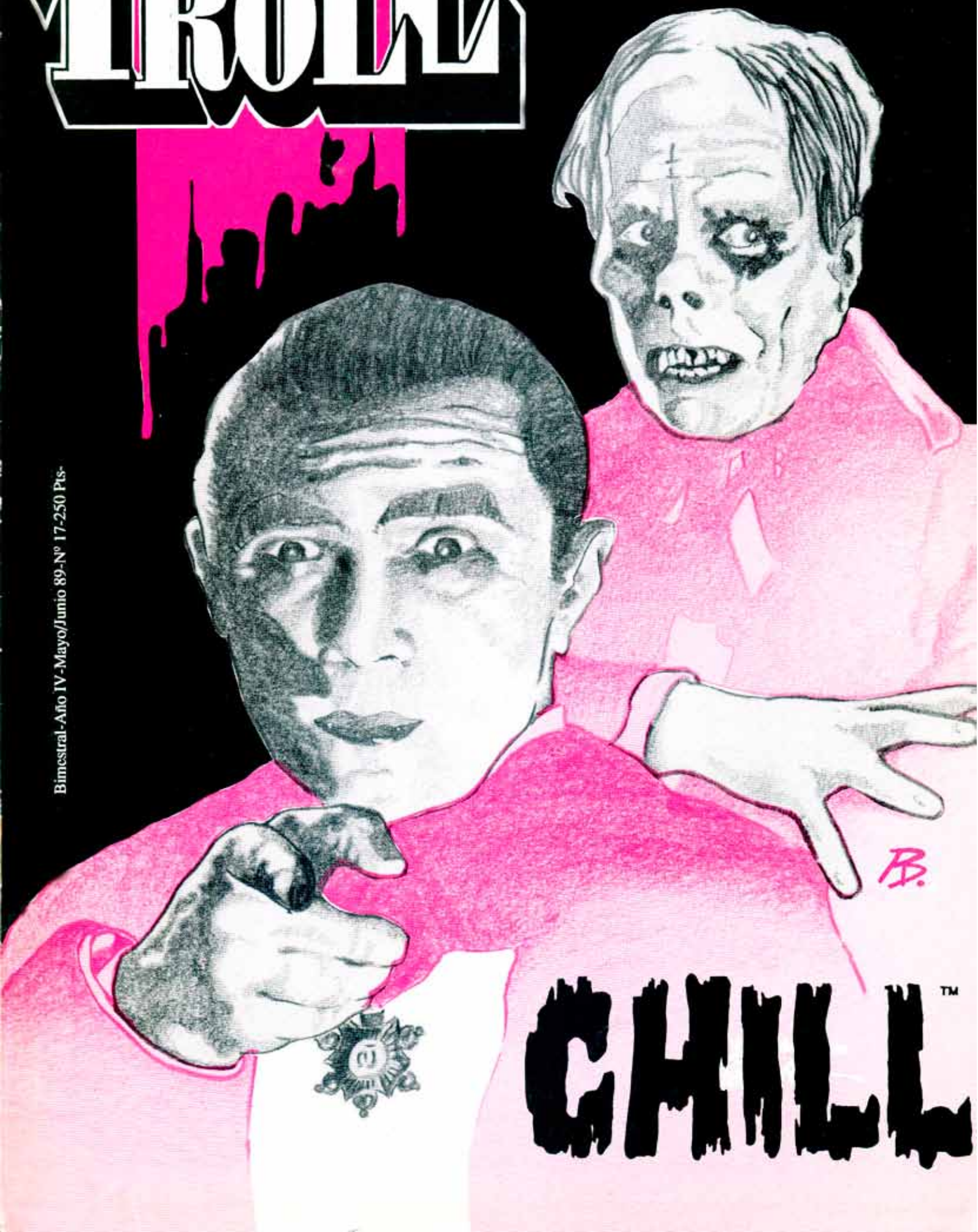


TROLL

Revista de Rol

Bimestral - Año IV - Mayo/Junio 89 - Nº 17 - 250 Pts -



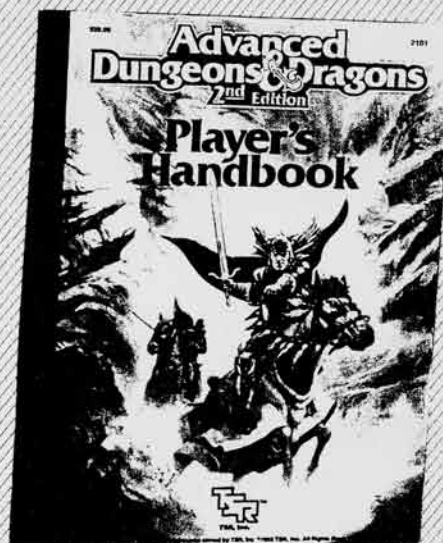
CHILL™



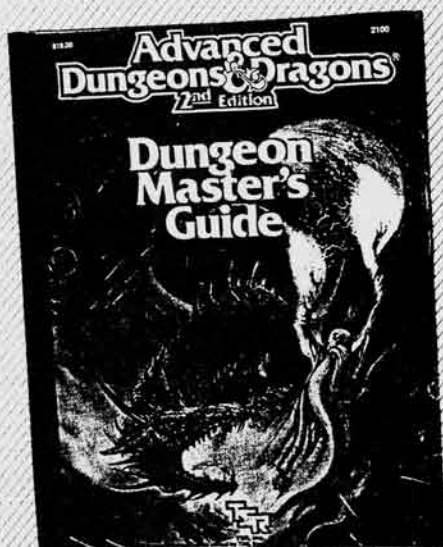
DISPONIBLE YA!

5.460 Pts

DISPONIBLE 15 de MAYO



4.625 Pts



DISPONIBLE 30 de MAYO

4.240 Pts

Revista de Rol TROLL

17

EDITORIAL

NOTICIAS Y NOVEDADES

4

VITRINA

AUERSTAEDT AD&D 2ª Ed.

14

15

REPORTAJES

SALON DE PARIS

12

INFORMES

CHILL

17

FURY OF DRACULA

19

ESCENARIOS

FURY OF DRACULA

23

MODULOS

RUNEQUEST:

EL VALLE DE LA NIEBLA

26

CHILL

TERROR EB

EL PARQUE MONCEAU

31

D&D:

EL SECRETO DE

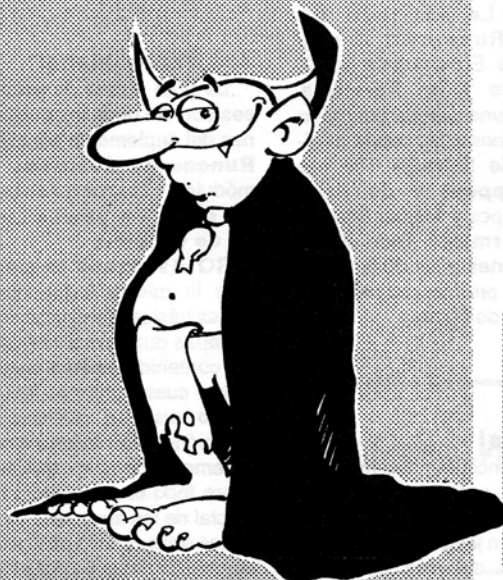
LAS VIRGENES MIRNALES

35

SECCIONES

A GOLPE DE PINCEL

24



Es indudable que el mercado nacional lúdico se está animando. Todos podemos atestiguar una evolución muy lenta pero constante de la oferta y demanda de juegos. La producción se anima y los proyectos florecen como para confirmar que estamos en una época primaveral.

Pero también en los mejores jardines se mustian las flores si no se cuidan como es debido. Este estado eufórico que se respira hace soñar a muchos con proyectos que recuerdan las casitas endeble de dos cerditos de cierto "módulo" que no logro recordar pero en el cual juraría había cierto licántropo con un bonus al soplo de mucho respeto.

Hay mucho "cerdito" que, con todo el respeto, se prepara a hacer "marranadas" varias. Principalmente me refiero a esta fiebre de creatividad que ha llevado a muchos a sacar a la luz sus viejas carpetas con proyectos de juegos, artículos, módulos y demás material que tenían almacenado y reservado a un uso restringido con los íntimos.

La situación actual tiende a que se produzca un bombardeo de ofertas de material a precios variables (desde francamente abusivos hasta sospechosamente baratos o gratuitos), lo cual debería regocijar a la hasta ahora olvidada e incomprensida afición. Pero dichas esperanzas pueden verse truncadas de un solo "soplo". Estas prisas, provocadas en gran parte por el frenesí de ser el primero en llegar a "construir la casita" (y sacarle jugo si se puede), hace olvidar un pilar básico a la hora de edificar. Volviendo al ejemplo anteriormente mencionado, la solidez del ladrillo que cierto cerdito del mismo módulo tuvo a bien recordar sería, adaptándola a nuestro planteamiento, pensar en ofrecer un producto bien elaborado; un producto de calidad.

Así es, en estos momentos y haciendo alarde de nuestra bola de cristal que tan famosos nos ha hecho en esta redacción, preveemos en un corto plazo una avalancha de "cerditos" (que nadie se ofenda... va por la lírica de la historia...) con propuestas de "casas" y demás "accesorios" de creación propia, que una vez mirado con detenimiento corren el peligro de derrumbarse a la más mínima brisa matutina. Pero esta situación sucede a menudo y, hasta cierto punto, resulta inevitable...

Afortunadamente, el módulo que utilizamos de ejemplo es de fantasía-medieval y nosotros estamos en una situación mucho más real. Existe un elemento (a menudo olvidado en los módulos por su simbología desagradable y mezquina) que tiene un peso específico a la hora de permitir que se cometan tales desacatos. Esta persona es llamado el editor (nada que ver con el licántropo de la historia, aunque a menudo muchos másters y jugadores los confundan basándose en unos ejemplos muy concretos y específicos). Esta persona tiene la gran suerte de tener en sus manos la decisión de autorizar y entregar el permiso para "edificar". ¡Genial! os diréis, todo solucionado, ya que, gracias a estos señores, los juegos, módulos, suplementos y accesorios que se inventen y publiquen aquí tendrán un sello de calidad que nos librará de las "casas de paja". Nuestra bola de cristal nos ha revelado que no siempre es así, desgraciadamente. Muchos editores, que empezaron con el objetivo principal de publicar material de calidad, se han visto a menudo desbordados por unos imponderables (la competitividad, la guerra comercial, etc) que les han desviado sensiblemente de su trayectoria inicial, y según nuestra bola, es muy posible que cedan a la tentación de pasarse al lado oscuro; lado que por cierto franqueó el licántropo del célebre módulo.

La actual situación no deja de ser también algo preocupante. Los pocos editores existentes estamos padeciendo una creciente avalancha de material (artículos, módulos, informes, reseñas, etc.) que, si bien en un primer tiempo parecen alegrar la redacción en vista del aumento de material en las carpetas, entristece luego cuando se comprueba la mediocridad del contenido recibido. Esto puede suceder también en breve a la hora de sacar (porque algún "cerdito" paranoico lo considere necesario) algún juego de cosecha propia.

Por estas razones (y muchas más que no caben en este editorial) sugerimos que la aventura se juegue de la siguiente manera y nos permitimos aconsejar:

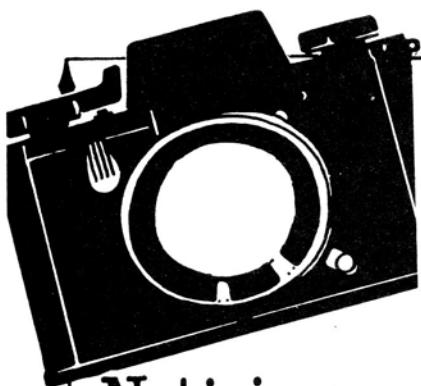
Sólo para los másters. Sugerimos que se sea más severo a la hora de aceptar las colaboraciones, con la sana intención de subir el listón de calidad de lo que se publique (lo cual, bien mirado, beneficia tanto a creadores como a lectores). Es cierto que tenemos todavía una "cantera" escasa, pero no creemos que sea razón suficiente para conformarnos con publicar cualquier "cochinada" que se nos entregue. Nos parece obvio que esta postura (quizás más incómoda para los señores editores y redactores-jefes) beneficiará a la larga a la afición y a la imagen que puedan ofrecer nuestros productos.

La Redacción

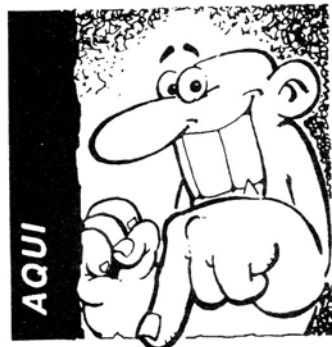
P.S. En estos momentos anunciamos al personal que vamos a apostar por esta fórmula. Veremos que frutos aporta.

TROLL 17-Bimestral-MAY-JUN 89-AÑO IV-Razón Social Provisional: c/ Acacias 34, 1º 3ª, 08027 Barcelona. Redactor-Jefe: Luis d'Estrées, con el asesoramiento de Jose Luis Andreu. Ilustraciones: Jaime Fabregat, Dick Batista y Jose Luis Andreu. Colaboradores: Ricard Ibañez, Ricardo Batista, Vampus, Pepe López Jara, Joaquín Ruiz, Marcos Grau, Germán Lobos y Jaime Fabregat. Imprime: Gráficas Martín. Depósito Legal: B-37111-86. © Revista Troll, 1989. La Llamada de Cthulhu y Runequest es © de Chaosium y Joc Internacional. Chill es © de Schmidt, The Fury of Dracula es © de Games Workshop y D&D es © de TSR. Revista sin afán de lucro.

TROLL 3



Noticias y Novedades



Primeros Encuentros de Juegos en Bilbao

Coincidiendo con el montaje de esta revista han tenido lugar en Bilbao los **Primeros Encuentros de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol de Euskadi y Zona Norte**. Estas jornadas que se inauguraron el viernes 28 de Abril a las 18.00 h y se clausuraron el Lunes 1 de Mayo a las 19.30 h estuvieron organizadas por **Nueva Era Aventuras Domésticas, Bilbokit** y el club **Avres-Brest**. Colaboraron en el acto **Los Locos de Rivendel, Central de Jocs** y el **Ayuntamiento de Bilbao**.

En el transcurso de estos **Primeros Encuentros**, también se presentó de un modo extra-oficial el último módulo para **La Llamada de Cthulhu** del grupo de rol **Los Pelotas** (del cual hacemos una reseña en estas mismas páginas).

Los encuentros, que tuvieron lugar en la Casa de Cultura de la Calle Barrainkua nº5 de Bilbao, tuvieron el siguiente calendario: Viernes 28. A partir de las 18.30 tuvieron lugar partidas de iniciación de **Machiavelli, Circus Maximus, Dune** y **La Llamada de Cthulhu**.

Sábado 29. Desde las 10.00 se desarrollaron partidas de demostración e iniciación al rol con los juegos **Marvel Superhéroes** y **D&D**. Se realizaron igualmente las primeras fases de eliminatorias de la competición de **Circus Maximus** y **Machiavelli**. A las 12.00, tuvo lugar la mesa redonda sobre el

tema: "El Futuro del Juego", con la participación de miembros de **AEJESYR**, del club **Avres-Brest** y del equipo de diseño de **Nueva Era Aventuras Domésticas**.

Por la tarde, se pudo asistir a una partida de exhibición de wargame con miniaturas de plomo en 20 mm. de la Guerra Civil Americana, así como a la presentación, a las 18.00, del nuevo juego de rol **No Identificado**, por el equipo creador del mismo, **Nueva Era Aventuras Domésticas**.

Domingo 30. Se celebraron las finales de la competición de **Machiavelli** y **Circus Maximus** y varias partidas de iniciación con los juegos **Dune, D&D, Russian Campaign** y **MERP**.

Lunes 1. Durante el transcurso de la mañana se inició a los interesados en el juego de rol, con **James Bond 007** y **Warhammer Fantasy Role-Playing**. Por la tarde, se pudieron presenciar partidas de demostración con los juegos **Squad Leader** y guerra naval con miniaturas a 1/3000. Finalizaron los Encuentros a las 19.30 con una ceremonia de clausura y entrega de premios que fueron cedidos por las tiendas **Bilbokit** de Bilbao y **Central de Jocs** de Barcelona.

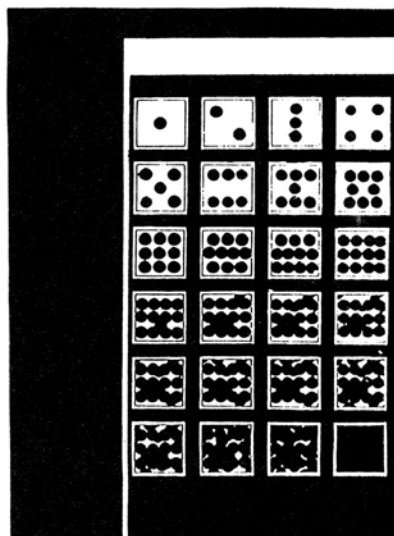
Billares Soler

No cabe duda que en Barcelona están floreciendo las tiendas especializadas en juegos. **Billares Soler/Jocs i Coses** tampoco es una excepción y abre su segunda tienda en el **Bulevard Rosa** de Diagonal. Situada junto al Corte Inglés de Diagonal, la nueva tienda podrá perfectamente atender a los aficionados de la zona de Pedralbes y alrededores. Podréis encontrarlos en el local nº 26 del **Bulevard Rosa**, en Diagonal 609-615. Cualquier consulta se puede hacer también llamando a este teléfono: 419.06.74

Cthulhu en la feria

Durante la Feria del Libro de Madrid, que tendrá lugar del 24 de Mayo al 11 de Junio, los visitantes podrán iniciarse al juego de rol si acuden al stand de **Joc Internacional**. Están previstas partidas de demostración con los juegos **La Llamada de Cthulhu** y **Runequest**, al tiempo que se presentarán las gamas publicadas hasta la fecha y alguna que otra novedad si cabe.

PRIMEROS ENCUENTROS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA, SIMULACION Y ROL DE EUSKADI Y ZONA NORTE.



Organizados por Nueva Era Aventuras Domésticas, **BILBOKIT** y el Club **AVRES-BREST**.
Colaboran **Los Locos de Rivendel, Central de Jocs** y **Excelentísimo Ayuntamiento de Bilbao**.
Casa de Cultura de la calle Barrainkua nº 5.
Bilbao, 28 y 30 de Abril y 1 de Mayo.

III Cap de Setmana

Durante el fin de semana del 29 de abril al 1 de Mayo ha tenido lugar en el Centre Civic de Sant Martí de Barcelona el **III Cap de Setmana**, organizado como ya es tradicional por el **Club Sturmtruppen** y con la colaboración de **Joc Internacional**. El programa previsto para estos tres días fue el siguiente: Campeonato del juego **Outremer** (de la serie **Cry Havoc**), y partidas de **La Llamada de Cthulhu, Runequest, Zone y Star Wars**. El domingo a las 19, 30 h tuvo lugar **Paranoia Show!!!** (una partida del juego de mismo nombre), con la participación de Salvador Tito (de **Sturmtruppen**) y de Paco Pepe Campos y Miguel Aceytuno (de **Warmice**). Todo ello finalizó el lunes a las 20 h con la entrega de premios, seguido del célebre fin de fiesta.

En Garde!

Para principios del mes de Junio está programado el comienzo del juego por correo "**En Gardel**", un juego en el cual los personajes deberán ascender

en la escala social del siglo XVII. Duelos, bellas mujeres, increíbles batallas. Esto y mucho más es lo que les espera a los jugadores de **En Garde!**

El sistema de juego se realizará por turnos mensuales. Para más información escribira: **Barry Lyndon**, c/ Camélias 95, Bjos 1ª, 08024-Barcelona.

Joc Internacional

La gran noticia de estos meses son sin duda las publicaciones del suplemento para **RQ**, el **Runequest Avanzado** y el módulo **El Terror que vino de las estrellas** para **La Llamada de Cthulhu**.

RQ Avanzado se presenta bajo la misma forma que las reglas básicas (en forma de libro de tapas duras, con 128 pags) y su contenido abarca esencialmente cuatro grandes temas: el nuevo sistema avanzado de creación de los aventureros, un sistema de combate mejorado y sobre todo una ampliación sustancial de los apartados ya existentes en la versión básica sobre magia y criaturas (más de 20

hechizos para cada tipo de magia -espiritual, divina y hechicería- y más de 50 nuevas criaturas, compuestas por nuevos monstruos, animales prehistóricos y animales salvajes corrientes). Se incluye igualmente una sección dedicada a las nuevas habilidades y a los barcos y la navegación. Un escenario, titulado **Los Telmori**, firmado **Sandy Petersen**, cierra el libro. Un complemento imprescindible para el DJ, que sabrá encontrar dentro de este denso volumen (algo excesivamente cargado de texto y falto de diseño e ilustraciones a nuestro gusto) profuso material para ambientar sus campañas. Con este tercer volumen (recordemos que ya han sido editados el **RQ standard** y **Los Vikingos**), el DJ ya tiene una sólida base para arbitrar este juego, del cual esperamos salgan pronto publicados los primeros módulos.

El **Terror que vino de las Estrellas** es un accesorio para **Cthulhu** que contiene dos módulos (**Los pozos de Bendal-Dolum** y **El templo de la Luna**) y un manual para los investigadores, que, bajo el título de "Manual de campaña de la Sociedad Theron Marks", recopila los datos de una organización secreta que sirvió de ayuda a todos los investigadores de **Cthulhu**.



Este manual es a su vez una guía de para los investigadores en el mundo de los Mitos y se presenta como complemento de un módulo. Este cuarto accesorio desde que saliera el libro con las reglas básicas, asienta de manera definitiva la línea **Cthulhu**. Tanto el aspecto exterior como el interior tienen una calidad tan digna como las versiones originales o francesas. Da gusto.

Las previsiones para meses futuros no pueden ser mejores: En Junio están previstas las ediciones de las pantallas para **Cthulhu** y **RQ**. La pantalla de **Cthulhu** incluirá un módulo que está diseñado y transcurre en España. Las tablas del **RQ** se complementan con un módulo y una información suplementaria (que se recoge en el **RQ de Luxe**).

Pero la gran noticia es sin duda la preparación del tercer título de la gama de **Joc Internacional**, la versión española de **MERP**, que si todo sale bien se llamará en nuestro país **El Señor de Los Anillos**. Este gran juego de **Iron Crown Enterprises (ICE)**, que tuvimos ocasión de comentar en el nº3 de nuestra revista, está totalmente ambientado en las novelas de Tolkein y goza de gran aceptación entre la gran mayoría de aficionados al rol.



Comedia Infernal

Este es el título del último módulo para **La Llamada de Cthulhu** presentado por el club

de rol **Los Pelotas** y firmado por dos de sus más destacados miembros, **Alex de La Iglesia** y **Joaquín Agreda**.

El aspecto exterior de este módulo de 28 páginas es sumamente agradable: Tamaño DIN-A5 que facilita su manejo y lectura tras las tablas, portada en cartulina satinada de limpio e impactante diseño, y contenido bien estructurado (diferenciando las distintas fases de la aventura y secciones importantes del módulo) con ilustraciones de calidad. Un producto discreto y sin pretensiones que consigue sin embargo lo que se propone.

El módulo en sí es una aventura que, tal como se indica en la introducción, tiene una duración aproximada de una deliciosa tarde de horror. Aunque no hayamos podido probarlo todavía, la lectura de **Comedia Infernal** revela numerosos detalles y precisiones que permiten llevar con maestría la aventura. ¡Ambientado en la pequeña ciudad de Arkham, este escenario tiene un ritmo trepidante y un desenlace sorprendente garantizado! Que más podemos deciros que no sea el recomendaros de manera fervorosa su adquisición... por el módico precio de 300 ptas.

Para más información: **Alex de la Iglesia**, c/Urkijo 51, 5ºA. 48011 Bilbao.



2º Concurso de creadores de juegos

Coincidiendo con el festival internacional de lo imaginario (27 Oct. /5 Nov.) de Clermont-Ferrand, tiene lugar esta convocatoria para creadores de juegos, en sus dos categorías: Rol o Tabletop y wargames (cuya temática esté en relación con lo imaginario). Ignoramos que el concurso está reservado a creadores franceses, pero para los curiosos, os podéis informar escribiendo a: **Les Silmarils**, Laurent Alonzo, 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont-Ferrand. Tel: 73.90.91.42.

Games Day 89

O mejor dicho, el **Games Workshop Day**, tendrá lugar en la ciudad de Derby (cerca de Nottingham) el 27 de Mayo. Los acontecimientos principales son la entrega del **Golden Demon Award** (Concurso de pintura de figuras) y las finales de los campeonatos nacionales de **Blood Bowl** y **Dark Future**, al margen, por supuesto, de las numerosas demostraciones de otros juegos de **Games Workshop**.

Ariège

Del 10 al 30 de Julio la Asociación Francesa de Vacaciones Lúdicas organiza un campamento de adolescentes en donde se podrá jugar a **Cthulhu**, **MERP**, **Stormbringer**, **Morrow Project**, **Blood Bowl**, **Cry Havoc**, wargames y juegos de tablero, etc. También están previstas otras actividades (como la equitación, por ejemplo). Más información: François Décamp, AFVL, 1 rue Thiroux d'Arconville, bat. B1, 91560 Crosne. Tel: 69.48.33.36.

Blade Runner

Organizado por **La Guilde de Normandie**, tendrá lugar en Octubre un rol en vivo sobre **Blade Runner**. Inscripciones e informaciones: Guilde de Normandie, 6 place de L'Eglise, 14760 Bretteville sur Odon. Tel: 31.74.01.34 (después de las 19 h.)



Córcega

Una oferta más que tentadora: **Les séjours ludiques de Corse** tendrán lugar del 24 de Agosto al 17 de Septiembre a 15 Km de Bastia. Durante estos

1ª Convención Francófona de los Juegos de Tablero

Esta convención, que tuvo lugar en París (69, rue de la Chapelle), consistió en un interesante y cargado programa de demostraciones e iniciaciones de: **Diplomacy**, **Supergang**, **Full Métal Planète**, **Junta**, **Suprématie**, **La Fureur de Dracula**, **Fief II**, **Zargos**, **Les Ripoux**, **Le Gang des Tractions Avant**, **Civilization**, **Britannia**, **Pax Britannica** y **Kremlin** (estos cuatro últimos son productos importados -por tanto en inglés-).

Coincidiendo con dicha convención, tendrá lugar un torneo de **Full Métal Planète**, organizado por **Ludodéfilé**, y el 4º **Campeonato de Francia de Diplomacy**, organizado por **Belphegor Association** (organizadores de los anteriores campeonatos). En esta ocasión,

el campeonato ha sido patrocinado por la prensa especializada (**Casus Belli**), la empresa pro-

cción **Belphegor** (Quién sabe... ¿Para organizar el campeonato de España quizás?), estas son sus señas:



ductora del juego (Parker) y una tienda especializada del ramo (**L'Œuf Cube**). Si alguien desea contactar con la asocia-

Association Belphegor, 76 Bd Magenta, 75010 Paris. Telefonos: 40.05.09.28 / 48.42.49.58

días, podréis, además de jugar a vuestros juegos preferidos, broncearos, jugar a rol en vivo e incluso otras actividades más inusuales para los ludomaniacos como el tenis, la natación, etc. Para más información, escribir a: Séjours Ludiques de Corse, 76 Bd de Magenta, 75010 Paris; o llamando al 40.05.09.28 (de día), al 48.42.49.58 (de noche) o por Minitel al 3615 AKELA (correo Belphegor)

Toulon

El célebre torneo se desarrollará del 14 al 16 de Julio en Fort-Faron. Se preveen concursos de módulos y pintura de figuras. Información: Comité France Sud Open, 5 rue Pierre Corneille, 83000 Toulon.

Vercors

El grupo de Animación, de Educación y de Ocio (**GAEL**), organiza unas jornadas lúdicas sobre los juegos de rol, wargames y juegos de sociedad para mayores de 16 años en el parque natural de Vercors. El acontecimiento, que tendrá lugar del 6 al 27 de Agosto contará también con rol en vivo y juegos informáticos. Os informarán más detalladamente en: **Rêve de Jeu**, 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Tel: 78.42.27.39. (extensión 406 -oficinas-), 78.387.25.41 (después de las 20 h) o 78.37.92.78 (contestador automático).



Games Workshop

Mientras que la extensión para **Dark Future**, **White Line Fever** se ha retrasado, es muy probable que ya esté disponible **Star Players**, una extensión para **Blood Bowl**, que contiene más información sobre razas diversas, como crear estrellas y 36 fichas de Stars regeneradas.

GDW

Tercer módulo para la serie "The Last Submarine" de **Twilight 2000**, llamado **Boomer**. Otro suplemento, **Last Battle**, permite jugar los combates de este mismo juego al estilo "wargame", como por ejemplo, el módulo **Return to Warsaw**.

Otras novedades son **Ranger** (lucha infatigable de los rangers de Texas incluso en el 2300) y **Earth/Cybertech Sourcebook** (o como continuar con la moda Robocop), suplementos para 2300 AD.

Space 1889 también tiene

previstas numerosas extensiones de las cuales desconocemos los títulos y contenido.

Megatraveller tampoco se queda corto y ya se dispone de dos suplementos para el juego: **Robot** y **COACC** (sobre naves voladoras).

Cyberpunk

Nos hablaron muy bien de este juego en el salón de París. Este juego de la casa **R.Talsorian Games Inc.** está ambientado en el inicio del siglo XXI, en medio de un planeta controlado por las multinacionales. Como reglas de juego, **Cyberpunk**, "El juego de role del futuro sombrío", utiliza el clásico sistema de tirada modificada por competencia y característica, comparando la misma a un grado de dificultad. El combate, cruel y despiadado (muy realista y correcto, si observamos el tipo de armas -altamente mortíferas- que se pueden utilizar), ocupa tres libretos de reglas. El juego en general está bien concebido y encantará a los fans de **Blade Runner**, **Robocop** y similares.

I Signori del Caos

El primer juego de rol de cosecha y producción italiana ya existe. Se llama **I Signori del Caos**, y, como lo podéis suponer, va de dragones, orcos, etc. en un puro estilo **Dungeons & Dragons**. El juego es sencillo y servirá a buen seguro para iniciar a los *tiffosi* lúdicos.

Jeux Descartes

Las previsiones para estos meses son las siguientes: una campaña para **Warhammer RPG**, **Star Warriors** (el juego de tablero para **Star Wars**), **Supremacy 2**, **Fiefs et Empires** (**Ave Ténébræ 2**). En un futuro próximo: **Goldfinger**, **Paranoïa 2**, **Cthulhu 90** y una campaña para **Cthulhu** realizada por autores franceses: **Les Œufs de Karlath**. Para finales del 89- principios del 90 está prevista una traducción de uno de los clásicos más célebres del juego temático: **Civilization**.

Transecom

Está prevista la salida para finales de Junio 89 de la traducción del manual de jugadores 2ª edición del **AD&D**. Un mes antes, saldrá el módulo para **AD&D**, **Ravenloft**.

Oriflam

Próxima aparición de un juego de tablero (para mayores de 10 años y de 2 a 6 personas) 100% francés: **Krystal**. Los jugadores podrán ser uno de los seis pueblos escogidos (amazonas, centauros, Hombres-pájaro, gnomos, nómadas y hombres-reptil) que va a realizar una gesta por el reino de Krystal, en busca de las Piedras de la Luz. El juego consta de un tablero, 6 fichas para cada pueblo, 18 fichas de héroes (3 por cada pueblo -un aventurero, un mago y un guardia-), 120 cartas de juego y 18 figuras troqueladas sobre peana.

En vista del posible fracaso del juego **MultiMondes**, los suplementos y extensiones han sido aplazados por una duración indeterminada. En cambio, el próximo suplemento para **Runequest** está al salir y se llamará **Les Monts Arc en Ciel**.

KRYSTAL



Hurlements

Hurlements

Este juego de rol, editado por **Dragon Radieux**, está ambientado en una Francia histórica en un período que se desarrolla desde el siglo XXI hasta el XIX. Realizado por Valérie y Jean Luc Bizien, este juego plantea a los jugadores interpretar personajes con problemas serios de licantrópia. El juego está presentado bajo forma de cofrecillo/clasificador, incluyendo unas pantallas, un libreto de 68 páginas que contiene la presentación del juego, un relato y las reglas y otro de 60 páginas con las referencias históricas, el bestiario y tres módulos. El precio aproximado ronda los 189 francos.



Prince August

Sigue la espléndida serie **Mithril** de miniaturas que se sirven con una doble capa de imprimación al aerógrafo.

El Ejército del Rey Brujo está integrada por una representación de las tropas del Señor de los Nazgul. Incluye guerreros humanos a pie y a caballo, varios orcos (uno de ellos a lomos de un lobo) y un par de los olog-hni, gigantes trolls.

Gandalf y los aldeanos de la Comarca. Imprescindible. Desde Gandalf el Gris apoyado en su vara, pasando por Tom Bombadil y Baya de oro, de Bosque Viejo; el desmemoriado Cebadilla, tabernero de Bree... y como no, una larga serie de Hobbits a pie y en pony, entre los cuales están Marcho y Blanco, los primeros colonizadores de la Comarca.

La corte del rey elfo. Todo el esplendor de la corte de Thranduil, el rey de los elfos del Bosque Negro. El rey en su trono y la reina con sus doncellas,

Legolas y Galion, el mayordomo aficionado al vino, además de guerreros y adivinos.

Far Harad. Personajes exóticos de las tierras del lejano sur, más allá de Umbar. Guardias en camello, mercaderes, hombres del desierto y el Razarac, una especie de Balrog meridional.

Nos han llegado además rumores desde el otro lado de los Pirineos que informan sobre las primeras referencias de la serie **Mithril**. Parece ser estarían definitivamente agotadas. Por lo tanto, si los primeros 25 modelos no tienen perspectiva de ser reeditados, esta gama tiene toda la pinta de transformarse en una serie para coleccionistas. Habrá que darse prisa.



Las otras figuras de **Prince August**, de la colección **Fantasy Armies** por ejemplo, también tiene novedades que ofrecemos: personajes diversos

(hechicera, ladrón con honda, druida/Bardo...), una guerrera bárbara (hmmm...), aldeanos (herrero y malabarista), etc.

Grenadier

Después de la caja de 12 orcos, **Nick Lund** nos ha ofrecido una caja de 12 enanos, seguida de una caja de 4 orcos montados sobre lobos. Y ahora, el no va mas: el carro de guerra del general orco, tirado por 4 lobos (con conductor). No olvidemos tampoco las cajas para **Star Wars**, de las cuales han salido ya 5. Y hablando de cajas, como algunos aficionados pudieron ver en las Jornadas de Barcelona, también se disponen de 4 cajas de gigantes.

Resumiendo la auténtica avalancha de blisters disponibles, destacaremos los equipos de mando, los nuevos modelos de esqueletos, una esfinge, un yeti, goblins, wraiths, sólo por citar unos pocos.

Y finalmente una buena noticia que nos llega de los importadores de **Prince August** y **Grenadier**, **Juegos Sin Fronteras**: ¡Desde el mes de Febrero, han bajado los precios!

Armageddon

De ahora en adelante esta marca francesa presentará sus figuras en unos blisters transparentes por ambos lados, permitiendo de este modo ver la figura enteramente. Esta casa prepara igualmente un juego de combate de ciencia-ficción para figuras.



Alea

Nº4. Mayo-Junio 89. 48 pags. 500 Pts.

Este cuarto número de **Alea** se abre con un reportaje sobre el wargame francés **2ème D.B. Normandie**, un reportaje sobre la serie **Europa** y un escenario para **Cry Havoc** y la extensión **Le Chateau des Templiers**. El artículo de peso analiza el combate de infantería aplicado al wargame (con una tabla comparativa de 11 juegos diferentes).

La sección de rol dedica su sección de informes a los juegos **Multimondes** y **Star Wars**. Los módulos son para **Star Wars** y **Cthulhu**.

Líder

Nº 10. Abril-Mayo 89. 52 pags. 300 pts.

Al menos nuestro ligero retraso habrá servido para algo. Recibimos a ultimísima hora el nº 10 de la revista **Líder**. Este número consagra su dossier central a la 2ª parte del Frente del Este, exclusivamente dedicado a los juegos **Fire in the East** y **Scorched Earth**. El análisis de estos juegos de la serie **Europa** de GDW, se complementa con un largo escenario que transcurre en el frente sur de la Unión Soviética desde Abril del 42 hasta Septiembre del 44. Reseñas de **Machiavelli**, **El Terror que vino de las Estrellas**, **RQ avanzado** y **Tokyo Express**.

Además de las secciones habituales, entre las cuales des-

Casus Belli

Nº50. 30 Frcs. 108 pags.

Pese a la celebración anunciada en el Salón de los Juegos de Reflexión de París, el nº 50 de **Casus Belli** no difiere de los números anteriores, aunque su calidad sigue siendo excelente. En esta ocasión, la redacción de la revista destaca su informe en primicia sobre **AD&D 2ª edición**. Los módulos que se incluyen son para jugar con **AD&D**, **Whog Shrog** (un juego de los creadores de **Berlin**), **Bushido/Oriental Adventures**, **Multimondes** y **Cthulhu Now**.

Los informes están dedicados a **Top Secret**, **GURPS** y **Whog Shrog**.

Completa este número un extenso dossier "Asia" con un artículo con nuevos monstruos orientales para **AD&D**, las críticas del temático **Shogun**, del diplomático **Warlords**, del wargame **Samouraï**, del solitario **Tokyo Express** y de un clásico de **AV: Vietnam**, sin olvidar un artículo sobre el wargame con figuras y ejércitos asiáticos.

trata de un especial módulos con 10 módulos diferentes para 10 juegos diferentes! hay para todos los gustos:

AD&D, **J.R.T.M** (el **MERP** en versión francesa), **James Bond 007**, **Stormbringer**, **Paranoia**, **Appel de Cthulhu**, **Warhammer RPG**, **Empires & Dynasties**, **Rêve de Dragon** y **Animonde**. Destaque-mos que éstos tres últimos módulos fueron realizados por sus autores, respectivamente: **Patrick Durand Peyroles**, **Denis Gerfaud** y **Croc**.

Graal

Nº 14. Mensual. Febrero 89. 25 Frcs. 60 pags.

El número de este mes contiene las secciones habituales, entre las cuales se destaca un despiadado informe sobre **Multimondes**, un juego que ha decepcionado a la mayoría de los críticos y revistas especializadas. El apartado dedicado a los wargames trata los siguientes:



En esta ocasión, el juego central nos presenta un sistema de juego, llamado **Hoplita**, que se utilizará en el Campeonato de wargames de las 4as Jornadas de Barcelona. El primer escenario de este número se llama **Cannas**, y enfrenta a romanos y cartagineses.

taca como novedad un ranking de juegos, "La voz de su Máster" analiza el **James Bond** e incluye una necesaria fe de erratas para el módulo en solitario de **Cthulhu**, **Solo contra el Wendigo**. Cierran la revista dos módulos para **Cthulhu** y **RQ** respectivamente.

Dragon Radieux

Hors Série Nº2. Bimestral. Suplemento al nº 18 (Noviembre 88). 40 Frcs. 92 pags.

Se nos había escapado. Este especial que salió en Noviembre del pasado año nos ha llegado milagrosamente a la redacción. Y como no hablar de él... ¡si se

trata de un especial módulos con 10 módulos diferentes para 10 juegos diferentes! hay para todos los gustos:

"Las águilas de Kadar IV" (que describe una base de piratas para el juego **Star Wars**) así como unos "Menus para albergues y tabernas" (...en el mundo fantástico-medieval. Descubre la fineza de unas costillas de Kobold asadas o las alas de stirge con guisantes). Cierran la revista, junto a las secciones habituales, dos módulos. El primero de ellos es doble, para **AD&D/Cthulhu**, mientras que el segundo es para **Warhammer**.

Nº 15. Mensual. Marzo 89. 25 Frcs. 60 pags.

En este número se incluye un desplegable sobre "Le vaisseau Monde" (El Navío Mundo) que complementa una importante extensión dedicada a la presentación del buque más grande existente, que contiene toda una ciudad en su interior. Para ilustrar este importante artículo, se acompaña un doble módulo ambientado en la nave en cuestión para **AD&D/Stormbringer**. Dentro del apartado de la sección dedicada al rol, se incluye la segunda parte del artículo sobre la "Magia de los Fluidos" y otro módulo, esta vez para **Paranoia**.

Los wargames, por su parte, tratan "la 3ª Guerra Mundial según **GDW**" y la saga del **ASL**. Las secciones habituales sobre la actualidad y las novedades comentan en esta ocasión el **Manuel Q** (para **James Bond 007**), **La Guía de Star Wars**, **Space 1889**, **Whog Shrog**, **Les Technoguerriers** (versión francesa de **Mechwarriors**), **Killer** y el juego **Aux Armes Citoyens** (que ha sido vapuleado duramente en base a su calidad menos que mediocre). Complementan el conjunto las secciones habituales sobre las noticias y acontecimientos destacables.



C.I.M.I.O.

Desde el pasado mes de marzo, funciona en Madrid un nuevo club de juegos. Un grupo de veteranos jugadores ha lanzado la idea de crear un club estable en la capital, que permita

la adecuada convivencia entre los diferentes tipos de aficiones: Rol, Figuras y Tablero.

Actualmente el club cuenta con local propio, en el que se dispone de servicio de bar, biblioteca, ludoteca y diferentes salas equipadas con mesas de juegos, así como material accesorio para juegos con figuras (terrenos, bosques, casas, etc.) y rol (edificios, pantallas, tablas, dados...).

El club está regido por una Junta Gestora temporal hasta la próxima legalización de la asociación: en estos momentos el club cuenta con 20 miembros, incluyendo varias señoritas.

Hasta la fecha se han realizado varias campañas internas de juegos como: **Outremer**, **Hitler's War**, **Starfleet Battles**, **D&D**, **Circus Maximus**, **Squad Leader** y **Call of Cthulhu**; se espera que en breve plazo dichas campañas puedan abrirse a jugadores ajenos a **CIMIO** así como una campaña por correo con otros clubs.

La sede social del club se encuentra en c/Fundadores 9, 2ª dcha. 28028 Madrid. Suele haber gente casi todas las mañanas entre 11 y 13 horas y casi todas las tardes entre las 17 y las 22 (días laborables) y entre las 17.30 y las 22 horas (sábados y domingos).

Para mayor información puede telefonarse a: Alberto Muñoz Saez, Tfo: 4047731



The Fumbler Dwarf

El conocido por todos club **The Fumbler Dwarf** de Madrid nos comunica su cambio de logotipo diseñado por Luis Carlos Ximénez Gómez, que, por supuesto, os incluimos seguidamente.



Dracula

de Bram Stoker.

Aunque no se trate de una novedad, nos parece una "herejía" (y perdón por la guasa) el omitir esta gran clásica de las novelas de terror, más aún cuando hemos dedicado este número a unos juegos tan "afines" a los gustos del célebre conde.

Stoker se sirvió de toda una serie de supersticiones, tradiciones y leyendas de la Europa de la Edad Media que hacen referencia a la creencia popular en los hombres-lobo (que no eran - y son - otra cosa que perturbados mentales y/o sexuales a los que gusta derramar sangre humana para después beberla) para crear a su personaje: **Dracula**. Sin embargo, el éxito de la obra no es el haber recopilado todo este material, sino el hacer creer al lector en la posibilidad de que realmente existan o hayan existido los no-muertos, y especialmente **Dracula**, el Señor de los Vampiros. Asimismo, la narración en forma de diarios personales de algunos de los protagonistas de la historia da verosimilitud al relato, haciendo a la vez fácil y amena su lectura.

En resumen, por el contenido y calidad del texto, el autor ha conseguido que su personaje se convierta en uno de los grandes mitos de la literatura. Prueba de su éxito son la gran cantidad de libros, películas y multitud de otros productos sobre el tema aunque, hasta ahora, ninguno supera a la obra inicial.

Marcos Grau

El Arbol del Verano

Primer título de la trilogía **El tapiz de Flonavar**, de Guy Gavriel Kay. Editorial Timun Mas.

Los protagonistas de esta novela (cinco jóvenes estudiantes) descubren la existencia de un mundo alternativo (de corte medieval-fantástico) de manos de un poderoso mago que conoce el secreto que permite franquear "la frontera" que separa

ambos universos. El grupo de personajes... perdón, de protagonistas acepta la invitación al mundo medieval-fantástico, en donde vivirán increíbles aventuras.

El Último Dragón

Byron Preiss
J. Michael Reaves



El Último Dragón

Byron Preiss y Michael Reaves.
Editorial Timun Mas.

Dentro de la colección de Narrativa Fantástica, **El Último Dragón** es un relato que narra la historia del hipotético crepúsculo de los Dragones. Sencilla y agradable de leer, esta novela tiene además el atractivo de las numerosas ilustraciones a carboncillo de Joseph Zucker.



Bandas sonoras para jugar con más miedo

Ni siquiera las reseñas de discos han podido evitar el maligno ambiente que se respiraba en la redacción, durante la confección de este número, tan especialmente dedicado a los juegos de terror. En esta ocasión, hemos seleccionado dos discos

TROLLS

para que los crueles DJ (*Directores de Juego, Másters, Guardianes de los Arcanos o como los queráis llamar*) saboreen aún más si es posible los momentos más dramáticos de una buena partida de rol con claro sabor terrorífico.

Las dos Bandas Sonoras Originales que vamos a comentar a continuación intentan ofrecer las diferentes facetas que se pueden dar a menudo durante las partidas, y cada una de ellas cumple de modo más que suficiente el efecto deseado en cada momento.

Los Creyentes (*The Believers*)

Música de J. Peter Robinson

La banda sonora de esta película (de la cual ya cantábamos las alabanzas en el nº15) resulta ideal por la variedad de efectos que nos pueden ofrecer los diferentes temas que contiene, desde música melódica ambiental hasta efectos de sonido bien concretos, pasando por trozos de auténtica "simulación" de suspense y angustia. Uno de los principales encantos de este disco radica efectivamente en los temas de "agobio", que se pueden utilizar perfectamente para aquellos momentos de la partida en la que los investigadores notan claramente que la situación en la cual se encuentran es "turbia", pero nada en apariencia confirma las sospechas que éstos puedan tener.

En el disco existen temas mucho más concretos y contundentes, como por ejemplo "Sacrifice" (1 corte de la cara 1), que evoca sin ninguna duda, gracias a unos efectistas y contundentes tambores y a unos gritos salvajes apagados, un rito prohibido y antiguo realizado por tribus africanas desconocidas; "Toyland", o como estar intranquilo en una tienda de juguetes; "Theatre", que podría perfectamente ilustrar los momentos de tensión que padecen unos investigadores cuando meten sus narices en alguna mansión o residencia de acceso prohibido y cuyas pistas parecen indicar que "algo" se oculta en ella; por último, "Sanctuary" reflejaría de modo adecuado la dualidad que se crea cuando los investigadores van a tomar la decisión de intervenir, aunque ello represente enfrentarse a ELLOS.

Los temas que yo llamaría de ambiente no dejan de ser menos interesantes, como "Discovery in Central Park", la mayoría de los incluidos en la segunda cara (como "Cal drives to McTaggarts/Mc Taggarts Death"), y pueden recrear a la perfección aquellos momentos en los que los personajes se encuentran en una si-



tuación aparentemente inofensiva, véase rutinaria, en la que sin embargo el DJ quiere dejar traslucir que ocurre algo muy inquietante... Hacia los compases finales de la última parte de la 2ª cara, la música sube en crescendo hasta extremos realmente dramáticos, que perfectamente podrían ilustrar los finales épicos en los cuales un grupo de investigadores intentan contrarrestar algún ritual de convocación oscuro, y en el que contrastan unos coros de iglesia "inquietantes" con una música de corte africano y canciones de niños "poco tranquilizantes".

En conjunto, *The Believers* es una BSO ideal para aquellas aventuras en las que el suspense y el ambiente juegan un papel mucho más importante que los golpes de efecto o las muertes atroces.

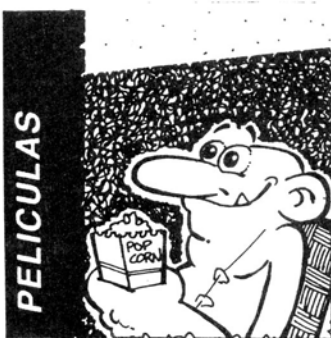
Hellbound, Hellraiser II
Música de Christopher Young. Interpretada por la Graunke Symphony Orchestra

Y hablando de atrocidades, he aquí una BSO que no dejará

indiferente a nadie. La música de *Hellraiser II* (que por cierto todavía no ha sido estrenada en nuestro país) es, al igual que la propia película, terrorífica en grados que rozan "lo religioso". Los PJ que escuchen temas como "Hellbound/Second Sight Seance" tendrán la sensación de que han topado con el mal en el grado supremo, a causa de una música que funde momentos paganos con melodías y coros religiosos... que sin embargo no parecen nada "católicos". Es como, utilizando una imagen muy habitual que suele ocurrir durante las partidas: No pasa nada, los pájaros cantan, pero sin embargo "algo" no acaba de "oler" bien... Igualmente recomendado para describir un estado de pesadilla reveladora o profecía. El final de este mismo tema podría perfectamente ilustrar una frenética persecución, de tipo desesperada o incluso un sacrificio que finalice con una invocación (gracias a los coros apropiados) a una divinidad "cósmica". El tema "Looking through a woman" es perfecto.

Traduce todo el agobio que puedan contener las peores situaciones de un buen módulo de terror: Algo peligroso que se acerca... Una persecución (en alcantarillas o laberintos) y cuando todo parece perdido, la salida se ilumina y los PJ logran escapar... pero no ganar. "Something to think about" es el momento en el que se tienen las pistas necesarias para poder iniciar una serie de deducciones que resultan escalofriantes o, por ejemplo, la sensación que se puede tener cuando después de entrar en una tienda aparentemente inocente, empiezan a suceder cosas extrañas...

En resumen, la banda de *Hellraiser II* se tiene que utilizar principalmente en aquellas partidas en las cuales se quiera dejar bien claro a los investigadores que son impotentes. Así lo reflejan los temas crispantes y repulsivos de "Dead or Living" (o como te has metido en la boca del lobo sin darte cuenta mientras él está durmiendo e intentas salir), "Skin Her Alive" (que ilustraría una procesión macabra de adeptos no menos tenebrosos), "Sketch with fire" o "Headless Wizard" (el invocado ha llegado. Apañaos con él.), "Leviathan" (Estáis en otra dimensión, en otro mundo... demencial e inhumano). Como temas algo más especiales destacaremos "Hall of Mirrors" (en la que uno tiene la sensación de pasearse por un macabro parque de atracciones salido de una pesadilla Lovecraftiana), "Chemical Entertainment" (sin comentarios) y para un final sin final "Whats your pleasure".



Sin Pistas (*Sherlock and Me/Without a clue*)

Con Michael Caine, Ben Kingsley, Jeffrey Jones, Lysette Anthony, Peter Cook y Paul Freeman. Música de Henry

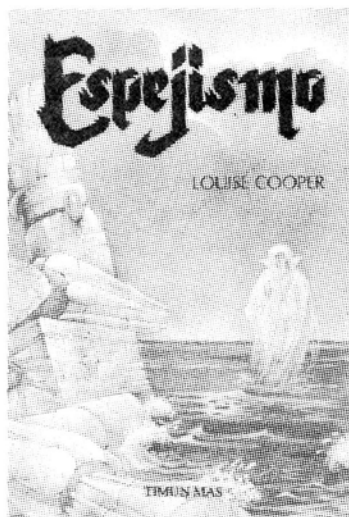
Mancini, Guión de Larry Strawther y Gary Murphy y Dirección de Thom Eberhardt.

Esta comedia relata un nuevo caso del célebre investigador de Baker Street en la que se parte de un supuesto sorprendente: Sherlock Holmes no es más que un triste actor de segunda llamado Reginald Kincaid, contratado por el Dr. Watson, auténtico superdotado de la investigación de crímenes que, por cuestiones ético-medicinales y desbordado por la fama que se ha creado en torno a las aventuras del personaje de Sherlock Holmes, publicadas en la revista más de moda de la Inglaterra victoriana, "The Strand", ha tenido que "dar vida" a su personaje de ficción.

Lamentablemente, ha elegido a una persona totalmente opuesta al misógino, sofisticado e intuitivo Sherlock Holmes: Reginald Kincaid es alcohólico,

jugador y mujeriego, además de torpón y bocazas. La cosa se complica cuando el Dr. Watson, decidido a desembarazarse de esta lacra, recibe la visita de un enviado de la reina (Lord Smithwick) que insiste en requerir los servicios del célebre detective.

Una comedia divertida y entretenida, sin más. Los amantes de las aventuras cómicas se reirán muy discretamente, y los aficionados a las deducciones *holmesianas* hecharán a faltar los procesos deductivos del famoso Sherlock, ya que la verdad, el Dr. Watson no asombra al público precisamente por sus deducciones, su habilidad por disfrazarse o su enorme capacidad intuitiva. Y es que, desgraciadamente, el utilizar al famoso personaje de Conan Doyle no está al alcance de muchos directores, aunque que sea como parodia.



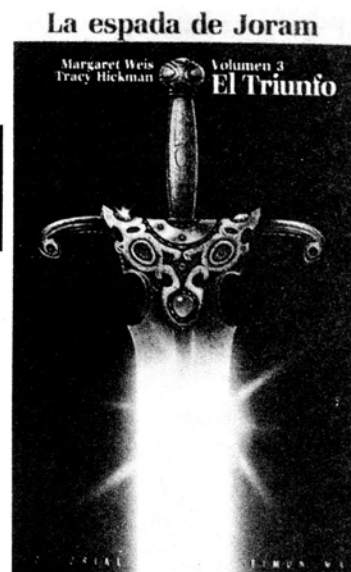
Últimas Novedades

NARRATIVA FANTÁSTICA

ESPEJISMO EL TRIUNFO

Louise Cooper, autora de la trilogía **El Señor del Tiempo**, narra la fascinante historia del pueblo de Haven, engullido por una marea provocada por maléficos habitantes del mar. La diversidad de personajes, situaciones y acontecimientos convierten a **Espejismo** en una gran obra épica, llena de acción y misterio, que se desarrolla en increíbles escenarios submarinos donde domina la maléfica hechicera Calthar.

Con **El Triunfo** se cierra la magnífica trilogía **La espada de Joram**, obra pletórica de imaginación en la que sus autores, Margaret Weis y Tracy Hickman, describen un mundo impregnado de magia en el que la Magia es Vida y quien no la posee es un ente Muerto.



La espada de Joram

La Forja (Vol. I)
La Profecía (Vol. II)
El Triunfo (Vol. III)

EDITORIAL TIMUN MAS

Miedo en la sala...

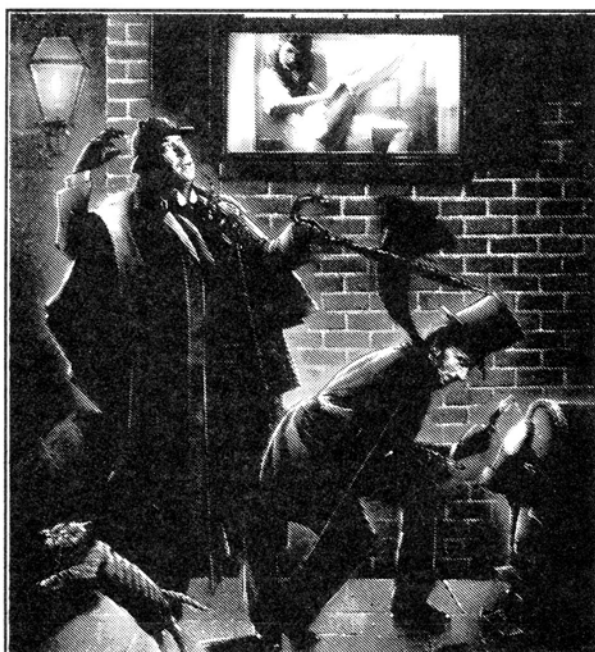
Efectivamente, parece ser que también el cine de terror ha invadido los cines de la ciudad. El protagonista de las pantallas no es en esta ocasión el célebre Conde al cual le dedicamos las páginas centrales de nuestra revista, sino otro personaje no menos repulsivo: estamos hablando de Freddy Krueger, que protagoniza en esta ocasión

Pesadilla en Elm Street 4. El estreno de esta película nos reveló en esta ocasión una versión más cercana de la parodia que las anteriores, con un Freddy más picaresco y guasón que de costumbre (aunque su humor pueda resultar algo agrio para algunos...), y un final que personalmente lamenté (porque empieza a aburrirme el verlo en todas las películas yankees): el

bueno (en esta ocasión ella) se mosquea y demuestra una vez más que todos los americanos tienen un "rambo" dentro que si se le despierta, ni siquiera Freddy se puede enfrentar a él.

Otras películas que podemos destacar son los recientes estrenos de **La Mosca II** (o "de tal hijo tal padre", con numerosos efectos especiales -para algo el director de la segunda parte fue

el responsable de los mismos en **la Mosca I**) y una maravilla que no deja indiferente a nadie: **Inseparables**. Cuidado con esta película de David "Scanners-Zona Muerta-Cromosoma 3-La Mosca-Videodromo" Cronenberg, que confirma el talento de este director para "inquietar" al personal. Señoras embarazadas o con problemas ginecológicos abstenerse.



<p>ITC ENTERTAINMENT</p> <p>MICHAEL CAINE</p> <p>LYSETTE ANTHONY</p> <p>MUSICA DE HENRY MANCINI</p> <p>PROYECTADA POR MARC STIRDIVANT</p> <p>filmax</p>	<p>GROUP PRESENTA</p> <p>BEN KINGSLEY</p> <p>JEFFREY JONES</p> <p>GUIÓN DE LARRY STRAWTHER GARY MURPHY</p> <p>DIRIGIDA POR THOM EBERHARDT</p>
---	--

PARIS

EL SALON DE LOS JUEGOS DE REFLEXION

Del 1 al 9 de Abril tuvo lugar en París (Parc des Expositions de la Porte de Versailles), el "Salon des Jeux de Réflexion". Menos animado que los anteriores, este salón anuncia un período de crisis en el panorama lúdico francés, en vista de las notables ausencias de las empresas **Hexagonal**, **Schmidt y Oriflam** (aparte de **Transecor**, que ya es una costumbre) y la revista **Chroniques D'Outre Monde**.

En el apartado torneos, campeonatos y concursos, la cosa fue muy discreta, tanto a nivel de participación como de ambición. Siguiendo la tónica acostumbrada de los pasados años, se celebraron en el salón los siguientes campeonatos y torneos: 6º Campeonato de Francia de wargame (con el juego **Arapiles** publicado en **Casus Belli**), 4º torneo de París (fase final de la copa de Europa) de juego histórico, Copa de Francia de juegos de simulación histórica con **Auerstaedt 1806** de **Socomer**, **Blood Bowl Garden Nocturne**, Torneo **Full Metal Planète**, Primera Copa de Francia Renacimiento, Final **Les Aigles** y otros tantos de menor importancia.

En el apartado de concursos, hubo un concurso de pintura de figuritas en 25 mm y un **Blood Bowl Garden** organizados por el club **Fer de Lance**, además de las actividades organizadas a última hora por organizadores y clubs, en el puro estilo de nuestras Jornadas.

Los stands presentes en el Salón, menos decorados y llamativos que en celebraciones anteriores, se parecían más a unas paradas de mercadillos. Intentaremos nombrarlos a todos (pidiendo disculpas anticipadas a los que nos dejamos en el tintero):

Las empresas de juegos, distribuidores e importadores se redujeron a **Agmat-Citadel**, que presenta mayormente productos de la gama **games Workshop-Citadel**, **Jeux Actuels** que apadrinaba (aunque de forma más que discreta) a la casa de figuras francesa **Armageddon**, **Jeux de Guerre Diffusion**, **Jeux Descartes**, presentando las novedades anunciadas en el salón del juguete, entre las cuales pudimos ver las primeras cajas de la versión francesa del juego **Star Warriors**. Uno de los stands que llamó poderosamente la atención fue sin duda el de la **Miniathèque** con sus maquetas y piezas en resina para juegos de rol; aunque sin duda lo que más impresionó a un servidor fue el estand de **Blood Bowl**, realizado artesanalmente para la ocasión. **Ludodéltre** presentaba sus ya best-sellers **Supergang** y **Full Metal Planète**, cediendo parte del stand a la empresa de figuras **Aquila** (incluso pudimos ver que una de las vitrinas se encontraba material de **Chroniques d'Outre Monde**). Finalmente estaban también **Rexton**, **Théry Bouchaud el Cie** (autores de **Berlin** y **Whog Shrog** entre otros), **Prince August** y **Socomer** que mostraba noveda-

des tan interesantes como **Auerstaedt 1806** a la vez que se ofertaba la revista **Graal**.

Hablando de revistas, pudimos visitar los stands de **Casus Belli** que festejaba su nº 50, ofreciendo a los compradores y curiosos un curioso y "retorcido" lápiz. Por último, **Jeux & Stratégie** y **Dragon Radleux**, que presentaba la única novedad en juego de rol del salón -**Hurlements**-, cerraban la lista de revistas presentes.

Los stands restantes estaban compuestos por Clubs u otros estamentos más o menos definidos. Destaquemos los de la **Gilde de Bretagne des Jeux de Simulation**, **Bélphegor Association** y los **Cercle de Stratégie** y **Groupement des clubs figurinistes**.

Las mesas de juego disponibles para visitantes y participantes a campeonatos o partidas abiertas estaban afortunadamente repletas y un servidor tuvo incluso la ocasión de apuntarse a algunas partidas. Una de ellas fue especialmente interesante, puesto que se trataba de un juego de tablero no comercializado, cuyo diseño y concepción resultó muy atractiva para los que lo probaron. Ambientado en un universo hipotéticamente fantástico, cuatro jugadores se enfrentan en un tablero con la intención de atravesar de punta a punta un castillo mágico. El juego que combina reglas de Damas Chinas y incluye cartas de hechizo muy divertidas se llama

EVENEMENT 4e SALON NATIONAL

DES JEUX DE REFLEXION ET DES JOUETS EDUCATIFS

AVEC LE 10e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT



1-9 Avril 1989

10h-19h Nocturne le 7 (22h)

PARIS

PORTE DE VERSAILLES HALL 3

Une convention avec
tournois et championnats.
Une démonstration
permanente
des principaux jeux.



4 salles de jeux thématiques

- les grandes marques
- les artisans
- les livres, les clubs...

Jeux de réflexion, de l'esprit,
de société, de rôle, de simulation, d'histoire,
de mathématiques, de stratégies,
de lettres, de chiffres, de dés...

Bourses d'échanges
les 8-9 avril

CLUB DES EXPOSITIONS DE PARIS

10 quai de la Seine 75001 Paris

92107 Boulogne-Billancourt cedex tél. 01 47 49 40 21



NYAPFHUS, y su autor y creador, **Jean-Denis Blanc**, lo comercializará seguramente durante este año. Esperamos poder ser los primeros en presentároslo.

Desgraciadamente, no hay mucho más que decir del **Salón de los Juegos de Reflexión** de París de 1989. El apartado de tristes acontecimientos empañó todavía más este pálido salón: **Oriflam** no pudo estar presente en la cita a causa de serios problemas económicos, debidos al costoso despliegue publicitario que habían lanzado en el mercado estos últimos meses y al fiasco de su último juego, **Multimondes**, que no cubrió las expectativas previstas. Esperemos sin embargo que esta situación sea provisional, puesto que **Oriflam** podría ser una empresa de mucho peso si juzgamos la presencia y calidad de su gama (**Runequest**, **Stormbringer**, **Hawkmoon**, etc.)

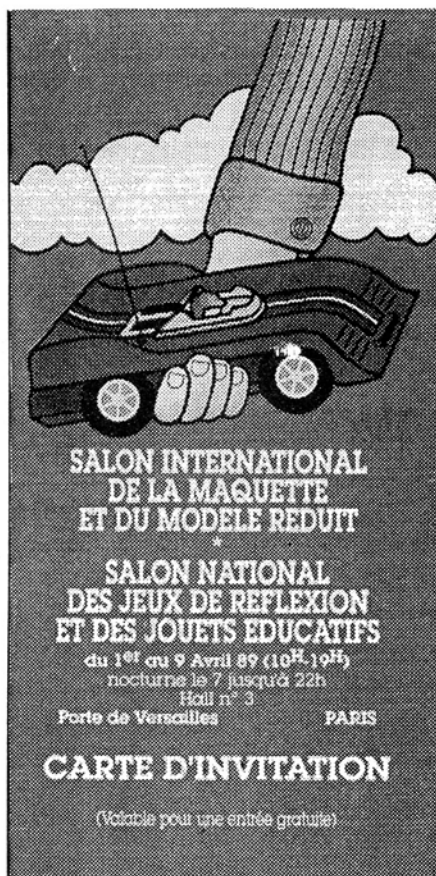
En cuanto a **Chroniques d'Outre Monde**, la historia es mucho más rocambolesca. Parece ser que el último editor de la publicación (ya iban por el segundo), estaba únicamente interesado en la publicación por la posibilidad de obtener (gracias al status de editor de una revista informativa) el permiso para montar una empresa de servicios por Minitel (un sistema informático con banco de datos que funciona con el sistema telefónico y que ha revolucionado el mercado francés). Una vez conseguido su propósito, decidió reducir al máximo los gastos innecesarios que le provocaba la revista, por lo que el equipo de redacción al completo ha abandonado la revista. Aviso a los lectores de **Chroniques**: es muy probable (según hemos sido informados) que la revista siga saliendo. Desgraciadamente, también es más que probable que

el equipo ya no sea el mismo, y lo que es peor, que tenga un total desconocimiento del tema de los juegos.

Los otros ausentes al salón tenían razones que coincidían con los pocos ánimos de algunos de los creadores y empresarios que pudimos contactar en París. Muy sucintamente, el descontento general estaba originado por un estancamiento de la afición, que parece haber llegado a un "tope" que, en opinión de los profesionales franceses, es todavía insuficiente como para estimular el mercado del juego. Algunas opiniones más duras expresaban una franca desilusión ante el panorama que ofrecía la actual afición, considerada a menudo inmadura y, por algunos empresarios mucho más "agrios", "impresentables", hasta el punto de que sea ésta una de las principales razones por las cuales no evolucionaba el panorama lúdico nacional.

En resumen, ambiente triste y poco entusiasmo en el salón. Sirva de ejemplo el deciros que nuestro enviado se tuvo que buscar la vida por París e irse de marcha por libre pese a conocer desde hacía tres años a muchos de los expositores del salón. Afortunadamente, el ambiente de la capital francesa se puede medir con otro termómetro que el del Salón y todavía se pueden encontrar restaurantes con "marcha" (¡no me olvidaré de cierta encantadora camarera brasileña ni de la noche que acabé de copas con los ocupantes de las mesas que tenía al lado a la hora de cenar!), o simplemente pasear por una ciudad sorprendente, en la que puedes encontrarte en cada esquina con edificios alucinantes, espectáculos y monumentos de todo tipo. Una delicia para las retinas.

Luis D'Estrées

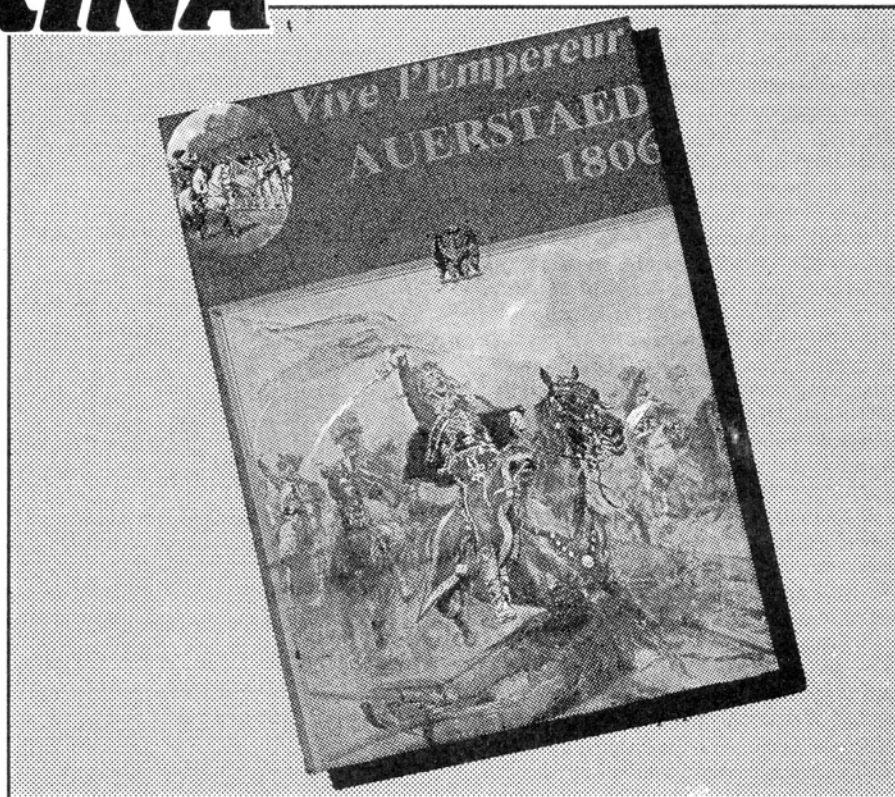


APARTADO DE
CORREOS 93023
08080 BARCELONA

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

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

AUERSTAEDT



Socomer Editions de París acaba de emprender una gran aventura con éste, su primer juego, dedicado a la batalla de Auerstaedt en la que el mariscal Davout, al frente del III Cuerpo francés derrotó contra todo pronóstico al grueso del ejército prusiano, mandado por el duque de Brunswick y que contaba entre sus filas con gentes tan prestigiosas como el rey y la reina de Prusia o el viejo "No quiero prisioneros" Blücher.

Se trata de una gran aventura porque parece ser que el propósito de Socomer es editar una colección de juegos sobre batallas napoleónicas, que tendrán unas reglas generales comunes a todos ellos (tituladas muy apropiadamente *Vive l'Empereur!*), un nivel de juego que mantiene el siempre deseable equilibrio entre la fluidez de juego y la complicación y realismo de las reglas, y una presentación de calidad.

La presentación

Podemos empezar por el envoltorio. Realmente, y frente a otros productos franceses cuya presentación va desde lo impresentable al compromiso y el "salir del paso", **Socomer** ha hecho un gran esfuerzo, tanto con la caja que imita la mejor tradición anglosajona del formato libro (véase **SPI**, **Avalon Hill** o **Victory Games**), como el mapa, las fichas y las reglas. Además, con el lanzamiento del primer título de la colección, se incluye dentro del juego el segundo tomo de la colección "Les Grandes Batailles de L'Histoire", que es Auerstaedt naturalmente, como regalo promocional.

El tablero se ha realizado en cartón de la mejor calidad y contiene un mapa de la zona de la batalla bastante exacto y claro. A efectos de despliegue se ha imprimido una línea gris en plan autopista que quizá hubiera podido evitarse, pero no es demasiado gra-

ve. Las fichas son lo más lujoso y atractivo que he visto en mucho tiempo (y cuando hablo de fichas me refiero tanto a las que representan unidades como a los marcadores). Además, por cuestiones de formación de combate (ver más adelante), cada unidad prusiana y francesa cuenta con dos fichas, una que representa a dicha unidad en columna y otra en línea (batería emplazada para la artillería). De manera que la presentación se merece un 9 sobre 10, lo que es mucho para los tiempos que corren.

Las reglas

Una gran presentación no sería nada sin unas reglas a la altura, y más en un juego que no es sólo uno, sino que va a ser toda una colección. Bueno, pues las reglas están **muy bien**, y reflejan con exactitud y relativa sencillez todos los factores que hacen de una batalla napoleónica uno de los temas más atractivos para wargames. ¿Cuál es el truco? Una sabia mezcla entre simplificación y buena copia; porque pondría la mano en el fuego a que los diseñadores de este **Auerstaedt** han pasado más de una tarde jugando a los títulos de la firma inglesa **Marshall Enterprises**, considerados por aficionados y expertos como lo mejor que hay a nivel táctico en juego de guerra napoleónico, superior incluso a muchos reglamentos para juego con figuras de la misma época (y con títulos como **Albuera**, **Talavera de la Reina** y, curioso, **Auerstaedt**).

Si en el sistema de juego de **Marshall Enterprises** la unidad base es el batallón (llegándose por arriba al regimiento y por abajo a la compañía), los de **Socomer** han elegido como unidad base el regimiento, reduciendo notablemente la complejidad del juego y la duración de las partidas. Lo bueno del caso es que no se pierde casi nada del

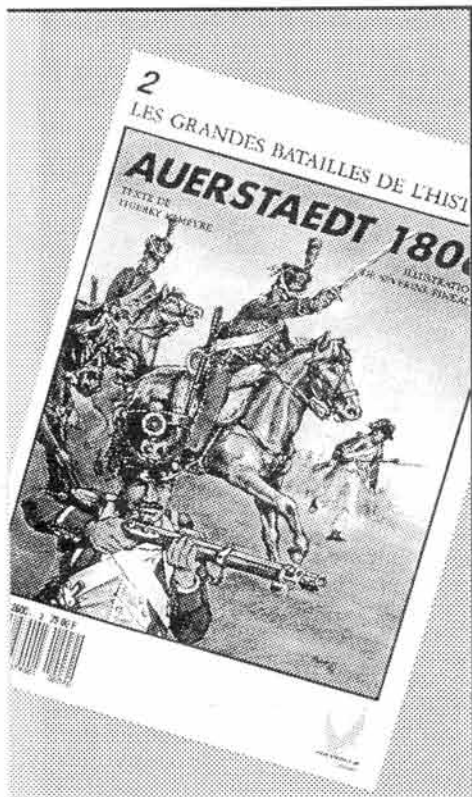
detalle de los juegos de **Marshall Enterprises**: siguen ahí las reglas de formación (columna, línea, cuadro, orden general, tirailleurs) esenciales en toda batalla napoleónica; siguen las cargas de caballería; siguen las reglas de moral; los diferentes tipos de fuego (ofensivo, defensivo, de oportunidad); los efectos del cuerpo a cuerpo en cuanto a desorganización... Realmente, si alguien no ha jugado nunca a un wargame napoleónico y comienza por éste, tendrá que picar después muy alto para encontrar algo mejor.

Cada unidad (representada por una ficha "en línea" y otra "en columna" como he dicho antes) viene con toda la información que necesita: factores de fuego, de moral, de combate cuerpo a cuerpo, de movimiento, alcance para la artillería. Veremos que algunos de estos factores cambian según la formación: las unidades pierden "pasos" de 300 hombres aproximadamente, y ello influye en su capacidad de combate y/o en su moral y la de su ejército.

En resumen, el sistema de reglas de *Vive l'Empereur* hace pensar que valdrá la pena tener todos los títulos de esta colección, si nos gusta el wargame y la época napoleónica.

Auerstaedt

Y ahora hablemos un poco de la batalla en sí. A diferencia del **Auerstaedt** de **Marshall Enterprises**, el de **Socomer** comienza dos horas más tarde en la cronología de la batalla, cuando la primera gran carga de la caballería prusiana había sido rechazada. Ello pone las cosas más sencillas al bando francés y acorta la duración de la partida: toda la caballería prusiana (menos los húsares de Wurtemberg) comienza el juego desorganizada y no podrá reorganizarse hasta el turno 3 como muy pronto. Los franceses por

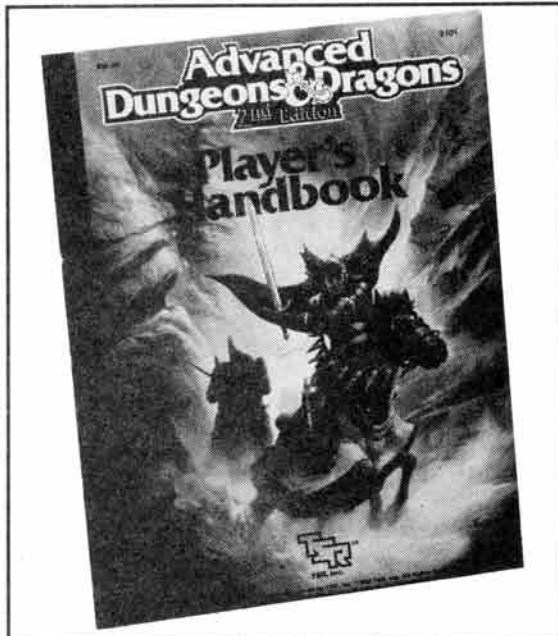


lo tanto pueden avanzar, intentar machacar a las dos primeras columnas prusianas y luego tomar posiciones defensivas a la espera de los refuerzos prusianos, entre los que se encuentra la guardia. Defender Hassenhausen y Taukwitz, o incluso intentar algún hexágono de Auerstaedt significará la victoria casi segura para el bando francés, que cuenta con mejores unidades que los prusianos, aunque tenga una gran desventaja en caballería.

Los prusianos por su parte, tienen la opción de no lanzar sus columnas una a una para verlas rechazadas y esperar a la última parte de la batalla para intentar un ataque decisivo con la mayor parte de sus tropas, intentando flanquear a los franceses, con las ventajas que ello reporta en la tabla de combate cuerpo a cuerpo. Claro que si sale mal, no habrá segunda oportunidad.

Para terminar, recomiendo que a la hora de contar los pasos, fotocopieis las hojas de los ejércitos y vayáis tachando pérdidas en lugar de colocar marcadores en las fichas sobre el tablero; en caso contrario los apilamientos pueden resultar engorrosos (por ejemplo, dos unidades, cada una con un marcador de pérdidas, y encima con un marcador de desorganización o de formación en cuadro, dan un total de cinco fichas). También observad que hay un error en las dos fichas de coraceros prusianos en su versión de columna, les han quitado un paso a ambas; sus efectivos han de ser de 4 pasos (1200 hombres) tal y como figura en las fichas de línea. Y ya que estamos con los coraceros, objetar que sea mayor su factor de combate en línea que en columna, la caballería pesada siempre fue más efectiva en esta última formación. Esto es sólo una pequeña pega dentro de un gran juego. Recomendado tanto para iniciados como para novatos en el tema.

J. López Jara



Lo que faltaba...

Si algo estaba claro al leer los primeros libros de la serie AD&D, era que el equipo de Gary Gygax necesitaba urgentemente un maquetista, un ilustrador y un coordinador. Esta afirmación todavía es válida en la actualidad en la que los admirados Másters de AD&D son venerados por su habilidad en descubrir las reglas de juego a aplicar en medio de esta compleja amalgama sin orden ni concierto de oscuras reglas, a menudo apenas descifrables o incluso contradictorias según la página que uno esté leyendo.

Con el tiempo se echaron a faltar más elementos de juego que el jugador habitual de rol conocía de otros productos, como por ejemplo el sistema de competencias o los backgrounds más específicos.

Y finalmente, los Másters de AD&D añoraban la aparición de esta 2ª edición, que supuestamente compilaría la mayor parte de lo contenido en los 11 volúmenes de reglas y extensiones de AD&D, ya que era necesario apuntarse a un gimnasio de body-building para tener la forma necesaria para transportar los manuales cada domingo al lugar de la partida...

Lo bueno...

Una de las primeras normas que TSR ha mantenido a la hora de confeccionar esta 2ª edición es la de que el juego sea perfectamente compatible en ambas versiones (esta fue una de las primeras condiciones que pesaban sobre la nueva versión, bajo pena de linchamientos masivos por parte de los sufridos fans de la colección AD&D de la primera época...). Evidentemente, se han incluido nuevas reglas, pero en su fondo, AD&D 2ª edición no desorientará a los practicantes de este juego, que ya conocen y juegan con los principales mecanismos y reglas que se incluyen en la nueva versión.

El cambio principal ha sido, por supuesto, el presentar de forma limpia y clara las reglas existentes (añadiendo algunas que se consideraban indispensables y modificando las que se consideraban inapropiadas), sin cambiar la filosofía de la primera versión, basada en las clases de personajes, los niveles y los alineamientos.

Si algún acontecimiento era tan esperado en el mundo del Role-Playing game, éste era sin duda la 2ª edición del AD&D. Unánimemente se hacía sentir una necesidad de clarificar y eliminar las numerosas contradicciones que figuran en las anteriores versiones. Cuando salió el primer volumen de la serie AD&D, ni el propio Gygax sabía que aquella extensión para el sistema **Dungeons & Dragons** (a la cual se le denominó **Advanced** por estas razones) iba a convertirse en un nuevo sistema tan revelador que requeriría los siguientes volúmenes, como el **Dungeon Master Guide** y toda la retalla de libros que forman la colección AD&D.

En esta ocasión, sólo comentaremos el **Player's Handbook**, que ha sido el único aparecido hasta la fecha en el mercado. Intentaremos no ser muy duros...

El **Player's Handbook** es un libro denso de 256 páginas con interiores en bicolor azul y negro, que incluye en su interior muchas de las reglas que se incluyeron en su momento en el **Master Guide**. Esta vez la lectura se realiza de un modo más claro gracias a la presencia de un índice bien confeccionado, con un diseño de páginas que permite la identificación del capítulo en el cual nos encontramos.

La redacción también ha sido mejorada, permitiendo una comprensión mayor de las reglas, e incluyendo las fórmulas acertadas del **Unearthed Arcana**: la creación de competencias basadas en una característica. Este sistema (conocido ya por la mayoría de jugadores) es muy recomendado para reforzar los perfiles de los personajes y, aunque esta propuesta sea opcional, se recomienda (nosotros también) su utilización.

En cuanto a la creación de personajes, ahora sólo existen 4 grupos: Guerreros, Magos, Sacerdotes y Timadores que incluyen a su vez especialidades (Druida, Ilusionista, Paladín, etc.). El poder de los sacerdotes se ejerce en 16 esferas de influencia (Animal, Astral, Charm, etc. y una común a todos los sacerdotes -All-), mientras que los Magos pueden pertenecer a 9 escuelas de Magia (Alteration, Illusion, etc. y Lesser Divination, escuela menor abierta a todos). Cada escuela tiene una exigencia de raza y de un mínimo de puntuación en ciertas características. Otros detalles: ya no pueden haber semi-orcos como PJ, cualquier raza admite la clase de sacerdote, y ya no existen las clases de monjes y asesinos, ni tampoco existen las apelaciones por nivel (tipo Aprendiz o Acólito). Los ladrones evolucionan de modo diferente: sus porcentajes se reparten (a gusto del jugador) entre las diversas capacidades a cada cambio de nivel y ya no hay 95%.

Uno de los cambios más importante lo aporta el nuevo sistema de combate, totalmente revisado. En cada round de combate, se tira la iniciativa, desarrollándose las acciones en el orden que ésta indica. Los hechizos tienen un modificador a la iniciativa según el tiempo de preparación de los mismos. Pero sin duda la modificación más acertada es la del THACO (To Hit AC 0) que muchos jugado-

res ya utilizaban, y los ajustes según el tipo de armadura (y no la clase de armadura). Menos acertada quizás han sido la revisión de los capítulos sobre movimiento y *encumbrance*.

En el apartado de los PX, destacamos que éstos se otorgan al grupo por completar la misión, al guerrero por combatir, al ladrón por robar, al clérigo por convencer adeptos, etc. evitando así la mentalidad destructiva de las primeras versiones. En cuanto a los PV (Puntos de Vida), se acabó el coma hasta -9. A 0 puntos de vida te has muerto definitivamente (risitas de los Másters por el foro...). De la misma manera, se acabaron los poderes psiónicos (por otro lado, para el uso que se hacía de ellos...)

El capítulo consagrado a la magia ha cambiado mucho, por lo que resulta aconsejable releerse enteramente esta sección, en la cual las descripciones y efectos de los hechizos han cambiado (normalmente para menos, por lo que un mago no advertido puede llevarse desagradables sorpresas...)

Lo feo...

A primera vista, el Player's Handbook es muy bonito y está bien diseñado. Pero bien mirado, aparte de la portada y algunas ilustraciones puntuales, el conjunto no mata e incluso decepciona un poco cuando se cono-

ce la plantilla de ilustradores y diseñadores de TSR.

Toda la sección de magia y hechizos ha sido totalmente reescrita e incluye numerosos y sustanciales cambios. Si tenemos en cuenta que es una de las partes que requiere más memorización por parte del jugador de AD&D, sólo le queda al sufrido Mago hacerse un lavado de cerebro antes de aprender los nuevos hechizos con diferentes nombres (¡Y mucho cuidado! ¡Los efectos han variado y algunos son sustancialmente menores a los de la primera versión!)

De un modo mucho más subjetivo, un servidor acaba un poco liado con tanto método de generación de características (para colmo, una más: el método V).

Lo malo...

Volver a constatar que, pese a unos esfuerzos evidentes, todavía flota sobre la gama AD&D alguna sombra caótica tan típicamente familiar a la primera versión.

Por ejemplo, todavía existen párrafos y secciones que no parecen haber sido revisados y que presentan errores notables imperdonables: olvidos de texto (como parte de un hechizo, por ejemplo), tablas (la del ajuste del carisma por raza en la página 20) y alguna que otra contradicción como la de los viejos

tiempos (*un mago no puede llevar armadura... y más lejos: un mago elfo con una armadura de cadena élfica puede lanzar hechizos...*)

Si a esto le añadimos lo exigente que se ha vuelto el aficionado al juego de rol, en base a la cantidad de productos existentes en el mercado, este tipo de errores no deberían existir, y menos aun en un juego tan prestigioso y esperado como el AD&D 2ª edición.

Continuará...

Finalmente, tan solo queda decir que el aficionado se deberá armar de paciencia a esperar la aparición del **Master Guide** para el verano y del material restante (**Monstrous Compendium**, tres libros -el tercero incluye los monstruos de *Forgotten Realms*, *Dungeon Master's Screen* y *Character Record Sheets*) para el resto del año.

Como novedad prevista para finales del 89 principios del 90, TSR prevee publicar unos libretos que incluirán más información sobre las clases de personajes existentes y las particularidades de cada una de ellas y sus especialidades. El orden previsto es el siguiente: *The Complete Fighter Manual*, *The Complete Thief Manual*, *The Complete Cleric Manual* y *The Complete Wizard Manual*.

Germán Lobos



CHILL™



¿Quién decía que no existen otros juegos de terror? Esto es Chill, uno de los mejores (y de los pocos) juegos dedicados al tema del terror. El mundo de Chill es ese que encierra nuestros miedos más profundos, el mundo de las cosas que deambulan por la noche haciendo curiosos ruidos... A cual de ellos más inquietante... Cada uno de los jugadores dará vida a un personaje cuyo objetivo es la búsqueda y, a veces, la destrucción de extraños y tenebrosos seres...

Ficha Técnica

Nombre	Chill
Autores	Gall Sánchez y Garry Spiegel
Editor	Pascetter/Schmidt Internacional
Aparición	1986
Tema	Terror
Nº Jugadores	de 2 a 8

La S.A.U.V.E.

La Societas Albae et Utile Viae Eternitatis (S.A.U.V.E.) fue fundada en Dublín en el año 1844 por un grupo de científicos que intentaban encontrar una explicación razonable a diversos hechos que el resto de la comunidad científica prefería ignorar. Existían leyes naturales poco conocidas debido a su complejidad o a su abstracción, pero especialmente porque desafiaban toda la lógica científica establecida... ¿Una nueva dimensión?...

Así fue como miembros de esta nueva sociedad empezaron a pensar que los dragones, basiliscos, fantasmas o vampiros no eran quizás "nada más que leyendas". La organización comenzó a dedicar sus esfuerzos a vencer y expulsar a monstruos y criaturas salidas de "otra dimensión" que se dio en llamar "Lo Desconocido". Algunas de las expediciones de este grupo fueron anunciadas al público, que no aceptaba reconocer la verdad, como "accidentales" o "inexplicables". Los intentos de publicación de sus descubrimientos hizo que más de uno fuera a parar al asilo psiquiátrico. Así puestas las cosas, se decidió transformar a la sociedad en organización secreta, que sólo contactaría y aceptaría a aquellos que, de un modo u otro, hubieran sido víctimas de "Lo Desconocido".

Lo desconocido es el símbolo que engloba a todas las energías, horribles disciplinas e

innobles criaturas del: vampiros, hombres-lobo, zombis, momias o cualquier otro tipo de "monstruo" entresacado de cualquiera de las leyendas de cualquier lugar del mundo.

La S.A.U.V.E. puede proveer a sus miembros de una serie de equipo standard que depende de la misión encomendada y de la época en que ocurra: botiquín, linterna, obras de referencia, revólver... balas de plata, martillo y estaca...

Las reglas de la S.A.U.V.E.

Todos los personajes jugadores de Chill pertenecen a la S.A.U.V.E. por uno u otro motivo (cosa que ayuda a crear la historia del personaje), que es además la fuente de información más importante para los personajes. Sin embargo, a cambio de esta información, los jugadores deben cumplir ciertas reglas:

- Las actividades, componentes, oficinas o centros de reunión de la S.A.U.V.E. deben ser mantenidos en secreto en todo momento y a cualquier precio.

- Los principios morales deben ser respetados constantemente. Deben respetarse las costumbres y las diferencias culturales de los demás en cualquier lugar del mundo.

- Cualquier información susceptible de interesar a la sociedad debe ser escrupulosamente anotada y enviada a la oficina más próxima de la organización siempre que sea posible. Esto ayuda a mantener siempre informados a

los demás miembros que lo necesiten.

- Cualquier miembro de la organización debe estar siempre preparado para abandonar todo lo que esté haciendo para combatir a "Lo Desconocido".

No respetar alguna de estas reglas puede significar la expulsión de la sociedad. Hasta ahora, ninguna de estas personas expulsadas ha sobrevivido más allá de 17 meses... se supone que son asesinados de forma horrible por criaturas de "Lo Desconocido".

Los personajes

Todos los personajes tienen 8 características de base: Fuerza, Destreza, Agilidad, Personalidad, Percepción, Voluntad, Suerte y Constitución. Todas ellas poseen valores comprendidos entre 26 y 80. Los resultados de las características deben ser obtenidos en primer lugar y luego repartidos entre las 8 características a gusto del jugador. Atención, son muy importantes para el juego las características percepción y voluntad, por lo que puede ser interesante el reservarles algunas de las mejores puntuaciones. En lo que se refiere al status social, profesión, educación, edad, nacionalidad, etc., se supone que todos los personajes de Chill poseen suficiente dinero como para soportar todos los gastos necesarios (sin pasarse). El único obstáculo que deben superar es que el trabajo escogido debe permitirles el participar en las aventuras.



ras, es decir, que deben disponer de tiempo libre o bien pueden librarse de su trabajo temporalmente. Todo lo demás puede escogerse libremente.

Las competencias

Hay una buena cantidad de competencias, algunas de ellas muy interesantes, divididas en 3 grupos: competencias de combate, profesionales y ordinarias. Sin embargo, los personajes sólo pueden escoger un número muy reducido de ellas, dependiendo de una tirada de dado, con lo que quedan bastante limitados. Además, estas competencias no tienen más que 3 niveles: alumno, maestro e iniciado. Se mejoran aumentando el nivel, pero una vez obtenido el nivel de iniciado, no es posible aumentar la probabilidad en la competencia (aunque a estas alturas ya debe ser bastante elevada), excepto aumentando el valor de las características de base, puesto que cada competencia depende directamente de 2 ó 3 de estas características.

El defecto del juego (siempre puede arreglarse, pues esto depende directamente del DJ) es la forma de aumentar los niveles de las competencias o las características: gastando los P.E. (Puntos de Experiencia) obtenidos. ¿Cómo obtener los P.E.? Matando bichos al estilo D&D, sin premiar la investigación o la consecución óptima de una acción difícil.

El cuadro de acción

El cuadro de acción es una de las innovaciones del juego. Se trata de una tabla, la única que debe utilizarse durante el juego, que resume cualquier tipo de acción: combate, test de miedo o de sorpresa, reacciones animales y PNJ, etc.

El combate es sencillo y rápido. Está pensado para jugar con fichas de cartón cuadradas por lo que es fácilmente aplicable a figuras; y permite todo tipo de acciones (está previsto el poder desarmar a un enemigo o dejarlo inconsciente). El daño no depende del tipo de arma utilizada, sino de lo bien que se sabe utilizar (cosa que, por otro lado, no deja de tener su lógica), por lo que sólo hay 2 divisiones: combate a manos desnudas, con diversas técnicas a escoger, o combate a mano armada. Obviamente, pistolas, fusiles y todo tipo de armas arrojadizas suelen ser las mejores, puesto que pueden utilizarse a distancia. Además, los jugadores pueden utilizar sus puntos de suerte para evitar el ataque de un arma de fuego o de un arma lanzable, así como también para intentar distraer o confundir al atacante. Los PNJ, animales y criaturas no se benefician de este tipo de acciones, reservadas exclusivamente a los jugadores.

En el caso de encuentros con animales o criaturas, tanto los personajes como los PNJ

deben efectuar un test de miedo, que depende del estado de la voluntad actual del personaje afectado, de cuyo resultado dependen las posteriores acciones a emprender por éste. Sin embargo, creo que debo hacer una aclaración: Algunos DJ traducen directa y literalmente las explicaciones de las tablas, y traducen "s'enfuir pendant un round" como "huir durante un turno", cosa ridícula que hace que los personajes corran de un lado a otro durante toda la aventura. Creo más correcto traducirlo como "no actúa durante un turno", es decir, que pierde totalmente la iniciativa y, como máximo, sólo podrá defenderse. He visto fracasar partidas de este juego por esta simple deficiencia de traducción.

Están también previstas las reacciones de grandes grupos sociales (iglesia, autoridades civiles, policía, prensa, militares, etc.), así como la posibilidad de corrupción, intimidación, demanda de ayuda, engaño y toda una serie de posibles acciones a emprender por los personajes.

El arte

El arte es la facultad de percibir el mundo de "Lo Desconocido", de comunicar con él e incluso de influenciarlo. No se trata de una forma de magia, sino más bien de una disciplina que permite aprovechar la energía que proviene de "Lo Desconocido" en el mundo conocido. Podríamos decir que se trata de una disciplina que respeta sus propias leyes físicas, y que depende principalmente de la percepción del sujeto, así como de su voluntad. El entrenamiento de estas características hace que el personaje pueda profundizar sus conocimientos en una de las tres formas del arte que puede utilizar: comunicación, curación o protección.

Existe una cuarta forma del arte: la Voz Maldita. Esta es una forma degenerada y malvada del arte, que sólo pueden utilizar las criaturas de "Lo Desconocido" y que representa un arma importante a su servicio.



Conclusión

Este juego tiene, en mi opinión, 2 ventajas (que para otros pudieran ser inconvenientes) sobre otros juegos de terror:

- Todo el juego está pensado para jugarlo en cualquier época a partir de la fundación de la S.A.U.V.E., desde la Inglaterra victoriana a la época actual o, si alguien se atreve, un futuro más o menos lejano.

- El tipo de criaturas y "monstruos" de "Lo Desconocido" hacen que miles y miles de leyendas, cuentos, libros, películas, etc. puedan servir como idea para creación de módulos y campañas.

Basta un poco de imaginación para que este juego se convierta en uno de los favoritos de nuestra ludoteca.

Vampus



de la situación: agua bendita, estaca, cuchillo, fusil, etc... de las cuales los jugadores pueden poseer en todo momento un máximo de 3, o bien las "cartas de evento", también con un máximo de 3, que pueden procurar ciertas ventajas en algunas situaciones concretas. Pequeño problema: Drácula también tiene "cartas de evento", sólo que él las obtiene cuando las piden los cazadores. Las cartas de evento se encuentran mezcladas en una sola pila, y cuando un cazador pide una de estas cartas, debe mirarse el dorso de ésta: una cruz implica que la carta es para un cazador, un murciélago indica que la carta se la queda Drácula. Si los cazadores actúan conjuntamente, el juego está bastante equilibrado, y depende a menudo más de la suerte al coger las cartas de evento que del buen juego de uno u otro bando.

Drácula posee además una ventaja adicional para contrarrestar el que son 3 cazadores y no sólo 1: puede ir dejando una serie de peones por los sitios que va pasando. Estos peones son poderes o aliados controlados por él que los cazadores deben evitar o destruir. Cuando un cazador se encuentra a Drácula o a uno de sus agentes, se produce un combate. Cada uno debe escoger en secreto el arma que va a utilizar y se tiran

iniciativas con 1D6. El ganador de la iniciativa es el atacante, y debe mirarse en la tabla correspondiente cual es el daño hecho al oponente, que depende de las armas utilizadas por cada uno. Para conseguir matar a un cazador, Drácula dispone de 2 medios: haciendo que el número de heridas recibidas por éste supere 12, o bien mordiéndole 2 veces, con lo que lo convierte en un vampiro. Tanto heridas como mordiscos pueden curarse mediante las cartas de evento adecuadas. Matar a Drácula implica que sus puntos de sangre deben llegar a -12. De todas maneras, si sus puntos de sangre llegan a 0 o menos, Drácula pierde todos sus poderes y debe dirigirse hacia su castillo por el camino más corto y recto posible, momento que los cazadores deberían aprovechar para destruirlo.

La victoria se consigue dependiendo de una serie de condiciones. Es muy difícil conseguir una "Gran Victoria" por parte de cualquiera de ambos bandos. Normalmente, las partidas acaban en empate o con una "Pequeña Victoria" por parte de uno de los bandos. En caso de ganar los cazadores, ganan todos los jugadores que los controlan, aunque si se quiere saber cual es el que verdaderamente ha sido el que más ha contribuido

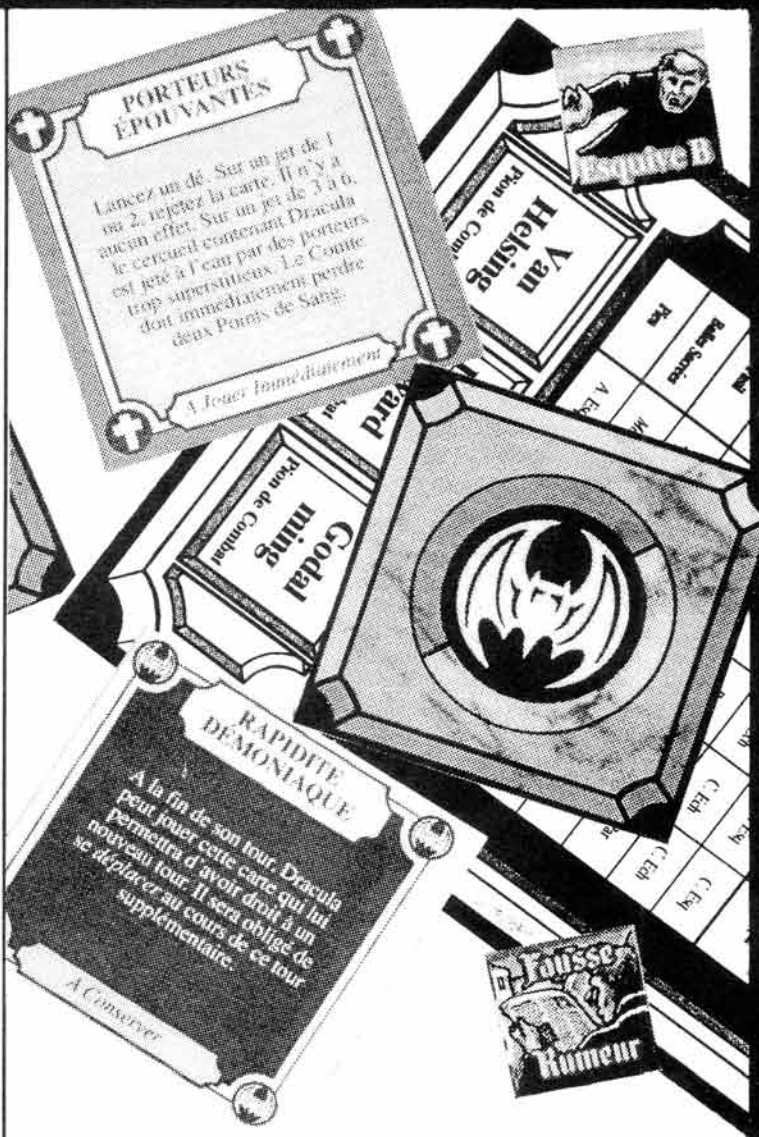
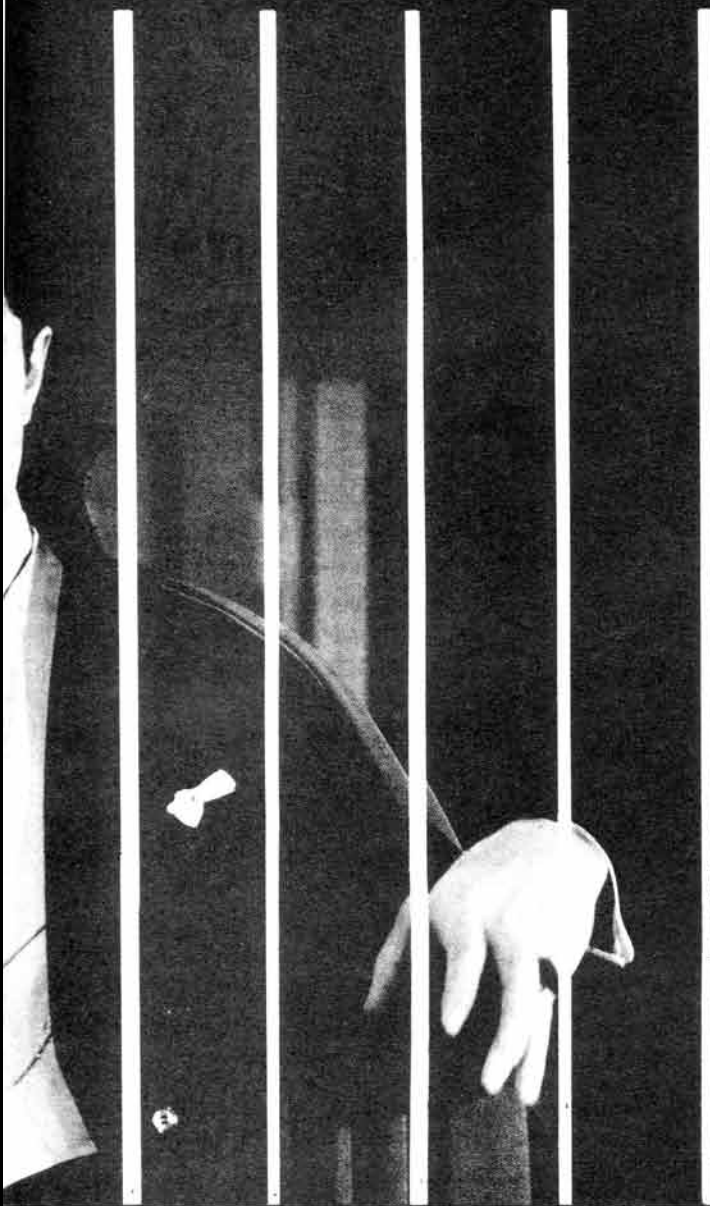
a la victoria, pueden contarse durante la partida los puntos de valor, puntos que se obtienen, generalmente, en combate contra Drácula o sus agentes.

Sablos consejos para los Cazadores

Plantearé aquí 2 tipos de estrategia a seguir por los cazadores. Las dos son muy extremas y, generalmente, en vuestras partidas podéis utilizar una mezcla de ambas. En cualquiera de ambos casos, es siempre interesante pedir siempre el máximo posible de cartas de evento para cada cazador. Si bien es cierto que esto también favorece a Drácula, la proporción de cartas en manos de los cazadores es de 3 a 1, pero la gran ventaja está en una serie de cartas que deben jugarse inmediatamente y que obligan a Drácula a declarar el lugar en el que se encuentra en ese momento. Para cualquiera de las estrategias a seguir ésta es una gran ventaja.

A- Destruir a Drácula:

Una vez localizado Drácula, deberá intentarse el rodearlo. Recuérdese que el Conde pierde 1 punto de sangre cada vez que embarca, por lo que no importa demasiado



que escape si lo hace por mar. Eso sí, se le debe localizar lo antes posible para intentar arrinconarlo de nuevo. Sería interesante el poderlo atacar alguna vez, especialmente si se posee una estaca, arma que puede llegar a matarlo de un solo golpe y sin importar los puntos de sangre que posea en ese momento. Si los puntos de sangre de Drácula llegan a 0, éste deberá dirigirse por carretera y por el camino más recto posible hacia su castillo, por lo que se puede calcular en donde se encontrará en todo momento. Este es el momento de atacarlo a fondo, pues ha perdido todos sus poderes, así como la ventaja de ataque cuando es de noche.

Otras estrategias básicas a tener en cuenta son las que permite el propio sistema de juego. Los cazadores siempre actúan en un orden (primero Lord Goldaming, seguido del Doctor Seward y finalmente el Profesor Van Helsing) que permite a los jugadores plantear los posibles encuentros con el Conde de un modo más eficaz. Tal y como a menudo lo reflejan las películas del siniestro vampiro, puede resultar útil que uno de los personajes actúe como cebo (Por ejemplo, Lord Goldaming) para permitir de este modo que en el siguiente turno los compañeros (bien equipados) se enfrenten de nuevo al Conde ya algo

debilitado.

En algunas ocasiones puede ocurrir que los cazadores anden totalmente perdidos, ignorando el paradero de Drácula. Puede ser la ocasión de utilizar la carta de evento "Hipnosis" (justo después de haber sido "mordidos" por algún vampiro) que obliga a Drácula a descubrir en qué ciudad se oculta, así como la ciudad que tiene previsto "visitar" en su siguiente turno y cuantos vampiros posee en estos momentos. Aunque en un principio pueda resultar arriesgado dejarse moder por un vampiro, esta jugada puede resultar muy interesante si se preparan bien las siguientes jugadas de acercamiento al Conde (por cierto, no estaría de más poseer también la carta que retira el mordisco de la víctima, no vaya a ser que al demoníaco Drácula se le ocurra utilizar algún poder (como los que proporcionan las cartas "Visita Nocturna" o "Influencia Vampírica", de resultados nefastos para jugadores mordidos). Finalmente, los cazadores pueden estar interesados en conocer las ciudades "encrucijada" del tablero, que sin duda permiten un mejor control de los desplazamientos de Drácula por tierra. Especialmente interesantes son los triángulo formados por Zagreb, Viena y Munich.

B- Destruir a los vampiros:

Drácula gana si consigue colocar 6 vampiros repartidos por Europa. Teniendo en cuenta que sólo hay 11 (contando a Jonathan Harker si lo vampiriza), una estrategia interesante puede ser el matar a 6 de los vampiros, con lo que Drácula no podrá conseguir su objetivo. Es interesante el saber en donde se encuentra el Conde, pues todos los peones de poderes o aliados (entre los que se encuentran los vampiros) debe irlos colocando por los lugares que pasa. Atención, la única condición de victoria de Drácula entonces es matar o vampirizar a los tres cazadores (aunque es muy probable que los cazadores estén bien equipados a estas alturas de la partida como para "recibirle"). Esta estrategia sólo da una victoria menor.

Consejos Internales para el Conde...

También el Conde tiene 2 estrategias a seguir, aprovechando el que sus movimientos se hacen ocultos del resto de jugadores. A- Matar o vampirizar a los cazadores: Aprovechando su movimiento oculto, Drácula puede aprovechar para atacar a los cazadores uno a uno en las mejores condiciones: de

noche. Si el combate se desarrolla de día, Drácula es prácticamente humano, pero no posee armas. Sin embargo, de noche posee todos sus poderes y se convierte en un rival **prácticamente** invencible. Cuidado, esta estrategia tiene sus riesgos, y algunas de las armas de los cazadores pueden resultar mortales.

B- Colocar 6 vampiros repartidos por el plano: esta es la estrategia más fácil de seguir y la más cómoda. Una de las cartas de evento del Conde permite cambiar de lugar todos los peones colocados sobre Europa. Puede ser interesante el ir recopilando vampiros hasta poseer esta carta, colocarlos entonces sobre la TSD (plano oculto utilizado por Drácula) y jugar inmediatamente la carta, con lo que se les podrá cambiar de lugar y despistar totalmente a los cazadores que, si quieren encontrarlos, deberán batir todo el plano. Esta estrategia sólo da una victoria menor.

Si el Conde tiene un comportamiento agresivo y le gusta el riesgo, no cabe duda que los movimientos ocultos le ofecen numerosas jugadas llenas de atractivo. Por citar alguna, puede resultar interesante ir dejando una pista clara a seguir para un cazador es-



pecialmente obcecado, de modo que se vaya debilitando... y quien sabe, a lo mejor resulta que el Conde ha vuelto sobre sus pasos y se encuentre en la misma ciudad que el cazador, justo después que éste haya tenido un combate con un vampiro...

Finalmente...

Tanto Drácula como los cazadores consiguen una victoria mayor o suprema combinando ambas estrategias y cumpliéndolas, cosa que ya no resulta tan fácil para ninguno de los dos. Un último consejo a los cazadores: mantenerse en grupo puede ser interesante, pues no seréis atacables por Drácula, y bien armados, raramente algún evento os afectará. Sin embargo, la cantidad de terreno batida es demasiado pequeña, por lo que Drácula no tendrá ningún problema en conseguir una victoria menor. Tampoco es bueno el separarse demasiado, pues Drácula podrá atacaros uno a uno o se escapará fácilmente por los huecos dejados entre los personajes. Es importante el actuar conjuntamente y mantener un equilibrio.

Vampus

No cabe duda que la edición de *La Furie de Dracula* de la casa Oriflam no tiene nada que envidiar a la versión inglesa de G.W., de las cuales incluso se agradecen detalles como los de las figuritas de plomo, el grosor más consistente de las cartas de acontecimientos o las ilustraciones suplementarias del libretto de reglas. Quizás no se pueda decir lo mismo de la ilustración de portada que, por otro lado, no influye

LA EDICION FRANCESA

en absoluto en el conjunto irreprochable de la versión francesa.

Pero la diferencia no se limita únicamente al aspecto exterior. Las reglas del juego han sido igualmente mejoradas, modificando el desequilibrio que existía, favoreciendo a los cazadores frente a Drácula, por lo que se incluyen dos cartas más de acontecimientos

destinadas al Conde (entre ellas, la que permite redistribuir de modo diferente sus fichas por todo el mapa, dificultando la posibilidad de localización por parte de los cazadores).

Además, todo parece indicar que las mejoras no terminan aquí. La revista oficial de los productos Oriflam, *Tatou*, tiene previstas nuevas reglas y cartas de juego. Se nos hace la boca... sangre.

¿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

EXTENSION

Esta extensión debe jugarse con las mismas fichas, cartas y personajes que el juego original, con tan solo ligeras variaciones en las reglas y en las condiciones de victoria de ambos bandos. El número de jugadores sigue siendo de 2 a 4.

Se trata de intentar reconstruir la historia original del libro de Bram Stoker, modificando algunas cosas para no dar demasiada ventaja al conde. Debe separarse la carta de acontecimiento "Jonathan Harker" (para los "cazadores") y la carta de "Evasión" (para Drácula, por razones evidentes que observaréis a continuación). El resto de las cartas se mezclarán y colocarán en una pila, como en el juego original. Se seguirán asimismo las reglas originales en lo que se refiere a peones de Drácula y peones-arma de los cazadores y agentes.

Nos encontramos en el año 1890. Drácula se encuentra en su castillo, mientras que los cazadores pueden colocarse en cualquier ciudad al oeste de la frontera marcada en el plano de Europa. Una vez colocados los cazadores, se juega la carta de acontecimiento "Jonathan Harker" sobre el castillo de Drácula, produciéndose el consiguiente combate. No hay que hacer la tirada día/noche; el combate se desarrolla durante la noche y Drácula tiene un +1 a la iniciativa durante toda la duración del combate. Harker (que posee 12 puntos de vida -se puede por lo tanto utilizar cualquier carta de los cazadores para llevar el combate) dispone de los peones puñetazo, esquiva, huida (este último no puede utilizarlo en el primer turno) y crucifijo. Dependiendo del resultado de este combate, se producirán los siguientes acontecimientos:

-Si Drácula muerde, mata o hipnotiza a Harker, éste se convierte en vampiro y el peón "Harker vampiro" se coloca en el castillo. La carta de acontecimiento "Jonathan Harker" queda fuera del juego y además, Drácula gana 1 pto de sangre por haber bebido la sangre de Harker.

-Si Harker consigue escapar, la carta de acontecimiento "Jonathan Harker" se mezcla con el resto. Cuando vuelva a aparecer en el juego, se utilizará del modo habitual (por lo que "Jonathan Harker" estará recuperado de heridas y tendrá que escoger sus armas como indica la carta).

En ambos casos empezar a jugar normalmente. Drácula mueve primero y luego cada uno de los cazadores según el orden establecido en el juego original.

El objetivo de Drácula es ir hasta Londres, dejar allí un vampiro (la prometida de Harker) y volver hasta su castillo. El objetivo de los cazadores es destruir a Drácula a cualquier precio.

Modificaciones a las reglas originales:

Drácula

Hasta su llegada a Londres, Drácula tiene total libertad de movimientos. Puede tomar un barco hasta las costas inglesas desde cualquier puerto (con las implicaciones que se indican en las reglas originales). Sin embargo, en el momento en que deje el vampiro en Londres, debe declararlo al resto de los jugadores, y cuando intente dejar la Gran Bretaña, deberá lanzar 1D6 a la vista de



los jugadores-cazadores. El número obtenido en el dado es el número de sectores marítimos que puede recorrer el barco que ha tomado. Puede recorrer menos sectores, pero nunca más. Si, debido al puerto escogido, debe mover más sectores para llegar al continente que los permitidos por el dado, podrá hacerlo utilizando el mínimo número posible de éstos, pero declarando al resto de los jugadores por cuales va a pasar y cual será su puerto de desembarco. Una vez haya desembarcado en el continente, no podrá volver a embarcar: deberá mover por tierra hasta su castillo. En el momento en que llegue al castillo, debe declararlo al resto de los jugadores, pero el juego acabará después del movimiento de los cazadores (que aún tienen una última oportunidad para atacarlo).

Drácula puede mover a una ciudad ocupada por un cazador, pero no tiene la obligación de declararlo ni atacarlo. Sin embargo, si en el turno de movimiento del cazador éste no se moviera de la ciudad, descubriría a Drácula y lo atacaría, así como si una carta de acontecimiento lo obliga a mostrarse antes de que el cazador se haya movido.

Los vampiros dejados por Drácula (incluido Jonathan Harker si ha sido convertido en vampiro) atacarán siempre a cualquier cazador que acabe su movimiento en la ciudad en que éste se encuentra. En el caso de que el cazador no posea alguna de las armas que permiten matarlo, será mordido por él.

La utilización de la carta de acontecimiento "Orden Demoníaca" no permite a Drácula

el poner o desplazar el vampiro de Londres. El vampiro situado en Londres no se puede quitar.

Cazadores

Deben mantenerse siempre en movimiento. No pueden pasar o no mover ningún turno, salvo en el caso de que un jugador decida mover por ferrocarril y obtenga un 1 en 1D6, lo que le obligará a permanecer en la misma ciudad sin poder moverse.

No pueden haber 2 cazadores juntos. Un cazador no puede mover a la ciudad en que se encuentre otro a no ser que éste último mueva después. Excepciones:

- a) Un cazador puede moverse a la ciudad en que se encuentra otro cazador por que este último mueve después, pero este último intenta tomar un ferrocarril y obtiene 1 en 1D6, con lo que se queda en la ciudad.
- b) Un cazador se mueve a la ciudad en que se encuentra otro porque este último mueve después, pero descubre entonces que Drácula se encuentra en esta ciudad.

En cualquiera de los casos, deben separarse en el siguiente turno sin haber podido intercambiar nada, ni siquiera peones-arma.

En cuanto Drácula declare que ha dejado un vampiro en Londres, al menos uno de los cazadores debe dirigirse inmediatamente a destruir al vampiro (y conseguirlo).

Obviamente, está prohibido colocar Hostias en Londres.

Vampus

AGOLPE DE PINCEL

MONSTRUOS Y DRAGONES

De entre todas las figuras que pueden encontrarse en el mercado, unas de las que más aceptación tienen entre los coleccionistas son los dragones. Existen tanta variedad de formas y tipos que incluso muchos aficionados se han especializado en coleccionar únicamente este tipo de figuras. Aparte de su originalidad, una de las cosas que más atraen de ellos es su gran tamaño: una colección de dragones, esqueletos gigantes y otros monstruos no sólo llama la atención, sino que resulta impresionante por la magnitud de sus componentes, que unen a su gran tamaño el aspecto agresivo y amenazador que generalmente tienen muy bien representado este tipo de piezas.

Sin embargo, de nada sirve disponer de una gran colección de dragones si el artista no ha hecho de ellos una obra de arte en su fase de pintura. Llegar a dominar la técnica de pintura de un dragón no es difícil, basta con tener bien claro el esquema que se quiere representar y conocer algunos trucos.

Al abrir la caja

Si el propietario del nuevo dragón no tiene la costumbre de trabajar con piezas de plomo de gran tamaño, quizás se sorprenda de que su animalito esté literalmente descuartizado y dividido en pequeñas piezas. Algunos dragones muy complejos traen una hoja con las instrucciones de montaje, otros, sin embargo, son tan evidentes que no lo necesitan. Sea como sea, el primer paso consiste en comprobar el anclaje de todas las partes y familiarizarse con su posición. Es muy importante repasar bien todas las rebabas y limar las imperfecciones hasta dejarlas invisibles.

Muchas veces no es conveniente montar la figura respetando rigurosamente la forma que trae al salir de la caja... las limitaciones del molde hacen que el escultor tenga que modelar la figura dándole una postura más rígida de lo que sería conveniente y, en consecuencia, se pierde esa agilidad que caracteriza a estas criaturas.

Es una buena costumbre estudiar la pieza

antes de montarla y variar su postura ligeramente, lo justo para perder todas sus formas rígidas: exagerando la curvatura de las alas, el rizo de la cola o el arco del cuello. Conseguiremos esto doblando poco a poco el plomo, aprovechando su maleabilidad, pero sin forzar demasiado. Hay que recordar que este tipo de aleación soporta muy bien las torceduras siempre y cuando no existan grietas que originen puntos de quiebro.

Todos los dragones y otros monstruos alados agradecen este tratamiento en las alas, por lo general demasiado rígidas. Reducir su ángulo de abertura es una tarea sencilla que da muy buenos resultados; cambiar la inclinación de una garra o el ángulo del cuello puede hacer más amenazador al animal.

na pieza tenga que pintarse antes de ser colocada.

Utilizaremos siempre pegamento Epoxy (Araldite), ayudándonos con bolitas de plastelina para sujetar las piezas en su posición. Cuando esto no sea posible, recurriremos a la acostumbrada técnica de perder el tiempo aguantando con los dedos hasta que el pegamento solidifique.

Es muy importante que dediquemos el tiempo necesario al retoque de las juntas con masilla. En algunas piezas grandes deberemos imitar la textura de la piel y las escamas, pero eso es fundamental para el perfecto acabado de la pieza.

Aunque todo el modelo esté montado, es preferible esperar uno o dos días antes de



El montaje

Hay que ir con mucha paciencia en este punto. Por lo general estos monstruos ofrecen algunas dificultades: las piezas están dispuestas de tal modo que siempre alguna es más difícil de pegar que el resto, o la posición de una vincula mucho la colocación de las otras. También es probable que algu-

pintarlo, y ver si alguna pieza se desprende en este tiempo. Si no es así, ya podemos pintar tranquilos.

La pintura

Aparte de los lógicos problemas de color, uno de los inconvenientes de estas figuras en el momento de pintarlas es el elegir los colo-

res. Algunos fabricantes incluyen en sus cajas referencias sobre los colores a utilizar, sin embargo, muchos de estos esquemas son sosos y carentes de vitalidad, por lo que es mejor buscar inspiración por otros medios. Los libros divulgativos sobre animales prehistóricos traen a veces bellas ilustraciones que pueden aportar una buena base. Los trabajos de Chris Achilleos (ilustrador de la portada de *Talismán*), están llenos de dragones y otros bichos muy inspirativos. Y si todo esto no ayuda, coge un libro de reptiles y verás como la naturaleza hace gala del mejor arte al "decorar" a estos pequeños animales.

Una vez decidido el esquema y los colores a utilizar, comienza la delicada tarea de aplicarlos. Al contrario de lo que parece, los dragones modelados con todas sus escamas en relieve son más difíciles de pintar que los de piel "lisa". Los primeros necesitan un insistente trabajo de pincel seco para conseguir que todas las escamas queden perfectamente decoradas, y aún así habrá que pintar una a una cada escama para que el aspecto general no sea demasiado uniforme. Este tipo de dragones es mejor decorarlos con esquemas sencillos y lisos, pues las escamas impiden un buen trabajo de pincel y el resultado final difícilmente queda real.

Los dragones lisos aceptan muchos decorados, tanto a pincel seco como difuminando tonos en húmedo. Es fundamental tener cuidado en suavizar los cambios de color: el vientre de estos animales acostumbra a ser más claro que el resto del cuerpo, pero el cambio no siempre es brusco, y ese difuminado resulta esencial para un acabado realista.

Como pintar

Trabaja el dragón del mismo modo que la piel de un orco o cualquier otra figura pequeña. El color base no debe ser uniforme. Por ejemplo, si el color general es verde, conviene dar el color base con varios tonos de verde entremezclados. Aplicaremos sucesivas capas cada vez más claras a pincel seco, procurando que resalten los pliegues e iluminando las partes abombadas. Con la técnica de la transparencia o veladura resaltaremos aún más los relieves más importantes, y esas zonas donde el efecto del pincel seco haya resultado poco definitorio. Las concavidades, grietas y texturas, las resaltaremos con un lavado en negro de toda la pieza. Por último, pintaremos los detalles específicos: ojos, dientes, correas, uñas y algunas escamas que queramos destacar más que el resto.

No debemos olvidar que pintar cada escama independientemente, con ligeras variaciones del color base ofrece un acabado muy atractivo que merece el esfuerzo.

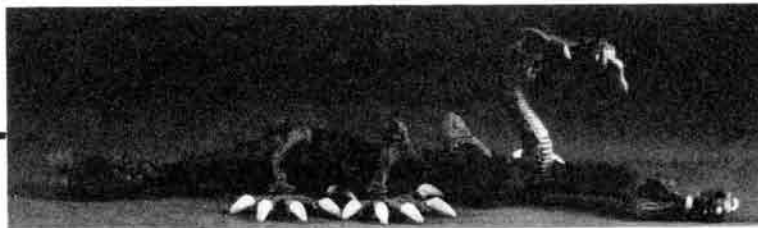
El aerógrafo

No habíamos hablado antes de este aparato, ya que muy pocos decoradores de figuras lo utilizan, pues resulta muy complicado de utilizar si lo que pretendemos es pintar un soldado, y casi imposible su aplicación en una figura de 25 mm. (excepto para dar la capa de imprimación).

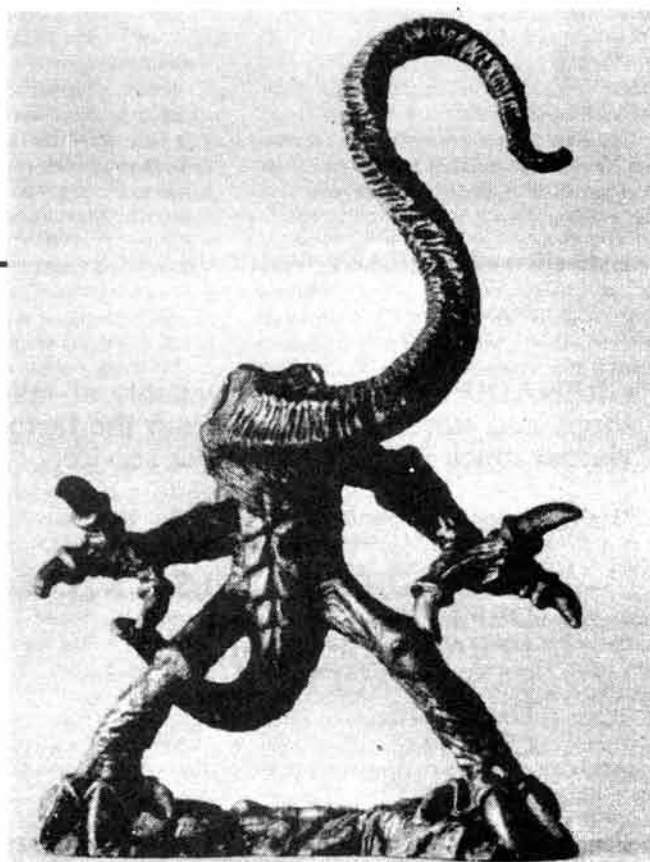
Sin embargo, algunos tipos de figuras como los animales de gran tamaño se beneficiarán mucho de su uso: elefantes, caballos, y por supuesto dragones adquieren una suavidad de tonos muy difícil de adquirir por otro medio que no sea el aerógrafo. Con él es posible dar luces a las alas imitando esa sutil transparencia del pergamino.

Sin embargo, este aparato es un mundo aparte lleno de trucos y dificultades, por lo que dedicaremos un artículo completo más adelante sólo para estudiarlo. De todos modos, si tienes acceso a uno o puedes adquirirlo, verás que con un poco de práctica conseguirás magníficos acabados.

Ricardo Batista



JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO
Y
MODELISMO NAVAL



NYARLATHOTEP

EL VALLE DE LA NIEBLA

Este módulo no oficial para Runequest básico está diseñado para ser arbitrado a 4 ó 6 jugadores, dependiendo de su experiencia. Aunque el módulo no entraña mucha complicación es preferible que los porcentajes en armas sean algo altos. Es aconsejable también que entre los aventureros haya algún mago, clérigo u otro PJ que destaque por su PER. En principio la partida está pensada como aventura de transición entre dos módulos más extensos o bien como módulo "corto". Los lugares geográficos pueden ser fácilmente cambiados para adaptarlos a cualquier "Mundo", aunque yo lo haya ambientado en Glorantha.

Introducción

Nos encontramos en el segundo milenio de la Tercera Edad, la "Estación de la Tierra" toca ya a su fin y los días cortos y las noches interminables dan paso a las tempestades y las nieves que traen los "Demonios del hielo" y de la "noche". Comienza de nuevo la "Estación de la Oscuridad".

El viajar se hace penoso y la fatiga, frío y demás inclemencias azotan a un grupo de aventureros que viaja por el norte de la península de Elamle, en el continente de PALMA-TELA, hacia una región llamada Einar, al noroeste de dicha península. Faltan pocas jornadas para llegar a su ansiado destino y un único valle les separa del "Valle de la Niebla". Al llegar a la entrada del escondido valle una niebla espesa comienza a envolver a los aventureros, que cada vez avanzan por el pequeño sendero con más dificultad. La humedad cala los huesos y oxida las armas; ciertamente no hace un día como para acampar al raso. A lo lejos únicamente se oye el aullar quejumbroso de los lobos. El lugar es poco acogedor y la senda comienza a volverse tenebrosa; un lugar para pasar la noche a cubierto junto a un buen fuego parece un lujo que para ellos no puede existir.

Una casa en la niebla

Cuando los viajeros llevan poco más de media hora de camino por el valle y las luces del ocaso empiezan a desaparecer dando

paso a la noche, ya prácticamente decididos a refugiarse debajo de algún árbol, los PJ podrán percibir una luz no muy lejos. Al acercarse distinguirán entre la niebla la oscura forma de una construcción entre granja y fortaleza, rodeada por un solido muro que la rodea por entero. Una tirada exitosa en "Conocimiento humano" les revelará que se trata de una construcción típica de la región de Einar donde habitan pueblos bárbaros. Así pues, no se encuentran tan lejos de su destino.

La niebla parece descender dejando ver un enorme caserón de dos plantas, en el que destaca una luz en una de las ventanas de la planta superior. Una tirada por "Otear" revelará la presencia de una silueta "aparentemente humana" (un resultado crítico podrá identificar la silueta como la de una "dama"). Los PJ podrán comprobar que la verja que sirve como entrada a la propiedad está abierta. Al abrirla, se romperá el silencio de la noche con el chirrido quejumbroso de unas bisagras maltratadas por la humedad.

Al llegar al umbral de la puerta principal, los aventureros oirán como si alguien descorriera cerrojos y aldabas de la puerta, abriéndose ésta un trecho y asomándose por la abertura el rostro iluminado de un viejo de aspecto un tanto desagradable. Se trata de Ben Dorenforth, un verdadero "granuja". Primero se quedará observando un momento a los "viajeros" pero en seguida les dejará pasar, pa-

sando de una expresión de desconfianza a una de inusitada amabilidad y cordialidad casi molesta. A partir de este momento el viejo comenzará a parlotear sin dejar responder a los "pobres" PJ que seguramente no se esparaban este recibimiento. El Rune-Máster deberá intercalar alguna frase como: "... os estaba esperando hace varios días...", "...conservo vuestro 'ejemplar' perfectamente...", "... supongo que estaréis deseosos de verlo..." y cualquier otra frase que haga sembrar la duda en los jugadores. Evidentemente, nuestros amigos están siendo confundidos con otras personas. ¿Pero con quién? Y además, ¿Qué es lo que pretende el viejo Dorenforth?

Un plan

Se trata nada más y nada menos que de venderle a los PJ una mujer Vampiro, lo que no deja de ser un tanto embarazoso en un mundo donde se supone que los vampiros existen. Pero en este caso, el Vampiro no es nada auténtico. Se trata de la sobrina del viejo, Zoy Dorenforth, que es en realidad la verdadera dueña de la casa y las propiedades que la rodean. El caso es que su tío Ben se está aprovechando del cariño que siente su sobrina hacia él para que sea cómplice de sus "turbios" asuntos. Pero hay algo más, y es aquí cuando entran los PJ. Ben mandó un mensaje a un famosos hombre de ciencia, sanador de profesión y gran estudioso de la

anatomía de los seres extraños entre los cuales se encuentran los vampiros. Como es natural, en él le comunica que tiene un "artículo" que si le interesa puede conseguir por una "razonable" suma. Así pues, el sabio, que responde al nombre de Rabín "El Erudito" debería acudir a la granja con el propósito de adquirir el vampiro. Lo que él no sabe, y los PJ tampoco, es que el viejo quiere quedarse con el dinero y además de no dar al falso vampiro. Por lo tanto, su plan es eliminar al sabio y su comitiva y dejarlos sin un penique (de hecho, los PJ se han adelantado en un día al verdadero sabio y sus acompañantes).

Una larga noche

Una vez nuestros PJ hayan pasado al interior del caserón tienen dos opciones. La primera consiste en seguirle la corriente al viejo. Lo conseguirán pasando algunas tiradas por elocuencia, pudiendo conceder bonus si las explicaciones son ingeniosas o si alguno de los PJ tiene conocimientos que le den una cierta cultura. Si no pasan las tiradas es posible que Ben se percate de la falsedad de sus invitados y el resultado será el mismo que si dan a conocer su verdadera identidad.

La segunda opción es darse a conocer como unos viajeros que únicamente buscaban un lugar donde guarecerse de las inclemencias del tiempo y no tienen nada que ver con la persona que dice que espera tan ansiosamente.

La reacción de su "anfitrión" también variará según los acontecimientos. Si le siguen la corriente y no se da cuenta de nada, llegará incluso a enseñarles al "terrible" vampiro, hablará continuamente de los riesgos que corrieron él y sus criados para capturarlo y como con un pócima de su propia invención lo tiene en un estado letárgico y totalmente seguro para todos los presentes.

Por el contrario, si los personajes son descubiertos o ellos mismos se dan a conocer, la cordialidad del viejo se tornará algo más fría, aunque intentará disimular; tirada por Otear para saber si los PJ notan algo extraño en su nuevo comportamiento. Temiendo por sus "intereses" interará acabar con sus "molestos huéspedes" de una manera un tanto sutil, utilizando un fuerte narcótico camuflado en el vino que tomen durante la cena (felicidades a los PJ abstemios). Todo aquel que beba de él deberá, al cabo de 1D3 horas, tirar en la tabla de resistencia por su constitución contra la POT del breva que es de 10 (vaya con el vinillo de los bárbaros...). Si aguanta alguien el narcótico, solamente se le penalizarán todas sus acciones con un 10% durante un par de horas. Los que no lo aguanten, dormirán profundamente durante 2D6 horas, pero si alguien le intenta mantener despierto, recibirá un malus de 20% en sus acciones y se quedará dormido en el primer momento de tranquilidad que tenga y no pase una tirada de nuevo contra la POT de la droga.

Si se duermen todos los PJ, a eso de la media noche serán vilmente masacrados por Ben Dorenforth y sus criados: Forthir, un verdarero gigante con forma simiesca, y Agirth, una "sabandija" de mucho cuidado.

El caserón

La propiedad Dorenforth está constituida por la casa y varios cientos de acres de terreno, buenos sobre todo para la caza. La

construcción no tiene más de veinte años, aunque su aspecto por la noche y con la niebla no es nada alentador. La casa está rodeada por un muro exterior de dos metros de ancho y de un grosor nada despreciable que garantiza en cierto modo la fácil defensa de la propiedad. La segunda planta de la construcción es en su mayor parte una terraza con almenas de metro y medio.

En su interior tampoco se respira mucha tranquilidad. La decoración es un tanto sobria y rústica, propiedad que normalmente caracteriza a las viviendas bárbaras. Si los PJ realizan con éxito una tirada de conocimiento humano, podrán percatarse de que en general todas las habitaciones, tanto las de los invitados como el resto de la casa están muy limpias, y que en algunos momentos parecen tener un toque femenino. Esta averiguación puede relacionarse con haber visto a la figura de la ventana cuando llegaron al caserón horas antes.

Las Habitaciones

Aparte de las de los criados, la del féretro con la chica y la de Ben, no tienen nada en especial, a no ser lo bien cuidadas y limpias que se encuentran. En los aposentos de los criados únicamente hay un par de camastros donde duermen y un armario donde guardan sus pertenencias, que consisten en un par de bolsas con unos 50 peniques entre las dos, una daga especialmente ornamentada por valor (si se pasa la tirada de valorar objetos) de 500 peniques y un frasco de cristal cuidadosamente envuelto y que es el narcótico que les van a dar con el vino.

La habitación del féretro es donde se encuentra la supuesta vampira, por ello está ambientada conforme a su contenido: candelabros que iluminan tenuemente la estancia, cortinas oscuras, etc...

Por último, la habitación de Ben es la más lujosa y la que guarda un mayor misterio, ya que en su interior hay un cofre aparentemente lleno de ropa y otros objetos sin valor... pero con una tirada por buscar se nota un pequeño botón que pone en marcha un mecanismo que deja al descubierto un doble fondo lleno de los frutos de los saqueos, robos y "negocios" de su dilatada carrera delictiva. Se puede valorar el tesoro en 15000 peniques entre joyas y monedas de oro.

El salón

Una gran chimenea y numerosos trofeos de caza adornando las paredes son la nota predominante en este lugar que, a pesar del calor del fuego, no parece acogedor. Si algún PJ supera una tirada por Otear, podrá percatarse de unos soportes de las paredes que es muy probable sirvieran para sostener armas que adornaban el salón (el tío Ben no da muchas oportunidades...)

El establo

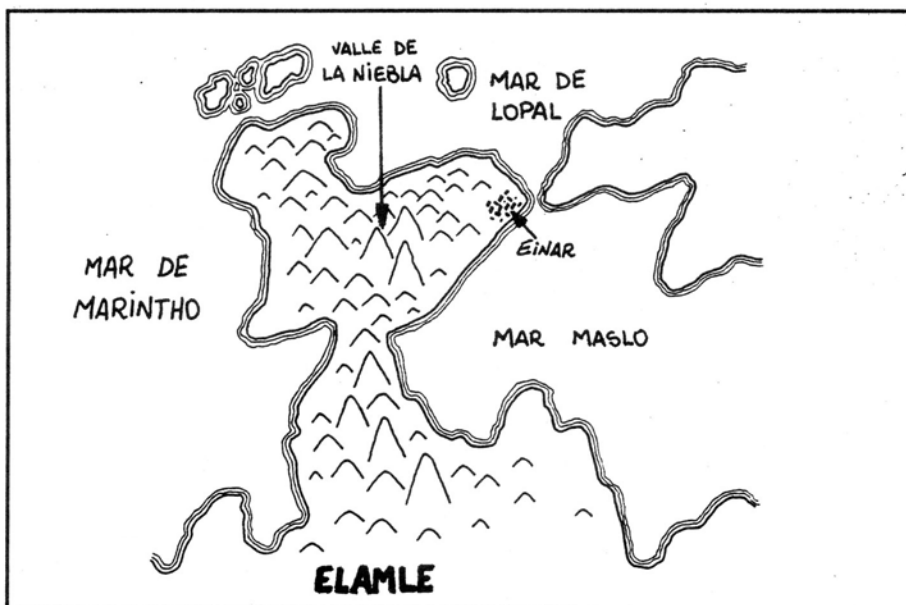
Aparte de los caballos de los aventureros, hay también otros cuatro caballos más. Es aquí donde se herraban los caballos y se arreglaban las herramientas. Es por eso que hay una pequeña fragua que está en desuso. El cobertizo

No se abre casi nunca y la puerta está algo atascada. En su interior se pueden encontrar, aparte de telarañas y polvo, un par de azadas, una hacha de mano un tanto oxidada, una sierra y otras herramientas, así como cuatro trampas de caza, una para osos (1D8 +2 de daño) y tres para lobos (1D6 +1 de daño).

Una visita inesperada

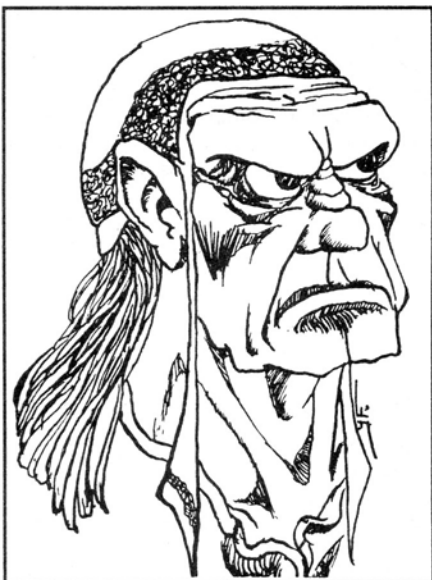
Es medianoche, y por si no hubiera bastante con las historias de vampiros y con unos granujas esperando a que los PJ se duerman para acabar con ellos, comienzan a ocurrir cosas extrañas. Mientras están acabando de cenar (pronto empezará a hacer efecto la droga), si se pasa una tirada de escuchar se notará que los caballos están inquietos. Si alguien se dirige a los establos, podrá intentar calmar a los caballos (pasando una tirada de equitación) pero no podrá saber la causa; la noche es oscura y la niebla parece que durará toda la noche. La visibilidad en el exterior de la casa es de unos cinco metros.

Lo que se avecina es fácil de explicar: "Alcaudón", un terrible salteador, jefe de una banda de malhechores, enterado de que el viejo Ben Dorenforth posee una gran fortuna escondida en la casa, va a intentar esa misma noche conseguir tan preciado oro. Su plan es infiltrarse en la casa e ir asesinando uno a uno sus ocupantes para, con una señal combinada de antemano, avisar al resto de su banda. De hecho dos de sus hombres se esconderán en el establo para evitar que



nadie huya en busca de socorro. Mientras, él en persona se ocupará de eliminar uno a uno los de la casa y de localizar el codiciado tesoro.

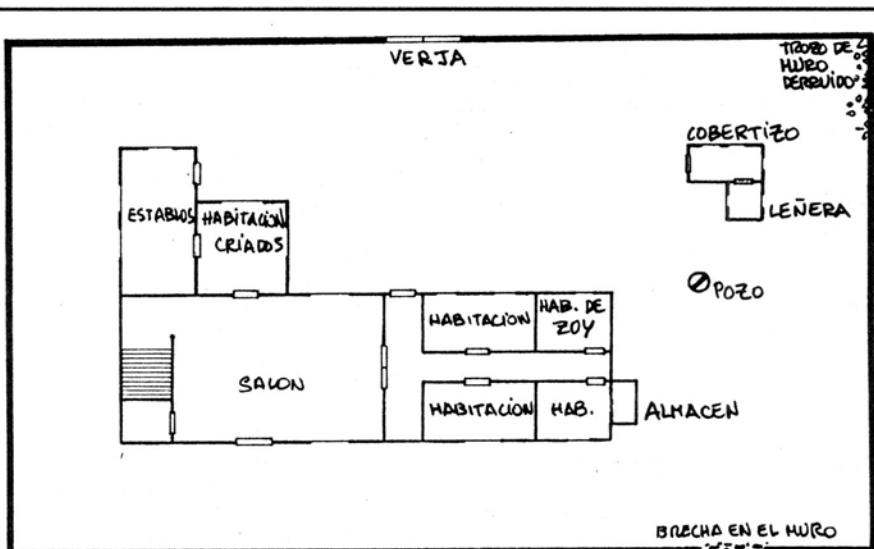
A partir del incidente del establo, los acontecimientos se desarrollarán muy deprisa. En el salón, cuando todos estén reunidos, se escuchará un escalofriante y desgarrador grito que helará la sangre de los presentes. Inmediatamente, Ben hechará en falta a Agirth, uno de sus dos criados. El grito parece venir de una habitación contigua a la del salón (o sea, la de los criados). Una vez en ella, la escena es escalofriante, ya que Agirth yace en el suelo de la estancia con el cuello totalmente desgarrado en medio de un charco de sangre. Es ahora cuando el Máster debe intentar crear una atmósfera de misterio. Ante estos sucesos, hasta el mismo Dorenforth estará asustado mandando a su otro criado hacia la segunda planta, donde se encuentra la indefensa Zoy. Mientras, intentará pedir ayuda a los PJ de la mejor manera posible, disculpándose, incluso arrodillándose, además de ofrecerles la bonita suma de 100 peniques a cada uno.



Cuando está rogándoles a los PJ, el viejo será interrumpido por el inconfundible ruido de un cuerpo muerto al caer al suelo. El sonido parece venir de la habitación del féretro donde está la muchacha, que empezará a gritar como una histérica. Cuando los PJ lleguen a la habitación, se encontrarán a la muchacha llorando sentada en el féretro, mientras contempla el cuerpo degollado de Forth.

A estas alturas, "Alcaudón" ya estará escondido en la habitación de Ben y habrá atrancado la puerta para ganar tiempo. Su plan es esconderse en un armario dejando las ventanas de la habitación abiertas para hacer creer que ha saltado fuera y atraer a los PJ al exterior, donde sus hombres puedan dar buena cuenta de ellos.

El desarrollo de la aventura dependerá a partir de este momento de la habilidad de los personajes para salir de este berenjal. De hecho, en el caso de descubrir y eliminar al jefe de la banda de salteadores, existirá un 60% de posibilidades de que los bandidos salgan corriendo, lo que se verá ampliado en un 10% por cada bandido muerto o fuera de



PLANTA BAJA



2ª PLANTA

combate. La tirada sólo se debe hacer una vez, y si los salteadores deciden quedarse será hasta la muerte. Por cada PJ muerto o fuera de combate se restará un 10% a la tirada anterior.

El final

Si en el transcurso de la lucha muere Ben Dorenforth, éste querrá revelar el lugar donde se encuentra el tesoro a su sobrina Zoy, y le pedirá perdón totalmente arrepentido de su vida anterior. Si no ha sobrevivido tampoco la muchacha, será al PJ que haya

notado más comprensivo, al que le contará el asunto del dinero escondido.

Al amanecer, si alguno de ellos puede llegar a verlo, los PJ oirán ruido de caballos y voces llamando al viejo Ben. Se trata del famoso Rabín el "Erudito" y tres de sus más aventajados alumnos que vienen por su flamante mujer-vampiro y que miran extrañados a la extraña apariencia de los PJ. Rabín el "Erudito" se dirigirá a todos con un aire imperativo y altanero:

"- ¿Es esta la casa del señor Ben Dorenforth? ¡Bien! ¿Dónde está mi vampiro?..."

Joaquin Ruiz Castro

PNJ

Ben Dorenforth

FUE 9 CON 9 TAM 13 INT 17 PER 11 DES 8 ASP 7

P. Mov 3 PG 11 PF 16 PM 11

Pierna derecha 0/4

Pierna izquierda 0/4

Abdomen 0/4

Pecho 0/5

Brazo izquierdo 0/3

Brazo derecho 0/3

Cabeza 0/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
------	----	----	------	----	----

Daga	9	45%	1D4+2	25%	6
------	---	-----	-------	-----	---

Espada Larga	8	65%	1D8+1	50%	10
--------------	---	-----	-------	-----	----

Magia: Espiritual (50%). Hechizos: Curación 2, Fanatismo

Habilidades: Habla Fluida 45%, Oratoria 85%, Escuchar 70%, Buscar 50%, Otear 80%, Esconderse 75%, Conocimiento Humano 60%, Conocimiento del mundo 70%

Posesiones: Ropa normal, una espada larga, bolsa con 15 peniques

Zoy (18 años)

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 13 PER 12 DES 15 ASP 18

P. Mov 3 PG 10 PF 18 PM 12

Pierna derecha 0/4

Pierna izquierda 0/4

Abdomen 0/4

Pecho 0/5

Brazo izquierdo 0/3

Brazo derecho 0/3

Cabeza 0/4

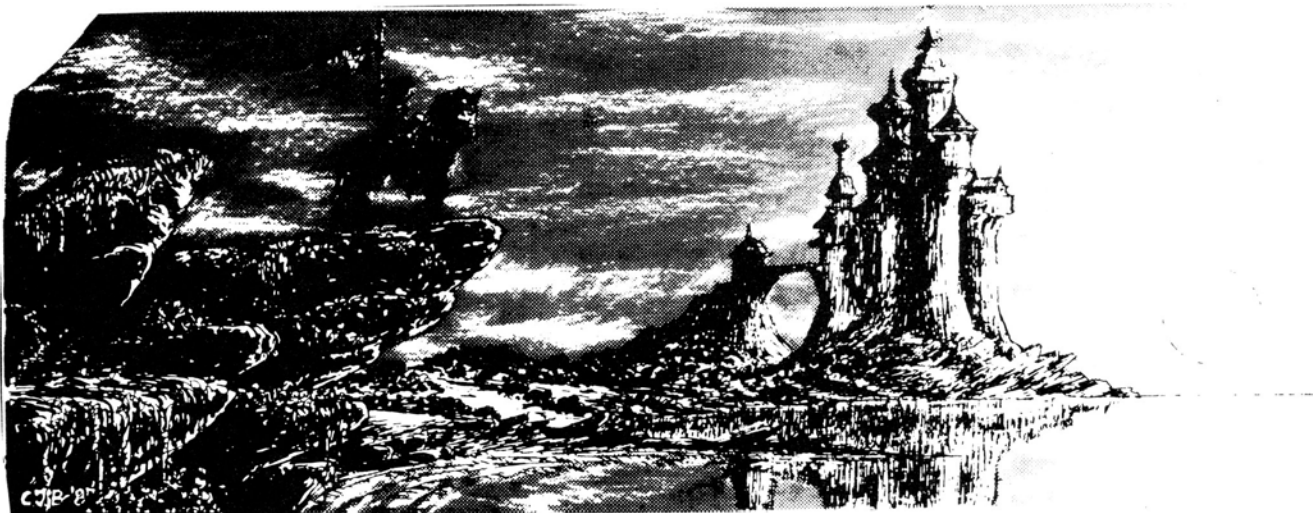
Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	7	50%	1D4+2	35%	6

Daga

Magia: Espiritual (65%). Hechizos: Curación 1, Disrupción

Habilidades: Cantar 40%, Conocimiento Animal 40%, Escuchar 50%, Buscar 45%, Inventar 35%, 1º Auxilios 45%

Posesiones: Una daga (escondida en el fétetro) y un camisón como mortaja



RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean avatares que exploran un mundo salvaje lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y magia, y puede ser un guerrero equipado con un arco y una espada, un mago, un sacerdote, un guerrero, un explorador o un asesino. Los jugadores pueden aprender a usar conjuros mágicos y pueden interactuar con ellos. En RuneQuest, cada personaje es un ser único, profundamente humano y con una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



LA LLAMADA de CTHULHU

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



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



Bandido tipo (1D10+2 de número que aparecen)

FUE 12 CON 13 TAM 9 INT 11 PER 11 DES 3 ASP 9

P. Mov 3 PG 11 PF 18 PM 11

Pierna derecha 2/4

Pierna izquierda 2/4

Abdomen 2/4

Pecho 2/5

Brazo izquierdo 2/3

Brazo derecho 2/3

Cabeza -/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	9	45%	1D4+2	40%	8
Espada corta	8	50%	1D6+1	-	5

Magia: Espiritual (48%). Confusión

Habilidades: Montar 60%, Esconderse 50%, Desplazarse en silencio 40%, Tregar 80%, Saltar 65%, Rastrear 50%, Ocultar 35%, Escuchar 45%

Posesiones: Sus armas, una bolsa con 3D10 peniques, Ustensilios para hacer fuego, protecciones de cuero duro.

Alcuadón (41 años)

FUE 13 CON 12 TAM 10 INT 14 PER 15 DES 17 ASP 16

P. Mov 3 PG 11 PF 18 PM 15

Pierna derecha 3/4

Pierna izquierda 3/4

Abdomen 3/4

Pecho 3/5

Brazo izquierdo 3/3

Brazo derecho 3/3

Cabeza -/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	7	65%	1D4+1D4	50%	8
Espadas Especiales	6	75%	1D6+3+1D4	70%	11

Magia: Espiritual (68%). Hechizos: Confusión, Curación 2

Cuchilla afilada (permanente en las dos espadas), Detectar sustancia (oro),

Habilidades:

Posesiones: Dos espadas con parte de la hoja en forma de sierra. Las lleva en unas fundas adosadas a la espalda. Lleva la daga en la bota derecha. En su cinturón lleva ocultas 3 gemas por valor de 500 peniques cada una.

Agirth (38 años)

FUE 10 CON 12 TAM 13 INT 16 PER 10 DES 13 ASP 11

P. Mov 3 PG 13 PF 120 PM 10

Pierna derecha 1/5

Pierna izquierda 1/5

Abdomen 1/5

Pecho 1/6

Brazo izquierdo 1/4

Brazo derecho 1/4

Cabeza 1/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	8	45%	1D4+2	30%	8
Espada Corta	7	50%	1D6+1	40%	10

Magia: Espiritual (52%). Hechizos: Protección 1, Disrupción

Habilidades: Lanzar 40%, Escuchar 60%, Esconderse 60%, Deslizarse en silencio 45%, Saltar 35%

Posesiones: Bolsa con 100 peniques, traje de cuero blando y las armas

Fartrith

FUE 18 CON 16 TAM 17 INT 5 PER 7 DES 12 ASP 6

P. Mov 3 PG 17 PF 30 PM 7

Pierna derecha 1/6

Pierna izquierda 1/6

Abdomen 1/6

Pecho 1/8

Brazo izquierdo 1/5

Brazo derecho 1/5

Cabeza 1/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Maza Pesada	6	60%	1D10+1D6	45%	10
Puño	7	50%	1D3+1D6	25%	-

Magia: no posee

Habilidades: Montar 45%, Escuchar 60%, Buscar 50%, Arrojar 35%, Deslizarse en silencio 45%

Posesiones: la maza y un jubón de cuero blando



Terror en el Parque Monceau



Preámbulo macabro

París, 3 de Marzo de 1912. Paulette Rosseng, joven nacida en el seno de una familia discretamente acomodada, vuelve a las 19:05 de realizar una entrevista para trabajar como enfermera en el consultorio del Doctor Hans Skranser. El empleo no le ha sido concedido. 19:45. Sale de su casa tras despedirse de sus padres y se dirige a casa de su amiga, Marie Usent, donde está invitada a cenar. 23:00. Los Rosseng avisan a la policía: su hija Paulette Rosseng no ha regresado a casa y tampoco ha aparecido por la casa de los Usent.

París, 4 de Marzo.

3:00. Edmond Choupard, un seboso y ebrio burgués, regresa del club en el que juega a cartas y bebe con individuos de su mismo género. Su camino le lleva a la plaza de las Pirámides donde enfila la calle Rivoli, rodea el Louvre, pasa bajo sus taquillas para salir a los jardines... Cuando llega al Arco de Triunfo del Carrusel queda estupefacto ante un repulsivo espectáculo...

París, 5 de Marzo.

12:00. Simone Beriaite vuelve de visitar al médico de la familia (Dr Hans Skranser), quien le ha recetado unas cápsulas para calmar unos dolores en el bajo vientre; como de costumbre, para regresar a su casa pasa por el pasaje que une la calle Renouard y la orilla del Sena de Passy. Nadie la vio salir por el otro extremo del pasaje. 19:00 Pierre Beriaite, extrañado por la tardanza de su esposa, llama a la policía.

París, 6 de Marzo.

3:15 Edmond Choupard sale de su club y se dirige a su casa. Al llegar a la plaza de las Pirámides no gira a la izquierda, por la calle Rivoli, sino que lo hace hacia la derecha, pasando junto a la verja del jardín de las Tullerías. Al poco rato se detiene horrorizado...

La prensa se hace eco de los macabros hallazgos, cuya existencia llega a oídos de la SAUVE. El día 8 de Marzo se convoca por carta a un grupo de investigadores, encomendándoles la tarea de descubrir si se trata de una maniobra de *Lo Desconocido*, y desbaratarla en el caso de confirmarse sus sospechas.

Su contacto será el vendedor de periódicos que hay frente al palacio Lelièvre, a quien deberán entregar por escrito el mensaje que quieran hacer llegar a la SAUVE.

Empezamos la investigación

Los PJ pueden seguir las siguientes pistas:

- 1- Pasarse por el/los lugares de los hechos, donde no encontrarán nada revelador. A lo sumo algún curioso que espera encontrar salpicaduras de sangre por las inmediaciones. Si preguntan al vecindario, nadie vio ni oyó nada.
- 2- Los periódicos del día 7 al 10 no traen ninguna noticia de interés.
- 3- Comprobar las listas de desaparecidos en la comisaría. Basta con presentarse como periodista y explicar alguna fantasía al funcionario de turno, que le entregará las listas para quitárselo de encima.

Lista de personas desaparecidas (semana del 5 al 12 de Marzo).

5 de Marzo:

Simone Beriaite. Hembra de 25 años. 1'65. 50 Kg. cabello moreno (Ficha B-104)
Jean-Claude Peilleur. Varón de 69 años. 1'58. 59 Kg. Cabello gris (Ficha B-105).
Denis Obose. Varón de 12 años. 1'30. 40 Kg. Cabello rubio (Ficha B-106).

Encontrado.

6 de Marzo:

Anne Marie Clouzot. Hembra de 20 años. 1'70. 61 Kg. Cabello rubio (Ficha B-107).

9 de Marzo:

Ivette Talant. Hembra de 23 años. 1'69. 56 Kg. Cabello castaño (Ficha B-108).
Jacques Martineau. varón de 31 años. 1'75. 60 Kg. Cabello moreno (Ficha B-109)
Josette Poisson. Hembra 19 años. 1'64. 45 Kg. Cabello rubio (Ficha B-110).

12 de Marzo:

Pau Galiare. Varón de 55 años. 1'50. 60 Kg. Cabello gris (Ficha B-111).
Semana del 27 de Febrero al 5 de Marzo

28 de Febrero:

Norma Dieuleveult. 49 años. 1'68. 59 Kg. Cabello moreno. (B-97).

1 de Marzo:

Jean Seigneur. 30 años. 1'55. 51 Kg. Cabello castaño. (Ficha B-98).
Paul Popaul. 19 años. 1'65. 58 Kg. Cabello moreno (Ficha B-99).

3 de Marzo:

Catherine Baudelaire. 25 años. 1'60. 80 Kg. Cabello rubio (Ficha B-100).
Paulette Rosseng. 24 años. Cabello moreno. 1'61. 55 Kg. (Ficha B-101).

4 de Marzo:

Edouard García. Varón 39 años. Cabello rubio. 1'75. 60 Kg. (Ficha B-102).

De toda esta lista, las fichas B-104 y B-101 son las de los cadáveres hallados los días 4 y 6 de Marzo. La ficha B-108 también aparecerá, pero no será hasta el día 12 de Marzo, como después veremos. En las fichas hay una relación más detallada de la persona tanto física como social. También lleva una pequeña investigación, fruto de la información que recogió la policía a las personas cercanas al desaparecido. En la ficha de Marie Rosseng no pone nada de la entrevista con el Dr Skranser. El resto de las personas de la lista los puede emplear el Máster para desorientar un poco a los investigadores, o sencillamente dejarlos perder el tiempo investigando cualquier otra desaparición. Por ejemplo, el de la ficha B-111 ha sido secuestrado y a los cuatro días se pedirá el rescate. La B-100 se ha tirado al Sena. La B-97 y la B-99 se han fugado para casarse. La B-105 y la B-107 se han ido a vivir un apasionado romance al Caribe.

Para poder ver las fichas (si no demuestra alguna acreditación oficial) será necesario sobornar al funcionario. En el edificio colindante a la comisaría está el depósito de cadáveres. La policía considera inútil identificar los dos cadáveres, por lo tanto no dejan entrar a nadie a verlos. Si se presentan en la morgue los días 8, 9 y 10, tendrán que convencer a algún funcionario para que les muestre los cadáveres mientras se está realizando la autopsia. Un tiro acertado de Medicina Patológica permitirá al PJ saber que las dos víctimas estaban vivas cuando la cabeza les fue literalmente arrancada y en su lugar se les cosió la de un macho cabrío que había sido extraída del mismo modo. Posteriormente parece ser que las víctimas fueron envueltas en vendajes corrientes y transportadas hasta el lugar en que se hallaron; si al realizar el tiro de medicina patológica se consigue un éxito C, descubrirá también que las víctimas estaban drogadas en el momento que las mataron.

Mientras que los PJ pululan por la Morgue, llega una ambulancia con el cadáver de una joven que se ha ahogado en el Sena. Al cabo de unos minutos llega un grupo de gente llamada por la policía para identificar el cadáver. Se trata de un hombre de unos 45 años que busca a su hermana de 39 desaparecida hace más de un mes, un matrimonio de 55-60 años (los Rosseng) que vienen a ver si la ahogada es su hija, y una mujer de 50 años más o menos que identifica a la muerta como su hija.

De los tres, sólo los Rosseng figuran en la lista de personas desaparecidas. Contarán a los PJ lo mismo que a la policía y añadirán un detalle sin importancia; el de la entrevista de su hija con el Dr. Skranser. París, 9 de Marzo.

Desaparece Yvette Talant en circunstancias similares a las desapariciones de Rosseng y Beriaite.

París, 10 de Marzo. La policía encuentra flotando en el Sena las pertenencias de Simone Beriaite. Aparece un pequeño artículo a pie de página en los sucesos de Le Matin.

Será imposible ver las pertenencias a no ser que algún PJ ocupe un cargo de importancia o sea policía. Así que deberán conformarse con la información del periódico, que es bastante exacta y completa.

El consultorio del Dr. Skranser está en su propia casa, en el barrio de Neuilly-Sur-Seine. Se trata de una gran mansión rodeada por

un jardín y una verja, cuya planta baja emplea como consultorio.

Los vecinos lo consideran todo un caballero, aunque su vida en sociedad es mas bien escasa y se pasa la mayor parte del tiempo en su casa. La única nota macabra la pone su criado, un patizambo jorobado y tuerto, llamado Igor, de aspecto nauseabundo y que le hace de criado-chófer y mayordomo.

Hans Skranser abre su consulta sólo por las mañanas de 10 a 13 h. A esa hora sale de su casa para ir a comer con algún amigo. Después vuelve a su casa y allí está hasta la mañana siguiente, en la que vuelve a repetir todo el proceso. Aunque últimamente ha salido bastante más de lo corriente.

10 de Marzo: Skranser hace vida normal

11 de Marzo: Al finalizar la consulta, Skranser se va en el coche con el criado y no vuelve hasta la mañana del día 12.

12 de Marzo: Llega a casa sobre las 7:00 para luego abrir la consulta a la hora habitual. Come en casa. A las 21:30 sale de casa y no volverá hasta las 6:00 de la mañana.

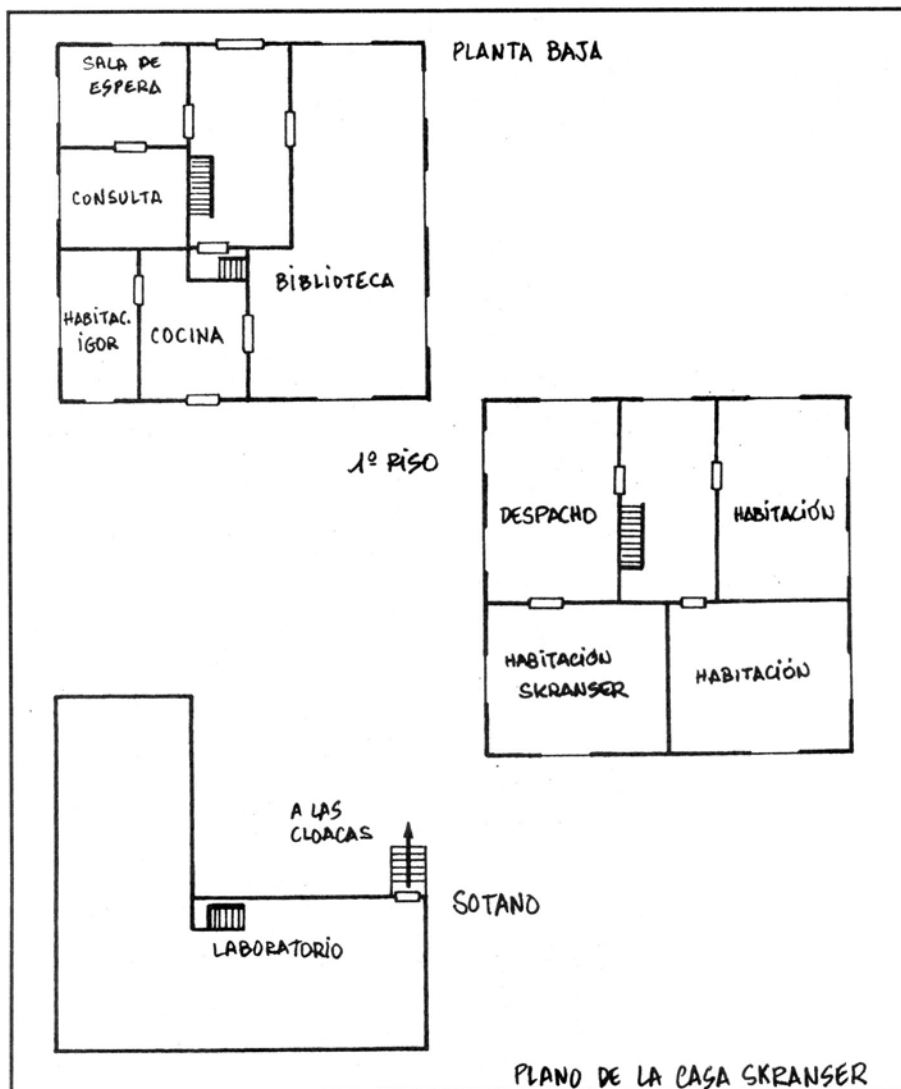
13 de Marzo: Abre de nuevo la consulta. A las 13:00 se irá para no regresar nunca más.

Si los PJ intentan seguir a Skranser en sus desplazamientos les será imposible; tarde o temprano acabará por darles esquinazo.

Colarse en la casa de Skranser es relativamente fácil gracias a la espesa vegetación que la rodea. Además, las puertas y ventanas son más bien endeble. En la planta baja y el

primer piso no hay nada especial y todo parece indicar que se trata de una casa normal y corriente. En el sótano hay un laboratorio lleno de instrumental y con algunas jaulas con animales pequeños destinados a experimentos. Las mesas están llenas de preparados y tubos de ensayo con muestras de líquidos, humores y tejidos. Al fondo y sobre una mesa de disección hay lo que debió ser un mono. Está todo cortado y abierto de arriba a abajo y le faltan muchos órganos internos. La mesa de al lado tiene un aspecto idéntico, pero en esta ocasión se trata de un gato. Un acierto de tipo C en Medicina Patológica o en Biología permitirá averiguar que se trata de experimentos o investigaciones del sistema nervioso con el endocrino. Cuando los PJ estén más enfrascados revolviendo y mirando, oirán una especie de gruñido que proviene de una jaula de unos 25x25x25 encubierta con un paño negro. Al descubrirla, verán una criatura mezcla de rana con rata (medio cuerpo de cada), con unos ojos tres veces más grandes que su cabeza. Los ojos son negros con la pupila blanca. Si hay mucha luz en las inmediaciones, la criatura (que es fotofóbica) empezará a lanzar unos agudos y chirriantes aullidos que bien podrán oírse desde fuera de la casa alertando a algún gendarme, si el Máster así lo desea.

La otra puerta que hay en el laboratorio da a unas tortuosas escaleras de piedra que



descienden a tropicónes hasta una especie de túnel subterráneo o cloaca. Si los PJ lo siguen irán encontrándose con un gran número de bifurcaciones y pasillos laberínticos. Cada 5 minutos hay un 5% acumulable de que los PJ se pierdan y empiecen a dar vueltas por los oscuros subterráneos. Finalmente oirán unos pasos frente a ellos a unos 10 metros. Se trata de una especie de cabra erguida de 1'80 de alto, que saldrá de un pasadizo para meterse en otro, sin prestarles atención. Si la siguen les será difícil, porque su paso es rápido y ágil (finalmente, acabarán por perderla). Unos minutos después saldrán a un pasadizo cuyas paredes están cubiertas de calaveras: han ido a meterse en las catacumbas.

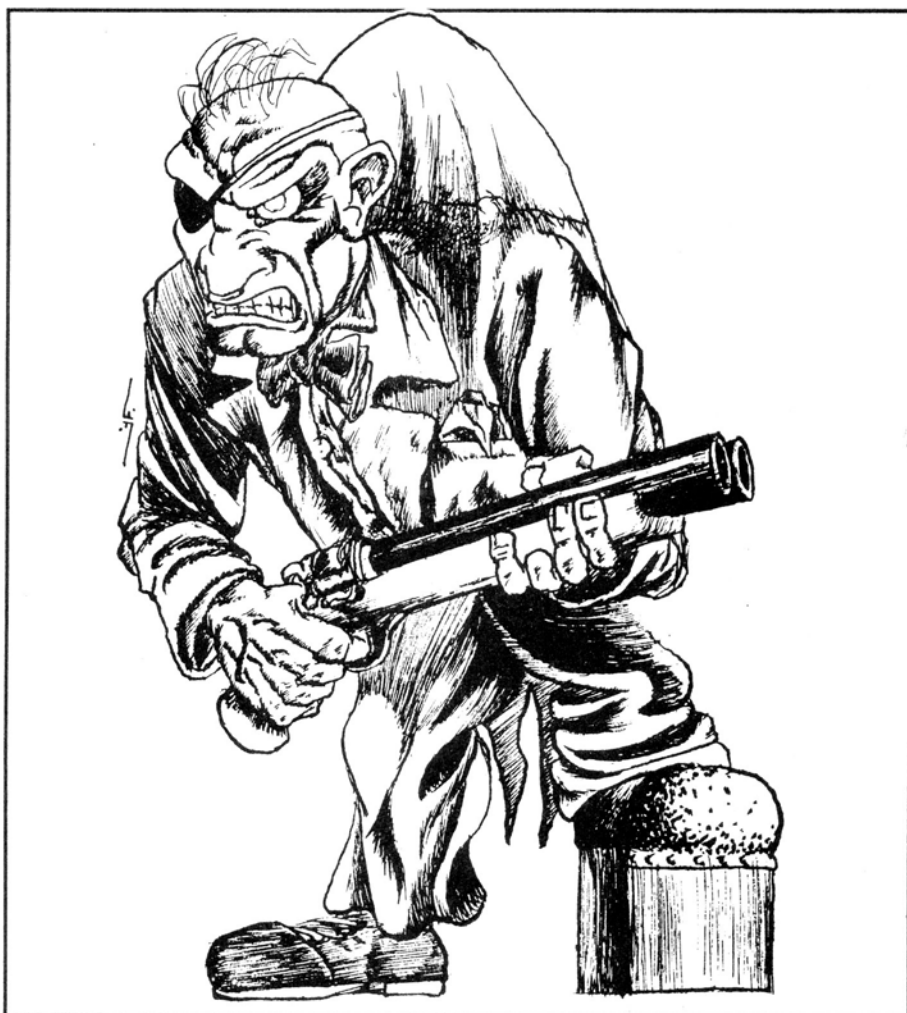
Tras andar un poco más por las catacumbas oirán un murmullo de gentío que proviene del primer pasillo que encuentren a la derecha. Si lo siguen, en pocos minutos dejan las catacumbas y se meten en las cloacas, que al rato abandonan para ir a meterse en una especie de túnel de tierra. Este a su vez desemboca en lo que parece otra cloaca que, a pocos metros y en su mugrienta pared izquierda tiene una no menos mugrienta ventana con barrotes de aproximadamente 30x20 cm.

Lo que a continuación ocurre sólo será visible por los PJ en las noches de los días 10, 11, 12 y 13 de Marzo. Tras la ventana hay una sala gigantesca húmeda y semioscura, en el centro de la cual se encuentra una gran estatua deforme y repugnante que se levanta unos 10 mts. Frente a ella, hay una especie de pequeño altar sobre el cual está una joven desnuda (se trata de Yvette Talant). A su lado, con un puñal en una mano y un corazón en la otra, el individuo de aspecto de cabra que han visto antes, y frente a ellos un grupo de 15 a 20 individuos vestidos y cubiertos con túnicas negras que los hacen confusos en las sombras de la sala iluminada por un resplandor mortecino que desprende la deforme estatua.

El hombre cabra atraviesa el corazón con el puñal y después lo clava en la base de la estatua, la cual parece cobrar vida. Lenta y torpemente, de la estatua empiezan a extenderse dos gruesas y largas extremidades con apariencia de pulpos. En ese momento un encapuchado acerca un cabrito al altar, el cual es elvado por un tentáculo al mismo tiempo que, con otro tentáculo, atrapa a la joven, que se deja elevar. Una vez en el aire, otro tentáculo envuelve la cabeza de ambas víctimas, sosteniéndolo en esa posición durante unos minutos y tirando de repente de todos los pulpos, arrancando así las cabezas de sus cuerpos. Luego suelta el cuerpo de la joven, su cabeza y la del cabrito, mientras que por lo que parece más un ano que una boca engulle el cuerpo del cabrito. Tras esto, la estatua aumenta su luminosidad hasta llenar la sala de un resplandor blanco con tonos violáceos permitiendo ver con esta luz algo parecido a ramificaciones nerviosas que partiendo de la parte superior de la estatua-criatura se introducen entre las losas del techo.

Poco a poco, la luz baja de intensidad hasta volver a su tono habitual y los pulpos vuelven a enrollarse alrededor de la estatua. Los encapuchados recojen el cuerpo y las cabezas y se van por una pequeña puerta, seguidos del hombre cabra.

Nada más asomarse por la ventana los PJ



entran en un estado de semi-trance del que no salen hasta transcurrido un rato del fin de la ceremonia. Recuerdan todo lo que han visto, pero creen que todo ha ocurrido en el mayor sigilo, se sienten aturdidos y solo recuerdan dos palabras: pirámide y parque Monceau.

Los investigadores no saben donde están exactamente (bajo la pirámide del parque Monceau). Deberán buscar la salida por las cloacas, que encontrarán finalmente tras mucho andar, en un desagüe cuya reja oxidada es fácil de romper. Al salir, pueden comprobar que se encuentran en las proximidades de la estación de Austerlitz.

En la noche del día siguiente, Edmond Choupard se encontrará otro cadáver con cabeza de cabra, muriendo de crisis cardíaca por el shock.

Mientras, en el parque Monceau, todo intento por entrar en la pirámide de día se verá recompensado por el fracaso.

De noche y por separado empezará a llegar gente que simplemente empujará la puerta de la pirámide y una vez dentro cerrará; así, con la puerta abierta, los investigadores podrán colarse cuando lo deseen. Tras las puertas, unas escaleras acaban en un pasadizo recto y sin bifurcaciones con una puerta al fondo.

Tras la puerta hay una sala de dimensiones parecidas a la que vieron antes los PJ en el sacrificio, sala que se halla exactamente debajo de ésta en la que ahora se encuentran. En su centro, hay el cuerpo horriblemente deformado de una cabra de color rojo. Aun-

que de tamaño normal y corriente, tiene todo el abdomen hinchado, formando una esfera casi perfecta con un radio de 1 mto aproximadamente. Al abdomen tiene adheridos unos electrodos conectados con tres generadores diferentes. De un tamaño considerable, sobre cada generador hay una especie de cápsula de cristal en la que entran otros electrodos que acaban en una cabeza de mujer (en total tres cabezas: las de Rosseng, Beriaite y Talant). Las cabezas tienen los ojos abiertos, parpadean, abren la boca aunque sin emitir ningún sonido. La cabeza de la cabra, por su parte, no tiene ojos y por sus órbitas se introducen un conjunto de tejidos nerviosos blancuzcos que surgen de entre las losas; además la cabra reposa sobre una cama de gran tamaño ricamente trabajada. Toda la sala es un lugar lujoso y cuidado, pero toda la decoración gira entorno al diablo. Si los PJ se han metido aquí tras ver entrar a alguien cuando es de noche, podrán observar que están presentes el Dr Hans Skranser, su criado Igor, dos enfermeras, el hombre cabra, un encapuchado y Melanius Zetter (un auténtico zombi. No se trata de un muerto necro-animado)

Todos estos ilustres señores y los componentes de la secta que nunca aparecen por este lugar han dedicado su tiempo libre en estos últimos años en emplear sus conocimientos sobre lo desconocido para conseguir traer al mundo al hijo del diablo, cuyo parto está a punto de empezar justo en el momento en que los PJ entran por la puerta. No es necesario explicar la reacción de los asisten-

tes al alumbramiento de esta intromisión, por lo que nos saltaremos este desagradable episodio.

Si los PJ son reducidos por los "Malos", tras el feliz acontecimiento serán quitados de enmedio de algún modo horrible y nunca más se les volverá a ver el pelo.

Si por el contrario consiguen reducir al Dr Skranser, al zombi, a Igor, al hombre-cabra y al encapuchado (las enfermeras están hipnotizadas, por lo que no presentan ningún problema); estarán acabando de machacar al último de ellos cuando la cabra empezará a berrear horriblemente y su abdomen a moverse, y en pocos segundos una monstruosa criatura medio bebe medio demonio se abrirá paso a mordiscos hacia el exterior de la cabra. Una vez fuera se comportará como un recién nacido corriente (por lo que será fácil de machacar), aunque causa miedo por la columna 3.

El día después, si los investigadores han dejado algo entero en la pirámide, los periódicos informarán sobre lo que se ha hallado. Por ejemplo, el comisario superior de la policía de París muerto, vestido y encapuchado de negro, y junto a él, un alto cargo de la república disfrazado de demonio, minotauro o algo por el estilo. En una sala que había bajo el lugar donde se les halló, se ha encontrado una gran masa amorfa en un avanzado estado de putrefacción.

Acciones como la percepción de lo desconocido u otras disciplinas del arte se dejan a discreción del Máster, así como los PX.

Este módulo está inspirado en el cómic Momias Enloquecidas de Jacques Tardi y en la película La semilla del Diablo de Roman Polanski

Jaime Fabregat

PNJ

Doctor Hans Skranser

El malo de la película, que se encarga a través de su consulta de encontrar jóvenes a las que secuestra con ayuda de su criado para emplearlas en sus sacrificios. Pese a ello, es una autoridad mundial en Medicina y ha recibido una beca de la república para continuar sus investigaciones en Francia. For 40 Percep 85 Dex 65 Volunt 70 Ag 65 Suerte 40 Pers 79 Consti 78 Competencias: Medicina Iniciado 125, Medicina Patológica maestro 100, Psiquiatra Alumno 85



Igor Otto

El malvado esbirro del doctor Hans Skranser, al que obedece ciegamente. Ejemplo de fidelidad, que protege la vida de su amo más que la suya propia.

For 80 Percep 65 Dex 70 Volunt 55 Ag 35 Suerte 40 Pers 34 Consti 80 Competencias:

Lucha maestro 90, Puñal maestro 90, escopeta recortada maestro 100, tortura alumno 75



Melanius Zetjor (zombi)

Continuamente oculta su aspecto con la esfera de purificación para circular entre la gente como un individuo normal.

For 75 Percep 15 Dex 30 Volunt NA Ag 30 CVM NA Per NA Miedo 5 ATT 1/53%

Mov T: 14 m A: NA A: 3m

Disciplina Esfera de purificación



Cabra-monstruo

La cabra preñada no es ningún peligro para los PJ. Podrán hacer con ella lo que deseen si antes no la ha devorado el bebé diablo.

Monstruo estatua

Imensa criatura medio animal medio estatua que tras el parto se pudrirá rápidamente. Si es destruida antes del parto, la cabra abortará. Sólo le hace daño el fuego.

For 120 Percep 0 Dex 0 Ag 10 Pers 0 Consti 180 CVM NA Miedo 5

ATT tentáculos 99%. Mov: 0 A: 0 A: 0

Disciplina a juicio del Máster

Bebé Diablo

Por mucho diablo no deja de ser un bebé, es decir una molestia que se arregla con un revólver... Al morir emplea la disciplina Chill.

Introducción para los jugadores:

De Dungeon en Dungeon, los PJ han llegado a la aldea de Blacka, en la frontera entre Holgart y Astra. Aldea de pescadores, sería un paraíso de tranquilidad de no ser por las continuas broncas que se organizan entre las mujeres de Astra (guerreras que consideran que el hombre es un animal semi-inteligente, sólo apto para servir de esclavo y como juguete erótico) y el grupito de machistas de turno que pase por allí.

La vida transcurre pues plácidamente, entre largas siestas, borracheras, comilonas, broncas y peleas, con lo cual el grupo se gana una bien merecida fama en la región. El dinero, sin embargo, empieza a escasear. Es entonces cuando, un mal día, los PJ reciben un aviso: las vírgenes Mirnales del monasterio cercano (ver Troll 4) solicitan su visita, para proponerles un sustancioso negocio...

Introducción para el Dungeon Máster:

Kolibán era un brujo-guerrero, en la época en que aún había en las Darland's. Su mayor enemigo era un demonio luminoso llamado Baal-Al-Azhaar (ver módulo Troll 8) con el cual se enfrentó en numerosas ocasiones. Perdió, sin embargo, la última batalla. El demonio le arrancó el corazón, lanzándole seguidamente un hechizo que lo transformó en una gárgola inmortal. El sería su agente en este plano de existencia, y el lugarteniente del ejército que conquistaría la tierra.

Kolibán instaló su cuartel general en un isla, cercana a las costas de Astra, y empezó a formar un ejército de ratas gigantes, lobos

EL SECRETO DE LAS VIRGENES MIRNALES



Módulo de D&D para 4-6 PJ de 1º nivel. Como mínimo un PJ debería ser capaz de lanzar magia.

enloquecidos y esqueletos de humanos. Sin embargo, fué descubierto por las vírgenes Mirnales, las cuales consiguieron realizar un conjuro con el cual Kolibán y los suyos quedaban encerrados en las galerías subterráneas de la isla. Una parte fundamental del conjuro, sin embargo, exigía que cada 6 años una virgen Minal fuera asesinada encima de un altar de mármol negro. Sus asesinos no debían saber porqué la mataban.

Hace unos años, sin embargo, Bonderflax, el Hechicero, descubrió un pergamino que decía como destruir a Kolibán: usando la única arma que podía matarlo, su propio corazón. Bonderflax se internó dentro de las galerías de Kolibán, pero se mató en una trampa (concretamente, la de la sala 16), con lo que el corazón sigue en el bolsillo de su túnica.

El hechizo empieza a fallar, por lo que ha de ser renovado...

1. Un trabajo fácil y bien pagado

Los PJ son conducidos, pues, al blanco monasterio de las puertas de marfil, residencia de las Vírgenes. Son conducidos por una serie de salas decoradas con gran lujo y belleza (salas, por otro lado, bastante bien vigiladas por guardianas de tropecientos mil nivel); hasta la sala de la Madre Superiora. Esta les explica que quiere contratar sus servicios como mercenarios para que escolten a una de sus vírgenes (Miriam) hasta un templo en una isla cercana, donde tiene que realizar unos rezos. Ofrece al grupo 500 monedas de oro como pago. (Nota para el

Dungeon Máster: Caso de que el grupo rechace el trabajo o intente regatear, organiza rápidamente una partida de parchís a muerte)

El monasterio proveerá al grupo de provisiones y de un velero, dirigido por un viejo de aspecto taciturno llamado Fax.

Miriam es una muchachita preciosa y algo triste. (Nota para el Dungeon Máster: describirla en el puro estilo Samantha Fox. Si lo haces bien, verás como los jugadores empiezan a ponerse nerviosos) Caso de que algún perverso PJ intente abusar más o menos de la pobre muchacha, sería interesante recordar que la diosa Mirna cuida de sus acólitas (ante lo cual es posible de que la pichula se le caiga a cachos)

2. El trayecto

La isla se encuentra a 2D6 horas de travesía de la costa. El mar estará un poco picado, pero perfectamente navegable. (Como máximo, todo PJ que falle una tirada de Constitución se le pondrá la cara más o menos verde y vomitará parte del desayuno).

La isla es poca cosa más que un islote rocoso, sin una brizna de hierba. No sopla viento, ni hay pájaros. Los escasos árboles que se encuentran crecen retorcidos y malsanos, y parecen casi muertos.

Miriam, con la cabeza baja, guiará al grupo por un estrecho sendero hasta el templo. Fax se quedará en el barco. Todo PJ que tenga magia "sentirá" una presencia maligna e indefinida, en la isla, que parece observarles...

Fax se irá con el barco cinco minutos después de que los vea internarse en la isla.

3. El templo de Mirna

1. Puerta de Bronce, con un bajorrelieve representando a la diosa Mirna. Es una puerta mágica. Sólo se puede abrir si una virgen Minal besa los labios del bajorrelieve. Se cerrará al cabo de un par de turnos. No hay forma humana de volverla a abrir desde el interior.

2-3. Salas vacías, llenas de polvo, con huesos humanos (y de semi-humanos) parcialmente roídos, así como pedazos de armaduras y armas rotas y oxidadas: no hay que ser muy listo para ver que son restos de aventureros... como los PJ.

4. Estatua de Mirna: tiene un brazo alzado mostrando una llave, y a sus pies yace un monstruo (si algún PJ hace una tirada de Inteligencia lo reconocerá como una gárgola)

5. Altar de mármol negro.

Toda la sala está extrañamente oscura, de una oscuridad que ni siquiera las antorchas pueden atravesar con facilidad. Miriam se colocará detrás del altar, y gritará algo así como "¡Ahora moriréis todos!", mientras alza los brazos como si preparará un hechizo. Es muy posible que los PJ la ataquen (y maten) para defenderse, o cuanto menos la amenacen con sus armas. Si nadie la mata, ella misma se arrojará contra la espada desnuda más próxima.

Una vez Miriam muera, toda la sala se iluminará. Los PJ podrán fijarse en los cuatro bajorrelieves de la sala:

- a. Guerrero y Demonio luminoso luchando
- b. Guerrero (el mismo) y el demonio le está arrancando algo del pecho
- c. Virgen Minal asesinada por un grupo de guerreros, en lo que parece que es esta





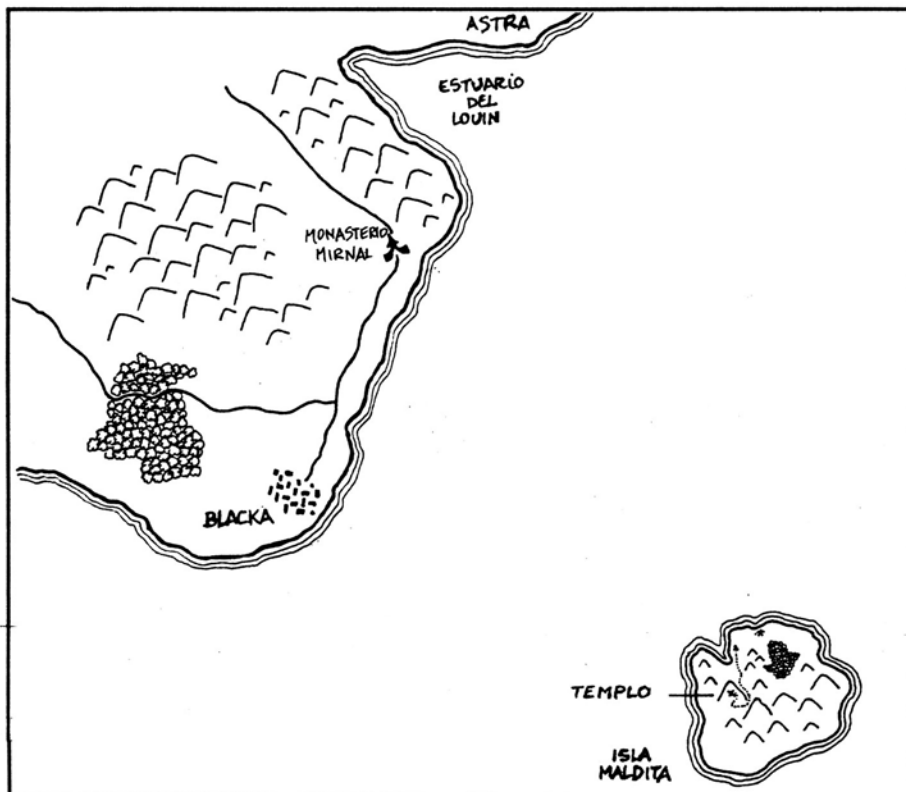
Si los PJ le presentan el corazón, este empezará a latir y sangrar, mientras a la gárgola se le abre un amplio surco en el pecho. Del corazón surgirá un rayo, que obligará a la gárgola a ir avanzando mientras grita, hasta que le coloquen el corazón. Entonces caerá al suelo como muerta, convirtiéndose en el Kolibán de antes. Explicará la situación a los PJ, agradeciéndoles haberle salvado, tras lo cual lo destruirá todo y se irá volando "a ajustar ciertas cuentas con cierto demonio". A los PJ, les teletransportará donde le digan.

Es posible que sea al monasterio de las Mirnales, para "ajustar cuentas con cierta Madre Superiora".

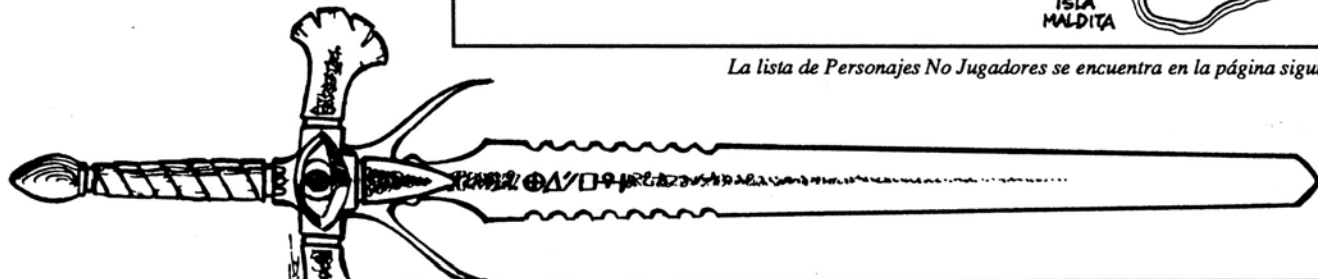
Nota para el Dungeon Máster

Este módulo es de algún modo la antítesis de cómo debe ser un módulo de D&D. La idea es que, por una vez, los PJ no vayan a la caza y captura de bichos y tesoros, sino que, muy a su pesar, sea un bicho indestructible el que vaya tras ellos, y ellos los que corran por los pasillos. Si usan la cabeza y no le plantan cara, es posible que salgan más o menos enteros.

Ricard Ibañez



La lista de Personajes No Jugadores se encuentra en la página siguiente



naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 . 28015 MADRID.

Teléfono 244 43 19



Miriam

CA 9
DV 1
MV 36 (12)
Ataque: daga
Prot. Humana Normal
Alin. Legal
PX 5
PV 3

Fax

CA 5 (Cota de malla)
DV 3
MV 36 (12)
Ataque: Espada Normal (1D8 +2)
Prot. Guerrero 3º
Alin. Neutral
PX 50
PV 20

Manadas de ratas

CA 9
DV 1
MV 18 (6)
Ataque: 1 mordedura (1D6 + enfermedad)
Prot. Humano Normal
Alin. Neutral
PX 2
PV 5

Perros de la Muerte

CA 7
DV 2+2
MV 54 (18)
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1D6+2
Prot. Guerrero 1º
Moral 12
Alin. Neutral
PX 35
PV 23

Guerreros de la Muerte

CA 7
DV 1
MV 18 (6)
Ataque: 1
Daño: 1D6 (lanza)
Prot. Guerrero 1º
Moral 12
Alin. Caótico
PX 10
PV 5

Gárgola

CA 5
DV 4
MV 27 (9) Vuelo: 45 (15)
Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 cola
Daño: 1-3/1-3/1-6/1-4
Prot. Guerrero 8º
Moral 12
Alin. Caótico
PX 175
PV 25

Estatuas(2)

CA 2
DV 4
MV 9 (3)
Ataque: 2
Daño: 1D8 / 1D8
Prot. Guerrero 8º
Moral 11
Alin. Neutral
PX 125
PV 20

GRANDE ERA KOLIBAN,

Y PODEROSA SU MAGIA

HASTA QUE SE ENFRENTÓ

A BAAL-AL-AZHAR,

EL CUAL LO VENCIO.

KOLIBAN VAGA AHORA

MALDITO POR LA TIERRA

Y SÓLO PUEDE MATARLO

SU PROPIO CORAZÓN.



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

AHORA EN EL NUEVO



DIAGONAL 609 - 615

(JUNTO EL CORTE INGLES)

LOCAL Nº 26

* GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 - 08015 BARCELONA. TEL : 254.67.50

* BULEVARD ROSA, LOCAL Nº 26 - DIAGONAL, 609 - 615 - 08028 BARCELONA. TEL : 419.06.74

TE VAS A ENTERAR...



CENTRAL DE JOCS

Provenza, 85
Tel. (93) 239.58.53
08029 BARCELONA

LUDOMANOS

Castellón, 13
Tel (96) 341.95.84
46004 VALENCIA