

REVISTA DE FOL TRULL

Nº 20 - NOVIEMBRE / DICIEMBRE 89 - AÑO IV - BIMESTRAL - 275 PTS



Traveller

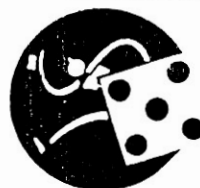


FOLLOW THE DRUM.



**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

Desde nuestro anterior número, hemos inaugurado esta nueva fórmula de sumario-encuesta que permite conocer la aceptación de los artículos que componen Troll. Aunque ya hemos recibido muchas sugerencias (algunas de ellas muy interesantes), esperaremos unos cuantos números (tres a lo sumo) antes de introducir algunas de las ideas que proponéis. Pensad además que la creación de nuevas secciones lleva un mínimo de tiempo...

Agradecemos todas las cartas de ánimos y felicitaciones por el nuevo look de la revista que, evidentemente, intentaremos seguir mejorando. Esperamos nuevas cartas con ansia... aunque críticas. La cuestión es mejorar.

Ya conocéis nuestra dirección: TROLL. c/ Pedró de la Creu 23, Bjos. 08034 Barcelona.

Un abrazo

SECCIONES HABITUALES

Noticias y Novedades

5 ☐

Las últimas novedades en material lúdico nacional e internacional junto al habitual espacio dedicado a los libros, comics y películas.

ARTICULOS

El S.O.P.P.S.

Por Radegundo

26 ☐

Iniciación al Sistema Organizado Para Partidas Sencillas.

INFORMES

Traveller: 4 especialistas opinan

Por Jaume Molina, Joan Parés,

Lluís Salvador y Ernesto Urdi 13 ☐

Un profundo análisis del primer juego de rol de Ciencia-Ficción, comentado por los jugadores más veteranos del país.

AYUDAS DE JUEGO

The Golden BB

Por J. Molina

17 ☐

Traveller: Notas a las operaciones y combate entre astronaves.

Beleriand 2ª parte: Las Razas

Por Club Mordor

24 ☐

El Señor de los Anillos: Descripción de las razas en Beleriand.

Dune para tres jugadores

Por Mmolgthar, Enric Grau y

J.A. Artés 22 ☐

Una interesante variante del célebre juego de Avalon Hill.

MODULOS

Transporte a Pequán

Por Joan Regné

27 ☐

Traveller: Un sencillo trabajo para una tripulación de aventureros.

El Condado de Paden

Por Xavi Garriga

32 ☐

AD&D/D&D: Hay que evitar la boda a toda costa.

Reino de Sangre

Por Paco Pepe Campos

37 ☐

Cthulhu: Fin de semana sangriento en Transilvania.

Sistema de puntuación:

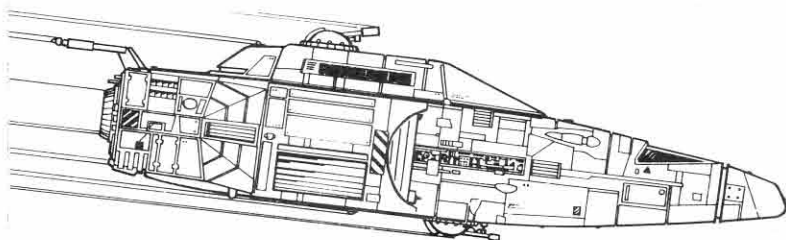
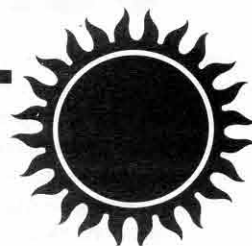
1- Infecto: Tiro de salvación contra parálisis mental. 2- Paliza: Tiro de salvación contra efectos soporíferos. 3- Decente: Un artículo correcto, sin ajustes. 4- Agradable: +1 al impacto (por estilo) y +1 al daño (por útil). 5- Artículo mágico: +2 a impactar y al daño (muy bueno e interesante).

TROLL 20 - Bimestral - NOV-DIC 89 - AÑO IV - Razón Social: Diseños Orbitales, c/ Pedró de la Creu 23, bajos. 08034 Barcelona - Redactor-Jefe: Luis d'Estrées - Secretario de Redacción: José Luis Andreu - Portada: Artal - Ilustraciones: Artal, Jaime Fabregat y Vampus. Colaboradores: Francisco José Campos, Xavi Garriga, Club Mordor, Jaime Molina, Sir Good Lord Amazing, Alejo Cuervo, Radegundo de Maguncia, Joan Regné, Joan Parés, Lluís Salvador, Ernesto Urdi, Mmolgthar, Enric Grau y J.A. Artés. Imprime: Gráficas Martín. Depósito Legal: B-37111-86. © Revista Troll 1989. La Llamada de Cthulhu es © de Joc Internacional y Chaosium, AD&D/D&D es © de T.S.R. Inc., Traveller es © de Diseños Orbitales y GDW. Dune es © de Avallón Hill. Los artículos son © de cada autor que expresa libremente sus ideas y criterios sin que la redacción comporta forzosamente compartir su opinión. (Este Staff cada vez es más plumazo. © Luis d'Estrées)



Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCIÓN EN UN FUTURO DISTANTE



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 ... ésta es una señal de emergencia a cualquiera que pueda oírnos ... necesitamos ayuda ... Aquí el carguero independiente Beowulf ... Mayday ...

JOCS & GAMES
C/ Muntaner, 193
08036 BARCELONA
☎ (93) 322 09 53

BILLARES SOLER
Gran Via Corts Catalanes, 519
08015 BARCELONA
☎ (93) 254 67 50

JOCS I COSES (BLVD ROSA)
Avda. Diagonal, 609-615
08028 BARCELONA
☎ (93) 419 06 74

CENTRAL DE JOCS
C/ Provenza, 85
08029 BARCELONA
☎ (93) 239 58 53

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53
08010 BARCELONA
☎ (93) 246 63 59

HOBBY ART
C/ Muntaner, 516
08022 BARCELONA
☎ (93) 418 06 93

LIBRERIA MAITE
C/ Via Augusta, 64-66
08006 BARCELONA
☎ (93) 218 15 41

LLIBRERIA SANT JORDI
C/ Lorenzana, 44
17002 GIRONA
☎ (972) 21 43 15

LIBRERIA AZOKA
C/ Fuenterrabia, 19
20005 SAN SEBASTIAN
☎ (943) 42 17 45

MULTIJUEGOS
Avda. Valencia, 22
50005 ZARAGOZA
☎ (976) 55 76 76

LIBRERIA TAJ MAJHAL
C/ Juan Pablo Bonet, 20
50006 ZARAGOZA
☎ (976) 37 95 97

LUDOMANOS
C/ Castelló, 13
46004 VALENCIA
☎ (96) 341 52 64

LIBRERIA ATENEO
C/ Martinez de Velasco, 25
30013 ALICANTE
☎ (96) 521 26 73

LIBRERIA GONLEZ
C/ Muro del Carmen, 7
26001 LOGROÑO
☎ (941) 23 48 51

BILBO KIT
C/Alameda Mazarredo, 81
48009 BILBAO
☎ (94) 423 32 60

JUGUETERIA IRIGOYEN
C/ Calceteros, 10
31001 PAMPLONA
☎ (948) 22 28 51

KENIA
Avda. Alejandro Roselló 9
07002 PALMA DE MALLORCA
☎ (971) 72 59 78

ARTE-9
C/ Hermosilla, 143
28028 MADRID
☎ (91) 256 04 69

PLANETA PROHIBIDO
C/ Cruz, 37
28012 MADRID
☎ (91) 532 47 14

NAIPE JUEGOS
C/ Meléndez Valdés, 55
28015 MADRID
☎ (91) 244 43 19

AVE FENIX
C/ Montesa, 24
28015 MADRID
☎ (91) 402 79 30

SI NO ENCUENTRAS **TRAVELLER** Y SUS SUPLEMENTOS EN TU LOCALIDAD, PUEDES PEDIRNOSLO DIRECTAMENTE ENVIANDO UN GIRO POSTAL O GIRO TELEGRAFICO A:



DISEÑOS ORBITALES
C/PEDRO DE LA CREU, 23 BAJOS 08034 BARCELONA
TEL. (93) 205 50 56

ALFIL
C/Fundadores, 9
28028 MADRID
☎ (91) 256 48 47

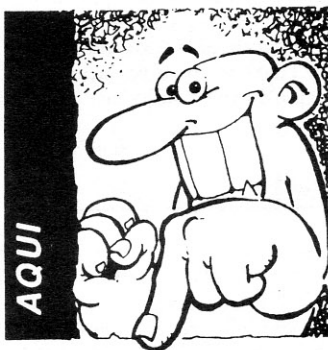
Bienvenido a las Jornadas:

El 8, 9 y 10 de Diciembre se van a celebrar en Barcelona las IVas Jornadas de Juego de Barcelona, más conocidas por **JESIR IV**. A lo largo de los años, este acontecimiento se ha mantenido firme a las mismas fechas del calendario, variando apenas su localización (siempre en Barcelona y este año muy cerca de dónde tuvieron lugar las primeras: en las Cocheras de Sants).

Todos sabemos que existen tantos entusiastas como detractores de las Jornadas. Por estas fechas, siempre se suelen oír los mismos comentarios sobre el **JESIR**: excesiva imagen comercial, creciente número de visitantes, degradación, mejor calidad, manipulación, ambiente, etc.

Lo cierto es que empieza a ser un poco molesto el no tener claro después de cuatro años que pasa con las Jornadas de Juegos de Barcelona. A estas alturas **Troll** desconoce si las Jornadas gustan o no. Por esta razón, este año no nos enclaustraremos en ningún stand y nos dedicaremos a contactar con aficionados, visitantes, comerciales, editores, etc. con la intención de publicaros en el próximo número un completo reportaje sobre el **JESIR**, que intente un poco aclarar el panorama. No os lo perdáis.

Hasta Enero entonces y... ¡Felices Fiestas!
La Redacción



CASA DEL MIG

En el Parque de la España Industrial (junto a la estación central de Sants) se ha inaugurado el 11 de Noviembre la **Casa del Mig**. Este edificio, ubicado en el centro del mismo parque, es testimonio, junto con la guardería municipal **Pau** y el Centro Cívico **Casinet d'Hostafranchs**, de la existencia de la antigua fábrica textil (llamada igualmente "España Industrial") que entre 1847 y 1969 ocupó los terrenos del actual parque.

La **Casa del Mig** es un centro de iniciativas y recursos para el Juego, cuyas actividades se estructuran alrededor de dos ejes principales. Por un lado, los programas permanentes que incluyen:

Un Centro de Información sobre el juego, el juguete, las entidades, actividades, publicaciones y personas relacionadas en una base de datos informatizada.

Una Mediateca con las colecciones: Ludoteca, Biblioteca, Informateca y Audio/Videoteca.

Unas salas de juego con una extensa colección de juegos de reflexión.

Por otro lado, se realizan unas producciones que engloban las Exposiciones temporales (que incluyen actos, demostraciones, campeonatos, etc.) y actividades de formación como cursillos, seminarios y talleres.

La **Casa del Mig** cubre un amplio abanico de propuestas que se dirigen al público en general, jugadores, clubs y asociaciones, escuelas, ludotecas, centros culturales, publicaciones específicas y profesionales del entorno del juego y el juguete.

Para más información podéis dirigiraros a la **Casa del Mig**, Parc de l'Espanya Industrial, s/n. 08014 Barcelona. Tel (93) 432 03 12. Fax (93) 432 01 23. Horarios de funcionamiento: de martes a viernes de 17 h. a 21 h. y sábados de 10 h. a 14 h. y de 17 h. a 21 h.

EN GARDE!

Cuando en el nº 17 de **Troll** comentábamos brevemente la próxima aparición de un juego por correo llamado **En Garde!** no podíamos imaginar el rotundo éxito que este juego dirigido por **Miquel Antón** iba a conseguir en tan breve plazo. Los afortunados jugadores (entre los que me incluyo) que se inscribieron en su momento están a punto de recibir el sexto número de la revista **Les Liaisons Dangereuses**, en donde, a lo largo de los meses, se nos ha mantenido al corriente de la vida social en el París de 1625. A lo largo de los meses, el juego ha ganado en calidad y emoción (en el último envío, hemos recibido unas **Houses Rules** de lo más interesante) y la lista de suscriptores aumenta en cada número. Por ello, los editores han decidido ampliar la cantidad de juegos (recientemente, se ha empezado **Pendragon**, ambientado en el mundo artúrico).

Aunque seguramente los organizadores de esta excelente iniciativa estarán presentes en las Jornadas de Barcelona, nunca está de más indicar las señas para los que deseen más información: **Les Liaisons Dangereuses**. c/ Camélias 95, Bjos 14. 08024 Barcelona.

MICHAEL MOORCOCK HA ESTADO AQUI

Aunque redactamos esta nota antes de la celebración del acto, la librería Gigamesh de Barcelona nos ha anunciado la presencia en su local de **Michael Moorcock** durante la tarde del pasado martes 28 de Noviembre. Durante el acto se presentó la edición de **El misterio del lobo blanco**, tercera entrega de la serie dedicada por el célebre escritor inglés a su personaje **Elric de Melniboné**, y su autor firmó ejemplares de sus obras para el público asistente. Aunque esta noticia sale publicada después del acontecimiento, nos han asegurado que la librería tenía previsto hacerle firmar un cierto número de ejemplares para mantenerlos de fondo... Es posible que todavía queden.

Durante el mismo acto se procedió a la entrega de **los Premios Gigamesh de Narrativa Fantástica 1989**, obtenidos mediante votación de los clientes de la librería y en los que se premia al mejor material inédito aparecido durante el año anterior. Las obras galardonadas en esta ocasión han sido:

PREMIOS GIGAMESH

Novela de Ciencia Ficción:
Philip K. Dick, **Aguardando el año pasado** (Etiqueta Futura, Júcar).
George R.R. Martin, **Los viajes de Tuf** (Nova CF, Ediciones B)
Jack Vance, **Los príncipes demonio 1** (Gran Super Ficción, Martínez Roca)
Antología de Ciencia Ficción:
John Varley, **Blue Champagne** (Ultramar Bolsillo CF)
Relato de Ciencia Ficción:
John Varley, **"Pulse Enter •"** (de Blue Champagne, Ultramar)
Novela de fantasía:
Tim Powers, **Las puertas de Anubis** (Gran Fantasy, Martínez Roca)
T.F. Powys, **El buen vino del señor Weston** (Fantásticas Edhasa)
Gene Wolfe, **Soldado de la niebla** (Gran Fantasy, Martínez Roca)
Antología de fantasía:
Lord Dunsany, **En el país del tiempo** (El ojo sin párpado, Si-ruela)
Relato de fantasía:
desierto
Novela de terror:
Peter Ackroyd, **La sombra de Hawksmoor** (Península Narrativa)
Marc Behn, **La doncella de hielo** (Etiqueta Rota, Júcar)

Antología de terror:
desierto
Relato de terror:
desierto
Mejor Fanzine:
Cuasar editado por Luis M. Pestarini y Mónica Nicastro (Buenos Aires).
Mejor Colección especializada:
Nova CF (Ediciones B) y Gran fantasy (Martínez Roca)
Menciones especiales:
A José María Latorre, por su libro **El Cine Fantástico**.
A Valdemar Editores, por la publicación de **Los Hongos de Yuggoth**, de H.P. Lovecraft.
A Ediciones Alcor, por la publicación de **Ir Tirando**, de Philip K. Dick.

Alejo Cuervo

TIMUN... MAS

Continuando con la oleada de nuevas colecciones, **Timun Mas** nos presenta en esta ocasión el primero de los cinco volúmenes de las **Crónicas de Belgarath**, titulado la **Senda de la Profecía**, de David Eddings. La otra novedad es la colección de ocho libros titulada **Indigo**, que se inicia con el primer volumen, **Némesis**, de Louise Cooper. Y finalmente, los entusiastas de **AD&D** (y del mundo de las **Forgotten Realms**) están de suerte, ya que acaba de salir el tercer tomo de **los Reinos Olvidados**, titulado **El Dios de la Muerte** (volumen II de Moons-haes) de Douglas Niles.

JESIR 89

IV Jornadas de juegos de Estrategia, Simulación y Rol. Barcelona.

El 8, 9 y 10 de Diciembre de 1989 tendrán lugar en las **Coche-ras de Sants** y la **Casa del Migel JESIR 89**. Este es (tal y como menciona el propio **Ludocentre**, organizador de las Jornadas) un "significativo" avance del calendario de actividades que tendrán lugar a lo largo de las Jornadas: Torneos oficiales de **El Señor de los Anillos** (Rol), **Russian Campaign** (Wargame), **Circus Máxi-mus** (Temático) y en el apartado de figuras: **Napoleónico** y **Antigüedad**.

En el apartado de Torneos no oficiales se anuncian los siguientes: **II Torneo Rune-Quest** (a cargo del club **The Fumbler Dwarf**), el **II Concurso La Llamada de Cthulhu** (realizado por **Sturmtruppen**), el **II Con-curso AD&D** (de manos de

Maquetismo & Simulación), Travellery Junta.

Asimismo están previstas demostraciones de juego con figuras antiguas en barcos, la final de la liga de **Blood Bowl** (N.A.: se trata de la liga de **Blood Bowl** organizada por el **Club Troll** que se viene desarrollando desde el 13 de Mayo de este año, como informábamos en nuestro nº 16), un seminario de diseño de **War-games**, un espacio de juego informático y otras sorpresas... que esperamos sean agradables. Informaremos con nuestro habitual estilo en el próximo número del desarrollo de estas **Cornadas**.



FRANCIA

DRAGON RADIEUX

Ya está a la venta el juego de tablero **Aristo** (irónicamente aparecido en la celebración del bi-centenario de la revolución) y **Hurlelune nº2**, que incluye un nuevo apartado que permitirá a los jugadores de **Hurlements** el resolver sus dudas sobre el juego.

EDITIONS D3

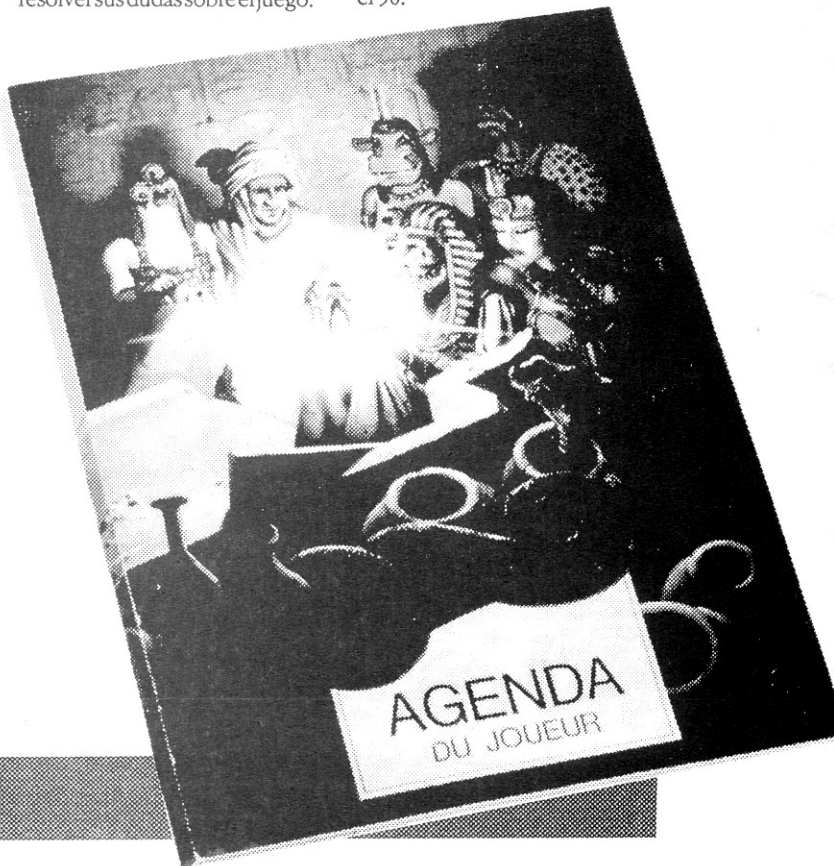
Un nuevo editor de origen marseillés acaba de sacar un nuevo juego de rol de ciencia-ficción: **Alter Ego**. Presentado en un clasificador, se compone de 200 páginas con la historia del mundo hasta el siglo 28, numerosa información sobre robots, clones, androides e incluso un sistema para gestionar combates espaciales.

HEXAGONAL

Las dos grandes noticias son la próxima aparición de las versiones francesas de **Circus Imperium** y una revisada, corregida y aumentada 2ª edición de **Rolemaster**.

JEUX DESCARTES

Poca cosa que anunciaros sobre las novedades de la firma de juegos francesa más importante del mercado, puesto que os anticipábamos casi todas las novedades hasta final de año en nuestro anterior número de la revista. Simplemente confirmar que ya se puede adquirir el juego de tablero de **James Bond, Civilization** e **Illuminati**, en versión francesa (y en algunas tiendas de Barcelona) de este excelente y recomendable juego de tablero de **Steve Jackson Games**. Igualmente está disponible ya la **agenda du joueur 90**, de la cual os adjuntamos una foto de la portada (algo es algo). Antes de final de año se espera la aparición de un módulo para **Warhammer: Mort sur le Reik**, mientras que el módulo **Octopussy** (para **James Bond**) tiene prevista su salida en el 90.



JEUX & STRATEGIE

Confirmado el cambio de dirección en la conocida revista de juegos francesa, que pasa a ser propiedad del grupo editorial **Défil**. En su primer número, **J&S** ha tenido cambios sustanciales, como la ausencia de juego en cartado y una notable baja en la calidad general de la publicación.

ORIFLAM

El suplemento para **Hawkmooon** titulado **L'Ile Brisée** ya está disponible. En cuanto a la revista **Tatou**, el 4º número debería salir en diciembre.

SOCOMER EDITIONS

Le **Vaisseau-Monde**, otro especial de **Graal** está disponible: contiene una campaña para **AD&D** y **Stormbringer**. El segundo tomo de la colección **Vive L'Empereur!**, dedicado a wargames napoleónicos, **Hanau 1813**, está a punto de salir al mercado.

INGLATERRA

WARHAMMER FANTASY NOVELADO

Games Workshop irrumpe en el mundo editorial con una serie de novelas basadas en sus juegos, como ya han hecho otros fabricantes de EEUU. Las primeras ediciones están basadas en **Warhammer Fantasy** (tanta originalidad resulta difícil de soportar), y sus títulos son **Ignorant Armies**, **Wolf Riders**, **Drachenfels** y **Zaragoz**. Las dos primeras son antologías de historias cortas; **Drachenfels** y **Zaragoz** son las primeras novelas de una gran saga (grande en extensión, claro). Es de suponer que en todos los casos los autores nos sorprenderán con tramas apasionantes y sangrientas, caóticas y salvajes, escritas en noches de tormenta mientras suena la música de **Bolt Thrower** (la banda de heavy apadrinada por **GW**) y el autor se encuentra absolutamente traumatado por una sesión de juego de **Warhammer**. Punto positivo: tras los cuentos de hadas de **Dragon Lance** y demás cuentos de críos, es glorioso disponer de cuentos para adultos.

CATALOGO HISTORICO CITADEL MINIATURES

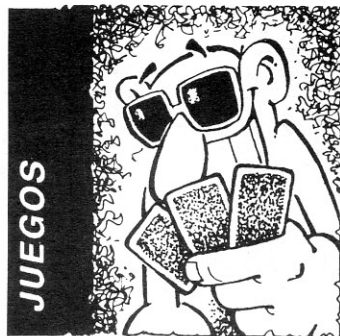
Proximamente aparecerá un Catálogo Histórico de las miniaturas producidas por **Citadel** desde sus primeros días. De

nuevo, un producto de autobombo que tan sólo sirve para demostrar que los tiempos pasados eran mejores.

ESTADOS UNIDOS

WARGAMERS 0, ROLEROS 1

World Wide Wargames (3W), conocida firma Estadounidense dedicada al diseño de wargames y publicación de revistas tan importantes como **Wargamer** y **Strategy & Tactics**, entra en el mundo de los juegos de rol al publicar bajo licencia de **Game Designers' Workshop** tres aventuras para su uso, respectivamente, con **2300AD**, **Space:1889** y **Twilight:2000**. Supongo que al leer esto, los roleros que odian los wargames pondrán muecas de satisfacción y los wargamers odiarán aún más intensamente los juegos de rol. *C'est la guerre*. Las aventuras se llaman **City Of Angels (Twilight:2000)**, **The Liftwood Conspiracy (Space:1889)** y **Operation Overlord (2300AD)**. Como siempre, las desgracias de unos son las alegrías de otros. Sigue sintonizando **Troll** para reseñas de cada una de las aventuras.



DISEÑOS ORBITALES

Próximos productos de **Traveller**: hay ajustes en el orden de aparición. A efectos de proporcionar una mayor coherencia y facilidad de uso de Suplementos y Aventuras, ciertos productos adelantan su fecha de aparición. Estas son las novedades inminentes:

Suplemento 1: 1001 Personajes. El primer Suplemento dedicado a personajes ya creados incluye listados 136 personajes de cada uno de los seis servicios, más un número importante de PCAs ideales para encuentros casuales, para su uso como patrones, o que pueden utilizarse

como aventureros por los jugadores. Disponible a mediados de Diciembre.

Aventura 1: Kinunir. La primera Aventura de **Traveller** incluye las características completas de un crucero de combate de la Armada Imperial y cuatro situaciones que pueden interrelacionarse en una trama general, en forma de campaña de duración media. Los detalles proporcionados sobre el crucero incluyen la totalidad de sus planos de cubiertas, su historial operativo y un listado completo de una tripulación típica de la Armada (PPUs, grado, Habilidades, etc.). Disponible a finales de Diciembre.

Libro 4: Mercenario. La primera ampliación al Reglamento de **Traveller**, inicialmente prevista para Febrero de 1990, aparecerá probablemente en Enero. Contiene un sistema de creación de personajes detallado concentrado en las fuerzas armadas de superficie (Infantes de Marina y Ejército de Tierra), la historia y actividades de las unidades mercenarias en el universo de **Traveller**, y sistemas de creación de unidades y de resolución de combates entre unidades militares de escala intermedia. Las secciones de equipo proporcionan, entre otras cosas, el armamento portátil de alta tecnología, en contraste al armamento 'civil' que aparece en el Reglamento fundamental.

Pantalla para el Árbitro: La pantalla para el árbitro de **Traveller** estará disponible junto con **Mercenario** en Enero de 1990. Incluirá, además de la pantalla de arbitraje, un Suplemento especialmente dedicado al árbitro y a la creación de aventuras y campañas. Este producto no publicado por **Game Designers' Workshop** en su día; **Diseños Orbitales** ha emprendido su diseño bajo la supervisión de **Marc W. Miller**.

Miniaturas: Las miniaturas oficiales de **Traveller** producidas por **Diseños Orbitales** estarán disponibles a finales de Diciembre/Enero de 1990. Los tres primeros blisters incluyen aventureros, aventureros en traje de vacío e Infantería de Marina Imperial. Las miniaturas han sido diseñadas por un miniaturista nacional, y nos hemos asegurado de su detalle y autenticidad. La escala es 15mm.

JOC INTERNACIONAL

Está previsto un aluvión de novedades para los próximos meses. Para **Runequest** saldrán en

breve **Los Dioses de Glorantha**, mientras que **Apple Lane** esperará hasta el 90. Los módulos **La Maldición de los Chtonians**, para el juego **La Llamada de Cthulhu** y **Los Woses del Bosque Oscuro** para **El Señor de los Anillos** tienen prevista su salida en las mismas fechas que el suplemento para **Runequest**, por lo que seguramente estarán disponibles en las fechas de las Jornadas de Barcelona.

El próximo juego de rol en cartera (cuya presentación seguramente tendrá lugar en el **JESYR**) es **James Bond**. Con este nuevo producto ya son cuatro los títulos de la completa gama de juegos de rol de **Joc Internacional**, que tiene previsto editar también el juego de rol **Paranoia** como quinto título de su catálogo.

Volviendo a las novedades, en el transcurso de este mes saldrá otro módulo para **El Señor de los Anillos**, **Los Asesinos de Dol Amroth** y **La Guía de la Tierra Media**.



INVIERNO PLOMIZO

Una nueva avalancha de figuras está prevista para finales de Noviembre, tal y como nos tienen acostumbrados **Juegos Sin Fronteras**. La nueva selección da gusto...

GRENADIER

Llegan las últimas cinco referencias de los Dragones del Mes. Ahora queda cubierta casi toda la gama cromática: dragones de Cobre, Bronce, Oro, Platino y el Dragón Espectral II (de cinco cabezas...)

Tras el cañón (gigantesco) con una tripulación de enanos, **Nick Lund** nos ofrece una caja de Banda de Guerra Goblin. Si tienen algo que ver con la tripulación del Gigante Porta-Goblins, me apunto.

Para los amantes de la ciencia-ficción en todas sus ramas llega **El**

Retorno del Jedi, la caja nº 6 tan esperada de la serie **Star Wars**. Si además os dáis prisa, puede que consigáis alguna de las cajas de **Traveller** de 25 mm. Estas increíbles figuras (del no menos increíble juego) se descatalogarán a final de este año y serán muy buscadas.

Los blisters de este mes: Hombreres Murciélagos, un Minotauro Gigante y un Ogro del Caos.

Y la gran novedad: **Shadowrun**. 2 cajas de Figuras oficiales para el último bombazo de **FASA**. Una caja ofrece los Shadowrunners y la segunda el Corporate Sector. Tienen un estilo entre

Mad Max y La Guerra de las Galaxias. A veces militares y otras fantásticas. Eso sí, armadas hasta los dientes...

DENIZEN

El buen amigo **Chub de Denizen** ha estado trabajando horas extras para ofrecernos todo lo que viene este mes.

Siete nuevas referencias de Ciencia-Ficción (parece que el tema se está disparando por todos los lados). De la serie **Tropas de Ventaura** hay un nuevo marine (sin casco) con una carabina de asalto (ACR). Por el lado de **La Federación** hay un soldado sin

casco con ACR y otro mirando a través de gemelos de infra-rojos. También se ofrecen dos paquetes de armas variadas para cualquiera de los dos bandos.

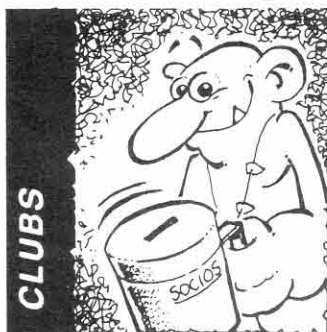
El Equipo de Respuesta Armada de la Federación es lo último en ciencia-ficción. Los primeros dos modelos de esta nueva serie son una moto Anti-Grav (en versión monoplaza) y su conductor correspondiente.

Lady Karlin y Maris-Grelfur es la nueva figura de 90 m. Esta figura de una guerrera a pie tiene un montón de piezas y por tanto un montón de opciones de montaje. Lleva armadura completa y pue-

de tener el visor del casco levantado o bajado. Si se prefiere sin casco, viene con otra cabeza de larga melena.

MITHRIL

De la casa **Prince August**, por fin se podrá disponer de **La Taberna del Poney Pisador**, con algunos de los entrañables personajes de las novelas de **Tolkien** y todo lo necesario para montar un precioso diorama de posada con mesas, sillas, candelabros, jarras, etc. Justo antes de Navidad y si todo va bien, llegará la gran sorpresa: **La Hermandad del Anillo**.



LIGA DE BLOOD BOWL

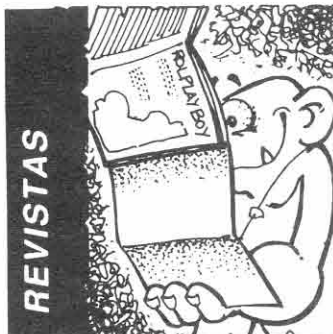
Simultáneamente con el desarrollo de los Play-Off de la primera liga de **Blood Bowl** (que enfrentará a los dos primeros clasificados de las conferencias Llobregat y Besòs), quedará abierta la inscripción para la siguiente liga 89-90 durante la celebración de la Jornadas de Juegos de Barcelona. Según recientes informaciones que nos han sido facilitadas por la nueva organización, es muy probable que se produzca una auténtica avalancha de inscripciones y se tengan que constituir por lo tanto dos (o más) divisiones.

GOLEM

Hemos logrado incluir a última hora una aviso telegráfico de este simpático club de Logroño llamado **Golem**. Como primera actividad, este club invita a la participación de un juego para rolmaníacos llamado la **Era Hyboria**: se trata de un nuevo juego de rol por correo ambientado en el fantástico mundo que **R.E. Howard** recreó para su personaje **Conan**. El sistema de juego que **Golem** califica de sencillo pero imaginativo, que cuenta con muchas ayudas (mapas, dossiers, etc.) y sorpresas, podrá ser jugado en solitario o por clubs y, que al margen del inevitable gasto en sellos, será realizado sin afán de lucro y presentado en las Jornadas de Juego de Barcelona por un portavoz del club.

De todas maneras podéis contactar directamente con **Golem**, escribiendo a Jose Luis Rábanos García; c/ Villamediana 20, 4º B. 26003 Logroño (La Rioja).

GOLEM



GAMES INTERNATIONAL

Nº9. Mensual. Septiembre/Octubre 1989. £1.95. \$4.50. 275 Pts. 58 Pags.

El último número de **GI** incluye, además de sus secciones habituales, una sección nueva dedicada a los juegos de ordenador. La nueva sección va a desarrollarse con la misma filosofía del resto de la revista; es decir, intentará cubrir los juegos de estrategia y aventuras que son ignorados en las revistas de juegos de ordenador que dedican un 99,9 por ciento de sus páginas al arcade (space invader Mk1098).

Los juegos comentados en esta ocasión en **GI** son **Thomas the**

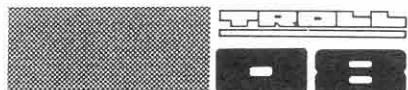
Tank Engine, Choice, Café International y Liar's Dice (juegos clásicos), **Turning Point Stalingrad, Arnheim Bridge y Modern Naval Battles** (war-games), **Shadowrun, GURPS Conan y Griffin Island** (juegos de rol), **Waterloo, Earl Weaver Baseball, Jack Nicklaus' Golf, Populous y Millennium 2.2** (juegos de ordenador).

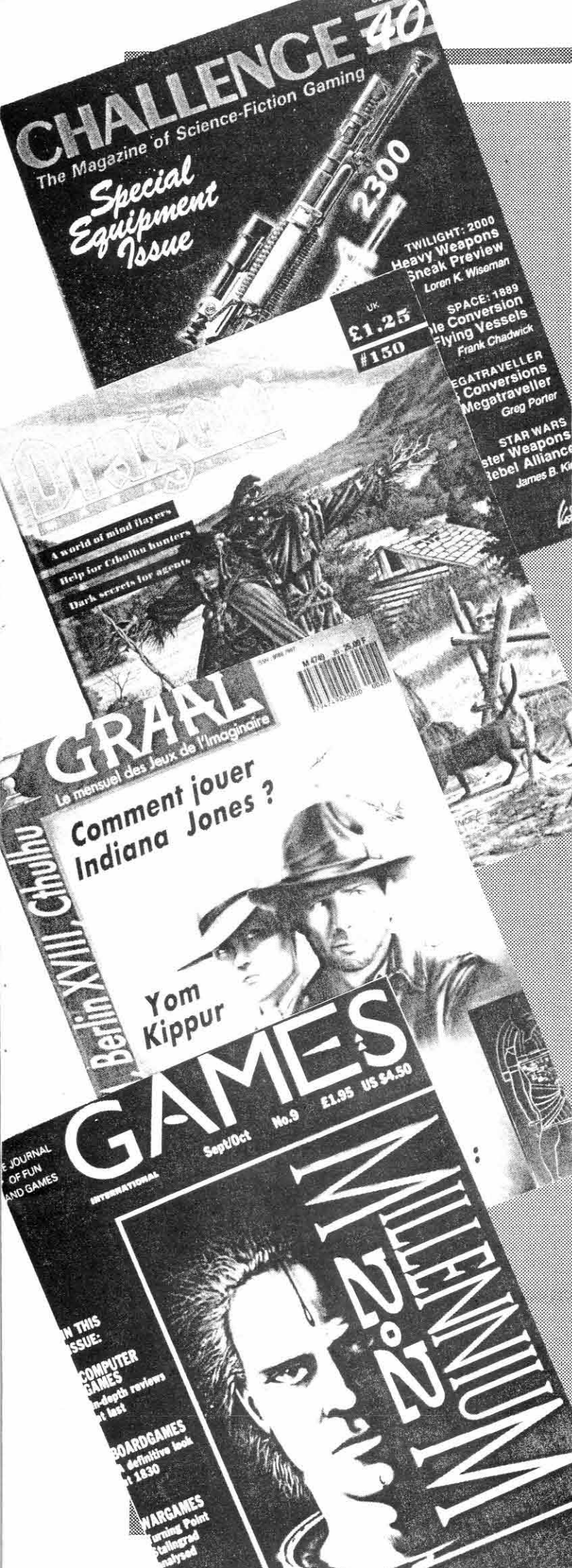
Con respecto a las variantes de reglas, se incluyen variantes aplicables a **HeroQuest, Kuhhandel, Shogun y Crude/McMulti**. Se proporciona además un extenso artículo de estrategia en 1830, y un extenso informe dedicado a las ciudades como entorno en los juegos de rol.

Las secciones habituales (RIP, Desert Island Games, Forum, Sniper) completan la revista. **GI** se publica mensualmente - el número 9 corresponde a Septiembre y Octubre para ajustar la periodicidad. Excelente para tener una idea de todos los estilos de juego.

CHALLENGE

Nº40. Bimensual. Septiembre/Octubre 1989. \$3.25 595 Pts. 80 Pags.





Special Hardware Issue! Challenge dedica la totalidad del número 40 al equipo, uno de los aspectos básicos de cualquier juego de rol contemporáneo o de ciencia ficción. Un simple repaso al contenido es la mejor recomendación: **Star Wars** (Armas Láser portátiles de la Alianza); **Renegade Legion** (los cazas Swiftsure y Onager); **Warhammer 40,000** (el arsenal especial del Emperador y una variante de juego); **Star Trek** (la astronave de pasaje de línea clase Marc, el carguero comercial clase Charles, el carguero robot clase Shasta, y la astronave de pasaje de línea clase New Lynn); **2300AD** (Las minas antiastonaave, el lanzamisiles celular de astronave, la astronave Stahlhammer, y el transporte de personal blindado M117); **MegaTraveller** (el Taser, los cargueros clase Hércules, los magnificadores, el helipack, los clawgloves); **Space: 1889** (más armamento); **Twilight:2000** (armas pesadas y El Sistema de Armas Stoner 63, esencial para cualquier personaje salvaje de verdad). En todos los casos, se presenta la descripción completa de cada objeto, sus características para el sistema de juego y su ilustración. Se mantienen, además, las secciones habituales. En resumen, si **Challenge** es normalmente imprescindible, el número 40 lo es aún más.

WHITE DWARF

Nº 118. Mensual. Octubre 1989. £1.50 \$3.95. 520 Pts. 80 Pags.

El número 118 contiene las secciones habituales: Culture Shock (novedades **Games Workshop** y **Citadel Miniatures**), 'Eavy Metal (montones de miniaturas pintadas estupendamente) Illuminations (montones de artwork maravilloso). En cuanto a los artículos, Orks, Ork Warbikes, Vindicator y Genestealer Patriarch (todo para **Warhammer 40K**) Marienburg, Ignorant Armies y Ratspike (todo relacionado con **Warhammer Fantasy** y la serie de novelas de próxima aparición basadas en el juego) y un artículo acerca de **Advanced Heroquest**, el juego de MB que fué sometido a la acción del grupo de diseño de **Games Workshop**. Como siempre, solo para fanáticos o adictos a las páginas a color.

DRAGON

Nº 150. Mensual. Octubre 1989. £1.25 480 Pts. 104 Pags.

En esta ocasión, el contenido

de la revista corresponde poco a su nombre. Los artículos y variantes incluídos van desde la ciencia ficción (**Star Trek**, **Top Secret/SI** y **Marvel SuperHeroes**) hasta el horror gótico (**Call Of Cthulhu**). Los artículos dedicados a **AD&D** cubren los vampiros en la Segunda Edición del **Monster Compendium**, los Illithids (o Mind Players) y las secciones de consultas y novedades. Prescindible a menos que te disguste tener huecos en una colección, que lo adquirieras por costumbre o que todo lo que haga **TSR** te parezca maravilloso de entrada. Brrrf.

DRAGON RADIEUX

Con un alto contenido en módulos (nada menos que cinco), el renovado nº 21 de **Dragon Radieux** acude puntualmente a su cita en los quioscos más importantes de Francia. En su interior, junto con un dossier dedicado al panorama y perspectivas del juego de rol francés, se encuentra un completo informe sobre el juego de rol **Athanor**, acompañado de una entrevista con su autor (y secretario de redacción de **Casus Belli**), **Pierre Rosenthal**. El apartado sobre juegos de tablero comenta los juegos **Pictionary**, **Ave Caesar**, **Kremlin**, **Illuminati** y otros. Por cierto, los módulos son para los juegos **Aux Armes Citoyens**, **AD&D 2ª ed.**, **Koros** y **Cthulhu**.

El recién salido nº 22, por su parte, se presenta como un especial policíaco (**Spécial polar**). La portada es en esta ocasión una fotografía (que refleja el ambiente de las series negras). Contenido denso, con un artículo sobre 21 juegos de tablero, y módulos para **Cthulhu**, **Rêve de Dragon** y **Stormbringer**, además, por supuesto, de todo un dossier dedicado a los juegos policíacos.

GRAAL

Nº 20. Mensual. Octubre 1989. 68 pags. 25 Frcs.

¡Aaaargh! No nos han llegado los números 18 y 19 a la redacción. ¡Sabotaje y traición! En fin, nos tendremos que conformar con el recién llegado nº 20, dedicado especialmente a **Indy**. A lo largo de 14 páginas un completo dossier sobre el célebre aventurero de las películas de **Spielberg**, nos propone una ayuda de juego (Como jugar el personaje en **Cthulhu**), un módulo para **Cthulhu** (titulado "¡Hay que matar a Indiana Jones!" en donde los PJ tendrán por rival al propio Indiana) y finalmente un estudio

sobre los auténticos arqueólogos de los años veinte.

La otra ayuda de juego es la lista de hechizos para el shaman (personaje para AD&D 2ª ed. que se describe con más detalle en el nº 19 de Graal). La parte "rolera" se cierra con dos módulos para JRTM (MERP para los anglófilos y El Señor de los Anillos aquí) y Berlin XVIII respectivamente.

En cuanto a wargames, sólo un informe sobre Yom Kippury un escenario para ASL. También se incluye un informe del juego Zargos (muy diferente de la versión de Internatioal Team), en su versión francesa, modificada por Eurogames. En el apartado de secciones habituales, destacamos "In the Ghetto", un artículo de opinión sobre Dune.

Por último, se anuncia para ya mismo la aparición del 3º especial de Graal: Especial Dungeons & Dragons (de los orígenes a la 2ª Edición).

ALEA

Nº 6. Bimestral. 500 Ptas. 48 páginas.

Coincidiendo con la celebración del JESYR IV, saldrán simultáneamente los dos últimos números de Alea. En el contenido de este sexto número se podrá encontrar el siguiente contenido:

La sección de wargames está dedicada a Friedland (de Jeux Descartes), al juego de GDW, Test of Arms y un artículo sobre los carros de combate en la 2ª Guerra Mundial. En el centro de la revista se encuentra el juego encartado Loigny, dedicado a la batalla franco-prusiana, en 1870.

En los apartados dedicados al juego de rol se tratan los juegos Traveller, El Señor de los Anillos y Stormbringer. Se incluye igualmente una extensión sobre el código penal para La Llamada de Cthulhu.

Nº 7. Bimestral. 500 Ptas. 48 páginas.

Con una sección de wargames dedicada al juego Tokyo Express y a IIIª G.M. de la casa GDW, este número de la revista se presenta como un especial Jornadas. Se incluye un documento sobre Eurogames, un escenario para el juego Hopplita, un comentario sobre Word in Flames, Remember the Maine. El encartado está dedicado al juego Teploie que se ambienta en la 2ª G.M. en el frente ruso (en Kursk). Finalizan estas secciones 2 escenarios para juegos con fi-

guras ambientados respectivamente en la época napoleónica y la antigüedad respectivamente.

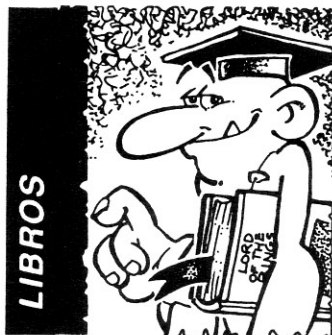
La parte rolera de la revista contiene un escenario para El Señor de los Anillos, una ayuda y escenario para Traveller y ayudas de juego para Star Wars, D&D y Cthulhu.

LIDER

Nº 13. Bimestral. Octubre-Noviembre 89. 300 Pts. 68 pags.

En este número destaca ante todo el dossier dedicado al juego de rol medieval-fantástico, El Señor de los Anillos, recientemente salido al mercado, realizado por Pepe Jara, el autor de la versión en castellano, y que se acompaña con un módulo-campaña para el mismo juego. Siguiendo con los juegos de rol, también se incluyen dos módulos más: la 2ª parte del módulo para Cthulhu y un módulo para RQ.

El apartado wargame está dedicado por su parte a los juegos Third Reich, War and Peace (un escenario para después de Waterloo), D-Day por Correo y La batalla de Maratón para jugar con figuras.



EL GRAN LIBRO DEL TERROR

David G. Hartwell (rec.). Ed. Martínez Roca, col. Gran Super Terror. Trad. Albert Solé. 475 pags. 1300 ptas.

El terror viene siendo tratado por nuestros editores como una especie de pariente pobre dentro del espectro de la literatura fantástica. Por un lado, y quitando best-sellers de bajo perfil literario, es bien poco lo que se publica de autores contemporáneos; la rápida traducción de las obras de Clive Barker, el joven y impetuoso escritor inglés que ha conseguido revolucionar el género, representó no poca sorpresa en nuestro medio y la excepción en una situación de desinte-

rés generalizado. Por otra parte, se han afianzado algunas colecciones dedicadas a los cultivadores más clásicos del género (Valdemar y Siruela fundamentalmente), pero su política suele ser poco arriesgada y se nos ofrece, una y otra vez, aquel material más conocido que los medios oficiales consideran "digno". Las verdaderas novedades, en uno u otro campo, son raras y se las suelen apañar para pasar totalmente desapercibidas, detalle que puede documentarse con la fría acogida dispensada a dos novelas espléndidas aparecidas en castellano hace un tiempo: La Sombra de Hawksmoor, de Peter Ackroyd (Península), y La doncella de hielo, de Marc Behn (Júcar).

En estas condiciones, a nadie debería extrañarle que este comentarista considere la publicación de El Gran Libro del Terror como uno de los acontecimientos más importantes de nuestra temporada editorial. La gran virtud del responsable de la antología, un académico norteamericano cuyo currículum en la industria editorial resulta capaz de hacer palidecer a cualquiera, es, dicho clara y llanamente, la falta de manías.

Al lado de firmas como Lovecraft, M.R. James o Ambrose Bierce, representantes clásicos de los orígenes del cuento de terror como género, se tienen a consagrados de las Letras (con mayúscula) del calibre de William Faulkner o Joyce Carol Oates y Edith Wharton. Entre ambos extremos resulta difícil encontrar un solo autor representativo que haya quedado fuera: están Leiber, Matheson y Sturgeon; Tomas M. Disch y Michael Bishop; Shirley Jackson (¿Para cuándo su clásico The Haunting of the Hill House?), John Collier y -ya tocaba- Robert Aickman; por supuesto, Stephen King y Clive Barker; y hasta aquí se han citado sólo la mitad de los nombres que aparecen en el libro. La antología pretende y consigue dar una visión panorámica de la historia del cuento de terror moderno, resultando admirable la variedad de fuentes a las que ha recurrido Hartwell para conseguir sus propósitos, prescindiendo de cualquier tipo de etiquetas o supuesta respetabilidad. El nivel medio es altísimo y pueden contarse no pocas obras maestras en el sumario.

Esta monumental antología puede considerarse pues como un libro de iniciación idóneo a la literatura de terror. Es un trabajo comparable al que realizó Llopis

en su día con los Mitos de Cthulhu, con la única diferencia de que en este caso se está cubriendo todo el espectro del género. Porque además, resulta muy de agradecer la saludable carga teórica presente en los comentarios de Hartwell a todo lo largo del libro, que se convierte así no solo en una presentación de los logros obtenidos por los diversos cultivadores del terror, sino en un examen y análisis de la evolución y perspectivas del mismo.

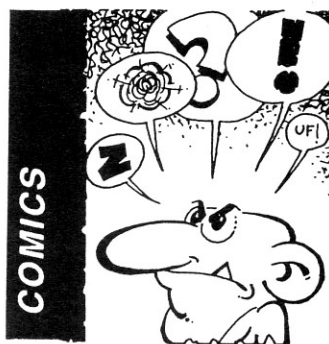
En definitiva, El Gran Libro del Terror no es solo un gran libro como se pretende con el título dado a su versión castellana, sino que es un libro que resultaba necesario en nuestro país.

Quería haber comentado más títulos en la columna de hoy pero parece que se me ha ido un poco la mano con el anterior. Valga una recomendación rápida de otros libros aparecidos recientemente:

*Theodore Sturgeon, Los cristales soñadores. Minotauro. 1000 pts. Reedición de otra obra maestra del autor de Más que humano. Una novela cálida que deja tras de sí un recuerdo imborrable.

*George Alec Effinger, Cuando falla la gravedad. Martínez roca, Gran Super Ficción. 1100 pts. Una muestra impecable del movimiento ciberpunk que arrasa allende de los mares; imprescindible para los que quieran saber en que se inspiran juegos recientes como Cyberpunk o Shadowrun.

Alejo Cuervo



BLACKHAWK

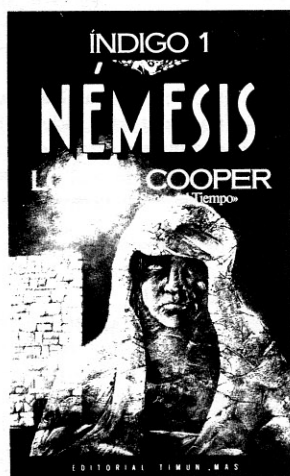
Mezclamos en una coctelera la 2ª Guerra Mundial, una bomba atómica, un avión de combustible ilimitado y un as de la aviación, añadamos una pizca de acción, intriga y sexo, y obtendremos el último producto (sin contar Blackkiss) de Howard Chaykin. Por desgracia el cóctel no es muy brillante en cuanto a guión y uno tiene sensación de déjà vu, pero en el aspecto visual,

NOVEDADES FANTÁSTICAS


Crónicas de Belgarath

La senda de la profecía es el primer volumen de **Crónicas de Belgarath**, espléndida epopeya en cinco volúmenes que se inserta en la historia de siete mil años de luchas entre dioses, reyes y hombres, de tierras extrañas y sucesos misteriosos, de destinos y profecías que deben cumplirse irremisiblemente.

David Eddings, autor de reconocido prestigio en el género de novela fantástica, ha sabido crear una magna narración épica de ambiciosas proporciones.



ÍNDIGO

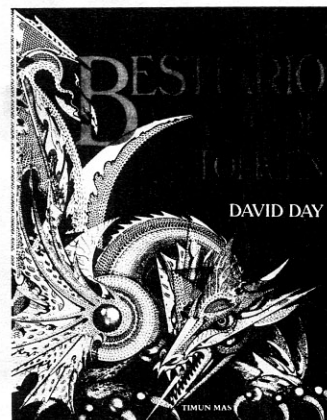
Némesis inicia  una apasionante colección, en la que se narran las vicisitudes de la princesa Anghara, hija del rey de Carn Caille, quien, llevada por la curiosidad, penetró en la prohibida Torre de los Pesares y liberó a siete demonios que llevarían la destrucción a la Tierra.

Louise Cooper, autora de **Espejismo** y **El Señor del Tiempo**, consigue mantener vivo el interés del lector a lo largo de los ocho libros que forman **Índigo**.

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

Castillejos, 294 - 08025 Barcelona

Tel: 347 72 33 - Fax: 235 74 70

Chaykin es un regalo para la vista. De hecho, se encuentra como pez en el agua, ya que los 30 y sus héroes son su época predilecta (véase **Dominic Fortune** y **La Sombra**).

Blackhawk es una historia de espías de la que un máster de **Top Secret** podría sacar más de una idea.

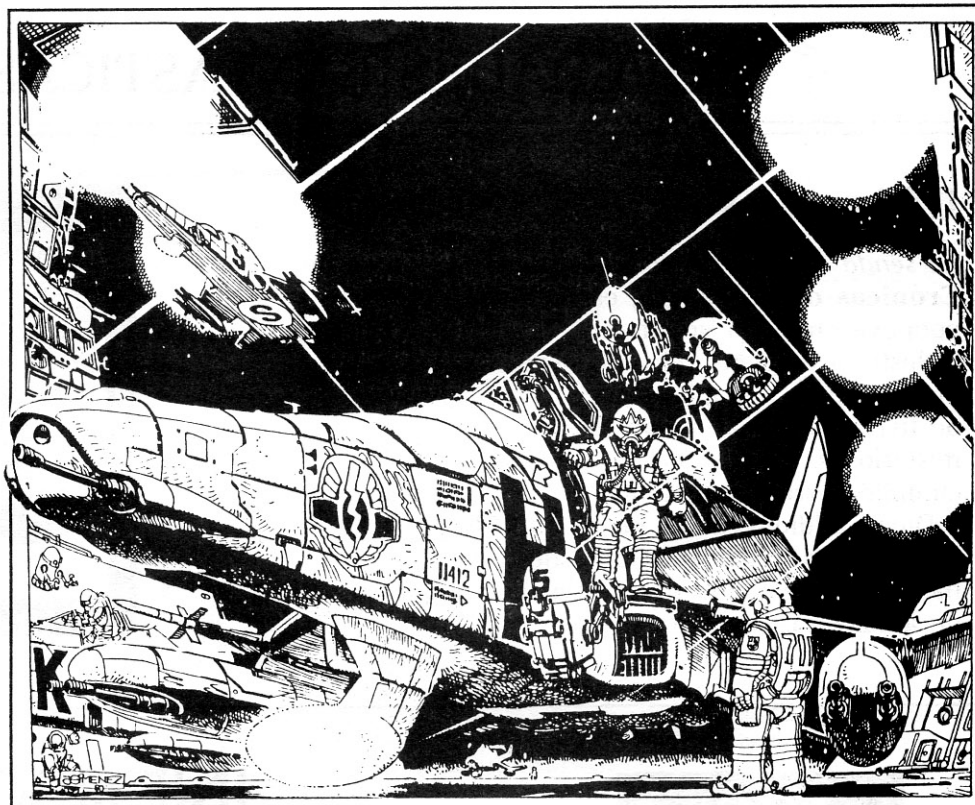
Miscelánea

Siendo éste un número tan espacial, uno no ha podido evitar la tentación de revisar su comico-teca y revidar aquellos álbumes que, personalmente, encuentra más adecuados para adaptar a **Traveller**.

El primero es **Factor Límite**, dos historias de **Barreiro** dibujadas por **Juan Giménez**. Ideal para recrear batallas espaciales y que tan correctamente sabe llevar al papel **Giménez**. Y quienes hayan leído **As de Pique** sabrán que no miento.

El siguiente es **Atmósfera Cero**, el cómic de la película. No lo comentaría sino se tratase de una buena idea (**Solo ante el peligro** en el espacio) y no estuviese dibujado por un clásico, **Jim Steranko**. Una aventura para un jugador en solitario que no sufra de los nervios.

El último es **Los Océanos de Venus**, de **Fernando Fernán-**

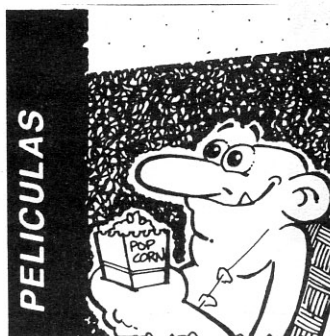


dez, versión al cómic de la novela de **Isaac Asimov**: una fauna apasionante, un complot y unos

poderes psi que tienen una gran importancia para el desarrollo de la historia. Todo ello en el número

5 de la revista **Gran Aventure-ro**, de utilidad indiscutible para cualquier rolero que se precie.

Ernesto Urdi



THE ABYSS

El Secreto. Un film de **James Cameron**.

Tras dos films perfectos, redondos y previsibles (**Terminator**, **Aliens**), **Cameron** nos presenta su primera película fallida.

Lo que sucede es que precisamente las películas fallidas son las que suelen tener los hallazgos más interesantes y los momentos más intensos. Todo ello naturalmente entre bastante confusión y metedura de pata. De hecho, hay momentos en que **Cameron** parece haberse perdido en un océano de dinero y efectos especiales sin saber exactamente que demonios está filmando: si un remake

de **Terminator**, un remake de **Encuentros en la 3ª Fase** o **Aliens III**.

De cualquier modo, esos momentos vibrantes de los films fallidos están presentes en **Abyss**; un reparto que invierte los papeles entre un blando **Michael Byenn** convertido en un peligroso paranoico y el inquietante **Ed Harris** aquí borrachón y hasta cariñoso. En medio la ya tradicional heroína de los films de **Cameron** espléndidamente encarnada por **Maria Elisabeth Mastrantonio**, una auténtica furia, filmada apenas sin maquillaje y con una composición crispada y energética que recuerda mucho a la tremenda **Ripley** de **Aliens**.

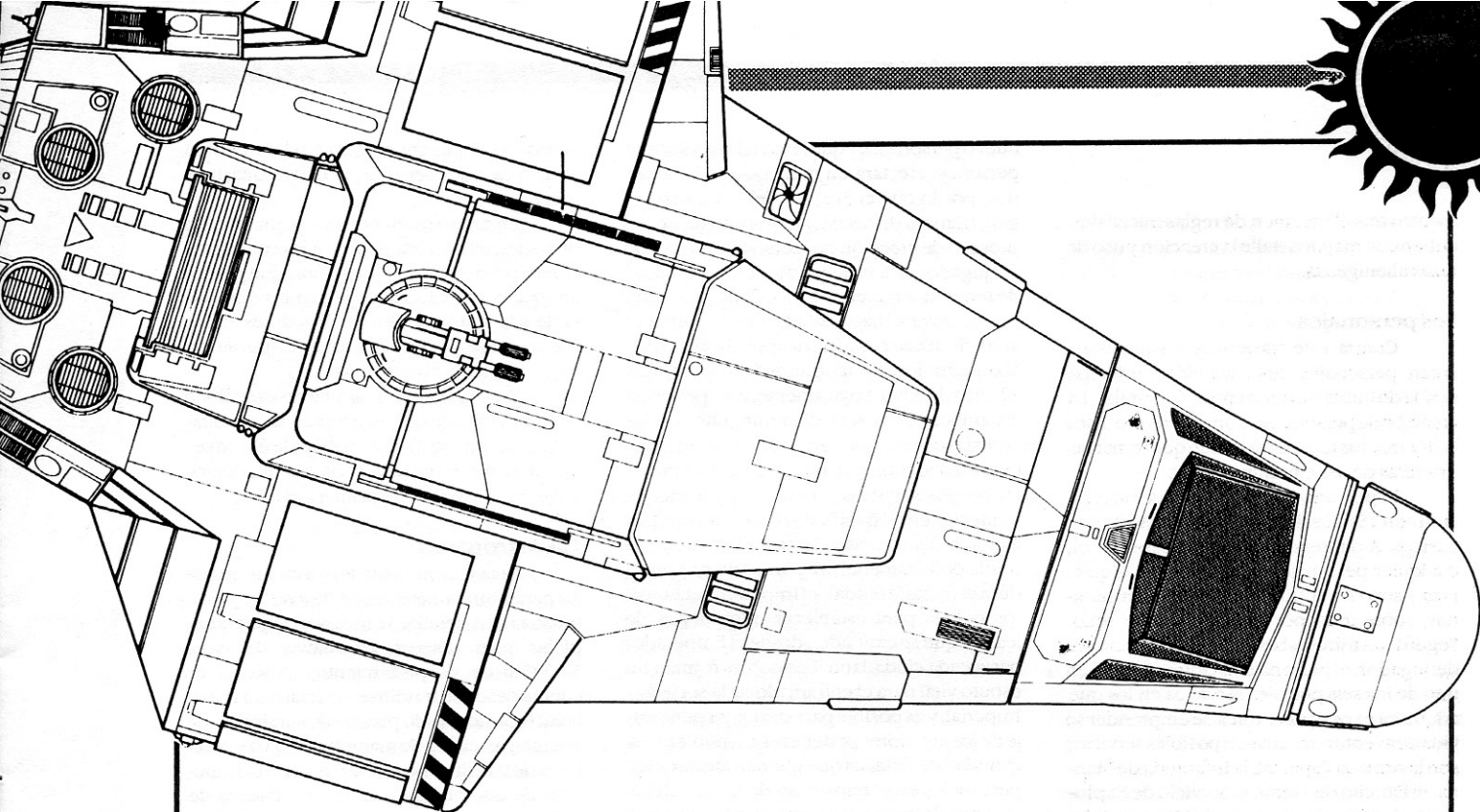
Y de fondo agua, mucha agua.

Agua azul oscuro casi negro. Sin peces y con los movimientos fantasmagóricos de los batiscafos y plataformas chocando, estallando y con la mejor vía de agua jamás filmada en un film con submarino.

Hay que ver **Abyss**. A pesar del fallo. A pesar del imponente cuarto de hora final con su extraterrestre de feria.

Hay que ver **Abyss** y no precisamente en video.

Radegundo



Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCIÓN EN UN FUTURO DISTANTE

Por Jaime Molina

Desde su edición original en 1977, **Traveller** se distinguió de inmediato como el juego de rol de ciencia ficción más popular en Estados Unidos. Con el auge de los juegos de rol en otros países, **Traveller** fué reconocido instantáneamente como el juego de rol de ciencia ficción clásico. Las razones del éxito de **Traveller** y su historia pasada, presente y futura desafían cualquier descripción; se trata de un fenómeno dentro de los juegos de rol que sigue produciéndose en la actualidad.

Traveller fué diseñado por Marc W. Miller en 1976. Aunque las colaboraciones de otros diseñadores de Games Designers' Workshop fueron importantes, Miller llevó a cabo la tarea de diseño esencial. Y consiguió algo más que un diseño de un sólido y completo sistema de juego: consiguió crear un concepto en el tratamiento de los juegos de rol, que es probablemente lo que hizo que **Traveller** destacara (y destaque) por encima de cualquier otro juego de rol de ciencia ficción. **Traveller** es el primer juego de rol genérico que vió la luz; cualquier estilo de ciencia ficción puede recrearse mediante las mismas reglas. Por ello, **Traveller** sobrevivió durante largo tiempo sin la edición de material de trasfondo de información del universo del juego; los jugadores podían crearlo a su gusto. Cuando más adelante el material de información de trasfondo histórico fué editado, la integración de éste al juego era simple

y apropiada. Con los años, **Traveller** no ha hecho más que mejorar.

Actualmente, con la edición de la versión española de **Traveller**, los aficionados a la ciencia ficción y a los juegos de rol y simulación en general ya contamos con el juego fundamental.

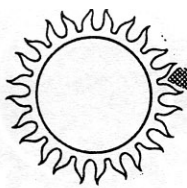
¿Qué es Traveller?

Traveller es un juego de rol de ciencia ficción que enmarca la acción en un futuro muy alejado de nuestros días. En el siglo 57, la humanidad lleva miles de años en el espacio y el trasladarse de un sistema solar a otro no representa una dificultad mayor que la que pueda presentar el desplazarse de un continente a otro en la Tierra del siglo 20. A pesar de los avances tecnológicos que han hecho posible el viaje interestelar, la dimensión del espacio conocido ocupado por las diversas razas inteligentes es lo bastante extensa como para que se produzca una situación peculiar; con la velocidad de la comunicación limitada a la del medio de transporte, la situación es equiparable a la de la Tierra en el siglo 18: la época de las grandes aventuras.

El universo de **Traveller** contiene una gran diversidad de marcos posibles en los que puede tener lugar la acción. En las zonas centrales del área dominada por la humanidad se encuentra el Tercer Imperio, una sociedad interestelar humana que controla unos 277 sectores que contienen unos 11.000 mundos. El Imperio mantiene la estabilidad en el interior de sus fronteras, por lo que las

aventuras que transcurren en su interior son frecuentemente tramas políticas, competiciones comerciales o situaciones en las que las confrontaciones deberán resolverse por medios no violentos (aparte del pirata ocasional que deba ser neutralizado). En las zonas fronterizas del Imperio, las aventuras son de índole mucho más diversa. La proximidad del espacio no Imperial, sea este desconocido o bajo gobierno alienígena, ofrece grandes posibilidades. Muchos aventureros emprenderán expediciones fuera del Imperio, buscando nuevos mercados, la solución a algún enigma del universo o intentando contratarse como mercenarios fuera de las fronteras del Imperio. Más allá del área de espacio gobernado por el Imperio y las civilizaciones alienígenas vecinas, se encuentra el espacio desconocido. **Traveller** deja este último campo a la imaginación del árbitro; mediante las reglas es posible incorporar al juego nuevas razas alienígenas, niveles tecnológicos superiores incluso a los del Imperio y situaciones absolutamente nuevas.

Las razas alienígenas previstas en las reglas de **Traveller** no están dirigidas únicamente a su uso por el árbitro. A medida que los jugadores están familiarizados con el transcurso del juego, les será posible crear personajes alienígenas con sus características psicológicas peculiares, sus normas de conducta y su civilización propias. Pero las reglas fundamentales de **Traveller** están inicialmente dirigidas a la creación de personajes humanos por parte de los jugadores. Posteriores suple-



mentos tras el volumen de reglas inicial describen con mayor detalle la creación y uso de razas alienígenas.

Los personajes

Contra este trasfondo, los jugadores crean personajes cuya actividad principal será la de buscar fortuna entre las estrellas. La creación de personajes es uno de los procesos en los que los jugadores tienen que tomar las primeras decisiones importantes.

El personaje inicia el proceso de creación con 18 años de edad y sus seis Atributos básicos. A diferencia de otros juegos de rol, cualquier personaje puede ser de cualquier raza y sexo sin sufrir modificaciones arbitrarias, sobre todo por la distinción de sexo. Según los Atributos básicos y las aspiraciones del jugador, el personaje decidirá alistarse en uno de los seis posibles servicios en los que adquirirá experiencia antes de emprender su vida de aventurero. Los seis posibles servicios son la Armada Espacial, la Infantería de Marina, el Ejército de Tierra, el Servicio de Exploración Interestelar, La Armada Mercante y las Carreras Civiles. Según el número de años que permanezca el personaje en el servicio adquirirá más experiencia y una mayor acumulación de grado y pagas; correspondientemente, su edad se incrementará y al abandonar el servicio será más o menos joven. La resolución del servicio previo del aventurero será la creación del personaje en sí misma. Finalizada la creación del personaje, cada jugador dispondrá de un alter ego con una edad, experiencia y condicionamiento determinados, así como de unos medios con los cuales emprender sus viajes. Los personajes veteranos de la Armada Espacial tendrán experiencia en la operación de astronaves principalmente; los personajes veteranos de la Infantería de Marina y Ejército de Tierra tendrán experiencia como soldados u oficiales al mando de tropas; los personajes veteranos del Servicio de Exploración tendrán experiencia en una gran diversidad de campos, los necesarios para el papel de este servicio en la sociedad interestelar; los personajes veteranos en la Armada Mercante tendrán experiencia en todos los campos relativos al comercio interestelar; por último, los personajes que hayan seguido una vida civil hasta el momento de emprender sus aventuras podrán tener cualquier clase de experiencia, desde la proporcionada por la vida en los bajos fondos hasta la acumulada al practicar las profesiones más respetables.

La experiencia de los personajes creados será más o menos importante dependiendo de su servicio y del número de años invertido en él; no existe un servicio ideal en el que alistarse, ya que cada uno proporciona una experiencia diferente y una serie de Habilidades que pueden ser útiles en una gran diversidad de situaciones. El sistema de creación de personajes de **Traveller** es diferente al de los demás juegos de rol en muchos aspectos: para destacar algunos, es posible decir que es posible que el personaje resulte muerto en la resolución de sus años de servicio (con lo cual la creación del personaje concluye; el jugador deberá crear desde el principio un

nuevo personaje), y que la vida de servicio del personaje afectará en mucho su vida posterior, por lo que el jugador deberá tomar un gran número de decisiones importantes en el proceso de creación del personaje; de hecho, el jugador está ya jugando, con posibilidad de tener más o menos éxito. Cada personaje puede invertir hasta 28 años en su servicio antes de iniciar sus correrías por el universo, o abandonarlo tras cuatro años de servicio, a los 22 años de edad. Lógicamente, la experiencia en ambos casos será diferente. Otra de las ventajas que es posible obtener tras el servicio es el reconocimiento de la sociedad interestelar por los servicios prestados, en forma de aumentos en el Nivel Social del Personaje, por ejemplo. La Sociedad Imperial se mantiene unida políticamente en gran parte por causa de la estructura feudal; el Imperio cuenta con los nobles para establecer unos nexos de lealtad que se extienden desde el Emperador hasta cada ciudadano. Los nobles forman un estrato vital para el entramado de la sociedad Imperial, y es posible para cualquier personaje de los jugadores pertenecer a la nobleza. La cantidad de detalles que pueden afectar a los personajes en el transcurso de las aventuras de **Traveller** es excepcionalmente extensa. Y uno de los aspectos del juego que puede afectar a los personajes (y permanentemente) es el combate.

Sistemas de Combate

El sistema de combate entre personajes de **Traveller** proporciona un sistema de resolución de confrontaciones entre los aventureros y sus posibles oponentes inteligentes y no inteligentes. Se trata de un sistema realista; a diferencia de los juegos de rol en los que un personaje es capaz de aguantar heridas continuas por armas blancas y de fuego, el sistema de **Traveller** representa los efectos del combate de una forma directa. Cualquier personaje atacado con éxito con un arma de fuego o cortante tiene pocas posibilidades de no resultar incapacitado o muerto tras el primer impacto; cualquiera puede ver los efectos de las armas de fuego en los periódicos diariamente para convencerse de lo realista del sistema usado en **Traveller**. Contra esta realidad, los aventureros tienen tan sólo unas pocas defensas: a) No trabarse en combate a menos que realmente no dispongan de otra opción (es decir, jugar bien a rol), b) Esperar tener buena suerte en las situaciones de combate cuando se produzcan y c) No confiar en tener buena suerte y equiparse del armamento portátil y armaduras individuales previstas en el juego.

Traveller está enmarcado en un futuro distante, pero gran parte del equipo de combate disponible sigue siendo convencional; las armas de fuego disponibles (revólveres, pistolas automáticas, subfusiles, rifles) son versiones perfeccionadas de las que se conocen en la actualidad; las armas de energía (carabinas y rifles láser) son tan sólo formas sofisticadas de armas de fuego. Por lo que respecta a las armas blancas, las bayonetas del siglo 57 siguen funcionando igual de bien que las actuales, por ejemplo. Con respecto a la armaduras de protección individual, los personajes pueden obtener desde armaduras sencillas (cotas de cuero) hasta trajes blindados autopropulsados (las armaduras de com-

bate de las tropas imperiales); también existen armaduras antiláser, que pueden resultar muy útiles.

En resumen, el combate es una sección de las reglas prevista para que las confrontaciones no dominen el juego (aunque permiten que las aventuras tengan tantas dosis de violencia como árbitro y jugadores crean conveniente, si después están dispuestos a pagar la cuenta al carnicero).

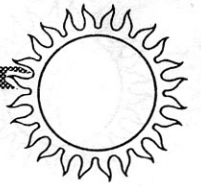
El combate entre astronaves es también realista (siempre que se acepten las astronaves como algo real). Para hablar de él convenientemente es mejor ver como son las astronaves en **Traveller** en primer lugar.

Las Astronaves

Las astronaves son lógicamente una de las partes fundamentales de **Traveller** y están tratadas con detalle. Se incluyen reglas completas para diseñar astronaves de hasta 5.000Tm de desplazamiento, teniendo en cuenta desde su rendimiento relativo a movilidad (considerando plantas de suministro de energía, reactores de maniobra subluar y reactores de tránsito interestelar) hasta la distribución de las cabinas para el alojamiento de tripulación y pasaje, así como armamento y necesidades de combustible y soporte vital. Se incluye un buen número de astronaves estándar de entre las que pueden encontrarse en el espacio conocido, así como de las diversas lanzaderas auxiliares en uso. Árbitro y jugadores disponen de un sistema de diseño que les permite diseñar astronaves de cualquier capacidad y objetivo, aunque debido al precio de construcción de las astronaves, los personajes deberán frecuentemente utilizar las astronaves más comunes y de uso generalizado. Las astronaves más frecuentes (cargueros independientes y exploradoras excedentes del servicio de exploración interestelar) serán tanto el hogar como el medio de transporte de los aventureros y probablemente éstos desearán equiparlas al máximo en todos sus aspectos. El mantenimiento de las astronaves será también un factor que empujará a los aventureros a embarcarse en aventuras, al precisar de fondos con los que cubrir los constantes gastos.

El sistema de combate entre astronaves está basado en su resolución en el uso del movimiento vectorial; la maniobrabilidad de las astronaves está determinada por el grado de aceleración en Gs que sus reactores de maniobra pueden producir. El sistema de juego está diseñado para permitir la resolución del combate espacial utilizando miniaturas, por lo que esta parte de **Traveller** es en sí misma un interesante reglamento de miniaturas de combate espacial. Opcionalmente, las reglas disponen un sistema de combate espacial opcional que no hace uso de miniaturas, para prever el que los jugadores no dispongan del espacio necesario. En cualquier caso el combate entre astronaves de **Traveller** es una intensa parte del juego; las astronaves se basan principalmente en su computadora para abrir fuego láser y de misiles contra sus oponentes, siendo tales armas contrarrestadas a su vez únicamente por el uso de programas de computadora defensivos y pantallas de partículas cristalinas para detener el impacto de armas láser.

Debido a las distancias increíblemente



grandes a las que tiene lugar el combate de astronaves, la tripulación de éstas tiene una función similar a la de las tripulaciones de los buques de guerra modernos. La tripulación toma las decisiones y dispone de la computadora de a bordo para que lleve a cabo el combate. Cada turno de combate espacial es para las tripulaciones (o sea, para el grupo de personajes) una situación de crisis que puede convertirse en un desastre si no toman las decisiones adecuadas. Es poco frecuente la destrucción de una astronave de un solo disparo, pero cada impacto puede ser el último. Una astronave puede ser impactada 20 veces por misiles enemigos y seguir combatiendo, mientras que un sólo disparo láser puede impactar en un área vital y provocar la destrucción total de la astronave y su tripulación. Para los aventureros, cualquier impacto tendrá un efecto también en sus finanzas (cuando un impacto destruye un arma láser que cuesta 500.000 créditos muchos jugadores se desmoralizan profundamente). En cualquier caso, las astronaves suponen un elemento de la vida de cualquier aventurero.

Mundos

Las aventuras en **Traveller** tienen lugar alrededor de los miles de mundos que los aventureros pueden visitar. **Traveller** considera al respecto de definir un mundo cualquier cuerpo celeste habitado; un mundo puede ser un planeta habitable como la Tierra, un cinturón de asteroides en el que se haya instalado un asentamiento minero, o una colonia instalada en una estación espacial (tipo L4). También será posible que las aventuras tengan lugar en planetas o cinturones de asteroides deshabitados, o en el espacio profundo, pero tales cuerpos celestes no se consideran **mundos**. **Traveller** proporciona un sistema para crear mundos que tiene en cuenta las características físicas del planeta o planetoides (diámetro, tipo de atmósfera, superficie cubierta por océanos) así como las características de la sociedad que lo habita (estructura de gobierno, nivel tecnológico, estructura legal), y las diversas instalaciones que pueden encontrarse en ellos (astropuertos, bases de la armada espacial, etc.). El

sistema de creación de mundos permite al árbitro crear con facilidad un gran número de ellos de forma automática, pero permite la aportación de imaginación para hacer cada mundo diverso e interesante. El grado de detalle que puede emplearse al describir cada mundo es a discreción del árbitro; el sistema prevee la creación de las características básicas del mundo, que puede dejarse así, o prolongar el proceso incluyendo la confección de mapas de la superficie con sus tipos de terreno, determinación de la fauna presente en la superficie planetaria (confeccionando tablas de encuentro con animales que prevean su posible comportamiento, características y género), etc. En todo momento, el árbitro puede modificar los resultados del sistema de creación de datos planetarios para ajustarlos al tipo de mundo que precise para su aventura. Las reglas de **Traveller** están al servicio del árbitro también en este aspecto.

Aventuras

Las aventuras de **Traveller** pueden ser excepcionalmente diversas. El árbitro y los jugadores podrán emprender cualquier clase de aventura de ciencia-ficción, con un mínimo de preparación. Si los jugadores tienen tendencia a embarcarse en aventuras militares, **Traveller** dispone de la información necesaria para crear unidades militares y emplearlas en acción; el siglo 57 es la edad de oro del mercenario, y siempre existen lugares en los que hace falta. Si por el contrario los jugadores desean que sus personajes edifiquen un imperio comercial entre los diversos sistemas solares, **Traveller** les permite intentarlo. Si los personajes desean ampliar las fronteras del espacio conocido, hay múltiples oportunidades para emprender la exploración del espacio aún no astrografiado.

Potencial Psi

El universo de **Traveller** es un universo dominado por la alta tecnología, aunque existe un aspecto del potencial humano que no está basado en ella. Los poderes de la mente, cuya exploración se ha iniciado ya en la actualidad, son una realidad para los personajes de **Traveller** que consigan tener acceso

a ellos. **Traveller** proporciona la posibilidad de acceder al Potencial Psi de cada personaje, permitiéndole utilizar su energía mental para llevar a cabo acciones especiales. La percepción extra sensorial es una realidad racionalizada bajo las reglas de **Traveller**, aunque tan sólo una minoría podrá tener acceso a ella; la telepatía, telecinesis, teleportación, etc. pueden ser una más de las armas a disposición de los aventureros, si se esfuerzan por obtener el adiestramiento adecuado. A pesar de ello, la sociedad interestelar rechaza las prácticas Psi, por lo que se trata de un arma de doble filo; los aventureros pueden encontrarse en serias dificultades por causa de ello.

Visión de conjunto

Traveller es un juego excepcionalmente extenso, pero eso no significa que el volumen de reglas fundamentales de **Traveller** recién aparecido no sea un juego completo. En realidad, el reglamento aparecido es **Traveller** al completo. El resto de aventuras, suplementos y otros materiales son opcionales y tan sólo deberán utilizarse si el árbitro y los jugadores consideran que aportan algo atractivo al juego. **Traveller** es además simple de jugar si las diversas reglas son practicadas convenientemente al principio en condiciones de prueba antes de jugar. De este modo, la posterior incorporación de nuevas reglas se simplifica, ya que éstas se basan en los conceptos fundamentales expuestos en el reglamento.

En conclusión

Traveller no es únicamente un juego de rol. La serie incluye wargames de simulación, reglamentos para miniaturas, *La Gaceta de la Travellers Aid Society*, aventuras, suplementos y otros materiales relacionados. A diferencia de lo que pueda haberse pensado hasta ahora, resulta accesible para cualquier jugador, sea cual sea su experiencia en los juegos de rol. Las aventuras de ciencia ficción en un futuro distante acaban de iniciarse.



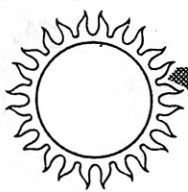
Todo para el juego

Fundadores, 9, 1.º dcha. 28028 MADRID

- WARGAMES (AVALON HILL, VICTORY GAMES, ETC...)
- JUEGOS DE ROL (NACIONALES E IMPORTACION)
- DIPLOMATICOS Y TEMATICOS
- FIGURAS DE 25,30,54,90 Y 110mm
- FANTASIA (CITADEL, GRANADIER, MITHRIL, RAL PARTHA, ETC...)
- PINTURAS, COMPLEMENTOS

Se admiten pedidos por correo

HORARIO: 10-14 MAÑANAS
17-20 TARDES -SABADOS INCLUSIVE



MAS OPINIONES SOBRE TRAVELLER

Por Joan Parés

Se me hace extraño comentar y analizar el juego de rol que fué el que me introdujo en este mundo fascinante. La primera partida se pierde en las catacumbas donde los pioneros mostraban esos extraños libros en inglés, que hacían realidad muchos sueños.

Perdón, me han dicho que comente **Traveller** y a estas alturas aún no tengo muy claro como debe comentarse un juego de rol. ¿Es **Traveller** un juego para iniciarse? ¿Es mejor o peor que otros juegos de rol? ¿Es más o menos divertido que otros juegos? Cualquier respuesta a estas preguntas es polémica y surge de aspectos sentimentales, tribales e incluso comerciales.

Que yo prefiera un sistema de generación de personajes muy completo y de elección libre, no quiere decir que vosotros lo prefiráis. **Traveller** ofrece una generación de personajes bastante completa (quedará mejorada en expansiones posteriores) pero luego los personajes no pueden mejorar; es decir, no suben de nivel. Este aspecto os puede parecer negativo; o positivo, porque los jugadores olvidan la competición de puntos. De todas maneras no podéis escoger los "Skills" libremente, ya que dependen de ciertas tiradas de dados; si esto no os parece correcto, lo lógico sería que modificaseis esta regla. Este comentario que acabo de realizar es evidentemente polémico, ya que existen árbitros rígidos y otros flexibles, y portanto a unos les parecerá correcto modificar reglamentos y normas mientras que otros considerarán que se trata de herejías.

Me estoy dando cuenta al ir escribiendo estas líneas que rehuyo el análisis y crítica de **Traveller**, pero también me doy cuenta que los aspectos que para mí son criticables, para vosotros que acabáis de empezar o que aun no habéis ni empezado os son indiferentes o irrelevantes.

La exacta distribución de los marines en los sistemas planetarios, la frontera entre territorios coloniales e imperiales y la implicación burocrática que esto conlleva, la legislación y sus áreas de influencia, la estructura económica y política del Imperio y otros aspectos estoy seguro que de momento no os importan lo más mínimo.

No voy a comparar **Traveller** con otros juegos de rol traducidos al castellano, ni voy a compararlo con otros de ciencia-ficción y la razón es muy sencilla: después de muchos años de jugar y arbitrar rol, uno se da cuenta de que no se trata de que juego sea, sino de que el árbitro sepa darle al juego esa chispa que lo haga diferente, irrepetible y deseable. Para mí, **Traveller** (y sus modificaciones posteriores) es el mejor juego de rol jamás hecho, pero soy consciente de que esta frase puede aplicarse a vuestro juego de rol preferido. Los límites los pondréis vosotros mismos, tenéis la libertad de hacerlo y nadie os podrá arrebatar este derecho, podréis morir por un puñado de créditos o capitanear el mayor acorazado imperial, os estrujaréis el cerebro para sacar información de una secretaria de segunda o cenaréis con el duque de Glisten, pero tanto unos como otros viviréis intensa e inolvidablemente estos momentos.

Traveller abre ante todos vosotros la página de un libro que ya no podréis volver a cerrar.

¡¡Dios salve al Emperador!!

Mertactor D.268,
en el día 126 del año 1106

Por Sir Good Lord Amazing

Quando uno creía que lo único que podían ofrecer lo(s) editor(es) rolero(s) en este país era o destripar orcos o volverse loco, va y aparece **Traveller**. ¿Qué es **Traveller**? Pues un muy respetable (aunque a más de uno le pese que así sea) juego de ciencia-ficción.

Voy a dejar de lado el entrar en detalles sobre la edición en castellano, como el hecho de ser la versión del juego mejor editada hasta el momento, incluyendo la del país de origen, y que además el juego no sólo ofrece las reglas sino también útiles ayudas al director de juego, y voy a centrarme en el juego en sí.

Traveller fue el primero en abordar el tema, pero no es el único. Aún así debe destacarse que ha sabido aguantar, pese a la Fuerza de sus adversarios.

La historia de **Traveller** es bastante curiosa. Se supone que una raza juguetona, antes de haberse autodestruido en una estúpida guerra (como todas las guerras), sembraron distantes mundos con especímenes de un animal aparentemente inteligente: el hombre. Ahora, diferentes imperios (la mayoría humanos), inundan la galaxia.

Los jugadores encarnan a un habitante de este vasto territorio y se le ofrecen en el menú seis diferentes ex-profesiones, ya que la que ejercen actualmente es la de aventureros (es decir, señor que intenta sobrevivir como sea).

Tras la típica tirada por las clásicas características (que en este caso son Fuerza, Destreza, Resistencia, Inteligencia, Educación y Nivel social), empieza a crearse el pasado de su personaje. Primero, éste se alistará (o lo reclutarán) en uno de los servicios disponibles (Armada Espacial, Infantería de Marina, Ejército de Tierra, Servicio de Exploración y Armada Mercante) o será un civil. Luego verá como sube de rango, como adquiere habilidades, como envejece e incluso como fallece (eso sí, en un acto de servicio).

¿Qué se puede encontrar en **Traveller**?

Un combate correcto, que pierde espectacularidad pero gana en realismo, batallas espaciales no aptas para cardíacos, operaciones comerciales que harán disfrutar a los especuladores, intrigas políticas a niveles planetarios y unos poderes psi modestamente peligrosos. Y todo ello movido por los invisibles hilos de un perfecto sistema de juego, a prueba de hexafóbicos*.

Traveller es un juego que sacrifica la ficción (algunos dirían la acción) a cambio de un mayor realismo. Esto hará que los psicóticos* se abstengan de jugar a él, con alivio de aquellos que aún conservan algo de materia gris.

En definitiva, un juego que debe ser jugado no una, sino muchas veces, y que proporcionará agradables veladas a todos sin riesgo de estrellarse.

*Notas:

*Hexafóbico: Dícese del jugador que aborrece los dados de seis caras (los utilizados en **Traveller**). La mayoría son decáfilos (amantes de los dados de diez caras y los porcentajes).*

**Psicótico: Jugador que ataca a todo lo que se mueve (e incluso a lo que no se mueve) al grito de "¡PX!" (es decir, Puntos de Experiencia).*

Por Lluís Salvador

Mi historia, dice, ... Ustedes los periodistas están locos ¿Quién cree que soy, el Duque Norris? En fin, allá va. Nací en Extolay aquí en la Marca ¿ba estado alguna vez allí? No se lo aconsejo. La policía te para continuamente. ¡Lantano, cuando era niño me revisaban el expediente escolar por si había hecho novillos!

En fin, sólo hay dos métodos de escape cuando uno se barta de un mundo; empezar en otra parte, y eso es duro, pero sobre todo caro. El otro es el servicio. En cuanto cumplí

los dieciocho me fui derecho a la oficina del Servicio de Exploradores y no tardaba ni una hora en estar en la calle con mi uniforme nuevecito y mi paga de enganche en el bolsillo. ¿Que por qué el IISS? ¡por el curso de piloto, naturalmente! Es un seguro de empleo para el futuro. Ya sé que los exploradores son los que más porcentaje de bajas tienen, pero eso no me importaba. Por otro lado, no tengo nada contra el resto de servicios, pero jamás hubiese podido alistarme en la Armada y no quería convertirme en una máquina de obediencia como en el Ejército o los Infantes de Marina. En cuanto a los Mercantes... puede

que me hubiese alistado el mismo día o tenido que esperar meses y ya se sabe, o justifica tu oficio a los 18 o vas a sorteo, y eso son cuatro años de ser el último mono.

Y, chico, ¡Viajar! En esos ocho años vi más mundos que los que mis antepasados habían visto jamás. Estuve de copiloto en una exploradora y no lo desaproveché, te lo aseguro.

Pero llega un año malo, te ponen en una oficina y empiezas a pensar. Mi segundo período de alistamiento estaba a punto de cumplirse, y siempre es posible que te digan que han decidido prescindir de tus servicios. Tenía aborradados 20.000 créditos, y los exploradores



no tienen retiro. Estaba en Rhyllanor, un sistema lleno de posibilidades y hacía menos de dos meses que un minero de asteroides casi arruinado se había encontrado en el espacio un carguero abandonado lleno de lantano. Tenía propietario, naturalmente, pero los derechos de rescate le dejaron veinte millones limpios. La galaxia va llena de historias como esta, de modo que ¿Por qué no a mí?

Tuve suerte. Cuando comuniqué mi cese, me asignaron a la reserva activa y me dieron una exploradora. Podía aspirar a cualquier cosa. Estuve tonteando seis meses. Especulé un poco, acepté unas cargas en régimen de charter y me encontré con cien de los grandes en el bolsillo. Entonces vino la mala racha. Invertí todo el capital en una carga de componentes electrónicos y resultó que Tukera se me adelantó dos semanas inundando la zona con las mismas piezas a bajo precio. Las malvendí para recuperar lo que pudiera y me encontré con que estaba como al principio.

Empecé a moverme por ahí y me llegaron rumores de algo grande, un depósito de los Ancestrales lleno de artefactos. Nadie sabía donde estaba pero atando cabos...

Hice unos "trabajitos" para financiarme, me hice con un par de tipos de confianza y allá fui. ¿Dónde? Eres curioso como un periodista, pero no voy a decírtelo. Mi futuro se pondría al rojo vivo. No encontré nada. Nada que valiera la pena, quiero decir. Algunos artefactos con los que financiar mi segunda opción.

Esta historia es cierta. Todo lo relatado se puede realizar en **Traveller**, y lo prodigioso es que el reglamento base te permite hacerlo con un mínimo de esfuerzo y aprendizaje. **Traveller**, como se ha ido diciendo, es un juego abierto, casi total. Prácticamente cualquier aspecto está cubierto. El consejo que daría a mis lectores es que confiaran en este reglamento.

Una de las diferencias que destaca a **Traveller** de otros juegos de rol es su sistema de creación de personajes, que proporcionan a éstos un pasado consistente y una formación y experiencia amplia. Habitualmente la mejor edad para salir del servicio y dedicarse a la aventura es la de 34 años. No existe, sin embargo, traba alguna en servir más allá de esta edad, consiguiendo por tanto unos ingresos mínimos anuales y unas habilidades superiores.

Otro de los rasgos distintivos del juego es que es completamente abierto. No existe obligatoriamente un malo al que combatir, ni una causa por la que luchar ni un terreno definido (Existen más de 400 mundos sólo en la Marca Espiral, y el árbitro puede perfectamente crearse su universo de bolsillo) No hay libro, historia o normativa que seguir. Si un personaje decide infringir la ley, es su opción. Es posible realizar múltiples aventuras sin traspasar los límites de la legalidad. Se pueden admitir todas las motivaciones de un personaje para dedicarse a la aventura: convertirse en pirata, conseguir un título nobiliario, instalarse como tirano en un planeta, fundar una megacorporación, o sencillamente, sobrevivir.

Las aventuras pueden ser de investigación, de combates, de luchas espaciales o pueden no moverse jamás de la superficie del planeta. Las posibilidades son ilimitadas.

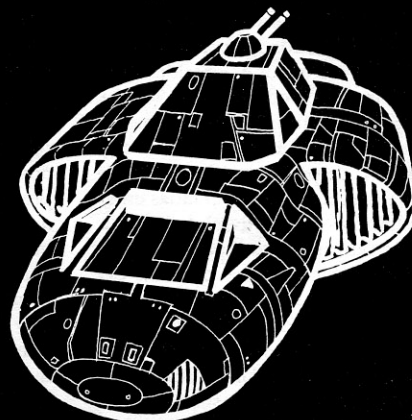
Dispone de un sistema de creación de mundos básico, muy simple -incluso demasiado; habrán árbitros que desearán más detalles de los mundos, pero no hay que olvidar que **Traveller** basa gran parte de su potencia en lo poco que limita la imaginación del árbitro.

El sistema económico es claro, completo y útil.

Muchas veces los jugadores se verán inmersos en la aventura por sus necesidades de dinero, motivación no desdeñable. Todos conocemos los ejemplos de juegos en los que el dinero tiene tan poca importancia y la supervivencia diaria todo el aspecto de estar asegurada que los jugadores se plantean si emprender o no una aventura.

Traveller no es perfecto, lo sabemos. El sistema de combate individual puede que no guste a muchos, y el sistema de combate entre naves requiere un espacio de juego excesivo y precisa mayor concreción. Paciencia. **Traveller** ha sido mi pasión durante diez años; lo he visto crecer y mejorar. Las intenciones de la casa editora en España son las de editar ampliaciones que irán suplementando el juego. Haciéndolo más complicado también, pero la complicación será bien recibida por aquellos que quieran mayor realismo en el combate estelar, por ejemplo, mientras que aquellos a los que este tema no les interese tendrán siempre el reglamento base, conocido y sencillo con el que resolver esas situaciones. Como se dijo, esto es el principio.

¡Aún no habéis visto nada!



AYUDA DE JUEGO

THE GOLDEN BB

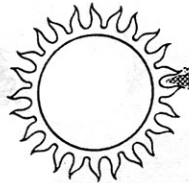
Operaciones y combates entre astronaves

Por J. Molina

Las astronaves son uno de los aspectos más importantes en los juegos de rol de ciencia ficción, por no decir el más importante. Afortunadamente, el tratamiento que reciben en **Traveller** es parejo a su importancia, dedicándose en el Reglamento fundamental un capítulo a su diseño, funcionamiento y combate, además de ser el objeto de varios suplementos y ampliaciones en el Reglamento. Esta extensión es en realidad un conjunto de ideas que pueden ser útiles al manejar cualquier árbitro cualquier situación en que hayan astronaves involucradas. Gran parte de las siguientes ideas son también útiles al tratar con espionajes o lanzaderas.

OPERACIONES DE RUTINA

Las astronaves presentadas en **Traveller** son artefactos extraordinariamente complejos. Si el árbitro pretende profundizar en todos y cada uno de los sistemas que las componen pronto puede verse enterrado en gruesos manuales de astronáutica sin conseguir nada que le sea útil para incorporar a las sesiones de juego. Existen ciertas normas que pueden aplicarse al juego que proporcionan algo más



de realismo y detalle a las astronaves y que no requieren por parte del árbitro más que tenerlas en cuenta durante el juego.

Es posible comparar una astronave, según su clase, a un buque marítimo como los que existen en la actualidad, o a un reactor de transporte actual. Lo mejor es considerar las astronaves como un cruce de ambos. Se trata de vehículos muy sofisticados, de enormes proporciones y que requieren tripulaciones y mantenimiento competentes. A pesar de que las astronaves del siglo 57 presentadas en el juego cuentan con toda la fiabilidad que la tecnología del futuro les puede proporcionar, siguen siendo vehículos que precisan del cuidado constante de su tripulación. En este sentido, cualquier árbitro de **Traveller** deberá poner énfasis en la necesidad de que los aventureros dediquen regularmente una parte de su tiempo a mantener la astronave.

Parte de la experiencia de cualquier aventurero que haya servido en la Armada Espacial, Armada Mercante o Servicio de Exploración le recordará que cualquiera de los sistemas de a bordo de una astronave puede fallar en condiciones de uso normal. Las consecuencias de estas averías o desajustes pueden ser desde simplemente molestas hasta desastrosas. Más adelante se incluye una *Tabla de Averías* y sus consecuencias, así como la forma de preveerlas y repararlas, cuando esto es posible.

La misma operación rutinaria de una astronave conlleva algunos riesgos. Por mucho que los aventureros se encuentren el año 5625, el lanzarse de un sistema solar a otro en una semana recorriendo de uno a seis parsecs de una sola vez no es cosa fácil. Las operaciones de despegue y aterrizaje de una astronave pueden compararse a las de los reactores de línea y transporte del siglo 20... normalmente son seguras, pero las averías no detectadas, los errores humanos y otras causas producen cada año accidentes graves. Es posible utilizar una regla opcional para representar este riesgo en cualquier momento en que el grupo de aventureros se disponga a elevarse o tomar tierra en la superficie de cualquier planeta. Se trata de la regla de las tres oportunidades. Al efectuar la maniobra de despegue o aterrizaje la astronave de los aventureros, el árbitro deberá indicar al aventurero que ocupa la posición de piloto que efectúe una Tirada añadiendo un MD+2 por cada Nivel de Habilidad Piloto. Tendrá que obtenerse un resultado de 9+ para completar la maniobra con éxito. De no tener éxito en la primera Tirada, el árbitro deberá concederle la oportunidad dos veces más. Si tiene éxito en cualquiera de las tres Tiradas, habrá completado la maniobra felizmente. En caso contrario, se producirá un accidente posiblemente grave.

Hay que tener en cuenta que las Plantas de Potencia de las astronaves son, para decirlo en términos claros, pequeñas centrales nucleares. Si un Carguero Independiente Tipo A se estrella al aterrizar, los servicios de emergencia del astropuerto pueden tener que enfrentarse a una pequeña detonación nuclear. Normalmente los sistemas de emergencia de cualquier astronave interrumpen el funcionamiento de la Planta de Potencia y de

los Reactores de Maniobra en caso de una inminente colisión contra la superficie, pero los riesgos de radiación están siempre presentes. En resumen, se trata de un negocio con muchos riesgos. Más adelante se incluye una lista de posibles emergencias en el transcurso de cualquier maniobra de rutina efectuada por una astronave. Como puede verse en la *Tabla de Emergencias*, el momento en que una astronave (y sus ocupantes) está más segura es en el propio espacio.

Las Tablas de Averías y Emergencias tan sólo proporcionan un breve listado de las posibles averías y emergencias que pueden presentarse en el transcurso de operaciones rutinarias. El árbitro puede expandir este sistema incluyendo otras situaciones no tan rutinarias (añadiendo condiciones atmosféricas negativas, disparos contra la astronave, etc.). Hay que tener en cuenta que el propósito de estas Tablas es crear atmósfera y favorecer el que los jugadores interpreten a sus personajes -un ex Civil no tiene por qué ser un inútil total, por ejemplo. Las averías que pueden producirse mediante el uso de la Tabla no tienen por qué tener efectos más que en la trama de la aventura, más que provocar un montón de MDs negativos (aunque un árbitro malintencionado puede adjudicarlos). En resumen, son Tablas para su uso, no para su abuso.

COMBATE ENTRE ASTRONAVES

En una situación de combate espacial, los anteriores riesgos siguen estando presentes, pero además se añaden los inherentes a una situación de combate.

Las reglas proporcionadas en **Traveller** acerca del combate entre astronaves ya insinúan algunos de los riesgos que el combate produce aparte de los causados por el combate en sí. La despresurización del interior del casco es una operación controlada desde el puente, pero para la cual la totalidad de secciones de la astronave deberá estar dispuesta. La descompresión controlada del interior del casco es un proceso gradual, que exige la inversión de unos 16 minutos para completarse (como está dispuesto en la página 144 de **Traveller**); los ocupantes de la astronave deberán hacer uso de los trajes de vacío antes de iniciarse el proceso. Esta es una de las ocasiones en que el cuidado del equipo por parte de los aventureros puede significar la diferencia; los trajes de vacío tienen que estar en condiciones de uso óptimas, ya que cualquier avería o reparación pendiente puede tener consecuencias fatales. Los trajes de vacío son dignos de un artículo para ellos mismos, por lo que tan sólo es necesario apuntar que si un aventurero comprueba que el comunicador de su traje está desajustado y no puede comunicarse con sus compañeros en el transcurso de una situación de combate, este será un problema adicional. Desde luego, sistemas de soporte vital del traje averiados o pendientes de recarga de oxígeno o energía representan verdaderas catástrofes en esta situación.

Una tripulación de astronave combatiendo equipada con trajes de vacío está sujeta a una complicación extra que reducirá su rendimiento. El árbitro puede aplicar MDs para representar las dificultades de actuar en el interior de un traje espacial. Deberá tenerse en cuenta que las tripulaciones de la Armada Espacial (Imperial o no) se adiestran extensi-

vamente y practican combate utilizando trajes de vacío.

Otro de los factores importantes para el árbitro es la posibilidad de que el grupo de jugadores no participe al completo cuando se produce una situación de combate espacial. Al ser el sistema de combate espacial de **Traveller** un wargame, es frecuente que la participación de algunos de los jugadores sea mínima. Sugerencias para que esto no ocurra: -Tres de los seis posibles servicios en los cuales los aventureros pueden haber servido (la Armada Espacial, el Servicio de Exploración y la Armada Mercante) proporcionan experiencia directa en la operación de astronaves, por lo que no les será difícil ocupar una posición activa en un combate. El problema puede aparecer (y aparece) cuando aventureros veteranos del Ejército de Tierra, la Infantería de Marina o los Civiles se encuentran en una situación de combate espacial sin alguna Habilidad útil. Existen ciertas Habilidades que pueden complementar las operaciones de combate en una astronave. La siguiente *Tabla de Posiciones* indica cuáles son las posiciones que deberán estar ocupadas por tripulantes en el transcurso de un combate espacial, y las Habilidades necesarias para cubrirlas.

-El árbitro debe recordar que es posible otorgar Niveles de Habilidad -0 en ciertas Habilidades para representar una familiarización mínima en ciertas actividades. Las Habilidades más apropiadas para adjudicar a Nivel-0 son Artillero Espacial, Computadora y, como está indicado en el Reglamento, Traje de Vacío.

-Existe un gran número de situaciones en el transcurso de cualquier combate espacial que pueden requerir del uso de Habilidades que pueden parecer desligadas del combate espacial. Cualquier impacto encajado por una astronave provocará un número mayor o menor de desajustes adicionales en otros sistemas de la astronave. Por ejemplo, un impacto en el casco, según el reglamento, produce la descompresión explosiva del casco (si este no ha sido despresurizado con antelación). Puede suponerse que una brecha en el casco, aún no significando un daño de efectos críticos inmediatos, causará un número importante de pequeñas averías que un personaje con la Habilidad Electrónica o Mecánica puede intentar ajustar. La gravedad de estas pequeñas averías queda a la discreción del árbitro, pero es uno de los recursos a su disposición para mantener frenéticamente ocupados a todos los aventureros. Es posible utilizar también la *Tabla de Averías* a este efecto.

A efectos de que el árbitro tenga una idea de cuáles pueden ser los daños adicionales provocados por un impacto en una astronave, es útil pararse a pensar en la naturaleza de las armas anti-astronave. El armamento Láser provoca una detonación explosiva por causa del impacto del haz contra el casco de la astronave, causándose los daños al asumir el área afectada un aumento brutal de temperatura. Un impacto láser en los tanques de combustible no provocará la ignición "caliente" del combustible (ya que se trata de hidrógeno líquido), pero en cualquier otra área de la astronave (aún en condiciones de vacío) sí puede provocar "fuegos fríos" o "fuegos piloto" que destruyen con rapidez conexiones y cableado adyacentes al área del impacto.

CAMPEONATO DE

DIPLOMACIA
ESTRATEGIA
CINISMO
TRAICION
ASESINATO



ORGANIZADO POR

BILLARES SOLER



Jocs i Coses

IV JORNADAS DE JUEGOS
8,9,10 DE DICIEMBRE 1989

INFORMACION E INSCRIPCIONES
EN CUALQUIERA DE LAS TIENDAS
O EN EL PROPIO STAND



GRAN VIA DE LES CORTS CATALANES, 519

08008 BARCELONA TEL. 254 67 50



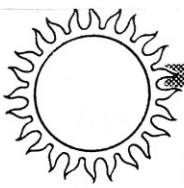
"PEDRALBES"

TIENDA NUMERO 26

DIAGONAL 509 - 515

08028 BARCELONA

PREMIOS PARA LOS PRIMEROS CLASIFICADOS Y PARTICIPANTES



Por otra parte, la cabeza bélica de un misil está normalmente compuesta por una carga de alto explosivo convencional, que causa daños por la fragmentación de esquivas a alta velocidad (en las detonaciones próximas) o por el impacto y posterior explosión interna (en los impactos directos). El daño es en este caso sobre todo estructural y también puede producir "fuegos fríos" como los anteriores. Una detonación de alto explosivo en el vacío del espacio **tiene** una onda expansiva, sin tener en cuenta el estado de presurización o no en el interior de la astronave.

Una nota acerca de los efectos de una brecha en los depósitos de combustible de una astronave en el espacio: el hidrógeno líquido vertido al espacio se extenderá en forma de "nube" alrededor de la astronave - nada de estelas de combustible tras las astronaves en plan bombardero de la segunda guerra mundial atacado por un caza.

NOTAS AL ARMAMENTO

Las descripciones del armamento proporcionadas en la página 120 del Reglamento de **Traveller** acerca del armamento de las astronaves aportan algunas ideas que es posible incorporar en forma de reglas según la discreción del árbitro.

-Láseres. El láser como arma de astronave está representado en **Traveller** en dos clases. Los Láseres de Impulso, según su descripción, son menos certeros pero algo más destructivos que los Láseres Dinámicos. Aunque los MDs aplicables a las Tiradas para Impactar en el combate entre astronaves sí proporcionan un MD que refleja la mejor puntería del Láser Dinámico, la mayor destructividad del Láser de Impulso no está representada por ninguna regla. Es posible consultar la Tabla de Averías para adjudicar un daño adicional aparte del impacto normal causado por el Láser de Impulso.

-Misiles. Los misiles presentados en el Reglamento de **Traveller** son los misiles anti-astronave básicos -sin sistema de propulsión propio y con un sistema de detonación que actúa por proximidad. Se trata de los misiles más económicos, del tipo que cualquier capitán de carguero compraría para ahorrarse Créditos. El árbitro puede permitir el uso de misiles que sí cuenten con su propio sistema de propulsión - como el proporcionado a continuación.

Misil Paramilitar: Se trata de un misil de 50 Kgs de masa, adecuado para ser utilizado en conjunción con el Lanzamisiles estándar. Dispone de un sistema de propulsión que le permite alcanzar hasta 5Gs de aceleración. El complemento de combustible del misil le permite efectuar hasta cinco "quemaduras" de 1G cada una (que pueden efectuarse en un mismo turno o en varios) antes de agotarse. De este modo, el tripulante de la astronave que controla el misil puede controlar el curso y aceleración de cada una de las quemaduras para efectuar correcciones en la trayectoria del misil a lo largo de varios turnos. Por ejemplo: el tripulante dispara el misil en un turno aplicando 2G iniciales en curso 0°. En el primer turno el misil tendrá un vector de 200 mm en curso 0°. El misil aún dispone de 3 "quemaduras"

de 1G que el tripulante puede indicar al misil que efectúe según su conveniencia. En el siguiente turno de combate el tripulante puede controlar al misil para que este efectúe una aceleración de 3G en curso 0° (con lo que el vector resultante será de 500 mm en curso 0° y habrá agotado el combustible), una aceleración de 2G en curso 90° (con lo que el vector resultante será de 400 mm en curso 45° y aún

dispondrá de 2 "quemaduras") o cualquier otra combinación de "quemaduras" y cursos. El tripulante de la astronave controla al misil por medio de señales de radio. El sistema de detonación es de proximidad (es decir que el misil hará explosión cuando su vector intercepte al de la astronave blanco como está dispuesto en las reglas de **Traveller**). Este misil tiene un coste de 15,000 Cr.

TABLA DE AVERÍAS (2D)

2. Fallo total sistemas hidráulicos: Todas las escotillas manuales cerradas y aseguradas quedarán inoperativas. Torretas inmovilizadas. Tren de aterrizaje principal inoperativo. Compuertas de carga inoperativas. Tomas de combustible inoperativas (repostaje rasante imposible). *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-2+, Electrónica-2+. *Tiempo necesario:* 3D horas. *Notas:* Esta reparación deberá efectuarse en un astropuerto.

3. Fallo parcial sistemas hidráulicos: Todas las escotillas manuales cerradas y aseguradas quedarán inoperativas. Torretas inmovilizadas. Tomas de combustible inoperativas (repostaje rasante imposible). *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-2+, Electrónica-2+. *Tiempo necesario:* 2D horas. *Notas:* Esta reparación puede efectuarse en la superficie de cualquier planeta sin que sean necesarios los servicios de un astropuerto.

4. Tren de aterrizaje: Tren de aterrizaje inoperativo. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-3+. *Tiempo necesario:* 1D horas. *Notas:* Se trata de un impacto que ha destruido uno o más montantes del tren de aterrizaje. Será necesario reemplazar por completo el montante (o montantes) en un astropuerto.

5. Compuertas tren de aterrizaje: Compuertas inoperativas. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-1+, Electrónica-1+. *Tiempo necesario:* 1D horas. *Notas:* Es posible efectuar esta reparación en el espacio, utilizando trajes de vacío.

6. Válvula iris/Escusa exterior: Una o varias de las esclusas de aire o válvulas iris exteriores de la astronave inoperativas. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-1+, Electrónica-1+. *Tiempo necesario:* 1D-3 horas (de 1 a 3). *Notas:* una avería molesta tarde o temprano.

7. Compuertas de la bodega de carga/hangar: Una de estas compuertas inoperativa. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-1+, Recursos-1+. *Tiempo necesario:* 1D-2 horas (de 1 a 4). *Notas:* Una avería muy apropiada tras un impacto en la bodega de carga o hangar de vehículos auxiliares.

8. Planta de potencia: Planta de Potencia a rendimiento reducido. El dígito de identificación se reduce en un factor (una planta de potencia C pasa a rendir como una B, etc.) Mismo efecto que un impacto en la Planta de Potencia. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-2+, Ingeniería-2+, Electrónica-2+. *Tiempo necesario:* 2D horas. *Notas:* Una reparación que deberá efectuarse en un astropuerto.

9. Sistema de purificación de combustible: Sistema de Purificación de Combustible inoperativo. La astronave podrá operar normalmente, pero utilizará combustible no refinado (ver la página 104 del Libro 2 del Reglamento de **Traveller**). *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Electrónica-1+, Ingeniería-1+. *Tiempo necesario:* 2D horas. *Notas:* No afecta a las astronaves no equipadas con este sistema, ni a las lanzaderas o espaciales.

10. Fuga de combustible: El sistema autosellante de los depósitos de combustible (que actúa sellando las brechas tras un impacto) no puede contener una lenta fuga de combustible. Los depósitos perderán 1Tm de combustible cada 1D horas. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-2+. *Tiempo necesario:* 1D horas. *Notas:* Deberán purgarse por completo los depósitos de combustible antes de emprender esta reparación.

11. Desajuste en el gobernador de tránsito: El gobernador de Tránsito Interestelar (un sistema del que disponen todas las astronaves en su Reactor de Tránsito Interestelar que gradúa el rendimiento del Reactor cuando este es capaz de proporcionar Tránsito 2 ó más) está desajustado. La computadora de a bordo indicará que no puede soportar Tránsito hasta que el sistema esté reparado. En caso de que la astronave emprenda Tránsito Interestelar, se producirá probablemente Tránsito Incorrecto (aplicar un MD+4 adicional a la Tirada indicada en la página 104 del Reglamento de **Traveller**). *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Ingeniería-3+. *Tiempo necesario:* 2D horas. *Notas:* Se trata de una reparación delicada. Se considera una locura suicida emprender Tránsito Interestelar con un Gobernador de Tránsito desajustado.

12. Baterías de emergencia: Las baterías de emergencia están inoperativas. Si la Planta de Potencia fallase por cualquier motivo, la astronave se quedaría sin energía, fallando todos los sistemas. *Habilidades necesarias para efectuar la reparación:* Mecánica-0+, Recursos-1+, Electrónica-2+. *Tiempo necesario:* 1D-2 horas (de 1 a 4 horas). *Notas:* No es una avería grave mientras la Planta de Potencia principal esté operando. Se convierte en una catástrofe si esto último ocurriera.

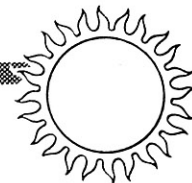


TABLA DE EMERGENCIAS

La Tabla de Emergencias es un sumario de las maniobras más delicadas a las que una astronave o espacionave puede tener que enfrentarse y los motivos. El árbitro es libre de crear Tiradas o MDs distintas a las establecidas en **Traveller** para representar la dificultad de estas maniobras.

A. Aterrizaje: La maniobra de aterrizaje es siempre delicada. Las astronaves deberán seguir estrictamente las indicaciones del controlador con respecto a vectores de aproximación, estado del tráfico de astronaves, condiciones atmosféricas, etc. La velocidad de descenso de una astronave con aerodinámica atmosférica en su aproximación final es invariablemente alta.

B. Despegue: Las dificultades del despegue son las mismas que las afrontadas en un aterrizaje, pero con otra complicación extra: los depósitos de la astronave están repletos de combustible, con lo que el empuje del Reactor de Maniobra tiene que ser óptimo. (Cualquier piloto de reactor de línea puede constatar que el momento de mayor riesgo es el despegue por causa de que es el momento en que el aparato es más pesado).

C. Repostaje rasante (Gigantes de gas): El penetrar en las capas superiores de la atmósfera de un gigante de gas es una maniobra extremadamente delicada. El repostaje rasante en un gigante de gas es una maniobra segura en condiciones normales, pero las turbulencias, la posibilidad de un fallo en el Reactor de Maniobra o cualquier otra dificultad inesperada pueden provocar un desastre.

D. Repostaje rasante (Océanos): Posee los mismos riesgos que una maniobra de despegue y aterrizaje, ya que de hecho deberán efectuarse ambas, con la dificultad adicional de que se trata de un aterrizaje y despegue de "panza" en la superficie de un océano.

E. Tránsito interestelar: Riesgos innumerables. Descritos en **Traveller**.

F. Reentrada orbital: La transición entre navegación espacial y vuelo atmosférico es un punto crítico por sí mismo. Es fácil determinar lo complicado del pilotaje en la maniobra de descenso por causa de turbulencias, tipos de atmósfera, etc.

-Una última nota al uso de misiles: realmente es *difícil* hacer blanco con ellos - no hay que desesperar.

TABLA DE POSICIONES

La Tabla de Posiciones indica las Habilidades y Niveles de Habilidad mínimos para ocupar una posición, y las Habilidades y Niveles de Habilidad óptimos para el mismo efecto.

Piloto: Piloto-1+. (Computadora-1+. Astronavegación-1+).

Astronavegante: Astronavegación-1+. (Computadora-1+).

Oficial de Sensores/Armamento: Computadora-0+. (Computadora-1+, Artillero Espacial-1+).

Ingeniero: Ingeniería-1+. (Mecánica-1+, Electrónica-1+, Computadora-1+).

Artillero: Artillero Espacial-0+. (Artillero Espacial-1+, Computadora-1+).

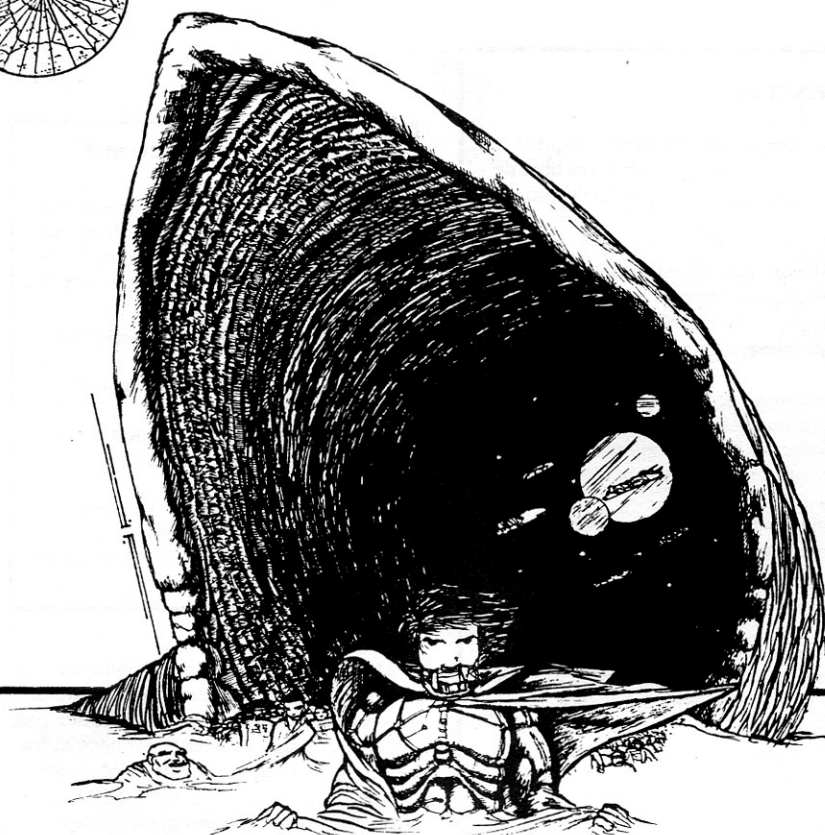
NOTA FINAL

La tabla de averías puede utilizarse en conjunción con los impactos críticos ya dispuestos en el reglamento de **Traveller** para desarrollar un sistema de daños críticos utilizable en cada tirada de daños en combate espacial. El conjunto representaría los "disparos afortunados" que en la jerga militar se conocen como "la bala bastarda de oro" (*The Golden BB*), es decir, el premio que reciben las tripulaciones derribadas por tiros afortunados.

naipe

JUEGOS

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



Por Mmolgthar, Enric Grau y J.A. Artés

Para jugar esta extensión se precisa, además del juego básico **DUNE**, la extensión **EL DUELO (The Duel)**, que incluye a los líderes de valor 10 y las reglas del Kanly.

Se intenta reproducir la situación planteada por Frank Herbert en su libro "Dune" lo más fielmente posible. Debido a ello, Fremen y Atréides por un lado y Emperador y Harkonnen por el otro, están aliados al principio del juego y durante el transcurso de éste. La hermandad de las hermanas Bene Gesserit se encuentra repartida entre ambos bandos, mientras que el Guild es el tercer jugador y el que permite equilibrar el juego.

Las condiciones de victoria son sencillas: gana el jugador que posea al finalizar un turno las cinco ciudades, o bien, si ninguno lo ha conseguido en el turno 15, es Guild el vencedor. El Guild precisa de únicamente 3 ciudades para ganar.

Traidores

Al principio del juego, cada uno de los jugadores puede coger hasta 8 líderes, de los cuales escoge a dos como traidores. Previamente, deben haberse apartado a los líderes "leales" (marcados con una L en la tabala de líderes), puesto que estos líderes no pueden ser traidores a su bando. Son líderes "seguros".

Movimientos

Los líderes deberán asignarse a las tropas que se encuentran sobre el planeta. Se puede asignar cualquier número de líderes a cada grupo. Sin embargo, no se situarán sobre el tablero (no caben y sería un follón), sino en un

Líderes:

ATREIDES

Paul Muad'Dib (L)	10
Liet Kynes (L)	10
Stilgar	7
Chani	6
Lady Jessica (L)	5
Alia (L)	5
Mother Ramallo	5
Otheym	5
Thufir Hawat	5
Wanna Marcus	5
Gurney Halleck	4
Shadout Mapes	3
Duncan Idaho	2
Jamis	2
Doctor Yueh	1

HARKONEN

B. Vladimir Harkonnen (L)	10
E. Padishah Shaddam IV (L)	10
M. Gaius H. Mohian	10
Feyd Rautha (L)	6
Count Fenring	6
Princess Irulan	5
Lady Fenring	5
Cpt. Aramsham	5
Beast Rabban (L)	4
Piter De Vries	3
Burse	3
Caid	3
Cpt. Nefud	2
Bashar	2
Umman Kudu	1

GUILD

Edric	10
Staban Tuek	5
Esmar Tuek	3
Master Bewt	3
Soo Soo Sook	2
Guild Rep.	1

Modificaciones a las reglas básicas de Dune

lugar aparte indicando donde se encuentran.

En su turno de movimiento, cada bando tiene derecho a realizar un desembarco y dos movimientos de tropas (desembarco y movimiento cada uno en su turno correspondiente). Los líderes pueden resituarse en cada jugada sin límite de movimiento.

Combate

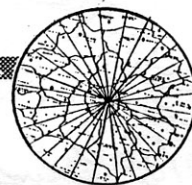
Antes de cada combate debe producirse un Kanly. El Kanly es un desafío a muerte entre los dos bandos correspondientes, y debe resolverse en un duelo entre un líder escogido por cada uno de los bandos (en el caso de que se encontraran los tres habría una guerra de asesinos), sin embargo, el tercer jugador no tiene la obligación de asistir como "padrino".

Otro cambio en las reglas: se considerará atacante al último jugador que ha entrado en el territorio en que se produce el conflicto.

Independientemente del resultado del Kanly, se procederá a resolver el combate. Uno de los líderes que acompañan a la tropa debe ser escogido para dirigir el combate. En caso de no haber ninguno, puede utilizarse la carta de héroe barato, que no necesita ser asignada previamente.

Si una líder Bene Gesserit se encuentra en el lugar del combate (en cualquiera de los bandos), puede utilizar la "voz" para prohibir u obligar al líder contrario, siempre que éste no sea Bene.

Esto no incluye a Paul, el líder Atréides, que puede utilizar la "voz" y la presciencia, en este orden, en un mismo combate y sin restricción



DUNE

AYUDA DE JUEGO

de contra quién esté combatiendo.

Quedan además prohibidos los Kanly entre Bene Gesserit.

Propiedades especiales

Atreides

Inicialmente, el bando Atreides dispone de 20 tokens Fremen + 20 tokens Atreides. Debe situar 10 tokens Atreides en Arrakeen y 10 en Carthag. Sitúa también sobre el plano 10 tokens Fremen según el sistema clásico. Todas las tropas Atreides que sean eliminadas se convertirán y se las tratará como si se tratara de tropas Fremen (2 puntos de movimiento si no se dispone de Carthag o Arrakeen), y esto será así hasta que el jugador Atreides llegue a disponer de 40 tropas Fremen, de entre las cuales 6 de ellas pueden ser Fedaykines. Dispone asimismo de 13 especias y 2 cartas de traición. Su límite de cartas de traición es de 8, y en el turno de resurrección de tropas de los tanques recupera 5 tropas gratis de un máximo de 6 por turno, pero entre ellas sólo una puede ser de élite (fedaykines) por turno.

Si Paul está con vida, el jugador Atreides puede ver la siguiente carta de especia. Paul dispone también de la voz, como Lady Jessica, además de la presciencia. El Kwisatz Haderach acompaña **siempre** a Paul, incluso en los duelos Kanly (por lo que se le deberá considerar líder de valor 12). En combate, el Kwisatz puede ser utilizado por cualquier otro líder Atreides que no sea Paul, pero no sumará los dos puntos extra, aunque si le impedirá ser traidor.

Cada tropa Fremen defiende a una tropa Atreides frente a un gusano. Los líderes Fremen (incluida Mother Ramallo) permanecen en el otro hemisferio del planeta mientras no

se diga lo contrario. Sin embargo, una vez acceden al hemisferio norte, sólo pueden abandonarlo hacia el exterior del planeta.

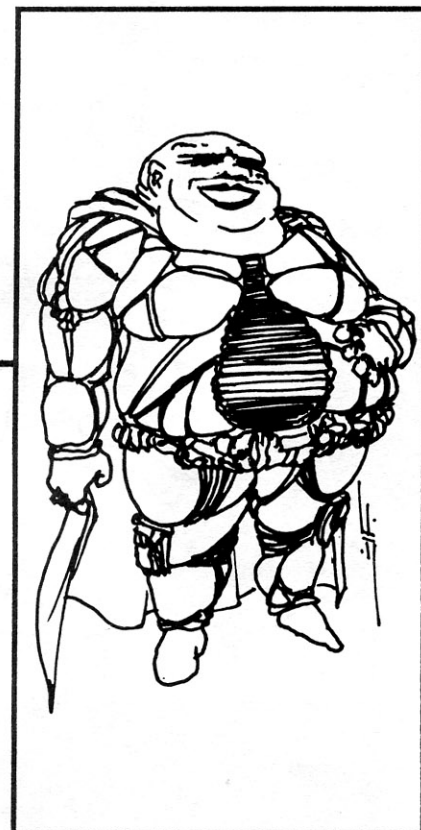
Harkonnen

Este bando dispone inicialmente de 20 tokens Harkonnen + 20 tokens Emperador. 35 de ellos se encuentran fuera del planeta, mientras que los otros 5 pueden ser colocados en cualquier lugar del hemisferio norte pero fuera de cualquier ciudad. Dispone también de 50 especias y 3 cartas de traición, de las que puede llegar a tener hasta 12, y teniendo en cuenta además que coge gratis una carta de traición cada vez que adquiere una, y que cobra las que pagan los demás jugadores. El jugador Harkonnen puede escoger hasta 5 traidores en lugar de 2 y recupera en el turno de resurrección 3 tropas gratis de un máximo de 6 cada turno, una sola tropa de élite cada vez (Sardaukar).

En caso de ganar un combate, puede capturar al líder enemigo que lo dirigía. Los líderes no le servirán (es decir, si no son traidores suyos), pero puede mantenerlos capturados dentro del planeta bajo la vigilancia de un líder o de una tropa propia por lo menos. Si ese grupo es atacado y derrotado, el líder cautivo pasa de nuevo al nuevo vencedor.

Guild

Inicialmente dispone de 40 tokens fuera del planeta (pueden aprovecharse los 20 tokens de la Bene Gesserit, que no se utilizan). Dispone de 50 especias y 1 carta de traición, pudiendo llegar a tener hasta 6 cartas de traición. En el turno de resurrección, recupera gratis 2 tropas de un máximo de 6. No necesita asignar sus líderes a las tropas sobre el planeta. Además, puede comprar al precio de su valor



en especia a uno o varios líderes que hayan quedado abandonados después de un combate (sólo fuera de ciudad) en el que Guild no haya intervenido.

Cartas de traición

Algunas de las cartas de traición cambian en la forma de ser utilizadas o añaden nuevas posibilidades a su uso.

-Veneno residual: sólo puede ser colocado a un líder fuera del hemisferio norte de Dune y de forma aleatoria.

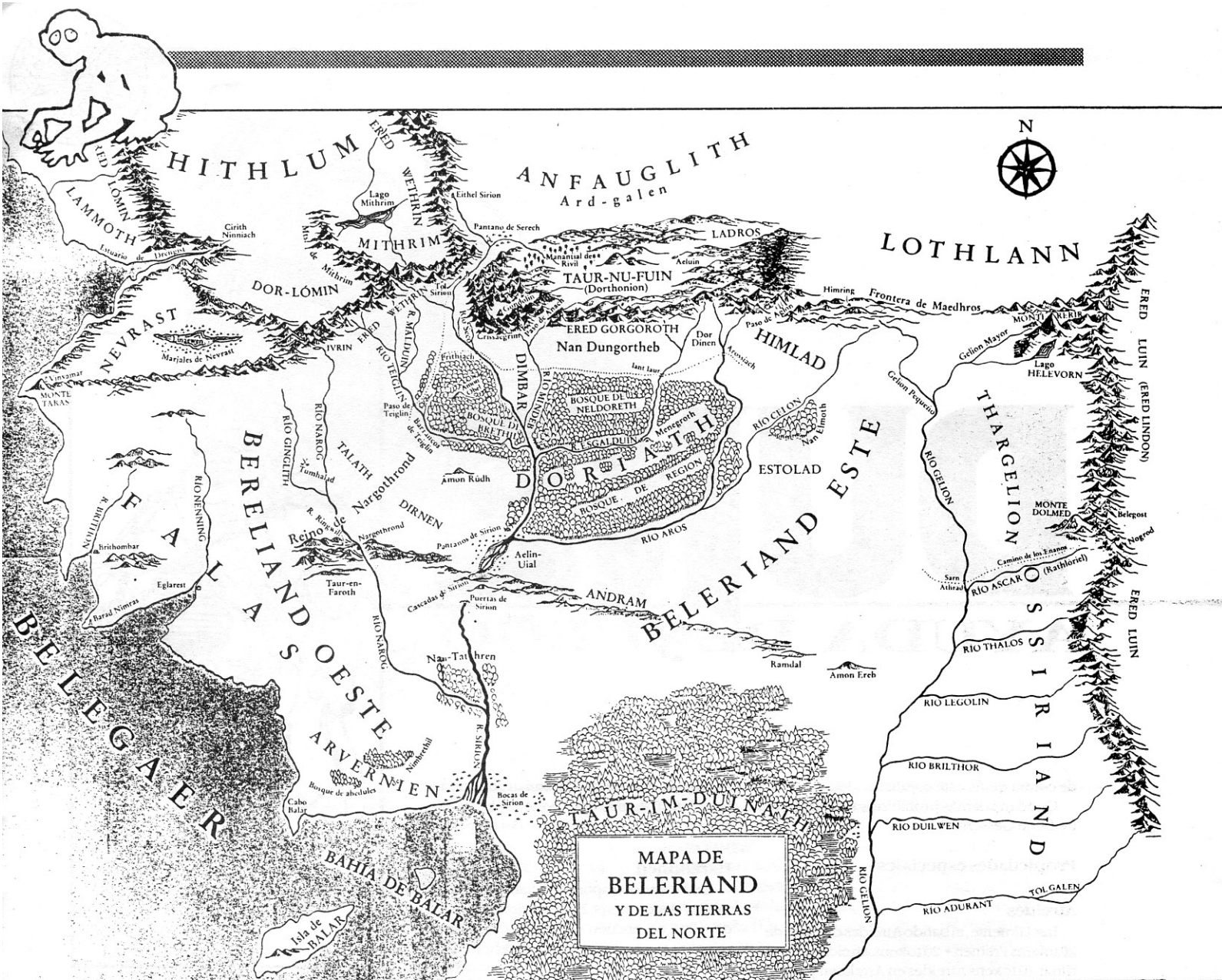
-La carta Ghola permite recuperar a un líder propio gratis, o bien a un enemigo pagando su valor en especia, con lo que éste pasa a ser un líder capturado. Se puede resucitar a un líder siempre que el jugador disponga de 7 ó menos líderes bajo su control. Guild puede recuperar líderes en cualquier circunstancia.

-La carta Karama adquiere nuevas propiedades:

*Anula todas las propiedades de Paul en combate.

*Paul puede utilizarlo, si forma parte de un combate, para ver el plan de batalla completo de su enemigo.

*Harkonnen puede utilizarlo para recuperar gratis a un líder Emperador o familiar (Princesa Irulan y Lady Fenring).



AYUDA DE JUEGO

BELERIAND: 2ª Parte

LAS RAZAS

Hay que hacer notar que la tabla con la que se eligen las razas a la hora de jugar a Merp, no tiene nada que ver con las que participan en la Primer Edad. Para sustituirla proporcionaremos otra (ver más adelante). Otra cuestión importante es que, por ejemplo, los Noldor de la Primera Edad no son iguales a los de la Tercera. Un punto coincidente son los Sindar y los Sylvains, que son exactamente iguales en la Primera y la Tercera Edad.

Los Enanos son ligeramente diferentes en sus habilidades para el combate y la Magia, reflejándose así su superioridad de antaño.

No obstante, el cambio más significativo lo tienen los hombres, de los cuales hay sólo cuatro razas, las tres Casas de los Edain y los hombres Orientales. Estos últimos los hemos identificado con los Dunlendings, y así los hemos descrito.

Como las tres casas de los Edain son lo más diferente que encontramos (para el resto es bastante simple referirse al Merp), os proporcionaremos una pequeña descripción de las Casas, junto a la Tabla de Razas:

Club Mordor, Mordor Design.

TABLA DE RAZAS

0-35	Elfo Noldor
36-60	Elfo Sindar
61-65	Elfo Sylvain
66-68	Enano
69-70	Humano Oriental
71-80	Humano de la Casa de Hador
81-90	Humano de la Casa de Beor
91-00	Humano de la Casa de Haleth

HADOR: Nombre que se da a los hombres de la Casa de Hador. Hador era el bisnieto de Malach, que condujo a su pueblo al Oeste a través de las Montañas Azules. Vivieron en el señorío de Dor-lómin y fueron la casa más poderosa de las tres de los Hombres.

Aspecto Físico

-Corpulencia: Eran fuertes y resistentes. Podían hacer largos viajes y aguantaban bien el frío, por ello se dedicaban a la vigilancia de las montañas que rodeaban Angband. El peso

de los hombres estaba en unos 100 Kgs y el de las mujeres en 65.

-Aspecto: Casi todos eran rubios y de ojos azules.

-Resistencia: Grande.

-Talla. Hombres: 195 cms. Mujeres: 178 cms.

-Duración de vida: Entre 70-95 años.

-Oposiciones: +20 contra ataques de frío

-Características especiales: +10 BO en Combate.

Cultura

Se adaptaron al modo de vida de los Elfos Noldor.

Otros factores

-Comportamiento: Rápidos para el enfado y la risa. Curiosos por naturaleza.

-Lenguajes: De las tres Casas fue la única que conservó su lenguaje, del cual surgió el Adûnai (5). Sin embargo, el élfico era de uso corriente entre ellos, y era el lenguaje que usaban con los demás. Quenya (3), Sindar (5).

-Prejuicios: odio feroz a los orcos.



- Restricciones a las profesiones: Ninguna.
- Opciones históricas: 4.

BEOR: Primero de los pueblos que llegó a Belerand. Primero se instalaron en Estalad, pero pronto dejaron este lugar y ocuparon Dorthonion. De todos los hombres eran los más parecidos a los Noldor, y los más amados por ellos. Tenían mentes ágiles, manos hábiles y una gran memoria.

Aspecto Físico

-Corpulencia: Normal. Los hombres pesan alrededor de 72 Kgs, las mujeres 56.

-Aspecto: Los cabellos oscuros o castaños, los ojos grises.

-Resistencia: Moderada.

-Talla. Hombres: 180 cms. Mujeres: 165 cms.

-Duración de vida: Entre 70-95 años.

-Oposiciones: Normales.

-Características especiales: ninguna.

Cultura

Igual que la Casa Hador.

Otros factores

-Comportamiento: están más inclinados a la piedad que a la risa.

-Lenguajes: Hablan el Sindar (5) y el Quenya (3).

-Prejuicios: odio como todos los Edain a los Orcos y se relacionan amigablemente con los Noldor (como todos los Edain excepto los de Haleth).

-Opciones históricas: 4.

HALETH: Este pueblo era semejante al de Beor, pero más reservados tras su casi exterminación en la región de Thargalion. Después de la guerra habitaron en el Bosque de Brethil apartados de los demás pueblos de Belerand.

Aspecto Físico

-Corpulencia: Normal. El peso de los hombres estaba en unos 65 Kgs y el de las mujeres en 52.

-Aspecto: Cabellos de color oscuro o castaño, y los ojos grises o verdes.

-Resistencia: Moderada.

-Talla. Hombres: 175cms. Mujeres: 165 cms.

-Duración de vida: Entre 70-95 años.

-Oposiciones: Moderadas.

-Características especiales: +20 a las maniobras de escalada y acrobacia. +10 a sobrevivir en la Naturaleza, +10 a los BO con misiles.

Cultura

Igual que los demás Edain, excepto que viven dispersados por el bosque reunidos en familias.

Otros factores

-Comportamiento: Mucho menos curioso que los de Beor, más bien reservados.

-Lenguajes: Quenya (1), Sindar (5).

-Prejuicios: odian a los orcos.

-Restricciones a las profesiones: Ninguna.

-Opciones históricas: 3.

TABLA DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS

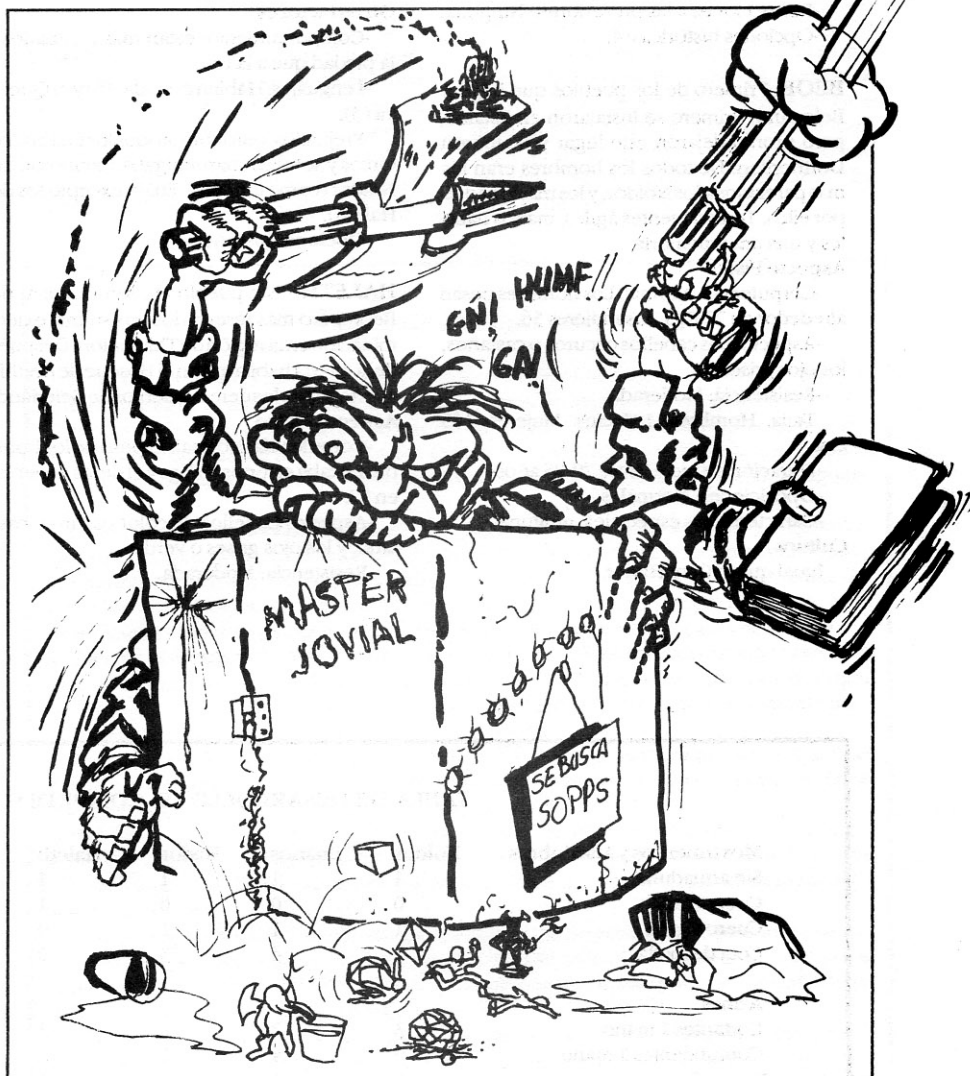
Movimientos y Maniobras	Noldor	Enanos	Hador	Haleth	Beor	Hombres orientales
Sin armadura	1	1	1	1	1	1
Cuero blando	0	0	0	1	0	0
Cuero rígido	1	1	1	0	1	1
Cota de mallas	2	4	3	0	0	0
Armas						
Cortantes 1 mano	3	2	2	2	2	0
Contundentes 1 mano	0	4	1	0	0	1
Armas 2 manos	1	1	0	0	0	0
Armas de lanzar	1	1	1	1	1	2
Proyectiles	2	0	1	1	1	1
Lanzas	1	1	2	0	0	2
Competencias Generales						
Escalada	1	2	1	4	1	5
Equitación	3	0	2	1	2	1
Natación	2	0	1	1	0	1
Subterfugios						
Emboscada	0	0	0	0	0	0
Esconderse	2	0	0	4	1	2
Robar	0	2	0	1	0	0
Desarmar trampas	0	2	0	1	0	0
Competencias Magia						
Lectura de runas	4	2	0	0	1	0
Utilización de objetos	2	1	0	0	1	0
Diversos						
Desarrollo corporal	2	3	2	2	2	2
Percepción	3	2	1	1	1	1
%Lista de Hechizos	40	5	3	3		
Nº Grados de Lenguaje	10	4	0	2	0	2
Nº Puntos de Historia	2	3	4	3	4	4

Nota final: los Teleri son como los Sindar, y los Sylvains son como en la 3ª Edad.

S.O.P.P.S.

INICIACION AL S.O.P.P.S. (SISTEMA ORGANIZADO PARA PARTIDAS SENCILLAS)

Por Radegundo de Maguncia



¿Cuántos Másters en potencia no se han visto con coraje suficiente para afrontar los complicados ajustes de **Advanced Dungeons & Dragons**, las tablas comparativas de **Paranoia** o la simultaneidad de acciones en los rounds de combate de **Judge Dredd**?

Como lo que se trata es de potenciar el rol en todas sus formas no dudo en proponer el **S.O.P.P.S.** para acceder rápidamente y sin complicaciones a cualquier juego de rol, sea cual sea el número de jugadores y nivel de sus personajes.

En primer lugar, deberemos proveernos de una pantalla-parapeto lo más grande posible. Es importante que el aspecto exterior sea imponente con abundantes ilustraciones a ser posible en color. En la parte interior de la pantalla no es necesario que haya nada escrito o dibujado.

Naturalmente, la pantalla original del juego elegido puede servir pero no es en absoluto necesaria ya que la función de este elemento vital del **S.O.P.P.S.** es ocultar los manejos del Máster.

Estos manejos consisten fundamentalmente en dos maniobras:

- Sonido continuo de dados y exclamaciones de ¡Hum! y ¡Ajá!
- Garrapateo de notas (se recomienda acompañarlas de pausas y gruñidos de profunda concentración).

Manejando estos ingredientes con soltura cualquier Máster puede conducir el juego con un mínimo de sentido común. Llegado un combate o una situación que requiriera múltiples tiradas de dados, ajustes, consultas y probablemente largas discusiones, el Máster sólo ha de arrebatar los dados al jugador con la frase ritual de "¡ya tiro yo por ti!" y una vez oculto tras su parapeto, proceder al sistema mencionado para anunciar tras un tiempo prudencial lo que le de la real gana.

Naturalmente, el manejo de los personajes no jugadores aún es más sencillo, ya que se puede decidir de antemano lo que va a suceder pero no por ello se descuidará el agitar los dados y proferir los gruñidos, hums y ajás ya citados.

De esta manera y gracias al **S.O.P.P.S.** todo el mundo puede hacer de Máster en cualquier momento. Se incrementa el número de jugadores (ya que sabemos que va ligado al número de Másters disponibles) y aparece una amplia gama de juegos que antes no era posible experimentar.

Se recomienda especialmente para la utilización del **S.O.P.P.S.** el escoger precisamente algún grupo de jugadores que no conozca en absoluto el juego en cuestión para facilitar los trapicheos y el arrebatación de atribuciones y dados. Así, un grupo de jugadores normalmente especializados en **Star Wars**

poco tendrán que objetar a un Máster de **Shadowrun** o **Teenage Mutant Ninja Turtles** que esté empleando adecuadamente el sistema **S.O.P.P.S.**

De tanto en tanto el Máster deberá abandonar su parapeto para consultar las hojas de los personajes. Esta es una maniobra psicológica que le da verismo a cualquier juego y además pone nerviosos a los jugadores. Hay el peligro de que algún avisado aproveche para echar un vistazo tras el panel y vea que no hay nada escrito excepto rayotes y simulación de números. Quizás no haya ni dados (¡Algunos Másters realmente fanáticos del **S.O.P.P.S.** utilizan huesos de albaricoque y cubilete!). Para casos de emergencia como éste hay que sacar rápidamente un fajo de papeles del bolsillo y bramar: "¡Lo tengo todo aquí, tipo listo!". El jugador fisgón, avergonzado, no repetirá la maniobra, sobre todo porque el Máster dará cuenta de su personaje en los 3 minutos siguientes. Un par de sonidos de dados, un hum y un aja, un garrapateo en un papel, dos pausas, otro aja y adiós personaje. Son las ventajas de este sistema.

Fuera complejos pues ¡adelante! Cientos de juegos aguardan en los estantes y miles de jugadores esperan ávidos vuestras partidas. Si queréis empollar las reglas, fantástico, y si no, recordad que con un poco de morro y el **S.O.P.P.S.** no hay partida que decaiga.



VIAJE A PEQUAN



Por Joan F. Regné + Diseños Orbitales

Situación Inicial

Los personajes se encuentran en el astropuerto de Extolay/Lanth (1711-B45589A-A), a la espera de contratar una carga para su astronave. La disponibilidad de cargas es actualmente muy baja, y los costes de estacionamiento y manutención de rutina del astropuerto empiezan a representar un gasto bastante irritante para la tripulación.

Este escenario está dispuesto para un grupo de aventureros que formen la tripulación de una astronave mercante con aerodinámica atmosférica y capacidad de Tránsito Interestelar 2 como mínimo. La astronave será probablemente un Carguero Independiente de Largo Alcance Tipo A2 de 200 Tm (descrito más adelante), pero cualquier otra astronave mercante es apropiada (excepto quizás las de desplazamientos mayores a 400 Tm). Es posible emprender la misión con un Carguero Independiente Tipo A (descrito en el Libro 2, página 125 del Reglamento de **Traveller**), pero la misión se complicará al hacer necesario el repostaje en el astropuerto de Pequán. Ver la sección *Repostaje en Pequán* más adelante si los aventureros disponen de una astronave con capacidad de Tránsito Interestelar 1. El árbitro puede diseñar una astronave mercante de estas características o de mayor rendimiento, o podrá permitir su diseño por parte de los jugadores; en cualquier caso, el como los aventureros disponen de este carguero independiente y si son propietarios o no de él deberá determinarse por el árbitro de acuerdo con su campaña.

El Patron

Los aventureros son contactados en el astropuerto por un individuo bien vestido, que se presenta a ellos como John Davis, ejecutivo comercial de Anisla & Sons Inc., una compañía fabricante de bienes de consumo general con base en Regina/Regina (1910-A788899-A) y con diversas sucursales en otros sistemas de los Subsectores de Regina y Lanth.

Davis quiere proponer a los aventureros que su carguero efectúe un transporte a Pequán/Jewell (0910-E5656B9-4), indicándoles de entrada que se trata de una operación muy importante para las expectativas de mercado de su compañía. En caso de que los aventureros se muestren dispuestos a dialogar con Davis, éste les citará para el día siguiente en su oficina del astropuerto.

El Trabajo

John Davis tiene una oficina alquilada en uno de los edificios comerciales del astropuerto. En la puerta figura un rótulo con el nombre y cargo de Davis, así como el logotipo de Anisla & Sons Inc. Una vez Davis les reciba, les dirá que se acomoden y pasará a proporcionarles los siguientes detalles del flete.

Anisla & Sons es una compañía dedicada a la manufactura de bienes de consumo general, como electrodomésticos, equipos de audio y holovideo, instrumentos musicales, etc. Pese a ser una empresa sólida y establecida, su política comercial le exige actualmente una constante expansión de mercado. La especial situación política de Pequán (una dictadura bastante férrea) hace imposible que

el planeta pueda convertirse en un buen mercado, aún con su avidez de disponer de bienes como los fabricados por Anisla & Sons. Para la población de Pequán, el disponer de una cámara holográfica o de un comunicador es algo impensable con su nivel tecnológico y el hermetismo impuesto por el gobierno a la sociedad. La compañía ha efectuado sondeos encubiertos en Pequán, y han descubierto con sorpresa que existe un fuerte movimiento de resistencia armada en contra del actual gobierno. Anisla & Sons se ha comprometido con la guerrilla antigubernamental para prestarles su ayuda, ya que, según Davis, "las justas aspiraciones del pueblo de Pequán son conmovedoras y Anisla & Sons también puede poner su parte para mejorar tan triste situación política". Por otra parte, Davis reconocerá que el trato de su compañía con la guerrilla antigubernamental también dispone que una vez depuesta la dictadura en Pequán Anisla & Sons tendrá preferencia al abrir el nuevo gobierno las relaciones comerciales con el Imperio.

Según Davis, la ayuda que se proporcionará a la guerrilla antigubernamental se limita a la entrega de cierta cantidad de material humanitario. Davis desea que sea el carguero de los aventureros quien efectúe el transporte y la entrega a la guerrilla de Pequán. Lógicamente, explica Davis, esta operación entraña riesgos reales ya que no podrá efectuarse la entrega abiertamente en el astropuerto, por razones obvias. En resumen, Davis propone a los aventureros llevar a cabo el transporte y la entrega clandestina en el planeta a la guerri-



lla del material. Davis ofrece 100,000 Cr a los aventureros tras la conclusión con éxito de la operación, más 40,000 Cr más por adelantado para los gastos de combustible, estacionamiento en astropuertos, reparaciones de emergencia, etc.

Si los personajes están de acuerdo, personal de Anisla & Sons se ocupará de embarcar y estibar la carga a bordo del carguero de los aventureros al día siguiente. En caso de que los aventureros quieran pensarlo, Davis les concederá 3 días para decidirse; no dispone de más tiempo.

Nota para el Arbitro

Anisla & Sons Inc. es, realmente, una compañía fabricante de bienes de consumo general como Davis la ha descrito. Así figurará en cualquier registro electrónico de información comercial, y así se referirá a ella cualquier persona a la que se pregunte dentro del mundillo empresarial. Lo que no resulta fácil de averiguar (y llevaría a cualquier persona dispuesta a descubrirlo meses de investigación) es que gran parte del capital de Anisla & Sons pertenece, a través de hombres de paja, a la megacorporación SuSAG. SuSAG es una enorme organización comercial que tiene intereses y sucursales en cualquier sector del Imperio; se trata de una megacorporación de las pocas que han llegado a esta importancia en el Imperio. SuSAG mantiene, en sistemas planetarios fuera de las fronteras del Imperio, laboratorios que producen las altamente ilegales Drogas Psi, siempre bajo el más estricto secreto. La realidad es que mediante la ayuda prestada a la guerrilla antigubernamental de Pequan, primero por mediación de Anisla & Sons (esta operación), y una posterior ayuda activa por parte de otras organizaciones también ligadas a SuSAG (que enviarán unidades mercenarias al sistema), se pretende la deposición del actual gobierno a cambio de que el nuevo, formado por los ahora comites de responsabilidad de la guerrilla, conceda en propiedad a SuSAG importantes asentamientos en Pequan sin hacer preguntas. SuSAG dispondrá entonces de un nuevo laboratorio productor de Drogas Psi fuera del Imperio.

La carga y otros detalles

La carga embarcada por Anisla & Sons a bordo del carguero de los aventureros está compuesta por cinco contenedores de acero de 5Tm de desplazamiento cada uno. Los contenedores están cerrados y precintados; la documentación legal que les acompaña está extendida por la aduana planetaria y está absolutamente en regla; el listado de detalle de la carga adjunto indica que en los contenedores hay medicamentos y material sanitario básico, ropa, mantas, tiendas de campaña, etc. Todos los artículos son útiles y muy necesarios para cualquier guerrilla, pero en ningún caso se trata de material ofensivo militarmente. Davis asiste al embarque de los contenedores, y entregará a los aventureros los 40,000 Cr así como ciertas coordenadas y parámetros de reentrada orbital a Pequan que guiarán a la astronave a su punto de aterrizaje en la superficie del planeta.

Davis entrega estas coordenadas en for-

ma de un corto programa de computadora (entrará dentro de la categoría de programas de rutina; ocupa 1 espacio, y deberá utilizarse junto con el programa de Maniobra al efectuar la astronave la maniobra de penetración en la atmósfera y descenso y aterrizaje). Davis explicará al astrónavegante del carguero que deberá utilizar estrictamente este programa a la llegada de la astronave a la órbita de Pequan, ya que representa el único medio de comunicación entre la guerrilla y el carguero en órbita. Davis proporcionará la siguiente explicación al aventurero que actúe como astrónavegante del carguero:

1. El programa deberá insertarse en la computadora de a bordo y procesarse junto con el programa Maniobra en el momento en que el carguero se encuentre en órbita a Pequan y a punto de iniciar el descenso a la superficie del planeta. Una vez ambos programas estén procesándose, el piloto recibirá información proporcionada por el programa relativa al ángulo de reentrada orbital y vuelo atmosférico posterior, a medida que el piloto conduce el descenso del carguero. Se trata de un programa absolutamente fiable; Davis insiste en que es vital seguir sus indicaciones en el transcurso del descenso al planeta.
2. Davis indica a piloto y astrónavegante que el programa funciona como un "Controlador" automático; sitúa en línea el equipo de sensores de la astronave con una baliza que emite una señal de alta frecuencia, en posesión de la guerrilla (a la cual se entregó este artefacto en previsión de ésta y las siguientes operaciones de abastecimiento clandestinas por parte de astronaves).
3. La guerrilla antigubernamental de Pequan activará la baliza por un período de 3 horas en tres días consecutivos. El carguero deberá encontrarse en órbita esperando la señal en cualquiera de tales días; en caso de que no sea así, la operación fracasará, ya que las instrucciones del grupo de guerrilleros encargado de recibir la carga tiene las órdenes de actuar de este modo y tras ello regresar a sus santuarios haya llegado o no la astronave. No esperarán bajo ningún concepto. Una vez los sensores de la astronave capten la señal de la baliza, el "controlador" automático guiará la astronave hasta el punto de aterrizaje, donde los guerrilleros esperarán para desembarcar los contenedores. No tiene por qué presentarse ningún problema si los aventureros son puntuales y siguen las instrucciones.
4. Una vez desembarcada la carga, el carguero deberá elevarse de nuevo y efectuar Tránsito Interestelar fuera del sistema Pequan. No pueden correrse riesgos permaneciendo más que unas horas en la superficie del planeta, y desde luego existe también el riesgo de un encuentro con alguna astronave de la Armada Espacial de Pequan.

Davis aconseja a los aventureros que intenten llegar con antelación a la fecha prevista a Pequan, ya que siempre pueden ocultarse en las profundidades del espacio alejado del núcleo del sistema planetario hasta que sea el momento de situarse en órbita. Si llegan con pocas horas de margen, deberán improvisar o proceder directamente hacia la órbita del planeta principal, lo cual aumentará los riesgos de ser detectados por la Armada Espacial de Pequan. La guerrilla activará la baliza dentro de 42 días exactamente; Davis ha dispues-

to este plazo de tiempo considerando que quizás se viera obligado a contratar un Carguero Independiente Tipo A con capacidad de Tránsito Interestelar 1. Si este es el caso, Davis también proporcionará los detalles que se indican en la sección *Repostaje en Pequan*. En caso de que la astronave de los aventureros tenga capacidad de Tránsito Interestelar 2 ó más, Davis deja a la discreción de los aventureros el trayecto hasta Pequan, pero insiste en que la astronave reposte en Tremous Dex/Vilis (1311) para llegar a Pequan con la posibilidad de emprender sin necesidad de repostar de nuevo Tránsito Interestelar para abandonar el sistema tras desembarcar la carga.

Con estas últimas instrucciones, Davis deseará buena suerte a los aventureros y se marchará. Si los aventureros se tomaron los tres días para pensárselo, deberán darse prisa para disponerse a partir, ya que para llegar a Pequan cuando está previsto deben partir al día siguiente. En caso de que se decidieran inmediatamente, aún tienen tres días para prepararse, adquirir equipo, o indagar acerca de Pequan, Davis, o la compañía.

Nota para el árbitro

El manifiesto de carga entregado junto con el resto de documentación es perfectamente legal, pero Davis lo consiguió por medio de varios sobornos. La carga indicada no corresponde con el contenido real de los cinco contenedores, cuyo interior está en realidad repleto de rifles de asalto, munición, armas cortas y de soporte de varios tipos, y de algunos accesorios y equipo militar ofensivo de Nivel Tecnológico 9. Una guerrilla equipada con este armamento despedazaría a tropas regulares como las del ejército regular de Pequan (equipadas a Nivel Tecnológico 4) en cualquier situación.

Los contenedores precintados superarán cualquier inspección aduanera en cualquiera de los planetas en que el carguero pueda hacer escala en su camino a Pequan, ya que tan sólo se efectuarán inspecciones casuales a menos que el comportamiento de los aventureros sea sospechoso o el árbitro decida hacerles pasar un mal rato. En cualquier caso, las inspecciones en las escalas serán superadas sin dificultades, ya que los oficiales tan sólo requerirán la apertura de los contenedores en caso de que la carga fuera a ser desembarcada en su planeta, y este no es el caso. Como medida adicional de seguridad, Davis ha hecho situar a primera vista en el interior de los contenedores material que si concuerda con el manifiesto de carga (ropa, equipo médico, etc.). Cualquier inspección casual de los primeros bultos en cada contenedor no descubrirá nada. Si uno de los aventureros decide romper el precinto de un contenedor e inspeccionar el contenido, el árbitro deberá tan sólo permitirle descubrir la carga real si el jugador le dice que emprende un registro a conciencia; los registros casuales no revelarán nada especial. Lo que si ocurrirá posiblemente es que un precinto roto despierte la curiosidad del siguiente oficial de aduanas, el cual muy probablemente si registraría la totalidad del contenedor...

Finalmente, la hoja de ruta preparada por Davis indica que el destino de los cinco contenedores es Utoland/Jewell (1209-C473464-7), pero esto no debe preocupar a los aventu-

Carguero independiente de largo alcance (Tipo A2)

Desplazamiento: 200 Tm (casco estándar). 2800 metros cúbicos.

Dimensiones: 49.3 Mts de largo por 28.5 Mts de ancho por 8.7 Mts de alto.

Tripulación: Tres individuos mínimo. Piloto/Astronauta, Ingeniero, Médico/Asistente de a bordo. Es posible añadir hasta dos artilleros.

Aceleración: 2G. Las operaciones de rutina y la velocidad de crucero normal se obtiene a 1G.

Tránsito Interestelar: 2. Un Tránsito Interestelar 2 o dos Tránsitos Interestelares 1. El Reactor de Tránsito Interestelar dispone de Gobernador de Tránsito integrado.

Planta de Potencia: 2. Proporciona potencia al Reactor de Tránsito y al Reactor de Maniobra.

Ingeniería: Reactores Duprée instalados junto a una Planta de Potencia Halonic Duplex.

Sistemas Gravíticos: Compensadores Inerciales. Campo de Gravedad estándar de piso ajustable a un rendimiento desde 0.1G hasta 2.0G.

Alcance: Capacidad de hasta 4 semanas de maniobra ininterrumpida. Un Tránsito Interestelar 2. Tres meses de soporte vital y suministro de energía.

Capacidad de Carga: Siete pasajeros de 1º ó 2º. Cuatro pasajeros de 3º. 46 Tm de carga.

Armamento: Dos soportes de armamento montados a estribor y a babor. Armamento variable; normalmente dos torretas dobles armadas con láseres de impulso o dinámicos.

Sistema Electrónico: Una Computadora de a bordo Modelo 1/bis o equivalente. Consolas de recreo.

Vehículos Auxiliares: Ninguno. Un hangar situado en la parte dorsal delantera del casco (sobre la rampa de acceso de carga delantera) contiene una Voladora estándar. Es posible acceder al hangar desde el interior de la astronave. La Voladora permite movilidad a la tripulación y su uso como transporte a la superficie de cualquier planeta desde órbita.



remos puesto que Davis también ha dispuesto como falsear la llegada.

El viaje a Pequán

Si los aventureros no rompen los precintos, el viaje a Pequán transcurrirá sin incidentes (a parte de los dispuestos por el árbitro) o los que se produzcan aleatoriamente con otras astronaves al efectuar tiradas en la Tabla de Encuentros con Astronaves (en la página 146 del Reglamento de **Traveller**).

El único problema que puede presentarse a lo largo del viaje (si la astronave es un Carguero Independiente Tipo A) es que la duración de un Tránsito Interestelar es impredecible; cada Tránsito Interestelar tiene una duración aproximada de una semana (unas 168 horas) pero es normal una variación de alrededor de un 10% por arriba o por abajo. Trás efectuar cada Tránsito Interestelar, el árbitro deberá efectuar una Tirada de 3D; el resultado indicará el número de horas de desviación contra la base de 168. Deberá entonces efectuarse una nueva Tirada de 1D. Un resultado de 16 2 indicará que se restarán las horas de desviación de la base; un resultado de 3 ó 4 indicará que la variación será mínima (ver más abajo) y un resultado de 5 ó 6 indicará que deberán sumarse. Si la variación es mínima está será únicamente de 1D horas, determinándose si por encima o por debajo con la Tirada de otro dado (1,2,3= por arriba 4,5,6= por abajo). El árbitro también deberá tener

en cuenta al contabilizar las horas totales el tiempo que el carguero permanezca reposando en cada una de las escalas. Davis ha supuesto que el carguero se encontrará en órbita de Pequán en unos 40 días. Los guerrilleros habrán activado la baliza después de 41 días tras el despegue del carguero de Extolay, y esperarán dos días más, activando la baliza durante tres horas cada día a partir del primero.

Si la astronave de los jugadores tiene capacidad de Tránsito Interestelar 2 ó más el problema del tiempo no será tan importante. A pesar de ello, el árbitro deberá contabilizar el tiempo de una forma igualmente estricta para saber en que momento llegan los aventureros a Pequán y en que momento activarán los guerrilleros la baliza.

Llegada a Pequán

El carguero de los personajes regresará al espacio normal en el sistema Pequán, después de completar cinco Tránsitos Interestelares (si viajaban en un Carguero Independiente Tipo A) o 3 ó 4 si su astronave tenía una capacidad superior de Tránsito. En caso de que la astronave tuviera capacidad de Tránsito Interestelar 2 ó más, los depósitos de combustible aún contendrán el suficiente para efectuar otro Tránsito Interestelar tras desembarcar la carga. Si el carguero tan sólo posee capacidad de Tránsito Interestelar 1, llegará con los depósitos casi vacíos y deberá repostar en el astropuerto en la superficie del plane-

ta ver la sección siguiente.

Si todo ha transcurrido como estaba previsto, los aventureros habrán llegado con un margen de horas o días al sistema, y podrán ocultarse en el espacio profundo más alejado del centro del sistema, preparándose para afrontar la maniobra de descenso a la superficie. En este período de espera, si los aventureros permanecen a la escucha de la radio, podrán captar algunas conversaciones de rutina entre los controladores del astropuerto y algunas astronaves de la Armada Espacial de Pequán. Hay muy poco tráfico de astronaves mercantes o lanzaderas.

El planeta Pequán tiene un diámetro de 5,000 millas (8,000 Kms), por lo que el carguero de los aventureros deberá recorrer un mínimo de 800,000 Kms hasta situarse en órbita al planeta (ya que el Tránsito Interestelar siempre concluye a más de 100 órbitas del planeta principal de cualquier sistema; si los aventureros han llegado con bastante antelación al sistema, probablemente habrán seguido el consejo de Davis y se habrán ocultado a una distancia aún superior - los jugadores deberán indicar cuál). A 1G, el tiempo de aproximación a órbita será de algo más de 5 horas (ver la página 111 del Reglamento de **Traveller**).

En la aproximación a órbita de Pequán, el carguero será contactado por radio por el controlador del astropuerto de Pequán, que les preguntará acerca de los motivos de su presencia en el sistema y de si desean el vector de descenso al astropuerto. Cualquier respuesta convincente por parte de los aventureros acerca de sus intenciones no despertará sospechas y se les permitirá situarse en órbita. Es normal que una astronave mercante haga una escala y permanezca en órbita para hacer pequeñas reparaciones o simplemente para preparar el siguiente Tránsito Interestelar. A pesar de ello, el controlador les asignará una órbita de estacionamiento concreta, y desde luego el negarse a asumirla será sospechoso. Desde tal órbita geosíncrona, a pesar de todo, les será posible a los aventureros captar la señal de la baliza de la guerrilla. El árbitro podrá proporcionar esta información.

Una vez el carguero se encuentre estacionado en órbita en la posición indicada por el controlador, una Pinaza Lenta (página 122 del Reglamento de **Traveller**) de la Armada Espacial de Pequán se aproximará a la posición del carguero, avisandoles por radio de que se dispongan a ser abordados. Hasta el momento, los sensores del carguero no habrán captado ninguna señal de la baliza.

La Pinaza Lenta se situará en posición junto al casco del carguero y se unirán las esclusas de aire de ambas naves. El grupo de abordaje (formado por cuatro Infantes de Marina, cuyos Atributos y Habilidades el árbitro deberá determinar, considerando que uno de ellos será un suboficial y que su único armamento serán Pistolas Automáticas y Armaduras de Cota) procederá a llevar a cabo una inspección de rutina del carguero. La severidad de la inspección queda a gusto del árbitro; si los aventureros se muestran nerviosos, impertinentes o simplemente sospechosos, es muy posible que este encuentro acabe con violencia. Si el grupo de abordaje descu-



radio al grueso de las tropas cual es su posición y la situación. Los soldados esperan que los tripulantes del carguero salgan de la astronave y se dirijan hacia la baliza; en este momento esperan abrir fuego y capturar tras ello el carguero.

El árbitro deberá tener en cuenta el plan de los soldados al moderar las rondas de combate. Según las acciones de los aventureros, los soldados actuarán en consecuencia:

-Si los aventureros deciden no abandonar la astronave y observar, el árbitro deberá indicar que tras 15 minutos de espera podrán observar como un grupo de 6 individuos armados se aproxima desde el linde del bosque a la astronave (se trata de seis soldados que avanzan corriendo desde la posición de la patrulla del ejército). Los aventureros podrán observar que no se trata de guerrilleros cuando se encuentren a 5 bandas de distancia. En este punto se iniciarán los Turnos de Combate. Ninguno de los bandos cuenta con el elemento sorpresa.

-Si parte (o la totalidad) del grupo de aventureros se dirige hacia la baliza, los soldados procederán como tenían planeado. Esperarán a que los aventureros se encuentren a dos bandas de distancia y entonces abrirán fuego. Los aventureros no podrán observarles a simple vista hasta que se encuentren a dos bandas, pero eso no tiene importancia ya que a menos que los aventureros dispongan de Visores Infrarrojos o Intensificadores de Luz (Libro 3, página 183 del Reglamento de **Traveller**) y los estén usando, la emboscada tendrá lugar en el mismo instante en que los aventureros descubran a un grupo de hombres apostados. Si los aventureros utilizan alguno de los visores anteriores, podrán descubrir a los individuos apostados a 5 bandas de distancia, pero no podrán estar seguros de que se trate de amigos o enemigos. Tras incapacitar a los aventureros al descubierta, los soldados intentarán asaltar la astronave.

En cualquier caso, se iniciarán los Turnos de Combate. Estos se prolongarán hasta que

uno de los dos bandos resulte aniquilado o hayan transcurrido 20 Turnos completos (5 minutos), momento en el cual aparecerá un grupo de guerrilleros que había sido alertado por los que manejaban la baliza de la llegada del carguero antes de ser aniquilados por la patrulla del ejército. Estarán alertados de que algo ha salido mal al oír los disparos provenientes de la zona en que se encuentra el carguero. Avanzarán en orden de combate y sorprenderán a su vez a los soldados. 20 guerrilleros atacarán a los soldados, prolongándose los Turnos de Combate.

Si el resultado del tiroteo es favorable a la guerrilla y a los aventureros, uno de los guerrilleros se adelantará y se presentará a los aventureros como Anilom Bubeck, comandante de la célula guerrillera de la zona. Les dirá que no hay demasiado tiempo, ya que ha captado mensajes de radio confusos que parecen indicar que un importante número de tropas gubernamentales está al llegar. Por un sendero aparecerán 12 camiones desvencijados pertenecientes a la guerrilla, y los guerrilleros desembarcarán la carga y procederán a cargarla en los camiones. Trabajarán frenéticamente, y los camiones partirán con la totalidad de la carga en unos 25 minutos. Los guerrilleros romperán los precintos y extraerán la carga sin desplazar de la bodega de carga los contenedores; es posible que los aventureros se den cuenta ahora de la naturaleza real de la carga al ver desfilar el armamento. Bubeck les deseará suerte y conducirá a su grupo de guerrilleros fuera del área. Los cadáveres de los militares serán despojados de todo su equipo y abandonados. Los guerrilleros se llevan los cadáveres de sus compañeros muertos. Tras la partida del carguero, todo lo que encontrarán los soldados a su llegada es dieciocho soldados muertos.

Despegue y salida del sistema

Los aventureros podrán elevarse y alejarse del planeta Pequan inmediatamente. Un

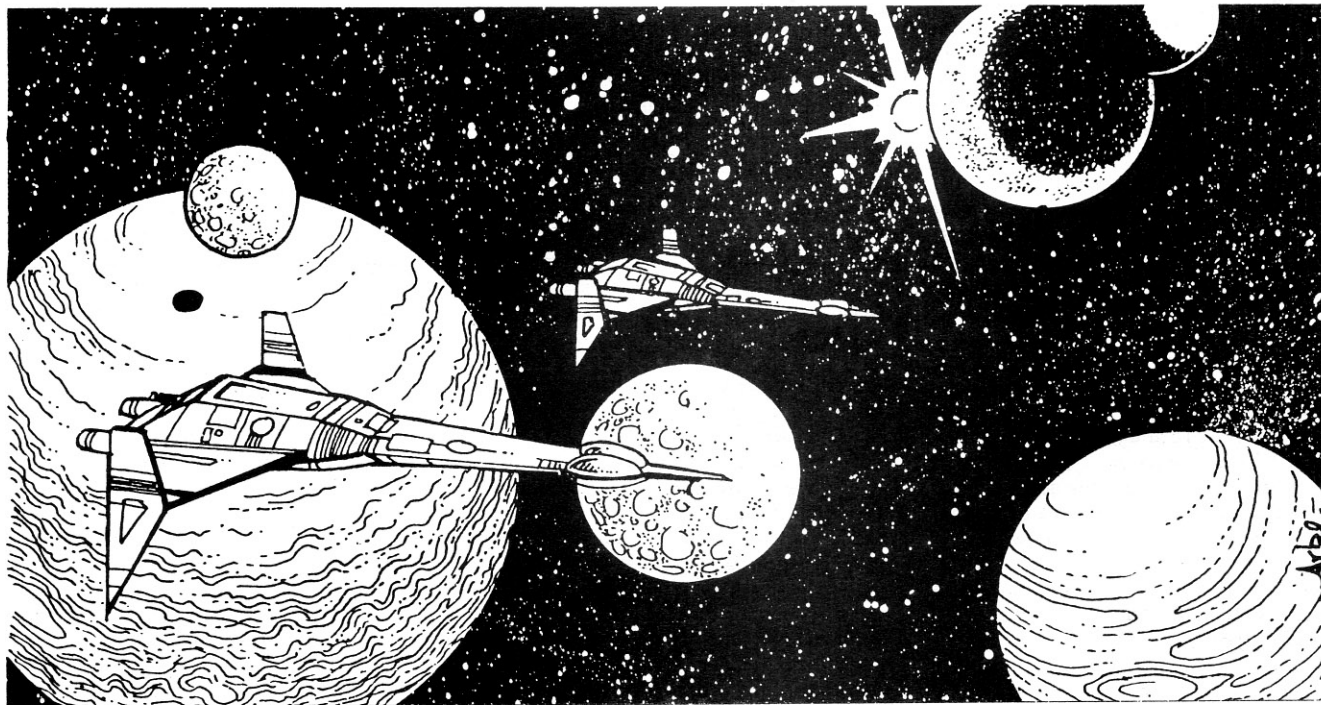
Crucero de Patrulla de la Armada Espacial de Pequan intentará interceptarles cueste lo que cueste. Se trata de una versión de exportación del Crucero de Patrulla Imperial estándar (Libro 3, página 127 del Reglamento de **Traveller**), con armamento reducido: tres torretas individuales con un láser de impulsos y una torreta doble con un descargador de partículas defensivas y un lanzamisiles. Este combate espacial terminará probablemente sin ningún resultado conclusivo más que la huida del carguero del sistema al iniciar Tránsito Interestelar. La misión habrá concluido felizmente.

Conclusión

Si los aventureros son arrestados por la Armada Espacial o el Ejército de Pequan en algún momento en el transcurso de la aventura, su destino será poco halagüeño. Serán sometidos a un juicio sumarísimo (es decir teatral) por las autoridades militares como terroristas, y pasarán en prisión un buen número de años (este puede ser el comienzo de posteriores aventuras al intentar la guerrilla liberarles, etc).

En caso de que todo salga bien, el viaje de vuelta a Extolay transcurrirá sin novedad. John Davis les recibirá y escuchará interesado el recuento de la misión. Davis les entregará los 100,000 Cr convenidos, y hasta 60,000 Cr más (1D x 10,000) si los aventureros le piden una bonificación por daños en la astronave, bajas en el grupo, etc.

Davis se despedirá de ellos diciéndoles que si necesitan trabajo en el futuro vengán a verle, ya que le han demostrado que puede confiar en ellos. Aparte de la paga, los aventureros cuentan ahora con una nueva amistad que el árbitro puede utilizar en posteriores aventuras o a la que los aventureros pueden recurrir.





Módulo AD&D
(adaptable a D&D) para 4-6
personajes de 3-5 nivel

Por Xavi Garriga

Dedicado a Fano y la Peña

La Historia:

Al Suroeste del reino de Hillbrook, entre el gran lago salado y las montañas de Carelia, se extiende el condado de Fanborn. Es uno de los lugares más bellos de todo el nuevo continente, pues la hierba crece por todas partes, con un color verde mucho más intenso que en cualquier otro sitio. Los habitantes de Fanborn se dedican a la cría de ganado, caballos y vacas en su mayoría, y todos los nobles de Hillbrook compran sus caballos aquí.

Hasta hace poco el condado era regido por Sir Robert Paden, a quien el Rey había otorgado estas tierras como recompensa a la valentía demostrada durante la guerra de las comarcas.

Sir Robert se instaló en el condado, contrajo matrimonio con Lady Laura, hija de un noble del lugar, y tuvo dos hijos, Mark y Genoveva; desgraciadamente en el parto de ésta, Lady Laura falleció.

El tiempo fué pasando, Genoveva creció y se convirtió en una niña encantadora a la que todo el pueblo adoraba; Mark por su parte era el orgullo de su padre por lo bien que manejaba las armas pese a su corta edad.

Lamentablemente hace ocho años toda esta felicidad terminó. Naytor, el secretario del conde Robert, falseó los libros de cuentas del condado y le acusó ante el Rey de quedarse con la mayor parte de los impuestos que recogía. El Rey se resistió mucho a creer a Naytor debido a la amistad que le unía a Sir Robert, pero las pruebas eran muy claras y finalmente no tuvo más remedio que mandar encerrar al conde.

Según las leyes de Hillbrook, ya que Naytor había descubierto el engaño, tenía el derecho a ser el próximo conde de Fanborn. La noche en la que el usurpador tomó posesión del condado, Mark, todavía un chiquillo, le atacó con la espada de su padre, pero Naytor le desarmó con facilidad y ordenó a sus guardas que lo encerraran. Mark huyó de los guardias, cogió un caballo y salió del castillo. Desde aquella noche nadie en Hillbrook le ha vuelto a ver y muchos creen que ha muerto. Al cabo de un año el conde Robert murió en las mazmorras del castillo del Rey, de tristeza y soledad.

Sabiendo que no gozaba de las simpatías del pueblo, Naytor "permitió" a Genoveva que siguiera viviendo en el castillo, al cuidado de la hermana de su madre, la vieja Lady Clarisa, esperando que la gente del condado lo tomase como un acto de buena voluntad.

Han pasado ocho años, ahora Genoveva es una guapísima joven de veinte años y Naytor planea casarse con ella; de hecho la ha amenazado con matar a Lady Clarisa si no acepta casarse con él. Evidentemente ella no ha podido negarse ya que Lady Clarisa es lo único que tiene en el mundo y la boda se celebrará a los diez días de empezar la aventura, la



primera noche de la luna llena del verano. Naytor quiere aprovechar la boda para asesinar a Sir Halloran, un noble del norte al que ni siquiera conoce, y así poder iniciar una guerra contra un condado del sur.

Como los más astutos ya habrán sospechado, Mark no ha muerto; se enroló como grumete en un barco que iba hacia el antiguo continente, una vez allí ingresó en la Orden de Paladines del Norte, realizó muchas hazañas por cuenta propia, y finalmente se unió a un grupo de aventureros con los que ha permanecido el resto de estos años.

La noticia de la boda de su hermana con Naytor ha llegado a sus oídos y ha convencido a sus siete amigos para que le acompañen hasta Fanborn a impedirla. Evidentemente ellos han aceptado y zarparon en el primer barco que se dirigía a Hillbrook.

El viaje fué tranquilo y en una semana desembarcaron en Duthrane, la capital de Hillbrook. Una vez allí compraron caballos y partieron hacia Fanborn, pero a los dos días de camino, los hombres de Naytor les tendieron una emboscada y mataron a dos de los compañeros. Mark y tres más del grupo quedaron gravemente heridos, pero pudieron acabar con los atacantes. Ahora el druida y el ranger,

los dos que salieron ilesos, han instalado un pequeño campamento y atienden a sus amigos.

1-El encargo

"Os dirigís a Fanborn para asistir a la boda, pues dicen que Lady Genoveva es la joven más bella de todo el reino y queréis comprobar si es cierto. Además el conde Naytor ofrece una buena recompensa por capturar a una banda de ladrones que el roba el dinero de los impuestos y habéis decidido probar suerte".

(Al empezar la aventura se asume que los PJs no saben nada sobre la historia del condado).

"Avanzáis por un pequeño sendero que discurre por el bosque, pues habéis oído que a veces se ha visto a los bandidos por aquí, cuando de repente oís ruido de aceros cruzados a unos cuantos metros por delante vuestro".

Si los PJs se dirigen hacia allí descríbeles la siguiente escena:

"En un pequeño claro del bosque hay un elfo muy corpulento luchando con una gran espada a dos manos contra dos gnolls con lanzas. En el suelo hay otro gnoll muerto y un ciervo atravesado por una flecha".



Al ver a los PJs los gnolls se darán a la fuga. El elfo agradecerá la ayuda, se presentará como "Noleugim del Korkeem" y dicho esto se cargará el ciervo a la espalda y tras invitarles a seguirle se internará en el bosque.

"Tras cinco minutos de camino, llegáis a un gran claro en el que se han construido dos techados de paja. Bajo uno de ellos descansan dos elfos y bajo el otro dos humanos, todos ellos cubiertos con vendajes. En el centro del claro otro humano prepara una especie de unguento en un pequeño fuego; es Ian, el druida".

Noleugim sugerirá a los PJs que pasen la noche con ellos, ya que como ya han visto los caminos no son muy seguros a partir de estas horas. Si los PJs aceptan, cenarán con Ian y Noleugim pues los heridos no están conscientes. Durante la cena Ian explicará que son un grupo de mercenarios contratados para llevar un mensaje muy importante a un noble del sur, pero que han sido emboscados por un noble rival. Tras esto, propondrá a los aventureros que lleven ellos el mensaje en su lugar por la bonita suma de 500 m.o. a cada uno (están dispuestos a ofrecer hasta 2.000 m.o. a cada uno) por adelantado. Si aceptan, partirán al amanecer hacia la posada "Terciopelo Azul", a unos tres días de camino. Una vez allí deberán preguntar por "Sir Ralph" y entregarle el mensaje. Evidentemente no deben abrirlo bajo ningún concepto y deben protegerlo con sus vidas si es necesario.

2-El Viaje

Ian les entrega un plano del condado y les pide por último que no hablen a nadie sobre ellos, pues podrían volver a correr peligro.

El viaje hasta la posada transcurre básicamente tranquilo; el DM sólo deberá tirar una vez por día en la siguiente tabla de encuentros:

d10

ENCUENTRO

- 1-3 3D6 de lobos. Huirán cuando haya caído la mitad
- 4-6 2D4 de gnolls con lanzas. Huirán cuando sólo queden dos
- 7-8 2D6 de guardias de Naytor. Están buscando a los ladrones. Se mostrarán corteses y se interesarán por el destino de los PJs. Si estos explican que se dirigen a la posada, les indicarán el camino exacto y les dejarán en paz sin más.
- 9-10 1D4 de peregrinos (clérigos de primer nivel) que van hacia Fanborn para hacer de acólitos en la boda. Su camino coincide con el de los PJs durante unas millas. Conocen la historia del condado, excepto el detalle de que fue Naytor quien falseó los libros. Si los PJs conversan con ellos, pueden enterarse, a grandes rasgos, de la historia.

3-La posada:

La posada "Terciopelo Azul" ha sido durante todos estos años lugar de cobijo y reunión para la banda de forajidos de Palor Tand. Palor era el capitán de la guardia de Sir Robert, y cuando éste fué encarcelado reunió a una docena de hombres fieles y se internó en el bosque. Desde allí se han dedicado a asaltar a los recaudadores de impuestos, los correos y los emisarios de Naytor, intentando dificultar al máximo su mandato. Palor dedicó gran parte del dinero que conseguían a pagar a mensajeros para que buscaran a Mark. Hace dos meses consiguió al fin contactar con él y le avisó de la boda de Genoveva con Naytor. Mark le contestó que zarparía hacia allí y se encontrarían en la posada. Tras la embosca-

da, Ian redactó el siguiente mensaje para que los PJs lo llevaran a Palor, cuyo seudónimo es "Sir Ralph":

"Hemos sido emboscados por hombres de Naytor y Mark está grave. Nos será imposible llegar a tiempo para la boda. Evítadla por todos los medios, pero aseguraos de que Genoveva no sufra ningún daño. Los portadores del mensaje os pueden ser de ayuda si os faltan hombres, ya que parecen gente decente, aunque no saben nada todavía. Nos veremos en el "Terciopelo Azul".

Cuando los PJs lleguen a la posada léelos lo siguiente:

"La posada consta de dos edificios; uno de los cuales parece un gran establo y es de sola planta, mientras que el otro parece el edificio principal y tiene dos pisos. Hay una doble chimenea de la cual sale una columna de humo.

Al entrar en la posada véis que está muy poco concurrida. Solo una de las mesas está ocupada por dos campesinos que beben cerveza. El posadero, un humano llamado Taff, sale a recibirlos secándose las manos, llama a un mozo para que se ocupe de vuestros caballos y os invita a sentaros y a ponerlos cómodos. Os dice que habéis tenido suerte, pues hay habitaciones libres para todos, ya que todo el mundo ha marchado a la ciudad para asistir a la boda".

Si le preguntan a Taff por Sir Ralph, vacilará un momento y les dirá que esperen un instante a que le llame. Dicho esto saldrá por la puerta de la cocina y volverá al cabo de un momento acompañado de un hombre alto y pelirrojo, vestido con una armadura de cuero teñida de rojo y ciñiendo una espada larga. Se presentará a sí mismo como "Sir Ralph" e invitará a los PJs a presentarse y a explicarle sus motivos para querer verle. Si le entregan el mensaje, lo leerá en silencio, lo guardará con

el resto de la banda también corre peligro.

4-La Trampa

Desde la posada hasta el lugar donde se encuentra la cabaña que los hombres de Palor utilizan para vivir hay unas seis horas a caballo. Cuando los PJs y Palor llegan allí reina un silencio absoluto. Palor silba tres veces pero nadie responde.

Finalmente Palor entra en la cabaña, y si alguien le sigue esto es lo que hay en su interior. Hay tres habitaciones:

1) Comedor. Encima de la mesa yacen muertos nueve hombres con la armadura roja de los hombres de Palor. Han sido atacados con espadas, y tal como está la habitación de revuelta, parece que ha habido una dura lucha.

2) Cocina. En el suelo hay dos hombres más de la banda muertos.

3) Dormitorio. En esta gran habitación hay doce muertos; ocho de ellos son de la banda de Palor y cuatro son guardias de Naytor.

Todos los miembros de la banda de Palor están muertos a excepción de Walter, que no aparece por ninguna parte. Al salir de la cabaña, una flecha salida de la espesura se clavará en el pecho de Palor y éste caerá al suelo gravemente herido. Tras esto, aparecerán en el claro ocho hombres de Naytor a caballo y atacarán a los PJs. Si los PJs logran vencer a los soldados, y atienden a Palor, solo lograrán escuchar sus últimas palabras: "...impedid esta boda... y salvad a Carenheim..." antes de morir, ya que ha sido herido por una flecha envenenada, y además lo exige el guión.

A partir de este momento los jugadores disponen de una libertad absoluta en sus acciones para llevar a cabo el encargo de Palor. Para impedir la boda pueden raptar a la novia, entrar a saco en la ceremonia, matar a Naytor, robar los anillos, etc. Varias de estas posibilidades están previstas, pero es muy probable que los jugadores te sorprendan e intenten algo especial que no esté previsto. En este caso guíate por los detalles del módulo y por el sentido común.

5-Fanborn:

La pequeña ciudad de Fanborn es un hervidero de gente. Personas de todo el reino han venido a presenciar la boda, y otras muchas han venido a enriquecerse, como es el caso de mercaderes, vendedores ambulantes, prostitutas y ladrones.

Por todas partes pueden verse tiendas con la más variada mercancía; ropajes, telas, comida, vinos, armas, etc.

Recuerda que la boda va a celebrarse a los diez días del inicio de la aventura, así que calcula cuántos faltan y díselo a los jugadores.

Si los PJs buscan alojamiento para su estancia en la ciudad, tardarán un poco en encontrarlo dado que sólo queda una posada libre; se trata de la posada "La Buena Cocina", regentada por un matrimonio de enanos muy simpáticos. Es una posada un poco cara (5 m.o. por noche, con comidas incluidas), pero muy limpia; además Sara (la enana) prepara cuatro comidas al día y vela por que nadie



pase hambre. Los otros clientes de la posada son comerciantes y los chismes y rumores que pueden oírse en las comidas son:

D8 RUMOR (-Tirar una vez en cada comida-)

- 1 Naytor y Genoveva parecen muy enamorados" (falso)
- 2 Han visto a Mark Paden en la ciudad" (falso)
- 3 Por fin han acabado con esa horrible banda de ladrones" (cierto)
- 4-5 La comitiva del condado de Sarith llegará mañana y ya estarán todas en palacio" (cierto)
- 6-8 El nuevo Obispo llegará pasado mañana desde Ettin" (cierto)

6-¡Ladrones!

Los dos últimos rumores son invitaciones claras para que los jugadores intercepten a la caravana de Sarith o al Obispo antes de llegar a Fanborn y se hagan pasar por ellos para poder entrar en palacio y asistir a la boda. A continuación damos la información necesaria para el caso de que los jugadores vayan a intentarlo

a) La comitiva de Sarith:

Esta comitiva se dirige a Fanborn por el camino del norte y está formada por tres carros. En el primero de ellos viajan los tres asistentes de los nobles, en el segundo dos obesos nobles desconocidos en Fanborn y con propensión a la cobardía, y en el tercero hay un pequeño baul que contiene el regalo de bodas del conde de Sarith. Dicho regalo consiste en dos magníficas coronas de oro, cuyo valor es de unas 5.000 m.o. cada una. La escolta de la caravana la forman siete guardias a caballo que se rendirán en cuanto vean caer a tres de ellos. Sir Halloran, uno de los nobles, jurará y despotricará, asegurando que les hará ahorcar, etc.

b) El Obispo:

El Obispo fue nombrado el año pasado por el Rey y ninguno de los nobles que van a asistir a la boda le ha visto nunca. Su excelencia viaja por el camino del este en un lujoso carro, acompañado por tres acólitos y escoltado por cinco guardias dispuestos a luchar hasta que los oponentes sean el doble que ellos (esto significa que pueden rendirse de entrada sin lucha, si los PJ son diez o más). En el carro están todos los ropajes de gala para la ceremonia y en un pequeño cofre hay joyas valoradas en 2000 mo. Evidentemente el obispo también chillará y amenazará los PJ con horribles muertes.

Si los PJ raptan al obispo y no se hacen pasar por él, Naytor aplazará un día la boda y luego la celebrará con el capellán del castillo.

7-La boda:

El banquete y posterior ceremonia se celebrarán en el palacio. El acceso a éste solo está permitido a los invitados y a los sirvientes. Si los PJ entran suplantando a la comitiva del sur o la del obispo tendrán la entrada libre. Si no lo hacen así tendrán que colarse o intentar que les contraten para servir el banquete o para ayudar en la cocina. Las posibilidades de ser contratados van en función de la raza:

Raza	Ayudar Cocina	Servir Banquete
Enano	35%	5%
Halfing	30%	5%
Humano	15%	25%
Elfo	20%	20%
Medio-Elfo	10%	15%
Gnomo	15%	0%

Si les contratan, les pondrán a trabajar en seguida, pero cada hora pueden intentar escaquearse y "perderse" por el castillo. Para ello deben sumar su destreza y su sabiduría y tirar 1D100. Si sacan dicha suma o menos han conseguido escaquearse. Una vez "perdidos" pueden moverse libremente por cualquier zona del castillo, ya que éste está lleno de criados y nadie reparará en ellos. Evidentemente habrán tenido que dejar sus armas y armaduras en la posada o en la sala de guardia del castillo, pero está permitido ir por el castillo armado con una daga.

A continuación damos un horario del día de la boda para que el Máster sepa lo que está pasando en cada momento:

07.00: Amanece y empieza el trabajo en las cocinas.

08.00: Se sirve el desayuno en el comedor. Lady Genoveva no baja.

10.00: El conde Naytor se reúne con Walter en la despensa y ultiman los detalles del asesinato de Sir halloran.

12.00: El obispo se reúne con Lady Genoveva para prepararla para la boda.

14.00: Se sirve la comida y lady Genoveva tampoco baja a comer.

16.00: Walter intenta asesinar a Sir Halloran apuñalándolo en su habitación. Si algún PJ ha suplantado a Sir Halloran, dale un 80% de posibilidades de descubrir al asesino antes de que éste intente asesinarle. Si Sir Halloran no ha sido suplantado, será asesinado. Si los PJs capturan vivo al asesino, éste confesará que ha sido Naytor quien le ha contratado.

18.00: Si los PJs no han impedido el asesinato, ahora Naytor "descubrirá" casualmente el cadáver y se lamentará profundamente.

19.00: Los criados empiezan a servir el banquete y a ultimar los detalles en la capilla.

20.00: Empieza el banquete en el comedor.

21.00: Se inicia la ceremonia

22.00: Concluye la ceremonia. Se reanuda el banquete.

22.30: Naytor acusa al condado de Carenheim de ser el responsable de la muerte de Sir Halloran y anuncia que a partir de este momento Fanborn está en guerra con Carenheim. Al oír esto, los cuatro caballeros de Carenheim invitados a la boda se levantan, desenvían las dagas (recuerda que no pueden llevar espadas en palacio) y empieza el follón. Los guardias de Naytor se echan encima de los hombres de Carenheim, Lady Genoveva y Lady Clarisa les lanzan a los guardias de Naytor toda clase de objetos, el criado que llevaba la tarta tropieza y ésta cae encima del Obispo, etc. En medio de todo el follón se oyen ruidos en el vestíbulo del castillo, y al cabo de un momento aparecen en el salón Mark Paden y Noleugim. Marks sigue bastante herido, pero ha insistido tanto que Noleugim no ha tenido más remedio que acompañarle hasta aquí. Mark se dirige hacia Naytor y Noleugim le cubre. Cuando los guardias ven a Mark, una cuarta parte de ellos se ponen de su parte. Al verle, Naytor le coge un espada al guarida y carga hacia Mark. No tires los dados para el combate entre Naytor y Mark ya que el duelo debería continuar hasta que la pelea en el salón casi haya concluido.

Los guardias de Naytor lucharán hasta que solo queden cuatro de ellos, y entonces se rendirán. En ese momento Naytor se rendirá ante Mark, caerá al suelo de rodillas, admitirá todos sus crímenes incluida la falsificación de los libros de cuentas y pedirá clemencia que Mark le concederá. Si los guardias de Naytor derrotan a los buenos, entonces resuelve el combate entre Naytor y Mark. Si Naytor mata a Mark, se acabó todo, ya que si queda algún PJ prisionero será decapitado al amanecer y allí concluirá el módulo. Si es Mark el que derrota a Naytor, será como si los guardias de Naytor hubiesen sido derrotados.

Notas:

1- Es muy posible que los PJ intervengan antes de la hora en que aparece Mark y que para entonces esté todo solucionado o todo perdido, de hecho la aparición de Mark es un último recurso.

2- Recuerda que por ser una fiesta sólo van armados los guardias.

Epílogo:

Si los buenos ganan, el pueblo lo celebrará durante muchos días, el Rey vendrá en persona a juzgar a Naytor y le desterrará. El Obispo declarará nula la boda. Luego el Rey nombrará a Mark conde de Fanborn y a todos los PJs y a Noleugim caballeros de Hillbrook, lo cual representa una pensión anual de 2000 m.o. y derecho a alojamiento en cualquier castillo del reino. Si quieres hacer el final todavía más dulce, da a los PJs alguna oportunidad de cortejar a Genoveva durante los días que duren las fiestas, y tal vez haya boda después de todo.

NPJ y Criaturas

Noluegim: F 18/76; I 14; S 15; D 14; C 14; Ch 12. CA 3. PV 39. Daño 5-14.

Elfo ranger de 7º nivel. Alineamiento: Neutral Good.

Noluegim es un gran amigo de Mark. Es muy noble y muy honesto. Para ser un elfo tiene una corpulencia asombrosa, pero como tal es muy reservado y habla poco, aunque sabiamente.

Mark Padén: F 1/66; I 13; S 14; D 12; C 13; Ch 17. CA 2. PV 46. Daño 4-13.

Humano Paladín de 7º nivel. Alineamiento Lawful Good.

Mark es el chico de la película. Alto, guapo, bueno, fuerte, ágil, si hay alguna PJ en el grupo seguro que se enamora de él.

Ian: F 10; I 12; S 16; D 8; C 11; Ch 16. CA 9. PV 25. Daño 1-6

Humano Druida de 6º Nivel. Alineamiento Neutral

Ian es el cerebro del grupo. Es retorcido y sospecha de todo, pero es un buen compañero y Mark respeta mucho su opinión.

Palor Tand: F 14; I 9; S 10; D 15; C 14; Ch 13. CA 5. PV 32. Daño 1-8.

Humano guerrero de 5º nivel. Alineamiento Chaotic good.

Palor no es un ladrón; roba solo a los hombres de Naytor para hacer su mandato difícil. Espera con ansia el retorno de Mark, pero en el fondo es un pesimista que no tiene demasiadas esperanzas.

Walter: F 10; I 12; S 8; D 16; C 13; Ch 12. CA 5. PV 16. Daño 2-5.

Humano ladrón de 4º nivel. Alineamiento Neutral Evil.

Walter es un hombre muy ambicioso que se ha aliado con Naytor básicamente por dinero.

Lady Genoveva: F 9; I 13; S 14; D 11; C 10; Ch 15. CA 9. PV 5. Daño 1-2.

Humana Normal. Alineamiento Lawful Good.

Lady Genoveva es una hermosísima joven de aspecto frágil pero con un gran carácter, al estilo "Fierrecilla domada". Si los PJs entran en su habitación, lo más probable es que les tire un jarrón a la cabeza.

Lady Clarisa: F 9; I 10; S 13; D 9; C 11; Ch 12. CA 9. PV 6. Daño 1-2.

Humana normal. Alineamiento Neutral Good. Lady Clarisa también es una mujer de armas tomar y haría cualquier cosa por proteger a "su niña".

Naytor: F 17; I 13; S 10; D 13; C 12; Ch 13. CA 3. PV 33. Daño 2-9.

Humano guerrero de 6º nivel. Alineamiento Lawful Evil.

Naytores un villano inteligente, pero bastante cobarde. Su plan para anexionarse Carenheim es tan simple como bueno, ya que en esa guerra Fanborn derrotaría fácilmente al pequeño condado del sur.

Nobles de Carenheim: Guerreros de 4º nivel. PV 24. CA 7. Daño 2-5.

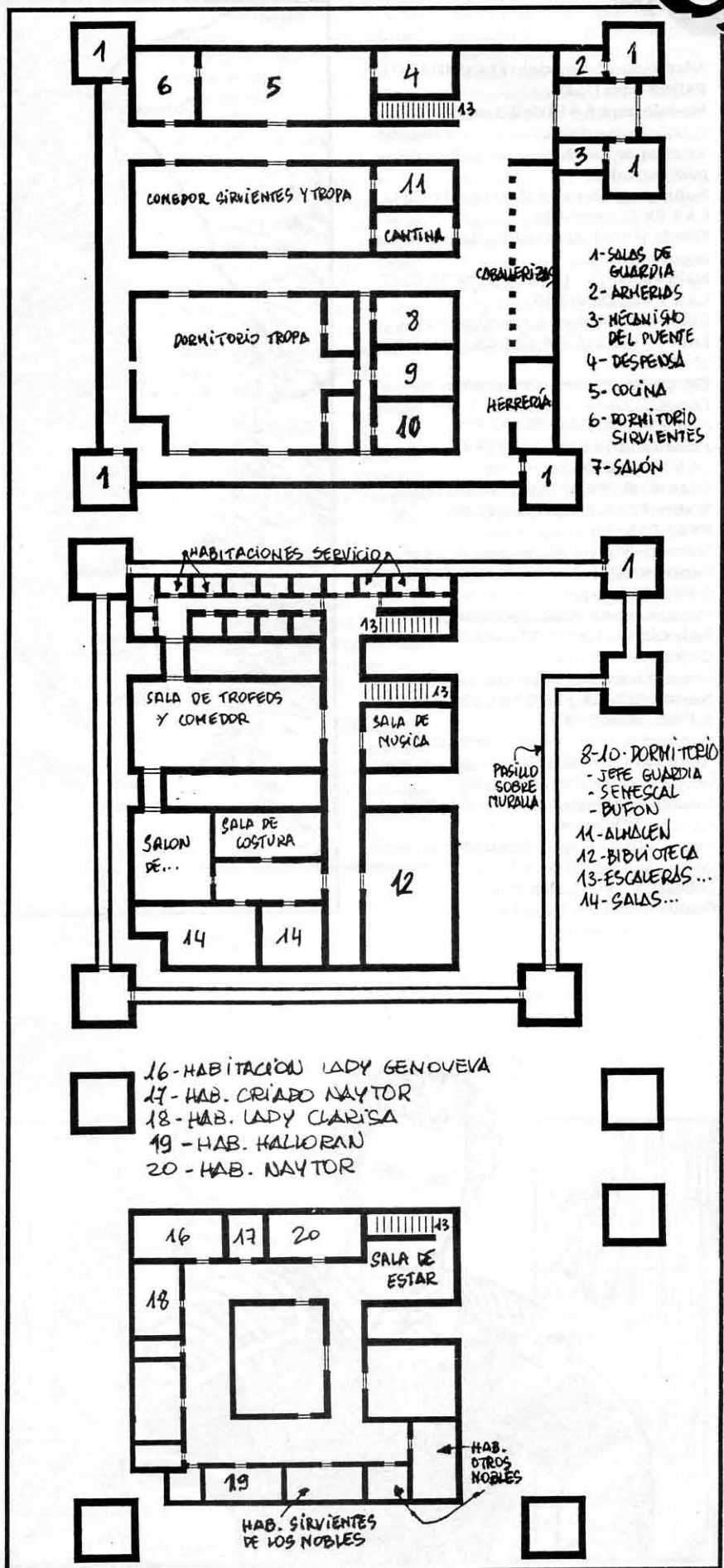
Guardias de Naytor: Guerreros de 2º nivel. PV 9. CA 4. Daño 1-8

Hay cincuenta guardias en todo el castillo. La distribución exacta de 30 de ellos está señalada en el mapa del castillo. De los otros veinte, quince duermen y los otros cinco patrullan constantemente el castillo.

Guardias del Obispo y de Sarith: Guerreros de 2º nivel. PV 6. CA 5. Daño 1-8.

Lobos: PV 12. CA 7. Daño 2-5

Gnolls: PV 10. CA 5. Daño 2-8.





Adaptación del módulo EL CONDADO DE PADEN para D&D.

Módulo para 4-6 PJ de 2-3 nivel

Lo único que debe cambiarse son las características de los PNJ y los monstruos del siguiente modo:

Noluegim: F18; I 14; S 15; D 14; C 14; Ch 12. CA 3. PV 22. Daño 4-13

Elfo de 4º nivel. Alineamiento Legal. No usa encantamientos.

Mark Paden: F17; I 13; S 14; D 12; C 13; Ch 17. CA 2. PV 21. Daño 3-10

Guerrero de 3º nivel. Alineamiento Legal.

Ian: F10; I 12; S 16; D 8; C 11; Ch 16. CA 9. PV 21. Daño 1-6

Clérigo de 6º nivel. Alineamiento Neutral. Encantamientos: Curación (X2), Luz, Bendición, Silencio 15'.

Palos Tand: F14; I 12; S 8; D 15; C 14; Ch 13. CA 5. PV 18. Daño 2-9

Guerrero de 3º nivel. Alineamiento Legal.

Walter: F10; I 12; S 8; D 16; C 13; Ch 12. CA 5. PV 10. Daño 2-5

Ladrón de 3º nivel. Alineamiento Caótico.

Genoveva: F9; I 13; S 14; D 11; C 10; Ch 15. CA 9. PV 5. Daño 1-2

Humana normal. Alineamiento Legal.

Lady Clarisa: F9; I 10; S 13; D 9; C 11; Ch 12. CA 9. PV 6. Daño 1-2

Humana normal. Alineamiento Legal.

Naytor: F17; I 13; S 10; D 13; C 12; Ch 13. CA 3. PV 22. Daño 3-10

Guerrero de 3º nivel. Alineamiento Caótico.

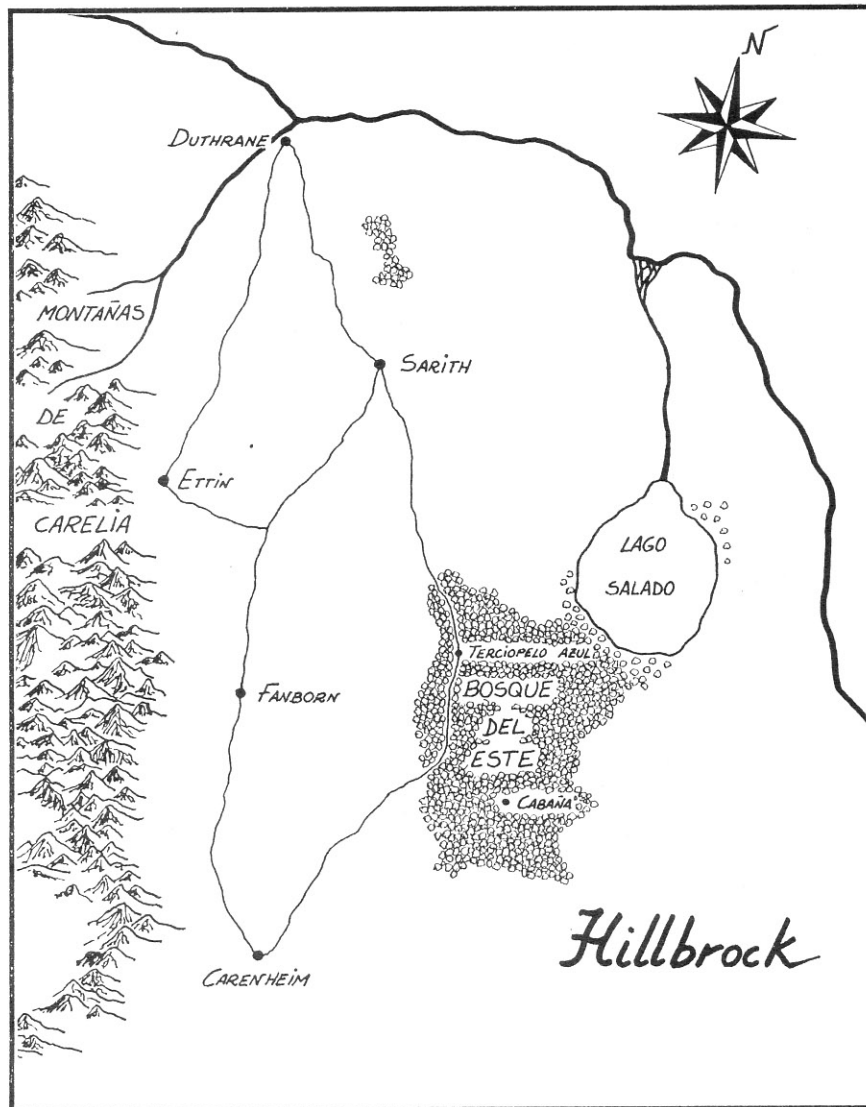
Nobles de Carrenheim: Guerreros de 3º nivel. CA 7. PV 16. Daño 2-5.

Guardias de Naytor: Guerreros de 2º nivel. CA 4. PV 9. Daño 1-8

Guardias del obispo y de Sarith: Guerreros de 1º nivel. CA 5. PV 6. Daño 1-8.

Lobos: CA 7. PV 11. Daño 1-6.

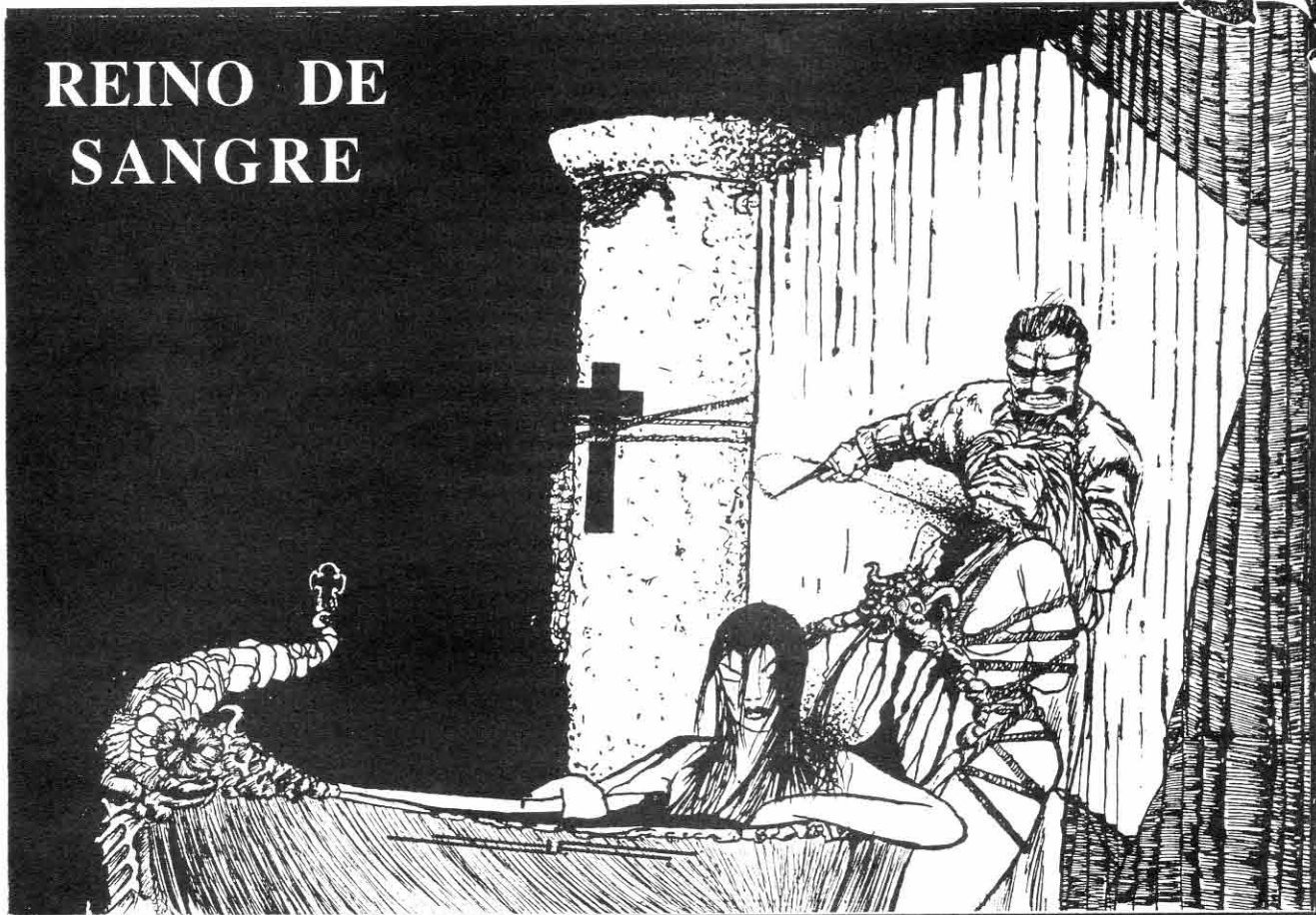
Gnolls: CA 5. PV 9. Daño 1-6.



DUNGEONS & DRAGONS



REINO DE SANGRE



Por Paco Pepe Campos

Introducción

Mayo de 1920. Los investigadores reponen fuerzas mediante un viaje turístico por Europa. De paso por Rumanía, un desafortunado incidente con los trenes les deja "tirados" en el pueblo de Shigisoara. Con buen humor, deciden pasar allí unos días hasta que logren seguir su ruta. Pero ni en Rumanía les dejan tranquilos...

Información para el Guardián

Sarolta Parkany (1), princesa de Parkany, ha llegado a Shigisoara guiada por la leyenda de una antepasada. Para conservar la virtud de la juventud eterna, sigue el método de la primera princesa de Parkany de bañarse en sangre de vírgenes. Se ha instalado secretamente en el castillo de Parkany, actualmente en ruinas, y ha comenzado un tratamiento de belleza que ha degenerado en una campaña de terror.

Mientras, en Londres, Drácula ha sido revivido por sus sicarios e informado de la actividad de una nueva Parkany. Fué el Conde el que mató a la primera princesa, pues competía con él en la caza de la preciosa sangre. Drácula se encamina a Shigisoara para intentar repetir la historia que tuvo lugar hace 314 años.

De vacaciones en Transilvania (aquí no hay playa)

Los investigadores se hospedan en un mesón llamado "La Curtea Veche". Antón, el

propietario, es un hombretón que chapurrea un poco de inglés; no es demasiado listo, pero es hospitalario a su manera. No hay demasiado para hacer en Shigisoara: largos paseos, levantarse tarde, comidas copiosas, etc. Esta inactividad se verá compensada por una paz majestuosa.

Como es de suponer, los PJ no hablarán rumano. Para intentar paliar un poco esta desventaja (que bien explotada por el Guardián puede llevar a los jugadores a la desesperación), en el mesón conocen al Dr. Popescu que vive allí. Es el médico del pueblo; en su juventud viajó mucho y habla un inglés aceptable. Si los PJ se muestran amables con él y con ganas de trabar amistad, se ofrecerá incondicionalmente como intérprete.

Pronto notarán que las cosas en Shigisoara no son tan tranquilas como parecen. A pesar de que no entienden la lengua, paseando por el pueblo podrán ver corrillos de hombres que susurran en voz baja y grave; numerosas escenas de duelo y angustia en las casas, entierros a toda prisa y (mediante el tiro de Psicología o INTx3) algo extraño: casi no hay chicas jóvenes por la calle (quizá sea por el mito de la longevidad rumana...). Antón, si está de buen humor (cosa rara) o el doctor, contestarán si son preguntados que están desapareciendo chicas jóvenes, de 16 a 25 años (1D3 muertas por Drácula y 1D4 raptadas por los hombres de la princesa). El asunto empezó cuatro noches atrás y el pueblo está seriamente preocupado. Lo extraño es que algunos cadáveres aparecen y se toman con ellos las "medidas prudenciales" (nadie querrá especificar en que consisten), pero otros no, como si se los

tragara la tierra.

Normalmente, la gente del pueblo es reservada y mira con desconfianza a los investigadores porque son extranjeros. Incluso el Dr. Popescu mantiene cierta distancia en sus relaciones con ellos. De momento se les tolera, pero cualquier indiscreción o movimiento inadecuado puede hacerles caer en desgracia ante Shigisoara.

Let's spend the night together

Por las noches, el alcalde se reúne en la taberna con la mayoría de los hombres útiles de Shigisoara en "asamblea de emergencia" para discutir la situación y organizar batidas nocturnas y búsquedas. Por supuesto, no se permite la asistencia de los investigadores, pero con lo que vean u oigan de lejos sacarán la conclusión de que pasa algo en el pueblo, y grave: todo son rostros adustos, severos discursos de Petrofski, el alcalde, y comitivas nocturnas con antorchas y escopetas.

Si por mediación de Antón o Popescu, los PJ ofrecen su ayuda al alcalde, éste la rechazará sistemáticamente con un lacónico "No os metáis en esto, no es asunto vuestro". Se les recomendará que no salgan de noche, a riesgo de recibir algún balazo: por la noche, todos los gatos son pardos y si desoyen el consejo, hay un 77% de posibilidades de que se topen con los lugareños y que éstos disparen primero y pregunten después.

Un bonito paseo nocturno

En Shigisoara, al ponerse el sol, hay bastante actividad. Por las afueras, hay un 40% de probabilidades de que vean de lejos a un



grupo de cuatro o cinco jinetes al galope. No tendrán tiempo de reaccionar, y se escabullirán en la negrura. Un tiro de Descubrir les permitiría notar un gran bulto cargado en la grupa de uno de los caballos, y que todos llevan fusiles. Es inútil seguirlos. Son los hombres de la princesa que vuelven de una incursión con una chica como botín.

Cerca del viejo cementerio se puede encontrar todas las noches a un curioso viejecito. Se llama Lukacs; sus ojos brillan con inusitado fulgor en el marco de un rostro excesivamente arrugado y marchito. Está sentado en una lápida, como pensativo. Si los investigadores le interrogan, les ignorará olímpicamente. Pero tras suspirar ruidosamente y como si hiciera un gran esfuerzo, dirá en alemán "La princesa ha vuelto". Una sola mirada bastará para disuadir al investigador de agredir a Lukacs (Tiro de POD contra el POD de Lukacs si el jugador está muy empeñado); un tiro de Idea haría experimentar al agresor un súbito terror que el viejo aprovecharía para marcharse. Tiro contra COR tras ésto, debido a la extraña sensación de vejez y maldad que produce el viejo (-1D3 COR si se falla).

Lukacs es en realidad un vampiro regenerado. Vino a Renania en 1584 y fué convertido en muerto-en-vida. Llegó a conocer a la primera Princesa Parkany; ciertos conocimientos de alquimia que poseía lograron apagar su sed de sangre y, ya inmortal, se sentó en una tumba a ver pasar los siglos y reflexionar sobre sus artes. Lukacs es estrictamente neutral y no ayudará a Sarolta ni a los PJ ni a Drácula. Si se le provoca, se defenderá y puede llegar a matar a sus agresores.

Lo curioso es que nadie que sea preguntado sabe nada sobre él. Oficialmente, desapareció en 1618 tras ser juzgado en rebeldía, acusado de hechicería.

If you want blood (You've got it)

Pasada la noche con mayor o peor fortuna, la situación sigue estacionaria, con posible evolución diurna de problemas a granel. Han

aparecido más cadáveres, pero el doctor se niega a hablar de sus tareas forenses. Lo más que podrá sacársela será un cínico "Aún hoy en día, los aristócratas siguen sangrando al pueblo". Volverá a rogarles que no se inmiscuyan en el asunto. Pero si desean investigar algo, que vayan a mirar en los archivos del ayuntamiento; así por lo menos no estorbarán.

Si hacen caso del médico, él mismo hablará con Petrofski para que tengan acceso al archivo. Allí hay un auténtico maremagnum de papeles, viejos pergaminos y manuscritos (contratos de apacería, arrendamiento de tierras, cuentas del concejo y similares).

Con tiro de Buscar Libros podrán encontrarse:

- Unos viejos papeles en latín corrupto que hablan sobre los distintos nobles de la comarca. Llaman la atención nombres como "Vlad Tepes", "Comitus Joachim" o "Incola Castellum Parcaniis" (Por supuesto, tirada de Latín para leerlo). La fecha lo data en 1457.

- Una acta de proceso contra un tal Lukak Hoffdam, acusado de brujería y prácticas secretas, fechada en 1617. No dice nada del resultado del juicio (en Latín).

- Una relación de diversas atrocidades atribuidas al castillo de Parkany y sus moradores (fecha de 1559). Las palabras clave son "iuentus sempiternae" y "lavatio sanguinis". Que se espabilen los PJ para sacarle el jugo.

- Un libro, también en latín: "De masticatione mortuorum in tumulis", de Raufft. Hace falta un tiro de suerte dividido por 2 para hallarlo entre el desorden de papeles. Sus datos son:

- +3% en Mitos de Cthulhu
- Multiplicador de Hechizo x2
- Pérdida COR -1D10

Hechizos: Conovocar y ordenar Shantak y Contactar con Nyoghta.

Popescu sabe latín. Si los investigadores no entienden lo hallado, éste podrá servirles de intérprete una vez más. El Guardián racionará miserablemente la información si lo considera necesario: el doctor empieza a comprender lo que está pasando.

Esta investigación les llevará gran parte del día. Al caer el sol vuelven a repetirse los hechos de la noche pasada con una pequeña excepción: Drácula acaba de decidir acabar con la princesa, aunque ésta está prevenida contra él.

Es probable que a algún investigador se le ocurra la genial idea de remover alguna tumba por la noche, para sacar algo en claro. Si es así, después del currele, tira 1D10:

1-8: Al abrir la tapa del ataúd (tras 1D3 horas de trabajo), se encontrarán el cadáver de una chica joven, en avanzado estado de descomposición. Tiene cortada la cabeza y la boca rellena de ajos. El cuello está tan machacado por el burdo decapitamiento que no es posible apreciar marcas de colmillos. Hay un 45% de posibilidades de que sean sorprendidos por la patrulla de lugareños y se llegue a una situación ciertamente embarazosa (a gusto del Guardián).

9-10: Al abrir la tapa del ataúd (tras 1D3 horas de trabajo), se encuentran con un cadáver reciente, de pelo y uñas largas, que súbitamente abre los ojos y ataca. Es un vampiro.

El castillo de Parkany

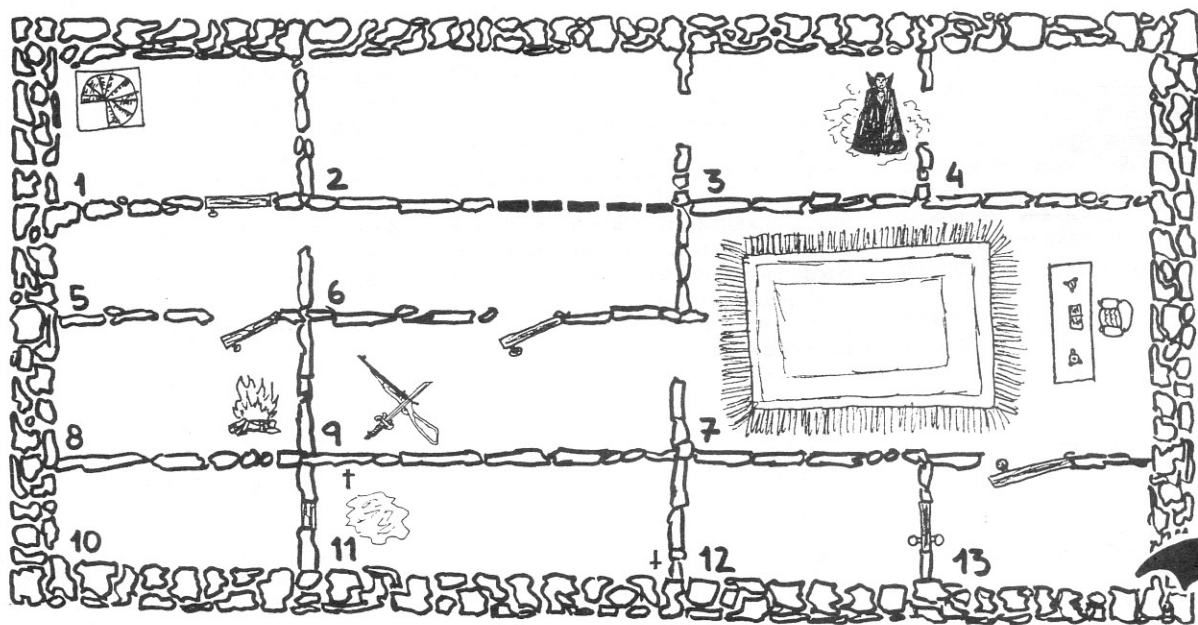
Es de suponer que las alusiones documentales al castillo de Parkany incitarán a los PJ a intentar localizarlo. Con un poco de insistencia y algunos tiros podrán saber que se trata de unas viejas ruinas situadas a unos 10 Km de Shigisoara. Allí es dónde tiene su base Sarolta Parkany y los cinco bandidos a sus órdenes.

Al entrar en el castillo, el Guardián deberá establecer el orden de marcha. Al cabo de un rato, hay un 75% de posibilidades de que el último del grupo se despiste y... (véase Mapa del Castillo)

El sótano del edificio es lo único que resiste en pie. Se accede a él por una vieja escalera tapada por unas tablas. Al parecer, hace muchos años sufrió un incendio (provocado, naturalmente, por los ofendidos moradores de Shigisoara).

1-Escalera.

2-3-4-Mazmorras. Hay una puerta camuflada que conduce a ellas. El jugador perdido se



DERRIBE LAS FRONTERAS



FELICES FIESTAS

Ahora Tambien en:
Badajoz, Chiclana de la Frontera,
Hospitalet, Jerez de la Frontera,
y Utrera.



GRENADIER

MASTERPIECE
EDITIONS



Julie Guthrie

Fantasy Personalities



CTHULHU



TRAVELLER



DENIZEN
miniatures

PRINCE AUGUST



el senyor dels anells



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.

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



JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO

TODAS LAS FIGURAS
DE JUEGOS SIN FRONTERAS

MODELISMO
NAVAL

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



encontrará de manos a boca con el Conde Drácula en la 3.

5-6-8-Habitaciones. Están vacías a excepción de la 8, donde hay ardiendo una pequeña hoguera (?).

9-Aquí están los esbirros de la condesa. Tíralos 1D6 menos uno para saber los que hay en ese momento.

10-Sanctasanctorum de la Princesa. Protegido adecuadamente de los vampiros mediante charcos de agua bendita, ajos y cruces.

11-12-13-Trastos diversos, pero nada de interés.

7-Aquí está la sala de la princesa. Decorada con profusión de lujo. Una gran alfombra cubre la parte central. Hay una bañera de bronce en una esquina con patentes rastros de sangre. Detrás de una mesa imponente, con un libro en las manos, está la Princesa Sarolta Parkany. Intentará distraer a los investigadores y que se coloquen encima de la alfombra. Entonces accionará un mecanismo y el suelo cederá bajo sus pies, cayendo en el Osario. Si la trampa falla, intentará convocar un Vampiro de Fuego, y si esto también falla, se defenderá hasta la muerte con un revólver del 22 y un estoque, en el más puro estilo de las heroínas románticas.

Llamame Drácula, Conde Drácula...

Si uno de los investigadores se ha despedido, llegará a la habitación 3 y se topará con el Príncipe de las Tinieblas en vivo y en directo (2). Drácula está terriblemente furioso (y todos sabemos lo malo que es que Drac se enfade) por no poder llegar hasta Parkany y tiene mucha, mucha sed... (Pausa para que el intrépido investigador luche por su vida). Si

Drácula vence (apuesto 5 a 1), el PJ puede ser la estrella invitada de algún módulo próximo al transformarse en vampiro. Si el Chupasangre muerde el polvo, el Guardián debería recompensar con largueza al PJ.

Por supuesto, si los investigadores restantes se empeñan en buscar al perdido, el Guardián debe ponérselo difícil, y que lleguen en el momento crucial... o demasiado tarde

Reacción de Drácula ante un grupo de PJ

01-25: Drácula recuerda funestas experiencias con grupos similares y opta por transformarse en niebla o murciélago y escapar.

26-75: Drácula se limita a "torear" a los investigadores y ataca directamente a uno o dos de ellos para matarlo y acobardar al resto. Luego se marcha.

76-00: Drácula se encoleriza y lucha a muerte con la intención de eliminarlos a todos.

Huesos, huesos, eres todo huesos...

Un tiro contra DEX severamente penaliza al permitir a los investigadores reaccionar a tiempo cuando se den cuenta de que el suelo cede bajo sus pies. Todo aquel que esté encima de la alfombra al tiempo de accionar el mecanismo cae en la trampa y recibe 2D6 de daño por la caída, además de hacer un tiro de Suerte; si el resultado excediere en más de un 20% de la suerte del personaje, se atravesará con un hueso afilado y recibirá 1D8 de daño adicional.

El osario es una gran habitación subterránea y húmeda, donde arrojan los cadáveres de las doncellas que han sido "exprimidas" y en general, cualquier cuerpo del que haya que desembarazarse. A juzgar por la cantidad de esqueletos, la familia Parkany lo ha debido

utilizar mucho. Hay algunos cadáveres recientes y la escena en conjunto requiere un tiro de COR o perder 1D6 de COR.

La forma de salir de allí la tienen que imaginar los jugadores. La trampa que los precipitó hasta allí está a 4 metros por encima suyo, y es de madera algo podrida. Apenas hay luz, sólo la de unas troneras de unos 50 cm², donde desembocan unas tuberías de ventilación. Las paredes pueden escalar sin demasiada dificultad pues son de roca unida con argamasa y hay bastantes resquicios para apoyarse. La fuerza del suelo-trampa es de 19. De todas formas, al segundo día de estar allí, el hambre y la sed empiezan a ser acuciantes... Prácticamente, están enterrados vivos.

Salvados por la campana

Si todos o algunos de los PJ no caen en el osario, Sarolta pasará al plan "B". Si queda alguno de sus servidores, gritará para llamarlo en su ayuda. Si no se abrirá paso a tiros. Intentará llegar a la habitación 8 y convocar un vampiro de fuego para soltárselo a los investigadores. Tiene un 45% de posibilidades de lograrlo; el ser llegará en 12 minutos después si tiene éxito. Lógicamente, si los PJ tuvieron la genial intuición de apagar la hoguera antes, abortarán la invocación.

Si tampoco el flamígero extragaláctico comparece, la princesa peleará a brazo partido con sus dos armas y los posibles esbirros que quedaran vivos.

Posibles finales para la aventura

El Guardián es libre de escoger el que más le guste o añadir el suyo propio.

-Todos los investigadores caen en el osario. Drácula renuncia al placer de matar personalmente a la princesa y envía a una manada de lobos. Los PJ supervivientes a la trampa

¿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

podrán encontrar sus restos en la habitación 8 al lado de tres lobos muertos de excepcional tamaño (Tiro de COR o -1D3 COR). Es el fin. Todos a casita.

-Los investigadores acaban con la princesa. El Guardián puede colocar tras esto un encuentro con Drácula si éste no ha llegado a aparecer. Caso contrario, el haber resuelto el misterio les granjeará la amistad de Shigisoara y el ansia de venganza del Conde para una próxima aventura.

-Drácula y la Princesa son aniquilados y/o neutralizados. Gratia Plena et Gloria Mundii. Shigisoara les aclamará como héroes.

-De manera increíble, ninguno de los dos es anulado y todo o parte del grupo logra escapar. Esto no se quedará así...

-Final vulgaris: No queda nadie para contarlo. Caso archivado. Otro misterio inconcluso.

Beneficios

- Por matar a Drácula: 1D4 COR y 1D6 en Ocultismo.
- Por eliminar a la Condesa: 1D4 en arma usada y 1D4 en Ocultismo.
- Por acabar con el Vampiro de Fuego (o impedir su invocación eliminando a la princesa durante el conjuro o bien apagando la hoguera): 1D3 COR.

Reparto y Estrellas Invitadas

PNJ común (Antón, Petrofski y gente del pueblo)
FUE 7; CON 12; TAM 11; DES 10; APA 8; COR 35; INT 9; POD 7; EDU 5; PG 12

Competencias: Camuflaje 36%; Esquivar 29%; Primeros Auxilios 32%; Montar a Caballo 65%; Seguir Rastro 45%; Descubrir 50%; Escopeta 35%; Cuchillo 50%; Hablar Inglés 20% (sólo para Antón). Escopeta 35%; 4D6, Cuchillo 50%; 1D6

Dr. Popescu

FUE 7; CON 15; TAM 13; DES 12; APA 9; COR 60; INT 15; POD 12; EDU 18; PG 13

Competencias: Química 30%; Debate 30%; Diagnóstico 50%; Primeros Auxilios 75%; Buscar Libros 37%; Ocultismo 25%; Farmacia 65%; Psicoanálisis 20%; Inglés 61%; Tratar enfermedad y/o veneno 50%

Lukacs

FUE 20; CON 12; TAM 13; DES 10; INT 15; POD 16; PG 12
Golpe 37%; 1D3 + 1D6, Mordedura 60%; 1D4 (véase reglas sobre vampiros)

Sarolta Parkany

FUE 12; CON 11; TAM 12; DES 15; APA 19; COR 15; INT 12; POD 13; EDU 15; PG 11

Competencias: Mitos de Cthulhu 50%; Camelar 80%; Seducción 70%; Esquivar 30%; Escondarse 50%; Historia 50%; Ocultismo 60%; Hablar Inglés 60%; Montar a caballo 90%. Revolver 22 85%; 1D6, Estoque 77%; 1D6

Servidores de la Princesa

FUE 14; CON 12; TAM 13; DES 12; APA 9; COR 50; INT 10; POD 8; EDU 7; PG 12

Competencias: Montar a caballo 95%; Sigilo 60%; Trepar 60%; Esquivar 40%; Fusil 65%; 1D8, Cuchillo 65%; 1D6

Vampiro de Fuego (ver reglas)

Vlad Tepes- Conde Drácula

FUE 28; CON 16; TAM 16; DES 15; POD 16; PG 15
Movimiento 10/15 (en forma de murciélago), Golpe 65%; 1D3+1D6, Toque 55%; 1D4+1D4, Mordisco 70%; 1D4 (-1D6 en FUE por pérdida de sangre)

Armadura: ninguna, pero es inmune a armas de fuego que no sean de madera, madera bendecida o plata.

Competencias: Trepar 80%; Esquivar 40%; Escondarse 65%; Saltar 70%; Ocultismo 90%; Lanzar 65%; Convocar animales (1D20 ratas, 1D10 lobos 6 1D20 murciélagos) 80%; Convocar el rayo 60% (1D20 daño); Poder hipnótico (véase reglas)

COR: Tiro COR 6 -1D6 COR

Notas

1-Protagonista de "La Hiena de Pusza", de Masoch. 2-Véase Bram Stoker "Drácula".

© 1989 Warmice Productions

Inspirado en los datos ofrecidos en el n°2 de "Tumba de Drácula", la película "Cuentos Inmorales" de Borowicz y la canción "Countess Bathory" de Venom. Dedicado a todos los PJ de Warmice y Aurny que murieron durante el playtesting

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)
	Diagonal 609-615 (l. 26)	(08028)
Central de jocs	Provenza 85	(08029)
Gigamesh	Rda. San Pedro 53	(08010)
Hobby Art	Muntaner 516	(08022)
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	Av. Alejandro Rosselló 9	(07002)
Meccanotren	c/Misó 9	(07003)
Pamplona		
Juguetería Irigoyen	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



¡¡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

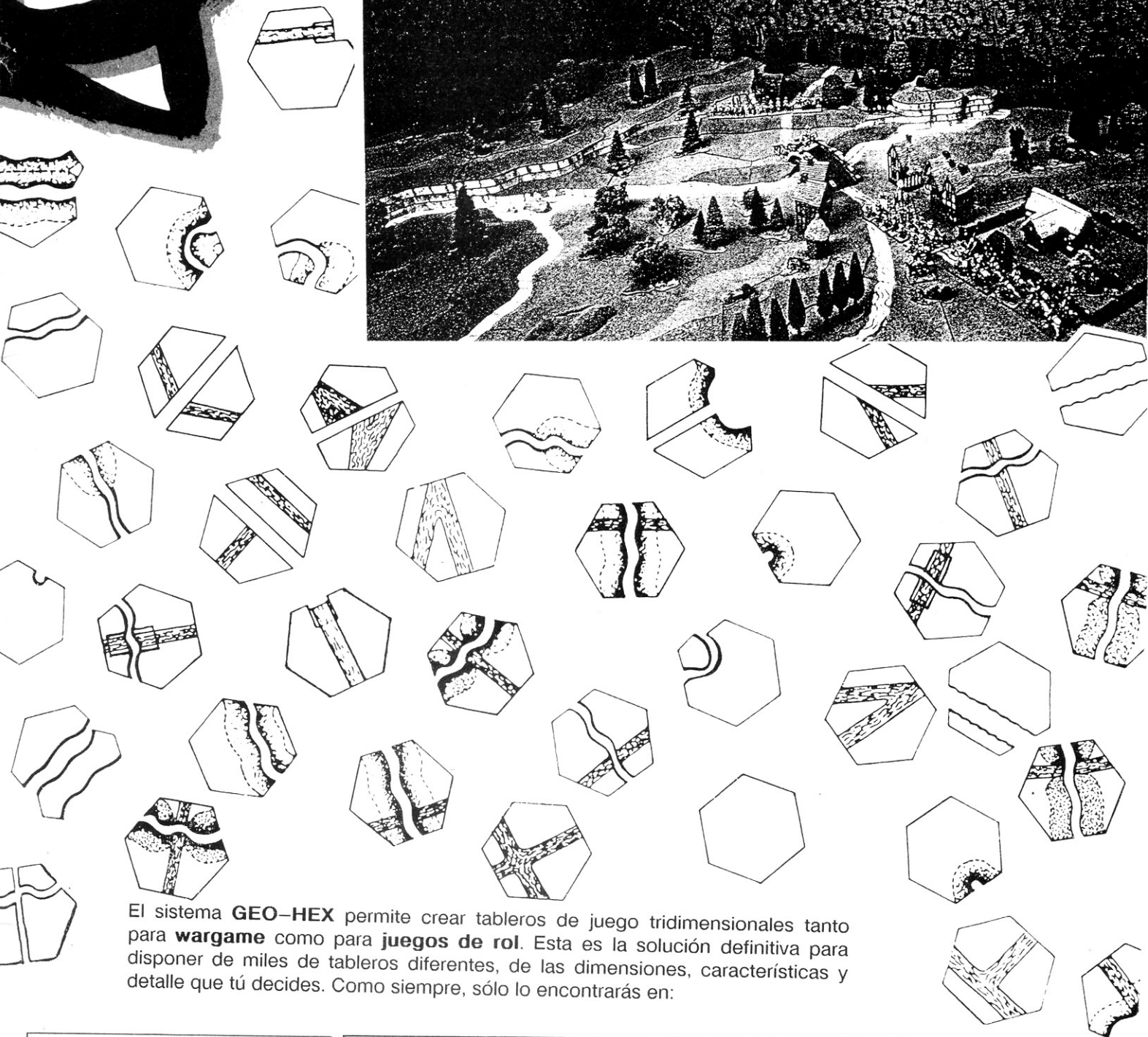
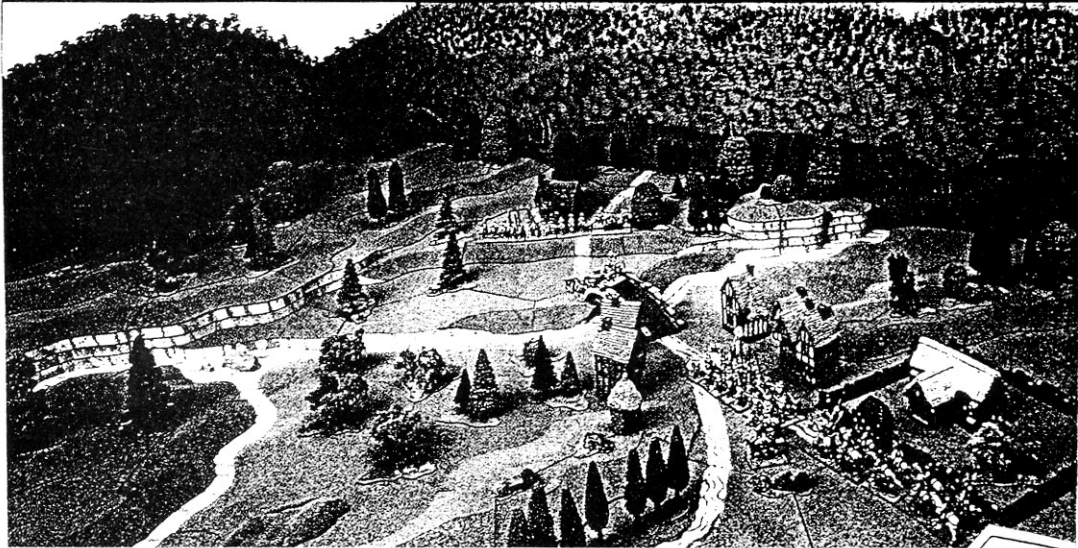
A TODOS LOS NUEVOS SUSCRIPTORES DE TROLL SE LES OBSEQUIARA CON UNO DE LOS TRES MODULOS OFICIALES T.S.R. EN CASTELLANO PARA DUNGEONS & DRAGONS

- ☐ 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

GEO-HEX

TERRAIN SIMULATION SYSTEMS



El sistema **GEO-HEX** permite crear tableros de juego tridimensionales tanto para **wargame** como para **juegos de rol**. Esta es la solución definitiva para disponer de miles de tableros diferentes, de las dimensiones, características y detalle que tú decides. Como siempre, sólo lo encontrarás en:

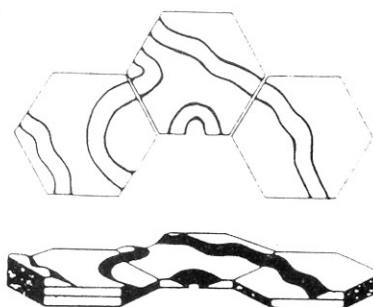
JOCS & GAMES

C/ Muntaner, 193

08036 Barcelona

Tél. (93) 322 09 53

Fax. (93) 410 88 75



*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