.

## PSICOLOGIA

Esta es una parte fundamental del juego que sirve para controlar las reacciones emocionales de las unidades. Debe efectuarse un test de psicología cada vez que surjan condiciones que puedan afectar moralmente de forma negativa a los individuos de la raza. Cada raza reacciona de manera diferente ante determinados estímulos. Así los orcos sienten temor hacia los elfos, odio irracional hacia los enanos y animosidad hacia otros goblinoides.

La psicología está dividida en seis apartados que son los siguientes:

Estupidez. Algunas criaturas son incapaces de mantener formaciones y en ocasiones no saben distinguir amigos de enemigos.

Frenesí. Al entrar en frenesí las criaturas se ven presas de una furia sanguinaria incontenible que las hace luchar sin tregua hasta que son totalmente exterminadas.

Pánico. Entre los miembros de una unidad puede cundir el pánico cuando ven irremediable una derrota.

Terror. Algunas criaturas causan terror a otras.

Miedo. Determinadas circunstancias pueden asustar a algunas criaturas y obligarlas a abandonar la lucha.

Odio. Si dos unidades enemigas se odian olvidarán todas las órdenes y cargarán en combate una contra otra irremediablemente.

Alcoholismo. Sólo se aplica a criaturas embriagadas.

Inestabilidad. Aplicada únicamente a muertos vivos y seres etéreos, ya que si pierden la fuerza mágica que los mantiene vivos se desmaterializan.

Animosidad. Aplicada a criaturas que se dan moral unas a otras.

## ESTANDARTES Y MUSICOS

En una unidad cabe la posibilidad de incluir un porta-estandarte y/o un músico. Ambos personajes elevan la moral de combate y suben la puntuación de toda la unidad. Los estandartes además pueden ser mágicos y provocar reacciones psicológicas en el enemigo.



Situado en el 40 milenio, nos describe el estado crítico al que ha llegado el universo Warhammer. Humanos, enanos, orcos y elfos oscuros siguen pegándose castañas unos a otros, pero ahora con cañones fotónicos, misiles de plasma, armaduras que multiplican la fuerza, tanques y un sinfín de ingenios destructivos propios de las más horrenda pesadilla cibernética.

El juego está descrito con la misma claridad que su hermano medieval, pero con unas pequeñas diferencias basadas en pequeños cambios obligatorios del sistema. En primer lugar las unidades no se mueven en formación cerrada (contacto base con base) sino en orden abierto, lo cual obliga a ciertas modificaciones en el apartado de movimiento.

La explicación de las armas es extensísima, pues cada una va detallada en todas sus características, alcances y ángulos de tiro. Además constantemente aparecen extensiones al respecto en los artículos de **White Dwarf**. Las criaturas y otros mutantes también ocupan una amplia sección, así como la descripción del sistema político regido por el magno emperador. En definitiva, **Warhammer 40,000** mezcla ciertas ideas medievales con algo de parafernalia nazi y monstruos mecánicos del más puro estilo Terminator-Robocop. El resultado es más violencia.

Por cierto, siguiendo el estilo que caracteriza los trabajos de **Games Workshop**, los marines (auténticos protagonistas del juego) tienen una clara estética punk y una forma de hacer pro-fascista; y es que no se pueden negar las raíces. Las reglas están editadas en formato libro con tapas duras e incluyen un pequeño manual de como pintar las figuras y construir el terreno de juego.

Por el momento solo ha aparecido un suplemento: se trata de una extensión de reglas y un ejemplo de regimiento de marines, con todo su equipo destructivo, a modo de lista. Es un libro sencillo, de tapa blanda titulado **Chapter Approved**.

Por cierto, si te interesa el juego pero te ha espantado con el volumen de miniaturas necesarias para el **Fantasy Battle**, te diré que en **Warhammer 40,000** no son necesarias tantas; además los marines se venden en cajas de 30 figuras de plástico (en Kit) y salen proporcionalmente más baratas. Animo, el universo está para que lo destruyas.

## EL COMBATE

Aquí es donde **Warhammer** cobra toda su capacidad de atracción. La violencia que le ha dado fama viene representada por el uso indiscriminado que se hace de las armas. Las bajas se cuentan por individuos, es decir que si en una unidad han caído cuatro criaturas, son cuatro figuras las que se retiran del juego.

La iniciativa viene dada por la puntuación de esta característica en el perfil de la raza. Mediante unas sencillas tablas se determinan los hits de las armas de tiro y del combate en melée. Con otras tablas se averigua la posibilidad de la criatura de parar el golpe o protegerse con su armadura y por último se calcula la fuerza del arma para determinar el daño.

Cabe decir que es muy común en una batalla de **Warhammer** ver decenas de figuras luchando en melée mientras unidades de arqueros disparan contra ellas y grupos de artillería lo hacen contra ambas. Si encima hay algunos magos lanzando sus destructores conjuros, máquinas lanzafuego arrasan los alrededores impidiendo retiradas, ani-

males de monta voladores lanzando objetos desde lo alto y quizás algún grupo de ogros aliados aplastando hordas de asquerosos snotlings, podemos hacernos una idea de la sensación de masacre que se experimenta al jugar.

## LOS EFECTOS DEVASTADORES

Aparte de las reglas de combate en melée y tiro, también vienen muy detalladas la forma de utilizar el fuego en todas sus aplicaciones destructoras; alcance, uso y precisión de ballestas y catapultas, animales voladores e incluso asesinato de héroes, combates singulares y desafíos. Detallar todas estas reglas ocuparía mucho espacio; valga decir que todas ellas hacen del juego una experiencia poco recomendable para jugadores tranquilos y amantes de espartanas formaciones de soldados obedientes y bien uniformados.

## EXTENSIONES

Independientemente del libro de reglas





existen cuatro volúmenes de reglas adicionales para **Warhammer F.B.**

**Warhammer Armies.** La biblia en verso; en él vienen detallados todos los regimientos de criaturas que existen en el universo del juego. Minuciosamente explicados con puntuaciones, cantidades de figuras por unidad, variaciones, armas y ejemplos de regimientos. Un volumen imprescindible.

**Warhammer Siege.** Todo lo que hay que saber sobre el asedio a fortificaciones. Si además te compras la *Mighty Fortress* de **Citadel** mejor, pues todo lo que explican se basa en este modelo. No es imprescindible, pero curioso.

**Realm of Chaos I y II.** Dos volúmenes sobre la aplicación de hordas caóticas en el mundo de superficie. Demasiado gótico y retorcido. Sólo para amantes de las aberraciones y de los engendros grotescos y baebantes. Prescindible.

No os preocupéis si pensáis que no es mucho, pues constantemente aparecen nuevas reglas en **White Dwarf** que probablemente muy pronto aparecerán recopiladas en un nuevo libro, como sucedió con las anteriores.

## MODULOS Y CAMPAÑAS

Son numerosos los escenarios que aparecen en la revista **White Dwarf** y en el

**Citadel Journal**, pero aparte de éstos existen cuatro cajas con las siguientes campañas:

**Terror in Lininchenmaster, Blood bath at the orc drift, Blood in the Streets y Mc Death**

Todos ellas incluyen edificios recortables para escenificar el terreno de juego, fichas de cartón para sustituir las posibles deficiencias de figuras, planos detallados y órdenes para los comandantes.

## PARA LOS FRANCOFONOS

No hace mucho, la firma francesa **Agmat**, importadora y distribidora de **Citadel** en Francia, ha puesto al alcance del público francés la traducción de las reglas de **Warhammer**. Esta edición corresponde a la primera inglesa pero con algunas correcciones y mejoras; de hecho el apartado de características está totalmente actualizado y es perfectamente compatible con las extensiones publicadas en U.K.

La presentación es en caja y el reglamento va dividido en tres cuadernos: combate, magia y bestiario.

## EXTENSIONES EN FRANCES

Hasta la fecha sólo ha aparecido una: es una lista de ejércitos muy similar al **Warhammer Armies**; de hecho es la primera versión de listas que se publicó en inglés con el título de **Ravennin Hordes**, sólo que en

este caso se llama **Hordes Sauvages**.

## CONCLUSION

En definitiva, se merece el puesto que ha conseguido, aunque peca de algunos inconvenientes que lo convierten en un juego minoritario en nuestro país. La continua revisión y mejora de las reglas hacen que el aficionado tenga la necesidad de ponerse al día constantemente.

Desgraciadamente las noticias de U.K. respecto a estos juegos llegan muy lentamente hasta nuestras manos, por lo que la labor de información se hace muy difícil.

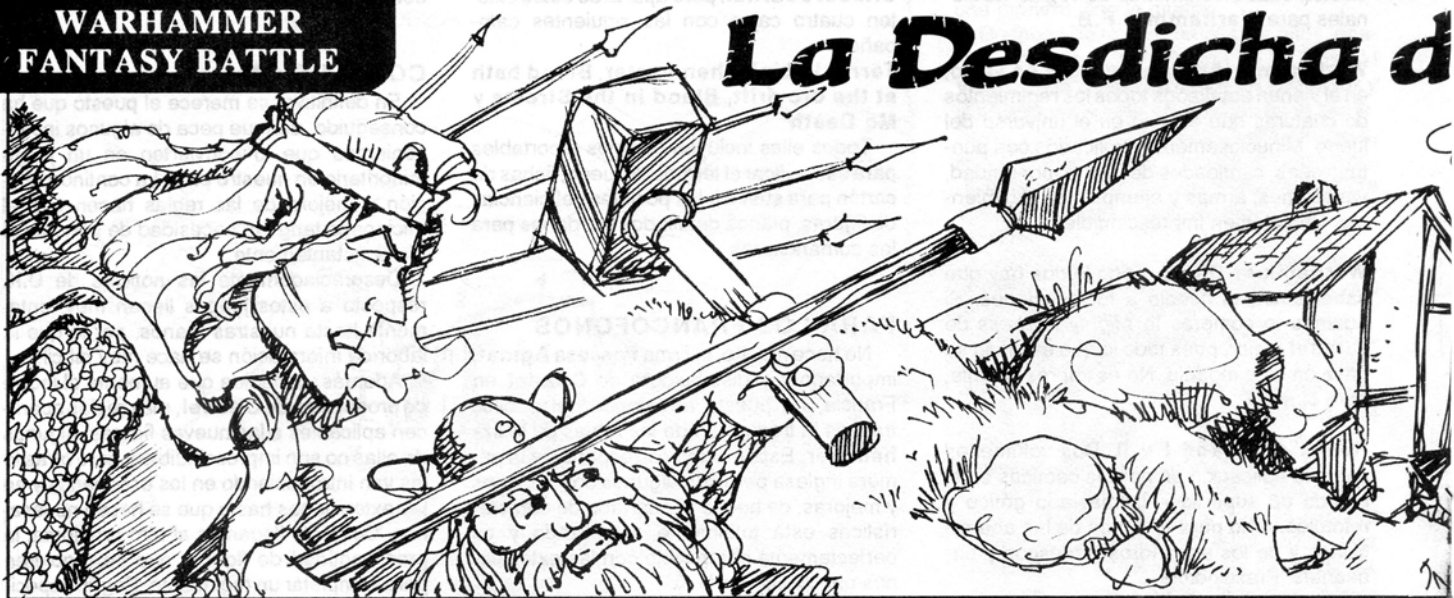
Además, a medida que aumenta el índice de producción de **Citadel**, más reglas aparecen aplicables a las nuevas figuras; algunas de ellas no son imprescindibles, pero otras te las van introduciendo en los escenarios y en las extensiones hasta que se hacen necesarias. Con esto llegamos al otro problema: la gran cantidad de figuras que se requieren para completar un regimiento. Según especifican las listas lo mínimo que se necesita para un ejército son 120 figuras. No es mucho, más bien nada, ya que con esto no se llega a ningún sitio. La puntuación normal para una armada respetable es de 3500 puntos, lo cual representa unas 800 figuras (según la raza). Haz cálculos de coste y de superficie, y si después de hacerlo crees que puedes... adelante. Las satisfacciones del juego compensan la ruina, te lo digo yo.

Dick Batista



**TROLL** 19

# La Desdicha d



Era un día como otro en la sucia taberna de la aldea cuando de repente, golpeando brutalmente la puerta y gesticulando alborozado, se precipitó corriendo en el interior el viejo Bliterghad, uno de los muchos mineros que habitan el Emerald Valley.

- ¡Las mujeres, las mujeres! -gritó sin esperar a recuperar el resuello- ¡ Están al otro lado de las montañas!

Esas palabras golpearon de tal modo los cerebros de los presentes que por unos segundos quedaron paralizados, como intentando asimilar su significado, pero inmediatamente después, entre una lluvia de gorros, naipes y piezas de mobiliario, se abalanzaron en salvaje estampida hacia la salida, gritando y llamando a los demás compañeros para hacerles partícipes de tan grata noticia. Y es que el Emerald Valley estaba, desde que llegaron por primera vez, habitado solo por hombres, o mejor dicho, por machos, pues no sólo había humanos en la pequeña comunidad minera sino también enanos y elfos, aunque estos últimos vivían en mejores condiciones, ya que eran naturales de esas mismas montañas y estaban aquí cuando, hace tres años, llegaron los primeros enanos a explotar los filones de esmeraldas que dan nombre al valle.

Las tres razas mantenían una buena armonía de convivencia pero, aún así, les faltaba la esencial compañía del sexo opuesto y los elfos, cansados de las lujuriosas miradas que humanos y enanos lanzaban a sus estilizadas mujeres, decidieron reunirse y buscar una solución.

"Es algo evidente -dijo Royland, el líder elfo, a la comunidad reunida- que el valle está entrando en un progresivo estado de improductividad. Día a día os volvéis más gandules, trabajáis menos y os emborracháis continuamente para acabar peleando tontamente. Apenas os cuidáis de los campos, abandonáis los yacimientos y estáis convirtiendo el valle en una ruina. Eso no nos gusta, no podemos consentir que destrocéis aquello que más amamos: el valle, las montañas, la comunidad...."

Los hombres permanecieron en silencio. Todos sabían que había mucha razón en esas palabras, el sabio Royland, infundía mucho respeto entre todos los habitantes del valle.

En lo alto de un improvisado estrado y junto a él estaban Thomas Holder, líder de los humanos y Bug Noman, líder de los enanos. Ambos tenían un porte solemne, pero un cierto brillo de sus ojos denotaba claramente que la noticia era alegre.

"Hemos decidido traer a las mujeres al valle -continuó el líder elfo entre gritos de júbilo de los asistentes- hoy mismo partirán 5 de nuestras mejores guerreras con la misión de buscar, en las ciudades del país, un número de mujeres suficiente dispuestas a aventurarse en la singular empresa de buscar pareja en este lugar.

No podemos asegurar el éxito, pues se trata de un caso sin precedentes, pero si puedo deciros que en caso de que la misión triunfe habremos entrado en la historia, y es muy probable que en el futuro los Bardos canten este hecho, incluso puede que otros pueblos nos imiten. Recemos pues a los Dioses y confiemos en ellos."

Y las guerreras partieron y las estaciones pasaron y en el calor de la excitación que la espera producía los hombres trabajaron muy duro. Abrieron nuevas minas, reformaron el pueblo y todos deseaban que llegara el día en que alguien gritara esa frase maravillosa que precisamente hoy el viejo Bliterghad gritó.

- ¡Ya llegan! -Continuaban gritando otros que se sumaban al grito que salía de la taberna- ¡Están aquí! ¡Vamos a recibirlas!

- ¡Alto! -ordenó de pronto Thomas Holder ante el asombro de todos- Nos quedaremos aquí ¿Es que acaso queréis parecer una manada de toros en celo y asustar a las muchachas? Hemos esperado tres años ¿No podemos acaso esperar unas horas? -¡Si, es cierto - se sumó Bug Noman- tenemos que parecer pacientes y sensatos, y no una pandilla de bestias ¿que decís?

La algarabía que siguió a estas palabras era imposible pero se entendía claramente que todos estaban de acuerdo.

- ¡Bien! Entonces lavaos y poneos vuestras mejores ropas, hemos de causar buena impresión.

Y así lo hicieron, era un espectáculo inusual, ver a todos hombres bañarse en las aguas del arroyo, algunos incluso tenían que frotarse el cuerpo con piedras para descubrir su color de piel natural.

Los elfos, ajenos a estos preparativos se divertían mucho mirando la escena. No comprendían como era posible que a algunos individuos el agua les asustara más que a los gatos, y empezaron a entender porque aparte de las diferencias físicas, también existían diferencias olorosas.

Pasaron las horas, muchas más que las necesarias para rodear las montañas, y las mujeres no llegaban.

- Jefe ¿No crees que ya deberían estar aquí? -Preguntó uno de los enanos a Bug.

- Sí, realmente es extraño, no se tarda tanto en llegar. Bug se acercó a Thomas - Creo que deberíamos ir a buscarlas, podría haber ocurrido algo.

Thomas Holder se quedó pensativo con la vista fija en el estrecho paso que constituía el acceso al valle.

- Consultemos a Royland, él conoce las montañas y podrá aconsejarnos.

Cuando el elfo vio acercarse a los dos líderes supo enseguida cual sería el motivo.

- Si, ya deberían estar aquí -dijo sin esperar la pregunta, algo debe haber ocurrido, aunque me cuesta creerlo pues la guerreras que mandé estaban bien entrenadas y eran capaces de afrontar cualquier situación, a no ser que...

El elfo frunció el ceño y quedó pensativo -...Será mejor que vayamos -Dijo al fin yendo hacia su caballo.

- ¿a no ser que qué? -Preguntó furioso el enano. Mas no obtuvo respuesta, pues cuando acabó de pronunciarla el elfo ya había puesto al galope su montura y se dirigía a la salida del valle.

- ¡Orcos! -exclamó Bug ante los restos de lo que había sido una carreta- ¡Los olería aunque me tapara la nariz!

- Si, y se han llevado a las mujeres -Agregó Thomas al ver que el líder elfo se acercaba.

Este pasó la vista a lo largo de las montañas que tenían delante y comentó seriamente, para sí.

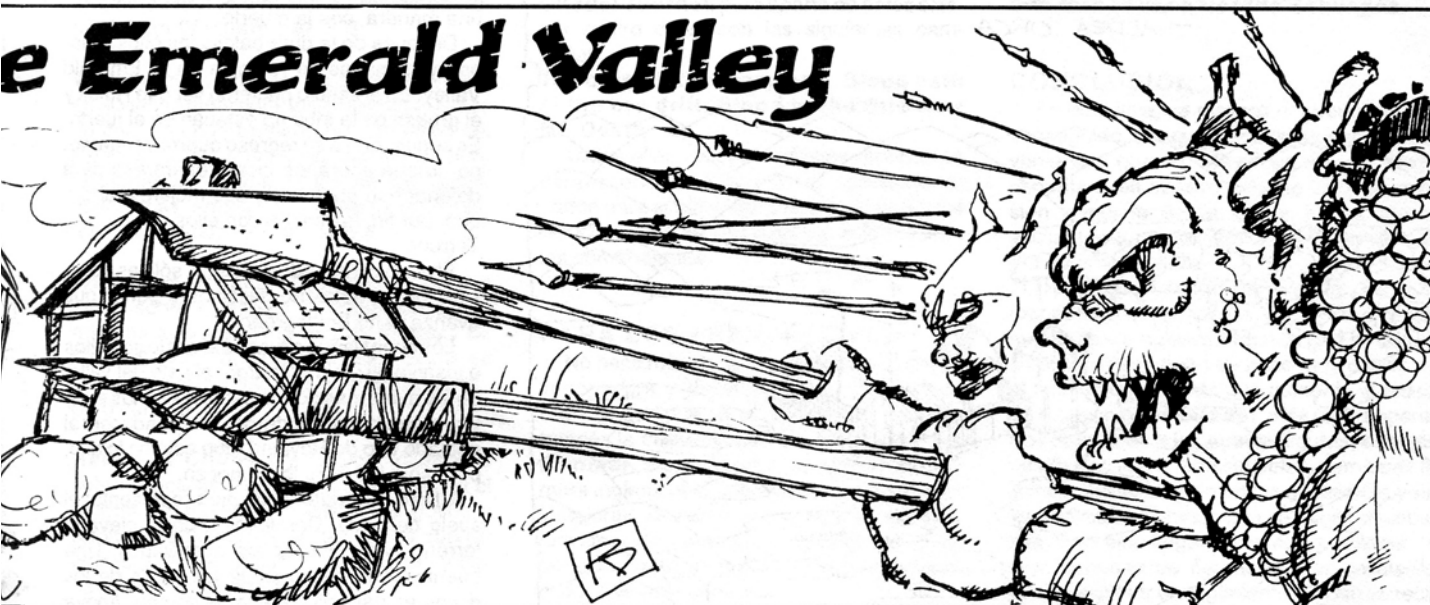
- Aún están aquí, lo presiento.

-¡Vamos a machacarlos muchachos, vamos a por esos malditos bichos verdes!

-¡No! -la voz de Royland se dejó oír autoritariamente, pese al irracional odio que movía



# e Emerald Valley



a Bug y sus enanos, estos se detuvieron y miraron asombrados al elfo.

- Están en su terreno y son peligrosos - continuó- Yo no mandaré a mis guerreros ahora, y eso que conocen bien las montañas. Hacía mucho que Rug-Lud y sus orcos no se metían con nosotros. Seguramente han oído a las mujeres y han comprendido su valor. Es probable que intenten venderlas como esclavas, ya lo han hecho otras veces.

-Podemos comprarlas nosotros, tenemos esmeraldas -exclamó Holder esperanzado.

-¡Jamás! los orcos no aceptarían nunca nada que viniera de un enano o de alguien que los tenga como amigos -el elfo se mostraba firme aunque era evidente su preocupación- lo mejor que podemos hacer es volver al pueblo y prepararnos para una batalla, esos bichos solo soltarán su presa con sangre.

-¡Los aplastaremos! -gruñó Bug levantando el puño. Sus enanos apretaron los dientes y se miraron con fuego en los ojos.

El elfo miró a sus hombres.

- Talián, Zergon, id al sur. A la aldea de Silwood y contadle lo que ocurre, decidle de mi parte que le necesito a él y a sus hombres. Daos prisa, tenéis tres días de camino y no disponéis de tanto tiempo.

Los dos fieles arqueros saltaron sobre sus caballos y espoleando se alejaron al galope.

-¿No pensaréis esperar a que lleguen? -el nerviosismo del enano le tenía agitado.

-No, si tardamos las venderán y jamás podremos encontrarlas. Tenemos que atacar hoy e intentar recuperarlas.

El elfo quedó pensativo un instante con la mirada fija en las montañas.

-Mis elfos -dijo al fin girándose hacia sus hombres- preparad vuestras armas, nuestras hermanas guerreras nos necesitan.

## Los elfos de Silwood

Los arqueros de Royland tardan dos días en llegar al poblado de Silwood.

Toda la unidad tarda tres días en llegar en ayuda de Royland, por lo tanto los elfos del bosque entran en juego a partir del décimo turno.

Si en el primer escenario no se juegan más de 10 turnos, Silwood entrará solo en el segundo escenario.

## ESCENARIO UNO

### El Rescate

(Toda la información siguiente es exclusivamente para el Máster)

#### Plan General

El poblado orco lo componen un reducido grupo de edificios de madera y piedra, dispuestos a modo de fuerte. Una guarnición de guerreros se encarga día y noche de vigilarlo.

En el momento que llegan los elfos de Emerald Valley con los mineros, el grueso de la tribu de orcos no se hallan en el lugar. Ruglud y sus orcos han salido a cazar más hembras humanas para su comercio de esclavos, dejando en el fuerte a las recién capturadas guerreras elfo y su grupo de mujeres. Encerradas en uno de los edificios, habilitado como cárcel, comparten celda con otras prisioneras que corren la misma suerte. En total son treinta y dos mujeres. Todas están encadenadas y muy debilitadas para poder luchar.

#### Terreno

En el centro de un claro pantanoso está la aldea orca. Más bien se trata de un fuerte que de un pueblo. Es evidente que la tribu lo utiliza más como campamento base que como lugar de alojamiento. Por el modo como está construido parece que han aprovechado piezas obtenidas en sus saqueos para construir los cinco edificios que lo componen, hechos a base de madera y piedra. El conjunto está rodeado por una baja empalizada de madera levantada sobre un grueso zócalo de piedra.

La entrada al conjunto está situada al norte y se cierra con dos gruesas puertas de madera.

El pozo está dentro del fuerte.

#### Posiciones

##### El Fuerte

Edificio 1-Prisión: Toughness 7, Wound 10 (piedra únicamente)

Edificio 2- Barracón: Toughness 7, Wound 5 (Piedra y madera)

Edificio 3-Establo, almacén: Toughness 6, Wound 5 (Madera)

Edificio 4-Armería: Toughness 7, Wound 5 (Madera)

Edificio 5-Torre de vigía: Toughness 7, Wound 5 (Madera)

Empalizada: Toughness 6, Wounds 2 cada 8 cdm.

La altura es de 3 cm y cuenta como cobertura total

Puerta empalizada: Toughness 5, Wounds 2 Cenagales:

Las zonas cenagosas cuentan como terreno difícil en el movimiento. La profundidad es de 1 cm y cuenta como cobertura ligera.

Los pantanos marcados con x son arenas movedizas que tragarán todo lo que caiga en ellas. Los orcos conocen su existencia, pero los atacantes no.

#### Bosques:

Los terrenos boscosos reducen el movimiento a la mitad excepto para los elfos, que mueven normal.

## Inicio del juego

Una vez reconstruido el escenario en la mesa de juego cada jugador debe leer su ficha de comandante para conocer las posibilidades de su tropa. Toda la información que contienen estas fichas ha de ser secreta y solo puede conocerla el propio jugador y el Máster.

## Secuencia de acción

Turno 1- La guarnición de orcos empieza el juego en el interior del barracón (edificio 2). Dos guardias están en la torre de vigía y otros dos en lo alto del edificio prisión.

Turno 2- La guarnición permanece en su posición.

El comandante de la tropa de Emerald Valley entra con todas o parte de sus unidades a través de la línea A, 20 cm de mesa. Las unidades de Emerald Valley no pueden empezar el juego ocultas en el cenagal.

Turno 3- Si las unidades de elfos llegan con caballos el centinela orco dará la voz de alarma y la guarnición saldrá del barracón (El jugador pondrá sus figuras en la mesa). El centinela también dará la alarma si al menos la mitad de los atacantes no se oculta en el cenagal en este turno.

Turno 10- Caso de que este turno se juegue llegarán los elfos de Silwood entrando por la línea B.



robado el botín. Esto solo se puede pagar de una manera, con la muerte.

Después de la dura batalla los elfos, enanos y humanos se refugian en el Emerald Valley. En el asedio pudieron ver que Ruluk y el grueso de la tribu no estaban en el fuerte. Es seguro que a su regreso querrá vengarse, por lo que ahora les toca prepararse para defender su pueblo... y sus mujeres, ahora que, por fin, las tienen con ellos.

**Terreno**

El pueblo, rodeado de riscos, sólo es accesible por el estrecho desfiladero por el que avanza el río Bottlegreen.

Los acantilados situados al oeste son altos e insalvables, sin embargo, al este del valle, en las montañas donde están las minas existen numerosos senderos que conducen al poblado elfo de Royland, que está en lo alto, pero sólo los elfos los conocen.

Utiliza un tapete verde para representar el suelo del valle. Con libros o cajas eleva el terreno para simular los acantilados. Una buena forma de construir las rocas de los riscos es usando corteza de corcho. Apoya ésta contra los libros dando forma a las paredes del acantilado.

**Posiciones**

Pueblos mineros

Puente- Un pequeño puente de madera sufi-

Los centinelas advertirán la presencia de los atacantes en cuanto dejen de ocultarse a partir de su entrada.

### Reglas especiales

Pese al temor que ejercen los elfos sobre los orcos, en este caso, los orcos de la guarnición ven disminuida esta condición a causa del odio que sienten hacia los enanos que los acompañan. Además Ruglud es mucho más temible que los elfos, desobedecer sus órdenes puede ser peor que cualquier asedio.

La puerta de la prisión es metálica y cerrada con un gran cerrojo del cual no está la llave. Ruglud la lleva siempre consigo. Echarla abajo costará T-7, W-4.

Los cenagales con arenas movedizas atraparán cualquier criatura que caiga en ellas. El primer turno en que alguien quede atrapado se hundirá hasta la cintura, inmovilizándose. El segundo turno hasta el cuello y el tercero se hundirá desapareciendo.

Para ayudar a alguien que caiga en estas ciénagas serán necesarios dos individuos. El grupo de ayuda deberá efectuar un test de destreza, en caso de fallar el intento la víctima se hundirá, si triunfan será rescatado en el siguiente turno.

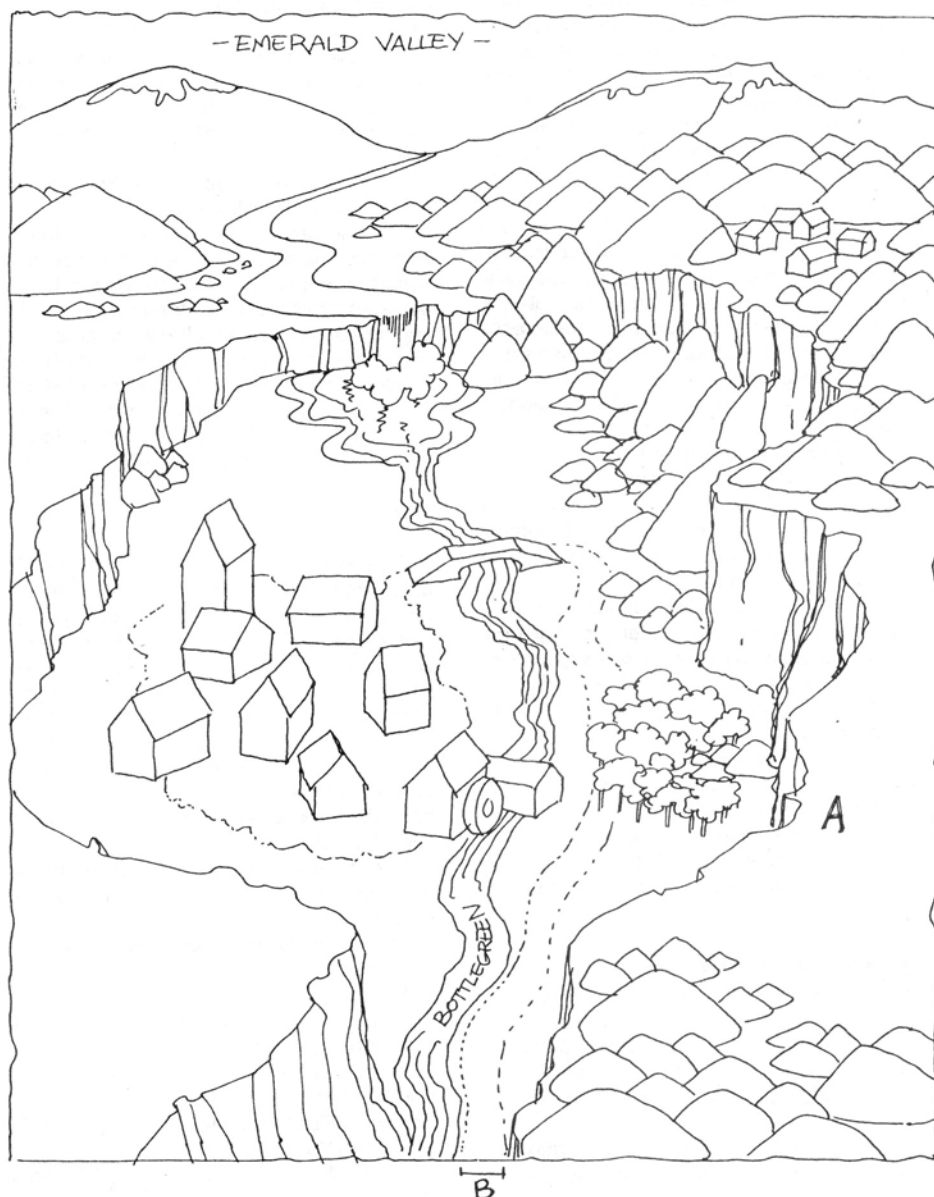
Si las mujeres son liberadas durante la batalla, éstas, debido a su debilidad no podrán luchar. Las cuatro guerreras elfo si pueden hacerlo.

## ESCENARIO DOS

### La venganza de Ruluk

#### Plan General

Al llegar a su poblado-fuerte y ver la destrucción, Ruluk encoleriza y se ciega en deseos de venganza. Poir los cadáveres y las ramas reconoce a los elfos de Royland y a los mineros de Emerald Valley. Además le han





ciente para cruzar el Bottlegreen T-7, W-2 Molino- Es una edificación situada justo encima del río, en su interior no hay más que sacos de harina y piedras de molino. Puede usarse para cruzar el río. T-7, W-5 Almacén- Edificio grande con varias secciones T-7, W-5 por sección Casas- Hay un total de 6 casas en el pueblo. T-7, W-5 cada una.

Bottlegreen- El río es ancho y profundo, la única forma de cruzarlo es a través de un puente o con balsas.

Poblado Elfo

Casas- Cinco cabañas de madera. T-7, W-2

### Inicio del juego

Los elfos de Royland, humanos y enanos están en el pueblo a discreción del jugador. Los orcos entran en el valle por los puntos A y B

Los elfos de Silwood ya están en el valle (si no participaron en el escenario anterior). Por lo que sus unidades intervienen desde el principio.

Una unidad de elfos de Royland está en su aldea.

### Reglas especiales

El jugador de Emerald Valley puede ocultar algunos individuos armados en distintos puntos del valle. Para hacerlo deberá actuar de la siguiente manera:

-Antes de empezar el juego apunta en un papel el lugar donde oculta a alguien y como va armado, incluyendo la raza.

-No se puede ocultar a nadie en lo alto de los precipicios del oeste.

-Se entienden por ocultas las criaturas que se muevan individualmente, no unidades o grupos.

-Se deben ocultar los individuos en lugares cuya cobertura permita el ocultamiento, de no ser así el personaje no se considerará escondido y perderá la iniciativa.

Todos estos preparativos deben quedar fuera del conocimiento del jugador orco.

Es importante que el jugador de Emerald Valley no conozca el punto de entrada de las tropas orcas. Si es así sugerimos al Máster que los cambie.

Los orcos que empiezan el juego en lo alto del acantilado van equipados con cuerdas y tardan dos turnos en llegar abajo. Los arqueros pueden agarrarse a los salientes y efectuar disparos durante el descenso, con un modificador de -2 en su capacidad de tiro.

Las minas no están contempladas en este escenario como útiles para la batalla, de todos modos si alguien quiere refugiarse en ellas sugiero que separe los escenarios y los juegue aparte, las reglas para las minas pueden jugarse al estilo D&D a total discreción del árbitro.

Si, pese a todo, alguien se refugia en una mina hay que pensar que puede volarse la entrada y dejarlos atrapados a dentro (quizás ese podría ser el inicio de otro escenario).

### Victoria

La batalla es a muerte, el último en quedar en el valle gana. Buena suerte.

Ricardo Batista

## Fichas del Jugador

### Elfos Altos de Emerald Valley

Durante el asedio al poblado orco tu principal misión es rescatar a las mujeres prisioneras. Aprovecha la habilidad de tus arqueros para eliminar a los centinelas. Cuidado con utilizar flechas incendiarias porque el humo podría asfixiar a las cautivas. Es muy importante que hayan pocas bajas para poder tener una fuerza importante en el segundo escenario. Utiliza la caballería para cubrir el avance de las tropas a través de los pantanos.

#### Royland. Héroe elfo de nivel 15

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld   | INT | CL   | WP  |
|----|----|----|---|---|---|---|---|------|-----|------|-----|
| 13 | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 8 | 3 | 10+2 | 9   | 10+1 | 9+1 |

Royland acostumbra a ir montado siempre en su caballo cuando se dirige a sus hombres. Va armado con arco, espada, cota de mallas y escudo. Montado su M es de 20.

#### Lomeland. Campeón elfo

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 13 | 5  | 5  | 4 | 3 | 1 | 7 | 2 | 8  | 9   | 9  | 8  |

Lomeland dirige las tropas de infantería siguiendo las órdenes de Royland. Va armado con espada, cota de mallas y escudo.

#### Arqueros

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 13 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 9   | 9  | 8  |

Los arqueros de Emerald Valley son 20 individuos entre los cuales la mayoría son mujeres guerreras. Sus armas son arcos y armas de mano, no llevan armadura.

#### Riders

| M   | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|-----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 20* | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 9   | 9  | 8  |

\*Incluye el movimiento del caballo

Los riders son un total de 12 jinetes armados con lanzas y arcos. Llevan un escudo cogido a la silla que utilizan cuando cargan con la lanza

### Enanos mineros de Emerald Valley

En su mayor parte los enanos poseen un espíritu muy inquieto que los hace dominar el uso de las armas. La misión principal de todos los escenarios es sobrevivir. No hay que permitir que el odio hacia los orcos los ciegue, haciendo que se pierdan muchos individuos que son fundamentales para el escenario dos.

El conocimiento de las entradas de las minas y del uso de los útiles de escalada pueden ser importantes en el caso de una huida forzosa.

#### Bug Noman. Líder enano

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|---|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 8 | 5  | 4  | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 9  | 7   | 9  | 9  |

Bug va armado con un enorme martillo y una espada. Se protege con una cota de mallas y un escudo que lleva colgado a la espalda.

#### Mineros

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|---|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 8 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9  | 7   | 9  | 9  |

Un total de 20 enanos pueblan el valle. Van armados con todo tipo de armas de mano, algunas de ellas improvisadas con herramientas. El cuero que utilizan como ropa contabiliza como armadura ligera.

Los enanos mineros no forman un ejército, por lo que cada individuo puede moverse independientemente sin mantener unidades. Considéralos como campeones.

### Humanos mineros de Emerald Valley

Igual que los enanos, tu misión es sobrevivir, un sentimiento de honor (y necesidad) te obliga a rescatar a las mujeres. Utiliza las barrenas de las minas como arma, pero no abuses de ellas pues hay pocas. Procura no arriesgarte en acciones temerarias, ayuda a los otros a cumplir sus planes.

#### Thomas Holder. Líder humano

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 10 | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7  | 7   | 7  | 7  |

Thomas va armado con lanza y espada. Se protege con una vieja coraza que le proporciona protección ligera.

#### Mineros

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 10 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7  | 7   | 7  | 7  |

Son un total de 12 humanos los que viven en Emerald Valley. Todos van armados con armas de mano improvisadas y protegidos con cuero que proporciona armadura ligera. Tres de los mineros van armados con hondas con un BS-4

Los humanos no constituyen un ejército por si mismo, todos los individuos pueden moverse independientemente unos de otros sin la necesidad de mantener formación

### Elfos del bosque de Silwood

Tu misión es ayudar a Royland y a los humanos a luchar contra los orcos. Utiliza tus tropas entrenadas para cargar contra el enemigo mientras los otros se dedican al rescate (el primer escenario) o maniobras de encierro. Tus tropas te obedecen a ti, no a Royland, trabaja en equipo con él.

#### Silwood. Héroe elfo

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld   | INT | CL   | WP  |
|----|----|----|---|---|---|---|---|------|-----|------|-----|
| 13 | 7  | 5  | 4 | 4 | 4 | 9 | 4 | 10+3 | 9   | 10+1 | 9+1 |

Silwood dirige a sus tropas montado en un caballo de guerra. Su M es de 20 en este caso. Va armado con lanza y arco, se protege con armadura ligera y escudo.

#### Waindas, Campeón

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|---|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 5 | 5  | 5  | 4 | 3 | 1 | 7 | 2 | 8  | 9   | 9  | 8  |

Waindas va armado con mandoble y protegido con armadura ligera

#### Riders

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| -  | 5  | 4  | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8  | 9   | 9  | 8  |
| 20 | 3  | 0  | 4 | 3 | - | 3 | 1 | -  | -   | -  | -  |

Los riders de Silwood van montados sobre caballos de guerra (valores de la segunda columna) y son un total de 20. Van armados con lanza y arma de mano, armadura ligera y escudo. Además, y con la misma valoración van montados dos jinetes complementarios, uno con estandarte mágico (a discreción) y un músico.

El caballo de Silwood tiene la misma valoración que los otros caballos de guerra.

#### Orcos de Ruglud

##### Guarnición del Poblado

Tu misión es impedir a toda costa que los atacantes consigan llegar al botín. Intenta como sea que caigan en las arenas movedizas o que se vean forzados a reducir su avance en las ciénagas. Cuantos más caigan mejor. Utiliza piedras del fuerte para atacar si te quedas acorralado en los edificios.

##### Magul-Tu, Sargento de la Guardia

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld  | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|-----|-----|----|----|
| 10 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 6+1 | 5   | 5  | 5  |

Va armado con arco y hacha, cota de mallas.

#### Guardias

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 10 | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7  | 5   | 7  | 7  |

Armados con arcos y espadas. Son un total de 40. Se protegen con escudo y llevan cota de mallas.

#### Boarriders

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| -  | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7  | 5   | 7  | 7  |
| 18 | 4  | 0  | 3 | 4 | - | 1 | - | -  | -   | -  | -  |

Son un total de 10 jinetes y jabalíes van armados con armas de mano y escudos. La valoración de abajo corresponde a la montura.

#### Tropa

Tu misión: destruirlo todo

##### Ruglud, Héroe orco

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld  | INT | CL  | WP  |
|----|----|----|---|---|---|---|---|-----|-----|-----|-----|
| 10 | 5  | 5  | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 8+3 | 7+2 | 7+2 | 7+2 |

Ruglud, general de la horda, va armado con dos espadas y armadura.

#### Boarriders

Puntuación igual a la anterior de la guarnición. Un total de 30.

##### Arrer Boyz de Ruglud

Puntuación igual a la de los guardias. Son un total de 20.

##### Boyz de Ruglud

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL | WP |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|----|----|
| 10 | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7  | 5   | 7  | 7  |

Son la tropa de infantería. Un total de 90 individuos armados con armas de mano, armadura ligera y escudo. Una unidad de 20 va armada con lanzas en lugar de espadas.

##### Chompa-lod, Mago de 5º nivel

| M  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | INT | CL  | WP  |
|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-----|-----|-----|
| 10 | 3  | 3  | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 5  | 6+1 | 6+1 | 6+1 |

Un viejo mago que ha perdido muchos de sus poderes, solo maneja 3 hechizos de nivel 1 (a discreción del Máster).



Dado el tema que nos ocupa este mes he creído que sería interesante comentar algunas sugerencias para hacer más agradable y efectista el trabajo de pintura de un regimiento de **Warhammer**. No es que el sistema de trabajo sea diferente del utilizado para otro tipo de figuras, se trata de conocer los métodos para pintar un número elevado de figuras en poco tiempo y darles el acabado que exige el juego.

#### Las figuras Citadel

Comenzamos con ellas ya que es muy difícil concebir un ejército de **Warhammer** sin alguna figura de esta marca.

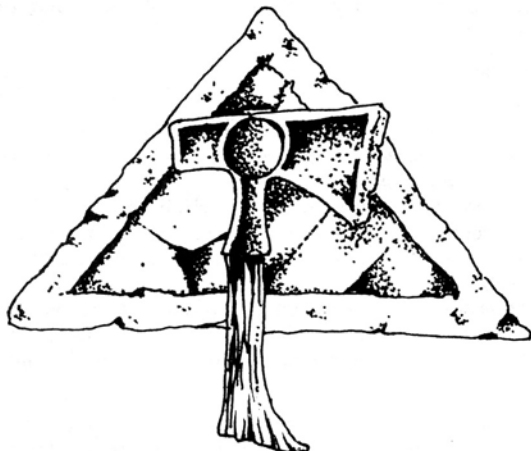
Lo primero que nos llama la atención es el curioso diseño de la peana. El hecho de que esta pieza sea independiente y moldeada en plástico ha causado la antipatía de muchos aficionados, sin embargo esta peana es indispensable en el sistema de juego de **Warhammer**, y una vez bien trabajada, adquiere un papel muy importante en la pieza acabada.

Utilizaremos cola epoxídica (*Araldite*) para pegar la figura a la peana. Conviene repasar muy bien la figura antes, ya que las piezas de esta marca traen abundantes rebabas y salidas de aire. Si el ensamblaje de la peana no se consigue fácilmente no conviene forzarlo, podríamos romper la figura. Es mejor limar la pestaña de plomo de la pieza reduciendo su grosor hasta que entre suavemente en la ranura de la pieza de plástico.

Procuraremos trabajar siempre con varias figuras a la vez, quince o veinte piezas son una cantidad recomendable.

Una vez haya secado la cola procederemos a trabajar la peana, para lo cual nos serán necesarios algunos materiales de los que no había hablado antes.

**Arena.** No sirve la arena tal y como la encontramos en la playa, hay que prepararla. Si no tienes la playa cerca te recomiendo que vayas a un almacén de productos para la construcción y compres una bolsa de arena para cemento (las hay de 1 kilo) o si no coje un poco en una obra cercana. Cuando la arena esté seca (por lo general está húmeda) la tamizaremos con un colador para sopa que tenga la rejilla muy tupida. De esta forma obtendremos una arena muy fina que estará mas a la escala de las figuras.





# AL GOLPE DE PINCEL



## LA PINTURA DE UN REGIMIENTO

**Limaduras.** Es una buena costumbre guardar el polvo de plomo que resulta de limar una figura. Siempre nos puede ser de utilidad.

**Césped de tren eléctrico.** Existen varios colores en el mercado, cuando los compres piensa para que lo vas a utilizar y elige el más apropiado. Va en pequeñas bolsas.

**Un pincel viejo.** Recortando convenientemente las cerdas podremos simular plantas **Cola blanca.** O cola de carpintero.

**Goma arábiga.** La venden en las droguerías y es soluble en agua.

**Serrín coloreado.** También para tren eléctrico. Puesto que queda mejor pintado conviene comprar un color oscuro y no varios colores.

**Masilla epoxy.** Ya la comentábamos en anteriores artículos

Con todos estos ingredientes y otros que pueden irse improvisando, se pueden decorar esas sosas peanas convirtiéndolas en pequeños dioramas que realzarán la figura.

### Veamos pues como proceder

Seguramente, al colocar la figura en la base, quedaron huecos abiertos y holgadas, es conveniente taparlos para que la sujeción sea firme. Además, si los huecos son anchos, la arena o lo que utilicemos para decorar la peana podría caer por allí dificultando nuestra tarea. Para rellenar usaremos la masilla epoxy, además con ella podremos modelar piedras, e incluso aumentar el grosor de la peana dándole forma de roca para dar más relevancia a una figura.

Tanto la arena como el césped o las limaduras pueden pegarse a la base con cola blanca. Para las limaduras y el césped éste es el mejor sistema, sin embargo la arena es más recomendable hacerlo con la goma arábiga de la siguiente manera:

Espolvorear la arena sobre la peana procurando no tapar los pies de la figura. Hay que ir con cuidado puesto que esta operación se realiza en seco y por consiguiente la arena queda suelta. Con unos ligeros golpecitos conseguiremos que quede bien aposentada. Con el pincel bien cargado de goma arábiga dejaremos caer unas gotas sobre la arena de forma que toda ella quede mojada una vez seca la arena habrá quedado pegada sin perder su textura.

Las limaduras podemos emplearlas para

simular arena, pero son excelentes para dar efecto de hierba corta, para ello las pegaremos con la cola blanca sobre la arena en pequeñas manchas. Con serrín se puede exagerar este efecto dando la textura de hierba crecida.

En los tres casos, tanto por separado como en la mezcla de todos es conveniente pintar toda la base cuando se de la capa de imprimación a la figura. La pintura, al secar, endurecerá la superficie y le dará mayor resistencia y agarre, aparte de facilitar el posterior trabajo de pintura.

La forma de pegar el césped artificial, o los "matojos" hechos con pincel, también es con cola blanca, pero debe hacerse una vez decorada toda la figura y la base.

Una vez tengamos todas las piezas con su peana acabada y con la capa de imprimación seca ya podemos pasar a pintarla.

Lo bueno de las figuras de esta marca es que traen los detalles muy definidos, las arrugas de la ropa, el pelo, las facciones y los correajes están muy marcados y facilitan el trabajo a pincel seco, realmente se consiguen buenos efectos con muy poco trabajo, por lo que será esta técnica la que usaremos preferentemente. Conviene pintar en serie, es decir, empezar por los colores que abundan más en todas las figuras que vamos a decorar y dar la base a todas antes de pasar a otro color.

Al hacer el pincel seco procederemos de igual modo, siempre dando primero la base de un color y luego el pincel seco con las luces de ese mismo tono antes de pasar a otro color distinto. Por ejemplo, pintaremos todas las prendas marrones, dando la base de marrón oscuro y luego dando luces a todas con marrón claro antes de pintar las prendas verdes, esto suponiendo que el color marrón sea el más abundante.

Siempre es mejor empezar pintando el color de la piel, que es por lo común el color que más abunda en un ejército de seres de la misma raza.

Cuando lleguemos a los detalles pequeños como correas, bolsas u otros accesorios, conviene ir acabando las figuras una a una. Aquí abandonamos el proceso en cadena para centrarnos en acabar los detalles de toda la figura antes de pasar a otra. Si no lo hiciéramos así, el trabajo resultaría muy te-

dioso y nos cansaríamos enseguida, pues veríamos muchas figuras inacabadas a las que sólo les faltan pequeños detalles.

La tierra y la hierba también se pintan a pincel seco sobre base más oscura.

Cuando todas las figuras están acabadas y la pintura bien seca estamos en la fase de perfilado y sombreado, que en este caso lo conseguiremos por la técnica de lavado. Como ya comentábamos en el anterior capítulo esta técnica consiste en disolver un poco de óleo negro en otro poco de aguarrás hasta conseguir que el negro quede transparente. Al aplicarlo con un pincel fino en todas las hendiduras y pliegues insistiendo en unos puntos y retirando con un pincel limpio en otros conseguiremos un efecto de sombra y relieve óptimo para decorar rápidamente muchas figuras, como es el caso. Los metales se ven muy beneficiados con un lavado en negro, y las cotas de malla y armaduras adquieren un aspecto muy realista.

Un dato a tener en cuenta: no importa si abusas del negro cuando pintes figuras caóticas, pero ves con cuidado al perfilar elfos, humanos u otras figuras con prendas llenas de colores vivos.

### Escudos y estandartes

Aquí nos encontramos con uno de los mayores problemas a la hora de decorar un ejército, la enorme variedad de ellos hacen que por costumbre nos quedemos sin ideas, y para colmo el trabajo de pintar un motivo sobre un escudo pone a prueba la habilidad del artista hasta el punto de que la pereza de empezar puede más que los deseos de ver acabada la obra.

En los manuales de juego de **Warhammer** nos informan que los escudos deben pintarse según los clanes que componen las unidades, algunos de los cuales ya vienen indicados en las listas o incluso en las cajas de figuras. Sin embargo es probable que deseemos diseñar nuestros propios escudos, lo cual, en el caso de un regimiento de elfos, humanos, o enanos puede resultar sencillo, pues todos los miembros del clan llevan el mismo diseño, pero las hordas de esqueletos, orcos o caos no poseen las mismas pautas disciplinarias y cada miembro pinta su escudo, con mas o menos gracia, con los motivos que más le apetezcan. Allí es donde la paciencia férrea que nos ha llevado

hasta ese punto se agota y no queda más remedio que ir decorando escudos "por fases".

**Citadel** tiene a la venta unas hojas de calcas deslizantes con motivos de escudos, pero aparte de que su calidad no es demasiado buena, en nuestro país son muy difíciles de encontrar y cuando las hay son caras.

Si no tienes ganas de pintar escuditos te recomiendo lo siguiente. Dibuja unas plantillas con la forma de los escudos que mas abundan en tu ejército, pinta con los motivos que quieras el interior de estas plantillas, trabaja con paciencia y bien. Una vez acabado, fotocopia en colores los dibujos tantas veces como desees, solo tendrás que recortar con cuidado las plantillas y pegarlas con barniz sobre el escudo. Barniza después varias veces el escudo para acabar de uniformar su superficie.

Los estandartes también traen problemas similares, con la diferencia de que no hay tantos. Hay estandartes diferentes para cada cosa, y hay que adaptarse a la utilidad para relizar el diseño.

Las tropas caóticas son descuidadas, por lo que sus estandartes son más realistas si están desgarrados, llenos de remiendos y con los mástiles cargados de trofeos de batalla tales como restos de enemigos, cascos y huesos.

Confeccionaremos el mástil con varillas de plástico o metal, con la masilla epoxy se pueden forrar estas varillas para recrear los nudos de la madera. La tela del estandarte podemos hacerla con lámina de estaño, la cual se puede recortar y darle forma a sus pliegues.

Si el estandarte es muy grande es probable que el peso de la lámina de estaño sea demasiado para la figura que lo sostiene y no pueda mantenerse de pie, en tal caso sustituir el estaño por papel mojado ligeramente en cola blanca. Hay que darle la forma y esperar que seque antes de montarlo en el mástil.

## Protección final

También comentábamos esto en el número anterior.

Una de las mayores preocupaciones de cualquier decorador de figuras está en como proteger las piezas pintadas para evitar que se desgasten con el uso o con las rozaduras. El remedio definitivo no existe, pero si hay una solución que impide que con el uso habitual surjan problemas. Sin embargo, un trato descuidado será imposible de preservar. La solución está en barnizar la figura una vez esté totalmente acabada. Existen dos tipos de barnices que nos interesan: de acabado mate y brillante. Ambos son recomendables, depende del modelo. Sin embargo yo prefiero el brillante para figuras de wargame, ya que asegura una protección mucho más resistente. El mate no siempre crea la misma capa protectora y tiene un defecto que el otro no posee, recoge toda la suciedad de las manos, lo cual a corto plazo se nota, pero a los pocos meses la encantadora cara de esa blanca doncella de ojitos azules puede parecer la de un mercenario salido de las selvas nicaragüenses, y eso no esta bien.

El barniz acrílico en spray de Rembrandt es muy recomendable, para el acabado brillan-

te. El spray de protección mate de Letrasetes su complemento con acabado mate. Ambos dan excelentes resultados.

## Figuras de otras marcas

Aunque las figuras de **Citadel** están pensadas para utilizar para utilizarlas en **Warhammer**, muchos modelos de otras marcas también pueden ser de buena utilidad. De hecho la escasez en nuestro país de figuras **Citadel** hace que sea inevitable recurrir a otras marcas mejor distribuidas para confeccionar nuestros ejércitos.

El único cambio que se debe tener presente es el de añadir una base del tamaño conveniente a cada figura. Las medidas para cada raza vienen especificadas en el reglamento, y podemos confeccionarlas con plancha de plástico poliéstereno de 3 m/m o en su defecto cartón. La madera también va bien, pero resulta más difícil cortarla correctamente.

La masilla epoxy nos puede servir para igualar la altura del terreno con la de la peana original de la figura y disimularla.

## Peanas múltiples

Hasta ahora he hablado de la forma de pintar las figuras en peanas individuales, sin

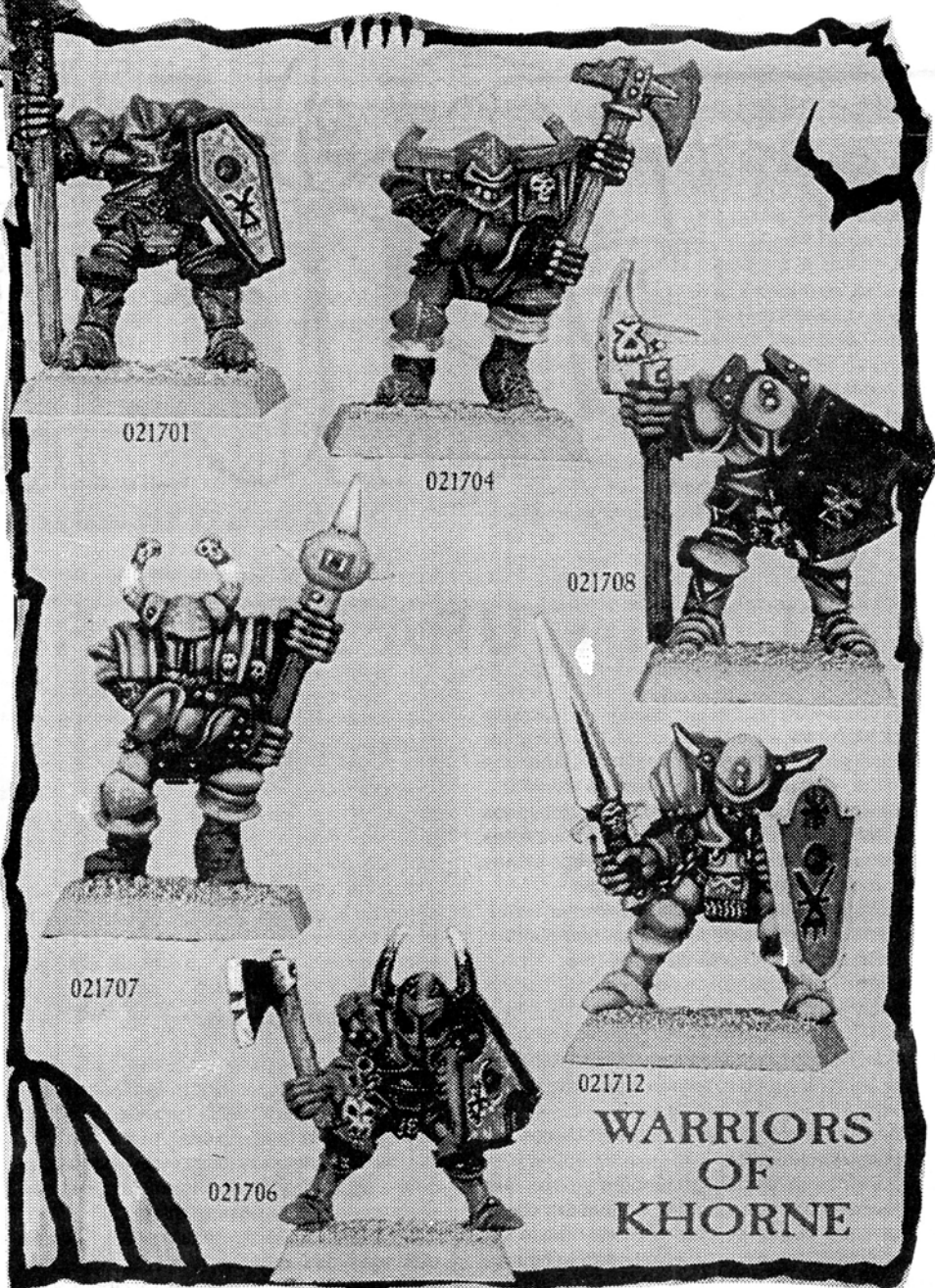
embargo muchas piezas vienen con peanas de tres individuos, lo cual por otra parte facilita la labor de desplazar unidades de numerosas figuras, pero dificulta mucho el trabajo de pintura.

Si nos vemos ante el caso de tener que pintar figuras que van en peanas de varios individuos, encontraremos que si montamos la pieza no podremos pintar cómodamente porque el poco espacio entre figuras estorba el acceso del pincel. Lo mejor es pintar las piezas por separado y pegarlas a la peana una vez pintadas. Entonces todo el proceso de encolar la arena y la hierba debe hacerse con cuidado, y más aún cuando se pinte la base con el color de imprimación y con los posteriores colores definitivos. Claro que puedes optar por pasar de todo y montar las piezas antes de pintarlas, pero te aseguro que si lo que deseas es hacer un buen trabajo esto te lo hará muy difícil.

Recuerda que al pintar un ejército, sea cual sea, lo más importante es la paciencia, menos al hacer los escudos. Y es que tantas figuras matan a cualquiera.

En el próximo número volveremos a la normalidad.

Ricardo Batista





## El camino

Un PJ heredó de su familia una especie de pequeño cetro muy elaborado pero en metales innobles y de poco valor económico (se trata de una valiosa reliquia religiosa que se perdió hace siglos, sin saber como la familia del PJ se hizo con ella; el PJ se siente atraído por ella a causa de una maldición lanzada por un brujo hace años).

Los PJ van de Talabheim a Middenheim donde les espera un prometedor y bien remunerado encargo. El único camino que existe es el que a su izquierda tiene el Darkswald y a su derecha las Montañas Centrales, tras las que se extiende el bosque de las sombras.

El viaje dura 15 días. Al 6º día de viaje los PJ son asaltados en un recodo del camino por 15 proscritos (hors-la-loi) dirigidos por un asaltante de caminos.

Los bandidos rodean a los PJ; si éstos intentan resistirse al asalto, de la espesura surgirá un individuo montado que lleva un bastón de hechicero y una túnica negra con un símbolo (ver figura 1) dorado en el pecho, el tío lanzará un conjuro -evocación de esqueletos- y aparecerán 6 esqueletos armados rodeando a los PJ.

El tío es Paal Van Der Neels, un nigromante de nivel 1 que tiene apariencia de cadáver en fase 1 (pag. 138 de **Warhammer** versión francesa) y el morbidismo, una enfermedad mental fruto de su obsesión por la muerte y la inmortalidad. Los bandidos saquearán a los PJ quitándoles todas las armas excepto las simples, todo el dinero excepto el cobre, caballos, si los hay, y todo aquello que parezca de valor.

El PJ deberá acertar un tiro contra su sangre fría o cogerá un cabreo de mil demonios cuando vea que le quitan el talismán, e intentará reaccionar violentamente siendo reducido por algunos bandidos (3 ó 4) que lo amordazarán y tirarán entre los excrementos de sus cabalgaduras. Después de esto, los bandidos y el hechicero partirán en dirección a Middenheim.

Los PJ se habrán dado cuenta de que los bandidos llevaban tatuado en la sien el símbolo de la figura 1 si aciertan un tiro de observación.

## Waldad

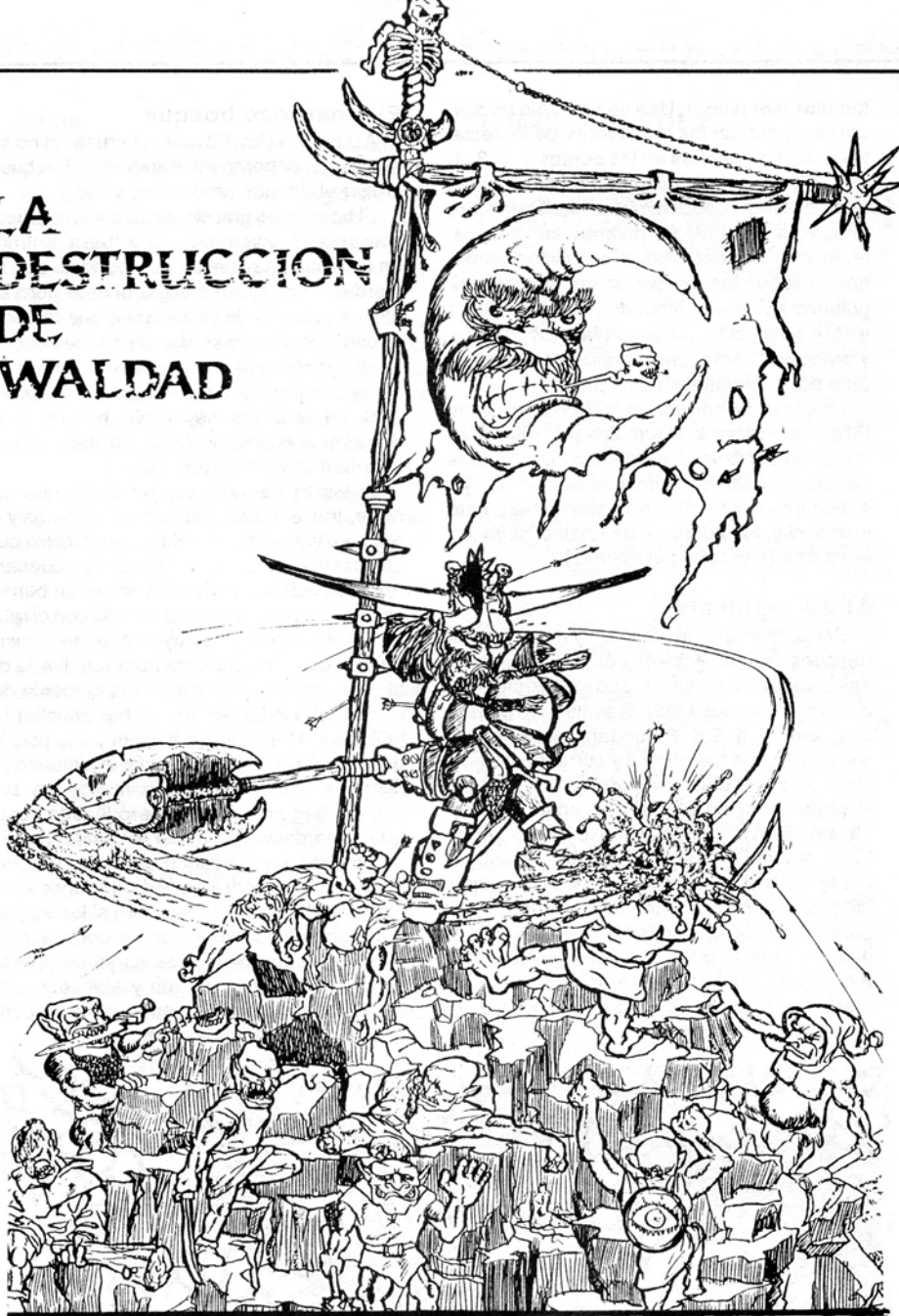
Los PJ deben continuar su camino hacia Middenheim, sino el módulo se acaba aquí. Si tratan de buscar una granja para pedir ayuda o alguna tontería por el estilo, ver la densidad demográfica especial de Middenheim (pag. 285).

Al día siguiente al anochecer llegan a una pequeña ciudad llamada Waldad. Es una ciudad que se levanta al pie de las Montañas Centrales de las que la separa un afluente del río Talabec que nace en dichas montañas; por el oeste se hierge el bosque Darkswald, lleno de orcos, goblins, hombres bestia, etc.

El alojamiento más barato y miserable les costará 2 pist. por PJ.

Si deciden pasarse por alguna taberna, todas estarán cerradas excepto una a la que se accede bajando 5 escalones al nivel de la calle, toda ella rezuma humedad, moho y mugre, las mesas son pegajosas y mugrientas, del techo cuelgan babosas estalactitas de grasa y vapor, la luz lechosa y espesa permite ver en un rincón dos halflings tirados en el suelo, completamente borrachos y llenos de mierda, uno de ellos ya está durmien-

# LA DESTRUCCION DE WALDAD



Módulo para 4 PJ con poca experiencia pero mucho CC

do la mona y el otro le está contando su vida a grito pelado. Un tabernero tuerto que hace juego con el local les atenderá e informará del luto oficial declarado por la muerte de Alfred Fallblade (luto que el no ha respetado).

El tabernero se negará a explicar nada, y antes de que los PJ se den cuenta, el halfling ya se ha montado un monólogo por el que da a entender que Fellblade era el jefe de una secta mafiosa o algo parecido que cree en la otra vida y por lo tanto van a enterrarle con todas sus pertenencias. Tras esta parrafada el halfling queda groggy hasta la mañana siguiente.

Por la mañana los PJ son despertados por unos tambores lentos y parsimoniosos; si salen cerca verán a todo el pueblo contemplando una procesión que pasa por la calle.

## La Procesión

A la cabeza marchan dos tipos con alabardas doradas. Los tíos y el caballo van enfundados en negro y en el pecho y en la espalda grabado el símbolo 1. Detrás suyo y en doble fila marchan 16 tíos también con túnicas y encapuchados; tras ellos 4 caballos tiran de

una plataforma cargada de tesoros y presentes, detrás otra plataforma transporta el ataúd abierto de Fellblade que está ricamente ataviado; a su lado y de pie va un encapuchado con un bastón de hechicero (Paal Van Deer Neels).

Les siguen 2 carros más, el primero cargado también de cofres, telas preciosas, objetos exóticos, etc. El segundo lleva unas cajas de madera realizadas toscamente que miden 2x1'5x1'5.

Tras ellas cierran la formación otra doble fila de encapuchados a pie (20) y otra de jinetes (18).

Los PJ podrán ver como entre sus manos el difunto lleva el cetro del PJ quien, si no acierta un nuevo tiro de Sangre Fría, volverá a armar otro lío del que será difícil salir con vida si no se le detiene a tiempo.

Aunque acierte el tiro de Sangre Fría, el PJ deseará fervientemente recuperar su talismán y estará dispuesto a hacerlo aunque sea en solitario.

## El funeral

La procesión seguirá hasta la isla de los

túmulos (ver plano). Una vez allí sólo podrán cruzar el puente los seguidores de la secta. Se pondrán guardias en los puntos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Los sectarios llegarán hasta el nuevo túmulo donde depositarán el cadáver entre oraciones y cánticos, dejarán los tesoros, realizarán invocaciones y sacrificios humanos (llevaban los cuerpos en las cajas) consiguiendo así que el alma de Fellblade quede en el túmulo en forma de sombra; los cánticos y oraciones harán que el túmulo no sea afectado por la inestabilidad de planos.

Mientras dura el funeral, todo intento de los PJ por acercarse a los túmulos será infructuoso; si chafardean y preguntan, las buenas gentes les dirán aproximadamente lo que ya saben aconsejándoles no enfrentarse a este grupo religioso adorador de Khaine, señor de la muerte (pag. 205 del manual)

### Al día siguiente

Por la mañana, al alba, termina el funeral después de una noche de cánticos y tenebrosas invocaciones; salen todos del túmulo, lo cierran, retirándose toda la secta y los puntos de guardia 3, 4, 5, 6, 7, quedando los habituales 1 y 2. Es un día normal y corriente, la vida sigue su curso con toda normalidad, a los de la secta no se les verá el pelo en todo el día ya que están eligiendo al nuevo jefe sacerdote (Paal Van Der Neels). En el puente está el punto de guardia 1 con 4 guardias a cada lado. Los puntos 2 están compuestos por 6 guardias cada uno; desde cada puesto de guardia se ve lo que ocurre en los otros dos. A cualquiera que se vea pasar por el inmenso prado que hay entre la ciudad y el puente se le ordenará "circular".

### El tenebroso bosque

Así pues, si los PJ quieren cruzar el río sin ser vistos, deberán intenarse en el bosque y cruzar el río más arriba o más abajo.

El bosque es grande, oscuro y tenebrosos como pocos; cuando los PJ se han adentrado en el bosque hay un 5% por round de que se pierdan y empiecen a vagabundear pero sin alejarse mucho de la dirección que desean. Al cabo de un rato se dan de narices con 10 *snotlings* (morceux en la versión francesa) sin armas-espada para ir entrando en calor.

Si en el grupo hay algún halfling y se despista o aburre un poco, un gato salvaje intentará devorarlo (pag 233).

Si los PJ han entrado en el bosque del norte, tras el encuentro con los *snotlings* y el gato, se les acercará volando un cuervo que se posará en una rama cercana o se quedará revoloteando y empezará a armar un berrinche de la ostia que irá en aumento con el rato. Si los PJ intentan ahuyentarlo no conseguirán nada; al cuarto de hora una tirada de observación les mostrará en la cercanía del nido en el que hay entre muchas chucherías brillantes, 1D4 pistolas de plata y una poción de curación (1D10) en un botellín plateado (al cuervo no le gusta que le manoseen sus cosas). Seguirán los PJ merodeando hasta que al atardecer irán a salir al punto A (los PJ se pasarán en el bosque el tiempo que deseen pero sólo podrán salir de él cuando el sol esté a punto de ponerse); pero si los PJ han decidido meterse en el bosque por el sur, su suerte no será mejor; tras darse de morros con los *snotlings* y el gato y aprovechando cualquier descanso o pausa en la marcha aparecerá una terrible criatura...

### La malvada Ardilla del Caos

Bajará corriendo de un árbol y con una nuez en las manos, como una ardilla normal y corriente con un aspecto adorable, a lo Walt Disney; la dulce criaturita se acercará al PJ más buenazo, inocentón o con aspiraciones a druida y se plantará delante suyo y le ofrecerá la nuez con simpatía e insistencia. Cuando el PJ alargue la mano para coger la nuez, la ardilla le escupirá un chorro de ácido en la mano cuando la tenga a su alcance, y se irá corriendo antes de que nadie pueda golpearla. Si el PJ no le coje la nuez, la ardilla probará con otro y si este tampoco la acepta la ardilla romperá en desconsolados llores; los PJ harán un tiro contra su Sangre Fría y quién lo falle se sentirá conmovido e intentará consolar a la ardilla que se lo agradecerá como ya hemos visto. Todo el bosque está lleno de ardillas y no sería extraño que alguna se acercase a los PJ (aunque se traten de ardillas normales). Más tarde y en la cúspide de su despiste, los PJ se dan cuenta de que el bosque es ahora más mohoso y putrefacto, abundan los árboles caídos y en descomposición, los insectos, las telarañas, los musgos, mohos, setas, etc.

Si lo desean, los PJ pueden avanzar sin tocar ninguno de los numerosos mohos que hay. Al cabo de un rato ya no se ve el suelo. Los PJ andan sobre un piso de ramas y hojarasca plagados de un moho rojo. Si algún listo lo toca ver pag. 233. De repente, el PJ que abre la formación pisa unas ramas que se hunden bajo su pie dejando al descubierto un gigantesco nido de arañas, si los PJ se quedan ahí un round deberán enfrentarse a una nube de arañas (son 20.000 arañas, ver reglas especiales de las arañas en la pag. 242), si han salido corriendo escapan de ellas pero con un 30% de que en su huida cada jugador pueda haber tocado algún moho rojo (ver formas de ataque del moho rojo en pag. 233). Tras rondar por el bosque irán a salir al punto B cuando atardece.

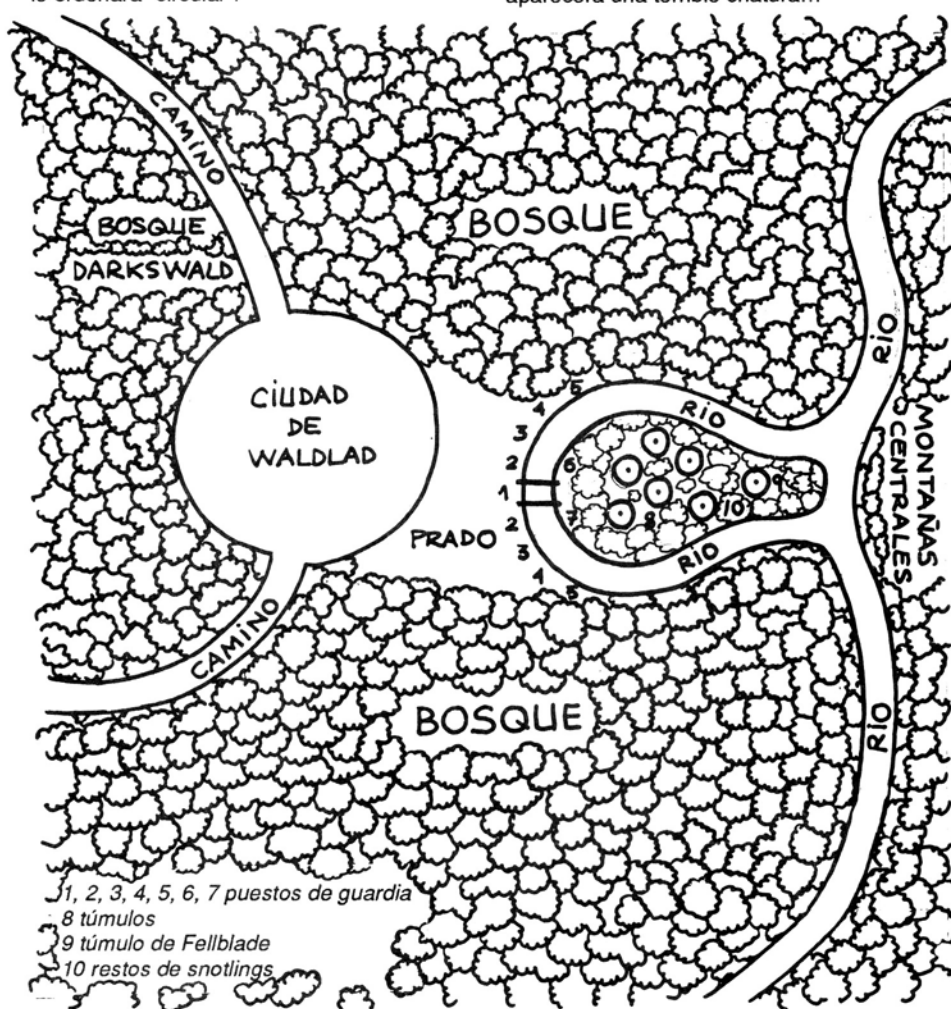
### La isla de los túmulos

Los PJ podrán cruzar el río sin problemas, si miden más de 1'5 mt. Una vez en la isla ya empieza a anochecer. Un ruido y una tirada de observación acertada permitirá ver momentáneamente una especie de enano o halfling montado en algo que parecía un jabalí entre la vegetación de la orilla oriental del río. Aunque los PJ sepan donde se encuentran, no conocen la distribución de la isla. En el lugar 10 encontrarán restos de un pequeño combate, manchones de sangre, trozos de intestino y medio *snotlings* (un orco de las sombras se ha encontrado con 2 *snotlings*, se ha zampado a uno y ha dejado el otro a medias).

Finalmente, cuando ya es noche cerrada, llegan al túmulo de Fellblade (se reconoce por los adornos recientes) al acercarse verán que el guardia de la entrada está en el suelo con la cabeza arrancada del cuerpo. Aunque esperen horas en esta zona, no verán ni oirán indicios de otras presencias.

### El túmulo de Fellblade

El pasillo de acceso a la entrada es una pendiente de unos 25 grados con forma de embudo en cuyo extremo se halla la puerta, el suelo está adoquinado, las paredes están formadas por largas y estrechas placas de piedra decorada con pinturas grotescas. Todo este conjunto está al descubierto. La





puerta de doble hoja está formada por el altoprelieve de una columna a cada lado, sobre las que descansa un triángulo de descarga en el cual hay un bajo relieve de Khaine, el dios menor de la muerte (si algún PJ posee la competencia necesaria para identificarlo). Tras la puerta se extiende un largo pasillo que se estrecha lentamente en las paredes del cual hay bajorelieves de terribles ceremonias y en el techo imágenes de dioses y demonios. El pasillo acaba en una sala redonda formando una falsa bóveda. Esta sala tiene las paredes limpias; sólo hay las hileras de adokines con los que también se ha cubierto el suelo. En la habitación hay tres puertas más una en cada extremo.

La habitación de la izquierda según se entra en el túmulo tiene el mismo aspecto que la sala central y en ella están cuidadosamente amontonados los tesoros y riquezas más increíbles. Todos los tesoros son normales, no hay ninguno mágico. En su lado derecho hay una puerta que comunica con la sala 3.

La habitación 2 tiene el mismo aspecto y la forma que la 1 y la 4, no hay nada extraordinario excepto unos montones de cadáveres descuartizados, degollados, descerebrados, etc. Los trozos de unas 15 ó 20 personas están alegremente repartidos por toda la habitación y con su sangre e intestinos se han pintado las paredes de la sala.

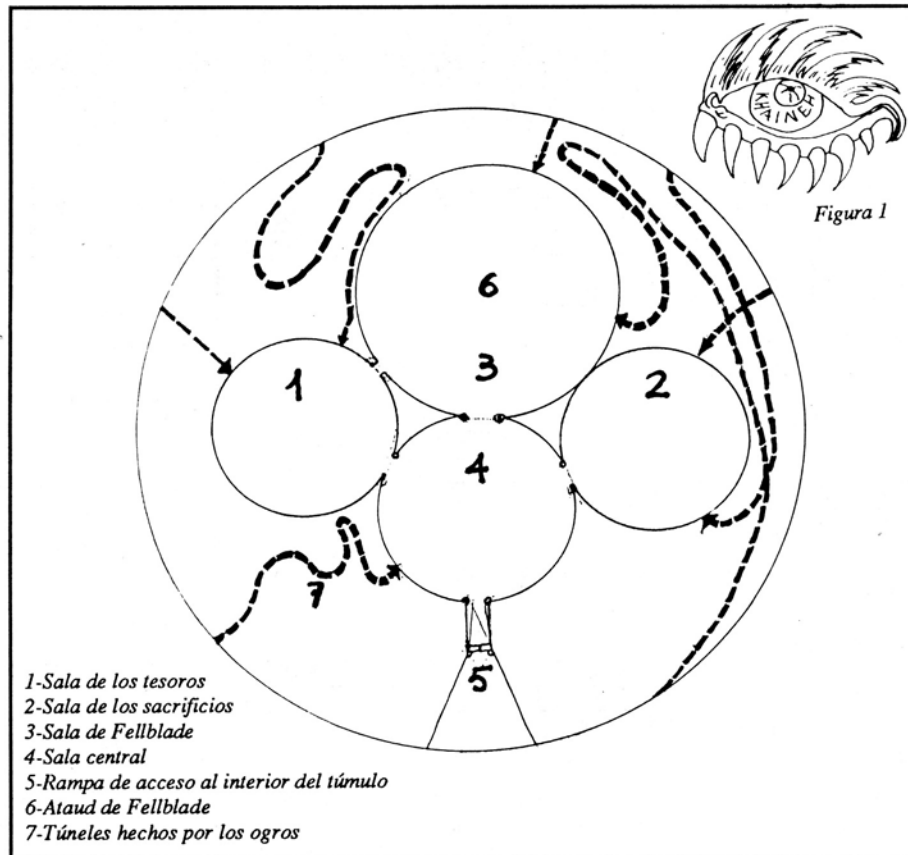
La tercera sala, la del fondo, tiene la misma forma que las anteriores pero es de mayor tamaño; en el centro de la habitación, bajo el punto más alto de la cúpula y sobre un labrado altar de piedra, descansa el ataúd de Fellblade que está destapado. Todo el fondo de la sala se halla cubierto de tesoros, joyas, espadas, mazas, escudos, libros, botellas, cetros, varas y muchos objetos más en su 80% mágicos. Toda la sala está decorada con pinturas similares a las que ya hemos visto; y del techo, sobre el ataúd, cuelgan numerosos despojos humanos (corazones, ojos, cerebros, cabezas, manos, columnas vertebrales, etc.) que gotean sangre en la que se baña todo el cadáver de Fellblade.

Cuando los PJ se decidan a entrar encontrarán la puerta entreabierta. Todo esta sumido en la mas profunda oscuridad; antes de llegar a cruzar el umbral de la siguiente puerta los PJ oirán un ruido de metales que son movidos violentamente que proviene de la sala 1. Si miran en aquella dirección verán salir por la puerta un guerrero con armadura llevando en una mano un hacha inmensa y en la otra una antorcha. El tío cruzará apresuradamente metiéndose en la habitación 2, de la que saldrá momentos después para ir a meterse en la 3, donde se pondrá a rebuscar entre los cacharos que allí hay.

El tío es del caos, adorador de Mallal (también se les llama "los malditos") que no descubrirá a los PJ si no hacen notar y se están quietecitos. El del caos está buscando el talisman religioso del PJ. Si los PJ intentan salir se encontrarán con todo un grupo de fanáticos de la secta que se dirigen hacia el túmulo.

Si los PJ se enfrentan al guerrero: cuando esto ocurra y después de que el guerrero haya repartido 3 ó 4 sopapos lanzará un terrible grito en la lengua negra; tras esto todas las salas del túmulo se bañarán con un sobrehumano resplandor blanquecino y del ataúd de Fellblade surgirá la sombra de su alma que se lanzará contra el guerrero.

A partir de este momento empezará a



aparecer un montón de gente que se matarán alegremente entre ellos y cuya presencia deberá controlar el Máster para que en un despiste no se carguen a los PJ si éstos no se lo buscan.

Justo cuando empiezan las tortas entre la sombra y el guerrero por la puerta entran en desbandada 15 fanáticos de la secta que se reorganizan en la sala 4 para hacer frente a los 5 hombres-bestia del caos que vienen de la otra sala. Todos ellos se aporrean mutuamente unos minutos para ir a terminar el festival en la sala 2 seguidamente entran 20 snotlings que se lanzan contra los PJ, la mayoría de los cuales pasarán de los PJ para enfrentarse a los 6 enanos del caos que les persiguen montados en jabalíes. Esta lucha será verdaderamente sangrienta por lo que solo atacarán a los PJ unos 5 ó 6 snotlings.

Los snotlings y los enanos se pegarán por las tres salas dejando así lugar a los 15 fanáticos que llegan de refuerzo dirigidos por Paal Van Der Neels quien lanzará una "evocación de esqueletos", "evocación de un campeón esqueleto" y una "bola de fuego" a repartir a juicio del Máster entre los asistentes y los 18 orcos de las sombras que entran por la puerta en ese preciso momento. De repente se oye un terrible temblor, todo el mundo deja momentáneamente lo que estaba haciendo para escuchar.

Todas las paredes del túmulo parecen temblar de repente y lo que en un principio parecían grietas son ahora grandes cavidades. Por cada una entra un ogro demolidor de las colinas con el terrible ariete con el que se ha abierto paso. Cada ogro, una vez dentro, tira el ariete y se lanza contra el gentío gritando "¡Comida, comida!"

Al ver a los ogros (7 en total) todas las criaturas del caos volverán a sus quehaceres a no ser que alguno de ellos se les lance encima. Todos aquellos que no sean del caos

(fanáticos y PJ) y estén a menos de tres metros de un ogro se verán sometidos al miedo (ver manual, miedo y ogro). Esto causará una estampida de genta (entre los cuales los PJ pueden colarse fácilmente) que huirá por los túneles excavados por los ogros o por la puerta. Si los PJ no aprovechan la situación es muy probable que nunca aprovechen nada, ya que en pocos minutos todos los fanáticos que quedan serán despachados y los PJ se quedarán solitos entre ogros, orcos, enanos, snotlings y hombres-bestia.

No hay que olvidar al PJ dueño del cetro religioso, ya que su fanatismo le ha traído aquí, pero esta es una cuestión cuya resolución final se deja a juicio del Máster.

Al salir del túmulo los PJ oirán mucho revuelo por los alrededores, verán algún orco corriendo y muchos cadáveres, sobretodo de fanáticos de la secta. Al acercarse a los otros túmulos verán que, al igual que toda Waldad están siendo saqueados por criaturas del caos que corren arriba y abajo destruyendo y arrasando.

El puente de la isla está en llamas y su guardia muerta y digerida por un montón de trolls que corretean por ahí; las murallas y media ciudad también son pasto de orcos, ogros, trolls y minotauros, fruto de una maniobra del caos largamente preparada. Las gentes de la ciudad huyen en todas direcciones, siendo perseguidos por goblins montados en lobos.

Toda esta zona está infestada de criaturas, por lo que el Máster puede darle un poco de marcha a la huida, con algun encuentro casual en el bosque.

Los PX y el tesoro (si han conseguido coger alguno del túmulo) se dejan a juicio del Máster, así como el final del dueño de la reliquia.

Jaime Fabregat

## FICHAS PNJ'S PARA MODULO WARHAMMER

Proscritos (hors-la-loi) fanáticos de Khaine en sus ratos de ocio

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 4  | 35  | 25 | 3  | 3   | 6 | 33 | 1 | 30  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 45 | 30  | 44 | 37 | 29  |   |    |   |     |

Armadura: Cuero 0/1

Arma: Espada Corta

Jefe Asaltante de Caminos

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 4  | 48  | 55 | 4  | 4   | 9 | 45 | 2 | 40  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 65 | 46  | 70 | 43 | 40  |   |    |   |     |

Armadura: Cota de Mallas 1, Casco y Escudo

Arma: Espada larga

Paal Van Der Neels

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 3  | 26  | 32 | 4  | 4   | 9 | 40 | 1 | 37  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 24 | 54  | 31 | 34 | 25  |   |    |   |     |

18 puntos de magia. Conjuros: evocación de esqueletos, evocación de un campeón esqueleto, bola de fuego, paraguas.

Dotaciones: Arma simple, bastón de hechicero, 1D6 coronas de oro

Snotlings (Morveux) raza Goblinoide

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 4  | 17  | 17 | 1  | 1   | 3 | 30 | 1 | 14  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 14 | 14  | 14 | 14 | 14  |   |    |   |     |

Miden 60-90 cm. Usan mazas, no llevan armadura.

Arma especial: Arma espora (pag. 225)

Gato salvaje

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A    | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|------|-----|
| 8  | 41  | 0  | 4  | 3   | 5 | 90 | 3(5) | -   |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |      |     |
| 10 | 10  | 43 | 43 | -   |   |    |      |     |

Ataques 3 ó 5 (pag. 233)

Cuervo

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A  | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|----|-----|
| 2  | 33  | 0  | 1  | 1   | 5 | 30 | 30 | -   |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |    |     |
| 24 | 2   | 24 | 43 | -   |   |    |    |     |

Movimiento en vuelo (pag. 243)

Ardilla del Caos

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 8  | 25  | 0  | 0  | 1   | 1 | 50 | 1 | -   |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 2  | 2   | 2  | 2  | -   |   |    |   |     |

Daño del ácido: 1D4+1

Guerrero del Caos

| M  | CC  | CT | F  | E   | B  | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|----|----|---|-----|
| 4  | 59  | 49 | 4  | 3   | 10 | 60 | 2 | 89  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |    |    |   |     |
| 89 | 89  | 89 | 89 | 18  |    |    |   |     |

Armadura: Metálica en todo el cuerpo, casco y camisa de mallas

Arma: El hacha más grande que haya

Mutación: Cabeza en el tronco. Los golpes que den en la cabeza no tendrán efecto

Sombra

| M  | CC  | CT | F  | E   | B  | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|----|----|---|-----|
| 4  | 33  | 0  | *  | 4   | 17 | 30 | 1 | 18  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |    |    |   |     |
| 18 | 18  | 18 | 18 | -   |    |    |   |     |

\*ver reglas especiales pag. 253

Hombre-bestia del caos

| M  | CC  | CT | F  | E   | B  | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|----|----|---|-----|
| 4  | 41  | 25 | 3  | 4   | 11 | 30 | 1 | 30  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |    |    |   |     |
| 29 | 24  | 29 | 24 | 10  |    |    |   |     |

Arma: Espada Corta o cimitarra

Mutaciones: ver pag 222.

Enanos del Caos de las Montañas del fin del mundo (adoradores de Khaine)

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 3  | 34  | 17 | 2  | 3   | 7 | 20 | 1 | 21  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 36 | 36  | 36 | 36 | 36  |   |    |   |     |

Armadura: Chaleco de Mallas

Arma: a gusto del Máster (Jabalí: Montura de los enanos)

Psicología: odio a muerte hacia toda criatura de raza goblinoide

"matar o morir" es su lema

Jabalí

| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 7  | 33  | 0  | 2  | 2   | 5 | 30 | 1 | -   |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 10 | 14  | 14 | 14 | -   |   |    |   |     |

Ataque por cornada

Orco de las Sombras

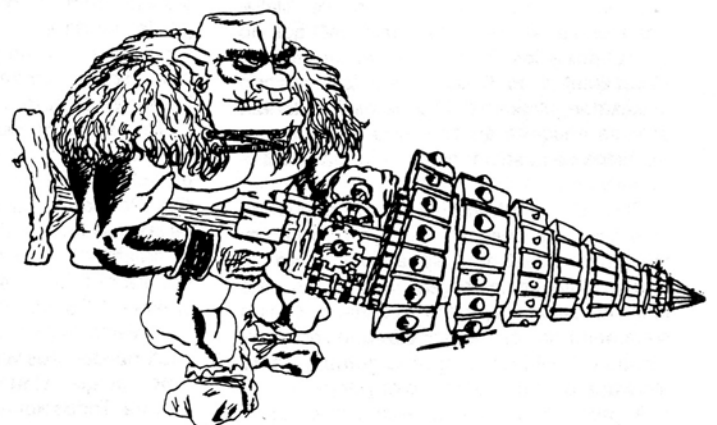
| M  | CC  | CT | F  | E   | B | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|---|----|---|-----|
| 4  | 33  | 25 | 4  | 4   | 7 | 30 | 1 | 18  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |   |    |   |     |
| 29 | 18  | 29 | 29 | 14  |   |    |   |     |

Arma: Cimitarra

Ogro demoledor de las colinas

| M  | CC  | CT | F  | E   | B  | I  | A | Dex |
|----|-----|----|----|-----|----|----|---|-----|
| 6  | 33  | 17 | 5  | 4   | 17 | 30 | 2 | 18  |
| Cd | Int | Cl | FM | Soc |    |    |   |     |
| 18 | 14  | 18 | 29 | 10  |    |    |   |     |

Arma: Puños, o taladrador-ariete. Ataque especial: causa miedo.





# BACHANNALE



Este módulo de *La Llamada de Cthulhu* está previsto para un grupo de 3 a 6 investigadores, con o sin experiencia en los Mitos.

## Información del Jugador

Mary Webster es una ricachona excéntrica de Boston a la que le encanta dar fiestas. Estas fiestas acostumbran a ser auténticas bacanales en las que no faltan las "emociones fuertes". Mary será amiga de cualquier dilettante o persona destacada en la sociedad de Boston y alrededores. Los investigadores reciben una invitación y...

## Información del Guardián

Mary no sabe que va a enfrentarse con algunos problemas que le plantearán ciertos invitados a la fiesta. Cada uno de ellos tiene una misión que cumplir durante ella; a saber:

-Peter McGinty, inspector de policía metropolitana de Boston. La fama de "escandalosas" de las fiestas de la Webster han atraído la atención de la policía. McGinty está allí infiltrado, asistido por 6 agentes de paisano (todos ellos figuran como "funcionarios" en la lista de invitados). Si la cosa se pone fea, organizará una redada en el mejor estilo de

los años de la prohibición.

-Henry Lonigan, alias "Spider Lonigan". Es un ladrón muy habilidoso que planea vaciar la caja fuerte de Mary y dejarla limpia como una patena.

-Richard Vaughan, miembro nº1 de la secta "Sinner Brotherhood" (Hermandad Pecadora), adoradores confesos de Y'Golnag. Se ha enterado de que en la católica biblioteca de Mary Webster está "Las revelaciones de Glaaki", libro absolutamente necesario para su nefando culto y que pretende conseguir caiga quien caiga. El pecado es el medio de adorar a Y'Golnag y ¿dónde hay más pecado que en casa de Mary Webster?

## Notas al Guardián

Por supuesto, el amigo Guardián es libre de cambiar la localización de la aventura. Debe procurar que sucedan a la vez el intento de robo, la acción de Vaughan y lo que hagan los investigadores... y en cualquier momento puede intervenir la policía. La lista de PNJ es

interminable (hay 101 invitados más los investigadores), con lo que tendrá que improvisar personalidades de PNJ a montones. Para cualquier tipo de encuentro, o para dar un nombre al invitado que puedan encontrarse los PJ, puede tirarse 1D100 y consultar la lista. O bien dar el que más le apetezca. La idea principal es que tendrás que improvisar a más y mejor.

Esta aventura puede desembocar en un baño de sangre, en una simple velada agradable sin ninguna relación con los Mitos o acabar la noche en el cuartelillo de la policía. Debes tenerlo en cuenta. Buena suerte.

## La Fiesta

Mary ha comprado hace poco un enorme caserón en Bayhay Road y lo ha acondicionado a su gusto (sobre el que podría discutirse mucho). La fiesta comienza a las 10 en punto; es necesario disponer de invitación o ser amigo de algún invitado y haber confirmado telefónicamente la asistencia. Aunque con el

desbarajuste que ha organizado el secretario de Mary, no es difícil hacerse con un par de pases.

Hay 101 invitados, que figuran en una lista (véase más adelante); junto a su nombre figura su profesión, si la tiene. Nótese que habrá varios personajes conocidos (los más sobresalientes son George Gershwin, Charles Fort, Albert Einstein y Aleister Crowley); la mayoría son PNJ de camafeo, para que quede bonito; sólo Mr. Crowley tiene papel importante en la función.

De 10 a 11'45: Mary personalmente dará la bienvenida a los invitados. Por supuesto, la etiqueta es rigurosa y el "tuxedo" o "smoking" es preciso para los caballeros y el vestido de noche para las damas. Tras franquear la entrada, los investigadores y el público en general es libre de deambular por donde le apetezca y hacer lo que desee, siempre dentro de unos límites, claro.

**1-Hall.** Aquí tiene lugar la recepción de invitados, los saludos y las presentaciones. El servicio recoge los abrigos y sombreros. Todo está realizado en mármol rosa y el suelo cubierto de alfombras persas.

**2-Comedor.** Aquí está el "buffet", que consiste en canapés fríos, caviar, quesos, frutos secos, patés, salmón ahumado, etc. Todo de la mejor calidad. Hay además una barra, donde tres camareros se afanan en servir todo tipo de bebidas, combinados y un excelente champagne. Aquí no hay problemas por la Ley Seca, muy a pesar de McGinty.

**3-Salón de baile.** En un pequeño estrado hay un "piano-man" que acepta todo tipo de peticiones. A partir de las 12'30, George Gershwin ocupará su puesto, para deleite de los presentes. Aquí la gente baila, conversa o espera a alguien. El ambiente es distendido, pero alegre.

**4/5-Lavabos.** Un tiro de psicología revelaría que algunos invitados que entran al lavabo tardan mucho y, cuando salen, lo hacen con un estado de ánimo muy "diferente" del que tenían al entrar. El responsable de ello es Jamie Thompson, un joven sin escrúpulos que está haciendo su agosto vendiendo cocaína a los invitados que desean algo "fuerte". Jamie está "instalado" en el lavabo de caballeros, e intentará colocarle su "mercancía" al primero que se le acerque. Su tarifa es de 15\$ el gramo.

**6 al 14-Nada de especial.** Son las habitaciones de la servidumbre, la cocina, la despensa, etc. Sólo puede encontrarse al servicio, que va y viene frenético, y algún que otro invitado despistado.

#### Segundo Piso

**15-Despacho.** Aquí trabaja Dixon Wateley, el secretario de Mary, hombrecillo insignificante y auténtico chupatintas. Aquí puede hallarse, mediante tirada de Descubrir, la lista de invitados. Un segundo tiro haría encontrar una colección de fotografías pornográficas, pero eso ya es harina de otro costal. A las 11'45 subirá al despacho a buscar unos papeles, y hará un buen escándalo si pilla a los PJ revolviendo sus papeles (tiro de Suerte para ver si McGinty o sus hombres andan por allí).

**16-Dormitorio de Dixon.** Nada especial.

**17-Gabinete de Mary.** Todo tipo de objetos que demuestran las pequeñas excentricidades de Mary: un retrato de Annie Besant, dagas hindúes, un par de viejos (e inútiles) mosquetones, animales disecados, muebles exóticos, etc.

**18-Biblioteca.** Esta sala es la meta de Lonigan y Vaughan. la caja fuerte contiene unos 5000\$, y está escondida tras unos paneles de madera (tirada de Descubrir). Lonigan subirá a intentar desvalijarla a las 12'15.

Es una verdadera lástima que una biblioteca tan hermosa y bien acondicionada se vea invadida por le batiburrillo de libros que gustan a Mary Webster. Allí están mezclados "Las Catilinarias" de Cicerón con "La vuelta de tuerca" de M.R. James, "Las flores del Mal" de Baudelaire con "Romeo y Julieta" de Shakespeare, "Las revelaciones de Glaaki" con "La guerra de los mundos" de H.G. Wells... Otros títulos son: "El libro de los Malditos" de Charles Fort, "El Horla" de Maupassant, "Los Miserables" de Víctor Hugo, y, en fin, para que seguir... Hay una infinidad de folletines, novelas rosa, bibliografías extrañas y libros de lo más variopinto (desde estudios teológicos hasta tratados de ingeniería).

Vaughan aparecerá por allí a las 12'30 y, si se encuentra con Lonigan, puede pasar cualquier cosa...

**19 al 24-Nada especial.** Dormitorios donde los PJ pueden llevar a sus posibles conquistas con el sano propósito de... A gusto del Guardián, puede haber en alguna de ellas una pareja que se ha dado más prisa.

**20-Orgía.** Aquí hay montada un orgía en plena regla, promovida por el honorable empresario Greg Buckles, con 17 ejecutantes. Los jadeos y susurros pueden ser oídos mediante Escuchar desde dos puertas más allá.

#### Tercer piso

**28-Desván.** Trastos, trastos y más trastos. La puerta está cerrada con llave. Los PJ pueden pasar un rato muy entretenido intentando forzar la cerradura y disimulando.

**29-Salón de retratos.** Los hay de todos los gustos y de todos los pelajes: presidentes de los E.E.U.U., algún Papa olvidado, nobles desconocidos, damas aristocráticas... El que llama más la atención es un horrendo retrato de un monstruo (con un Tiro de Mitos puede saberse que es un Goul); la firma es ilegible; con un tiro de Descubrir puede leerse algo así como "Pickman" (véase H.P. Lovecraft "El Modelo de Pickman"). Mary lo compró hace dos años porque le gustó...

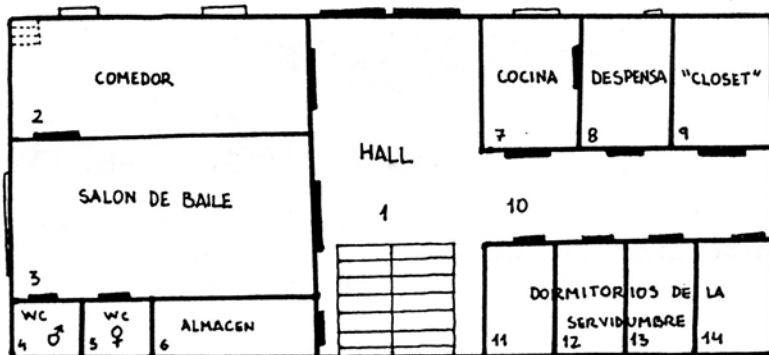
**30-Salón de té.** Algunos invitados "snifan" cocaína, de la comprada a Jamie Thompson. No prestarán excesiva atención a los PJ (aunque si la policía les está siguiendo, puede liarse una buena...)

**31-Sala de Juegos.** Varios invitados juegan al bridge, cruzándose apuestas muy especiales. Mr Jonathan Laidlow ha apostado 3000\$ contra una noche con la mujer de Mr. Steve Perry. Los que miran disfrutan como locos, y hay un 74% de posibilidades de que Mr. Laidlow pierda su apuesta...

**32-Terraza.** Hermosas plantas y una fenomenal vista de la luna sobre los tejados de Boston. Es un lugar ideal para una declaración amorosa, un rato de tranquilidad o un asesinato silencioso.

#### Sótano

**33-Bodega.** Se desciende por un pequeña escalera que hay camuflada en el comedor. Da acceso al resto del sótano y alberga una

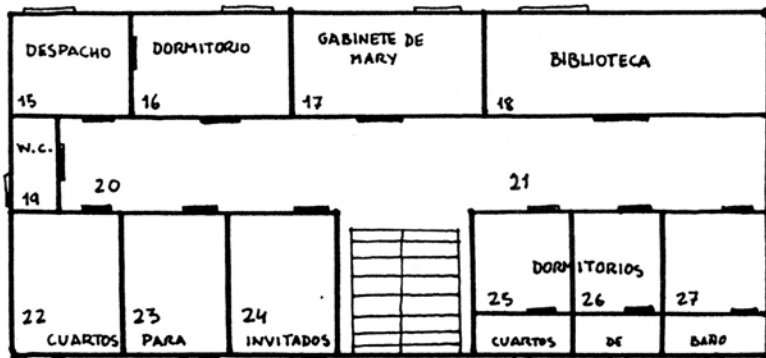


112, Bayhay Road

Boston (Massachusetts)

Prop. Mrs. Mary Webster

HEWSON & WARD ARQUITECTOS (NEW JERSEY)



2º PISO



serie de estanterías repletas de excelentes caldos (Borgoñas, Beaujolais, Vinos del Rhin, Dom Perignon, etc.) y un auténtico arsenal de bebidas alcohólicas (schnapps, whisky, vodka, coñac, licores exóticos, aguardientes, etc.).

**34-"Escondite"**. Aquí pueden encontrarse (tirar 1D4):

1-Una o dos parejas haciendo el amor.

2-Varios individuos fumando hashish.

3-Tres o cuatro personas inyectándose morfina.

4-Varias dosis de cocaína (mediante Descubrir, por supuesto).

**35-Extensión vacía.** No hay nadie, ni se ve puerta al este. El suelo es de tierra apisonada. Hay una serie de pisadas en el suelo; un tiro de Huellas revelaría que por allí han pasado unas 30 personas y que se dirigieron a la pared este. Mediante Descubrir puede hallarse una puerta secreta, o con Suerte, toparse con una pareja que abre la puerta. Esto llevará a...

**36-Salón secreto.** Construido como "último baluarte" en los tiempos de la guerra civil, hoy sirve de escenario a una "misa negra" (parodia satánica de la misa católica) bastante teatral oficiada por Aleister Crowley (alias Frater Perdurabo o Mega Therion). Dará comienzo a las 12'00 y tendrá el siguiente "programa":

12'00. Acogida, ritos iniciáticos, purificación.

12'45/1'30. Invocación de los favores infernales.

1'30/2'30. Liturgia satánica.

2'30...Orgía pura y dura.

Lo que Crowley ha organizado no pasa de ser una farsa que no tiene la más mínima relación con los Mitos. Durante las partes 1 y 2 se repartirá entre los asistentes "Vinum Sabbati", poderoso alucinógeno similar al peyote, para ayudar a la "concentración". El que no saque un tiro de CONx3 tendrá pavorosas alucinaciones y un estado de sugestión tal que cualquier orden será acatada sin recato.

Cualquiera que entre será bien recibido si no arma jaleo.

### It's my party, and I cry if I want to...

Si no hay tropiezos, Lonigan se largará con el dinero en cuanto pueda, si los PJ o la policía no lo impiden.

Vaughan, asistido de dos de sus acólitos, se limitará a copiar lo que le interese del libro, procediendo en "última ratio" a llevárselo. Si se le acorrala, montará el primer numerito e intentará llamar a Y'Golnag, con las consecuencias que puedan derivarse de ello...

McGinty sólo actuará si tiene pruebas de algo sucio (un 15% de posibilidades de que lo logre, pues no es excesivamente sagaz), o si los PJ se pasan de alguna forma como suelen tener por costumbre.

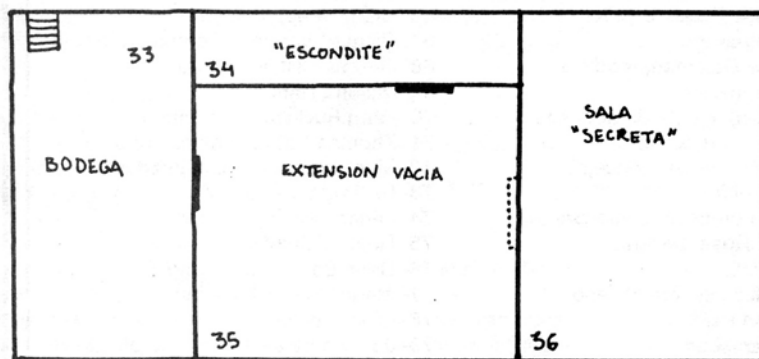
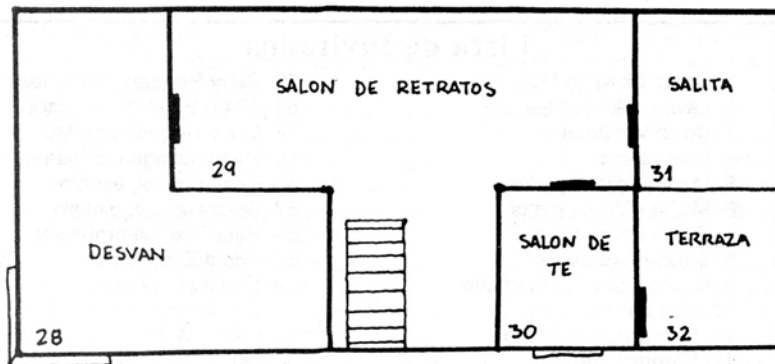
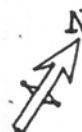
Mary estará disponible para lo que sea (tiene debilidad por cualquier PJ de APA 10 o superior) como anfitriona, relaciones públicas o simplemente para aclarar algún malentendido.

Otros invitados sobresalientes son:

-Lorna Lace, ninfómana. Tomará el pie de la letra cualquier propuesta deshonestas de los investigadores y no parará hasta que consiga que alguno acabe con ella en la cama (se comporta igual que una actriz porno y tiene apariencia 18).

-Neil Grante, Barry Huggart, Lars Burton, Bill

3º PISO



SOTANO



Pugh, Sean McCormick y Timothy Ellis, que son los agentes de policía vestidos de paisano.

-Roger Zelazny, que dirigirá cualquier cotarro de drogadictos.

### Come on and get it

Al día siguiente, todos los diarios se harán eco de los hechos acaecidos en casa de la Webster, con el consabido disgusto de los investigadores si no estuvieron en el ajo, o los problemas que puede causarles el que lo estuvieran.

-Robo espectacular en casa de Mary Webster.

-Desarticulación de una peligrosa secta satanista.

-Redada con varias docenas de detenidos por tráfico de alcohol, drogas, atentado al pudor, escándalo público, ofensa a la moral y otras lindezas por el estilo.

Todo depende de lo que quiera el amigo Guardián o de lo que los PJ hayan hecho o descubierto.

Por supuesto, si los PJ son detenidos y acusados de algún cargo, serán juzgados y todo el peso de la ley americana (notoriamente rigurosa) caerá sobre ellos.

Las estadísticas de las "Revelaciones de Glaaki" figuran en el libro de reglas. Los hechizos que contiene son el de contactar con Y'Golnag y el de Signo de Voor (Signo de Conjunción).

### Reparto y estrellas invitadas

#### PNJ Standard

FUE 10 CON 12 TAM 10 DES 7 POD 10 APA 15 COR 55 EDU 18 PG 11

Puñetazo 50% 1D3

Competencias: Idiomas varios 50%, Droga 30%, Danzar 65%, Charlatanería 35%, Seducción 45%, Bebida 25%, Otras: las bases respectivas.

#### Mary Webster

FUE 10 CON 10 TAM 11 DES 10 POD 13 APA 16 COR 35 EDU 20 PG 11

Puñetazo 50% 1D3

Competencias: Habilidades de Conocimiento 65%, Bailar 70%, Relaciones públicas 80%, seducción 70%, Bebida 50%, Descubrir 60%, Charlatanería 85%

#### Peter MacGinty/ Agentes de Policía

FUE 13 CON 12 TAM 13 DES 10 POD 13 APA 16 COR 35 EDU 20 PG 11

Competencias: Armas cortas 70%, Descubrir 60%, Primeros Auxilios 45%, Revolver Cal. 22 70% (1D6), Puñetazo 50% (1D3+1D4)

#### Richard Vaughan

FUE 12 CON 11 TAM 14 DES 11 POD 13 APA 10 COR 30 EDU 20 PG 13

Competencias: Habilidades de Conocimiento 65%, Descubrir 60%, Ocultismo 45%, Mitos de Cthulhu 35%, Charlatanería 60%, Revolver Cal. 38 65% (1D10), Puñetazo 75% (1D3), Patada 60% (1D6)

Conjuros: Convocar a Y'Golnag (si consigue el libro)

#### Henry Lonigan

FUE 16 CON 12 TAM 14 DES 15 POD 6 APA 13 COR 70 EDU 8 PG 13

Competencias: Trepar 80%, Forzar cerradura 80%, Abrir Cajas Fuertes 35%, Charlatanería 60%, Esquivar 60%, Cuchillo de caza 75% 1D4+2, Puñetazo 80% (1D3+1D4), Patada 65% (1D6)

#### Y'Golnag

Véase libro de reglas.

#### Aleister Crowley

Sírvase consultar "Beyond the wall of sleep".

## Lista de Invitados

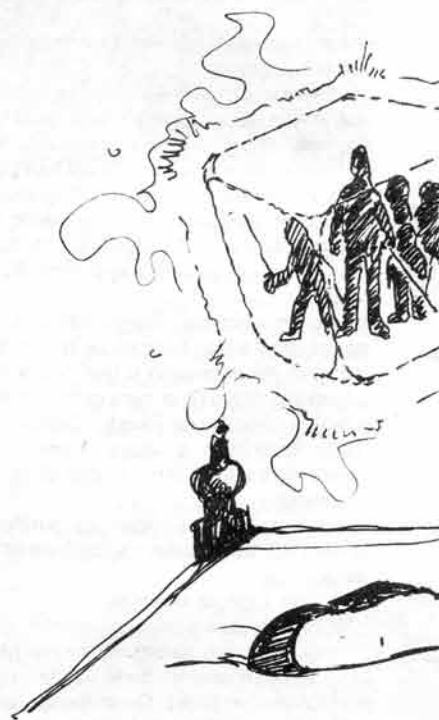
- |                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| 1- Henry Morgan, MD              | 52- Barry Huggart, funcionario     |
| 2- Lavinia Morgan                | 53- Albert Einstein, profesor      |
| 3- Dixon Whateley                | 54- Gene Rodenberry, MD            |
| 4- Lorna Lace                    | 55- Henry Lonigan, artesano        |
| 5- Martin Tetlow, pintor         | 56- Colin Smithe, escritor         |
| 6- Michael Willis, pintor        | 57- Susan Jones, pintora           |
| 7- Robin Parry, actor            | 58- Paul Fox, full-professor       |
| 8- Stewart Jhonsonn              | 59- Adam Zach, actor               |
| 9- Hudson Shaw, catedrático      | 60- Ebenezer Scrooge               |
| 10- Kim Farrell                  | 61- Ann Broomfield                 |
| 11- Ian Marsh, periodista        | 62- Orson Scott, cineasta          |
| 12- Wendy Graham                 | 63- Rufus Marx, filósofo           |
| 13- Alexia Bardy                 | 64- Honeychile Rider               |
| 14- Ben Goodale, banquero        | 65- Lars Burton, funcionario       |
| 15- Richard T. Dolan, escritor   | 66- Uriah Heep, banquero           |
| 16- Kate Cavanagh                | 67- Richard Vaughan, empresario    |
| 17- Christine Goldman, modista   | 68- Jeremy Self, ingeniero         |
| 18- Sonia Redwood                | 69- Victoria Haring                |
| 19- J.B. Hood, agente de aduanas | 70- Greg Buckles, empresario       |
| 20- Sharne Hood, actriz          | 71- Thomas Eatman, funcionario     |
| 21- Alan J. Matthews, concejal   | 72- Montgomery Kent, catedrático   |
| 22- Myrna Keith                  | 73- Bill Pugh, funcionario         |
| 23- Jamie Thompson, comerciante  | 74- harlan Ellison, escritor       |
| 24- Richard Rose, bailarín       | 75- Roger Zelazny                  |
| 25- Janet Vials                  | 76- Dean Foster, anticuario        |
| 26- Peter McGinty, funcionario   | 77- Martha Raye, bailarina         |
| 27- Jonathan Laidlow             | 78- Gina Pavese                    |
| 28- Alice Campbell               | 79- Jacklyn harsman, escultora     |
| 29- Brian Scott, anticuario      | 80- Joel McGray, sindicalista      |
| 30- Nick Edward, profesor        | 81- Jhon F. Masters                |
| 31- Martha Evans                 | 82- Elizabeth Bathory              |
| 32- Brian Lumley, escritor       | 83- Sean McCormick, funcionario    |
| 33- Phil radley                  | 84- Mia Cender                     |
| 34- Sarah French                 | 85- Lisa Freeman, actriz           |
| 35- Alfred Stanton, escultor     | 86- Morgan Conrad, catedrático     |
| 36- Rosamond Lowe                | 87- Steven Perry, empresario       |
| 37- Sylvan Suddell               | 88- Lynn Willis                    |
| 38- Neil Grant, funcionario      | 89- Glenn Rahman, actor            |
| 39- Paula Elliott, periodista    | 90- Herbert Est, cirujano          |
| 40- Timothy Ellis, funcionario   | 91- Caroline Lombrad               |
| 41- Dale Jenkins                 | 92- Gerard Klug, agente de seguros |
| 42- Linda Ashby, bailarina       | 93- Sandy McPeak, anticuario       |
| 43- Roderick harvey, catedrático | 94- Anders Swenson, concejal       |
| 44- Leo Henderson, banquero      | 95- Tom Sullivan, aviador          |
| 45- Kieren Diment, anticuario    | 96- Zacharias Gilman, dibujante    |
| 46- Aliester Crowley             | 97- Augustus Derleth, escritor     |
| 47- Theodora Sturgeon            | 98- George Gershwin, músico        |
| 48- Jacob Williamson             | 99- Ira Levine                     |
| 49- Lana Williamson              | 100- Ignatius Donnelly             |
| 50- Judith Tarr, actriz          | 101- Charles Fort, escritor        |
| 51- Jane Wyatt                   | 102- Investigadores...             |

Lista de invitados que se le puede entregar a los investigadores. Aconsejamos fotocopiarla, para evitar destrozar la revista.

\*Paco Pepe Campos

\*Escenario inspirado en "The Party" y en las canciones "Bachannale" (Vangelis), "Garden party" (Marilion) y "Party 'till you puke" (Saxon)

\*\*© 1988/89 Cthulhu Mechanix Believers/ Club Warmice



Esta partida es una parodia sangrienta de juego de la oca. Se sugiere al Máster que controle el avance de los PJ y arcs (que llevará él) en un tablero de oca cualquiera, oculto de la mirada de los jugadores, que únicamente lanzarán "el dado" para su equipo.

## Iª PARTE: LA TRAMPA

Los personajes acampados a una jornada de camino hacia la próspera (según dicen) villa de **Thalmodia** oyen a primera hora de la mañana (en la hora de rezos y estudios por ejemplo) los furiosos ladridos de unos perros. Al investigar, descubren que los canes están persiguiendo a un tipo con aspecto de mercader que ha trepado a un árbol desvencijado. Al ver a los personajes, el mercader pedirá ayuda tan frenéticamente que quebrará varias ramas del árbol. Una vez en el suelo es presa fácil para los 3 perros si no recibe ayuda.

**Perros (3)**

CA: 7

HD: 2

PV: 8, 6, 13

AT: 1 mordedura

D: 1D6

PR: Guerrero 1

MR: 6

AL: Neutral

PX: 20

T: 1 de ellos lleva un collar de bronce (valorado en 7 mo) con el nombre escrito de Fidus



# JUEGO MÁS PELIGROSO



Una aventura para 4-5 personajes de **Dungeons & Dragons®** de 2-3 nivel.  
**Dungeons & Dragons®** es una marca registrada de TSR, Inc.

Una vez muertos los perros o puestos en fuga, el mercader que se presenta como **Kinkane**, brazo derecho de **Gessler**, gobernador de **Thalmodia**, ofrece la hospitalidad de su casa, su gratitud y la del propio gobernador dada la gran amistad que los une. Propone que le acompañen sin demora a la villa para ser recompensados y no duda que si es aventura y riqueza lo que el grupo busca algo a su medida habrán de encontrar en una población tan atrayente como **Thalmodia**.

*Nota para el DM: Kinkane estaba siendo perseguido por los perros de varios campesinos sabedores de sus tretas para reclutar incautos para el Juego. Su forma de demostrar agradecimiento no será otra que ponerlos en manos de Gessler.*

Tras un día de marcha, al anochecer, el grupo divisa las murallas de **Thalmodia** de aspecto siniestro y lúgubre. **Kinkane** explica que muchos pueblos bárbaros han sido derrotados ante ellas y se muestra orgulloso y ufano.

El portón de una de las puertas de entrada está abierto y varios guardias charlan des-

preocupadamente. Al divisar el grupo adoptarán posturas precavidas que desaparecerán al reconocer a **Kinkane**. Este conducirá al grupo por un serie de calles semidesiertas (casi es noche cerrada y se intuye que la gente está cenando o descansando) hasta su casa. Una vez allí se comportará como el prefecto anfitrión. Nada más llegar despachará a un lacayo para avisar al gobernador **Gessler** de su llegada y de la pequeña fiesta que piensa dar esa misma noche en honor de sus invitados.

Desde el trayecto del portón de entrada hasta la casa de **Kinkane** poco se puede apreciar excepto que la villa parece bastante grande y de calles tortuosas y trazado irregular. Parece difícil orientarse y a menudo hay distintos niveles salvados por rampas y escaleras.

Cualquier personaje que se informe por los callejones vagará perdido sin que ninguna puerta o ventana se abra para darle indicación o ayuda. Cualquier patrulla de **Gessler** podrá reconducirlo a la casa de **Kinkane** o si se pone tonto arrestarlo y conducirlo directamente a la mazmorra de salida para el Juego

## Patrulla de Gessler (7)

CA: 5

HD: Nivel 3

PV: 13, 11, 12, 16, 14, 7, 8

AT: Garrotazo preferentemente, o espada corta

D: 1D4 (no buscan matar, sólo dejar inconsciente) ó 1D6

PR: Guerrero 3

MR: 10

AL: Neutral

PX: 25

T: Bolsas con 1D10 mo

## LA CASA DE KINKANE

1. Librería: Hay tomos de economía, geografía, religión y 1 libro de Magia guardado por error por **Emolt** el lacayo y perteneciente a un jugador sin suerte. Contiene los encantamientos: Levitación (2º nivel), Disco Flotante (1º) y Bloqueo de entradas (1º). También hay un yelmo con un poco de sangre seca...

2. Despacho: El arcón está cerrado y protegido por un trampa de aguja venenosa. Dentro hay riquezas arrebatadas a varios participan-

tes en el juego: 1 bolsa con 2300 mo, 2 gemas, 1 joya, 1 daga de plata, 1 espada normal +2 (sólo en daño) y 1 poción de curación.

Los mejores vinos y las carnes más sabrosas serán servidas en el festín que **Kinkane** ofrece a sus huéspedes. Tanto la comida como la bebida están **drogados** y aquellos personajes que coman o beban empezarán a notar sus efectos más o menos en cuanto **Gessler** y 10 de sus mejores guardias comparezcan a los postres.

Si algún personaje no está drogado **Gessler** ordenará que se le deje inconsciente a golpes de garrote. Cuando todos los personajes hayan caído por el suelo del comedor **Gessler** y **Kinkane** intercambiarán miradas de complicidad y clamarán al unísono: "¡EL JUEGO empieza!"

**Guardias de Gessler (10)**

CA: 5

HD: Nivel 3

PV: 13, 11, 12, 16, 14, 7, 8, 10, 13, 13

AT: Garrotazo preferentemente, o espada corta

D: 1D4 (no buscan matar, sólo dejar inconsciente) ó 1D6

PR: Guerrero 3

MR: 10

AL: Neutral

PX: 25

T: Bolsas con 1D10 mo

**Gessler** y **Kinkane** se mantendrán al margen de cualquier combate en esta fase de la partida.

## IIª PARTE: AL DIA SIGUIENTE...

Los personajes despiertan en una fría mazmorra. Hay una puerta de hierro frente a ellos con un mirilla por la que se ve el callejón del juego.

Desde una azotea fortificada y amplificando su desagradable voz con un grueso embudo, **Kinkane**, vestido con un traje multicolor con un emblema de un ganso blanco en el pecho, pasa a explicar la situación:

"Habéis sido elegidos para participar en el gran Juego. Llegad hasta el final y alcanzáis el premio. Vacilad, dad media vuelta y perderéis vuestras vidas y pertenencias! (risa sardónica)

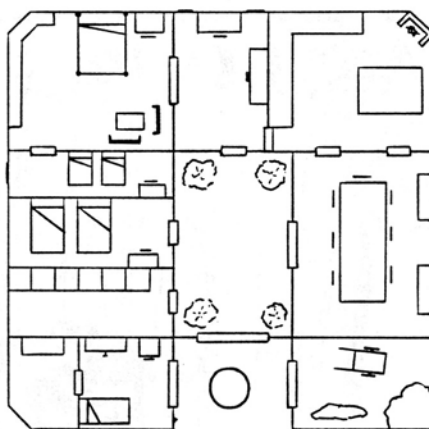
(Nota: los personajes conservan sus armas y sus defensas pero no así sus riquezas u otros objetos que no parezcan de combate (botellines, pergaminos, bolas, etc)

### Las Reglas:

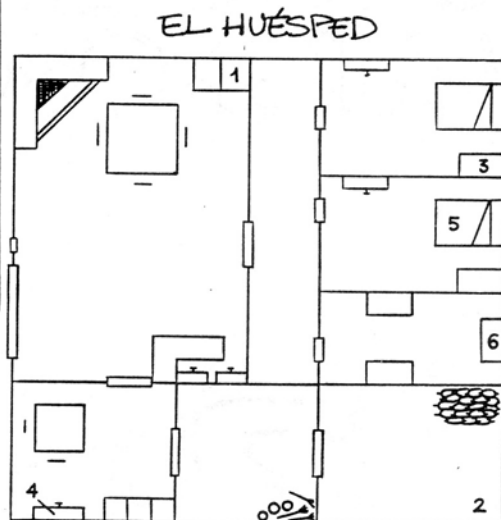
Os moveréis todos juntos de casilla en casilla según marque el dado! vuestro equipo intentará llegar a la casilla final antes que el equipo patrocinado por su excelencia el Gobernador **Gessler**. En caso de coincidir en una misma casilla se entablará duelo durante un tiempo determinado (nota: 1 round de combate completo para cada bando). Las reglas de cada casilla especial os serán explicadas in situ unas veces, otras deberéis descubrirlas vosotros mismos.

Aquel que infrinja las reglas del dado o de una casilla en particular será ejecutado in situ (señala los arqueros que vigilan desde las azoteas de las callejas).

Proporcionadnos un buen espectáculo y seréis largamente recompensados. Flaquead y una nube de flechas envenenadas dará cuenta de vuestra cobardía! ¡Que el juego comience!"



CASA KINKANE



Un gran dado blanco de 6 caras tallado en piedra pómez es arrojado frente a la puerta en la casilla 1. Ahora, los personajes ven al equipo de **Gessler** que aguarda su turno frente a una puerta abierta de otra mazmorra que conduce a la misma casilla.

**Jugadores del equipo de Gessler (6 orcos)** (ojo a la luz del día, -1 en tiro de golpe)

CA: 6

HD: 1 (2 el líder)

PV: 3, 7, 9, 15 (líder), 9

AT: maza

D: 1D8 (el jefe 1D8+2)

PR:

MR: 8 ó 6

AL: Caótico

PX: 10 (el jefe 25)

T: no (el jefe: collar de oro de 60 mo)

Nota: Destreza de los 3 primeros orcos: 13.

Destreza del jefe: 15



## LAS CASILLAS ESPECIALES

**Casillas con ganso:** Conducen directamente al siguiente ganso y permiten volver a tirar.

**Casillas de puente:** Están intercomunicadas por un puente de cuerdas y permiten volver a tirar. El paso por las cuerdas del puente se efectúa a base de destreza  $x5 = \%$ . El puente de cuerda está alzado a unos 3 mts. del suelo. Caer supone un 1D6 de daño. Caer en esta casilla siempre implica pasar el puente aunque sea para retroceder.

Al trepar por el puente: Coraza + escudo, -15% al % de destreza; coraza -10%; escudo -5%

**La posada:** Cuando un grupo entra en esta casilla se abre la puerta del edificio contiguo al callejón. Hay que encontrar un objeto escogido de esta tabla (1D6)

1. Un par de guantes de piel de cabra.
2. Una piel de oso.
3. Una ánfora de hidromiel.
4. Una flecha de plata (valorada en 10 mo)
5. Una cruz de madera.
6. Una calavera humana.

El objeto se colocará al azar en una de las 6 situaciones. **Kinkane** anunciará: "Para dar más emoción hemos puesto a un huésped en la posada!" (risa histérica)

**El huésped** (1D6 a elegir en esta tabla).

Localización (nueva tirada de objeto)

1. Araña cangrejo. (pag 28 DM)
2. Escarabajo de fuego. (pag. 32 DM)
3. Hombre lagarto con hacha. (pag. 34 DM)
4. Sapo gigante. (Expert, pag. 51)
5. Mono Blanco. (pag. 38 DM)
6. Necrófago. (pag. 40 DM)

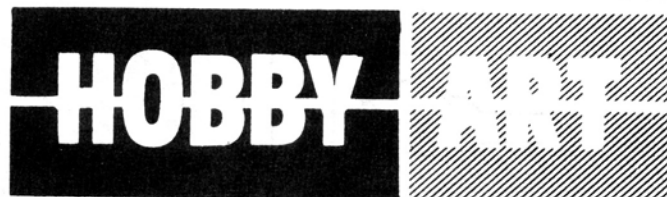
**Los dados:** Permiten un gran avance hasta la casilla idéntica (o un gran retroceso) luego se vuelve a tirar si se consigue levantar un gran dado de piedra (Fuerza  $x5 = \%$ ). Sólo se permite un intento y a un solo jugador del grupo. Si no se pierde la oportunidad de volver a tirar.

**El pozo:** Sin previo aviso el suelo se abre cuando se cae en esta casilla (no al cruzarla simplemente). Hay una caída de 3 mts que causa 1D6 de daño. Se puede intentar salir del pozo trepando por las resbaladizas paredes del pozo (25% para no ladrones. Opcionalmente se puede consultar el *Dungeon Survival Guide* para escalar paredes). Una nueva caída supondrá 1D6 de daño.

Entre los restos humanos del fondo del pozo puede hallarse una cuerda y un gancho que debidamente utilizados pueden dar +40% de refuerzo al escalar. Ojo con la situación de los orcos!

**El laberinto:** Al caer en esta casilla se bloquea el camino normal y se abre un pasa-





APARTADO DE  
CORREOS 93023  
08080 BARCELONA

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

CLUB Y SALA DE JUEGOS DE ROL Y ESTRATEGIA EN LA MISMA TIENDA.

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

SERVICIO DE VENTA POR CORRESPONDENCIA

# naipe

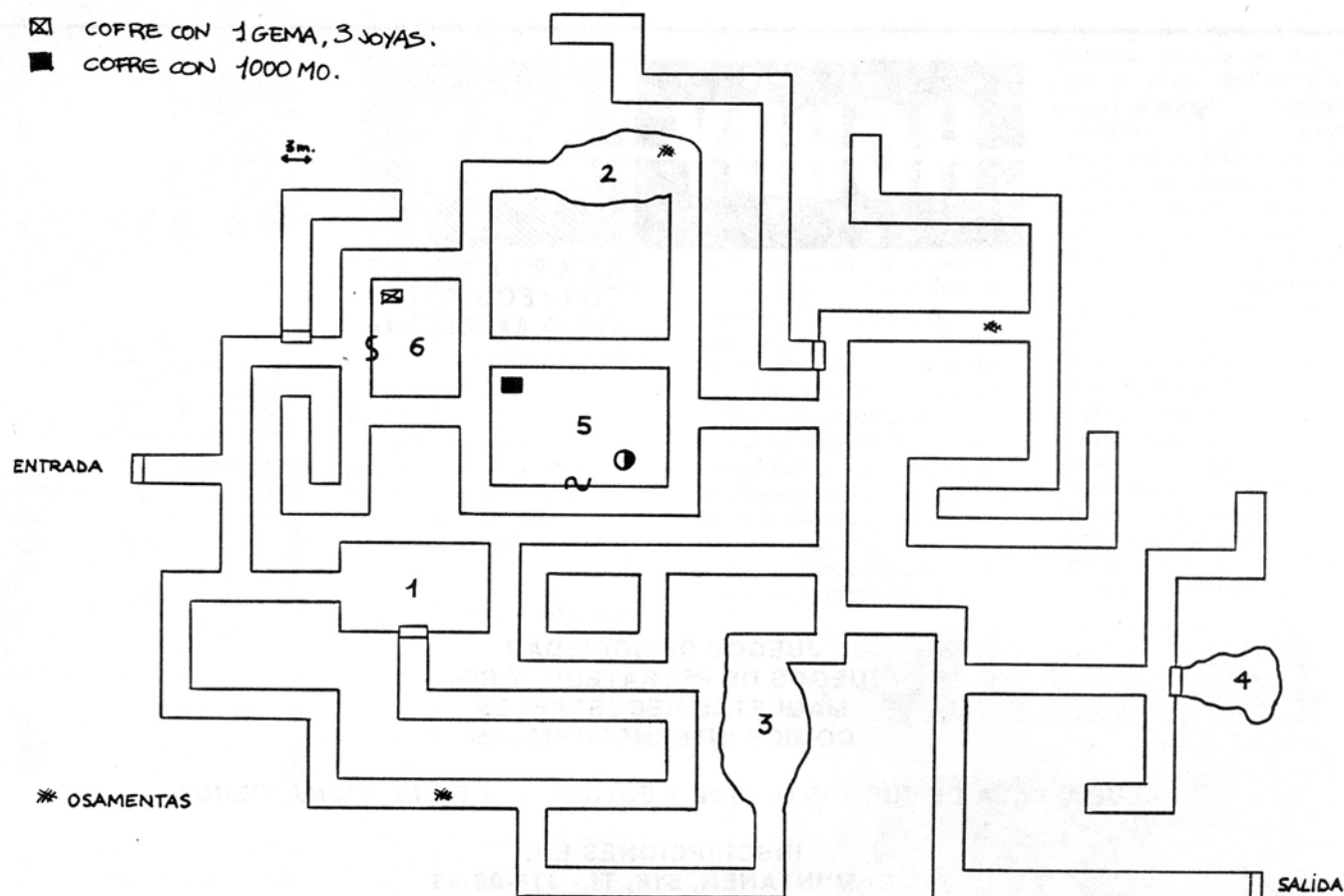
---

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 . 28015 MADRID.

Teléfono 244 43 19

- ☒ COFRE CON 1 GEMA, 3 JOYAS.  
 ■ COFRE CON 1000 MO.



dizo lateral que hay que franquear... "Una especie de *atajo*" (risa mordaz de Kinkane)

Naturalmente el guardián del laberinto es un **Minotauro** (establecer localización con 1D6)

**Minotauro**

CA: 6

HD: 6

PV: 30

MV: 36 (12)

AT: 1 cornada/ 1 mordedura

D: 1D6/1D6

PR: Guerrero 6

MR: 12

AL: Caótico

PX: 275

T: en cámaras secretas y un collar de oro (480 mo)

**La prisión:** Un complejo sistema de rejas (Resistencia: 50 HP) cierra esta casilla al caer en ella. Hay un candado enorme que guarda la puerta. Pasado 1 turno completo del techo empezarán a descender pinchos que alcanzarán el suelo en 10 rounds (colectivos) del grupo. Empalan 1d4 pinchos que causan 1D6 cada uno a menos que se rompa la reja o se abra el candado.

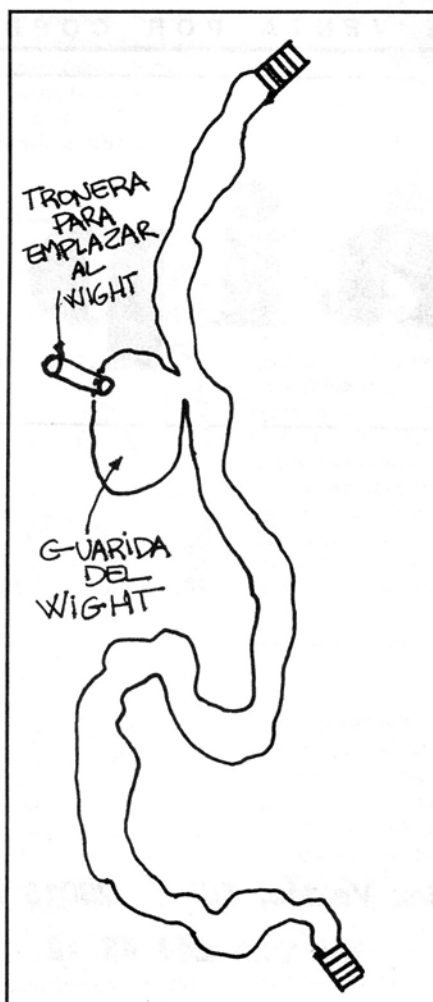
**La muerte:** Al caer en esta casilla Kinkane anuncia despreocupadamente que hay que coger el túnel de la izquierda para recomenzar el juego. Una vez los personajes han penetrado en el túnel añade: "Naturalmente, si él os deja llegar al otro lado!!" (risa totalmente histérica). En el túnel, exactamente a la mitad, acecha un...

**Wight**

CA: 5

HD: 3\*

PV: 17



AT: 1

D: Pérdida de Energía

PR: Guerrero 3

MR: 12

AL: Caótico

PX: 50

T: no

Nota: las siguientes veces que se pase por esta casilla el **Wight** habrá sido repuesto.

**La casilla Final:** Hay que llegar con una tirada exacta del dado. Si el grupo de los personajes llega primero verán que la casilla final es el portón de salida de **Thalmodia**. Desde las murallas les serán arrojadas sus restantes pertenencias y una bolsa con 3500 mo. **Gessler** y **Kinkane** les felicitarán sarcónicamente por el espectáculo ofrecido.

Si los personajes pierden el juego serán informados que el grupo de orcos gana todas sus pertenencias. Serán conducidos a la puerta de salida y expulsados de **Thalmodia** (llevando sólo sus pertenencias de combate) entre gritos y risotadas. En cualquier caso los personajes debían haber quedado profundamente resentidos con la manipulación de la que han sido objeto. Las caras burlonas del gobernador **Gessler** y su sicario, el falso mercader **Kinkane**, no les serán fáciles de olvidar. Por eso cuando al abandonar **Thalmodia**, un enano surgido de la espesura les contacte y les pregunte que les parecería una venganza que castigue definitivamente a **Gessler**, **Kinkane** y la misma **Thalmodia** (toda la población asiste al juego desde las azoteas) no será difícil que le atiendan y consideren su propuesta.

Proximamente: ¡La venganza es húmeda!  
*Radegundo de Maguncia*

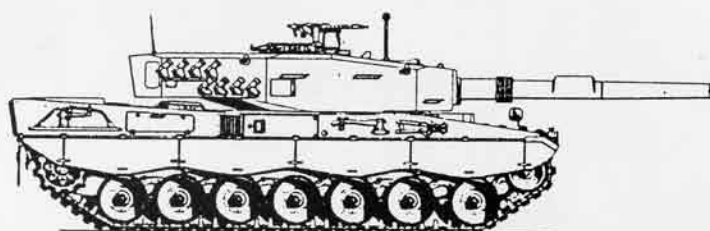


# BILLARES SOLER

## 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



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



NYARLATHOTEP

# NARRATIVA FANTÁSTICA



## Héroes de la Dragonlance

Colección de narrativa fantástica sobre la saga de la Dragonlance, relacionada con personajes y situaciones de las *Crónicas de la Dragonlance* y de las *Leyendas de la Dragonlance*. El primer volumen narra la fabulosa leyenda de Huma, el noble Caballero de Solamnía, predestinado a luchar contra la malvada Takhisis en su forma de Dragón de Cinco Cabezas, el de Todos los colores y Ninguno.

*Títulos publicados:*

- **La leyenda de Huma**

Richard A. Knaak

*En preparación:*

- **Espada de Reyes**  
Nancy Varian Berberich



## El Último Dragón

Byron Preiss y Michael Reaves han creado un espléndido relato épico, sencillo en su estructura pero de atractivo contenido: la historia del posible crepúsculo de los Dragones. *El Último Dragón* es una gran novela, enriquecida con magníficas ilustraciones al carboncillo de Joseph Zucker.



EL TAPIZ DE FIONAVAR  
LIBRO UNO  
**EL ÁRBOL DEL VERANO**  
GUY GAVRIEL KAY



## El tapiz de Fionavar

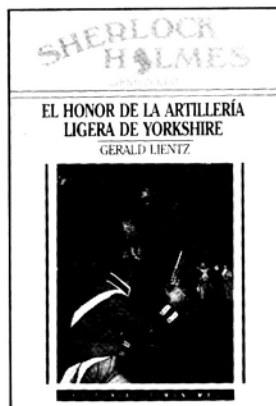
Guy Gavriel Kay es un extraordinario narrador que sigue muy de cerca la trayectoria de J.R.R. Tolkien. En *El tapiz de Fionavar*, magnífica trilogía de narrativa fantástica, plantea la posibilidad de la existencia de mundos alternativos, situados en universos separados. En determinados momentos puede producirse una «intersección» entre dos de estos universos, de forma que los seres puedan pasar de un mundo a otro.

*Títulos publicados:*

- **El Árbol del Verano**

*En preparación:*

- **Fuego errante**



## SHERLOCK HOLMES LIBRO-JUEGO

Con estos libros el lector podrá jugar a ser un detective, crear su propio personaje, sacar deducciones, tomar decisiones y resolver el misterio, gracias al asesoramiento de Sherlock Holmes y el doctor Watson.

*Títulos publicados:*

- **Asesinato en el club Diógenes**
- **La esmeralda del Río Negro**
- **Muerte en Appledore Towers**
- **La Corona contra el doctor Watson**
- **Los dinamiteros**
- **El Honor de la Artillería Ligera de Yorkshire**

E D I T O R I A L T I M U N M A S