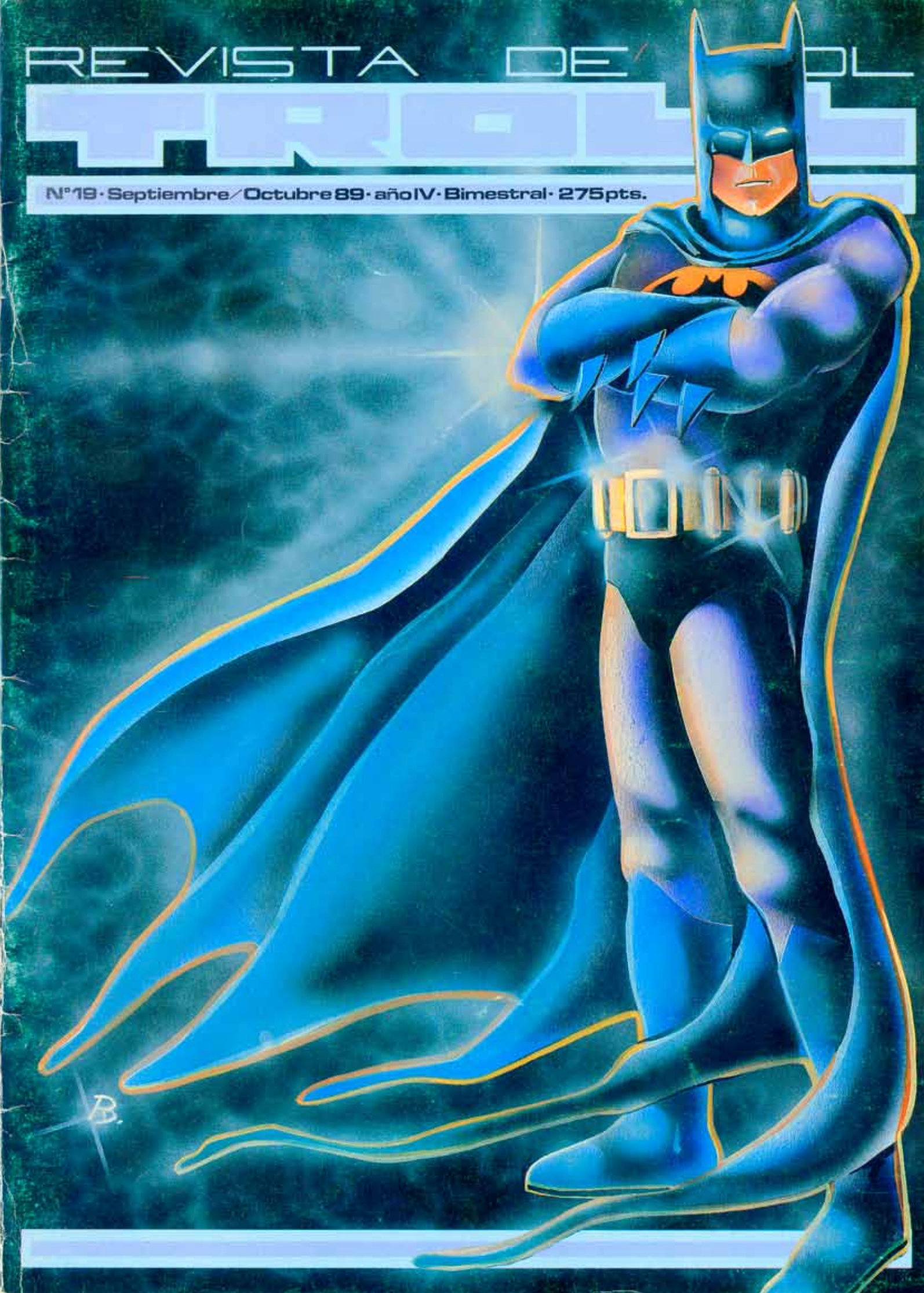


REVISTA DE FANTASÍA

Nº19 · Septiembre / Octubre 89 · año IV · Bimestral · 275pts.



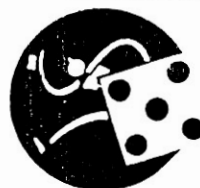


FOLLOW THE DRUM.



**LUDOMANOS
VALENCIA**

Castellón 13
Telèfon (96) 341 52 64
46004 Valencia



**CENTRAL DE JOCS
BARCELONA**

Provença 85
Telèfon (93) 239 5853
08029 Barcelona

Tiendas asociadas a



SUMARIO - ENCUESTA

¿Os gusta nuestro nuevo sumario? ...

Para evitar situaciones como ésta (es decir, el ignorar la opinión de nuestros lectores), hemos diseñado un nuevo tipo de sumario-encuesta. Observaréis que junto a la numeración de la página hemos incluido un cuadro en blanco. Este cuadro está reservado a la puntuación que le otorgéis al artículo en cuestión, en base al sistema de puntuación que os incluimos más abajo. Veremos que tal funciona este primer intento y lo adaptaremos a los resultados que vayamos obteniendo. Por supuesto, si consideráis oportuno ampliar vuestra puntuación con observaciones, estaremos encantados de recibirlas (y las estudiaremos concienzudamente).

Podéis remitirnos vuestras encuestas a la misma dirección que las suscripciones (así que ya sabéis, con un sobre es suficiente):

TROLL - Diseños Orbitales. c/ Pedró de la Creu 23, Bajos - 08034 Barcelona.

SECCIONES HABITUALES

Noticias y Novedades

5

☐

Las últimas novedades en juegos nacionales e internacionales
y nuestra apartado de ocio especialmente dedicado
al hombre murciélago.

Reportaje: Francia

Por Joaquin Ruiz

24

☐

Las pesquisas de un colaborador de Troll en París.

INFORMES

Batman, el Juego de Rol

Por Sir Good Lord Amazing

16

☐

Batman RPG

Por J. Molina

17

☐

El juego de rol del señor de la noche... a la luz del día.

El Señor de los Anillos

Por Luis d'Estrées

25

☐

Una ludoautopsia de la última novedad de Joc Internacional.

AYUDAS DE JUEGO

Corbeta Clase Sentry

Por J. Molina

21

☐

Extensión para Star Wars con todo lujo de detalles.

Beleriand

Por Club Mordor

29

☐

Los Sueños Mágicos de las Tierras Perdidas, 1ª parte
de la extensión para El Señor de los Anillos.

MODULOS

La Cuenta Atrás Final

Por J. Molina

17

☐

Una aventura traumática para Batman RPG, un DJ y Batman.

La Corona de Bagva Rhaglaw

Por Xavi Garriga

34

☐

Una cueva difícil de encontrar;

una aventura introductoria para El Señor de los Anillos.

Luna sobre Bourbon Street

Por Paco Pepe Campos

37

☐

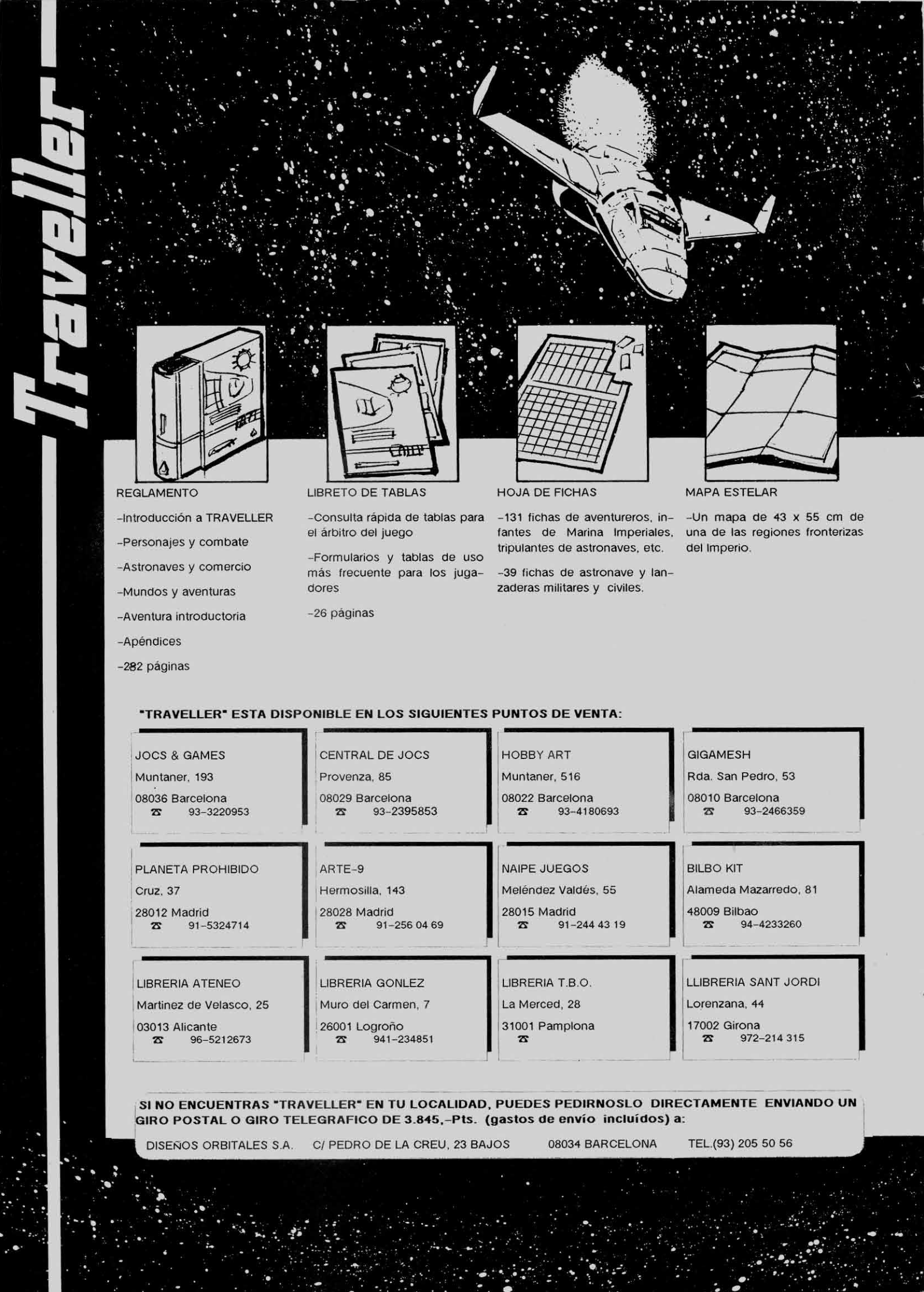
No pasees sola de noche... Para la Llamada de Cthulhu.

Sistema de puntuación:

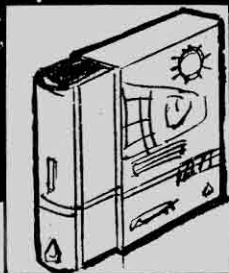
1- Infecto: Tiro de salvación contra parálisis mental. 2- Paliza: Tiro de salvación contra efectos soporíferos. 3- Decente: Un artículo correcto, sin ajustes. 4- Agradable: +1 al impacto (por estilo) y +1 al daño (por útil). 5- Artículo mágico: +2 a impactar y al daño (muy bueno e interesante).

TROLL 19 - Bimestral - SEP-OCT 89 - AÑO IV - Razón Social: Diseños Orbitales, c/ Pedró de la Creu 23 Bjos. 08034 Barcelona - Redactor-Jefe: Luis d'Estrées - Secretario de Redacción: José Luis Andreu - Diseño y Portada: Ricardo Batista - Ilustraciones: Jaime Fabregat, Jordi Artal, Vampus y Ricardo Batista - Colaboradores: Francisco José Campos, Xavi Garriga, Club Mordor, Joaquín Ruiz, Jaime Molina, Sir Good Lord Amazing, Radegundo de Maguncia, Alejo Cuervo y Miguel Antón. Imprime: Gráficas Martín. Depósito Legal: B-37111-86. © Revista Troll 1989. La Llamada de Cthulhu y El Señor de los Anillos son © de Joc Internacional y de Chaosium y I.C.E. respectivamente. Batman RPGes © de Mayfair Games. Todos los colaboradores de esta publicación expresan libremente su opinión y criterio sin que la redacción comparta forzosamente el mismo gusto que ellos... pero estamos acostumbrados.





Traveller



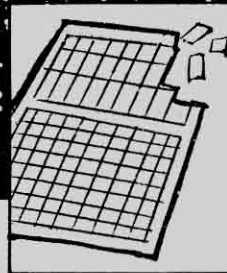
REGLAMENTO

- Introducción a TRAVELLER
- Personajes y combate
- Astronaves y comercio
- Mundos y aventuras
- Aventura introductoria
- Apéndices
- 282 páginas



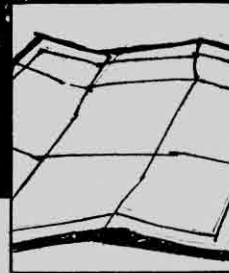
LIBRETO DE TABLAS

- Consulta rápida de tablas para el árbitro del juego
- Formularios y tablas de uso más frecuente para los jugadores
- 26 páginas



HOJA DE FICHAS

- 131 fichas de aventureros, infantes de Marina Imperiales, tripulantes de astronaves, etc.
- 39 fichas de astronave y lanzaderas militares y civiles.



MAPA ESTELAR

- Un mapa de 43 x 55 cm de una de las regiones fronterizas del Imperio.

"TRAVELLER" ESTA DISPONIBLE EN LOS SIGUIENTES PUNTOS DE VENTA:

JOCS & GAMES

Muntaner, 193
08036 Barcelona
☎ 93-3220953

CENTRAL DE JOCS

Provenza, 85
08029 Barcelona
☎ 93-2395853

HOBBY ART

Muntaner, 516
08022 Barcelona
☎ 93-4180693

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona
☎ 93-2466359

PLANETA PROHIBIDO

Cruz, 37
28012 Madrid
☎ 91-5324714

ARTE-9

Hermosilla, 143
28028 Madrid
☎ 91-256 04 69

NAIPE JUEGOS

Meléndez Valdés, 55
28015 Madrid
☎ 91-244 43 19

BILBO KIT

Alameda Mazarredo, 81
48009 Bilbao
☎ 94-4233260

LIBRERIA ATENEO

Martínez de Velasco, 25
03013 Alicante
☎ 96-5212673

LIBRERIA GONLEZ

Muro del Carmen, 7
26001 Logroño
☎ 941-234851

LIBRERIA T.B.O.

La Merced, 28
31001 Pamplona
☎

LIBRERIA SANT JORDI

Lorenzana, 44
17002 Girona
☎ 972-214 315

SI NO ENCUENTRAS "TRAVELLER" EN TU LOCALIDAD, PUEDES PEDIRNOSLO DIRECTAMENTE ENVIANDO UN GIRO POSTAL O GIRO TELEGRAFICO DE 3.845,-Pts. (gastos de envío incluidos) a:

DISEÑOS ORBITALES S.A.

C/ PEDRO DE LA CREU, 23 BAJOS

08034 BARCELONA

TEL.(93) 205 50 56

JOKER MANIA

Buenas noches pichones!

(¡Beurk!) La premonitoria portada del nº 18 anunciaba ya este fatídico especial dedicado al triste personaje de Batman. En el relieve de la lápida (el dibujo de la portada) se sugería cierto repugnante logotipo que está actualmente infectando todas las paredes, todas las revistas, todas las mentes... excepto la mía, claro.

Y ahora está aquí. El Señor de la noche. El detective barato ataviado con pijama violeta, enmascarado y con capa kilométrica: triste espectáculo el de este hombrecillo patético. Vergonzoso.

Yo me pregunto, además, porqué una revista de juegos tiene que cometer semejante anacronismo: ¿Quién mejor que yo, **el Joker**, para protagonizar una revista de juegos?

Este lamentable error sólo podía provenir de un deshauciado redactor-jefe del cual conocemos sus continuos desaciertos. Un fracasado que no sabe apreciar la auténtica genialidad...

En fin, para que todos sean testigos de que no soy rencoroso, en un gesto de cordialidad y simpatía, os remito junto con este escrito una caja de 6 cavas para que celebréis vuestro efímero éxito. Apurad a mi salud hasta la última gota y... ¡Sonreíd!

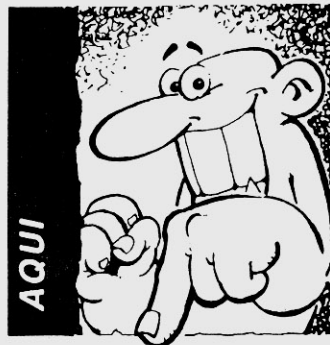
HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA, HEE, HEE, HEE, HO, HO, HO

P.D.: Al fin y al cabo no puedes hacer una tortilla sin romper los huevos, ¿No?

El Joker



NOTICIAS Y NOVEDADES



te sorprende.

*Los jugadores de sillón-bol (dícese del deportista de mesa) seguramente contarán con diferentes actividades de juego, específicas del **beisbol**, con productos Made in USA.

*Y por ahora no hay más suma y sigue, aparte de las muy variadas sorpresas que preparan algunos clubs con mucha marcha.

ULTIMAS NOTICIAS SOBRE LAS JESIR 89

Ya se está perfilando el calendario de actividades que tendrán lugar a lo largo de las **IV Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR 89)** de Barcelona que organiza **Ludocentre** los días 8, 9 y 10 de Diciembre en el **Centre Cívic de Sants** y la **Casa del Mig**. Para todos vosotros un pequeño pero significativo avance:

*Torneos Oficiales

- 1-Rol: **El Señor de los Anillos**
- 2-Wargame: **Russian Campaign**
- 3-Temático: **Circus Máximus**
- 4- Figuras: Modalidad **antigüedad y napoleónico**

*Se anuncian otros torneos no oficiales, pero no por ello menos interesantes y eso sí, con interesantes premios:

Runequest, Advanced Dungeons & Dragons, La Llamada de Cthulhu, Traveller y Junta.

*Asimismo, habrán demostraciones de juego con figuras antiguas en barcos, tablero gigante del último juego-encarte de **Alca** y la emocionante final de la liga de **Blood Bowl** (organizada por el Club Troll) con figuras y otras muchas emocionantes y divertidas actividades.

*Para los más intelectuales se está preparando por parte de **Alca** la celebración de un seminario de diseño de **Wargames**.

*No podemos olvidar a los aficionados más tecnológicos, y para ello se está intentando organizar un espacio de juego **informático**, con alguna trepidan-

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El juego de rol más fiel a la obra de Tolkien, **El Señor de los Anillos**, el juego de rol de la **Tierra Media**, está ya disponible. Este juego de **I.C.E.** es una minuciosa y detallada ambientación del mundo de la Tierra Media y de las obras de J.R.R. Tolkien. Realizado por **Joc Internacional**, que incluye de este modo un tercer producto a su gama iniciada con **Runequest** y **La Llamada de Cthulhu**, este juego en formato libro de tapas cartón y unas 225 páginas aproximadamente está ya a la venta por 2995 ptas. aproximadamente.

Merecedor de un detallado estudio, le hemos dedicado en este número un informe detallado, con extensión y módulo introductorio.

Igualmente, **Joc Internacional** acaba de publicar un último módulo para **La Llamada de Cthulhu** que atraerá a los investigadores por los más variados parajes (desde New-York hasta Egipto pasando por Transilvania), **Los Hongos de Yuggoth**. Para **Runequest**, acaba de salir otro módulo-campaña (con presentación de libro duro): **La Isla de los Grifos**. 144 páginas con toda la información necesaria para dirigir esta campaña (incluyendo un gran mapa desplegable de la isla en blanco y negro) ambientada en una isla en la que el máster conoce todos los lugares, tesoros y misterios que ésta encierra.

TIMUN MAS, CADA VEZ MAS ROL

Decididamente la línea editorial de **Timun Mas** recorre caminos paralelos a las producciones **T.S.R.** Tanto mejor. Los afortunados que practicamos asiduamente **D&D** y **AD&D** (y no somos pocos) tenemos la posibilidad de conseguir las versiones españolas de numerosas colecciones estrechamente relacionadas con el juego. Después de las sagas de la **Dragonlance** (Crónicas y Leyendas), aparece **Los Héroes de la Dragonlance**. Pero mucho más interesante es sin embargo la nueva colección de los **Reinos Olvidados** (ambientado en uno de los mejores mundos para **AD&D** de mismo nombre, **Forgotten Realms**) que permitirá documentar aún mejor el juego si es posible (porque el material de juego ya tiene una excelente calidad) leyendo los dos primeros títulos de esta colección: **Fuego Mágico** (*Spellfire*) y **El Pozo de las Tinieblas** (*Darkwalker on Moonsbane*).

Lo mismo ocurre con el material estrechamente relacionado con **El Señor de los Anillos** y los libros-juego de **Las aventuras de la Tierra Media**, con los siguientes títulos ya publicados: **Un espía en Isengard** y **El abismo de Helm**. Un mención aparte merece la publicación del **Bestiario de Tolkien**, al que le hemos dedicado una reseña especial junto al informe de **M.E.R.P./El Señor de los Anillos**.

TOLKIEN EN GOLFERICHS

El pasado martes 26 de Septiembre tuvo lugar la presentación en la **Casa Golferichs** (en Barcelona, Gran Vía 491) del juego de rol de la Tierra Media, **El Señor de los Anillos** (a cargo de **Joc Internacional**) y de la colección de libros-juego, **Aventuras en la Tierra Media** (de la editorial **Timun Mas**).

La mala fortuna provocó la ausencia de **Montse Ramírez**, encargada de la presentación de la colección de los libros-juego y del responsable de la versión en castellano del juego, **Pepe López Jara**. Pero todo se solucionó gracias a la intervención directa de los máximos representantes de ambas empresas (**Jaime Pintanel**, editor de **Timun Mas** y **Francesc Matas**, editor de **Joc Internacional**), con la participación de **Josep Solé**, colaborador de la gama del juego de rol y de

Emeterio Frago, uno de los fundadores de **Golferichs-Ludocentre**. En ambiente cordial y distendido en el que se pudieron escuchar breves discursos, los invitados descubrieron el juego (y la falta de canapés). Posteriormente, se iniciaron 3 partidas de iniciación al **Señor de los Anillos**, que quedaron colapsadas al instante por los jóvenes asistentes que se disputaron un lugar en la mesa.

CONCURSO DE MODULOS

En el marco de las **IV Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol (JESYR 89)**, se ha convocado un concurso de creación de módulos para los juegos **La Llamada de Cthulhu** y **Runequest**, patrocinado por **Joc Internacional-Líder**. Los premios para cada juego serán de 25.000 Ptas para el primero, y de un juego para el 2º y 3º clasifi-

ficado -donados por **Ludómanos y Central de Jocs**). Las bases están disponibles en las tiendas anteriormente citadas o escribiendo a la redacción de **Líder**.

TRAVELLER

El clásico de los juegos de rol de ciencia-ficción, ya está disponible en su versión española en las mayorías de tiendas especializadas del país. Se trata, junto con **D&D** de **T.S.R.**, de un juego que hace historia en la evolución de los rolgames, puesto que **Traveller**, de **Games Designers Workshop -GDW-** es el juego de rol de ciencia-ficción nº1, tanto por antigüedad como por cifras de ventas (al igual que **AD&D** lo es para los rolgames fantástico-medievales). Podemos además sentirnos satisfechos de tener un producto que nuestros vecinos franceses todavía están jugando en su versión original.

Traveller, Aventuras de Ciencia-Ficción en un futuro distante, permite a los jugadores adentrarse en un universo de mundos desconocidos, revelar los misterios de civilizaciones alienígenas ancestrales, desarticular complots a escala galáctica, edificar imperios interestelares, iniciar rebeliones, participar en enormes batallas espaciales... la lista es tan inagotable como el espacio profundo.

Desgraciadamente, en el momento de redactar estas líneas, todavía no ha salido el juego de **Diseños Orbitales** al mercado. Tendremos paciencia y esperaremos al número siguiente para dedicarle un detallado informe. Podemos anticipar que este juego se compone de un reglamento completo de 292 páginas; un libreto de tablas de 26 páginas; un mapa estelar de 43 x 55 cm de una de las regiones fronterizas del Imperio y una hoja de fichas a todo color con aventureros, marines imperiales, tripulantes, etc. y 39 fichas de astronaves y lanzaderas de varios tipos. Todo ello presentado en un estuche en rústica. PVP: 3495 ptas.

JORNADAS DE JUEGOS EN PAMPLONA

El 21 y 22 de Octubre se ha celebrado en Pamplona (aunque en el momento de redactar estas líneas no haya tenido lugar todavía el evento) una "Presentación de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol en Navarra", organizadas por el club **Mordor** y con la colaboración de la **Casa de la**



Juventud de Pamplona, la juguetería Irigoren y la librería TBO. En dichas jornadas se efectuó la primera presentación del juego de rol **Traveller** en su versión española al norte de España y tuvieron lugar unas partidas de iniciación este clásico de los juegos de ciencia-ficción. Se incluyeron unos espacios dedicados al wargame (con juegos como **Imperium Romanum**) y a los juegos temáticos. No faltó tampoco, como es habitual en el norte, animación y actividades nocturnas.

ROL POR BBS

Cuando todavía el término **BBS** (*Bulletin Board System*) nos suena a muchos como ciencia-ficción, una de las BBS (y además gratuita!) de Barcelona acaba de incorporar un servicio dedicado al rol. Más o menos (perdonenme los informáticos) una BBS es un sencillo equipo informático que mediante conexión por modem, permite a los usuarios que estén abonados a él (o simplemente conozcan el nº de teléfono en el caso de que éste sea gratuito) el acceder a una serie de servicios que principalmente se podrían comparar a un servicio de tablón de anuncios. Se pueden emitir mensajes y dejarlos en la BBS para que otros usuarios la lean e incluso contesten, y del mismo modo, retirar mensajes o comunicados que otros usuarios dejen en el tablón de anuncios. El sistema funciona de un modo sencillísimo. Cada comunicador escribe su mensaje o comunicado en su ordenador, y luego lo introduce en la BBS (pasando el documento en código ASCII, que permite una total compatibilidad con cualquier tipo de ordenadores). El proceso inverso es igual de sencillo: se graba el documento en código ASCII, adecuándolo posteriormente a tu programa de tratamiento de textos habitual.

Volviendo a la noticia que nos ocupa, esta BBS con juegos de rol que dirige Tirso Abril, es contactable llamando al 4254120, de 19.00 a 9.00 en laborables y las 24 horas del día en festivos.

GIGAMESH

Esta tienda especializada en literatura de Fantasía y Ciencia-Ficción que últimamente incorporó un apartado dedicado al juego de rol, acaba de ampliar su

superficie de venta. La tienda es ahora el doble de extensa y la sección de juegos ocupa un importante lugar, con amplio material dedicado al juego nacional y de importación a precios más que interesantes. Se promete además una espectacular dinamización del espacio en la tienda. Podéis pasaros por **Gigamesh** y comprobarlo con vuestros propios ojos en Rda San Pedro 53. 08010 Barcelona, o llamando al 246 63 59.



GENCON 1989

La edición de este año de la convención más importante centrada en los juegos de aventuras y de rol se ha celebrado los días 10, 11, 12 y 13 de Agosto en Milwaukee, Wisconsin. GenCon, organizada desde hace 22 años por TSR, ha contado este año con unos 1.000 eventos diferentes, todos ellos relacionados con los juegos de rol y aventuras, así como conferencias, torneos nacionales y pases de películas que han influido en el hobby. Entre otros, los eventos han incluido torneos y sesiones de juego abiertas de **AD&D**, **Battletech**, **MegaTraveller**, **Top Secret/SI**, **Marvel Superhéroes**, **Paranoia**, **Space:1889**, **James Bond**, **Chill**, y prácticamente el resto de juegos de rol y aventuras más jugados en la actualidad. Más de 4.000 jugadores han asistido a la convención, y unos 350 de ellos servían como árbitros en los diferentes torneos. Datos interesantes a tener en cuenta para nuestra propia experiencia en nuestro país: la tendencia actual de los jugadores es hacia los juegos de dificultad moderada y baja; puede decirse que un 45% de los jugadores juegan a **AD&D** y **D&D**, un 25% a **Battletech** y el 30% restante al resto de juegos de rol y aventuras; árbitros y jugadores PAGAN por participar en las convenciones, NO COBRAN; las convenciones en los EEUU se organizan por profesionales, no por aprendices.

CAEN Y COMPIEGNE

Simultáneamente tendrán lugar en dos ciudades francesas, los días 10 y 11 de noviembre, dos grandes acontecimientos lúdicos. En Caen, la asociación **Lés Chimères** organiza el 2º **Fórum de Juego de Caen**, en el castillo de la ciudad. El torneo tendrá lugar el viernes noche, abriéndose las puertas el sábado y domingo para demostraciones, debates, encuentros y conferencias a los asistentes, de 10 a 20 h. Se esperan las presencias de **Agmat/Citadel**, **Dragon Radeux**, **Patrick Durand-Peyrolles** (autor del juego **Empires & Dynasties**) y **Jean-Luc y Valérie Bizien** (autores del juego **Hurlements**).

Al mismo tiempo, en la ciudad de Compiègne, tendrá lugar la **Primera Convención de juegos de rol franceses**, gracias a la iniciativa de la *Guilde des Jeux de Simulation de Picardie*. Se espera la presencia de numerosos autores franceses, y los nuevos creadores pueden contactar directamente a los organizadores llamando a Olivier al (16) 44.54.74.05, a Yannik al (16) 23.53.51.79 o a Olivier al (16) 44.40.22.63.

FORUM DE JUEGOS

Del 28 de Octubre al 4 de Noviembre en el Fórum de los Halles de París, la asociación *Forum International des Ludographes* (F.I.L.) organiza en los Halles el primer **Fórum de Juegos**. Están previstos encuentros con el gran público, con creadores de juegos, editores, federaciones, clubs y asociaciones. El presidente es **Pierre Berloquin**, uno de los pilares de la primera época de *Jeux & Strategie*. Para más información escribir a F.I.L.: 36, rue Sedaine, 75011 París. Tel: (1) 47.00.70.32.

LORIENT

El club *Jongleurs de L'Imaginaire La Guilde de Bretagne* organizan un **Encuentro regional de juegos de simulación** en la "maison du Moustoir" (detrás del estadio) en Lorient. En el programa están previstas las siguientes actividades: juegos de rol, de tablero, de historia, fóruns, figuras, un espacio "grandeur réelles" y el 4º congreso de la Cofradía. Contacto en: Les Jongleurs de L'Imaginaire. Maison du Moustoir, 56100 Lorient o bien Guild de Bretagne. 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes

NANCY

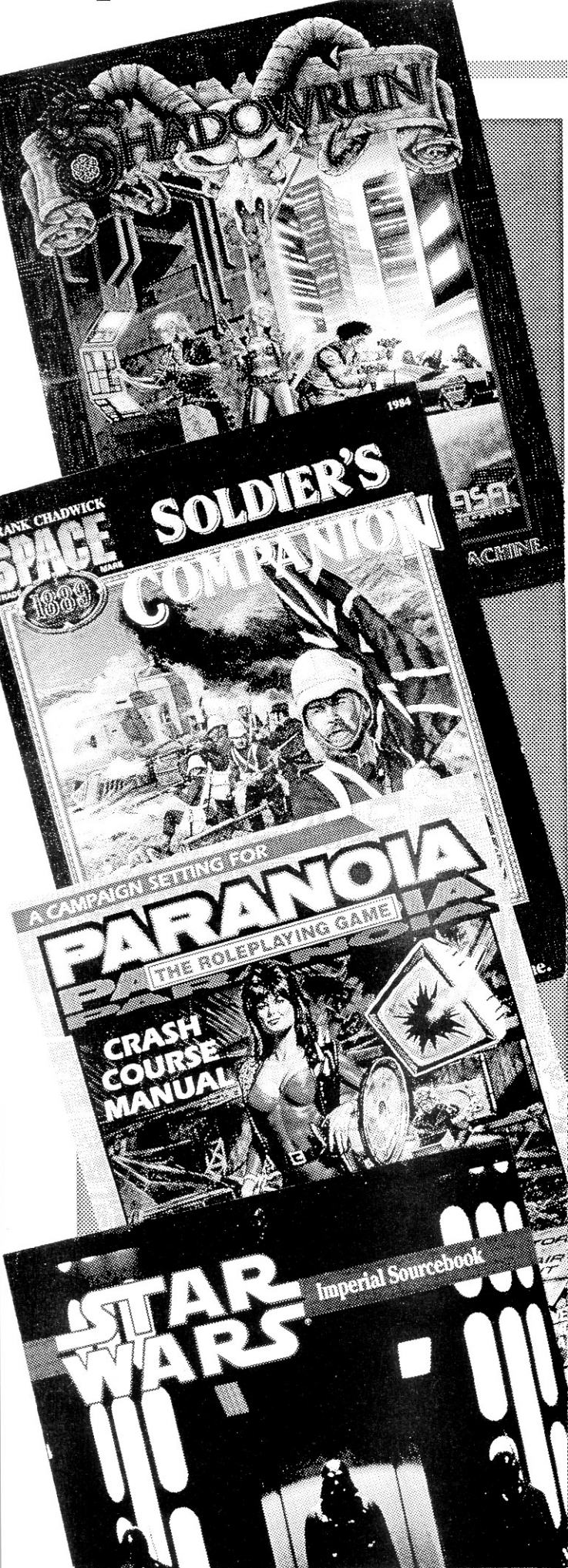
El 25 y 26 de Noviembre tendrá lugar la Convención de Juegos en el Palacio de los Congresos de Nancy. Como originalidad, se ha previsto que algunas empresas de la región se enfrenten en el juego de tablero **Kristal**. El programa del sábado es el siguiente: 2ª Copa de Francia de **Stormbringer**, **Maléfices** y **Runequest**. El domingo tendrán lugar partidas de **James Bond** y **Star Wars**. Durante todo el fin de semana están previstas una campaña de **Amirauté**, un torneo **Auerstaedt**, el torneo de los juegos de tablero **Full Métal planète**, **Excalibur** y **La Fureur de Dracula**. Informaciones e Inscripciones: Círculo de alumnos de l'ESSTIN, Parc Robert Benz, 54500 Vandœuvre. Tel: (16) 83.50.33.12.



FASA

Battletech
1989. Para uso con **Battletech** o por separado.

El último juego de la serie **Battletech**, **Battletech**, está centrado en el combate individual entre personajes en el universo de **Battletech**. Se trata de un sistema mediante el cual las tropas de infantería y personajes individuales pueden enfrentarse en los varios terrenos estándar. El sistema de juego no es especialmente original (cualquier juego de combate de infantería de la segunda guerra mundial guarda similitudes con **Battletech**), pero resulta efectivo al considerar que las situaciones planteadas por **Battletech** son muy características. No es tan solo una confrontación táctica entre fusileros del Combinado de Draconis y una unidad mercenaria; es la emoción de acechar a un Mech con un lanzamisiles Inferno entre las ruinas de cualquier ciudad, correteando perseguido por 75 toneladas de acero. Si **Battletech** es interesante por sí solo, **Battletech** aumenta su inte-



rés. Único punto negativo: la edición del texto sigue siendo tan chapuza como **FASA** nos tiene acostumbrados, pero es posible desentrañar las reglas.

Shadowrun

El gran evento del año en EEUU se llama **Shadowrun**. No se trata del primer juego del género, ni será el último: de nuevo se trata de la ciencia-ficción gótica y neuromántica, donde la fusión por interface de hombres y ordenadores es común y la humanidad se adentra en su hora más oscura. **Cyberpunk**, **Earth/Cybertech Sourcebook** (2300 AD) y **Cyborgs** dieron los primeros pasos en la trasposición de **Blade Runner**, las **Puertas de Anubis** y **Neuromante** a los juegos de rol. **Shadowrun** no es un paso más, sino un salto acrobático hacia adelante que vendió la totalidad de su primera edición (20-30,000 ejemplares?) en menos de una semana. El subtítulo del juego lo dice todo: **Shadowrun**: Donde el Hombre se funde con la Magia y la Máquina. En el año 2050, la humanidad se encuentra en una extraño período de evolución. Muchos hombres están "cambiando"; sus cuerpos y mentes se han transformado revelando sus naturalezas reales. Tu vecino puede ser un orco, un troll o un elfo; el lechero ha "cambiado", y es ahora un dragón azul. En medio de todo esto, regresa la edad de la magia, y es posible encontrar hechiceros entre la 52 y Madison. Y el aspecto de ciberpunk también es determinante. Cualquier hijo de vecino puede implantarse un interface y conectarse mentalmente con uno de los mainframe de las grandes corporaciones (obteniendo grandes beneficios si el cerebro no estalla antes ...). Los implantes permiten eso y mucho más.

Shadowrun es un juego de rol de más de 200 páginas, que incluye reglas acerca de la creación de personajes, hechizos, equipo, combate, criaturas, la "matriz", y cualquier otra cosa imaginable. **FASA** no hace las cosas a medias. Si te interesa saber más sobre el juego que combina M16s con dragones y orcos, sigue sintonizando **Troll**. Hablaremos más de este y de los demás Cyberjuegos de rol. Mientras tanto, es posible conectarse al Commodore Amiga a ver que pasa.

WEST END GAMES

Imperial Sourcebook
1989. Para uso con **Star Wars** RPG.

Por fin la guía definitiva a la organización del Imperio de **Star Wars**. **West End** ha editado su propia visión del Imperio en 144 páginas de información. Se trata de un manual de información de trasfondo, con pocas reglas determinadas, pero de un valor enorme para el árbitro. Se incluyen datos sobre la estructura de poder Imperial, **COMP-NOR** e **Inteligencia Imperial** (las dos organizaciones ejecutivas principales), características de las astronaves, vehículos y organización de las tropas y armada Imperial, y diversos ensayos sobre como se adiestran y preparan las tropas imperiales. Una de las secciones más interesantes es la dedicada a describir las fuerzas estacionadas en un sector galáctico típico, es decir, el orden de batalla imperial estándar en una región. Escalofriante. **Paranoia Crash Course Manual** 1989. Para uso con **Paranoia**.

Última novedad para **Paranoia**: **Paranoia Post Computador!** Se trata de una campaña (a lo **HIL Sector Blues**) que describe la situación tras el bloqueo definitivo del Computador, que se ha autodestruido por razones desconocidas. Resultado: Alpha Complex en anarquía total. Los clones, sin misiones que cumplir, se dedican a masacrarse sin motivo (para no perder la costumbre), y las sociedades secretas se alzan en una sangrienta guerra civil. 96 páginas de material, entre las cuales se encuentra información de trasfondo de Alpha Complex.

GAMES WORKSHOP

Space Hulk

Space Hulk es el último juego relacionado con **Warhammer 40.000** editado por **Games Workshop** antes de **Space Marines**. Las escuadras Terminator abordan un **Space Hulk** (un pecio a la deriva compuesto por los restos de cientos de astronaves muertas) infestado de **Genestealers** (una raza alienígena con un sistema de reproducción a lo "Alien"). Cubos de sangre y matanzas sin cuento al ser estos alienígenas feroces en el cuerpo a cuerpo y atacar en grandes masas compactas; las escuadras Terminator (Marines Espaciales especialmente adiestrados para combate en áreas cerradas y equipados con armaduras especiales) pasan verdaderos malos ratos al intentar exterminar a los alienígenas y hacerse con el control del pecio. Una de las novedades más interesantes de **Games Workshop**.

GAMES DESIGNERS' WORKSHOP

Soldier Companion

1989. Para uso con *Space: 1889*

Soldier's Companion es el último suplemento para *Space: 1889*, y está centrado en las operaciones militares de las potencias coloniales en el contexto de la era espacial Victoriana descrita en el juego de rol. Alrededor de 196 páginas proporcionan un completo reglamento para wargame con miniaturas, así como listas de ejércitos y ejemplos de unidades de las potencias principales, tanto terráneas como marcianas y selenitas. El sistema de juego está adaptado parcialmente del sistema de *Sky Galleons of Mars*, pero ampliado y aumentado de una forma importante. Se incluyen reglas para adecuar el juego a situaciones de combate involucrando a unidades aéreas y blindados de la época, siendo en conjunto una adición perfecta al juego, aunque prescindible si no interesa detallar tanto el combate entre unidades militares o los wargames no te dicen nada.

DRAGON RADIEUX

A la espera de tener noticias sobre el próximo ejemplar de **Dragon Radieux** que se distribuirá en quioscos, esta empresa francesa anuncia las siguientes novedades para los próximos meses:

Hurlélune N°2 saldrá en octubre y contendrá las descripciones del siglo XII, de la provincia de Aquitania, un estudio sobre rapaces y dos módulos.

Aristo, Intrigues à la Cour du Roi Soleil es un juego de tablero de Philippe Mouchebeuf (autor de **Fief**) que contendrá elementos de rol (eres un cortesano), de diplomacia (alianzas y bodas) y del clásico tablero (cartas y peones).

Finalmente, va a ser reeditado **Trégor**, un universo medieval, en versión revisada y aumentada, junto con las crónicas de **Trégor N°1**.

JEUX DESCARTES

Se prevee una avalancha de material para **James Bond 007** hasta final de año. Concretamente: el módulo **Octopussy**, **L'Équipement au service secret du MJ** (que corresponde al **Gamemaster pack**) y el juego de tablero **James Bond**. Para

Warhammer está previsto sacar en estos próximos meses **Midleheim, la cité du loup blanc**.

En el apartado de los juegos de tablero estarán disponibles en lo que queda de año el **Illuminati** y el **Civilization** (este último quizás para principios del año que viene).

Finalmente, el **Agenda du joueur 89** debería ya estar disponible, con un nuevo formato más convincente que el del año pasado y siempre una guía completa de federaciones, clubs de juegos de simulación, tiendas especializadas y con un juego-enigma ambientado en el Antiguo Egipto, presentado en un extraño carnet de bocetos, que puede permitir acceder a numerosos lotes ofrecidos por **Jeux Descartes**.

ORIFLAM

Acaba de salir un nuevo suplemento para la versión francesa de **Runequest**, en el que se describe con detalle la región norte de Gloranth. Presentado en versión libro tapa dura de 150 páginas.

Dos juegos de tablero de esta misma casa acaban de salir: **Excalibur** (los jugadores son jóvenes caballeros de la Corte del Rey Arturo al inicio del juego y deben intentar ser los mejores, para obtener la custodia de la espada del propio Arturo) y **Kristal** (que ya anunciábamos en el n°17).

TRANSECOM

Mientras que en nuestro país nadie sabe bien a que atenerse con el **D&D** y los productos **T.S.R.** en castellano, en Francia nos informan que el contrato de **Transécom** con **T.S.R.** ha expirado. Ello ha bloqueado parcialmente la producción de material **D&D** y **AD&D** (1ª y 2ª ed.). Parece ser que una de las causas principales podría ser el hecho de que la actual sociedad que se encarga del material **T.S.R.** desconoce totalmente el campo de los juegos de rol, y se ocupa mayoritariamente de juguetes. Podéis sin embargo conseguir el módulo **Ravenloft** para **AD&D** y la traducción del primer suplemento para **Forgotten Realms** en versión francesa: **Eau profonde et le Nord**.



GRENADIER

Son numerosas las novedades que propone esta casa a la vuelta de vacaciones. Para la serie **Fantasy Warriors** de Nick Lund han salido seis nuevos blisters compuestos por dos de la caballería Ursina, unos enanos líderes y tres blisters de guerreros muertos vivientes. Las novedades para la serie **Dragon Lords**, por su parte, se compone de un gigante de dos cabezas, un dragón verde, un dragón plateado, un dragón azul, y los caballeros de la mesa redonda. Para la otra gama de Nick Lund, **Battle-sets**, acaba de salir un cañón enánico con tripulación.

Pero sin duda y por los tiempos que corren, la novedad más destacable es la aparición de las cajas -autorizadas por DC Comics INC.- para **DC Héroes** de Watchmen (los personajes en 25 mm de un inmejorable cómic que comentamos en nuestro n°12) y, ...atención! una caja de Batman y Joker en 54 mm. A nuestro gusto, Batman es algo alfeñique y estático, sobre todo si lo comparamos con el Joker, sin duda la mejor figura de la caja.

Pero todavía hay más novedades **Grenadier**. Concretamente y para el juego **Star Wars**, han salido -de la serie de figuras autorizadas por Lucas films LTD- dos cajas más: **Rebeldes** y la **Cantina de Mos Eisley**.

Finalmente y para el juego **Traveller**, también se dispone de las 4 cajas de las figuras oficiales autorizadas por GDW con **Marines Espaciales**, **Aventureros**, **Animales Alienígenas** y **Mercenarios Alienígenas**.

PRINCE AUGUST

La gama de Prince August cuenta ahora con las figuras autorizadas por Croc para el juego **Bitume**, del cual ya han salido 9 blisters individuales, a la espera de próximas novedades.

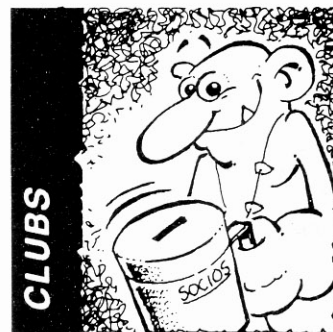
De todas maneras, la gama más famosa sigue siendo la serie **Mithril** de figuras oficiales autorizadas por **I.C.E.** y **Tolkien Enterprises**, de las cuales las 25

primeras referencias ya no están disponibles por haber sido éstas descatalogadas (¡Figuras de coleccionista!). Las referencias entre los números 26 y 31 todavía están disponibles, y las últimas novedades son las siguientes: La Guarida del Rey Goblin (Monte Gundabad), Mirkwood II (El Valle de Anduin, incluyendo entre dichas figuras la de Bilbo...) y en breve: la Taberna del Poney Pisador (donde se podrán encontrar a Trancos, Frodo y Samsagaz con otros clientes y muebles para montar casi enteramente la posada).



DENIZEN

Dentro de la colección de señoritas eróticas en 90 mm acaba de salir la última caja dedicada a Diana la Cazadora (en una sugerente pose en cuclillas con arco, flechas, etc.). Una virguería para la vitrina y un gustazo para la vista.



CLUB MORDOR

El Club **Mordor** ha cambiado de local y reside ahora en la Casa de la Juventud de Pamplona, c/ Sangüera (sala 3). De cualquier forma, la correspondencia se puede remitir a la dirección de siempre: Club Mordor (Simulación y Rol); c/ Vuelta del Castillo 9. 7º A Izq. 31007 Pamplona (Navarra)

Este activo club, conocido por sus numerosas actividades y colaboraciones en **Alea** y **Troll**, ha organizado en Pamplona unas mini-jornadas los pasados 21 y 22 de Octubre, como os indicamos más detalladamente en la sección Aquí de las Noticias de este número.

EL CIRCULO DEL NIGROMANTE

Un club de jugadores de rol ha nacido en León, bautizado como **El Círculo del Nigromante**. Deseosos de entablar contacto con el resto de clubs de España, nos indican la dirección a la cual os podéis dirigir: Alejandro Callejo Valiño. c/ Sampiro 2/4º B. 24002 León. Tel: (987) 231333

Junto con la carta de presentación hemos recibido el fanzine nº 0 del mes de Julio (El Pergamino del Nigromante, con un contenido eminentemente divulgativo sobre los juegos de rol en general y una presentación de los más populares: **D&D**, **RQ**, **Cthulhu**, **Star Wars**) y el logotipo del club, que acto seguido os publicamos.



REVISTAS



GAMES INTERNATIONAL

Nº 8. Mensual. Agosto 1989. £1.95. US \$4.50. (275 Pts). 50 Pags.

Games International (GI) dedica en este número artículos a una extensa variedad de juegos, como es su línea habitual. Este número contiene las cuatro secciones generales normales (juegos de tablero de sociedad, wargames, juegos de rol, y las secciones habituales). Dentro de los juegos de sociedad, se incluyen reseñas de las últimas novedades (**Heroquest**, **International Cricket**, **Topple**, **Jump The Queue**, **Space Hulk** y la nueva versión de **Dungeons**). A destacar una reseña demoledora sobre **Space Hulk**, con algunas verdades como puñetazos. La sección de wargames comenta **MBT**, **Wingleader**, **Fight For**



the Skies y **Eighth Army** (estos dos últimos verdaderos dinosaurios que han sido relanzados en Reino Unido), y contiene dos interesantes artículos acerca de los sistemas de movimiento en retículas hexagonadas (todo lo que deseabas saber sobre los hexágonos pero **ASL** no acertaba a explicar) y los wargames napoleónicos.

La sección dedicada a los juegos de rol comenta las últimas novedades y se cierra con un extenso informe sobre **Batman** (que desafortunadamente se centra más en los cómics, las novelas y la película que no en los juegos).

Las demás secciones fijas de **GI** incluyen **R.I.P** (juegos tristemente descatalogados), **Sniper** (chismorreos del mundo de los juegos), y **Desert Island Games**, en la que un personaje popular comenta los juegos que se llevaría a una isla desierta (en este número, Ian Livingston demuestra que carece totalmente de sentido del humor).

GI es una de las revistas de juegos en general más atractivas ultimamente, si no por su calidad, si por su feroz independencia y estilo. *Keep up the good job Mr Walker!*

SPACEGAMER

Nº 1 Volumen II. Bimensual. Julio-Agosto 1989. \$3.50. 62 Pags.

Space Gamer (en las épocas en que era editada por **MetaGaming** y **Steve Jackson Games**) llegó a ser una de las revistas más interesantes para los jugadores de juegos de ciencia ficción. En aquellos buenos viejos tiempos, ambas empresas editoras tuvieron la sensatez de separar la ciencia ficción de la fantasía heroica (editando simultáneamente **Spacegamer** y **Fantasy Gamer**). Tal sensatez se perdió por completo al ser adquiridas ambas por **DTI**, empresa que refundió las dos revistas. Tras editar unos 18 números, **DTI** vendió ambas revistas a **World Wide Wargames**, y no está claro si el último número aún esta editado por esta empresa. La continuidad (y la calidad) de **Space Gamer** no está en absoluto clara.

En este número se incluyen artículos sobre **Call Of Cthulhu**, **AD&D**, **Car Wars**, **Star Hero**, y de aplicación genérica. Las aventuras incluidas (**GURPS**, **GURPS Humanx** y **Star Wars**) son útiles pero poco brillantes. La sección **Scanner** (novedades) y las demás secciones fijas com-

pletan el número. El número de paginas de publicidad es extremadamente alto y depresivo.

DRAGON MAGAZINE

Nº 149. Mensual. Septiembre 1989. 95. 370 Pts. 104 Pags.

Este último número contiene las habituales secciones dedicadas a AD&D y D&D, pero está fuertemente dedicado a los juegos de ciencia-ficción. Tras los artículos para uso con los juegos de rol de fantasía (Bestiario, Objetos Mágicos para Personajes en sus Primeros Niveles, etc.), se incluyen extensiones para **Gamma World**, un escenario para **Warhammer 40K**, y una extensión para **Star Frontiers** (si, parece que aún queda alguien jugando a eso). Las diversas secciones fijas acerca de libros, juegos de ordenador, consultorios, novedades y notas sobre juegos completan el número. La sección de cartas reabre el tema del mago Waldorf (el que destruyó Greyhawk). Como siempre, **Dragon** es de máximo interés para los jugadores de AD&D y D&D; si no juegas a estos dos sistemas, es perfectamente prescindible.

WHITE DWARF

Nº 116. Mensual. Agosto 1989. £1.50. USA \$3.95. (520 Pts). 78 Pags.

El catálogo **Games Workshop** de Agosto incluye más artículos y módulos centrados en **Warhammer 40000**, **Adeptus Titánicus**, **Space Marine** y **Warhammer Fantasy Battle**. La cadencia de artículos sobre **Warhammer 40K** se mantiene tan alta como siempre: las escuadras Terminator, las escuadras Terminator renegadas, la lista de puntos para un ejército Genestealer, y montones de páginas de publicidad acerca de las miniaturas relacionadas. Mismo caso con **Adeptus Titánicus**: un sistema de daños detallado para **Space Marine** y **Adeptus Titánicus**, los Gargants Orcos (o Orkos), y todas las miniaturas relacionadas. **White Dwarf** se ha convertido en una revista demasiado especializada para atraer a nuevos lectores, pero existe un gran número de adictos a ella (yo entre ellos). Como siempre, la revista se merece los siguientes ratings: Diseño-10, Ilustraciones-10, Originalidad-0.

CHALLENGE

Nº 39. Bimensual. Junio-Julio 1989. 595 Pts. 80 Pags.

Este número de **Challenge** incluye un importante extra: un sector completo para uso con **Megatraveller**. Este extra es prácticamente todo lo dedicado a **Traveller** en este número, por su extensión. Los restantes artículos son un escenario para **Twilight:2000** situado en los EEUU, una extensión para **Space:1889** (operaciones de rutina de las naves espaciales victorianas), dos artículos para **2300AD** (un escenario y una extensión; la extensión trata sobre la Infantería de Marina Estadounidense en el siglo 24). Por último, dos artículos relacionados con **Battletech** (un interesante escenario y la organización de una unidad mercenaria). Las secciones habituales son mínimas, y son meramente funcionales. **Challenge** es imprescindible para los jugadores de rol de ciencia ficción y ciencia ficción en general; se trata de un suplemento cada dos meses. Poca publicidad y muchas ideas aprovechables.

CASUS BELLI

Nº 53. Bimestral. 30 Frcs. 108 pags.

En este nº 53, **Casus Belli** le dedica los artículos preferentes a dos best-sellers: **Space 1889** (un informe acompañado de módulo introductorio y ayuda de juego) y un mini-dossier sobre **AD&D** (Un artículo sobre como pasar de la 1ª a la 2ª edición de **AD&D**, un artículo de adaptación de la magia de la 1ª a la 2ª edición y un interview a Gary Gygax el autor del **AD&D** y el papá de los juegos de rol). Los módulos de este número son para **Rêve de Dragon**, **Stormbringer**, **James Bond 007** y **AD&D** (-1ª o 2ª ed.).

Cierra la revista el dossier sobre la Guerra de la Secesión, en el cual tras una presentación histórica, se tratan los siguientes juegos: **Great Battles of the American Civil War** (**Rebel Sabers**, **Terrible Swift Sword** y **A Gleam of Bayonets**), el sistema **South Mountain**, **The Civil War** **Gran Army of the Republic**, **Killer Angels**, **Lee vs Grant**, **Gettysburg**, **Shot and Shell**, **ACW**, **Johnny Reb** y **To the sounds of guns**.

El resto de la revista contiene las secciones habituales.

Pero este mes está prevista la aparición del primer número especial de **Casus Belli**, dedicado totalmente a un juego de rol

elemental para iniciar (o iniciarte) al juego de rol, jugar rápidamente y probar nuevos universos. Su título: **Simulacres**. Efectivamente se trata de la versión revisada y ampliada del pequeño opúsculo que publicaba Pierre Rosenthal y que tuvimos ocasión de comentar en nuestro nº 15.



BOSQUE MITAGO

Robert Holdstock, **Bosque Mitago**. Trad. Cristina Macía y Francisco Pérez Navarro. Ed. Martínez Roca, col. Gran Fantasía. 288 págs. 1300 ptas.

Aunque los aficionados a la fantasía disponen ya de una cierta cuota mensual de novedades asegurada, las colecciones existentes son relativamente recientes y los clásicos del género nos van llegando poco a poco y con retraso. Y aunque **Bosque Mitago** es una obra relativamente reciente (su primera edición data de 1984), puede considerarse ya uno de los clásicos de la presente década. Más allá de los galardones que ha venido recogiendo (entre ellos un **World Fantasy Award** y un **British Science Fiction**), tanto la crítica como el público lo han consagrado como el libro de culto al que vuelve una y otra vez y con el que se comparan todas las obras importantes surgidas con posterioridad al mismo.

La narración arranca como un **thriller** lovecraftiano. Edward Huxley regresa a su Inglaterra natal tras tomar parte en la Primera Guerra Mundial para encontrar que su padre ha muerto víctima de una extraña obsesión por el bosque con el que linda el hogar familiar. Su hermano ha heredado al parecer la misma obsesión y le hace partícipe de sus experiencias: el bosque, indefinidamente conforme cuando uno se adentra en él, y en él habitan seres y criaturas imposibles a los que éste da vida propia y que en ocasiones

proviene de la propia mente de quienes interaccionan con él. Edward se enamora de una extraña mujer surgida del bosque, perdiéndola trágicamente a continuación y adentrándose en su laberinto con la esperanza de recobrarla y de descifrar las claves del fenómeno en el que se descubre irremisiblemente atrapado.

Como en las novelas del género más potentes de los últimos años, la fantasía más desbordante (el protagonista llegará a encontrar en el bosque mitos e incluso poblados enteros provenientes de otras épocas) se encuentra supeditada a un hilo conductor eminentemente racionalista sobre el que se hace descansar su verosimilitud. El bosque no será sino un fragmento superviviente del Bosque original que ha venido interaccionando con el inconsciente colectivo todas las culturas que han vivido en él o cerca de él, dando vida a sus esperanzas y miedos. Las "criaturas" originadas por el bosque son lo que los protagonistas denominan **mitagos** o imágenes míticas, y la profundidad con la que Holdstock se adentra en las raíces de la cultura celta para recrearlas es uno de los motivos de la exuberancia y riqueza de la novela, narrada por lo demás con un lenguaje aparentemente falto de complicaciones pero controlado milimétricamente y capaz de dotarla de la intensidad de las obras maestras.

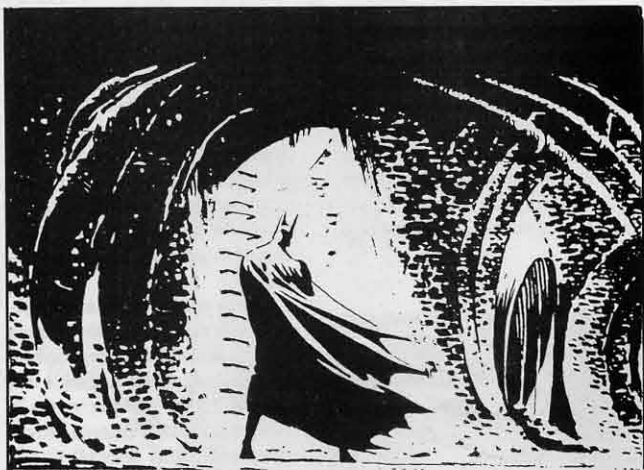
Alejo Cuervo



BATMAN, El Comic

...La oscuridad se cierra sobre Gotham City, siempre es de noche en esta ciudad, los malechores acechan a las quinceañeras y a las viejecitas trasnochadoras. Pero yo siempre estoy cerca. De alguna manera esta urbe mantiene su ritmo de vida gracias a mi...

Batman tiene razón, él está ahí, escondido en la oscuridad, acechando y vigilando. Sin



embargo, él es diferente, no es el típico héroe que atrapa a los malos y luego los entrega a la Ley, está confuso, a veces no distingue quién es quién, el mal o el bien.

Batman lleva 50 años pisando la Tierra, es un personaje inmortalizado ya por las modas que vienen y van, por las chapas, las camisetas, y por el interés que suscita su personalidad un tanto maligna, siempre contrastada por la otra cara de su moneda, su enemigo acérrimo y antagonista absoluto: El Joker, bromista incansable y personajillo diabólico repleto de odios africanos hacia la humanidad en general.

Batman lleva 50 años pisando la Tierra y después de una temporada en declive ha "sido" resucitado por algunos que nos han demostrado que siempre había estado allí. Esto lo demuestran

comics como "El Señor de la Noche", **Magistral** obra de Frank Miller, donde Batman reaparece ya siendo un sesentón y con su poder y carisma al máximo nivel, acompañado, eso sí, por una dulce y entrañable Robin. Es en esta obra (cosechadora de varios premios) donde nos damos cuenta de lo que es un cómic bien hecho.

Batman lleva 50 años pisando la Tierra y su mérito está en ser humano y no venir de Krypton o ser un "extraño ser mutado debido a una terrible picadura de Sapo radioactivo". Es humano, tan humano como cualquier personaje de leyenda. Sus orígenes vienen descritos en **Batman Año I** del propio Miller (acompañado por Mazzuchelli, dibujante y creador de obras de arte), donde Batman se pregunta como infundir temor y respeto a

la gente, evidentemente consiguiéndolo, en una ciudad podrida por la corrupción y la tragedia.

Batman lleva 50 años pisando la Tierra y han habido varias personas en el mundo del cómic que han intentado dar su versión del personaje, por citar algunas: Brian Bolland, Starlin, Moore, Barr, Alan Davis y un largo etc. entre dibujantes y guionistas. **Batman lleva 50 años pisando la Tierra**, y deberíamos preguntarnos: Cuántas horas hemos empleado leyendo sus aventuras?

Miguel Antón

Las mejores apariciones del hombre murciélago en comic: Batman año uno (Batman Year one -V.O.-) Guión de Frank Miller con dibujos de David Mazzuchelli. 3 volúmenes de 32 páginas cada uno.

Batman año dos (Batman Year two -V.O.-) Guión de Mike W. Barr con dibujos de Alan Davis / Todd MacFarlane. 3 volúmenes de 32 páginas cada uno.

Batman; The Cult (Batman, The Cult -V.O.-) Guión de Jim Starlin con dibujos de Bernie Wrightson. 4 volúmenes de 48 páginas cada uno.

La Broma Asesina (The Killing Joke -V.O.-) Guión de Alan Moore con dibujos de Brian Bolland. 1 volumen de 48 páginas. **El Señor de la Noche (Dark Knight -V.O.-)** Guión de Frank Miller con dibujos de Klaus Janson / Frank Miller. 4 volúmenes de 46 páginas cada uno.



BATMAN

BATMAN. LA PELICULA

(*Batman*). 1989. Director: Tim Burton. Guión de Sam Hamm y Warren Skaaren, sobre una historia de Sam Hamm. Fotografía de Roger Pratt. Intérpretes: Jack Nicholson, Michael Keaton, Kim Basinger.

Plasmar en celuloide las hazañas del **Vigilante** más famoso de la historia del comic mundial no era tarea fácil, especialmente después de las últimas entregas de pesos pesados del medio como **Alan Moore** (*La Broma Asesina*) o **Frank Miller** (*El Señor de la Noche*).

Había que echarle valor al asunto. Valor y entusiasmo. Afortunadamente ninguna de estas cualidades le han faltado al director Tim Burton, un hombre que ya demostró con las intensas imágenes de **Bitelchus** que la pantalla puede convertirse sin problemas en una página de cómic. Sólo faltaba tener carta blanca para delirar a gusto y sin cortapisas.

Este delirio tiene tres pilares sólidos: el primero y más importante, **Jack Nicholson** au-

tes. De hecho la película funciona un buen cuarto de hora sin él en el episodio dedicado a su infancia. **River Phoenix** podría hacerse cargo de futuras entregas tipo "La Juventud de Indiana Jones". Y si no, al tiempo.

De momento ahí está este estupendo tandem **Connery-Ford** dando cuerpo a la familia Jones y equilibrando con jugosos diálogos las requeridas escenas de acción que salpican las distintas partes del film. A destacar las cloacas infestadas de ratas en Venecia y la titánica lucha en el carro blindado en donde el arma maestra de **Spielberg**, el montaje, brilla en todo su esplendor. A destacar también las piernas de la espía alemana...

Está claro que **Spielberg** sigue pasándose bien con su aventurero. Esa sensación trasciende y el film, como un buen cómic, va directo al grano, sin tiempos muertos ni baches. Del tren al barco, del barco a la cripta, de la

cripta a la canoa, de la canoa al castillo, del castillo al desierto y siempre tirando (a los nazis repugnantes) porque me toca. En ese gigantesco tablero financiado por **George Lucas** todo está permitido. ¡Inclusive las carreras de moto y avión en el interior de un túnel!

Únicamente la última parte del film, absolutamente previsible, decae un tanto, sobre todo por la aparición de un cruzado de la tercera edad, digo de la Edad Media, que aparece un tanto forzada y hasta ridícula (si es que hay algo que no parezca ridículo en un film de aventuras desaforadas como éste).

Con todo predomina esa sensación de haber pasado un buen rato, lo cual, dados los tiempos que corren y el número de chufas que cuesta la entrada de un cine no es moco de pavo.

Yo, personalmente, nunca le he pedido más a **Spielberg**.

Radegundo



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

(*Indiana Jones and The Last Crusade*) 1989. Director: Steven Spielberg. Guión de Jeffrey Boam. Música de John Williams. Fotografía de Douglas Slocombe. Intérpretes: Harrison Ford, Sean Connery, Denholm Elliot, Alison Doody.

En teoría, esta es la entrega final del hombre del látigo. Parece lógico, porque **Harrison Ford** no está ya para muchos tro-



THE MOVIE

téntico rey de la fiesta, demostrando que pese a su edad y sus michelines es el **Joker** ideal. Surrealista, excesivo, despiadado y violento. Se echa quizás de menos ese ramalazo de cordura que tan bien apuntó **Alan Moore** en las páginas finales de la Broma Asesina, y en contrapartida (echándole bastante cara al asunto), se responsabiliza directamente al alter ego del **Joker**, Jack, de la muerte de los padres de Bruce Wayne (¡Wow!).

El segundo pilar del asunto, más que propiamente Batman, cuyas apariciones son deliciosamente tenebrosas y fugaces, lo constituye la creación que hace **Michael Keaton** de Bruce Wayne. Un poco snob, un poco esquivo y bastante ambiguo. Justo lo que se necesitaba. La mezcla funciona. **Kim Basinger** también.

Finalmente, nos queda **Gotham City**. Ahí se ha echado el resto (léase tropecientos millones de dólares) para recrear la urbe intemporal y oscura que alberga las excursiones del hombre murciélago. Los interior-

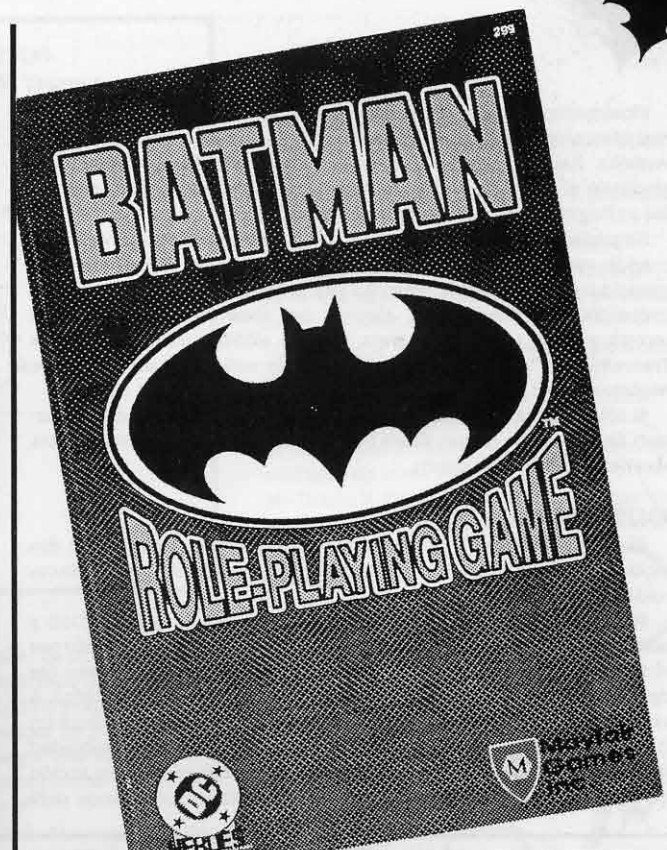
res fastuosos y decadentes así como el vestuario nos remiten a la ciudad de **Los Angeles** de **Blade Runner** con acertado toque retro con apuntes extraídos del surrealismo alemán. A este nivel, las escenas finales en la catedral de **Gotham City** son memorables.

Capítulo aparte merece el Soundtrack orquestado y por descontado los temas de **Prince** que acompañan algunas de las apariciones del **Joker**, especialmente tras la matanza en el Museo de arte: ¡Funky realmente amenazador!

Un film pues, rebosante de oscuridad y color, de humor y violencia; que queda fijado en la retina persistentemente como esa imagen del **Joker** estrellado contra el suelo mientras las carcajadas provenientes de un pequeño saco de la risa nos anuncian nuevas pesadillas para los sufridos habitantes de **Gotham City**.

Afortunadamente.

Radegundo



Nombre:	BATMAN, THE ROLEPLAYING GAME
Autor:	Ray Winninger (2ª Edición)
Editor:	Mayfair Games Inc.
Aparición:	1989
tema:	basado en los cómics de la DC
Nº Jugadores:	De 2 a 6

LOS ORIGENES

Hace ya algún tiempo, Mayfair sacó a la luz un juego de rol sobre Batman creado por Jack A. Backer. Este era hijo natural de otro juego de la casa, el **DC Héroes Role-Playing Game**, ideado por Greg Gorden. Uno entonces puede preguntarse la razón que ha impulsado a los editores encargar una segunda edición a Ray Winninger. Pero si hay algo que caracteriza al astuto editor es su sentido de la oportunidad, y 1989 es un año demasiado importante para **Batman** como para dejarlo escapar.

NACE UNA LEYENDA

El sistema de creación es muy rico, pero también muy lento.

Cada jugador dispone de 450 AP (*attribute points*) que podrá gastar como desee para crear a su héroe.

En primer lugar, deberá invertirlos en sus atributos (características principales), que son nueve, divididos en tres grupos:

*Atributos físicos: Destreza, Fuerza y Vigor.

*Atributos mentales: Inteligencia, Voluntad y Mente.

*Atributos místicos: INteligencia, Aura y Espíritu.

El siguiente paso es la elección de poderes y el jugador dispone a tal efecto de un menú de 68 para elegir. Para adquirirlos, el jugador paga primero un precio de coste y luego otro por el nivel al que desee tener dicho poder (evidentemente, cuanto más alto, mayor es el coste).

Luego, si el jugador lo desea, puede adquirir competencias, que son nueve: Actor, Carisma, Detective, Artilugios, Artes Marciales, Ciencia Militar, Ladrón, Vehículos y Armamento. A primera vista pueden parecer pocas, pero si tenemos en cuenta que cada una de ellas se divide en varias subcompetencias, nos encontramos con que el juego pone realmente a disposición del jugador una modesta cifra de 30 competencias.



Finalmente, y si aún le quedan puntos, los podrá invertir en saber cual es su nivel de ingresos (es decir, su sueldo), y en conseguir jugosas ventajas. Así, un jugador con la ventaja Power Bonus puede ver ampliado el rango de acción de su poder, y Gadget permite tener un útil artilugio (como por ejemplo, el Batmóvil).

Naturalmente, a estas alturas, y como suele pasar en la vida real cuando vamos de compras, lo más seguro es que el jugador haya gastado más de la cuenta. Pero no hay problema, ya que para ello se encuentran las desventajas, algunas tan sosas como la Identidad secreta y otras tan jugosas para másters sádicos como Recuerdos Traumáticos ("Fue aquí, una noche a la salida de un cine donde mataron a mis padres...")

Si sobran puntos, y es recomendable que así sea, estos se transforman en Puntos de Héroe, útiles luego a lo largo de las aventuras para sacarle de más de un apuro.

EMPIEZA LA ACCION

El sistema de juego utilizado para resolver acciones se basa en dos tablas que recuerdan a la tabla de resistencia de cierto juego tentaculoide de ominoso recuerdo.

Para llevar a cabo una acción, el jugador deberá lanzar 2D10 y sumarlos (¡Sacrilegio!) y si el resultado es igual o mayor al exigido por el árbitro, se comprueba si la acción ha tenido realmente éxito (es decir, no basta con hacer las cosas, sino que deben hacerse bien). A veces la cifra a obtener es muy grande, pero si el jugador obtiene un doble, vuelve a tirar y sigue sumando. Pero siempre hay la posibilidad de fallar, y si el jugador obtiene un doble 1, sea cuando sea, su acción no tiene éxito alguno (momento que aprovechan los villanos para

demostrar que por algo son bad guys). Por todo lo ya dicho, es obvio que los combates suelen tener rápidos desenlaces, y que cualquier marmarracho puede liquidar al mejor de los héroes.

RECAPITULACION

Batman RPG es un juego interesante.

Primero, por que los personajes pueden ser héroes sin necesidad de arañas radioactivas y mutaciones en su ADN, sino simplemente personas de carne y hueso que por alguna oscura razón han decidido tomarse la justicia por su mano. Y no necesariamente deben estar cuerdos, ya que una persona **normal** no se pone un pijama y sale a la calle a repartir tortas. Esto lo refleja el juego con desventajas como Inestabilidad Psicológica, Fobia, Atracción Irracional, etc.

En resumen, es un juego hecho a la medida de los amantes del Dark Knigh y Killing Joke.

Pero también tiene puntos negros. Primero, el sistema de resolución es un poco lento, pero un máster experimentado sabrá darle agilidad. Lo segundo se refiere al libro en sí:

1ª. Pag. 112. ¿Quién se comió la galerada donde estaban las estadísticas del Batmóvil? Menos mal que más adelante (pag. 131), han tenido el detalle de dárnoslas.

2ª. Anécdota para los necrófilos: aparecen las características del segundo Robin, Jason Todd, y luego tienen el detalle de decirnos que está muerto.

3ª. La última y la más grave: ¿Dónde está la hoja de personaje?

En conclusión, Batman RPG es un buen juego, lo suficiente como para que a uno le entre el gusanillo de conocer la 2ª edición del DC Heroes RPG y jugar a Watchmen...

Sir Godlord Amazing

BATMAN Role Playing game

Por J. Molina

Diseño de Jack A. Barker; adaptado del sistema de juego **DC Héroes RPG** diseñado por Greg Gorden. Publicado por **Mayfair Games Inc.**, 1989

Los ingredientes que componen la receta son diversos: tómense 900 grs. de cómics acerca de un vigilante nocturno pseudo reaccionario y psicótico; añádanse 200 grs de serie de televisión camp de los años 60 que no gustó a nadie; revuélvase todo y déjese reposar bajo tierra durante varios años.

Desentiérrese el conjunto y añádanse el resto de ingredientes: 3 Kgs de salsa de marketing y mass media; sitúese el conjunto en el horno durante tres meses (para que los comensales se impacienten). Tras sacarlo del horno, colóquese una guarnición de productos relacionados (discos, camisetas, pósters, juegos de rol). Para hacerlo más atractivo, puede espolvorearse un poco de especia ácida para aprovecharse de que esta especia ha estado de moda también durante el tiempo de preparación.

Sírvase caliente en dosis masivas a los comensales y rápidamente (muy rápidamente!), por que a los pocos segundos estos platos se enfrían y no convencer a nadie.

El propósito de este informe es comentar objetivamente uno de los ingredientes de la anterior receta, extrayéndolo del plato y exa-



minándolo por si solo, ya que intentar tragárselo junto con todo el resto puede conducir a una indigestión superlativa. El ingrediente (no hay que olvidar que tan solo es un ingrediente) es **Batman The Role Playing Game**.

Batjuego de rol

La historia de **Batman RPG** es simple. Con la llegada de la trasposición al cine del mito del hombre murciélago, una próspera firma de EEUU del negocio de los juegos ve la posibilidad de aumentar ventas y número de jugadores con su producto ya relacionado con el tema: el sistema de juego de Rol **DC Héroes**, que incluye entre su elenco de superhéroes a Batman. Pero, ¡maldición! el sistema de juego **DC Héroes** estaba claramente dirigido a jugadores con experiencia, dispuestos a asimilar grandes cantidades de reglas y normas para dar vida a sus héroes predilectos. Es inútil pretender masificarlo, al tratarse esta vez de un público mucho más amplio, que en muchos casos desconoce los juegos de rol y que saldría huyendo ante más de 90 paginas de reglas incomprensibles. ¿Que hacer? ¿Será necesario diseñar un juego de rol exclusivo para Batman? ¿Crear una nueva presentación para **DC Héroes** dando más importancia a Batman? ¿Reeditar el **Batman Sourcebook** (suplemento para **DC Héroes**) añadiéndole un sistema de juego? ¿Ignorarlo todo y perder un montón de dinero?

Entra Jack Barker.

Mr. Barker propone la solución a todos los problemas. Si contamos con un sistema de juego desarrollado (**DC Héroes RPG**), una gran cantidad de promoción regalada (por la película y los cómics) y todo el material gráfico necesario (proporcionado por **DC Comics Inc.**), todo lo que hay que hacer es adaptar el sistema de juego de **DC Héroes** simplificándolo (para que los principiantes en los juegos

de rol no rechacen el producto), editar el juego con el mismo formato de los cómics americanos (para que los comiqueros lo confundan a primera vista con otro cómic-book más de su héroe) y sentarnos a contar los beneficios tras el aumento de ventas. Ha nacido el juego de rol de Batman: el Batjuego de rol.

Batsistema de juego

Puede parecer que Jack Barker sea un individuo sin escrúpulos, un diseñador de juegos "por encargo" que tanto prepara un juego de rol sobre Batman como un juego de tablero sobre las fascinantes aventuras del Gato Félix, simplemente porque existe una película detrás. Yo no lo creo así, porque con todo, su trabajo de diseño para preparar esta versión simplificada y masificable de **DC Héroes** centrada en Batman me parece bastante honesta e inteligente. Y Batman se merece un juego de rol para él solito (como mínimo mil veces más que Superman o Spíderman).

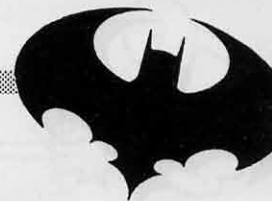
Batman RPG permite a un árbitro y a uno o más jugadores recrear las aventuras de Batman y los demás personajes relacionados extraídos de los cómics en forma de juego de rol conversacional, en el familiar trasfondo de Gotham City. Es posible emprender aventuras de cualquier tipo utilizando los personajes que aparecen en los cómics, o simplemente utilizar el trasfondo como marco de las aventuras de otros superhéroes y villanos que el árbitro y los jugadores pueden crear con las reglas proporcionadas al efecto. El juego proporciona información a árbitro y jugadores relativa al universo de juego, reglas

de creación de personajes y datos acerca de la creación de aventuras y su arbitraje. A primera vista se trata de un juego de rol completo, con su trama, trasfondo y posibilidades de juego plenamente apoyadas por el sistema de juego, que cumple perfectamente con su cometido.

El sistema de juego es, como ya se ha dicho, una "versión de exportación" del sistema **DC Héroes**; se basa en la utilización de una unidad de potencial universal creada como eje del sistema. Se trata de los Attribute Points (Puntos de Atributo). Los APs y el sistema desarrollado a su alrededor representan el corazón del juego, y son una buena muestra de un diseño de juego elegante, efectivo y correctamente aplicado. Mediante los APs, es posible cuantificar absolutamente cualquier cosa, en términos de Tiempo, Distancia, Peso, Volumen, Información y Valor Monetario; se trata de una unidad de medida realmente universal, que podría aplicarse a cualquier otro juego sin perder ni un ápice de su validez. La base del sistema de APs es la adjudicación de un valor estándar de OAPs a cada una de las áreas básicas anteriores; de esta forma OAPs corresponden respectivamente en cada caso a 4 segundos de Tiempo, 10 pies de Distancia, 50 libras de Peso, 1 Pie cubico de Volumen, 1 Párrafo de Información, y \$25 de Valor Monetario. Tras este valor base de OAPs en cada área, las cantidades aumentan proporcionalmente (no linealmente). Además, cada valor representa toda la banda de valores intermedios a partir del valor anterior (OAPs de Valor Monetario representa concretamente desde 1 centavo hasta \$25). El incremento proporcio-

nal de los APs proporciona una idea de "bandas de valores" que hace muy sencillo el cálculo de cualquier cantidad. Cada AP adicional dobla el valor representado: OAPs de Valor Monetario son \$25, 1AP es \$50 y 2APs son \$100; OAPs de Información son un párrafo, 1AP es una página de texto, y 2APs son dos páginas de texto.

En base a las áreas básicas cuantificadas por los APs es posible apreciar el valor absoluto de cualquier atributo o talento de los personajes, así como el potencial o características de un objeto (el Batcable tiene una longitud de 4APs; unos 150 pies). Pero los APs en si tan solo son la unidad de medida; su aplicación es posible gracias a dos Tablas: La Tabla de Acción y la Tabla de Resultado. Para efectuar cualquier acción, el personaje efectúa una Tirada en la Tabla de Acción; el resultado indica si tiene éxito o no, y si es así, que grado de éxito. El resultado de la Tabla de Acción modificará la subsiguiente tirada en la Tabla de Resultado, cuyo resultado indica el efecto final de la acción. Este es en síntesis el sistema de juego; quizá su atractivo sea que separa la acción de su efecto, pero incluso así resulta efectivo (ya que el grado de éxito afecta al resultado de la acción). El uso de la Tabla de Acción y la Tabla de Resultado son dependientes del uso de atributos y habilidades de los personajes, por lo que se describe más adelante, pero en resumen el sistema de juego fundamental está



SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION
RECIBIMOS, TODAS LAS SEMANAS, DIRECTAMENTE DE ESTADOS UNIDOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL MEJOR SISTEMA DE VENTA POR CORREO.
ENVIOS PERFECTAMENTE PROTEGIDOS
TODO LO QUE QUIERAS EN COMICS.

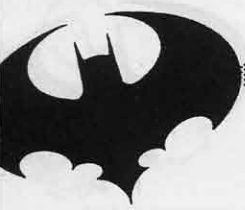
JUEGOS DE:
TSR
CHAOSIUM
GDW
FASA
GAMES WORKSHOP
ICE
AVALON HILL
Y UN LARGO ETC.

c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID



FIGURAS DE:
CITADEL
MARAUDER
MITHRIL
GRENADIER
RAL PARTHA
GDW LEAD
MEJORES MARCAS DEL MERCADO
RECHAZAMOS MEDIANIAS

c/ Cruz 37 (a 100 m de Sol)
Teléf. 532 47 14
28012 MADRID



basado en la universalidad de aplicación del sistema de APs. Se trata de un sistema genérico, que podría aplicarse a cualquier temática.

Los personajes se componen de 9 Atributos básicos. Los tres primeros se definen como Atributos Físicos (Destreza, Fuerza, Constitución); los tres siguientes se definen como Atributos Mentales (Inteligencia, Voluntad, Psique); y los tres últimos como Atributos Místicos (Influencia, Aura, Espíritu). La clasificación de Atributos es adecuada y facilita la resolución de las interacciones entre personajes: en cualquier acción en que un personaje intenta afectar a otro (sea golpeándole, intentando persuadirle, o atacándole mentalmente), se determinan los Atributos en conflicto por parte de cada personaje. Tal Atributo se considera el Atributo Activo en el caso del perteneciente al personaje que ha emprendido la acción, y el Atributo Oponente en el caso del personaje que es blanco de la acción. La comparación de estos Atributos determina la columna en la Tabla de Acción en la que se efectuará la tirada. Por ejemplo, un pandillero ataca a Batman con una barra de hierro. El Atributo Activo es la Destreza del pandillero, y el Atributo Oponente es la Destreza de Batman. La comparación (odiosa) entre ambas Destrezas determina una columna en la que el pandillero efectuará una tirada de 2D10. Según el resultado, el pandillero tendrá más o menos éxito en golpear al hombre murciélago. Atención: si el resultado original de los dados es de dobles ("5" y "5", o cualquier otro doble excepto "1" y "1", que representa fallo automático), el personaje atacante tira los dados de nuevo y añade el resultado, tantas veces como dobles aparezcan en los dados. De este modo, una serie de tiradas afortunadas pueden causar un efecto devastador. Continuando con el ejemplo, el resultado en la Tabla de Acción se tomará como modificador al resultado básico en la Tabla de Resultado. En este punto se compararán de nuevo dos Atributos de los personajes. Para el pandillero se tomará la Fuerza (Atributo de Efecto) y para Batman la Constitución (Atributo de Resistencia). La comparación de ambos Atributos en la Tabla de Resultado determinará un resultado, que modificado según el valor obtenido en la Tabla de Acción causará un efecto al personaje receptor más o menos importante.

Este procedimiento se utiliza en todos los casos en que se produzca una interacción entre cualquier personaje u objeto y otro personaje, objeto o el medio. En cada ocasión en que un personaje intenta golpear, persuadir, atemorizar, provocar, engañar o cualquier otra cosa a otro personaje, se determinan los Atributos en conflicto y se utilizan las mismas Tablas de Acción y Resultado. En resumen, se trata de un sistema universal, que apoya al árbitro en cualquier situación. Parece que estos sistemas de resolución de acciones y valores universales son una característica normal de los juegos de rol de superhéroes; el sistema de **DC Héroes** (y de **Batman RPG**) es sin lugar a dudas el mejor desarrollado.

Cada personaje dispone de otras caracte-

rísticas además de sus Atributos. Existen también las Habilidades (que representan los conocimientos intelectuales o disciplinas físicas en las que el personaje ha sido adiestrado, como Artes Marciales, Conducción de Vehículos, Actor, Tácticas Militares). Se emplean del mismo modo que los Atributos, designándolas cuando sea apropiado como Atributo Activo y de Efecto, o como Atributo Oponente o de Resistencia. El juego incluye 9 Habilidades fundamentales y 30 Subhabilidades.

Las Ventajas son también una de las características de los personajes. Son, con las Desventajas, las únicas características de un personaje que no utilizan el sistema de APs.



Las Ventajas son literalmente eso; situaciones, conocimientos u objetos que proporcionan una ventaja al superhéroe (o villano) que las posea. La Batcueva es para Batman una Ventaja a efectos del juego (se trata de la Ventaja Base de Operaciones). Otras Ventajas son Conocimiento de la Ciudad, Conexión (con un personaje que puede ser de ayuda), Familia o Amigos Ricos (ventaja obvia), Nervios de Acero, Ojo de Águila, etc. El juego incluye un total de 14 Ventajas posibles.

Por último, existen las Desventajas que, como en el caso anterior, suponen literalmente situaciones o condiciones que suponen un detrimento al bienestar del personaje (a efectos de juego, suponen también un aumento de

los Puntos de Héroe disponibles para crear un personaje, lo cual está bien), pero en el fondo son realmente una fuente de problemas para el héroe. Los flashbacks traumáticos de Batman (al recordar la muerte de sus padres o de Jason Todd) representan una desventaja. Otras Desventajas posibles en el juego son las Atracciones Irracionales (hacia algo concreto o subjetivo), la Inestabilidad Psicológica (la preferida del Joker), la Desconfianza, etc. El juego incluye 10 Desventajas posibles.

Bataventuras y Trasfondo

Las aventuras a disposición del árbitro y los jugadores pueden prepararse en base a dos ideas. La sugerida por el juego es que el grupo de jugadores cree a un grupo de superhéroes a los que Batman alista para formar un Batequipo (!) comandado por él mismo. Teniendo en cuenta que el atractivo principal de Batman es que actúa en solitario (o con un único socio), es un poco desorbitado imaginárselo al mando de un grupo de superhéroes novatos. Inútil extenderse más aquí sobre este planteamiento de juego, aunque advertido estás de que **Batman RPG** lo utiliza hasta su última consecuencia.

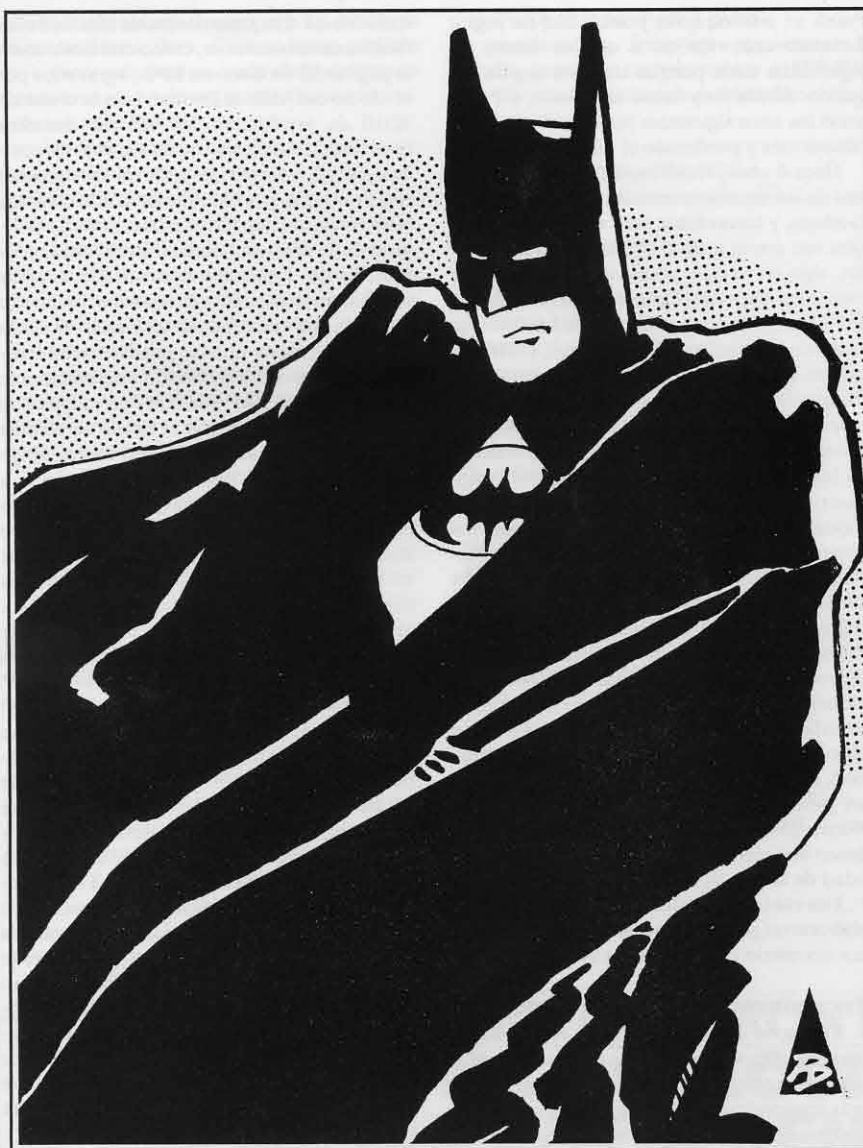
La otra idea es la no sugerida por el juego. Se trata de (simplemente) un árbitro y un jugador (que utilizará a Batman in person). Aunque esta modalidad de juego tiene sus problemas, las recompensas pueden ser ilimitadas para ambos.

El juego proporciona toda la información acerca de Batman, Gotham City, superhéroes y supervillanos que han aparecido en los cómics, así como el resto de personajes secundarios. En mi opinión las descripciones de los barrios de Gotham no proporcionan todo el detalle que sería de desear (aunque para eso también ayudan los cómics), y que el sistema de creación aleatoria de aventuras también incluido es bastante inútil para hacer algo con él. La aventura introductoria no es original (Batman contra Joker, sorprendentemente) aunque puede tomarse como un buen ejemplo de como organizar otras aventuras.

En conjunto, **Batman RPG** proporciona todo lo que un juego de rol completo debe aportar, pero sin demasiada genialidad. Representa una decente relación calidad precio, y siempre es curioso de tener para sesiones de juego ocasionales.

Batconclusión

Batman RPG representa tan solo un juego para jugar ocasionalmente si no se dispone de nada mejor que hacer pero tampoco quiere perderse el tiempo. No es despreciable pero no tiene el brillo que el personaje requiere; no es un producto comercial totalmente, pero tampoco llega a donde debería llegar. Cualquier fanático del personaje interesado en los juegos de rol debería dejarlo pasar (o quedárselo como anécdota y coleccionismo) y hacerse con **DC Héroes** y **Batman Sourcebook**. Batman es un personaje con un potencial de drama y fuerza lo bastante grande como para poseer su propio juego de rol; desde luego no se trata del recién editado, pero podemos esperar mientras no se edite matando el hambre con él. *To the Batmobile, let's go!!*



LA CUENTA ATRAS FINAL

Por J. Molina

Un minimódulo Batman RPG para un jugador y un árbitro

La Cuenta Atrás Final es un módulo para Batman Rpg dispuesto para su juego por un jugador y un árbitro. El jugador controlará a Batman, que se enfrentará a una conspiración contra él. El planteamiento de juego establecido en el juego (que supone el uso de un Bat Team de superhéroes) no está previsto en este módulo; se trata de una situación en la que tan sólo Batman está involucrado. Si el árbitro desea utilizar un grupo estilo Bat Team podrá hacerlo, invirtiendo un tiempo en considerar cada uno de los encuentros y adaptándolo a su juego con más de un héroe. También es posible que el superhéroe involucrado no sea Batman, sino uno de creación propia del jugador; en tal caso, el árbitro deberá asegurarse de que el héroe sea creado con 450 Hero Points ó menos, y de adaptar la situación en cada encuentro según la historia pasada del héroe. Esta aventura supone el ataque de un nuevo villano a Batman, utilizando su pasado contra él.

Introducción para el árbitro

Frank Killem proyecta triunfar como rey del crimen en Gotham City, estableciéndose de un solo golpe como el cerebro criminal más poderoso, triunfando en lo que el resto de supervillanos han fracasado: destruyendo definitivamente a Batman.

Killem ha llegado a obsesionarse con la idea de derrotar al hombre murciélago; al principio, acabar con Batman era tan sólo un medio para poder obtener lo que deseaba: coronarse como el indiscutible rey del crimen en Gotham City. Pero tras 6 años de estudiar a Batman, Killem ha perdido la perspectiva de su objetivo original, y finalmente el medio se ha convertido en el objetivo final. Killem quiere destruir a Batman por encima de todo. Los largos años de estudio y observación de todo lo relacionado con el vigilante más famoso de Gotham han brindado por fin su fruto. Casualmente, Killem descubrió la identidad secreta de Batman, y pretende utilizar el trauma que originó a Batman para que éste le ponga punto final.

Killem ha trazado un plan que deberá poner a prueba la estabilidad emocional del

hombre murciélago y minarla lentamente, para terminar quebrándola haciéndole revivir la muerte de sus padres. El plan tiene varias fases de ejecución, y Killem las ha preparado cuidadosamente durante los últimos 18 meses. Killem ha adoptado una personalidad secreta para manejar mejor los hilos a escondidas. Es un hombrecillo de aspecto enfermizo, nada atlético y afectado por gran cantidad de complejos. Tan sólo es excepcional en un aspecto: su capacidad de planificación y atención a los pequeños detalles. Dado que su forma de actuar es principalmente de una forma indirecta y dejando tras de sí un gran número de pistas falsas, Killem ha elegido como *nom de guerre* un nombre que haga referencia a esta práctica: se dará a conocer como The Dummy (el Señuelo).

La acción dará comienzo al ponerse en marcha el plan de Killem, al tener lugar la primera fase de su plan. El árbitro deberá ser cuidadoso al administrar los primeros encuentros; nada deberá indicar que se trata de una conspiración contra Batman. En todos los casos, cada encuentro de la aventura corresponde a una de las fases del plan del Señuelo.

La aventura consta de tres encuentros - las tres fases del plan que el señuelo cree que pondrán fin a la carrera de Batman.

Una de las primeras cosas que Killem observó en Batman es que, a pesar de que algunos de los episodios de su carrera han dejado secuelas leves en su estabilidad emocional, Batman está muy lejos de perder el juicio, y su fuerza de voluntad y espíritu combativo siempre le han permitido superar todos los trances. A pesar de ello, tales secuelas siguen siendo un punto débil del hombre murciélago, que Killem se dispone a explotar en base a crear una situación traumática para Batman y en el mismo instante aplicarle una dosis de la invención más siniestra de Killem: un aparato que denomina "Repetidor/Excitador Neurónico". El REN ataca directamente a las neuronas cerebrales que almacenan los recuerdos más duros de cualquier ser humano, creando un efecto de ansiedad y trauma nervioso que conduce a la locura si se aplica con regularidad durante cierto período de tiempo.

La aventura no tiene un diagrama de flujo entre los tres encuentros que componen la



trama, ya que ésta se desarrolla de una forma lineal hasta que Batman deduzca lo que se está fraguando contra él o los encuentros tengan lugar hasta el tercero y último.

El oponente y su plan

The Dummy (El Señuelo)

DEX: 2 STR: 2 BODY: 2

INT: 12 WILL: 5 MIND: 3

INFL: 3 AURA: 1 SPIRIT: 4

INITIATIVE: 17 HERO POINTS: 0

PODERES: ninguno.

HABILIDADES: Detective: 7, Aparatejos: 7, Vehículos (Terrestres): 7, Armamento (Armas de Fuego): 7.

VENTAJAS: Connoisseur, Base de Operaciones (Confinada), Universitario (Neurobiólogo).

DESVENTAJAS: Inestabilidad Psicológica (Obsesiones), Edad (52 años), Irascibilidad.

EQUIPO: Repetidor/Excitador Nervioso (REN) R#5; BODY 2; Acción Automática (Incrementa los efectos traumáticos de cualquier situación de stress en seres humanos; ver el efecto más abajo). Desventaja Miscelánea (El REN necesita conectarse a una toma de alta tensión tras funcionar 15 APs de tiempo; cada vez que el REN actúa pierde 1AP de energía). Si la tirada de fiabilidad falla, el REN no puede funcionar hasta que Killem lo repare y reajuste a la frecuencia de actividad cerebral de Batman (Acción Automática; Killem precisará 10APs de tiempo para efectuar la reparación).

RECURSOS ECONOMICOS: 2 (\$ 5,000 semanales).

ALTER EGO: Frank Killem

Trasfondo

Frank Killem fue el único hijo de una rica familia de Fort Worth. Su constitución enfermiza y su salud débil le situaron rápidamente en desventaja ante los ojos de su padre, que no le prestó ninguna atención, limitándose a cubrirle de dinero para mantenerle alejado de él. No pudo encontrar apoyo en su madre, ya que ésta murió al ser Frank aún muy joven. Su padre se deshizo de él enviándole a Europa a cursar sus estudios superiores.

En Europa, Frank entró en contacto con el mundo de los ingenieros industriales y electrónicos, y aunque nunca consiguió graduarse en la universidad, trabajó en varias corporaciones de diseño en las cuales pudo demostrar que poseía una habilidad natural para la investigación tecnológica, diseñando toda clase de ingenios.

Frank maduró viviendo de las rentas que su padre continuaba mandándole, trabajando en muchas actividades y siendo despedido de todas partes por su cada vez mayor tendencia a llevar a cabo sus propios proyectos en lugar de los requeridos por la empresa. Su mente desproporcionadamente analítica no tenía cauce en la vida profesional normal; fundó varias empresas por su cuenta, que fracasaron por lo enrevesado de sus objetivos y escaso valor práctico.

Con la muerte de su padre, Frank regresó a EEUU. Sin familia y una escasa renta anual,

Frank se encontró sin posibilidad de seguir llevando una vida en la que el dinero no significaba nada porque siempre seguía llegando. Ahora esto había cambiado, y Frank vivió los años siguientes hundiéndose en sus obsesiones y perdiendo el juicio finalmente.

Hace 6 años, Frank reparó en las actividades de las mentes criminales que actuaban en Gotham, y como éstos eran derrotados una y otra vez por el mismo vigilante: Batman. Por fin, algo en lo que podría demostrar que su mente era superior! De inmediato se trasladó a Gotham, siguiendo paso a paso los diversos casos en los que intervenía Batman, y buscando un punto débil. Invirtió el resto de la fortuna familiar en crear una base de operaciones en la ciudad, donde podía diseñar cualquier tipo de aparatejos y observaba y analizaba las acciones de Batman. Finalmente, aunque por casualidad, descubrió donde golpear mortalmente a su objetivo. Analizando los periódicos, Killem se dio cuenta de que Batman patrullaba anualmente una calle concreta de Gotham, y que siempre lo hacía en la misma fecha. Esta coincidencia obsesionó a Killem, hasta el punto de que recurrió a los archivos de los periódicos, a sus propias deducciones y llegó a una conclusión: Batman patrullaba Crime Alley en la misma fecha porque algo había ocurrido allí en el pasado. Y descubrió, retrocediendo en los años, la noticia en un periódico del asesinato del matrimonio Wayne por un delincuente de poca monta. El único superviviente fue el hijo de temprana edad de la pareja, Bruce Wayne ... o Batman.

Esta era la pieza que le faltaba a Killem para elaborar un plan que acabaría con Batman. No era necesario matarle. Podía volverle loco.

Encuentros: El Plan del Señuelo

Killem ha dispuesto un plan en tres fases para enloquecer a Batman y destruirle. Se propone hacerle revivir tres de sus situaciones más traumáticas, esperando quebrar su estado emocional y volverle loco, o dejarle en un estado en que sea incapaz de defenderse, momento en el cual el Señuelo le dará el golpe de gracia. El plan, como todos los planes sofisticados, es en realidad muy sencillo.

El Señuelo pretende situar a Batman en tres situaciones que éste ya ha vivido, y presentarlas como ocasiones de redimirse de sus fracasos anteriores. Evidentemente, cada situación acabará con las mismas muertes, y será gradualmente más dura de afrontar para Batman.

Cada una de las fases del plan pretende crear en Batman la sensación de que se está produciendo una ola de crímenes al regresar simultáneamente un gran número de los villanos que más guerra le han dado, así como crear en él la mayor cantidad de flashbacks traumáticos posible. Cada vez que se produzca un flashback traumático, se aplicará una regla especial (descrita más adelante), provocada por el REN. El efecto de esta regla es reducir la estabilidad emocional de Batman, creando finalmente un reflejo condicionado que permita al Señuelo tenerlo a su merced.

Fantasmas del pasado

El objetivo del Señuelo es desequilibrar a Batman emocionalmente, haciéndole revivir sus experiencias más duras. Por ello, cada encuentro creará una situación en la que Bat-

man deberá chequear contra los efectos de los flashbacks traumáticos, como está descrito en la página 88 de **Batman RPG**, agravados por el efecto del REN. Si Batman falla la tirada de 2D10 se producirán los efectos descritos (pérdida de Acciones durante la fase de combate, etc.); además se aplicará la siguiente regla especial: por cada tirada fallada contra la desventaja de flashbacks traumáticos, la siguiente se efectuará con un modificador acumulable de -1. De este modo, si Batman falla un número demasiado alto de estas tiradas a lo largo de los encuentros, será cada vez más vulnerable, hasta quedar posiblemente incapacitado al estar reviviendo perpetuamente las situaciones. Hay que tener en cuenta que las reglas disponen que la tirada se efectúe una vez en cada asalto mientras se mantenga la situación que provoca los flashbacks ... a menos que Batman rompa el plan del Señuelo rápidamente, o no falle ninguna tirada, se acabó Batman. Recordar que la base a superar en la primera tirada es "11"; si se fallan tres tiradas, la cuarta a superar será en base a obtener "15" o más. La dificultad parece aumentar rápidamente, pero hay que tener en cuenta también que un resultado de "dobles" permite volver a tirar añadiendo resultados. El plan del Señuelo se inicia 8 días antes de que llegue la fecha en que Batman patrulla anualmente Crime Alley, escenario del asesinato de sus padres. El árbitro debe tener en cuenta que el Señuelo está siempre presente en los encuentros, acechando en algún tejado listo para utilizar el REN contra Batman, a lo franco-tirador. Se dejará ver al final de cada encuentro ataviado igual que algunos de los oponentes de Batman más famosos, para crear en él la sensación de ola de crímenes. El árbitro no deberá permitir nunca que el Señuelo sea capturado por Batman en un encuentro normal; Batman tan solo podrá capturarlo al deducir que se trata de una conspiración, creándose así una trama paralela que el árbitro deberá diseñar fuera de los tres encuentros.

Encuentro1: Pequeños fracasos

La primera fase del plan del Señuelo prevee llevar a cabo un simulacro de una de las primeras acciones de Batman, en la que su falta de experiencia ocasionó el que no pudiera evitar algunas muertes. La situación se presentará al jugador como un encuentro normal, pero el árbitro deberá indicar al jugador que le parece haber vivido ya una situación similar. Tras las primeras muertes, el árbitro deberá indicar al jugador que debe efectuar tiradas para flashbacks traumáticos. Los textos en cursiva deberán leerse al jugador; el árbitro puede presentar este primer encuentro en cualquiera de las patrullas nocturnas que el jugador emprenda por su propia iniciativa. El árbitro puede permitirse el lujo de llevar engañado al jugador, no presentándole de entrada una trama de la aventura.

Son las 2 de la madrugada, y la patrulla hasta ahora ha transcurrido sin incidentes. Continúa la ronda por los tejados de Chelsea (o cualquier zona que el jugador haya decidido) y de repente adviertes movimiento en un callejón entre dos de los pequeños bungalows que atestan el barrio. Observas a distancia, contemplando como un par de individuos arrastran una voluminosa caja hacia una camioneta estacionada en la avenida adya-

BATMAN

cente. Adviertes que una de las ventanas de uno de los bungalows que dan al callejón ha sido forzada. Está produciéndose un robo.

El jugador se decidirá a intervenir en este punto, o quizás observará unos instantes más. Si lo hace, podrá ver como una pareja de jóvenes se acerca por la avenida y pasa junto a la camioneta. El árbitro deberá arreglárselas para que en el momento en que Batman intervenga e intente detener a los ladrones, tomen como rehenes a la pareja de jóvenes que parece no tener nada que ver con el asunto, escudándose en ellos y amenazándoles con navajas. En realidad, todo es una encerrona, y el jugador tiene elementos para deducirlo así. La secuencia de acontecimientos será la siguiente (el árbitro puede relatarla así o "hacer que suceda" casualmente en el transcurso del combate), y puede adaptarse a que suceda en las rondas de combate:

Apareces sobre los ladrones mientras estos están llegando a la camioneta. Percibes a un tipo en el asiento del conductor, y a otro junto a las portezuelas traseras; los dos tipos a los que has visto acarreado la caja están llegando. Simultáneamente, ves a un chico y una chica que se acercan por la acera, y se detienen al ver lo que está pasando; parecen asustarse, y se quedan paralizados. Dos de los ladrones corren hacia ellos y los toman como rehenes; antes de que puedas reaccionar, uno de los ladrones, que encañona a la chica con un revolver en la sien, se pone nervioso y salta los sesos a la chica.

En este momento empiezan los flashbacks traumáticos: el Señuelo, oculto en una azotea cercana, dispara el REN contra Batman. Hace años, Batman se encontró en una situación idéntica; tan sólo pudo salvar a uno de los rehenes. El otro resultó muerto. Eventualmente, proseguirán las rondas y Batman derrotará a los asaltantes y salvará al otro rehén, o los asaltantes soltarán al otro y huirán a pie. Según el número de tiradas falladas, el árbitro tomará nota del modificador que deberá aplicar a las tiradas contra flashbacks traumáticos que Batman tendrá que afrontar en este y los siguientes encuentros.

Batman tiene algunos elementos para percatarse de que el incidente es más de lo que parece. Son los siguientes:

- Si el jugador no ha intervenido de inmediato, puede darse cuenta observando (o quizás el árbitro le permita efectuar una tirada utilizando su habilidad de Detective como AV/EV, contra unos OV/RV de 7/7; cualquier resultado de éxito vale) de que los asaltantes están "orquestando" un poco la situación. Esperan a que los dos jóvenes estén a su altura en la acera para empezar a arrastrar la caja hacia la camioneta, observan nerviosamente hacia los tejados, etc. Podría decirse que todos (incluyendo la pareja de jóvenes) están actuando.

- Una vez finalizado el combate, Batman puede registrar el bungalow y lo que estaba siendo robado. El bungalow está desocupado desde hace meses, y muestra signos de abandono; actualmente está pendiente de ser alquilado de nuevo. Un poco de investigación en la compañía inmobiliaria revelará a Batman que el último ocupante era un pintor de poca importancia, que se marchó de Gotham totalmente fracasado. El objeto del robo es una caja que contiene algunos marcos anti-

guos, dos de ellos de mucho valor. Es ilógico que estuvieran en poder del antiguo inquilino del bungalow.

- Batman puede interrogar a los sobrevivientes del incidente. A continuación se proporcionan los datos que los sobrevivientes pueden soltar si Batman les interroga con éxito, así como sus atributos.

Rehen #1 (el chico)

DEX: 2 STR: 3 BODY: 2
INT: 2 WILL: 2 MIND: 2
INFL: 2 AURA: 2 SPIRIT: 1
INITIATIVE: 6 HERO POINTS: 0

RAPs INFORMACION

- 1-4 "Un tipo trajeado nos prometió \$50 si aparecíamos en esta calle a las dos de la madrugada, pero no nos dijo por qué".
- 5+ Todo lo anterior mas "El individuo nos propuso participar en una operación de la policía como testigos viniendo aquí, y nos mostró credenciales de inspector de policía. Pero no nos dijo nada de que iban a haber muertos! Me parece que no debía ser realmente policía."

Asaltante #1 (conductor), Asaltantes #2 y #3 (los que arrastran la caja): Los Atributos son los indicados en la página 152 de **Batman RPG**, bajo *Average Thug*. Tras interrogar a cualquiera de los tres, se obtendrá la siguiente información. El árbitro deberá modificar ligeramente las confesiones si Batman interroga a más de uno.

RAPs INFORMACION

- 1-2 "Joe (el cuarto asaltante) me dijo que había organizado el trabajo por su cuenta".
- 3-4 "Joe parecía nervioso, y me dio la impresión de que estaba a sueldo de alguien."
- 5+ "Me pareció oír hablar por teléfono a Joe con alguien, y parecía que Joe se esforzaba mucho por contentar al otro individuo."

Asaltante #4 (Joe, que se encuentra al lado de la camioneta al producirse el incidente): Los Atributos son los indicados en la página 152, bajo *Good Thug*.

RAPs INFORMACION

- 1-3 "Me contrataron para llevar a cabo el robo. Tan sólo vi una vez al tipo que me encargó el trabajo, y a partir de ese momento tan sólo hablé con él por teléfono."
- 4-5 "En su última llamada, el tipo me advirtió de que enviaría a dos personas más para que pudiéramos tomar los como rehenes por si surgían problemas. Me dijo que estaban a su sueldo, y que todo lo que teníamos que hacer era huir escudándonos en ellos si venía la policía."
- 6+ "El tipo me dijo que si aparecía Batman debía matar a uno de los rehenes, y me prometió \$ 2,000 si así lo hacía."

Es posible que Batman no decida interrogar a los sobrevivientes, o que una suce-



sión de malas tiradas por parte de éste tras presenciar la muerte de la chica permitan a los asaltantes huir. Si éste es el caso, tan sólo podrá interrogar al chico (rehén #1). La situación que provoca los flashbacks es el asesinato de la chica; si Batman es incapaz de actuar en 3 asaltos, los asaltantes huirán y la situación que provoca los flashbacks desaparecerá. En este encuentro, Batman tan sólo acumulará un modificador de hasta -3 en sus tiradas de flashbacks. El árbitro deberá indicar al jugador que le parece ver al Segador en una azotea cercana (Se trata del Señuelo, obviamente); Batman no podrá alcanzarle. Faltan 5 días antes de que llegue la fecha en que Batman patrulla anualmente Crime Alley.

Encuentro 2: Continúa la mala racha

Tras el primer encuentro, Batman puede haber iniciado ya las pesquisas para descubrir quien montó el circo que resultó en una muerte; la presencia del Segador no podía tener relación con el incidente, pero a Batman no le hará mucha gracia creer que ha resucitado (si el árbitro sitúa la acción de este módulo después de los acontecimientos relatados en "Batman: Año Dos"). No tendrá demasiado tiempo para tener éxito, ya que dos días después la segunda fase del plan se pondrá en marcha. El encuentro tendrá lugar dos días después ya que el Señuelo no quiere perder la inercia de la situación, y el REN debe aplicarse regularmente para producir su efecto total.

El Señuelo ha dispuesto otra encerrona para Batman, en esta ocasión para reproducir un fracaso algo más duro de afrontar para el hombre murciélago. En este caso, el simulacro se basa en una de las matanzas producidas en Gotham City, que Batman tan sólo pudo impedir parcialmente. Se trata del envenenamiento masivo provocado por el Joker en Gotham City, como se menciona en **Batman Año I**. Los atributos del Joker están



descritos en la página 145 de Batman RPG, pero de nuevo no se tratará del verdadero Joker, sino de un delincuente de poca monta que el Señuelo ha convertido en una réplica del Joker, equipandole con una serie de aparatos de rendimiento exacto a los utilizados por el auténtico Joker. El falso Joker tiene unos Atributos correspondientes a los de un Matón con Experiencia (página 152 de Batman RPG), pero cuenta con todo el equipo diseñado como réplica del auténtico. El árbitro puede llevar este encuentro siguiendo el guión del cómic original, pero añadiendo que en el momento en que Batman se enfrenta a la matanza recibirá un disparo del REN que provocará los efectos anteriores. El árbitro deberá determinar a su criterio que modifique el negativo contra la tirada de flashbacks acumula Batman, pero se aconseja toda la brutalidad posible. El presunto regreso del Joker, y los montones de cadáveres no harán precisamente feliz a Batman. El Señuelo ha previsto que el falso Joker escape tras llevar a cabo la matanza, pero el árbitro puede permitir su captura por Batman si el jugador pone todo su empeño en ello. Si captura al falso Joker y le interroga (el árbitro puede indicar al jugador que sin lugar a dudas este no es el verdadero Joker), Batman obtendrá lo siguiente según el éxito del interrogatorio:

RAPs INFORMACION

- 1-2 "No, no soy el Joker! Un tipo trajeado y bajito me dió \$3000 para que me disfrazara como ese payaso loco y echara ese producto químico en el su ministro de agua, pero no me dijo que se tratara de veneno! Me dijo que tan sólo los dormiría, y que me daría \$5000 más al finalizar mi trabajo!"
- 3 "El tipo me dijo que le llamara "El Señuelo", y que él me llamaría y me daría todo el equipo en un almacén en la calle 44 del Waterfront, pero tan sólo lo vi en ese momento, y no pude describirlo con detalle." (Si Batman registra el almacén en desuso no encontrará ninguna pista obvia, pero una tirada de éxito contra la habilidad Detective (Procedimientos Policiales) como AV/EV contra unos OV/RV de 9/9 le permitirá descubrir los restos quemados casi por completo de un traje que podría ser el del Segador, en el fondo de un bidón viejo en un rincón del almacén).
- 4 "En una de las llamadas que me hizo el Señuelo había un cruce de líneas, y pude oír a alguien hablando en ruso o algo así. Me acuerdo porque es muy extraño que en Gotham hayan rusos. Ya se que eso no le sirve de nada, no me zarande más!" (Una tirada de éxito utilizando el Atributo INT como AV/EV contra unos OV/RV de 10/10 puede permitirle descubrir que el tal Señuelo llamaba desde algún punto del barrio de Midtown; ver la descripción en la página 156 de Batman RPG).
- 5+ "De fondo también podía oír un murmullo como el que harían un montón de ordenadores, desde donde me llamaba ese loco del Señuelo, pero no puedo decirle más!" (Algunos vecinos de Midtown han visto cargar grandes cantidades de equipo sofisticado en cierto inmueble del barrio, y recordaría a un tipo bajito y de aspecto enfermizo controlando la descarga; el árbitro deberá determinar los diversos AV/EVs y OV/RVs de las pesquisas que Batman puede efectuar en Midtown, que le conducirían al escondrijo del Señuelo).

En este punto, Batman puede estar muy cerca de descubrir al Señuelo o incluso de detener su plan; con un poco de suerte (para Batman) el módulo puede concluir aquí con la captura del Señuelo. En caso contrario, la última fase del plan se pondrá en marcha. Si es así, transcurren los días hasta la fecha en que anualmente Batman patrulla Crime Alley, día en que el plan y Batman concluyen (o así lo espera Killem).

Encuentro 3: Retorno a Crime Alley

Sea cual sea el punto en que esté Batman en sus pesquisas, lo más probable es que el jugador decida patrullar en Crime Alley como cada año, haciendo una pequeña pausa en su investigación. La fase final del plan del Señuelo es la más retorcida: Batman presenciara de nuevo el asesinato de sus padres.

En el transcurso de la patrulla en Crime Alley, el árbitro deberá inducir a Batman a pasar por delante del cine del que salía la familia Wayne el fatídico día del asesinato. Es muy probable que el jugador desee hacerlo por su propia iniciativa. En tal momento, el árbitro leera al jugador lo siguiente.

Te encuentras delante del Waldorf Astoria, el último cine en que entraron tus padres con vida. Te detienes, observando como la gente empieza a regresar a sus casas tras la última sesión. Te llama la atención una familia, padre, madre y un hijo de unos 8 o 9 años, que se alejan por la parte más solitaria de la avenida. No puedes dejar de seguirles con

la mirada. Podrían ser tus padres... podrías ser tu mismo, saltando alegremente un poco adelantado a ellos. Es demasiado parecido a tus borrosos recuerdos de esa noche que te marcó por el resto de tu vida. Una pequeña sombra negra cae desde el cielo (¿un pajarraco? ¿un murciélago?) y remonta de nuevo, asustando al chico. Casi inmediatamente, saliendo de las sombras, aparece un hombre. El padre agarra al niño y le cubre con su cuerpo. El hombre que les ha sorprendido lleva un arma! Incluso a esta distancia, que no te permite reconocerlo, tu mente empieza a girar y no puedes creerlo! Es Joe Chill. Intentas reaccionar, pero el cuerpo no responde. Es como vivir una pesadilla, porque sabes lo que va a ocurrir! El tipo dispara, alcanzando al padre en el pecho, que trastabilla hacia atrás por el impacto a quemarropa de la pistola automática. Pasan unos segundos... el tipo dispara contra la mujer, derribándola al primer disparo. El individuo sale huyendo. En la calle, el chico está sentado en el suelo, junto a los dos cuerpos envueltos en enormes charcos de sangre. Es una escena grotesca y terrorífica. Las sienes te martillean salvajemente, sientes el cuerpo paralizado. Algunas personas se acercan por la calle...

En este momento, el Señuelo se acerca lentamente a Batman, que seguirá paralizado observando lo que ha ocurrido en la calle. El Señuelo habrá disparado el REN contra Batman en el momento de producirse el primer disparo. La conclusión de este encuentro es simplemente una de las dos siguientes:

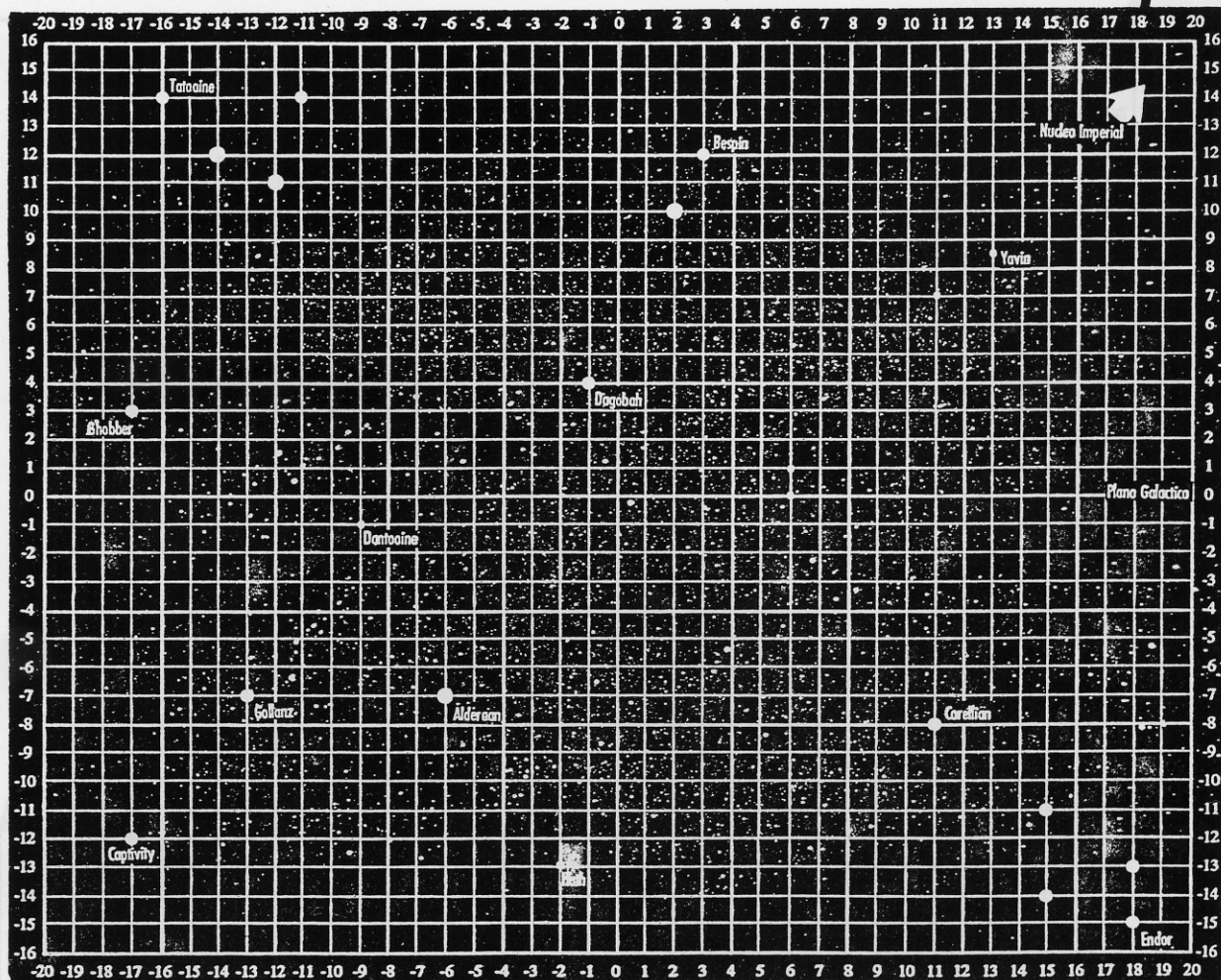
1. El modificador acumulado por Batman contra las tiradas para no permanecer paralizado por los Flashbacks Traumáticos a lo largo del módulo es lo bastante grande como para que falle las tiradas automáticamente a menos que obtenga dobles en este último encuentro. En el momento en que Batman descubra al Señuelo (que no hace nada por ocultarse, sino todo lo contrario) se iniciarán los asaltos de combate. Si Batman permanece paralizado durante 5 rondas consecutivas, se habrá vuelto loco, pero eso no tiene que preocuparle. Quedará paralizado, y tan sólo podrá contemplar pasivamente como el Señuelo deja en el suelo el REN y desenfunda un revolver del .38 y le dispara en la cabeza. THE END.
2. El modificador acumulado por Batman contra las tiradas para no permanecer paralizado por los Flashbacks Traumáticos a lo largo del módulo no es lo bastante grande como para que falle automáticamente las tiradas, sin necesidad de obtener dobles en este último encuentro. Se iniciarán los asaltos de combate, y Batman despachará rápidamente al Señuelo en las rondas de combate en las que no esté paralizado, dándose cuenta de la naturaleza de la conspiración. Otra victoria de Batman.

Recuento final. Endgame

Si todo concluye felizmente, estos son los Hero Points obtenidos por el héroe (en el caso de Batman quizá no sean importantes, pero se incluyen por si el hombre murciélago no era el protagonista en la aventura).

HERO POINTS	CONCEPTO
20	Oposición: <i>Equivalente</i>
3	Puntos Críticos: Evitar la matanza provocada por el falso Joker, y capturarlo para evitar la tercera fase del plan. <i>Igualado</i>
3	Arca de Consecuencia: <i>Gotham City</i>
15	Severidad: <i>Fatal</i> (ya que sin Batman, Gotham City estaría a merced del Señuelo y otros villanos)
41	Hero Points Totales

BATMAN



EXTENSION STAR WARS

Por J. Molina

PLANOS DE CUBIERTAS CORBETA CLASE SENTRY

Las corbetas clase Sentry IV son muy frecuentes como navíos de apoyo en la Armada Imperial; se han construido 430 antes de dar por finalizada la producción. La distribución de versiones es: 3 Prototipos de preproducción; 15 Sentry Modelo I (pedido inicial de la Armada); 155 Sentry Modelo II; 26 Sentry Modelo III (una versión de apoyo orbital próximo anulada por su pobre resultado) y 231 Sentry Modelo IV, el más frecuente. La *Blayne* es una Sentry Modelo IV, perteneciente a una de las últimas partidas entregadas a la Armada. La distribución de las cubiertas es estándar en todas las unidades Modelo IV, pero es diferente en las Sentry de otros modelos. El árbitro es libre de asignar las posiciones concretas de tripulantes en cada área, pero la distribución general de áreas y cubiertas deberá respetarse. Los planos de cubiertas de las dos páginas pueden utilizarse directamente ampliándolos; al no utilizar Star Wars ninguna retícula cuadrículada o hexagonada para la resolución de los combates entre personajes, los planos no incluyen ninguna. Es

MAPA ESTELAR

El mapa estelar es una interpretación libre de las posiciones de los diversos sistemas planetarios mencionados en *Star Wars Rpg* y sus diversas aventuras. El mapa, y los planos de cubiertas, están previstos para su uso con *Star Wars* y la aventura *Molín en el Blayne* del número anterior.

posible detallar cada una de las áreas una vez ampliados los planos, situando cónsolas, paneles y otros detalles como se crea conveniente. Las áreas sombreadas en los planos de cubiertas indican concentraciones importantes de maquinaria y sistemas de la astronave. Normalmente no hay acceso a estas partes a menos que la corbета se encuentre en el astillero.

CLAVE DE CUBIERTAS

- A. Disposición de las torretas turboláser (a1,a2,a3) y lanzamisiles de concusión (a4,a5,a6) en la parte superior del casco; puntos de anclaje de la deriva superior (a7) y soportes de la deriva (a8,a9).
- B. Disposición de los generadores auxiliares (b1,b2) y de la deriva inferior (b3).

DISPOSICION INTERIOR CUBIERTAS

1. Cubierta de mantenimiento mecanismo deriva superior.
2. Cubierta de mantenimiento mecanismo deriva superior.
3. Cubierta de mantenimiento mecanismo deriva superior.
4. Cubierta de control mecanismo deriva superior.

5. Cubierta de control mecanismo deriva superior (la deriva superior puede adoptar una incidencia de $\pm 15^\circ$ en vuelo interatmosférico para permitir reentradas en ángulos no balísticos; esta característica se introdujo en las corbetas modelo III y se ha mantenido en las modelo IV por ser válida).

6. Cubierta de control de fatiga de deriva. Contiene sensores que permiten conocer el grado de robustez estructural de la deriva tras maniobras interatmosféricas. El puente de mando principal contiene repetidores de estos sensores, por lo que estas cubiertas son visitadas poco frecuentemente en condiciones normales.

7. Mecanismo de incidencia de deriva: servos.

8. Mecanismo de incidencia de deriva: servos y actuadores de soporte.

9. Mecanismo de incidencia de deriva: planta de potencia.

10. Mecanismo de incidencia de deriva: generadores auxiliares para la planta de potencia de deriva.

11. Cubierta de tanques de combustible (11a) proyector del haz tractor y generador (11b) ingeniería subluar (11c) talleres (11d) alojamiento ingenieros (11e).

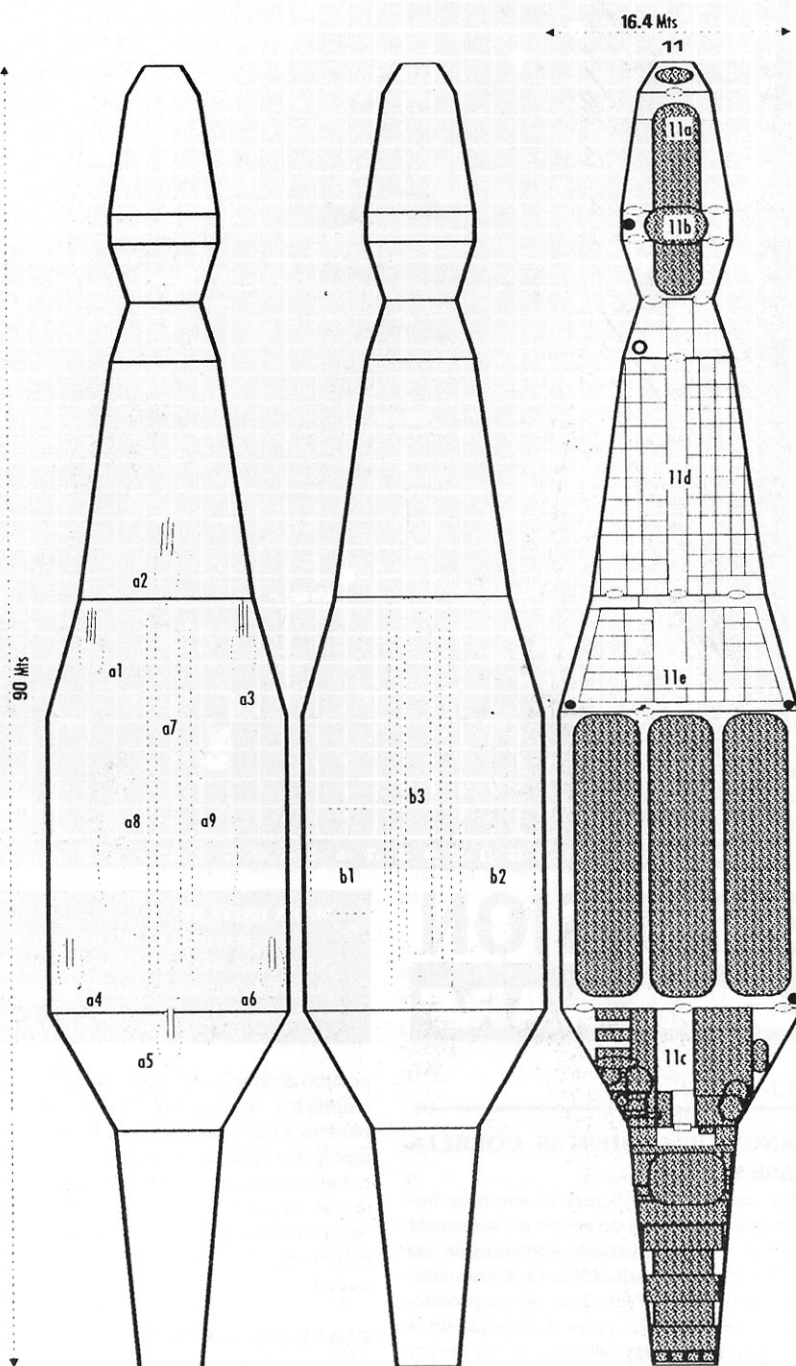
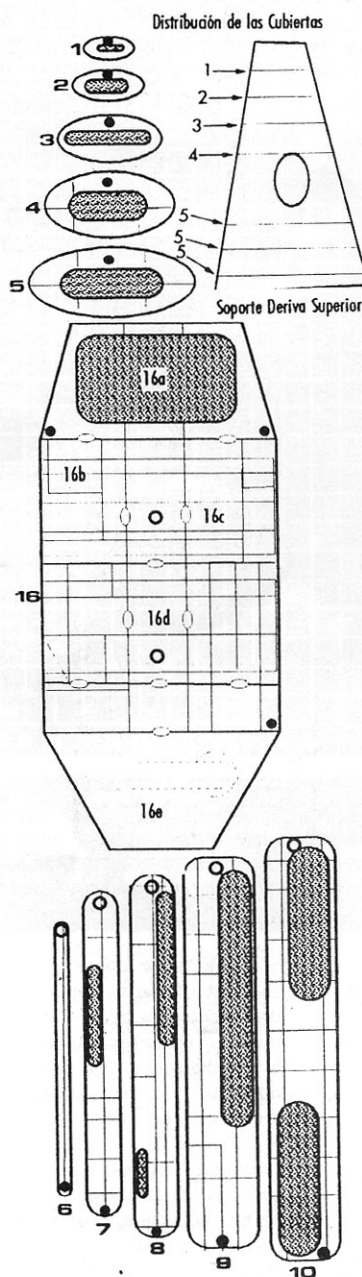
SENTRY CLASS CORVETTE MODEL IV

DRAWN BY *Novia* SHEET 1 OF 2

NAVAL ARCHITECT *Justerini & Brooks*

PLAN INAB-134/A IMPERIALYARIS

- Escotilla Manual Entre Cubiertas
- Elevador Automatico Entre Cubiertas



12. Cubierta principal. Contiene el puente de mando (12a), centro de información de combate (12b), salas de control de armamento principal (12c) área común de oficiales (12d) alojamiento de oficiales (12e), talleres (12e) sección de ingeniería subluz principal (12f), que se extiende desde la cubierta de tanques de combustible.

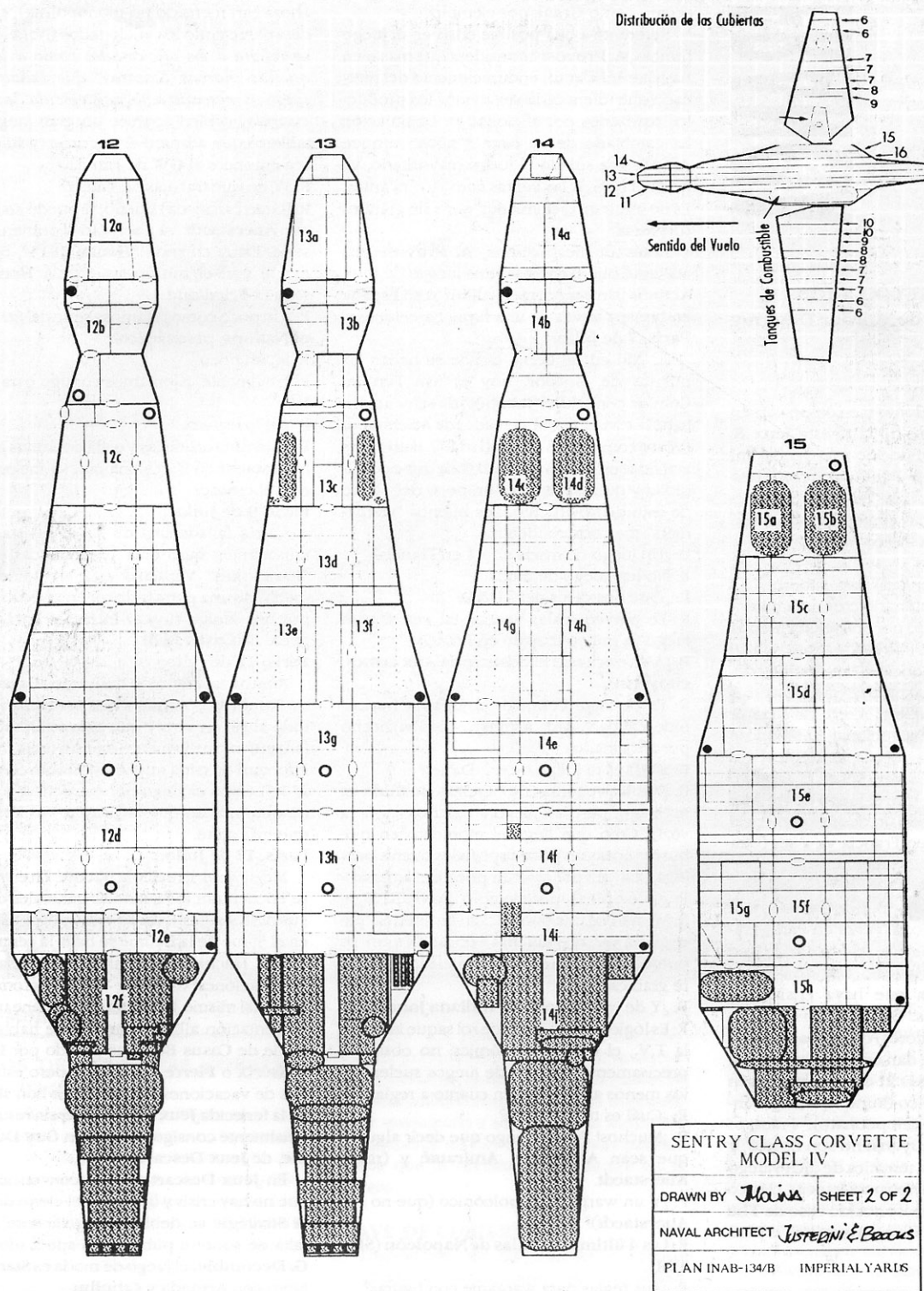
13. Cubierta de ingeniería principal. Contiene la sala de control del haz tractor (13a), centro de análisis de datos de sensores (13b) siste-

mas hidráulicos principales de las torretas (13c) alojamiento de los suboficiales de ingeniería (13d) bahías de lanzamiento de botes salvavidas (13e, 13f), alojamiento de las Tropas de Asalto (13g) alojamiento del personal de ingeniería (13h), sección de reactores de ingeniería: reactores subluz y generadores de hipersalto.

14. Cubierta de tripulación principal. Centro de control de sistemas de combate (14a), centro de análisis de control de daños (14b)


tolvas de munición blindadas (14c, 14d), alojamientos de la tripulación (14e, 14f), bahías de lanzamiento de botes salvavidas (14g, 14h), secciones de ingeniería hiperluz (14i, 14j).


15. Cubierta Superior Principal. Tolvas de munición blindadas (15a,15b), alojamientos de la tripulación (15c), talleres, almacenes y bodegas de carga (15d, 15e,15f respectivamente), alojamientos de la tripulación y áreas de recreo (15g). Departamento de ingeniería



superior (15h).

16. Cubierta Superior. Sistema de Soporte Vital principal (16a), área de control de soporte vital y talleres (16b), alojamientos de la tripulación (16c), área de suministros de ingeniería y electrónica (16d), bahía de lanzamiento de botes salvavidas superior (16e).

El signo  en los mamparos principales (de trazo más grueso) indica la presencia de una esclusa neumática. Las esclusas neumáticas responden a la descompresión del casco ais-

lando las zonas afectadas; en situaciones de combate las esclusas son cerradas y aseguradas desde el puente cuanto antes. El resto de mamparos contienen puertas automáticas que no son estancas. La esclusa neumática en la cubierta 12 que lleva al exterior es el medio de acceso normal a la astronave cuando esta se encuentra en el espacio. El signo  en los mamparos indica la presencia de una escotilla de mantenimiento. Tales escotillas tan sólo se utilizan para acceder a áreas desde las cuales

efectuar mantenimiento, o para acceder al exterior del casco. Las bahías de lanzamiento de botes salvavidas contienen esclusas neumáticas de grandes dimensiones que se activan por medio de explosivos que expulsan la esclusa al espacio, permitiendo el abandono del bote. Pueden operarse desde el puente o manualmente desde la bahía (en situaciones muy desesperadas). La computadora principal se encuentra en la cubierta 12, en el área 12a.



FRANCIA

DIARIOS DE LA REVOLUCION

Por Joaquín Ruiz de Mordor Design y
• Club Mordor

Barcelona, 2 de Julio:

De paso por Barcelona, me comunican en Troll el posible cierre de la revista **Jeux & Stratégie**, por lo que decido aprovechar mi próxima estancia en París para confirmar dicho rumor. La noticia es sorprendente: ¿Tendrá relación con las continuas alarmas de crisis en el panorama lúdico francés?

París, 4 de Julio:

...Definitivamente, París está soberbia. La proximidad del bicentenario crea un ambiente mágico... He pasado por **Startejeux**, tienda del ramo sita en la rue Poirier-de-Narçay, a 10 minutos de mi residencia. Jean-Claude, dependiente de la misma, no cree que haya crisis en Francia. Supone que el cierre de **Jeux & Stratégie** podría ser excepcional, habiéndose producido porque la revista se dedicaba a demasiados temas a la vez. Sobre el capítulo de ventas, nos indica que el juego de rol **Aux armes citoyens!** ha sido un desastre comercial y que la gran moda en Francia va a ser (otra vez) el **AD&D** en su 2ª edición.

París, 5 de Julio:

He pasado a última hora por **Game's**, una tienda que asciende con fuerza en París, gracias a su excelente surtido y localización (en pleno Fórum les Halles). Los chicos de **Game's** no piensan que haya crisis; hay muchas ideas nuevas. Gente como el grupo **Croc** (creadores y editores) con trabajos como **Bitume** y **Animonde**, dan un gran ambiente al mercado. Ven al **AD&D 2ª ed.** como un buen juego, pero no el único (aunque siempre indispensable en un campeonato). Fracasos como **Aux armes citoyens!** no son típicos, y destacan que tal vez la temática de dicho juego hería un poco el patriotismo francés clásico (un poco como el archiconocido caso de **The Price Of Freedom**, dios "Amerika" en los USA).

París, 6 de Julio:

...*Rendez-vous* con Alain Pruvost, director de la empresa **Jeux Actuels**.

Consigo un *Rendez-vous* con Alain Pruvost, director de la empresa **Jeux Actuels**, esperando obtener más datos sobre el cierre de **Jeux & Stratégie**. El atribuye el posible fracaso de la revista al carácter demasiado general de la revista, opinando que actualmente la gente sólo quiere rol y juegos temáticos (de tablero). No piensa que este cierre pueda afectar a otras revistas especializadas del ramo, puesto que han llegado a un techo del mercado bastante estable; mercado que por cierto, domina **Casus Belli** con un tiraje que casi siempre dobla a las de otras revistas del

sector, como **Graal**, por ejemplo.

Referente a una posible crisis en el juego francés, A. Pruvost coconsidera que más bien hay que señalar un endurecimiento del mercado que tolera cada vez menos los productos realizados por aficionados. La situación ha cambiado desde hace 3 años. Aunque **AD&D** siga siendo el juego mayoritario, ya no es el 80% de las ventas como lo era antes. Es de intuir un crecimiento, pero sin grandes sorpresas.

Antes de despedirnos, A. Pruvost nos adelanta que **Baston** y otros juegos de **Jeux Actuels** van a ser comercializados en España en breve a través de una firma barcelonesa. París, 7 de Julio:

... Allí en mi tierra, donde se hallan las puertas de **Mordor**, hoy es San Fermín. Comida con **Didier Jacobée**, director adjunto de la revista **Graal** y creador de **Auerstaedt** (vease comentario en **Troll** nº 17), entre otras actividades. Entrevistarle es toda una oportunidad y quizás me salga un poco del objeto de este diario-artículo. Los buenos "wargamers" me comprenderán...

P: ¿Un juego de moda ahora en Francia?

R: No hay juego de moda

P: ¿Qué nos dices del **AD&D**?

R: Le preveo malas ventas; tal vez sea un juego ya muy trabajado en Francia.

P: ¿A que achacas el desastre de **Aux armes, citoyens!**?

R: Es poco profesional; el jugador francés pide calidad, **Aux armes...**, estaba hecho por aficionados.

P: ¿Cuál es tu juego de rol, Didier?

R: Buena pregunta (rie). Quizás **Bushido** es mi juego, pero yo juego a muchos (no a la vez!). Creo que llega el momento en que buscas cosas un poco especiales o raras para jugar, tal vez por salir un poco de la masa.

P: ¿Qué opinas, por ejemplo, de **GURPS**?

R: Me parece una buena idea; un sistema que engloba varias o muchas épocas siempre es buena tarjeta de presentación, si bien requiere gran calidad.

P: ¿Y de juegos como el **Indiana Jones**?

R: Es lógico que el juego de rol saque ideas de la T.V., el cine o los cómics; no obstante, precisamente ese tipo de juegos suelen ser los menos aceptables en cuanto a reglas.

P: ¿Cuál es tu wargame?

R: ¡Muchos! Pero si tengo que decir alguno, que sean **Air Force**, **Amirauté** y (risas) **Auerstaedt**.

P: ¿Y un wargame napoleónico (que no sea **Auerstaedt**)?

R: Las 4 últimas batallas de Napoleón (**SPI/TSR**).

P: ¿Tus reglas para wargame con figuras?

R: **Fast Play** o **Newbury**.

P: ¿Qué ha pasado con **L'Ultime Epreuve** (se trata del primer juego de rol francés que publicó **Jeux Actuels** hace años)?

R: Como ya he comentado, el jugador francés pide calidad y a veces identifica calidad con dificultad; **L'Ultime Epreuve** es demasiado simple y tan sólo sirve para el novato.

P: ¿Cuál es el futuro del juego en Francia?

R: Francia ha tenido un desarrollo paralelo a Gran Bretaña. Pero ahora, ese paralelismo ha cesado. En Inglaterra, **Games Workshop** ha comido el mercado; en Francia no ha sucedido ésto (no hay monopolio). Así pues, yo veo dos caminos: o la situación permanece como

ahora (un mercado no monopolista), si bien desapareciendo los aficionados (*Nota: Didier se refiere a los aficionados como a las pequeñas marcas "caseras" que lanzaron un juego al mercado a pequeña escala de vez en cuando*) o bien aparece un gran juego (de tablero) que acapare el mercado (y su editor sea entonces el **GW** de Francia)

P: ¿Y en que trabajas tú, Didier?

R: (Gran carcajada) Bueno, te puedo anunciar que **Auerstaedt** va a ser sólo el primero de la serie. Estoy creando "**Hanau 1813**", básicamente con el mismo sistema. A **Hanau** le seguirá **Friedland**.

P: ¿Un poco cómo la famosa serie del **Struggle of Nations**, pero táctico?

R: Sí, un poco.

P: Finalmente, ¿Contamos contigo para **Jesyr IV**?

R: Así lo espero.

P: Muchísimas gracias y ojalá podamos jugar a **Auerstaedt** en Barcelona con su mejor jugador: el creador.

París, 9 de Julio:

... Ha fallado una de las entrevistas más importantes que tenía programadas: **Anne "Paradoxes" Vétillard** está en Poitiers en medio de una partida de rol en vivo. Así lo se por una amiga suya... Intentaré hablar con gente de **Casus Belli**...

París, 11 de Julio:

Asisto a una reunión del grupo "**Cazadores de Sombras**", parisinos que se dedican sobre todo al rol en vivo y que proyectan sacar un fanzine exclusivamente de este tema. No me informan de nada nuevo y destacan el **AD&D 2ª ed.** como el juego por excelencia, a pesar de que indican que la Ciencia-Ficción es lo que más atrae.

París, 12 de Julio:

Me dirijo al 5, rue de la Baume. En ese portal se encuentran los cuarteles generales de **Casus Belli** y antes **Jeux & Stratégie** (puesto que en el 5, rue de la Baume se halla la central del grupo **Hachette-Excelsior**, con todas sus publicaciones: Ciencia y Vida, L'Automobile, etc.). Así mismo **Jeux Descartes** tiene una representación allí... es imposible hablar con nadie de **Casus Belli**; he pedido por **Didier Guisérrix** o **Pierre Rosenthal**, pero están los dos de vacaciones. Pruebo pues con alguien de la fenecida **Jeux & Stratégie**; sin resultado. Finalmente consigo hablar con **Guy Decomble**, de **Jeux Descartes**.

En **Jeux Descartes** están convencidos de que no hay crisis y la razón del cierre de **Jeux & Stratégie** se debió principalmente a una falta de soporte publicitario adecuado. Para **G. Decomble**, el juego de moda es **Star Wars** junto con **Armada** y **Cthulhu**.

París, 15 de Julio:

... ¡Viva la Revolución! estos dos últimos días no he parado. Por fin puedo descansar un poco. ¿Qué conclusiones debemos extraer del panorama francés? ¿Es éste tan importante? Pienso que lo que pasa en Francia es para nosotros importantísimo. Es cierto que tenemos un retraso respecto a ellos, pero en ese sentido tenemos ventaja; podemos aprender de sus errores. Ojalá la iniciativa nos permita ver en un plazo no muy lejano el primer juego de rol español 100 por 100. En Francia, el mercado se ha limpiado a sí mismo; es de esperar que aquí suceda lo mismo...

... ¡Ciudadanos! ¡Viva la Revolución!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™



FICHA TECNICA

Nombre: **Middle Earth Role Playing (M.E.R.P.)** en su V.O. **El Señor de los Anillos, El juego de rol de la Tierra Media** (versión castellana)

Editor: **Iron Crown Enterprises (I.C.E.) (USA)**
Joc Internacional (versión castellana)

Aparición: **1984 en USA y 1989 en España**

Tema: **Juego Medieval-Fantástico ambientado y desarrollado en los mundos de J.R.R. Tolkien**

Nº de Jugadores: **Entre 4 y 8 jugadores**

Por Luis d'Estrées

CUANDO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS SE LLAMABA M.E.R.P.

El juego de rol más fiel a la obra de J.R.R. Tolkien, creado en 1984 por **Iron Crown Enterprises (I.C.E.)**, gozó desde sus inicios de una excelente reputación gracias a su calidad de presentación, que contrastaba notablemente con la mediocridad de diseño, maquetación e ilustraciones de los productos de la competencia. Los contenidos de los módulos también sorprendieron agradablemente, al ofrecer nuevas posibilidades de aventuras que no fueran las archiconocidas partidas de habitación-pasillo-monstruo y tesoro. La fórmula consistente en ofrecer al Director de Juego un dossier colosal sobre las regiones en donde se desarrollaba el módulo presentado, permitía al DJ ocuparse del "dungeon" únicamente, ahorrándose un tedioso trabajo de documentación.

La completa información que se ofrece en **Middle Earth Role Playing (M.E.R.P.)** proviene de la estrecha relación que tiene **I.C.E.** con **Unwin Hyman Publications**, y que les permite tener acceso a todos los documentos y estudios de J.R.R. y Christopher Tolkien. Esta "garantía de calidad" a atraído a un gran número de adeptos a **M.E.R.P.**, sean éstos jugadores o simples admiradores de la literatura "Tolkieniana".

Pero el fenómeno **M.E.R.P.** fue el fruto de un trabajo de adaptación y simplificación de

un producto de **I.C.E.** más sofisticado y complejo: **Rolemaster**. De hecho, aunque **M.E.R.P.** surgiese en 1984, los primeros módulos para este juego datan de 1982.

A este respecto, **Pete Fenton**, presidente de **I.C.E.**, declaró que, en el origen de la creación de **M.E.R.P.**, la propuesta consistía en conseguir un juego equilibrado entre unas buenas reglas de simulación y un documentado soporte del mundo de Tolkien, aunque posteriormente se pensó en desarrollar más la parte dedicada a la Tierra Media, puesto que así se ofrecían una serie de informaciones a los jugadores que ellos no podrían conseguir por sí solos. El material que se publica de **M.E.R.P.** está diseñado por los creadores de **I.C.E.**, y éstos informan a su vez a "The Estate of J.R.R. Tolkien", la entidad que gestiona los intereses de la obra de Tolkien. En algunos casos "delicados" se han llegado a plantear posturas muy distintas sobre temas concretos. Este es el caso de algunos mapas publicados por **I.C.E.** en la mayoría de sus módulos que difieren de "The Atlas of Middle-Earth" de Karen Wynn Fonsat así como de los que se publicaron en "Journeys of Frodo" de Barbara Strachey. Sin embargo, no existe ninguna "versión oficial" y Pete Fenton asegura que según su criterio, los mapas de **I.C.E.** son correctos.

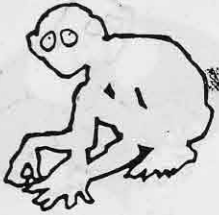
Aun así, el éxito de **M.E.R.P.** es incuestionable: mientras que en los USA ya están por la 2ª edición y la 7ª impresión, en el resto del

mundo existen ya las ediciones de **M.E.R.P.** en francés, alemán, sueco, japonés e italiano. Más recientemente se han editado las versiones en danés y español y, si no lo han hecho ya, en portugués y hebreo.

LA TIERRA MEDIA... A MEDIAS

El juego de **El Señor de los Anillos** está basado en la obra de J.R.R. Tolkien. Por supuesto, como todos los amantes de la Tierra Media habrán podido suponer al ver el libro de reglas, resulta difícil incluir en tan solo 225 páginas toda la información contenida en las obras de J.R.R. Tolkien, sobre todo si gran parte del libro está ocupado por un complejo y sofisticado sistema de reglas. De hecho, el libro del **Juego de Rol de la Tierra Media** es ante todo un compendio de reglas sobre la creación de personajes, combate, magia, arbitraje, etc. dejando el desarrollo del mundo de Tolkien a los numerosos módulos que irán saliendo posteriormente.

En la cronología que se sugiere para el juego, la Cuarta Edad (tras la Guerra del Anillo) es la más recomendada para desarrollar las aventuras en la Tierra Media. Los módulos oficiales de **M.E.R.P.** que propone **I.C.E.** están casi todos ambientados en la Tercera Edad, poco después de la Gran Plaga (1640 E.T.), pero no existe ninguna norma que impida a los "forofos Tolkienianos" el ambientar sus aventuras en cualquier otra



época (y como botón, una muestra: la extensión del club **Mordor** de Pamplona que publicamos en este mismo número).

EN DONDE UN HOBBIT ES UN HOBBIT

Un amplio abanico de personajes está a la disposición del jugador de **El Señor de los Anillos** con la ventaja, además, de contar con los nombres originales para cada raza y profesión. Estos dos elementos son los que están en la base de la creación del personaje y sirven para plasmar el desarrollo del mismo: la adolescencia se determinará con la raza, y el aprendizaje estará marcado por la profesión. Existen seis profesiones disponibles que van desde el explorador (una especie de ladrón) hasta el animista (o clérigo), pasando por el guerrero, el montaraz (parecido al ranger de **AD&D**), el bardo y el mago.

Por lo demás, el sistema de creación no difiere excesivamente de los clásicos. Seis características base: Fuerza, Constitución, Inteligencia, Agilidad, Intuición y Presencia (estas tres últimas son Destreza, Sabiduría y Carisma en **D&D**, lo cual no hace más que confundir al pobre jugador principiante). Un sistema de habilidades (basadas en el sistema de competencias **RQ** o **Cthulhu**) con unas bonificaciones por grado que afectan a las tiradas de dados.

El elemento novedoso lo aporta un complejo sistema de adjudicación de puntos de experiencia (que se pueden obtener por múltiples acciones además de la consabida matanza de monstruos) y que no acaba de satisfacer plenamente a la mayoría de DJ, que consideran muy trabajoso y lento este sistema de puntuación.

EL JUEGO DE LAS MIL TABLAS

El Señor de los Anillos les resultará a muchos jugadores inexperimentados un juego muy complicado (por no decir injugable). Muchos veteranos también consideran el **Juego de Rol de la Tierra Media** un juego difícil, algunos opinan que hasta ingrato de arbitrar. Lo sorprendente de este juego es que se trata de una *simplificación* (no, no, no me he equivocado) de **Rolemaster**, el juego de creación anterior a **M.E.R.P.**, también diseñado por **I.C.E.**

El rasgo característico de **Rolemaster** y **El Señor de los Anillos** (aunque éste último en menor grado) reside en la prolífica cantidad de reglas y tablas para resolver cualquier acción que pueda llegar a plantearse a un personaje.

El combate utiliza un sistema de acciones tácticas muy variadas (en medio estratégico o táctico) que requieren una constante consulta de tablas para conocer las posibles modificaciones a tiradas u otras opciones. Como detalle innovador existe la posibilidad, mediante un sistema de "tiradas abiertas" de poder cometer pifias o críticos de resultado más que mortífero. De este modo, se puede dar el caso de que cualquier gato doméstico puede, con algo de suerte, sacarle las entrañas al más fornido de los aventureros. La secuencia de asaltos de 10 segundos sirve para declarar las



acciones, las cuales se resuelven teniendo en cuenta las armas, armaduras, maniobras y más cosas. Las maniobras, por su parte, pueden ser de movimiento o estáticas, implicando por parte del personaje una serie de decisiones a tomar que influirán a su vez en las tiradas del DJ. Puesto que estas acciones implican a su vez una serie de tiradas de dados (y Dios no quiera que salgan *open ended*) es muy probable que para un combate de 5 aventureros contra un oso, el DJ tarde casi 3 horas en resolverlo (situación real vivida por un DJ principiante de **El Señor de los Anillos**).

La Magia se determina mediante el dominio la Esencia o la Canalización y tienen su origen en la historia de la Tierra Media. Así como la Esencia se refiere a las fuerzas elementales de la naturaleza (tierra, viento, fuego, etc.) del que extrae su poder, la Canalización proviene del poder los Valar, canalizándolo a través de los personajes cuando éstos realizan los sortilegios. Estos puntos de poder son determinados por la Inteligencia o la Intuición del personaje (de modo muy similar al del sistema **D&D**). Del mismo modo, existen unas listas de sortilegios pertenecientes a uno de los siguientes seis grupos: Listas abiertas de Esencia y de Canalización, Listas de Mago, Bardo, Animista o Montaraz.

Otro de los capítulos destacables de **El Señor de los Anillos** está dedicado a las capacidades curativas de las hierbas en la Tierra Media, una interesante propuesta que ofrece el juego pero que debe controlarse para evitar que los personajes se pasen todas las aventuras rastreando el terreno por el que pisan.

El apartado dedicado a las criaturas, pese a no ser muy extenso, es fiel al bestiario de las obras de Tolkien. Como advertencia para el acostumbrado jugador de **D&D**, destacaremos que los animales adquieren más protagonismo en el **Juego de Rol de la Tierra Media**, pudiendo llegar a ser mortíferos (como ya lo indicábamos en el comentario sobre el combate). Del mismo modo, los grandes protagonistas oscuros del juego son

prácticamente invencibles, por lo que se recomienda una vez más jugar mucho más prudentemente el personaje en este juego, si se tiene intención de conservarlo durante algún tiempo.

EXTENSAS EXTENSIONES

En el material complementario de **I.C.E.** para **M.E.R.P. (El Señor de los Anillos)** no se publican casi nunca "dungeons", sino una densa y detallada información "Tolkieniana". Ello permite a su vez la adaptación de estos módulos a otros juegos de rol y por esta razón se incluyen a menudo unas tablas sintetizadas así como notas para la conversión de puntos y características.

Resulta tan voluminoso el material editado por **I.C.E.** para **M.E.R.P.** que se pueden establecer una serie de categorías entre los diferentes tipos de complementos a la gama inicial, que se podría resumir por su parte en:

-El Juego de Rol de la Tierra Media (que en su versión americana reeditada en el 86 con una notable mejora en la presentación incluía un libreto de introducción al juego de rol con aventura solo y aventura de 32 pags. para iniciar al DJ, el libreto de reglas de 132 pags., el libreto de planos de la aventura de libro de reglas 16 pags. y cuatro planchas a color con fichas a recortar que representaban los personajes y las diversas criaturas de la aventura de libro de reglas, todo ello en una caja, por supuesto), el Mapa (*Poster Map*, que contiene la



geografía, clima, historia de Endor, idiomas y habitantes de la Tierra Media.) y la Guía de la Tierra Media (*Guidebook to Middle-Earth*) la Pantalla, los Lords of Middle-Earth (Tomo 1: Inmortales -Elfos, Maiar y Valar-; Tomo 2: Humanos, semi-elfos y Nazguls; Tomo 3: Ents, Enanos, Hobbits, Orcos y Trolls) y el Companion (de aparición inmediata en el mercado americano).

Las demás categorías se pueden dividir en: -Módulos de Campaña (C) que analizan las regiones de la Tierra media con detenimien-

to. Ejemplo: Moria, Lorien, etc. Se detalla la historia, fauna, flora, razas, culturas, política y lugares interesantes. Incluyen sugerencias de aventuras y tablas sintetizadas con tecnicismos para M.E.R.P.

-Módulos de Aventuras (M), que tratan con detenimiento, como en los módulos de campañas, una pequeña zona de alguna región de la Tierra media, como por ejemplo Bree.

-Aventuras (A). módulos listos para jugar: tres aventuras enlazadas por una historia común en una progresión de niveles. Incluyen tablas de adaptación a otros juegos al final del módulo.

-Fortalezas (F). Presentan historia y planos -unas 15 páginas de planos- con el detalle del mobiliario y los ocupantes e ideas para aventuras, incluyendo tablas al final.

-Las Ciudades (X), con todo lo que puedes imaginar en una ciudad completa, incluyendo planos de todos los barrios, castillo, historia de esta ciudad hasta la estructura social, política y militar, pasando por una descripción de los principales habitantes. Un delirio. Con tablas y sugerencias para aventuras.

-Las Grandes Campañas (G), principalmente reediciones de módulos actualmente agotados, reescritos y representados añadiendo nuevo material. Unas 128 pags.

-las extensiones futuras: Creatures of Middle-Earth (criaturas y Monstruos de la Tierra-Media), el MERP Companion (con reglas para idiomas, diccionario, nuevos hechizos y competencias y un sistema de combate más ágil y rápido) y un sistema de introducción a MERP

(en forma de Story-Telling game).

A continuación, intentaré presentaros la amplia gama de complementos a M.E.R.P. (clasificadas por años de publicación y tipos de material).

Año 82:

Angmar, Land of the Witch (C)

Umbar, Havens of the Corsairs (C)

Año 83:

The Court of Ardor (C)

Nothorn Mirkwood,

the Wood-Elves Realm (C)

Southern Mirkwood,

Haunt of the Necromancer (C)

Isengard, and the Northern Gondor (C)

Año 84:

Moria, the Dwarven City (C)

Bree and the Barrow Downs (M)

Dagorlad and the Dead Marches (M)

The Tower of Cirith Ungol and

Shelob's Lair (M)

Hillmen of the Tollshaw (M)

Año 85:

Rangers of the North (C)

Riders of Rohan (C)

Lorien & the Halls of the Elven Smiths (C)

Thieves of Tharbad (M)

Erech and the Paths of the Dead (M)

Goblin-Gate and the Eagle's Eyrie (M)

Haunted Ruins of the Dunlendings (M)

Año 86:

Pahantom of the Northern Marches (A)

Troll of Misty Mountain (A, agotado)

Año 87:

Havens of Gondor (C)

Sea-Lords of gondor (C)

Ents of Fangorn (C)

Dunlands and

the Southern Misty Mountains (C)

The Lost Realms of Cardolan (C)

Rivendell, the House of Elrond (M)

Brigands of Mirkwood (M)

Mouth of the Entwash (M)

Pirates of Pelargir (A)

Gates of Mordor (A)

Assasins of Doi Amrot (A)

Woses of the Black Wood (A)

Weather-top, Tower of the Wind (F)

Año 88:

Mirwood (G, reedición de Nothorn y

Southern Mirwood en un solo librito)

Shadow in the South (C)

Far harad, the Scorched Land (C)

Raiders of Cardolan (C)

Teeth of Mordor (F)

Halls of the Elven-King (F)

Minas Tirith (X)

Año 89:

Empire of the Witch King (G, reedición de Angmar)

Warriors of the Desert (M)

Advertencia: Es importante observar que algunos módulos de M.E.R.P. están escritos sobre todo para Rolemaster y que se pueden provocar situaciones extrañas a causa de la diferencia de atribuciones de características entre los dos juegos.



DERRIBE LAS FRONTERAS UNA COLECCION SIN PRECEDENTES



GRENADIER

MASTERPIECE
EDITIONS



Julie Guthrie

Fantasy Personalities



CTHULHU



DENIZEN
miniatures

PRINCE AUGUST

**Fantasy
Armies**



el senyor dels anells

**MIDDLE-EARTH
FIGURINES**

**mithril
MINIATURES**



Nos puedes encontrar en:

Albacete, Alicante, Badalona, Barcelona, Bilbao, Burgos, Cadiz, Castellon, Cartagena, Logrono, Madrid, Palma de Mallorca, Pamplona, Sabadell, San Sebastian, Santander, Sevilla, Torrente, Valencia, Valladolid, Vitoria, Zaragoza.

PIDE NUESTRAS FIGURAS EN TU TIENDA HABITUAL. SI NO LAS TIENE, DALE NUESTRO TELEFONO. SERVICIO DE VENTA POR CORREO SOLAMENTE A POBLACIONES QUE NO TIENEN UNA TIENDA.

JUEGOS SIN FRONTERAS S.A. Avda Roma 97-5-1 BARCELONA 08029 - TEL & FAX (93) 322.0620



IMPRESION GENERAL

Si se puede criticar en algo a los creadores de **M.E.R.P.** es que, en el nombre del realismo, se ha diseñado un juego-monstruo que obliga al DJ a tener una mente matemática ágil que rivalice con las mini calculadoras de bolsillo (y eso que **M.E.R.P.** es una versión simplificada de **Rolemaster**).

La otra cara de la moneda la ofrecen los excelentes y detallados módulos que permiten realizar unas aventuras que tengan todo el sabor y ambiente que se espera de una buena partida de rol, con la ventaja (además) de ser fácilmente adaptables a un sistema de reglas que os resulte más práctico. Yo recomendaría sin embargo el evitar jugar los módulos de **M.E.R.P.** con el reglamento de otro juego (como **AD&D**, por ejemplo). Una solución más conveniente sería probablemente la que nos ofrecerá ese sistema de combate simplificado que se anuncia en el **M.E.R.P. Companion** (y si no, ¡ya buscaremos uno!). Aunque si tuviésemos que ponernos a simplificar las reglas, yo no me limitaría al sistema de combate. El tema de los bonos/malus que obliga al jugador a efectuar unos cálculos demenciales (antes de poder lanzar sus dados para saber si va o no a gopear a ese maldito orco) merecería ser estudiado también. El mismo caso se produce cuando se plantean las enrevesadas y complejas maniobras, o la aplicación de ciertos golpes críticos que ridiculizan la emoción del combate (*Atravesado de oreja a oreja. No podrá oír y muere inmediatamente. Vaya puntería!*) provocan situaciones tensas con jugadores escépticos que se preguntan por qué después un golpe en el cráneo se le puede quedar dormido el brazo y cojea... Finalmente, el tema de los PX es siempre desagradable de tratar, sea en el juego que sea. Hay que evitar a toda costa que los jugadores se transformen en máquinas de picar carne por el único deseo de obtener sus PX y así aumentar de nivel. En **M.E.R.P.** se puede parecer además a un espectáculo circense cuando los personajes utilizan de modo absurdo sus habilidades (el caso típico del bardo que se pasa toda la aventura haciendo acrobacias...). Valdría la pena mirar de simplificar las subidas de nivel según las campañas que se hayan jugado y aumentar las habilidades de modo similar al sistema de **Chaosium**.

LA VERSION ESPAÑOLA

Aunque el propio presidente de **I.C.E.**, **Pete Fenton** reconozca que no se trata de un juego especialmente para principiantes (cosa que no parecen haber advertido los editores de la versión española, a juzgar por la presentación de portada: "... Ideal tanto para jugadores veteranos como para aquellos que nunca han experimentado la emoción del juego de rol de fantasía", los adeptos a **M.E.R.P.** cada vez son más numerosos, sin duda alguna estimulados por la riqueza de los productos **I.C.E.** y la fidelidad a la obra de Tolkien.

He de advertir, sin embargo, en lo que respecta a la edición española, que corremos un grave peligro de rechazo al juego de rol en general a causa de este excelente pero com-

plicado juego. La inmensa mayoría de compradores neófitos -desconocedores de otros juegos de rol más sencillos- que lo han adquirido simplemente por el título sugerente, pueden sacar fáciles y demasiado inmediatas conclusiones sobre la complejidad de este tipo de juegos si sólo se inician con el **Señor de los Anillos**, lo cual perjudicaría al rol en general, que ya de por sí tiene serias dificultades para dejar de ser un juego minoritario. Esta situación podría remediarse con una buena campaña de divulgación y simplificación de éste y otros juegos de complejidad similar.

La versión española de **M.E.R.P.** realizada por **Joc Internacional** tiene un diseño muy similar al de los dos juegos anteriores publicados por la misma sociedad: edición en formato libro con tapa dura y portada a color. En cuestión de maquetación se pueden comprobar notables mejoras (sobre todo en el apartado de las tablas, que seguramente habrá costado lo suyo) y menos erratas que en los juegos anteriores. Desgraciadamente, la des-



organizada presentación de los capítulos y apartados aun refuerza más esta idea inicial de juego complicado y difícil. Es imperdonable que el capítulo titulado "¡¡¡ Lee esto primero si eres un jugador de rol inexperto!!! -Una introducción al juego de rol-" que le dedica 10 páginas a una útil introducción al juego se encuentre en la página 126 del libro. Finalmente, esperamos que se publiquen lo más pronto posible unas tablas para este juego, indispensables para los DJ, y no estaría mal que estuvieran acompañadas de un pequeño vade-mecum del arbitraje en **El Señor de los Anillos**.

CONSEJOS PARA LOS DJ

Recomendamos un cuidado extremo en la utilización de las tablas, motivando si es necesario a los jugadores para que se responsabilicen de algunos chequeos o situaciones. Antes de lanzarse a la creación de módulos

inventados, no estaría de más el entrenarse sobre los módulos (preferiblemente sencillos, para poder así familiarizarse con diferentes tablas) editados por **I.C.E.** (o en su defecto, los editados en las revistas especializadas), evitando así cometer anacronismos con la documentación referente a Tolkien. Del mismo modo, se aconseja evitar la participación de personajes célebres de la saga Tolkieniana en los módulos, al menos en las primeras partidas. Para mayor comodidad, no estaría de más empezar con personajes pre-generados, antes de pasar a la creación de personaje para cada jugador. Ello permitiría que por un lado los jugadores comprendiesen la importancia de escoger un personaje que sea coherente con el resto del grupo en el que vaya a jugar, y por otro lado serviría para preparar un personaje en el desarrollo de una campaña más amplia, que es la mejor manera de jugar a **M.E.R.P.** Seleccionad con cuidado el lugar de inicio de vuestras aventuras y la época en que éstas se desarrollan. Posteriormente, cuando ya dominéis el juego, podréis incluir los elementos típicos de la Tierra Media (razas, leyendas...): a diferencia de algunos otros juegos de rol fantástico-medievales, en **M.E.R.P.** es necesario resaltar el ambiente que existe en la Tierra Media. Por ejemplo, es útil recordar que no existen hordas interminables de monstruos que se lanzan sobre los personajes sin razón aparente, del mismo modo que en la obra de Tolkien la magia es un fenómeno muy raro y que, aunque sea conocida su existencia, es casi desconocida e invisible a los ojos de la mayoría de la gente de la Tierra Media. Un hechizo se asemeja mucho más a un acontecimiento sobrenatural que a una acción diaria y cotidiana. Hay que limitar al máximo las intervenciones mágicas o darles una relevancia excepcional.

CONSEJOS A LOS JUGADORES

Gracias a la riqueza de creación de los personajes, hay que saber sacarle el máximo "jugo" al background de cada uno. Si además le habéis cogido cariño, tenéis que saber que es muy fácil morir en **M.E.R.P.** y que por lo tanto se recomienda no arriesgarse inutilmente. En este como en los demás juegos de rol... ¡Olvidaos de los malditos PX!

Como última recomendación para los que tengan a un DJ principiante: paciencia. Y no estaría de más el echarle una mano si tiene problemas con las dichas tablas.

UTILIDADES PARA M.E.R.P. /EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Al margen de la lógica recomendación de lectura de toda la obra de Tolkien, existe una serie de material paralelo a **M.E.R.P.** (editados por **I.C.E.** pero que no son juegos de rol) que pueden ser de utilidad para el juego:

Los libros de aventura en solitario: Un espía en Isengard, El abismo de Helm (y próximamente) Las Minas de Moria y La Búsqueda de Palantir. Los cuatro están editados en castellano por Timun Mas y pueden servir para hacerse los dientes en el mundo de la Tierra Media antes de meterse de lleno en el juego de rol. Han sido además editados en USA: Nighth of the Nazgul (85, agotado),



The Legend of the Weathertop (85, agotado), Rescue in Mirkwood (85, agotado) y Race of Rivendell (89). Estos juegos ofrecen la ventaja de poder ser jugados con las reglas del propio libro o utilizando tu personaje en el juego, aunque serían de agradecer más explicaciones de como se puede realizar la adaptación.

Los juegos de tablero: Riddle of the Ring y Fellowship of the Ring (agotado) Battle of the Five Armies (agotado), Lonely Mountain y Cleric's Revenge (agotado).

El periódico: **IQ** - Iron Crown Quarterly. Publicados unos 4 números aproximadamente hasta la fecha. Incluye informaciones complementarias al juego -nuevos personajes, sistemas y mini-módulos, etc. para los juegos de la casa **I.C.E.** Se presenta en forma (y con papel) de periódico de unas 16 páginas.

Las figuras: 5 cajas de figuritas para **El Señor de los Anillos** de Grenadier y una impresionante serie de figuras de una calidad muy raramente igualada: Las **Mithril** de Prince August.

Luis D'Estrées

EL BESTIARIO TOLKIEN

Libro de 328 páginas (en formato 28x21,5 cms) encuadernado en cartón con sobrecubierta, con 28 ilustraciones a color en doble página y 8 a página, y 60 ilustraciones en blanco y negro a doble página y 43 a página.

A partir del extraordinario mundo creado por **J.R.R. Tolkien**, **David Ray** ha escrito un completísimo Bestiario que incluye los nombres de las criaturas y monstruos Tolkienianos, así como una exhaustiva relación de razas, ciudades, reinos, deidades, flora, batallas y los infinitos sucesos que tuvieron lugar en la Tierra Media.

El Bestiario Tolkien es un maravilloso libro, que ayudará a visualizar las historias de tan admirado escritor. En las más de 250 páginas podremos deleitarnos viendo la forma de ver los diversos monstruos, flora y fauna (también hay alguna ilustración concerniente a hechos importantes, así como un mapa compuesto de la Tierra Media y las Tierras Inmortales) que tienen los artistas que ilustran el libro.

"Este libro es como una ventana al mundo de Tolkien" decía un conocido miembro de la T.S. Esta frase es la mejor forma de describir "El Bestiario Tolkien", ya que está repleto de ilustraciones (a color y en blanco y negro) de varios dibujantes, entre ellos quizás los más vistosos sean los de **Michel Foreman** (a color) y **Victor Ambrus** (blanco y negro). Sin embargo es algo más que un libro de dibujos, ya que las ilustraciones complementan un texto (de David Ray) que en un orden alfabético describe el Bestiario. Estos textos están magníficamente escritos, con una maestría y una amor evidentes en el autor hacia la obra en general. De las obras gráficas sobre Tolkien, de lo mejor, y gracias a **Timún Mas** ahora traducido.

Esperemos que este aluvión de obras de/o sobre Tolkien no acabe aquí.

Miguel Anión



BELERIAND

Club Mordor presenta a... **BELERIAND**, Sueños mágicos en las Tierras Perdidas

INTRODUCCION

Todos los que conocen y han jugado **El Señor de los Anillos** pueden contar que sus personajes, en las múltiples aventuras que han corrido a lo largo y ancho de la Tierra Media, vieron a uno de los Nazgul -aunque fuese de lejos- sin pagar con la vida por ello; también oíreis historias de aquellos que -envueltos en aroma de buen vino y tabaco de pipa- departieron con Gandalf sobre los acontecimientos del Sur. Los más osados os dirán que se acercaron hasta las mismísimas puertas de Mordor, antes de huir aterrados ante el poder del Mal. Pero todo esto es una pequeñez si lo comparamos con el esplendor y la gloria de los acontecimientos de la Primera Edad.

Todos los que han leído el Silmarillion pueden recordar la grandeza de Gondolin, el poder de los Noldor y los tesoros que trajeron de más allá del Mar. En sus reinos siempre hay posibilidades para la aventura, con unos riesgos -y unos botines- mucho mayores de los que cualquier habitante de la Tierra Media

puede soñar; no hay más que pensar en el soberano de Sauron, Morgoth, o en su ejército de Dragones y Balrogs (imaginaos, si un solo Balrog en la Tercera Edad causa daños irreparables, lo que podrán hacer un puñado de ellos).

¿Y las riquezas? La riqueza de Beleriand no se ha visto superada por ningún otro momento de la Tierra Media; la habilidad de los Noldor para fabricar es hoy recuerdo perdido.

Pero no os entristezcáis: podéis disfrutar de la Maravilla y el Brillo de Beleriand. Y para ello, debemos efectuar ciertos cambios al sistema de El Señor de los Anillos y dar algunos consejos al Máster.

EL AMBIENTE

Para una correcta ambientación de Beleriand, es fundamental (tal vez más que en otras campañas de Merp) la lectura de las obras de Tolkien, y en especial, el Silmarillion. De cualquier forma, es fácil describir brevemente ciertos aspectos diferenciadores.

En primer lugar, la Primera Edad (como



ámbito temporal donde se desarrollará cualquier aventura en Beleriand), se parece muy poco a la Tercera y ello por varios motivos. Señalemos concretamente el hecho de que si bien en la Primera Edad el peso dominante de la Historia lo tienen los Elfos (tanto por la calidad como por la cantidad de los mismos), y los Hombres no aparecen hasta ya bien entrada ésta, en la Tercera es todo lo contrario: los Elfos están en franca decadencia y son pocos los que todavía quedan en la Tierra Media. Así, a la hora de generar un personaje, hay que tener en cuenta que entre los Pueblos Libres predominan los Elfos tanto Noldor como Teleri, y que los Enanos y los Hombres entraron más tarde. También habría que diferenciar entre las casas de los Edain, Hador, Haleth, y Beor y los Orientales. Pero de éstos hablaremos más exhaustivamente más adelante.

A la hora de decidir una aventura, diremos que las posibilidades son tan grandes como quepan en nuestra imaginación: exploración, avanzadilla de los ejércitos de los Pueblos Libres, saqueo de las ruinas de la mayoría de las ciudades élficas, etc. Se puede resaltar que el Silmarillion tiene un carácter de gesta épica, y quizá sea un poco difícil adaptarnos a esta época. El clásico planteamiento de un mundo donde las posadas son el centro del mundo, donde los gremios de ladrones campan por sus respetos, etc (valga esto para la actual mentalidad imperante en los archiconocidos clásicos de rol fantástico), tiene poco que ver con el mundo inmaculado que representa Tolkien en el Silmarillion (y en menor medida, con el de toda su obra).

La Primera Edad será de las pocas -si no la única- épocas donde un grupo de elfos no es nada exótico; todo lo contrario: es lo más normal. Para los que estén acostumbrados a jugar en un grupo "multirracial", esto podrá parecerles extraño, pero bien llevado puede ser una experiencia muy interesante.

En el Silmarillion nos encontraremos con una descripción detallada de la geografía de Beleriand. Pero una cosa es evidente; vayamos a donde vayamos, en cualquier momento, es difícil encontrar la paz. Efectivamente, aún apartando las cinco grandes batallas de Beleriand, siempre hubo incursiones de orcos en todo el territorio, especialmente antes de la ruina final de esta tierra.

A pesar de todo, hubo tiempo para trabajar y los Noldor y los Enanos de Belegost y Nogrod forjaron joyas como el Nauglamir. Los Noldor, por su parte, trajeron de Valinor gran cantidad de objetos de extraordinario valor y poderosa magia. Y ese es uno de los puntos claves de una campaña ambientada en Beleriand: la posibilidad de crear objetos mágicos. Os proporcionaremos en este artículo la posibilidad de fabricarlos, aplicando a Merp una serie de adaptaciones, fundamentalmente obtenida del Rolemaster. Tales listas habrán de ser incluidas entre las listas libres de hechizos del Reino de la esencia (ver MERP o JRTM).

CREACION DE OBJETOS MAGICOS

A la hora de crear un objeto mágico, lo primero es crear el objeto base. Estos se clasifican en inorgánicos (metales o piedras), orgánicos, y líquidos y gases (pociones). Esto se representará por tres diferentes listas de hechizos, y permitirá al creador trabajar estos materiales, sin olvidar otros trabajos como la forja, etc. Hacer un objeto requiere lanzar el hechizo una vez por cada día que al creador le cueste hacer el objeto.

Un típico ejemplo de objeto que puede ser encantado, el bastón. También destacan el papel rúnico (para escribir runas), y las pociones.

Armas, armaduras, objetos con bonus a los hechizos, son también corrientes, pero debemos efectuar una aclaración con respecto a los materiales: si es una espada, por ejemplo, es de calidad superior y tiene un bonus mágico, al ser encantada con un bonus mágico el portador deberá elegir si usa el bonus normal o el mágico (esto es importante a la hora de luchar contra criaturas que sólo pueden ser dañadas por armas mágicas).

El proceso de crear un objeto debe ser simultáneo con el de encantar el objeto. Los encantamientos incluyen inteligencia y todos los bonus y habilidades permanentes que no son hechizos.

El efecto de la inteligencia de un objeto en un personaje, es el de permitir al usuario usar el hechizo/s introducido en el objeto, aunque por nivel el nivel del jugador no pueda usarlos.

La siguiente tabla da el efecto de varias inteligencias:

-Empataña: permite lanzar hechizos de hasta nivel 1º

-Int. Baja: permite lanzar hechizos de hasta nivel 2º

-Int. Media: permite lanzar hechizos de hasta nivel 5º

-Int. alta: permite lanzar hechizos de hasta nivel 10º

-Int. muy alta: permite lanzar hechizos de hasta nivel 20º

Si el objeto no tiene el mismo alineamiento que el que lo va a usar, éste deberá intentar dominar el objeto en la tabla de resistencia, contra los puntos de poder del hechizo de inteligencia que tenga el objeto.

Los bonus que puede dar el objeto serán de 5, 0, etc. para las armas y armaduras. Los bonus inherentes a la magia pueden ser tomados de dos maneras: como multiplicador de poder, o como sumador a los hechizos. En el primer caso se multiplican los puntos de poder del usuario por el factor, dando los puntos de poder netos que puede usar. En el segundo, el sumador a los hechizos le permite lanzar una vez por cada punto de bonus un hechizo sin gastar puntos de poder.

Todos los encantamientos que no son ni de bonus, ni de inteligencia, los denominaremos Encantamientos Especiales. Estos pueden ser de todo tipo, como por ejemplo, las armas que detectan la presencia de orcos (como la famosa Dardo de Bilbo y Frodo). Estas habilidades quedan fuera de las listas de hechizos y el máster deberá indicar el nivel y el tiempo que cuesta conocer la sabiduría de estas habilidades, y si es posible encontrar las fuentes de información para hacerlo.

También se pueden introducir hechizos usando la lista apropiada de "Implantar Esencia" o la de "Implantar Teurgia". Todos los hechizos colocados en un objeto deberán ser tratados como runas para propósitos de lanzamiento. Es importante señalar que un hechizo implantado sólo puede ser usado una vez; después desaparecerá y no podrá ser recargado. De cualquier forma, pueden implantarse hechizos de múltiples cargas en los siguientes objetos: varitas (10), bastones (30) y varas (100). El hechizo de carga deberá ser lanzado una vez cada día mientras el objeto sea creado. Cuando es recargado, se deberá lanzar una vez al día durante un número de semanas igual al nivel del hechizo de carga.

Las propiedades de las varas, bastones y varitas son recogidas en la siguiente tabla:

Características de los objetos

Objeto	Máx. nivel del hechizo	Tamaño	Materia	Cargas	Hechizo	Restricciones
Varita	2	30 cms	Orgánica	10/10%	"Cargar Varita"	Deberá ser sostenido en la mano
Bastón	5	75 cms	Orgánica	30/4%	"Cargar Bastón"	Deberá ser sostenido en la mano
Vara	10	150 cms	Orgánica	100/1%	"Cargar Vara"	Deberá ser sostenido en la mano
Otro	10	Variable	Cualquiera	1	-----	Contacto
Otro	10	Variable	Cualquiera	1/día	"Diario"	Contacto
Anillo	10	Anillo	Anillo	Constante	Constante	Ninguna

Notas: El porcentaje próximo al número de cargas es la posibilidad de que el objeto esté inservible después de gastar una de sus cargas. Objetos cargados con "Diario" numeran las veces que puede ser lanzado en un día un hechizo implantado. Esto requiere lanzar el apropiado "Diario" una vez cada día mientras se crea el objeto.



OTRAS TABLAS SOBRE EL ENCANTAMIENTO DE OBJETOS

Maneras de Encantar	Implantando Esencia	Implantando Teurgia
1) Búsqueda	Búsqueda	Búsqueda
2) Empatía		
3) Baja Inteligencia	Implantar I	Implantar I
4) Arma I	Cargar Varita	
5) Armadura I	Implantar II	Cargar Varita
6) General I	Diario I	Implantar II
7) Inteligencia Media	Implantar III	Diario I
8) Arma II	Cargar Bastón	
9) Armadura II	Implantar IV	Implantar III
10) General II	Diario III	Cargar Bastón
11) ———	Implantar V	Diario III
12) Inteligencia Alta	Cargar vara	Implantar IV
13) Arma III	Implantar VI	
14) Armadura III	Diario V	Implantar V
15) General III	Implantar VII	Diario V
20) Arma IV	Implantar X	Cargar Vara
25) Armadura IV	Diario máximo	Implantar X
30) Inteligencia muy Alta	Constante	Diario X
50) General IV	Implantar Máxima	Constante

Maneras de Encantar

- 1- Búsqueda. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador la búsqueda de las Habilidades de encantar para ser colocadas en objetos.
- 2- Empatía. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite encantar un objeto con empatía.
- 3- Baja Inteligencia. Como empatía, pero con baja inteligencia.
- 4- Arma I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite encantar un arma con un +5%.
- 5- Armadura I. Como Arma I, excepto que armaduras y escudos pueden ser encantados.
- 6- General I. Como Arma I, excepto que da un multiplicador de poder o un sumador a los hechizos. Como se describe antes (con un +1).
- 7- Inteligencia Media. Como Empatía, pero con Inteligencia Media.
- 8- Arma II. Como Arma I, pero da un +10%.
- 9- Armadura II. Como Armadura I, pero con un +10%.
- 10- General II. Como General I, pero con un +2.
- 12- Inteligencia Alta. Como Empatía, pero con Inteligencia Alta.
- 13- Arma III. Como Arma I, pero con un +15%.
- 14- Armadura III. Como Armadura I, pero con un bonus de +15%.
- 15- General III. Como General I, pero con un bonus de +3.
- 20- Arma IV. Como Arma I, pero con un bonus de +20%.
- 25- Armadura IV. Como Armadura I, pero con un bonus de +20%.
- 30- Inteligencia muy Alta. Como Empatía, pero con inteligencia muy alta.
- 50- General IV. Como General I, pero con un bonus de +4.

Nota: En los "Encantamientos Especiales", se deja a libertad del Máster el colocarles el nivel.

Implantando Esencia

- 1- Búsqueda. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador buscar hechizos de implantación especiales, para ser usados en objetos.

- 3- Implantar I. Duración: 24 h. Alcance: S. Al ser lanzado permite implantar un hechizo de primer nivel en un objeto o poción.
- 4- Cargar varita. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador cargar una varita.
- 5- Implantar II. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º y 2º.
- 6- Diario I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador implantar un hechizo de nivel 1º (usando un hechizo de Implantar) que puede ser usado una vez al día.
- 7- Implantar III. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 3º.
- 8- Cargar Bastón. Como Cargar Varita, pero con bastones.
- 9- Implantar IV. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 4º.
- 10- Diario III. Como Diario I, excepto que pueden ser implantados hechizos de nivel 1º a 3º, una vez /día.
- 11- Implantar V. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 5º.
- 12- Cargar Vara. Como cargar varita, pero con vara.
- 13- Implantar VI. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 6º.
- 14- Diario V. Como Diario I, pero con hechizos de nivel 1º a 5º. Uno de nivel 1º, 4 veces al día; uno de nivel 2º, 3 veces al día; uno de nivel 3º, 2 veces al día y uno de 4º o 5º nivel, 1 vez al día.
- 15- Implantar VIII. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 7º.
- 20- Implantar X. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 10º.
- 25- Diario Máximo. Como Diario I, pero con hechizos de nivel 1º a 10º.
- 30- Constante. Como Diario Máximo, pero con cualquier nivel.
- 50- Implantar Máximo. Como Implantar I, pero con cualquier nivel.

Implantar Teurgia

- 1- Búsqueda. Como el "Búsqueda" de la lista de Implantar Esencia.
- 2- Implantar I. Como Implantar I de esencia, pero con Teurgia.
- 5- cargar Varita. Como el correspondiente a Esencia.
- 6- Implantar II. Como Implantar I, pero con

hechizos de nivel 1º y 2º.

7- Diario I. Como el correspondiente a Esencia.

9- Implantar III. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 3º.

10- Cargar Bastón. Como Cargar Varita.

11- Diario III. Como Diario III de Esencia.

12- Implantar IV. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 4º.

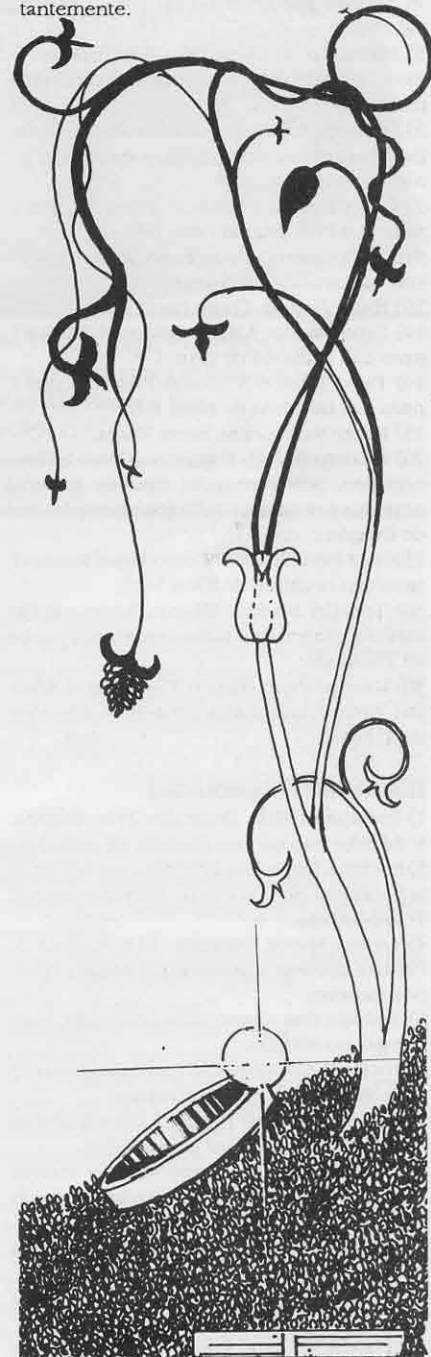
14- Implantar V. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 5º.

15- Diario V. Como el Diario V de esencia.

20- Cargar Vara. Como Cargar Varita.

25- Implantar X. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 10º.

30- Diario X. Como Diario X, excepto que los hechizos implantados pueden operar constantemente.





Habilidades Orgánicas

- 1) Trabajar Madera. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador trabajar la madera no mágica.
- 2) Papel Rúnico I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador hacer una hoja de papel que contenga un hechizo de nivel 1º. Cuesta 1 semana por el nivel del hechizo.
- 3) Trabajar Ropa. Como trabajar madera.
- 4) Papel Rúnico II. Como papel Rúnico I, excepto que el hechizo puede ser de nivel 1º o 2º.
- 5) Hacer Varita. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite hacer una varita como la descrita en la tabla.
- 6) Trabajar Orgánico. Como trabajar madera, pero permite trabajar cualquier material orgánico normal.
- 7) Papel Rúnico III. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-3.
- 9) Papel Rúnico V. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-5.
- 10) Hacer Bastón. Como hacer Varita.
- 12) Papel Rúnico VII. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-7.
- 14) Papel Rúnico X. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-10.
- 15) Hacer Vara. Como hacer Varita.
- 20) Máximo trabajo Orgánico. Como trabajo orgánico, pero cualquier tipo de material orgánico puede ser usado (por ejemplo: Piel de Dragón).
- 25) Lord Papel Rúnico. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-20.
- 30) Trabajar Madera Mágica. Como trabajar madera, excepto que la madera mágica puede ser trabajada.
- 50) Máximo Papel Rúnico. Como Papel Rúnico I, excepto que cualquier hechizo puede ser implantado.

Habilidades Líquido-Gas

- 1) Trabajar Líquido. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite trabajar con líquidos no mágicos.
- 3) Poción I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite hacer una poción con un hechizo de nivel 1º implantado.
- 4) Veneno Mayor. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite manejar y preparar sin peligro venenos menores.
- 5) Trabajar Gas. Como trabajar líquido, pero con gas no mágico.
- 6) Poción II. Como Poción I, pero hechizos de 1-2 nivel pueden ser implantados.
- 9) Poción III. Como Poción I, pero hechizos de 1-3 nivel pueden ser implantados.
- 10) Veneno Mayor. Como veneno menor, pero con todos los venenos (excepto los más mortales).
- 12) Poción IV. Como Poción I, pero hechizos de 1-4 nivel pueden ser implantados.
- 15) Poción V. Como Poción I, pero hechizos de 1-5 nivel pueden ser implantados.
- 20) Poción X. Como Poción I, pero hechizos

HABILIDADES ORGANICAS

- 1) Trabajar Madera
- 2) Papel Rúnico I
- 3) Trabajar Ropa
- 4) Papel Rúnico II
- 5) Hacer Varita
- 6) Trabajar Orgánico
- 7) Papel Rúnico III
- 8) _____
- 9) Papel Rúnico V
- 10) Hacer Bastón
- 11) _____
- 12) Papel Rúnico VII
- 13) _____
- 14) Papel Rúnico X
- 15) Hacer Vara
- 20) Máximo Trabajo Orgánico
- 25) Lord Papel Rúnico
- 30) Trabajar Madera mágica
- 50) Máximo Papel Rúnico

HABILIDADES LIQUIDO-GAS

- Trabajar Líquido
-
- Poción I
- Veneno Menor
- Trabajar Gas
- Poción II
-
- Poción III
- Veneno Mayor
-
- Poción IV
-
- Poción V
- Poción X
- Máximo Veneno
- Poción Múltiple
- Lord Poción

HABILIDADES INORGANICAS

- Trabajar Hierro
- Trabajar Acero
- Trabajar Metales normales
- Trabajar Aleación
- Hacer Acero
- Trabajar Acero II
- Hacer Aleaciones
- Trabajar Piedra
-
- Trabajar Aleación III
- Trabajar Joyas
-
- Trabajar Mithril
- Trabajar Laen
- Trabajar Eog.
- Hacer Eog.
- Hacer/Trabajar

de 1-10 nivel pueden ser implantados.

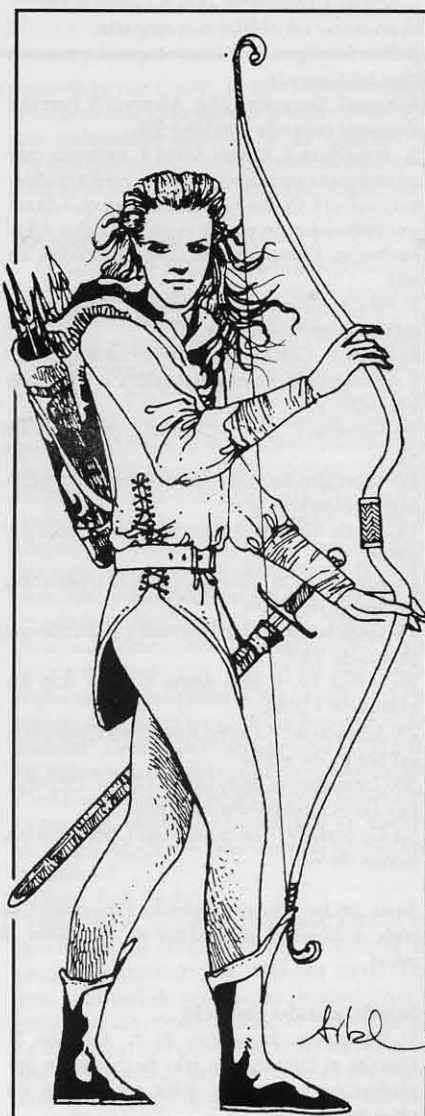
- 25) Máximo veneno. Como veneno mayor, pero todos los venenos pueden ser tratados.
- 30) Poción Múltiple. Como Poción I, excepto que se pueden hacer varias dosis de distintos hechizos. Ejemplo: una Poción V puede usarse para 5 dosis, de nivel 1º las cinco, o una de nivel 3º y otra de 2º, etc.
- 50) Lord poción: Como Poción I, excepto que los hechizos de nivel 1º a 20º pueden ser implantados.

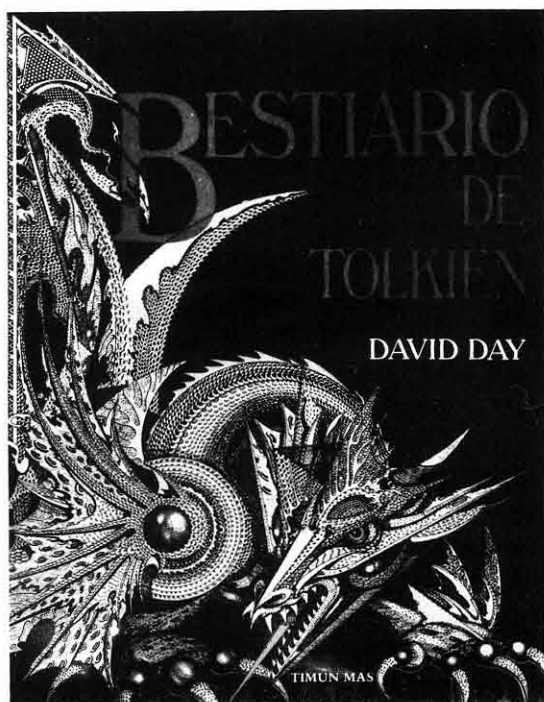
Habilidades Inorgánicas

- 1) Trabajar Hierro. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite trabajar el hierro.
- 2) Trabajar Acero I. Como trabajar Hierro, excepto que el acero puede ser trabajado para crear armas de +5 no mágicas.
- 3) Trabajar metales normales. Como trabajar Hierro, pero permite trabajar cualquier metal (que no sea aleación), para crear objetos sin bonus.
- 4) Trabajar Aleación. Como trabajar Hierro, excepto que algunas aleaciones pueden ser trabajadas.
- 5) Hacer Acero. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite forjar el acero. El trabajo se podrá hacer en un día o más, según el equipo.
- 6) Trabajar Acero II. Como trabajar Acero I, pero con un bonus de +10%.
- 7) Hacer Aleaciones. Como hacer acero, excepto que las aleaciones de metales normales pueden ser forjadas si los materiales están disponibles.
- 8) Trabajar Roca. Como trabajar hierro, pero con piedra.
- 10) Trabajar Aleación. Como el anterior, excepto que se pueden crear armas +15 no mágicas.
- 11) Trabajar Joyas. Como trabajar Hierro, excepto que es para Joyas.
- 15) Trabajar Mithril. Como trabajar Hierro, pero permite al lanzador del hechizo trabajar cualquier material inorgánico para crear un arma +20 (el mithril es sólo un ejemplo).
- 20) Trabajar Laen. Como trabajar Mithril, pero con un bonus +25%.
- 25) Trabajar Eog. Como trabajar Mithril, pero con un bonus +30%.
- 30) Hacer Eog. Duración: 24. Alcance: S. Permite extraer de algunos metales o cristales los materiales apropiados para forjar Eog.

50) Hacer/Trabajar. Duración: 24. Alcance: S. Permite hacer y trabajar cualquier tipo de metal, aleación o material inorgánico. Ejemplo: materiales con propiedades anti-mágicas.

Próximo Número: *Las Razas en Belerian*





BESTIARIO DE TOLKIEN

¡Una guía definitiva del mundo tolkiniano!

Compendio que reúne los nombres de las criaturas y monstruos tolkinianos, así como una exhaustiva relación de razas, deidades, reinos y acontecimientos diversos que tuvieron lugar en la Tierra Media, con magníficas ilustraciones en color y en blanco y negro que reflejan el mundo creado por J.R.R. Tolkien.

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

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 - 28015 MADRID
Teléfono (91) 244 43 19

EL SEÑOR DE



LA CORONA DE BAGVA RHAGLAW



Por Xavi Garriga

Este módulo para **El Señor de los Anillos** está pensado para un grupo de cuatro a cinco personajes de primer a tercer nivel. Un buen lugar para situar la aventura sería el territorio de Rhudaur. En cuanto al periodo, creemos que lo mejor sería hacer que transcurriera en la Tercera Edad, poco después de la Gran Plaga.

Introducción

Hace cinco años, el castillo de Bagva Rhaglaw fue asediado por los orcos de Angmar. Cuando la pérdida de la fortaleza se veía como inevitable, Daonglhas, el señor del castillo, ordenó a Durllem Tablor, el capitán de la guardia, que reuniera a cinco hombres de su confianza y huyeran por el foso, llevándose con ellos el objeto más valioso del castillo para evitar que cayera en manos de los orcos. El objeto en cuestión era una bellísima corona de oro y diamantes que los enanos habían regalado al primer señor de la fortaleza como prueba de amistad.

El túnel secreto que había junto al foso permitió a Durllem y a sus hombres romper el cerco de los orcos. Su intención era llegar a la ciudad de Cameth Brin, más allá de las montañas y allí pedir ayuda para reconquistar Bagva Rhaglaw.

Cuando llegaron al pie de las montañas, una avalancha de nieve cayó encima de ellos, matando a Durllem y a cuatro de los hombres. El superviviente enterró a sus compañeros en el interior de una cueva y a la corona con ellos, sabedor de que el camino que le esperaba era muy peligroso. Antes de partir se hizo un pequeño mapa de la cueva y de la localización de ésta.

Tras cuatro semanas de viaje llegó a una pequeña posada en el camino hacia Cameth Brin. Había sido atacado por los lobos y se desplomó, moribundo, al cruzar la puerta de entrada. Durante seis días los posaderos lucharon por salvarle la vida, pero todo fue inútil y acabó muriendo. En su delirio, les explicó la historia de la corona y el mapa que mostraba su emplazamiento, al tiempo que rogaba que alguien la rescatara para llevarla a Cameth Brin, pues allí se encontraba estudiando Rothirn, el hijo de Pelegren.

La historia se extendió por la región e incluso llegó a oídos de Rothirn, el cual ofreció una gran recompensa a quien hallara la corona. Varios grupos de aventureros intentaron encontrar la cueva de la que hablaba el moribundo, pero ninguno lo consiguió.

Con el tiempo, la historia se ha ido olvidando, aunque a Bill Recio, el tabernero, le encanta contarla a los clientes, y para darse más credibilidad, ha colgado el mapa de la cueva encima de la chimenea, protegido tras un cristal.

La Aventura

Es invierno, los personajes se dirigen a Cameth Brin en busca de trabajo y paran en la posada "El alce negro" a pasar la noche. Del interior de la posada se oyen gritos, parece que alguien está discutiendo. Si los PJ entran, verán a un hobbit sentado en una mecedora

junto a la chimenea, diciéndole a gritos a un humano gordo y bajo que se encuentra al otro lado de la sala; "*¡j... en mi familia jamás ha habido ningún embustero y no te consiento esas palabras en mi posada!*" a lo que el humano replica; "*Ese mapa lo debiste dibujar tú para hacerte el importante, pues yo estuve allí y no encontré ninguna cueva. ¡Si es cierto lo que dices, ¿Por qué nadie la ha encontrado...?*"

Mientras esto ocurre, el resto de la gente (la posada está llena), no les presta demasiada atención. Los PJ pueden entrar y hablar con ellos. Si preguntan por los dos que discuten, les informarán de que el hobbit es Bill Recio, el tabernero, y el humano es Gwyneth, un aventurero buscador de tesoros. Gwyneth estuvo todo el verano buscando la cueva del moribundo y no la encontró, y por eso ahora llama embustero a Bill.

Tras unos minutos más de discusión, Bill se pone de pie sobre la mecedora (demostrando gran agilidad) y grita: "Ofrezco quinientas monedas de plata a quien encuentre la cueva del moribundo y traiga la corona de Bagva Rhaglaw"

Ninguno de los presentes acepta la oferta, aduciendo que el invierno es una mala época para viajar, ante lo cual Bill se dirige a los PJ y se la reitera. Está dispuesto a pagar 12 monedas de bronce al día a cada uno aunque no encuentren nada, y a facilitarles equipo (a discreción del director de juego). También les conseguirá una buena copia del mapa, y un mapa de la región.

El Viaje

El invierno ya ha llegado a esta región y la nieve lo ha cubierto todo. Hace mucho frío y

los caballos se cansan fácilmente, con lo que los personajes deben desmontar a menudo y el viaje se hace lento y pesado. A ese ritmo tardarán una semana en llegar al lugar que indica el mapa.

Hay que tirar dos veces al día por si se producen encuentros. La posibilidad de que esto suceda es de un 25%, y los encuentros son:

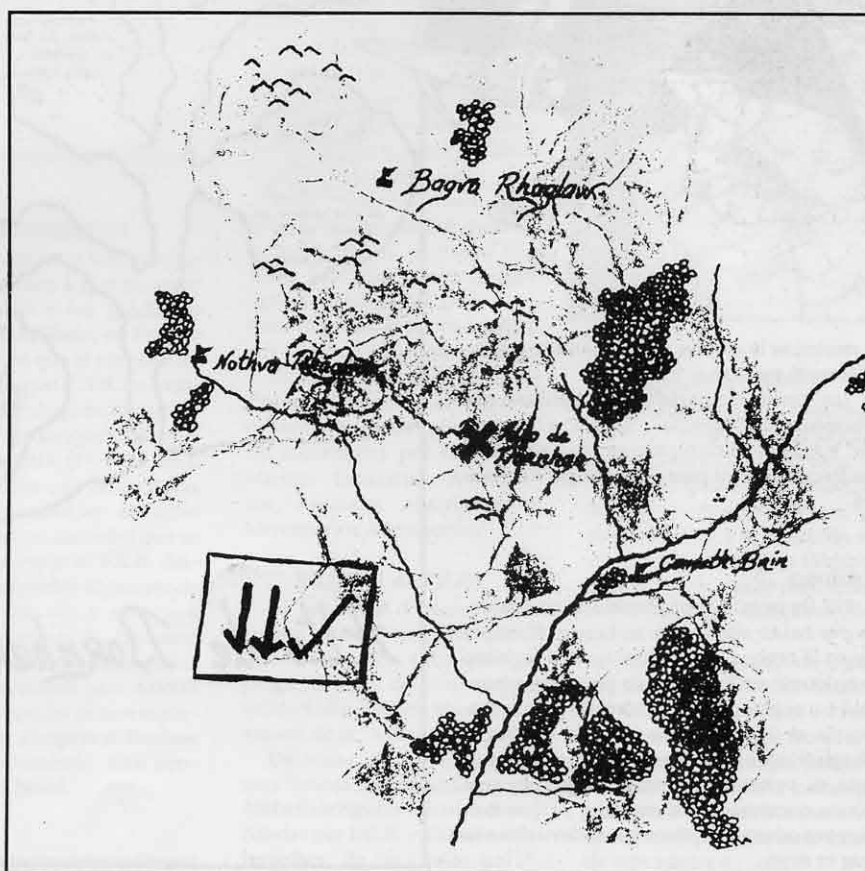
Tirada	Encuentro
01-40%	2D6 + 2 Huargos
41-65%	1D10 + 2 Orcos
66-78%	1D6 Alces
79-85%	1 Medio Troll
86-93%	1 Oso
94-100%	1 Troll

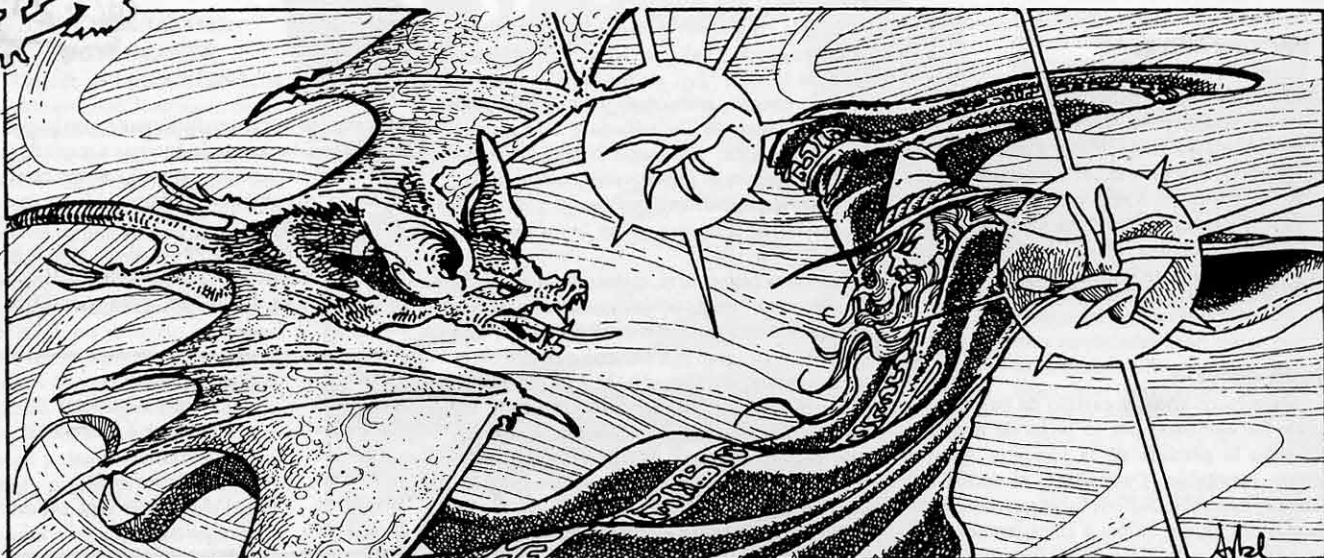
La Cueva

El motivo por el que nadie ha encontrado la cueva es que todos esperan a la primavera para buscarla, y sólo es posible encontrarla en invierno tras las grandes nevadas.

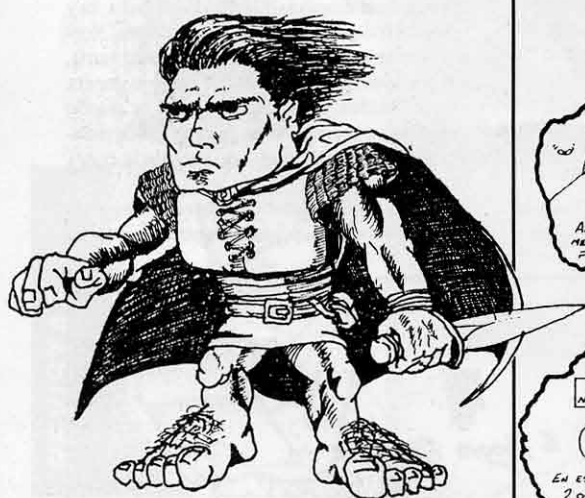
Exactamente en el lugar que señala el mapa como emplazamiento de la cueva, hay una alta montaña de paredes verticales. Normalmente no puede verse ninguna caverna, pero en invierno el nivel del suelo aumenta varios metros debido a la nieve, y puede verse una pequeña abertura en la roca todavía a un metro del suelo. Se trata de la cueva del moribundo.

Si los PJ interpretan correctamente las señales del mapa, podrán llegar a las tumbas





EL SEÑOR DE



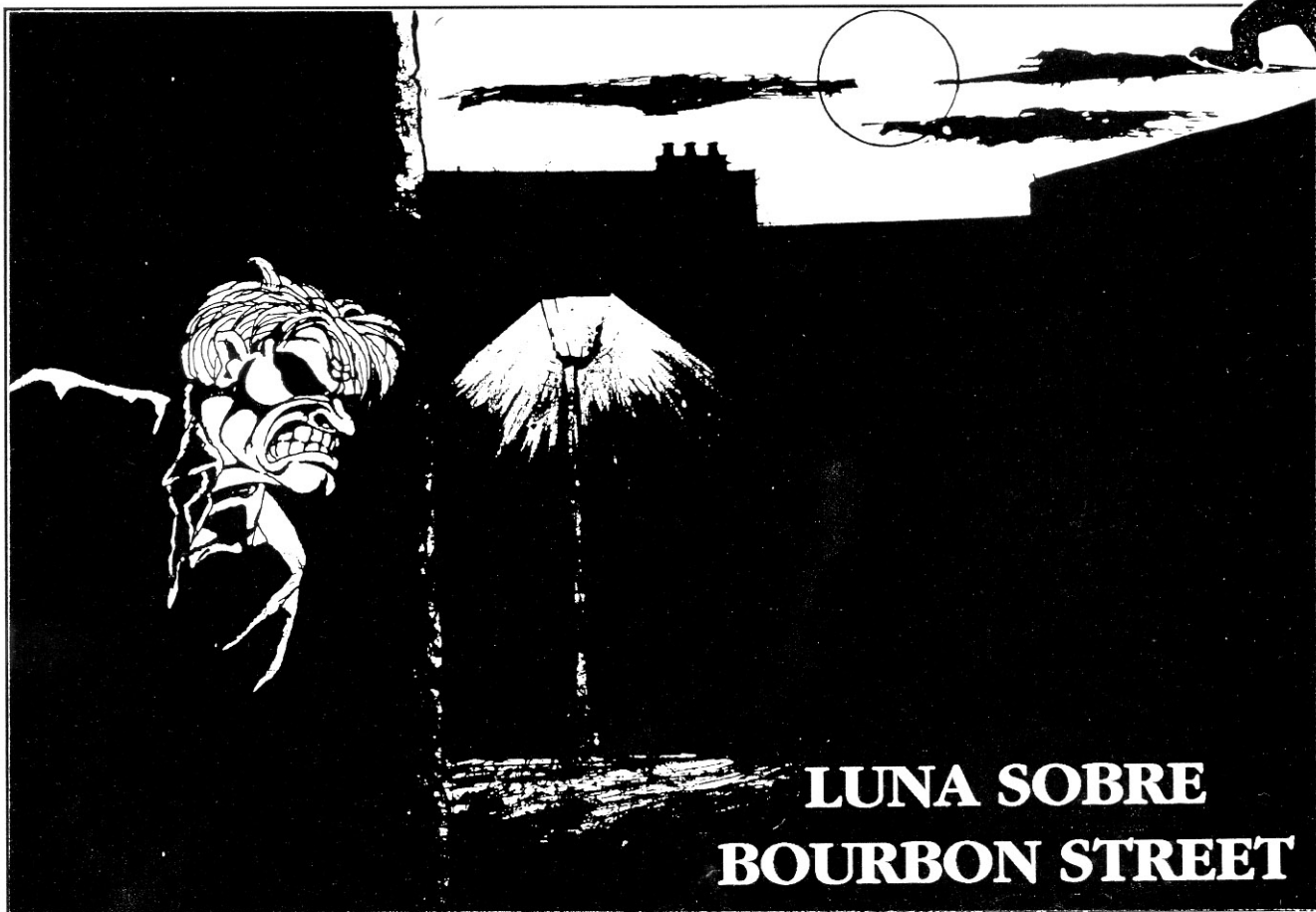
y encontrar la corona, de lo contrario probablemente morirán.

Los tres símbolos del mapa significan respectivamente "derecha", "centro" e "izquierda" y señalan el camino correcto a seguir en las intersecciones para poder llegar a la tumba.

Epílogo

Bill les pagará lo prometido, muy contento por haber mantenido su honor. El nunca quiso la corona y mantiene que su legítimo propietario es Rothir. Los personajes pueden conseguir otras mil monedas devolviéndosela al último de los señores de Bagva Rhaglaw, que actualmente vive en Cameth Brin. Si pretenden quedársela, ya hay una bonita continuación al módulo, ya que Rothir es poderoso y quiere que le devuelvan lo que es suyo.





LUNA SOBRE BOURBON STREET

LUNA SOBRE BOURBON STREET ("MOON OVER BOURBON STREET")

"Hay una luna sobre Bourbon Street esta noche
 Veo los rostros de la gente al pasar bajo los pálidos faroles
 No tengo elección, debo seguir la llamada
 Las luces brillantes, la gente, y la luna sobre todo
 Rezo cada día para ser fuerte
 Porque sé que lo que hago está mal
 Nunca verás mi sombra, ni oirás el sonido de mis pisadas
 Mientras haya luna sobre Bourbon Street
 Fue hace muchos años, cuando me convertí en lo que soy
 Me vi atrapado en esta vida como cordero inocente
 Ahora no puedo mostrar mi rostro durante el día
 y sólo me verás caminar a la luz de la luna
 El ala de mi sombrero oculta los ojos de una bestia
 Tengo la cara de un pecador, y las manos de un sacerdote
 Nunca verás mi sombra, ni oirás el sonido de mis pisadas
 Mientras haya luna sobre Bourbon Street
 Ella recorre cada día las calles de Nueva Orleans
 Es joven e inocente, de buena familia
 He pasado muchas noches al pie de su ventana
 Luchando con mi instinto en la tenue luz de la luna
 Porque esto ha de ser así
 Si la quiero sobre cualquier otra cosa
 Debo amar lo que destruyo
 Y destruir lo que amo
 Nunca verás mi sombra, ni oirás el sonido de mis pisadas
 Mientras haya luna sobre Bourbon Street."

Sting "Moon over Bourbon Street"
 (LP "The Dream of the Blue Turtles")

Por Paco Pepe Campos

Dedicado a Paqui Villena.

INFORMACION A LOS JUGADORES

Un PJ historiador, catedrático, anticuario, escritor o diletante recordará a su buen amigo Malcom Edwards Debrett, antiguo profesor de latín de la Universidad Miskatonic y hoy concejal en Nueva Orleans. Una radiante mañana de primavera, el PJ elegido recibe una carta en los siguientes términos:

"Querido Amigo:

Se que hace mucho tiempo que no sabemos nada el uno del otro, pero en nombre de nuestra vieja amistad, he de pedirte que me prestes un grandísimo servicio. No sé si sabrás que Nueva Orleans anda muy revuelto. Están ocurriendo una serie de asesinatos, cuyas víctimas son siempre chicas jóvenes. Fruto de mi segundo matrimonio tengo una hija preciosa, Ethel, a la que no creo que conozcas. El caso es que temo por su seguridad, y aunque he tomado las medidas pertinentes, aún estoy intranquilo. ¿Por qué no vienes a pasar unos días a mi casa? Me han llegado noticias de que eres un hombre intrépido, y tu presencia y tu apoyo son vitales para mí en estos momentos. Puedes traer algún amigo, y no haré ascos si venís armados. Espero que comprendas lo incómodo que me siento al tener que pedirte esto, y que me contestes afirmativamente."

Sinceramente Tuyo

Malcom Edwards Debrett



INFORMACION DEL GUARDIAN

Esta triste historia comienza en noviembre de 1907. Mark Ronson, oficial de policía, estaba presente la noche en que un nefando culto fue desarticulado en los pantanos de Nueva Orleans (*"CFR. H.P. Lovecraft: 'La Llamada de Cthulhu'"*). Durante la refriega, Ronson hirió de muerte a uno de los miembros del culto. La venganza de los que lograron escapar vino en forma de maldición: El "Anatema de Helate", sacado del horrible libro conocido como "Interdicta Selenis". Desde aquel día, en las noches de luna llena, el ahora sargento Ronson se enamora de una mujer, la viola y la estrangula.

Allá donde ha ido, ha sembrado la muerte. Su condición de policía ha servido para evitar ser descubierto. Cuando la luna se alza, se convierte en una personalidad distinta... y no puede evitar matar.

Su última víctima fue una jovencita, Martha Bessop, hija de un ferviente discípulo de Aleister Crowley. El Sr. Bessop ha pedido ayuda a su maestro; Crowley ha llegado a Nueva Orleans y ha jurado vengarse con sus particulares medios.

Mientras, Ronson ha puesto sus ojos en Ethel Debrett... y dentro de poco habrá luna sobre Bourbon Street.

I-PRELUDIO

Debrett recibirá con los brazos abiertos a la partida de investigadores en su amplia casa de Bourbon Street, en el "vieux carré" de Nueva Orleans. Se asegurará de que tienen todo lo que necesitan y les instalará confortablemente. Durante el almuerzo, Debrett les pondrá al corriente de lo que sabe acerca del misterio de los asesinatos de Nueva Orleans.

-Las víctimas son jóvenes entre 18 y 26 años. El asesino no parece tener predilección por algún tipo especial de chica, que pertenezcan a algún estrato social determinado.

-Los rasgos que son comunes a todas las muertes pueden resumirse en: brutal ensañamiento; los cadáveres quedan lacerados a golpes. Las víctimas siempre son violadas varias veces y luego estranguladas con fuerza increíble: las vértebras quedan prácticamente hechas papilla.

-Cuando la policía las descubre, casi siempre están aun calientes, pero no ha podido nunca encontrarse alguien sospechoso en la zona. El criminal parece como si se desvaneciera en el aire.

Debrett terminará por dejar temas tan fúnebres y presentará a su hija Ethel al grupo. Ethel Debrett es una encantadora muchacha de 23 años, profesora en un colegio público de Nueva Orleans. Adora a su padre, pero le disgusta que la quiera tener tan protegida; se niega en redondo a que uno o varios de los PJ's ejerzan de guardaespaldas con ella. Es una ferviente admiradora de Annie Dessant, y en parte sufragista: es decir, de armas tomar.

Si los PJ's deciden protegerla, deberá ser a distancia y en secreto. Ethel no dudará en armar la marimorena si descubre a alguien pisándole los talones; sin que lo sepa su padre, ha comprado una Smith & Wesson del 38

y la lleva siempre en el bolso, es una pésima tiradora, pero está asustada aunque no lo reconozca.

INTRODUCING THE KEYSTONE COPS...

Como reflejo condicionado, los PJ's se empeñarán en ir a visitar la estación de policía a la caza y captura de información. Tras el tiro adecuado para superar al agente de guardia en la puerta, habrán de buscarse alguna excusa plausible para ver al capitán Hazard... Quizá no sepan que el nombre de Debrett es mágico y les allanará bastante las cosas.

Con audacia, palique y tiro de camelar podrá saberse que, hasta el momento, siete muchachas han sucumbido ante el que empieza a ser llamado "Estrangulador de Nueva Orleans".

-Linda Ashby, 26 años, modista. Muerta por estrangulación y violada tres veces. Su cuerpo se encontró a cuatro manzanas de Bourbon St.

-Marie Roget (*Un pequeño homenaje al gran E.A. Poe -N. del A.*) 19 años, doncella. Similar al anterior, sólo que el cuerpo fue ocultado entre las basuras de un callejón.

-Cindy Rosenthal, 22 años, prostituta conocida en los bajos fondos del "vieux carré". En un primer momento se sospechó de su "chulo", Stuart "Stud" Wilcox, pero fue puesto en libertad por falta de pruebas.

-Eve Parsons, 31 años, dependiente. No difiere de los casos anteriores.

-Stella Parrish, 23 años; Martha Bessop, 25 años, mecanógrafa y Jayne Barnett, 22; las tres fueron encontradas en el área delimitada por Bourbon Street. La única disparidad con los asesinatos anteriores es que Stella Parrish



no vió consumada su violación, aunque fué penetrada antes de morir.

Los crímenes tienen una macabra periodicidad de dos al mes. Aunque la policía se ha esforzado al máximo, no se ha encontrado ningún indicio. El sargento Ronson, de ronda por el barrio y que ya ha encontrado tres cadáveres, abrió fuego contra un sospechoso que huía, pero no logró alcanzarle (nota para el Máster: al menos eso es lo que cuenta él)

El capitán Hazard no quiere ni pensar en la posibilidad de que se trate de algún tipo de asesinato ritual, o en un resurgir de algún culto degenerado como los que ha habido en el pasado.

El sargento Ronson ha estado destinado fuera de Nueva Orleans desde 1907, debido al asunto de la secta de los pantanos, y volvió hace cuatro meses. Según Hazard, su honestidad como policía está fuera de toda duda (esto para los listillos; el tiro de psicología lo revela como verdad, pues el capitán está convencido de ello).

El insistir, ponerse pesado, o fastidiar al capitán acabará con una discreta vigilancia policial, porque como el capitán Hazard suele decir "no se puede uno fiar de los forasteros".

INTERMEZZO

Mr. Crowley llega a Nueva Orleans día y medio después de los investigadores, alojándose en casa de Bessop. Su fama le precede y prefiere no dejarse ver mucho, aunque discretamente, sigue casi todos los pasos de los investigadores sin tener conciencia de ello.

Crowley ha supuesto que algo oscuro late en estos asesinatos. Ha estado varios días revolviendo su biblioteca en la abadía Thelema, en Céfalu (Córcega), intentando dar sentido a las piezas del "puzzle".

Su primer paso ha sido desenterrar el cadáver de Martha en el cementerio de Nueva Orleans. Usando el conjuro de "Resurrección" (véase reglas) ha sabido algo sobre el maléficio-el "shock" de su fin ha trastornado a Martha Bessop hasta después de muerta- y le ha hecho ponerse en el "buen camino".

Agotados el "Necronomicón" (Copia Privada), El "Pequeño Alberto", el "Malleus Maleficarum" y su propio "True Magick"(1), verdaderas colecciones de maldiciones rituales, Mr. Crowley ha pensado en el "Interdicta Selenis", aunque todavía no ha logrado hacerse con una copia. Claro que hay más gente interesada en el libro...

ACERCA DE UN LIBRO Y UNA MALDICION

El sargento Ronson tiene fama de hombre cultivado, asiduo de bibliotecas y librerías. Lo que la gente que le conoce no sabe es que esta "afición" del policía se debe a su particular calvario. Desde 1907, Ronson ha estudiado incesantemente, buscando algún tipo de remedio a su situación. Esto ha mermado su cordura, pero no le ha solucionado nada. El sargento no es exactamente consciente de lo que hace cuando sale la luna, pero los cadáveres hallados martirizan su conciencia.

En un principio pensó en algún tipo de licantropía, pero años de averiguaciones y consultas le han demostrado su error. Demasiado cobarde, no se atrevió a acabar con todo suicidándose. En Nueva York, una vieja vidente le habló del "Interdicta Selenis" como fuente de su mal y panacea contra él. Desde entonces, Mark Ronson se ha consagrado en cuerpo y alma a hallarlo.

Poco más se sabe del "Interdicta Selenis". La primera edición data de 1320, y su origen parece ser centroeuropeo, de autor anónimo. Es un tratado de magia negra relacionada con la luna, inspirado por Hecate Trivia, deidad latina de la magia y brujería, identificada con la luna. Su vistosa encuadernación en piel con herrajes de plata lo ha convertido en una reliquia de bibliófilo; Casuabon, en su



libro sobre el Dr. John Dee da a entender que el traductor al inglés del "Necronomicón" poseía una copia.

"Interdicat Selenis" (Anónimo 1320, 1563 (reimpresión de 10 ejemplares))

+ Conocimiento 8%

x Hechizo x3

Perdida COR -2D4

Conjuros: Convocar Bestia Lunar, Maldición de Hecate

No son muchos los mortales que han sobrevivido al estigma de la "Maldición de Hecate". Aquel que la recibe sufre sed de vida cuando la luna nace y muere. Sus instintos animales se potencian al máximo, su POD baja a 5, la inteligencia se divide por 2 y la Fuerza se dobla. Por así decirlo, el desgraciado bajo su influjo se convierte en un ser primitivo regido por los restos del "Espíritu del Hombre moderno". En el caso de Ronson, hombre enamorado y melancólico, se ha traducido en una feroz y atávica pulsión sexual que le obliga a matar a su forzada compañera de coito. Ni que decir tiene que, fuera de las noches de luna nueva o llena, Ronson es incapaz de semejante comportamiento.

III-PAVANE

Dos días más tarde de su llegada a Nueva Orleans, los investigadores leen en el diario una extraña noticia. La tumba de Martha Bessop, penúltima víctima del "estrangula-

dor", fue profanada la noche anterior, al parecer por su padre, Jeremiah Bessop, a quien se encontró horas más tarde en las cercanías del cementerio en estado de demencia profunda. Los restos de Martha aun no han sido hallados.

Crowley está furioso. Su discípulo resulto ser un "blando" que perdió la razón en cuanto reanimó el cadáver de la que estaba destinada al altar de sabbath. Los brujos suelen ser tercetos y vengativos, y "Mega Therion" no es una excepción. Aniquilar al responsable es una cuestión personal. Lo único que le alegra el día es una llamada telefónica que esperaba, confirmando la existencia en la biblioteca estatal de Nueva Orleans de un ejemplar del "Interdicta Selenis"...

Por cierto, los PJ pueden encontrar en dicha biblioteca varias cosas interesantes: 1 D3 libros raros (a gusto del guardián)

-Un álbum de recortes de periódico sobre la secta de los pantanos (+3% Mitos, -1D6 COR)

-Una colección del "Vespertino de Nueva Orleans" y otros periódicos (New York Herald, Arkham Gazette, Saturday Evening Post, etc.) donde, mediante tiro de Buscar libros, pueden leerse referencias de series de crímenes idénticos a los de Nueva Orleans desde 1908 hasta hoy.

De propina, tenemos un 35% de posibilidades de hallar al sargento Ronson metido hasta el cuello en libros de ocultismo (él tiene turno de noche, y por lo tanto, no está de servicio y

viste de paisano) y un 15% de encontrarse con Aleister Crowley (aunque no será probable que los PJ y él hayan sido presentados (2)).

IV-FINALE/FALL

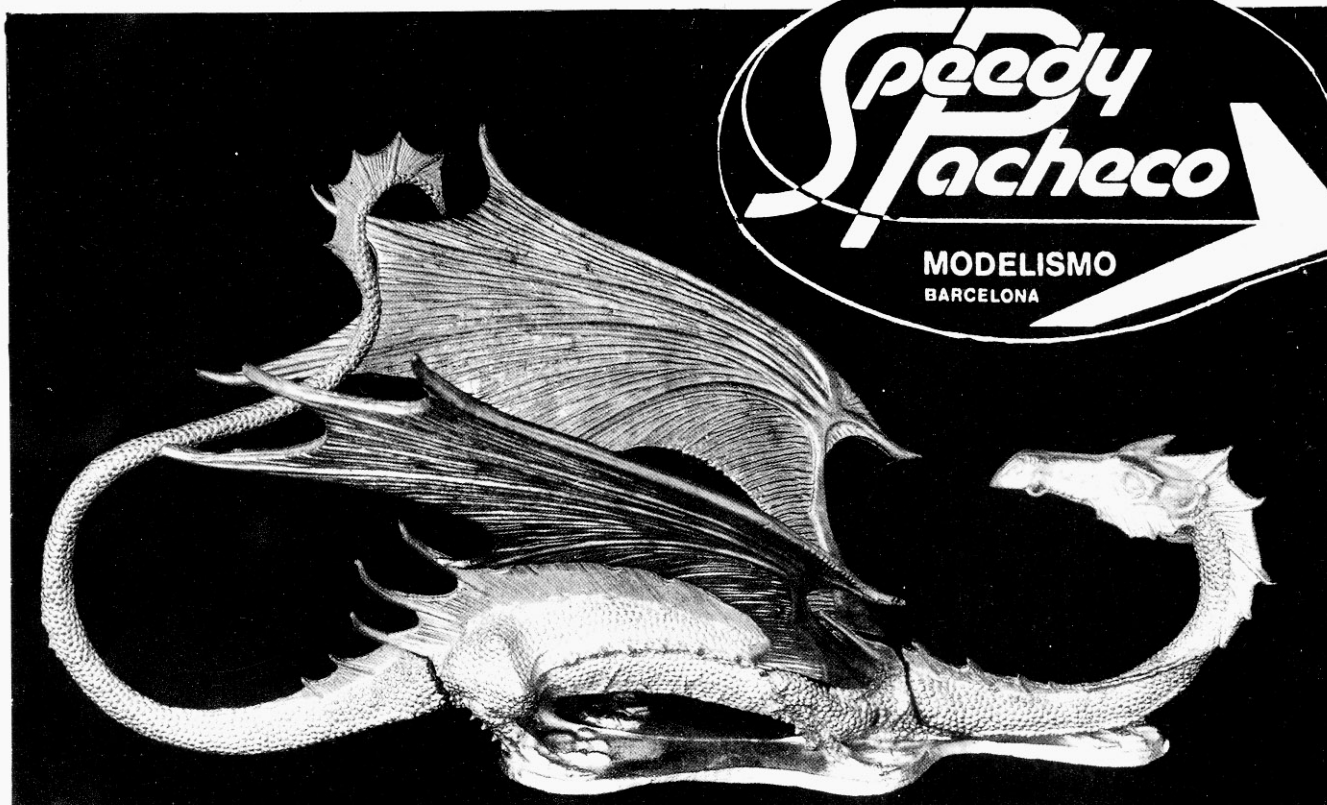
La luna llena saldrá cinco días más tarde de la llegada de los investigadores. Ese día, Ronson estará más nervioso que de costumbre. Iniciaré su ronda a las 10; nadie va por las calles, el miedo les mantiene encerrados.

Ethel vuelve a casa esta noche a las 11, con la consiguiente intranquilidad de su padre. Si Ronson se la encuentra, ya sabemos lo que pasará.

PJ's aparte, sólo una persona más recorre esa noche las calles cercanas a Bourbon St. Es un hombre alto, totalmente calvo y de expresión fúnebre. Es Mr. Crowley.

Detrás de él camina algo horrible. Una especie de sapo colosal y blasfemo, que obedece como un perrillo la voz de su Señor, aquel que le convocó. La criatura lunar ajusticiará al maldito de Hecate, y a aquel que se interponga, por deseo del brujo de los brujos.

Esa noche habrá luna sobre Bourbon Street. Algunos perderán la razón. Otros la vida.



JUEGOS de ROL

FIGURAS de PLOMO

**MODELISMO
NAVAL**

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



DESCUBIERTO EL "ESTRANGULADOR DE NUEVA ORLEANS"

-La Pesadilla acaba de forma misteriosa-

Esta madrugada, a las 4: 17, fue encontrado el cadáver de Ethel Debrett, hija de nuestro ilustre conciudadano M. Edwards Debrett, que sufrió el triste fin de las víctimas del estrangulador. Junto a ella yacía el sargento de policía Mark Ronson, a quien todos los indicios señalan como autor de la espantosa serie de asesinatos que aterrorizaban la ciudad. Ronson no parecía haberse suicidado, como apuntaba un primer comunicado de la policía; puede que la causa de la muerte-según informaciones recientes de nuestro corresponsal- sea el ataque de algún perro o animal de semejante entidad, si bien esto complica más este extraño caso. De momento, la policía guarda silencio, avergonzada seguramente al saber que el asesino era uno de sus agentes.

La labor de los PJ será evitar el fin destinado a Ethel y no ponerse al alcance de la "mascota" de Mr. Rowley. 1D6 de COR más a cada uno si lo logran. Si no... el guardián deberá cambiar el texto de la anterior noticia.

REPARTO Y ESTRELLAS INVITADAS

PNJ STANDARD

FUE 10 CON 12 TAM 10 DES 7
 POD 10 APA 15 SAN 55 EDU 12 PG 11
 Competencias: Las de base

MALCOM EDWARDS DEBRETT

FUE 8 CON 10 TAM 12 DES 11
 POD 12 APA 13 SAN 60 EDU 19 PG 11
 Competencias: Derecho 60%, latin 95%, Contabilidad 75%, Oratoria 50%, Historia 59%, Psicología 40%.

ETHEL DEBRETT

FUE 7 CON 11 TAM 10 DES 7
 POD 14 APA 16 SAN 70 EDU 17 PG 10
 Competencias: Historia 40%, Tocar el Piano 75%, Solfeo 80%, Hablar Francés 65%, Geografía 40%, Buscar libros 35%, Psicología 35%, Descubrir 45%, Sigilo 29%.
 (Puñetazo 50%, 1D3. Smith & Wesson cal.38 20%, 1D10)

SGT. MARK RONSON

FUE 9 CON 12 TAM 13 DES 10
 POD 10 APA 10 SAN 25 EDU 13 PG 12
 Competencias: Derecho 40%, Sigilo 65%, Descubrir 61%, Ocultismo 42%, Mitos de Cthulhu 25%, Ataque con Porra 75%, Armas cortas 65%, Charlatanería 50%.
 (Puñetazo 50%, 1D3. *Bajo la maldición*, 77%, 1D3+1D6)
 Revólver reglamentario cal. 38 65%, 1D10

En las noches de luna llena o nueva sus características son:

FUE 18 CON 12 TAM 13 DES 10
 POD 5 APA 9 SAN 25 INT 6

ALEISTER CROWLEY

Véase "Beyond the Wall of Sleep" y añadanse los conjuros de "Resurrección" y "convocar bestia lunar" (véase reglas)

Notas:

- 1- Libro auténtico de Aleister Crowley que nada tiene que ver con el de mismo título citado en las reglas.
- 2-A no ser que hayan jugado "Bachannale"

¿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

**AYUDA AL LECTOR:
TABLA DE ENCUENTROS DE TROLL
EN TODA ESPAÑA**

Alicante		
Librería Ateneo	Martinez de Velasco 25	(03013)
Barcelona		
Billares Soler	Gran Vía 519	(08015)
Central de Jocs	Provenza 85	(08029)
Gigamesh	Rda. San Pedro 53	(08010)
Hobby Art	Muntaner 516	(08022)
Jocs i Coses	Diagonal 609-615 (loc. 26)	(08028)
Jocs & Games	Muntaner 193	(08036)
Modelismo y		
Electricidad	Avda Gaudí 56	(08025)
Speedy Pacheco	Ronda Universitat 3	(08015)
Bilbao		
Bilbo Kit	Alameda Mazarredo 81	(48009)
Logroño		
Librería Gonlez	Muro del Carmen 7	(26001)
Madrid		
Arte-9	Hermosilla 143	(28028)
Naípe Juegos	Menendez Valdes 55	(28015)
Planeta Prohibido	Cruz 37, bajos	(28012)
Palma de Mallorca		
Kenia	Avda. Alejandro Rosselló 9	(07002)
Meccanotren	c/Misió 9	(07003)
Pamplona		
Juguetería Irigoren	Calceteros 10	(31001)
Librería		
de Comics Tebeo	La Merced 28	(31001)
Librería Gómez	Plaza dl Castillo 28	(31001)
San Sebastian		
Librería Azoka	Fuenterrabía 19	(20005)
Valencia		
Ludómanos	Castellón 13	(46004)
Zaragoza		
Librería Taj Mahal	Juan Pablo Bonet 20	(50006)
Multijuegos	Avda. de Valencia 22	(50005)

¿Desea tener a Troll en su establecimiento?
Pedidos e información:

Troll / Diseños Orbitales
c/ Pedró de la Creu, 23 Bajos
08034 Barcelona
Tel: (93) 2055056



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

¡¡QUE NO TE PILLE SIN EL!!

EN TROLL PODRAS ENCONTRAR EL COMO, EL CUANDO Y EL PORQUE DE TODOS LOS JUEGOS DE ROL EXISTENTES EN EL PLANETA:
ARTICULOS MONOGRAFICOS,
SECCIONES DE ACTUALIDAD,
AYUDAS PARA LOS JUGADORES,
Y MODULOS SOBRE TODOS LOS JUEGOS DE ROL DEL MERCADO.



¡NO TE PIERDAS NINGUN NUMERO!

Nombre

Apellidos

Fecha de Nacimiento

Domicilio

Localidad Teléfono

Provincia Código Postal

Sistema de Pago:

- ☐ Giro postal (1 650 Ptas)
☐ Giro telegráfico (1 650 Ptas)

Tipo de suscripción:

- ☐ Nueva
☐ Renovación

Cupón y pago dirigido a:
TROLL
Diseños Orbitales
c/ Pedró de la Creu 23, Bjos.
08034 Barcelona

ADEMAS

A TODOS LOS NUEVOS SUSCRITORES
DE TROLL SE LES OBSEQUIARA
CON UNO DE LOS TRES MODULOS
OFICIALES T.S.R. EN CASTELLANO PARA
DUNGEONS & DRAGONS

- ☐ B2: "LA FORTALEZA EN LA FRONTERA". (28 páginas y portada a color). Módulo introductorio de Nivel Básico para personajes de nivel 1-3.. P.V.P. 1365 Ptas.
- ☐ B3: "EL PALACIO DE LA PRINCESA DE PLATA". (28 páginas y portada a color). Módulo introductorio de Nivel Básico para personajes de nivel 1-3.. P.V.P. 1365 Ptas.
- ☐ B4: "LA CIUDAD PERDIDA". (32 páginas y portada a color). Módulo introductorio de Nivel Básico para personajes de nivel 1-3.. P.V.P. 1365 Ptas.

Fotocopia o recorta este cupón



Chaosium Inc.

Publishers of Books and Games



PRINCE VALIANT

Juego de rol que recoge toda la pasión del cómic, sin tener que leer más que 15 líneas de reglas y en 10 minutos estar ya jugando!!

El juego incluye descripciones del mundo del Príncipe Valiente, desde la corte Europea Medieval hasta el Africa misteriosa; descripción de sus verdaderos amigos y de sus más enconados enemigos. Se juega sin dados. En inglés.

Ref.140.2801

P.V.P. 3.440,-

CALL OF CTHULHU:



MISKATONIC U. GRADUATE KIT
Recuerdos de la Universidad más terrorífica del mundo. Contiene un Diploma de Metafísica Medieval, un carnet de estudiante, pegatinas, mapa de la Universidad y catálogo de las distintas especialidades. En inglés.

Ref.140.5101

P.V.P. 1.715,-



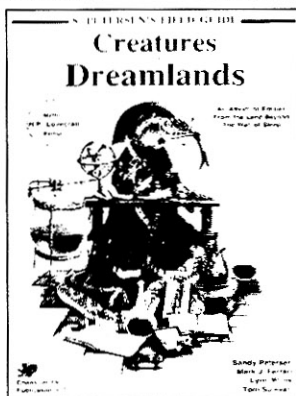
THIEVES WORLD

Es un mundo para usar con cualquier juego de rol. Está ambientado en la más famosa ciudad de fantasía -Sanctuary, la ciudad de los ladrones!. Consta de un manual para el jugador, una guía para el árbitro, un libro de personajes y varios mapas de la ciudad, además de varias ilustraciones.

Esta basado en las novelas de Robert L. Asprin. En inglés.

Ref. 140.2007

P.V.P. 3.995,-



CREATURES OF THE DREAMLANDS

Es una guía a todo color de las criaturas más horribles de la Tierra y de todo el universo. Aún no siendo un juego en sí mismo, es muy útil para jugadores de la Llamada de Cthulhu y para los aficionados a la fantasía en general. En inglés.

Ref.140.5107

P.V.P. 2.750,-



ELFQUEST

En este excitante juego de rol cobra vida el épico viaje de Cutter, Leetah y los jinetes de lobos. Juega los personajes de la aventura de Wendy o crea tu propio elfo. Contiene el Libro de los Elfos para la generación de personajes, movimiento, combate, habilidades y toda la magia. El libro de mundos contiene la información para el árbitro y tres aventuras. Mapas, planos y dados. En inglés.

Ref. 140.2601

P.V.P. 3.785,-



CTHULHU MONSTERS

Libro conteniendo ilustraciones de 27 criaturas horribles, desde Azathoth a Yog-Sothoth. No es un juego en sí mismo pero es una guía, de interés general, de las más horribles criaturas de la tierra. En inglés.

Ref.140.5105

P.V.P. 2.750,-

VENTA POR CORREO CONTRARREMBOLSO

JOCS & GAMES C/ MUNTANER, 193 08036 BARCELONA TEL.(93) 322 09 53

*El decano de los juegos de rol de ciencia-ficción
por fin a tu alcance en castellano.*

*Aquí el Carguero Independiente Beowulf;
en llamada de auxilio a cualquiera que pueda oírnos ...
Mayday, Mayday estamos siendo atacados ...
el reactor principal está inutilizado la torreta número
uno no responde Mayday ... el casco está perdiendo
presión rápidamente esta es una señal de emergencia
a cualquiera que pueda oírnos ... necesitamos ayuda ...
Aquí el carguero Independiente Beowulf
Mayday ...*

Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCIÓN EN UN FUTURO DISTANTE



**diseños
ORBITALES**
C/ Pedró de la Creu, 23 Bajos
08034 Barcelona