

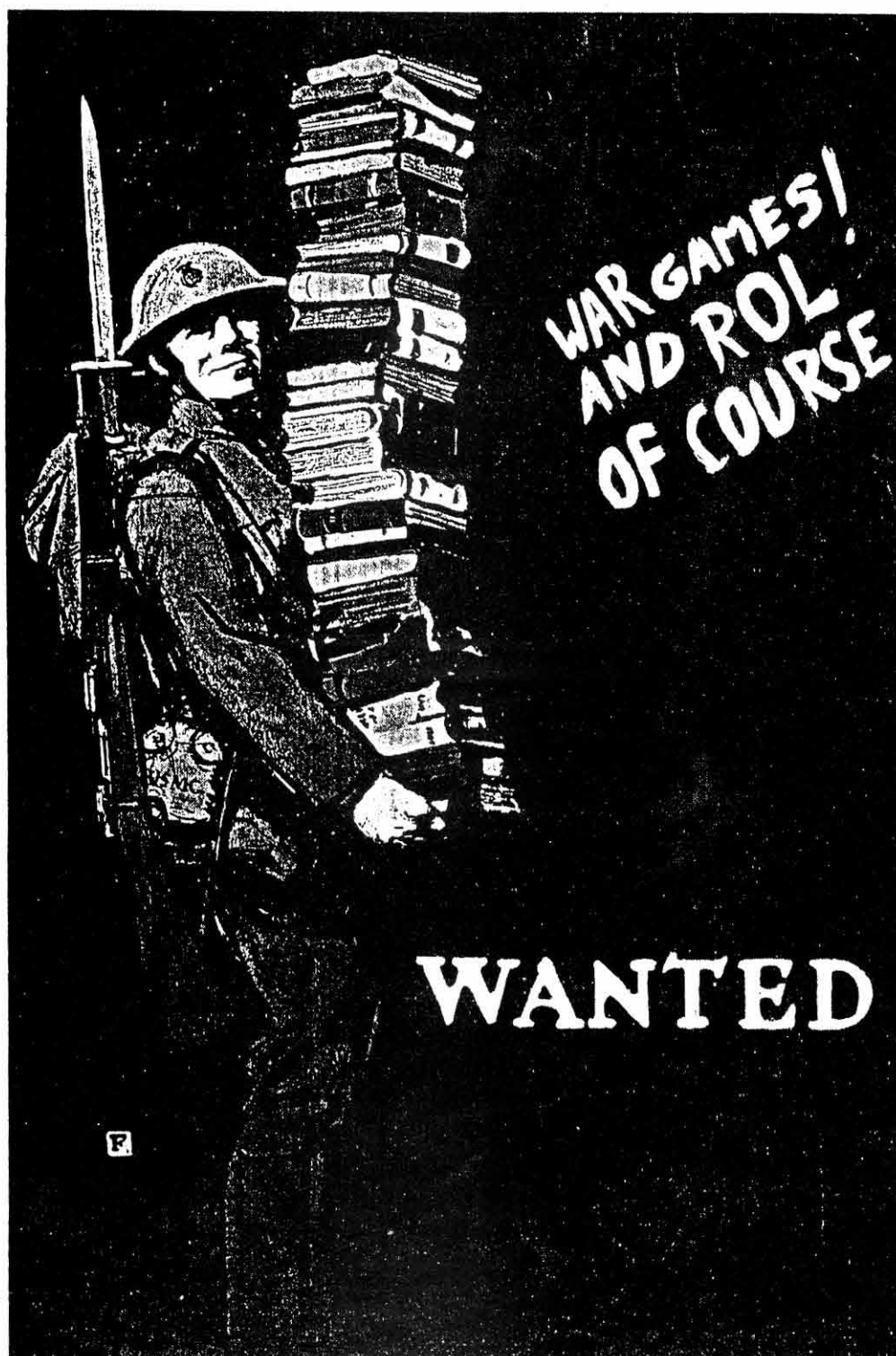


# REVISTA DE ROL FAROL

Nº 21 - ENERO / FEBRERO 90 - AÑO V - BIMESTRAL - 275 PTS

## ARS MAGICA





F



**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

Estos son los resultados de la encuesta del Nº 19:

Noticias = Agradable; Reportaje = Decente - Flojo; Informes de Batman = Decentes; Informe Señor de los Anillos = Agradable - Bueno; Ayuda de juego Star Wars = Bueno; Ayuda de juego Señor de los Anillos = Agradable - Bueno; Módulo Batman = Decente; Módulo Señor de los Anillos = Decente - Flojo; Módulo Cthulhu = Agradable.

Junto a las encuestas (que reconocemos no han sido las suficientes como para tener un sondeo fiable sobre el nº 19) se han recibido numerosas cartas de opinión que nos han hecho plantearnos ciertos cambios en el sumario-encuesta (aumentar el sistema de puntuación, permitir una breve opinión, etc...) así como el incluir una sección nueva en la revista dedicada al correo del lector. Estamos trabajando en ello y seguramente en el próximo número aparecerán las nuevas propuestas. Atentos a vuestra revista. Hasta entonces, os recordamos la dirección para enviar vuestras encuestas y suscripciones:

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

## SECCIONES HABITUALES

Noticias y Novedades		05	<input type="checkbox"/>
Las últimas novedades presentadas en el último JESIR.			
Reportaje JESYR IV	Por Luis D'Estrées	16	<input type="checkbox"/>
Un reportaje gráfico sobre el acontecimiento de estas navidades.			

## INFORMES

Divisions de L'Ombre / Alter Ego	Por Diego Pérez	21	<input type="checkbox"/>
Dos juegos de rol franceses futuristas.			
Dossier Ars Magica	Por Xavi Garriga	26	<input type="checkbox"/>
El juego del mes es el juego del año en los USA.			
	Por Sergio Escuriel	29	<input type="checkbox"/>
	Por Luis D'Estrées	30	<input type="checkbox"/>
	Por Jaime Molina	28	<input type="checkbox"/>
Una entrevista con su creador, Jonathan Tweet.			

## AYUDAS DE JUEGO

El Señor de los Anillos	Por Toni León & Javi Clavero	24	<input type="checkbox"/>
Irse de compras en la Tierra Media.			

## MODULOS

Incidente en Lanth	Por Sergio Escuriel	31	<input type="checkbox"/>
Un thriller futurista para Traveller.			
Dies Irae	Por Paco Pepe Campos	36	<input type="checkbox"/>
La Noche de los Muertos-Vivientes con Nyarla, para Cthulhu.			
La última canción de Wimpy Whoopy	Por Radegundo	39	<input type="checkbox"/>
No es oro todo lo que reluce en D&D.			

## 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).

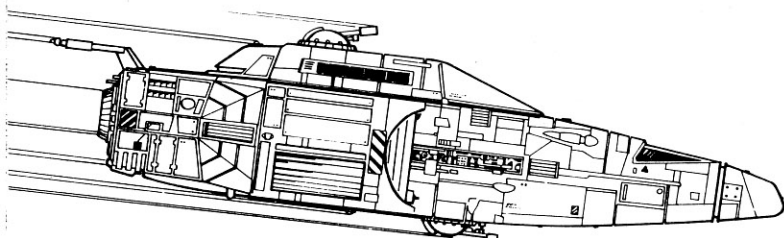
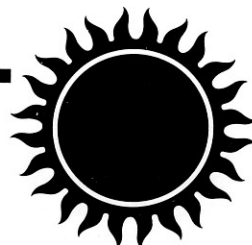
TROLL 21 - Bimestral - ENE-FEB 90 - AÑO V - Razón Social: Diseños Orbitales, c/ Pedró de la Creu 23, Bajos. 08034 Barcelona. Redactor-Jefe: Luis D'Estrées - Secretario de Redacción: José Luis Andreu - Portada: Artal - Ilustraciones: Artal, Jaime Fabregat y Vampus - Colaboradores: Radegundo de Maguncia, Paco Pepe Campos, Sergio Escuriel, Xavi Garriga, Jaime Molina, Diego Pérez, Toni León y Javi Clavero. Imprime: Gráficas Martín. Depósito Legal: B-37111-86. © Revista Troll1990. La Llamada de Cthulhu y El Señor de los Anillos son © de Joc Internacional y de Chaosium y ICE respectivamente. Traveller es © de Diseños Orbitales y GDW. D&D es © de TSR. Ars Magica es © de Lion Rampant. Les Divisions de L'Ombre es © de Editions Flamberge y Alter Ego es © de Editions D3.





# Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCION EN UN FUTURO DISTANTE



Aquí el carguero independiente Beowulf, en llamada de auxilio a cualquiera que pueda oírlos ... 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 oírlos ... 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

LIBRERIA 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/ Martínez de Velasco, 25  
03013 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



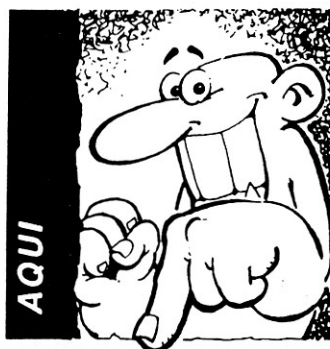
## ENERO... ¡COMO CUESTA!

Como ocurre casi siempre, el número que sale después de las Jornadas es complejo y trabajoso. Los contactos realizados y las novedades presentadas colapsan totalmente nuestra sección de noticias (la avalancha en este número ha sido tal que hemos decidido prescindir de las secciones "light" como discos, libros, etc.). La información que acumulamos nos obliga a menudo a resumir nuestros informes y reportajes. Todo esto además nos retrasa (no es una excusa y tenéis toda la razón al pensar que no tenemos perdón) pero esperamos que haya valido la pena. Nuestras compañeras de prensa han salido hoy mismo, obligándonos a reescribir el editorial e incluir las reseñas en el apartado de revistas. Afortunadamente, el contenido de nuestro nº 21 es sustancialmente distinto de las demás revistas y podéis disfrutarlo sin una sensación de "dejà vu", sobre todo en lo referente a las opiniones sobre el **JESIR**, por ejemplo.

A este respecto nos gustaría destacar que tan sólo el fanzine independiente **PLAYROL** ha expuesto una opinión más "dura" sobre las Jornadas, al igual que nosotros. Esto nos tranquiliza, ya que dos revistas ven mejor que una y por lo tanto, si hemos coincidido en ciertas observaciones sin consultarnos es que algo de cierto hay en lo que apuntamos.

Finalmente, queremos recordaros que estamos en pleno calendario de ferias internacionales de juguetes (y juegos también, de paso). Concretamente, en la Feria de Valencia que se celebra del 15 al 20 de Febrero sabemos que asistirán -además de las empresas jugueteras habituales como **MB**, **Diset** o **Borrás**- nuestros amigos de **Juegos Sin Fronteras** con las representaciones de las marcas de figuras más importantes del mundo, **Joc Internacional** (seguramente presentando sus últimas novedades) y **Diseños Orbitales**, que presentarán su gama **Traveller** y algunas sorpresas interesantes. Allí nos podréis encontrar durante el fin de semana del 16 al 18. Esperamos poder ofreceros noticias frescas de todo lo acontecido en el **FEJU** para el próximo número. Bye.

*La Redacción*



## BADA JOC

Tuvieron lugar en Badalona, y más concretamente en el Casal Dalt la Vila, unas mini-jornadas que transcurrieron durante las dos últimas semanas de diciembre. Aunque lamentamos muy profundamente el no poder asistir (estuvimos a punto en dos ocasiones pero nos robó el tiempo la revista) os informamos del calendario de actividades que esperamos se repita (e incluso se amplie) el año que viene. Se desarrollaron unos talleres de Rol durante los días 13, 15, 19, 20, 21 y 22; una olimpiada de juegos de mesa -con el Parchís, el **Trivial**, el Estrago (¿O sería **Estratego**?), cartas y el **Dicciopinta** transcurrió del 11 al 23 de diciembre; tampoco faltaron juegos deportivos, como el ping-pong, el billar español y americano y los futbolines a la vez que se disponía de una sala de ludoteca, una exposición de maquetismo; unas exhibiciones de billar y juego de rol (¿Exhibiciones de rol?), un espacio para scalextric y ordenadores. Complementaron el atractivo programa del **Bada Joc** una gimkana sobre ruedas que se celebró el día 23 al mediodía y una fiesta "Joc Jove".

dando una conferencia incluida dentro de unas jornadas sobre literatura fantástica. Estas fueron organizadas por la Dirección de Estudios de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Navarra. El tema de la conferencia fue el humor en la literatura fantástica. Tuve oportunidad de hablar con Mr. Moorcock al finalizar la exposición.

Haciendo gala de un magnífico sentido del humor, Mr. Moorcock nos dijo que conocía los JdR pero que de hecho no había jugado nunca. Nos confesó con gesto divertido que ni siquiera era GM de **Stormbringer**. Al pedirle su opinión acerca de los juegos basados en sus novelas, insistió en su desconocimiento del tema, alegando que él sólo cobraba los derechos. De pasada nos comentó que **Games Workshop** podría tener algún proyecto con alguno de sus personajes (quizá veamos a Córnum o a algún otro por nuestros mundos lúdicos antes de lo que pensamos).

Cuando le preguntamos acerca de varios escritores, viejos conocidos de cualquier jugador de rol, nos expresó su desagrado por el demasiado serio Tolkien, así como por el demasiado arcaico Lovecraft. Sin embargo declaró que respetaba la obra de Howard, pese a su ambiente quizás excesivamente primitivo y salvaje. Declaró haber leído de joven ampliamente la obra de este autor.

Actualmente trabaja en una novela realista, género que también cultiva.

Como despedida nos respondió a la pregunta que nos machacaba el cerebro: ¿Que pasaría si Elric y Gandalf se encontraran? La respuesta era obvia: Gandalf pagaría las copas.

*Club Mordor - César Viteri*

## MICHAEL MOORCOCK EN PAMPLONA

Michael Moorcock, el famoso escritor en cuyas novelas están inspirados los JdR **Stormbringer** y **Hawkmoon**, estuvo en Pamplona el día 23 de Noviembre

## ERA HYBOREA

El club **Golem** de Logroño presentó en las Jornadas el juego por correo (del cual os hablábamos en el anterior número de la



revista). Las bases del juego por correo **Era Hybórea** consistían en una hoja de inscripción donde el interesado tenía que incluir los siguientes datos: Nombre, apellidos, edad, dirección, población, código postal y teléfono.

Además, para realizar el perfil psicológico del personaje que el jugador interpretará en el juego se incluía un pequeño cuestionario que solicitaba:

El nombre y nacionalidad del personaje y las creencias religiosas, marcas naturales o cicatrices, nombre del padre y la madre (indicar si están vivos o muertos. En el primer caso precisar si la relación con ambos es buena, regular o mala), la profesión del padre, si el personaje cree en la senda del acero y cuales son sus propósitos o ambiciones a conseguir en la vida.

A partir de este cuestionario se adaptará el personaje al mundo hybóreo, preveyendo en un futuro la posibilidad de ampliar sus conocimientos para modelar con más detalles su vida. Evidentemente, el jugador puede ampliar aún más su información si lo desea (aunque por ejemplo, en el caso de la profesión del padre, ésta sólo podrá ser de status social bajo -tipo granjero, comerciante, herrero, etc- de modo que el personaje progrese por sus propios medios). Como información complementaria se indica que la Senda del Acero es el camino que toma todo guerrero cuando decide forjar su vida y en la cual la espada representa su espíritu, por lo que vive para combatir y rechaza todo lo referente a la brujería.

¿Interesante no es así? Con esta información cumplimentada es muy probable que podáis empezar a jugar a **Edad Hybórea**. En el caso de que necesitéis más información podéis solicitarla escribiendo a:

**Jose Luis Rábanos García**  
c/ Villamediana 20, 4º B  
26003 Logroño

## FINISTERRA

En el marco de las Jornadas se pudieron asistir a numerosas presentaciones de nuevos juegos creados por clubs o particulares. El club **Arioch** de Mallorca no fue una excepción y nos presentó el juego **Finisterra**. Su autor, **Diego Riera Navarro** nos dedicó unos preciosos instantes para conocer más a fondo este nuevo juego de rol.

**Finisterra** es una isla ubicada en un mundo que puede tener

diversas ambientaciones a causa de su geografía cambiante y los sucesivos cataclismos que puedan ocasionarse a lo largo de su historia. Esto permite por lo tanto una adaptación del juego a diversas temáticas. La versión actual del juego se desarrolla en la 6ª era que correspondería a una Edad Media Alta (los inicios de la pólvora). Existe una gran diferencia entre el Norte y el Sur, siendo este último una gran zona peligrosa que provoca mutaciones. Junto con los mutantes, el peligro puede ser originado por cultistas o el importante Imperio Goblin. La dualidad que se genera entre Caos y Ley está provocada por las influencias astrales y la existencia de unas lunas opuestas.

El personaje del juego se define mediante 24 características divididas en 3 grupos -físicas, psicológicas y de combate- y definidas en porcentajes. Los conocimientos (comparables a las habilidades de otros juegos) son di-

versos y van desde la ciencia hasta la magia, pasando por el arte, la sociedad, el combate, etc. Junto con estos datos el personaje también define su raza que ser muy diversa (incluyendo hasta ents y gnomos, por ejemplo).

Otros apartados destacados del juego son por ejemplo el capítulo dedicado a la magia, definida con un sistema innovador basado en la existencia de 10 escuelas determinadas por los conocimientos del personaje. Los conjuros y hechizos se realizan mediante elementos -conocidos por el mago- que le permiten crear su propia lista de hechizos haciendo de este modo casi interminables las posibilidades de los hechizos.

El alineamiento del personaje se expresa numéricamente gracias a un test que permite alterar la cordura del personaje cuando éste actúa contra natura, posibilitando así la existencia de fobias o alteraciones psicológicas del per-

sonaje.

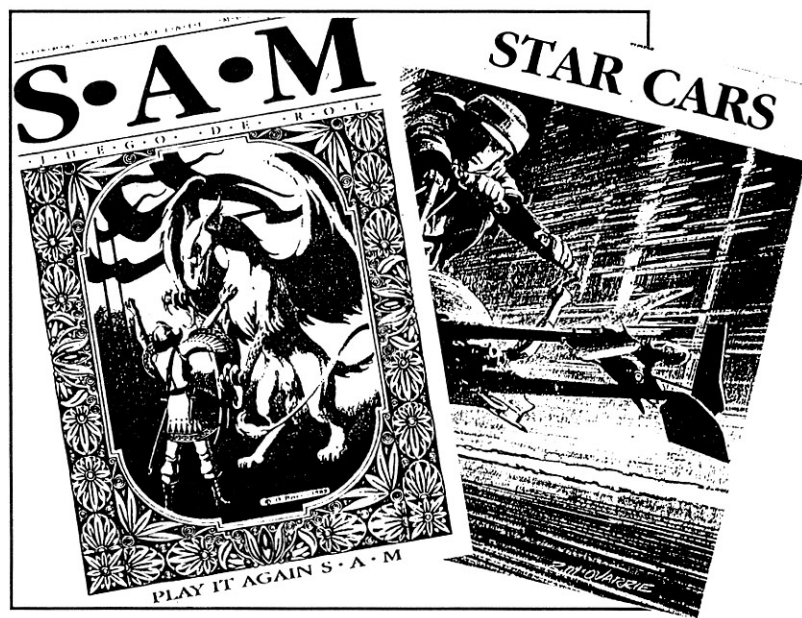
El sistema de combate se desarrolla por secuencias en las que se declaran las acciones. Asimismo está previsto en el juego la localización de impactos y las reglas de cansancio.

Paralelamente a la presentación del juego **Finisterra**, el club **Arioch** también presentó un módulo para **RQ-Cthulhu** cuya originalidad reside en que el inicio del módulo se desarrolla en una época medieval fantástica, preveyendo posteriormente saltos temporales a un universo más contemporáneo e incluso otro Post-Nuclear, gracias a la existencia de estos mundos paralelos.

La campaña dura casi un año (en el juego y en tiempo real según el playtesting que realizó su creador, **Charles Planells**) y está muy documentada, incluyendo numerosos mapas de gran calidad y ayudas de juego. Su título es 4999. D.C. (Después del Caos)

## PLAY IT AGAIN S-A-M

Presentado en las Jornadas por el club **M&S**, el Sistema Ambivalente Multitemporal -más conocido por **SAM**- es un juego de rol editado en estilo fanzine (aunque con una calidad de fotocomposición y maqueta profesionales) y distribuido por **Juegos Sin Fronteras**, que a lo largo de tan solo 22 páginas permite introducir a cualquier neófito en este tipo de juego. **Xavier Caselles**, un conocido activista del club **M&S**, ha sido el autor de **SAM**, un excelente ejemplo de divulgación que permite descubrir lo que es un juego de rol y jugarlo en un tiempo récord y sin complicaciones o pérdidas de tiempo. Estas son las pruebas: explicar qué es un juego de rol y como se juega (2 páginas), como se crea un personaje (una y media), las reglas de juego (apenas una), el combate (otra página), la magia (apenas dos), la compra de material (no llega a una), puntos de victoria y experiencia (media), crea tus propias aventuras (desarrollado en media página más), 5 páginas para la aventura (con planos incluidos), 2 páginas para ambientar el juego al siglo XX o a la ciencia-ficción y aún sobran páginas para las hojas de personaje y una tabla de monstruos. Asombroso si se tiene además en cuenta que no se trata de un tocho con solamente texto en cuerpo minúsculo. **SAM** se lee cómodamente y está maquetado con gusto y bastantes ilustracio-



nes (su autor nos asegura que la segunda edición contendrá ilustraciones originales). ¿Se puede pedir más?

El otro producto de este mismo colectivo es **Star Cars**, un juego no oficial para **Star Wars**. Se trata de un sencillo juego de mesa que reproduce las persecuciones y carreras de vehículos que se puedan ocasionar en una partida de **Star Wars**. Presentado en el mismo formato que **SAM**, **Star Cars** ofrece a lo largo de veinte páginas toda la información para el juego (secuencias y turnos, distintas fases de progra-

mación y maniobras, modificadores, incidentes, movimiento, reglas de combate, uso de la fuerza e incluye la adaptación de un vehículo de **Star Wars** al formato **Star Cars** y unos apéndices sobre moto-speeders y armas-personales, pesadas y explosivos-. Aunque resulta muy interesante e innovador no deja de ser un riesgo el publicar material (aunque se especifique su "no oficialidad") sobre el tema de las películas de **Lucas**, personaje de sobras conocido por su "susceptibilidad" en cuanto a temas de derechos. Ojo al dato.



# SAN CLEMENTE



## SAN CLEMENTE

Esta nueva producción del equipo de **Playrol/Auryn** es un juego por correo ambientado en una república "democrática". Diseñado por **Xavier Salvat** y **Alex Sierra**, este juego por correo (para 10 jugadores) ameno y fácil de jugar -tan solo 12 páginas de reglas- recrea la lucha entre las familias más poderosas de San Clemente por intentar conseguir el control de la república. Dicha guerra se había interrumpido 6 años gracias un acuerdo entre estas 10 familias permitiendo que fuese el pueblo quien escogiese a su presidente. El gobierno consta de 10 ministros (uno de cada familia) y un presidente hombre de paja que no pertenece a ningún bando. Dicho presidente puede ser sin embargo "influenciado" para que cese a un ministro (y expulse por lo tanto a la familia del país). Los atentados se prohibieron para mantener la tregua entre las familias.

El objetivo del juego es obvio: el conseguir que una familia controle todos los ministerios para por vencedor al jugador que dirige dicha familia. Y para ello existen los mas variados métodos: contratación de agentes, grupos de presión, espionaje, etc.

## NANTES

Por sexto año consecutivo tendrán lugar las Jornadas de juego de Simulación en Nantes. El 24-25 de Febrero podrán participar en todo tipo de juegos de simulación (rol, temático, rol en vivo, admirar un Circus Imperium gigante, etc.) **gratuitamente**, todos aquellos que acudan a tiempo. Más información: Philippe Amoros, 25 rue du bourg neuf, 44000 Nantes.

## AMPHÈRE

Un "murder party" es un rol en vivo policíaco (ambientado por ejemplo en las novelas de Agatha Christie). Si deseas participar a uno contacta con la asociación **Amphère** -12 rue des écoles laïques; 34000 Montpellier; Tel: 67 66 31 10-, puesto que se desarrollará un murder party en un restaurante de Montpellier entre el 19 y 25 de Febrero (fecha todavía por confirmar). La inscripción costará 130 Frcs, incluyendo la comida.

También en Montpellier y alrededores se va a desarrollar el **Blood Kill II** a partir del 3 de Marzo. Para enriquecer el juego, se utilizarán indicios y moneda de juego. La inscripción costará 50 Frcs. Organizado por **Amphère**.

## WARMICE PRODUCTIONS

El club **Warmice** de Hospital (Barcelona) han presentado en las Jornadas tres juegos totalmente originales producidos por las mentes febriles (y acaloradas) de los "sucios" de dicho club. Bromas aparte se trata de los juegos de rol **Star-Sytem**, **Private** y **Wall Street**.

El primero de ellos, **Star System**, que tiene como marco toda la filmografía de las películas de serie B, ha cosechado gran número de éxitos entre los aficionados que pueden en este juego interpretar al personaje de sus sueños en las aventuras (¿o debería decir episodios?) más clásicas de la televisión y cine yankee de los 70.

**Private** es un juego de rol único. Como su revelador nombre indica es un juego en el que el personaje desarrolla sus más privadas características y facultades. En **Private**, la temática del juego es básicamente erótico-pornográfica (no en vano el juego cuenta con la inspiración directa de la revista **Sado-Maso**) y el personaje intenta a lo largo de la partida conseguir el orgasmo según sus particularidades más

íntimas (que pueden variar desde el voyeurismo o el sado-masiquismo hasta las más duras variantes escatológicas).

Por último **Wall Street**, el juego menos "hard" de las producciones del club **Warmice** está ambientado en el mundo de las finanzas, y más concretamente, en la bolsa neoyorquina. El personaje de **Wall Street** posee características de escrúpulos, hipocresía y olfato (entre otras) que le permitirán "tiburonear" con más o menos éxito en el mundo de los negocios (al margen de los típicos puntos de vida, el personaje tiene también un límite de "stress" que, a medida que va en aumento, puede provocar úlceras, ataques de nervios o de corazón al personaje. Recomendado a los seguidores de **Dallas**, **Dinastía** o **Falcon Crest**.

Recordemos igualmente que **Warmice** edita igualmente el corrosivo y erótico fanzine **El Corrol de la Pacheca**, que cosecha grandes éxitos en todos sus lectores. Todo el material de **Warmice Productions** está distribuido en exclusiva por **Juegos Sin Fronteras S.A.**



## VITROLLES

La celebración del **Jet d'Or 90** (5ª edición) tendrá lugar el 10-11 de Febrero en el Lycée Mendès-France. Entre otras actividades están previstos torneos de **Blood-Bowl**, **Diplomatie**, rol en semi-real (ambiente contemporáneo y medieval), murder-party y killer gigante. La partida debate tendrá lugar el sábado noche, entre torneo, espectáculo sorpresa y partidas nocturnas. Han sido previstos albergue y avituallamiento (50 Frcs/noche y en buenos hoteles -si avisáis con antelación-). Inscripciones, reservas y información: **MPT, Centre culturel G. Sand, BP 151, 13744 Vitrolles cedex**. Tel: 42 89 80 77

## PARIS

El 5º Salón Nacional de Juegos de Reflexión está previsto del 7 al 16 de Abril. Algunos de los más importantes Salones Internacionales del Juego y Juguete tienen previstas las siguientes fechas: Londres 27-31 de Enero, Nuremberg 8-14 de Febrero, París 31 de Enero a 6 Febrero, New-York 11-20 de Febrero y Valencia 15-23 de Febrero.

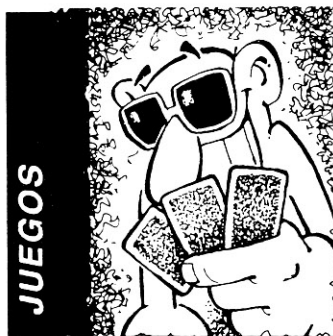
Destaquemos igualmente que tuvo lugar en París del 28 de Octubre al 4 de Noviembre el **1º Forum Internacional de Ludógrafos** en el Forum des Halles. 50 000 visitantes asistieron en estos locales a los diversos aspectos que ofrecía el juego de reflexión y simulación. Los fundadores del **FIL** son periodistas o creadores profesionales del mundo lúdico. Este primer Forum estuvo marcado por un clásico de los juegos: **Abalone**. Estuvieron también presentes a la cita **Jeux & Stratégie**, **Jeux Actuels**, **Ludodélire**, **Socomer** y asociaciones como **Belphegor** y **Fer de Lance**.

Un éxito que seguramente inspirará numerosos y nuevos proyectos para el próximo año en



el cual el Ayuntamiento de París parece interesado en colaborar en esta experiencia dirigida al gran público y la iniciación.

Noticia de última hora: **El 1er salón de los Juegos de Simulación** (?) tendrá lugar en París los 24/25 de Febrero en París, en el Aquaboulevard (4 rue Louis-Armand, 75015). En este centro de ocio urbano se celebrarán torneos multijuegos y diversas demostraciones de juegos de rol, wargames, figuras, tablero, rol en vivo, pintado de figuras... La revista **Dragon Radieux** estará presente a la cita (a la vez que no asistirá al salón de los Juegos de Reflexión de París de la Porte de Versailles). Al Forest Hills Aquaboulevard puede uno llegar con metro (estación Ballard), RER (Boulevard Victor), autobús 169 y PC o en coche saliendo por el Périphérique sortie Porte de Sèvres. Para más información, contactar con **Paradoxes** -100 Av Gabriel Péri-93400 Saint Ouen; Tel: 40 12 28 60-



### DISEÑOS ORBITALES

Ya están a la venta los primeros productos para la gama de **Traveller**. Concretamente puedes adquirir ya el primer suplemento, **1001 Personajes**. Junto con esta primera entrega, también están disponibles las miniaturas oficiales de **Traveller** producidas por **Diseños Orbitales**: Se trata de dos blisters que incluyen 5 figuras en escala 15 mm., con aventureros y aventureros en traje de vacío.

El suplemento 1 para **Traveller** contiene a lo largo de 80 páginas un completo archivo de todo tipo de personajes que puedes encontrar en las partidas de **Traveller**, ya sean éstos de la Armada Espacial, de la Infantería de Marina, del Ejército de Tierra, Exploradores, de la Armada Mercante o simples civiles. Es destacable la mejora que se ha hecho del producto original, tanto en

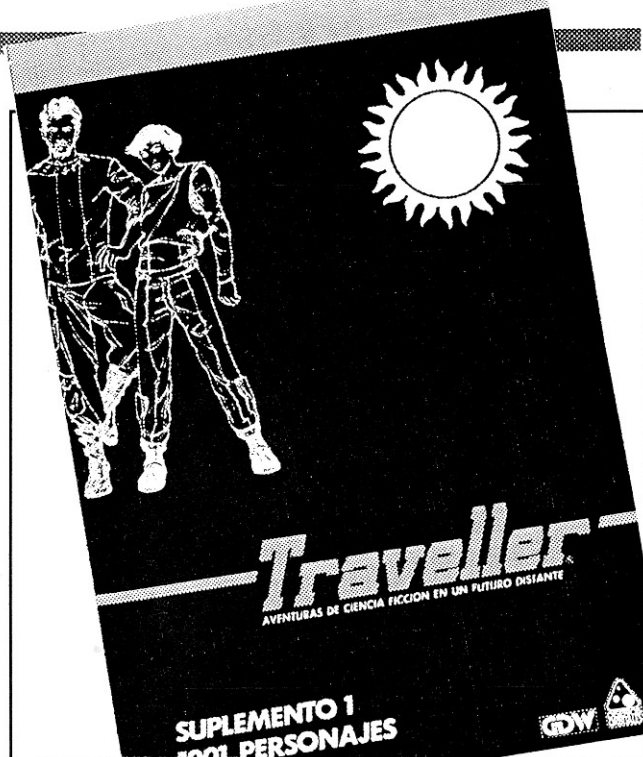
formato, presentación y diseño como en contenido, en el que se han desarrollado más a fondo algunos de los personajes del suplemento, incluyendo un pequeño historial y descripción del mismo y acompañándolo de una ilustración representativa, todo ello en beneficio del atractivo del suplemento. Al final del suplemento, se incluyen unas listas de "Encuentros casuales" donde el árbitro podrá utilizar rápidamente los soldados, policías y matones que pudieran surgir ocasionalmente a lo largo de sus aventuras; así como 9 héroes extraídos de las páginas de la literatura de ciencia-ficción para ser adaptados al juego: un aventurero heroico, un héroe de la galaxia, un tiburón del espacio, un desterrado errante, un piloto de pruebas extraordinario, un hijo repudiado, un oficial de inteligencia naval, un vengador y El Tigre.

### JOC INTERNACIONAL

El próximo título de la gama de **Joc Internacional** será **Star Wars** y no **James Bond**, como erróneamente anunciábamos en nuestro anterior número (se mantuvo en secreto el proyecto hasta la celebración del **JESYR**). Con el objeto de evitar volver a equivocarnos, os informamos de los proyectos que nos ha anticipado la propia casa: **Star Wars** estará disponible en Abril y es muy probable que la **Guía de Star Wars** vea la luz en Junio, coincidiendo con la salida de **James Bond 007**. Un nuevo módulo para **Cthulhu**, **Las Sombras de Yog-Soggoth** también estará disponible en Abril, posteriormente saldrán **El Rastro de Tsatsoggua** y **Solo contra la Oscuridad**. Las previsiones para **El Señor de los Anillos** son las siguientes: **Los Asesinos de Dol Amroth** y **Lorien**. Para **RQ**, saldrá una guía más ampliada de **Glorantha** (**Genertela**). La mayoría de este material tiene prevista su presentación en la Feria de Madrid.

### FASA

Con el apabullante éxito de **Shadowrun** (más de 40.000 ejemplares vendidos en dos patadas), acaban de salir los dos primeros módulos, **Mercurial** y **DNA/DOA** (escrito por **Dave Arneson**, co-creador de **D&D**). Para febrero está prevista la extensión **Street Samurai Catalog** (dirigida a los jugadores) y para marzo **Sprawl sites on** (para árbitros).



**Technical readout n°4** acaba de salir para la gama **Battletech**, mientras que el módulo **Kraken** y el suplemento **Leviathan Ship Briefing** incrementan el juego **Leviathan**.

### ALIENS EN JUEGO

Hacen su aparición dos juegos sobre la película de Cameron, **Aliens**. Concretamente un juego de tablero y otro de rol que serán publicados por **Leading Edge** y distribuidos por **Task Force**.

### GAMES WORKSHOP

**Space Marines** es el último juego de tablero de **GW** que incluye cantidad de material impresionante para jugar en el universo de **Adeptus Titanicus**. Para **Space Hulk** acaba de salir la extensión **Death Wing** a la vez que también sale a la venta **Advanced Heroquest**, un juego de tablero tipo "dungeon" cuyo tablero se construye modularmente.

### ICE

Material para **MERP: Middle Earth Adventure Guide Book 2** (en el que se incluye un léxico de las lenguas élficas), **Perils on the Sea of Rhûn** (módulo de aventuras) y **Treasure of Middle Earth** (tesoros y objetos mágicos del Silmarillion y del Señor de los Anillos). **Rolemaster: Cyclop's Vale, Kingdom of the desert**

**jewels** y **Gaiman, land of twilight**, son tres módulos para **Shadow World**. Igualmente, dos compendios de aventuras: **Tales of the Loremaster vol. II** y **Cyclops vale and others tales**.

Para **Space Master: Disaster on adanis** y **Legacy of the ancients** (módulos); el **Vessel Compendium 3** (para **Star Strike**) y **Armored Assault**, juego de tablero que simula combates planetarios.

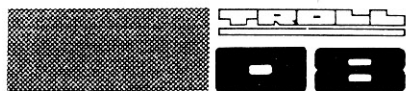
Por último, **ICE** no ha podido resistir la moda **Cyberpunk** y ha editado **Cyberspace**, una copia (casi plagio) de **Cyberpunk**, el juego de **Talsorian Games Inc.**

### LION RAMPANT

Los que disfruten de nuestro informe sobre **Ars Mágica** estarán felices al saber que acaba de salir el indispensable **Saga Pack** que contiene la pantalla del Máster con ayudas de juego y personajes.

### STEVE JACKSON GAMES

Nuevos suplementos para **GURPS**: dos aventuras en solitario para **Conan** (**Conan and the queen of the black coast** y **Conan the wyrm-slayer**), el suplemento **GURPS Cliffhangers** (ambiente años 30, temática de Indiana Jones) y la aventura **Chaos in Kansas** (para jugar con Horror o **Cliffhangers**) y cuatro para **GURPS SUPERS** (**School of hard knocks**, **Super Scum**, **GURPS wildcards** -descripción



# GAMES WORKSHOP &



## BILBOKIT

JUGUETERIA Y HOBBYS

ALDA. MAZARREDO, 81  
Teléfono 423 32 60  
APARTADO 1.622  
48080 BILBAO

PRESENTAN:

# BLOOD BOWL™

AHORA YA PUEDES JUGAR AL FOOTBALL AMERICANO DONDE TODO VALE Y EL JUEGO ES SANGRIENTO. CON REGLAMENTO EN ESPAÑOL Y DOS EQUIPOS COMPLETOS.

# ADVANCED HEROQUEST™

EL JUEGO MEDIEVAL FANTASTICO "3D", CON 36 FIGURAS CITADEL PARA DESARROLLAR LAS MAS FASCINANTES AVENTURAS. REGLAMENTO EN ESPAÑOL INCLUYENDO REGLAS PARA JUEGO EN SOLITARIO.

# SPACE HULK

LA LUCHA EN UN PECIO ESPACIAL DE LOS HEROICOS "SPACE MARINES" CONTRA LOS ALIEN "GENESTELERS". JUEGO "3D" CON 30 FIGURAS CITADEL. REGLAS EN ESPAÑOL.

# WHITE DWARF™

LA MAS COMPLETA REVISTA,  
CON LAS ULTIMAS NOVEDADES, CADA MES,  
DE GAMES WORKSHOP. EN INGLES.

PIDELOS EN LAS MEJORES TIENDAS DE JUEGOS  
Y JUGUETERIAS O DIRECTAMENTE POR CORREO  
A SU DISTRIBUIDOR...



## BILBOKIT

JUGUETERIA Y HOBBYS

ALDA. MAZARREDO, 81  
Teléfono 423 32 60  
APARTADO 1.622  
48080 BILBAO



de un mundo en el cual un virus desconocido transforma las pobres víctimas en monstruos o superhéroes en tanto especiales y *Death Wish*).

#### R. TALSORIAN GAMES

El tercer suplemento para *Cyberpunk* acaba de salir y se llama *Near Orbit*. Incluye descripciones de varios sistemas de satélites. Igualmente esta casa nos propone un nuevo juego de rol de space opera combinado con robots gigantes cuyo título es *Mekton II*.

#### TSR

Las novedades de **TSR** para 1990 son muy numerosas e interesantes. Una de las primeras producciones que ha llegado hasta nuestras manos ha sido el primer suplemento de reglas que complementa el *Player's Handbook* del **AD&D 2ª ed.** Se trata de *The Complete Fighter's Handbook*, un libro de 124 páginas en tapa blanda y con un portada elegante (sin ilustración). El contenido queda perfectamente resumido en el título del suplemento, ya que en este precioso manual se pueden encontrar todas las informaciones necesarias para crear, equipar, interpretar y armar a tu guerrero de **AD&D 2ª ed.** Guerrero que por cierto tiene la posibilidad gracias a este manual, de optar por numerosas sub-classes (desde el bárbaro hasta el gladiador o un héroe campesino pasando por el caballero, la amazona o el pirata), cada una de ellas descrita en profundidad e incluyendo toda la información necesaria para su creación -skills, weapon & non weapon proficiencies, equipo, características especiales, razas, etc.-

Pero no se trata únicamente de una ampliación de las posibilidades de personajes en **AD&D 2ª ed.** ya que el *Complete Fighter's Handbook* incluye también una sección dedicada a las profesiones de los guerreros (muy poco desarrollada en el *Player's*), a las personalidades de los guerreros (8 tipos distintos como el "antagonista peligroso" o el "líder natural" y la posibilidad de variar dichos tipos), a la mentalidad de los guerreros y de los diversos tipos, un extenso capítulo dedicado al sistema de combate (en el que se preveen nuevas reglas, utilización de proficiencias, estilos de combate, maniobras, localización de im-

pactos, torneos y combate a caballo, etc.) y una ampliación considerable del equipo (con descripción incluida de cada nuevo elemento).

Definitivamente un joya indispensable para los Másters que se han decidido a tomar el relevo del **AD&D** con la nueva 2ª edición y a las que se añadirán (esperemos que con la misma calidad) los *Complete thief's, priest's y Wizard's handbook*.

Más novedades: *Spelljammer* es un sistema para jugar a **AD&D** en el espacio (están previstos los suplementos *Wild Space, Lost*

*Ships, Skulls and Crossbows* y un *Monstrous Compendium*), el *Monstrous Compendium II* ya ha salido. Las previsiones futuras son variadas: *The catacomb guide* y *The castle guide* son dos suplementos para el máster; *Castles* es una caja que incluirá mapas de castillos para *Greyhawk*, *Forgotten realms* y *DragonLance*; un mundo para **D&D-Hollow World**; la edición para **AD&D 2ª ed.** de un *Monstrous Compendium* para *Dragonlance*, para *Lankhmar*: *Thieves of Lankhmar*, *Newhon* y *Wonders of Lankhmar*; la serie *Ravenloft I*

y *II* en caja con un juego pas y *Ravenloft III: Feats of Goblins*; finalmente la edición para **AD&D 2ª ed.** del *Legends & Lore*.

#### WEST END GAMES

*Galaxy Guide 4 y Alien Races* son suplementos para *Star Wars*; así como el módulo *Crisis on Cloud City*, de 40 páginas, se desarrolla en la ciudad de las nubes de *Bespin*. Para *Ghostbusters* acaba de salir *Tobin's Spirit Guide*, un suplemento que describe numerosos lugares paranormales.

#### JEUX DESCARTES

Numeroso y succulento material previsto a lo largo de este año por **Jeux Descartes**. Tenemos concretamente para *James Bond* el material siguiente: *L'Équipement* -especial para el DJ (Director de Juego), esta caja contiene una pantalla, las tapas de los dossiers de misión, un modelo de ficha de PNJ y un bloc de hojas de personajes con papel de carta.- y el juego de tablero *James Bond 007 -le jeu-*. Este juego de tablero es de creación francesa y tiene por tema las aventuras del célebre agente. Los jugadores intentarán obtener el "permiso para matar" después de realizar peli-

grosas misiones a lo largo del mundo y enfrentándose con el ambiente de las novelas y películas del 007. El juego se compone de un tablero que representa el mundo, 6 pasaportes donde incluir la evolución de las competencias de sus personajes, 12 figuras en cartón de agentes secretos con 6 soportes en plástico, 54 cartas "Acción/Información/Gadget", 6 permisos para matar, 2 dados de 6 caras (uno blanco y uno negro) y 1 dado especial y un libretto de reglas.

Hablando de juegos de tablero, también están a la venta la versión francesa de *Civilization*

(el juego imprescindible en toda ludoteca que se precie) e *Illuminati* (el gran juego de *Steve Jackson* que ganó el premio al mejor juego de ciencia-ficción y el *Game Designer Select Award USA* de 1982.).

Para juegos de rol, *L'Ordinateur frappe toujours deux fois* es un módulo para *Paranoïa* que reúne en uno solo *Envoyez les clones y Orcbusters*.

Las próximas previsiones incluyen material para *Cthulhu boardgame*, módulos, extensiones y nueva edición del juego), *Star Wars* (pantalla y módulo) y *Warhammer* (3 módulos).



## HEXAGONAL

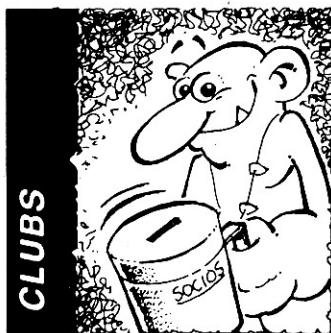
Novedades de **FASA** y **ICE** traducidas por esta casa: el juego de tablero **Circus Imperium**, la campaña **Isengard** para **JRTM-MERP**, la inminente versión francesa de **Rolemaster** en formato de tres libretos (hechizos, combate y personajes y campañas en formato de caja), **Les Récits de la compagnie de la veuve noire** -una recopilación de módulos para **Battletech**-, cuya versión francesa también existe con el nombre de **Les Technoguerriers**.

## ORIFLAM

Mientras esperamos paciente-mente la aparición del anunciado juego de tablero **Kristal**, acaba de salir otro juego de tablero llamado **Excalibur**. Para **RQ** ha salido **Genertela** y la revista **Ta-tou** se hace esperar todavía.

## SIROZ PRODUCTIONS

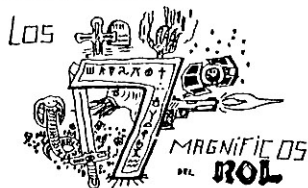
Producción exhaustiva y de calidad: la 4ª edición de **Bitume**, los juegos de rol **Athanor -la terre des mille mondes-** (en el cual se encarnan humanos en constante mutación), **Whrog Shrog** (guerreros fanáticos del carnicero del Universo) y por último **Berlin XVIII**, segunda edición en tapa dura y a todo color de este juego de rol policíaco-futurista con connotaciones cyberpunkianas.



CLUBS

## 7 MAGNIFICOS DEL ROL

Este grupo de jugadores de Donosti está intentando reclutar nuevos adeptos al juego de rol para poder formar un club y aprovechan la carta para incluir su logotipo y unas sugerencias a la revista (¡a ver si tomáis ejemplo los demás!), entre las cuales destacamos por enésima vez la propuesta de reanudar un correo del lector (está bien, volvamos a intentarlo). Así que ya lo sabéis ludoadictos donostiarras, si estáis interesados en integraros en **Los 7 magníficos del Rol**, contactad con **Gorka Justo**, c/ Virgen del Carmen 14, 3º B. 20012 San Sebastián. Guipuzcoa.



## CONCLAVE MALDITO

Nace en Barcelona un nuevo club llamado **El Cónclave Maldito**. Este entusiasta club ya cuenta con su propia publicación -El orco bueno, es el orco muerto- y una sede social en c/ Formentera 54, 2º 3ª (Barcelona) Tel: 354 83 18. Preguntad por Rubén Serra Viusà.

## HEROE

El club de Juegos de Simulación de Madrid presentó en las Jornadas el último número de su "fanzine de la estrategia, la simulación y el rol", **El Caldero Mágico**. Este nº 4 (año I, 2ª época, 150 ptas), de contenido variado e interesante, propone los siguientes temas: Un reportaje sobre un divertido rol en vivo de temática Jamesbondiana que tuvo lugar en las cercanías del club Heroe y residencias de sus socios; un completo informe-extensión-escenario para **Flat Top**, un artículo sobre **Pro Basketball** y **Caesar**, dos escenarios para **Flight Leader** y una opinión sobre la participación femenina en el juego...

Para confirmar que no se trata de un número casual, os informamos también del contenido del nº3: Informe sobre el juego temático ambientado en una república bananera **Junta**; una macro-campaña para **Arab-Israelí wars**

## el Caldero Mágico

fanzine de la estrategia, la simulación y, el rol  
2 época  
año I  
número 4



llamada "Operación Gazelle", una aventura para **Star Wars** titulada "Asalto a la estación Q-43"; un informe sobre **Tokyo Express**, una regla opcional para **Russian Campaign** -Finlandia histórica-; una completa extensión sobre "El hombre del desierto" para **D&D Básico** y **Expert**, un artículo complementario para **Vietnam** y finalmente una opinión reveladora en defensa del jugador: "No estamos desquiciados".



ACCESORIOS

## LAS FIGURAS DEL AÑO MITHRIL

Llega la **Hermanidad del Anillo**... las nueve figuras más esperadas de esta serie: Frodo y Sam, Trancos, Gandalf, Légolas, Gimli, Boromir, Merry y Pippin. En total siete referencias, y además son la gama más económica. Las cinco primeras -de Frodo a Légolas- son figuras en posiciones totalmente distintas de las editadas hasta la fecha.

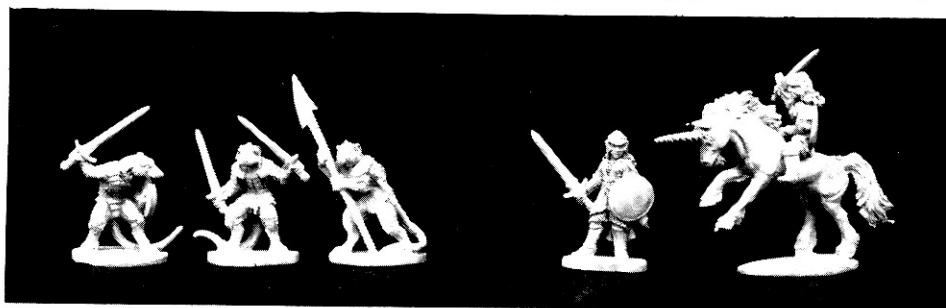
## GRENADIER

Una verdadera lluvia de novedades para seguir al pie de la letra el catálogo original. **Andrew Chernak**, que ya conocemos por ser el escultor de los mamuts de guerra (entre otros) es el padre del primer invento: los nuevos **Fantasy Personalities**, una nueva serie de figuras individuales medieval-fantásticas. Empieza esta serie con la emisión de 24 referencias (1101 Arquera Bárbara-1124 Mercenario palurdo). La segunda gran novedad (como serie) corre a cargo de nuestra amada **Julie Guthrie**: 24 referencias llamadas **Razas de la Fanta-**

sía. Vienen en blisters de 2 ó 3 figuras y podríamos destacar el Sr de la Muerte (Jinete) con su Mastín de Guerra acorazado. La tercera novedad es una serie titulada **Battle Lords**. Cada caja es monográfica y de momento va desde Amazonas a Orcos. Después, en las series ya existentes, hay nuevos blisters de Goblins y Bárbaros de Nick Lund, y cerrando el apartado de fantasía medieval, tres blisters más de **Fantasy Lords** (el Troll Mutante -ref. 60- ¿No será una verdad indirecta?). Ahora nos situamos en la época actual (¿?) y para los amantes de los comics y otros vicios menores aparecen

los **Teen Titans**, la **Legión de los Superhéroes** y los **Outsiders**. Con estas 3 cajas de **D.C. Heroes**, **Juegos Sin Fronteras** cubre casi toda la gama de Superhéroes. Del futuro cercano (**Cyberpunk**, etc.) nos llegan 3 dragones de **Shadowrun**. Son verdaderamente bonitos. Y de una galaxia muy, muy lejana, o sea **Star Wars**, una caja del **Palacio de Jabba** y otra de **El Rancor** con su cuidador/domador pertinente.

Un total de 78 referencias que a ojo hacen unas 225 figuras nuevas de **Grenadier**... ¿Alguien recuerda los días en que todos jugábamos con la misma figura?



TROLL

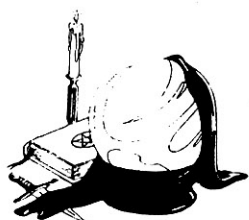


## JUEGOS FATUOS

Aunque se presentaron en las Jornadas de **JESIR 89**, este nuevo club de Valencia nos ha enviado un completa información sobre sus datos y actividades esencialmente dedicadas al juego de rol (**Cthulhu**, **Runequest**, **Star Wars**, **Marvel Heroes**, **Traveller**, **El Señor de los Anillos**, **Role Master**, **Empires et Dynasties**, **Private**, **Warhammer** y **WFB**, **Star Trek**, **D&D**...) y juegos temáticos (**Battletech**, **Diplomacy**, **Machiavelli**, **Titan**...).

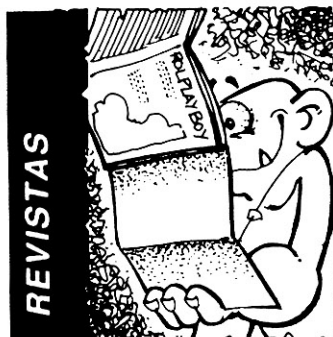
Por último, este club quiere hacer un llamamiento a todos los roleros de Valencia (y resto de España) para que se pongan en contacto con ellos llamando al 393 01 85 (Prefijo 96), preguntando por Paco; o bien escribiendo o presentándose a:

Pedro J. Martínez  
c/ Dr Gómez Ferrer 19, pta 44,  
piso 15  
46010 Valencia



**Juegos & Fatuos**

CLUB DE ROL

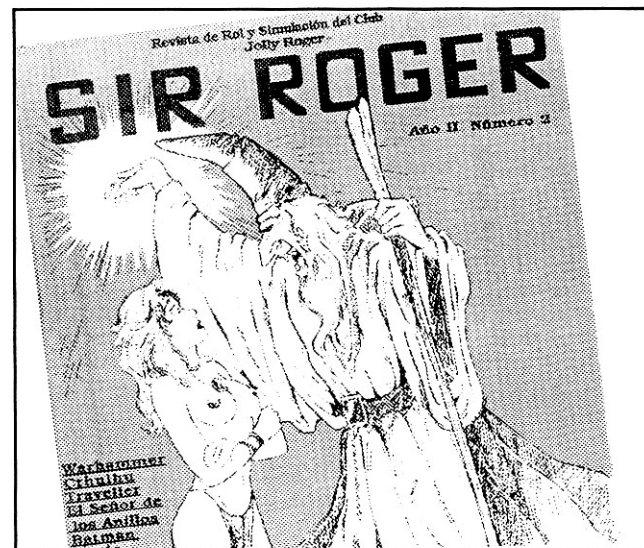


### ALEA

Nº 6. Bimestral. Enero-Febrero 90. 48 pags (+ encarte). 500 Pts.

¡Ya está aquí! ¡La tenemos! Podemos confirmaros que la sección de wargames está dedicada a **Friedland**, un análisis y escenario para **Test of Arms**, un escenario para **Third Reich**, y la batalla de Fuentes de Oñoro -un escenario para figuras época napoleónica-. El encarte está dedicado en esta ocasión a **Loigny, 2 de diciembre 1870**: "un nuevo fracaso francés en la

El club **Jolly Roger** de Zaragoza ha presentado en el último **JESIR** su revista de Rol y Simulación -**Sir Roger**-.  
En esta ocasión el nº2, con una portada bicolor en cartulina y una maqueta más profesional realizada con autoedición ofrece un aspecto cautivador. Y si la



forma es atractiva, el contenido no lo es menos. Un denso sumario nos ofrece un artículo sobre **Michael Moorcock**, un informe sobre **Fire Team**, **Mosby's Raiders** y **Batman RPG**; una com-

pleta extensión con reglas opcionales para el sistema aéreo en **Warhammer**, un escenario para **La Llamada de Cthulhu** titulado "Un escalpelo en la Oscuridad" que se utilizó para el torneo que se celebró en el **JESIR 88**, un reportaje sobre la presentación de **Traveller** en las Jornadas de

Pamplona, junto con un escenario para este mismo juego titulado "Money Money"; un módulo para **JRTM** (conocido en este país por **El Señor de los Anillos**); las memorias de un matatrolls -una

descripción de los **Trolls-Slayers** y **Giants-Slayers** de **Warhammer Fantasy Role-Playing**; un corto artículo sobre la magia en el universo **Marvel** y un cómic -**Los Dientes del Dragón**-.

Un total de 52 densas páginas por 300 pts. Esperamos el siguiente con impaciencia.

## ROL EN LOGROÑO

La afición a estos juegos está en constante crecimiento en esta ciudad. No faltaron a la cita de las Jornadas los simpáticos clubs de Logroño, **Gobelin**, **Gólem** y **Tol Hithbar** que habían realizado juntos un pequeño boletín informativo. El contenido consta de una introducción al juego de rol para informar a neófitos sobre el rol y los elementos más importantes que lo componen, un breve panorama de la situación del rol en Logroño, un módulo para **D&D** realizado por **Tol Hithbar** y una propuesta de bestiario para **RQ**. El boletín incluye las direcciones de los tres clubs: **Tol Hithbar** (Santiago Urizarna; Avda. de la Paz 20, 3 B; 26004 Logroño Tel: (941) 24 92 81), **Gólem** (José Luis Rábanos; c/ Villamediana 20, 4 B; 26003 Logroño) y **Gobelin** (Guillermo Vidal; Marqués de la Ensenada 28, 3 Centr.; 26003 Logroño).

guerra franco-prusiana", con el mapa central, fichas troqueladas y reglamento extraíble.

El apartado sobre juegos de rol incluye análisis de **El Señor de los Anillos**, **Stormbringer** y **Traveller** y una expansión para **Cthulhu** sobre el código penal americano (estado de California).

La portada, un óleo sobre el tema del juego-encarte, es preciosa.

### LIDER

Nº 14. Bimestral. Diciembre 89/ Enero 90. 76 Pags. 300 Pts.

El dossier de este número, Panorama para jugar, recomienda una serie de juegos para iniciación. Los informes están dedicados a los **Dioses de Glorantha** para **RQ**, **La Maldición de los Cthonians** para **Cthulhu** y el juego **Paranoia**. Se incluye igualmente una ayuda de juego para **Cthulhu** sobre persecuciones en coche (que, aunque firmado, tiene exactamente la misma redac-

ción y estilo que la extensión sobre el mismo tema publicada en **Jeux Descartes Plus nº2**). Los módulos son para **Cthulhu** (3ª parte de **La Bestia no debe nacer**), **RQ** y **El Señor de los Anillos**. Complementa este número una lista de los 150 primeros clubs (desordenada y algo confusa -¿Lider? Jolly Roger dos veces?-). El resto de la revista contiene: una variante para **D-Day**, un escenario **Cry Havoc**, artículos sobre **MBT** (con escenario incluido), **Imperium Romanum II** y la **Serie Europa**.

Nº 15. Bimestral. Febrero/Marzo 90. 68 Pags. 300 Pts.

Con un dossier principal dedicado a los juegos deportivos, este número de **Lider** incluye además los siguientes informes: **Junta**, **Third Reich** -conflictos locales y limitados-, una expansión para **B-17**, un reportaje sobre **JESIR**, un artículo sobre **Air force** por correo, artículos sobre **Stormbringer** y **El señor de los Anillos** y un escenario para figuritas: La

batalla de Cocherel (1364). Cierren la revista tres módulos para **Cthulhu**, **RQ** y **Rolemaster** respectivamente.

## PLAYROL

Nº 4. Bimestral. Enero-Febrero 90. 56 pags. 300 Pts.

Este "Fanzine independiente de rol" se supera número a número. En esta ocasión, dos módulos (para **Cthulhu** y temática ciencia-ficción respectivamente), dos expansiones (para **Traveller** -nuevos personajes- y **D&D** -el alquimista-), dos cómics y las habituales secciones sobre opinión, noticias y reportajes de las que destacamos las entrevistas a **Michael Moorcock**, a los creadores de **Alter Ego** y **Les Divisions de l'Ombre** y a **Jonathan Tweet** -coautor del juego de rol **Ars Mágica**.

Muy recomendable por su saborcillo rebelde que recuerda viejos tiempos.

## DRAGON

Nº 151. Mensual. Noviembre 1989. 485 ptas. 104 páginas.

Este número es casi un monográfico dedicado a las aventuras orientales para AD&D, y por tanto la primera parte de la revista la ocupan varios artículos sobre este tema. El más interesante de ellos es uno que propone modificaciones a la tabla de derechos adquiridos por nacimiento. Completan el monográfico un estudio de los guardias orientales y sendos análisis sobre el "Wang-Liang" y el "Yuan-Ti", dos originales criaturas.

La segunda parte de la revista la ocupan las secciones fijas sobre libros, juegos de ordenador y noticias. En este último apartado se da la lista de ganadores de los "Gamer's Choice Awards 1989".

Unas reglas opcionales para combate en **Top Secret** y un interesante artículo de fondo para **Marvel Super Heroes** occidentalizan un poco el número.

En resumen, un número dedicado a un público muy específico y no demasiado útil a los no interesados en temas orientales

Nº 152. Mensual. Diciembre 1989. 485 Ptas. 104 páginas.

El tema principal de este número son las cuevas y las minas. Tras un artículo sobre el tema, hay un comentario sobre los enanos que suelen vivir en estos lugares, unas tablas opcionales para generar encuentros y un análisis muy completo sobre el "Humber Hulk", un poderoso monstruo que habita en las profundidades.

Además de las secciones fijas y las páginas mensualmente dedicadas a **Top Secret** y **Marvel Super Heroes**, este mes el **DRAGON** incluye el número 51 de "Polyhedron", la revista que edita mensualmente la **RPGA** (Asociación de jugadores de rol) y que este año ha conseguido el premio a la mejor revista del tema. Dicha revista tiene 42 páginas y en ella hay cartas al director, artículos y módulos referentes a los principales juegos de rol del mercado, pero tiene como característica diferenciadora que la mayor parte de estos artículos están hechos por miembros de la asociación, es decir aficionados.

Un número muy completo y que vale la pena tener. 146 páginas por 485 ptas. ¿Hay quien de más?

## CHALLENGE

Nº 41. Bimensual. Noviembre/Diciembre 1989. \$3.25.

Challenge contiene en esta



ocasión artículos para **Twilight 2000**, **Space 1889**, **Mega-Traveller**, **2300AD**, **Star Trek**, **Star Wars** y **Warhammer 40K**. Destacables el escenario para **Star Trek**, en el que una raza alienígena que construyó astronaves inteligentes en forma de dragón amenaza la paz en la frontera Romulan, y la variante de reglas que proporciona un sistema de combate entre unidades militares o paramilitares para **2300AD**. Imprescindible a menos que no te interese ninguno de los juegos para los que se proporciona material.

## GAMES REVIEW

Volumen 2, Nº 5. Mensual. Febrero 90. £1.20.

**Games Review Magazine** es una revista británica dedicada exclusivamente a proporcionar reseñas de los últimos juegos publicados cada mes. Su contenido es plural pero con una marcada desproporción a favor de los juegos de rol. En este último número, se reseñan novedades de **Star Wars** (**Imperial Sourcebook**, **Otherspace II**, **Rules Companion**), **AD&D** (**Figther's Handbook**, **In Search of Dragons**, **Dragon Magic**, **Dragon Keep**), **Twilight 2000**, **DC Heroes**, **TNMT** y **Shadowrun**. Los wargames reseñados son **EuropeAflame**, **Siege of Jerusalem** y **Usuthu**. Se incluye también como artículo de fondo el juego de tablero inspirado en **Aliens**. Las reseñas en general no son demasiado profundas, aunque proporcionan una idea de si te interesa o no el juego o suplemento en cuestión... **Games Review** es prescindible a menos que desees estar informado cada mes de las novedades en términos muy generales.

## GAMES INTERNATIONAL

Nº 10. Bimensual. Noviembre 89. 58 Pags. £ 1.95.

A diferencia de **Games Review**, **Games Internacional** ofrece reseñas en profundidad, variantes de juego y algunos escenarios cortos siempre interesantes por alguna razón. En esta ocasión **Scotlnd Yard**, **Acquire**, **Broadway** y **Organized Crime** son analizados y se proporcionan variantes a las reglas; se reseñan **World in Flames**, **Tomorrow the World** y **Hitler's Last Gamble** en el apartado dedicado a wargames. **Dungeoner**, **Creatures of the Dreamlands** y **Teenagers From Outer Space** son los juegos de rol y fantasía reseña-



dos. En cuanto a las variantes, destacar la que proporciona un escenario de **Bunnies & Burrows** adaptable a otros 13 juegos de rol y tablero. También destacar la publicación de una carta de la **Casa del Mig** (recibida por **GI** con una salva de cañonazos). Una suscripción a **GI** bien vale la pena.

#### CASUS BELLI

Nº 54. Bimestral. Noviembre-Diciembre 89. 30 Frcs. 108 Pags.

Este número de **Casus Belli** le dedica su artículo de crítica a **Ars Magica** (¿Se nos adelantaron nuevamente!), aunque no incluye (desgraciadamente) ningún módulo o ayuda de juego. Un dossier sobre todo el material publicado de **Cthulhu**, consejos para jugar a **Stormbringer**, un encarte con el mapa y descripción de **Gofefinker**, el país de los Gnobelanos (la otra cara no está desaprovechada y contiene el wargame 1941). Los módulos son para **Athanor**, **Cthulhu**, **AD&D**, **Simulacres** y un escenario para **Cry Havoc**. Tres artículo sobre juegos **Eurogames** que ha actualizado viejos como **Yom Kippur**, **Okinawa** y **Little Big Horn**. También sobre wargames tratan los comentarios de **Blue & Gray** y **Fortress America**.

Nº 55. Bimestral. Enero-Febrero 90. 30 Frcs. 108 Pags.

Este ejemplar dedica su dossier a **JRTM** (más conocido por **MERP** o **El Señor de los Anillos** en este país) con entrevista postuma a **Tolkien** incluida. Sin embargo "la chicha" del nº 55 está dedicada al juego de tablero, con informes sobre **Space Hulk**, **Zargos**, **Excalibur**, **Illuminati**, **Colonisator**, **Fief 2** y **Diplomatie**. Los artículos curiosos están dedicados a la adaptación de un cómic, **Aquablue**, al juego de rol **Simulacres** publicado en un especial **Casus Belli** que comentamos en este mismo número; más información sobre **Gofefinker** (retratos de personalidades del país, magia, puentes, aventuras, módulo para **AD&D** y encarte-poster sobre champiñones del país); así como un artículo sobre **Première Ligne**, una iniciación sencilla al wargame con figuras con escenario de ambientación antigua. Los módulos están dedicados a **Warhammer** y **James Bond 007**.

#### DRAGON RADIEUX

Nº 23. Bimestral. Enero 90. 84 Pags. 30 Frcs.

Este número dedica especial



atención a un dossier sobre juegos de tablero -**Aristo** (incluyendo una entrevista con el creador), **Talisman**, **La Fureur de Dracula**, **Bastion**, **Blood Bowl**, **Dune** y **Cosmic Encounter**. Los cuatro módulos son para **Cyberpunk**, **AD&D**, **Alter Ego** y **Empires & Dynasties**. Los informes están dedicados a **Les Divisions de L'Ombre** y **Cyberpunk**. Las ayudas de juego tratan sobre el viaje espacio-temporal en **Cthulhu** y una información sobre los Templarios para **Másters**. Completan este número, además de las secciones habituales, dos artículos sobre "Vida y Muerte en el Rol en Vivo" y la criaturas volantes en el wargame con figuras.

#### GRAAL

Nº 22. Mensual. Noviembre 89. 72 Pags.. 25 Frcs.

La actualidad lúdica está con la moda futuro-contemporánea, como así lo confirma el reportaje sobre los juegos **Shadowrun** y **Cyberpunk**, complementados con un artículo sobre libros cyberpunks. Los otros informes están dedicados a los juegos **Colonisator** y **Abalone**. En wargames, los juegos tratados son **Tomorrow the World**, **Hitler's Last Gamble**, **Little Big Horn** junto con un escenario para **Auerstaed**. Las ayudas de juego proponen incluir la leyenda de Troya en tu universo fantástico-medieval del cual se incluye por cierto un estudio más a fondo de la 2ª edición. Los módulos, dos, son para **AD&D 2ª ed.** y **Parañoia**.

#### SIMULACRES

Especial nº1. 96 Pags. 32 Frcs.

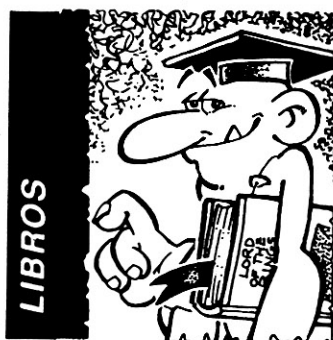
Ya ha salido por fin el primer número especial de **Casus Belli** y no podría haberlo hecho mejor: el **Hors Série Casus Belli** está dedicado enteramente al juego de rol elemental: **Simulacres**, un juego del cual anunciábamos ya las primeras versiones en formato y estilo fanzine en el **Troll 15** cuando se nos presentó en las 3as jornadas de Barcelona. Como indica la portada este especial contiene todos los elementos para la iniciación al juego de rol, para jugar rápidamente y para descubrir nuevos universos. Más asequible y didáctico que la experiencia de **Méga** con **Jeux & Stratégie**, **Simulacres** pretende ser el juego para iniciar a neófitos del rol.

Todo el contenido ha sido diseñado para facilitar este propósito: un amena introducción al

juego mediante un cómic explicativo; un capítulo consagrado a las reglas de juego -sencillas pero completas y detalladas en tan solo 6 páginas-; 5 páginas más dedicadas a consejos prácticos para árbitros y jugadores; los apartados (a su vez divididos en universo-aventura-fichas de personaje) dedicados a cada temática: Medieval-fantástico, Aventuras años 30-50 o contemporánea, Terror, Space ópera, Historia (en este caso la Revolución Francesa), Televisa (léase seriales al estilo Starsky & Hutch, Misión Imposible o El Equipo A) y Espionaje. La última parte de **Simulacres** está dedicada a los que quieren ir más allá del juego básico: reglas avanzadas, como escribir tus guiones en 8 lecciones, jugar los guiones de otros juegos de rol, la magia en **Simulacres**, crear tus propias reglas y hoja de personaje.

**Simulacres** ha sido definido de un modo muy acertado en la editorial del propio juego por su autor, **Pierre Rosenthal**. El juego de rol... "Es sin embargo tan sencillo. Sencillo como explicar la música o la pintura, pero inténtalo sin utilizar el oído o la vista.

**Simulacres**, es tu caja de colores y tu flauta dulce."



#### TIMUN MAS

Esta editorial nos ha sido siempre muy grata por ser la que ha apoyado de forma más directa los juegos de rol, publicando colecciones libro-juego (para AD&D, D&D, etc.) y colecciones ambientadas en **Dragonlance** o **Forgotten Realms** (de AD&D), por sólo citar unas pocas. Las novedades previstas para este año preveen continuar en esta misma línea (lo cual nos llena de regocijo) e incluir alguna que otra sorpresa más (que hemos prometido mantener en secreto hasta que sea el momento adecuado).

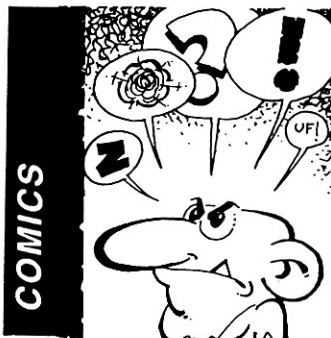
Por ello os comentaremos tan sólo las novedades del mes: Dos

nuevas colecciones de temática fantástica, **La Torre Negra** (hexalogía cuyo primer volumen se titula **La Mazmorra**) y **La Piedra del Poder** (trilogía que se inicia con **La Ciudad en Llamas**) acaban de salir al mercado junto con una trilogía de terror gótica de **Anne Rice: Crónicas Vampíricas**.

#### Dungeons & Dragons.

Esta colección se compondrá de material perteneciente a las tres colecciones publicadas por la D.C. en los Estados Unidos: **Advanced Dungeons & Dragons**, **Forgotten Realms** y **Dragonlance** basados en los mundos y personajes de **Forgotten Realms** y **Krynn** creados por la TSR.

Hablando de cómics, la cuarta novela-gráfica de **Dragonlance**, hasta ahora publicada por TSR será editada esta vez por D.C.



#### AD&D EN COMIC

**Ediciones Zinco** da un paso adelante para el desarrollo del juego de rol en España con la próxima aparición de la nueva colección de cómics **Advanced**

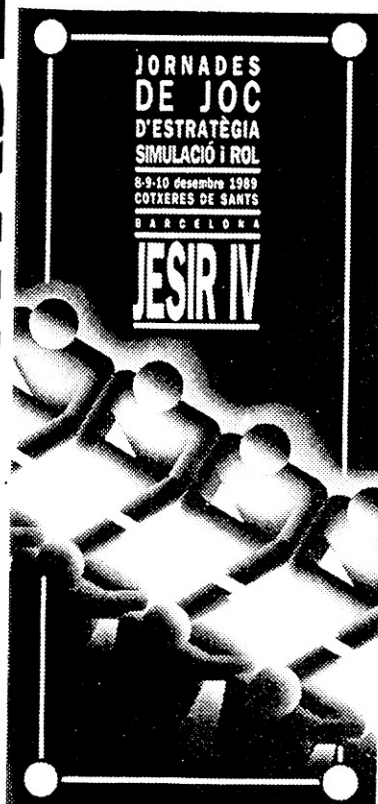


## FANTÁSTICAS NOVEDADES

<p><b>LA TORRE NEGRA</b> es una hexalogía de narrativa fantástica, desbordante de imaginación, en la que reina el Misterio por encima de todo.</p>	<p><b>LA PIEDRA DEL PODER</b> <b>La piedra del poder</b> es una trilogía de exuberante fantasía, obra del autor alemán Wolfgang Hohlbein.</p>	<p><b>CRÓNICAS VAMPÍRICAS</b> <b>Crónicas vampíricas</b> es una innovadora trilogía, escrita por Anne Rice, dentro del género de novela gótica de terror fantástico.</p>
--	---	--

**EDITORIAL TIMUN MAS**  
Castillejos, 294 - 08025 Barcelona Tel: 347 72 33 - Fax: 235 74 70





JORNADES  
DE JOC  
D'ESTRÀTGIA  
SIMULACIÓ I ROL  
8-9-10 desembre 1989  
COTCHERES DE SANTS  
BARCELONA  
**JESIR IV**

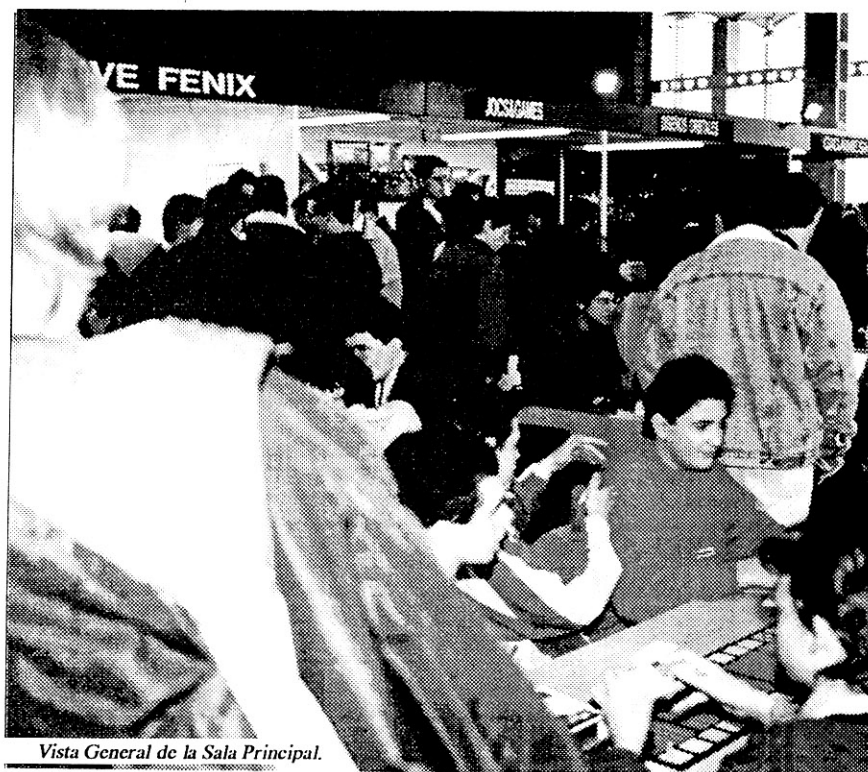
Por Luis D'Estrées  
Fotos: Ramón Reig

En estos tres días festivos que formaban un hermoso puente en el que muchos aprovecharon para tomarse un anticipo de las vacaciones navideñas, se aglutinaron en las Cocheras de Sants una gran mayoría de aficionados al juego de simulación. Por cuarto año consecutivo se desplazaron a Barcelona jugadores, algunas empresas del ramo, representantes de prensa y clubs, además de un público neófito que acudió al JESIR para constatar que había de cierto en este anunciado auge de los juegos de mesa.

En esta ocasión el marco de las Jornadas quedó ubicado casi en el mismo edificio donde se celebraron las primeras Jornadas. Efectivamente, hace cuatro años, el primer JESIR (Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación Y Rol) se desarrolló en una sala del Centro Cívico de Sants adyacente a la gran nave acristalada en donde transcurrieron las actuales Jornadas.

Coincidiendo con la principales actividades del JESIR que transcurrían en las Cocheras, tuvieron lugar una Mostra de Juguines 89 en la Casa del Mig y el IV Campionat Nacional d'Espanya de GO en el Annex de Golferich, todas ellas organizadas por el Ajuntament de Barcelona (el Projecte Jove) y Ludo Centre (con Barcelona Juga). Sin embargo la mayor atracción de este fin de semana lúdico fue acaparado por el JESIR, que fue visitado por unas tres mil personas aproximadamente.

El programa inicial de las Jornadas era extenso y completo (como lo reflejamos en la información que os anticipamos en nuestro anterior número) y se desarrolló más o menos



Vista General de la Sala Principal.

como estaba previsto a lo largo de los tres días. Este reportaje ofrece una visión personal de los principales eventos que constituyeron el JESIR, y no pretende ser en absoluto un resumen exhaustivo de todo lo que aconteció durante esos tres días. Posiblemente se olvide comentar algún hecho estimado relevante por algunos o se insista en detalles sin importancia para otros. A todos los insatisfechos por alguna de estas dos razones comentadas anteriormente, se les recuerda que la pataleta, la

protesta y la carta agria son unas de las posibles reacciones que, por supuesto, tendremos en cuenta en nuestra redacción.

### Primeras impresiones favorables...

Las Cocheras de Sants se llenaron durante el día de la inauguración hasta el punto que se hizo difícil el circular por la gran sala de cristal. Todos los veteranos asistentes a las Jornadas proferían exclamaciones y daban espectáculo en cada encuentro con un viejo amigo o rival



Wargame con figuras

de anteriores **Jesires**. Del mismo modo, el ambiente se caldeó desde los primeros instantes gracias a los clubs, que iniciaron numerosas partidas de demostración de juegos clásicos, innovadores o incluso totalmente inventados. Los torneos también atrajeron la expectación de los asistentes y se apelotonaban muchos curiosos alrededor de las mesas de juego.

El primer (y casi único servicio de información sobre las actividades del **JESIR**) consistía en un tríptico que se podía obtener en recepción, en donde figuraban la lista de los torneos oficiales y no oficiales, demás concursos y del calendario de actos.

Aunque el espacio disponible era algo más reducido que el de las Jornadas anteriores, los asistentes agradecieron sin embargo la concentración de actividades en un único y amplio espacio con una mejor distribución de las principales actividades. Una buena repartición permitió distinguir sin problemas las zonas reservadas a torneos de los espacios de demostraciones, conocer el emplazamiento de los clubs y distinguirlos de los stands comerciales, diferenciando incluso las mesas en que se jugaban wargames, figuras, temáticos o juegos de rol. Sólo durante los días siguientes se alteró un poco este esquema debido seguramente a la saturación existente de juegos, demostraciones y actividades improvisadas.

### El regustillo amargo

Pese a que nunca se precisó de modo concreto, los asistentes y convocados a las Jornadas siempre supusimos que el **JESYR** era un acontecimiento con repercusión de ámbito nacional. Este año ha quedado patente todo lo contrario: el **JESIR** no es lo mismo que lo que fue el **JESYR**, unas Jornadas organizadas por clubs con el apoyo y colaboración de entidades públicas y privadas. El actual **JESIR** tiene como "sponsor" principal al Ayuntamiento de Barcelona. Y esta situación se hace notar. Así lo pudieron comprobar los asistentes que, aunque no fueron numerosos -15 ó 20% quizás-, se desplazaron desde Madrid, Zaragoza, Valencia, Pamplona, Canarias, etc. para toparse con una organización y recepción catalano parlante (y en ocasiones poco cordial), un servicio de prensa escaso exclusivamente editado en lengua autonómica y una megafonía que además de incordiante (por el exagerado volumen que una vez más provocó numerosas afonías entre los másters y que no brillaba precisamente por sus interesantes mensajes -Si us plau, Jane Birkin, presentis a recepció-, resultó una vez más ininteligible para los forasteros (los mensajes de convocatorias a partidas a menudo radiados en catalán provocaron en numerosas ocasiones que quedaran marginados los aficionados que desconocían nuestra lengua). Esta sensación nos fue transmitida por la mayoría de los representantes de los clubs del resto de Cataluña.

### Tenderetes, paradas y chiringuitos Stands Comerciales

Menos numerosos que el año anterior, los stands ocuparon una pequeña porción de las Cocheras. No faltaron a la cita: **Ave Fenix**, **Billares Soler/Jocs i Coses**, **Gigamesh**,



Wargame naval con maquetas.

**Hobby Art**, **Diseños Orbitales-Jocs & Games** y **Joc Internacional-Central de Jocs-Líder**. También se contó con la colaboración de **Cefa**, **Miniaturas Almirall**, **Timun Mas**, y **Toy Eko**. Las grandes ausencias fueron las de **Juegos Sin Fronteras** (¿Quizás temían quedarse este año además de sin vitrinas, sin mesas?), **Ludopress-Alea** (cuyos cambios redaccionales de última hora no les permitieron estar presentes en las Jornadas con los números que tan alegremente anunciábamos en nuestro anterior **Troll**), **Escenart** (más especializado en la actualidad en la maqueta

militar) y **Juegos de Mesa y Figuras.. Clubs**

Menos impresionantes que los stands comerciales pero no por ello menos animados, los espacios reservados a los clubs dieron un ambiente esencial al desarrollo de las Jornadas, consiguiendo captar la curiosidad del visitante neófito que no lograba enterarse muy bien de lo que sucedía en los torneos oficiales. Sin embargo y aunque hubo (pocas) excepciones, la cosa no pasó de ser un curioso espectáculo para el público asistente que no pudo integrarse en las mesas de juego siempre



Primer Plano: Partida de Junta



copadas por socios, invitados o amigos del club que las organizaba. También se echaron a faltar buenas relaciones públicas que evitaran que se nos conozca como "aquellos chalados con sus locos juegos". Al margen de estos detalles (que se arrastran desde las primeras Jornadas), la presencia de los clubs fue muy numerosa y variada, como se intentará reflejar en este pequeño listado (lo más completo posible):

La **Agrupación miniaturista militar** de Barcelona (organizó y se responsabilizó de los torneos oficiales de figuras y de los premios de estos torneos), **Alpha/Ares** de Barcelona, **Almogàvers** (este club de Barcelona nos presentó el juego **Fokker**), **Arioch** de Mallorca, (que nos presentó el juego **Finistera**), los clubs **Atlantes** de Gran Canaria y **Avalon** de Castellón, **Auryn** de Barcelona (y el fanzine **Playrol**, que presentaba en su stand el juego por correo **San Clemente**), **Dreadnought** de Valencia, **The Fumbler Dwarf** de Madrid (realizaron el torneo de **RQ**), **Gobelin** (un club de Logroño), el club **Gólem** de Logroño (hizo la presentación de un nuevo juego por correo **-Edad Hyborea-**), el **Club de beisbol Gracia** de Barcelona, **Héroe** de Madrid (organizó un torneo de **Britannia** y presentó su último número del **Caldero Mágico**), **Jolly Roger** de Zaragoza (nos presentó su tercer número de **Sir Roger** de renovado y prometedor aspecto), **M&S** (presentó el juego **SAM** y **Star Cars**) de Barcelona, **Mordor** el club de Pamplona, **Strumtruppen** (este otro club de Barcelona organizó el torneo de **Cthulhu**), el club de **Töl Hithbar** de Logroño, **Warmice** (el club de Barcelona presentó sus locos juegos de creación propia: **Star-System**, **Wall Street** y **Private**, y su fanzine: **El corrol de la Pacheca**).

#### Los desafortunados

Menos suerte tuvieron aquellos que no pudieron seguir desde el inicio todo el proceso organizativo de las Jornadas. Confusión y caos fueron las dominantes de los actos de presentación de juegos. Juegos tan interesantes como **Ars Mágica**, ganador del premio al mejor juego de rol 1989 en la convención **Origins** (USA) y que se anunció poco, mal y acabó relegado en una esquina del espacio de torneos sin que casi nadie se enterase de su presencia en las Jornadas. Algo parecido les pasó a los creadores franceses de los juegos **Alter Ego** y **Les Divisions de l'Ombre**. Tampoco se divulgaron los cada vez más escasos seminarios, mesas redondas o conferencias que se desarrollaron de un modo anónimo y frío. Incluso algunos stands fueron invadidos a causa de la falta de espacio y organización de ciertos actos (como por ejemplo, el responsable del stand del **Club de beisbol Gracia**, que no pudo contener una invasión de bloodboleros locos, ansiosos de celebrar el final de la liga).

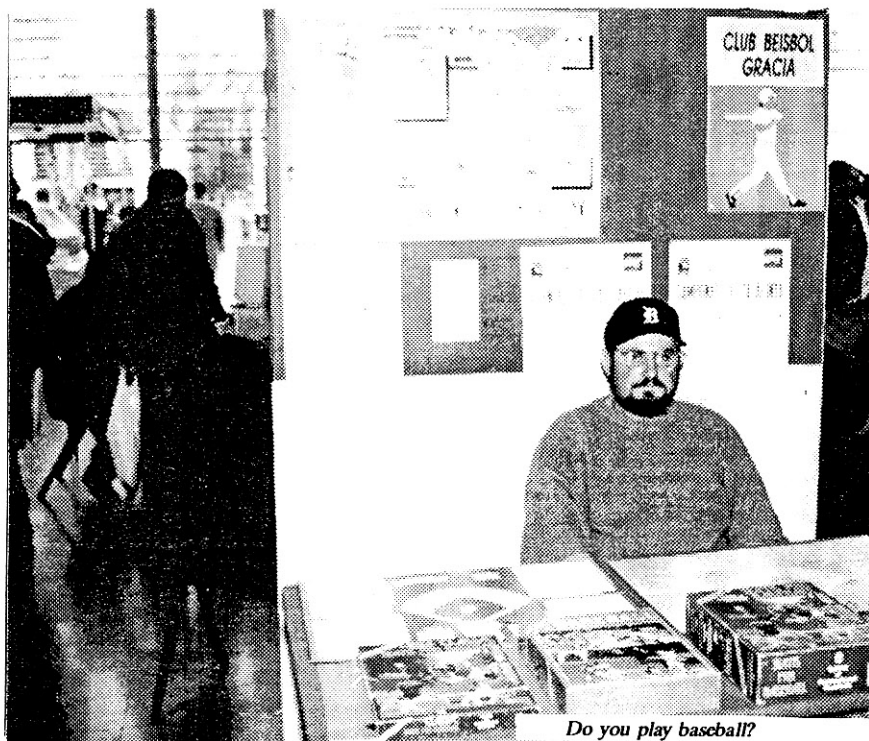
#### Los Torneos

Los torneos oficiales del **Jesyr**, cuya resonancia era superior a la de otros años gustó diferentemente a sus participantes. El de juego de rol, patrocinado por **Joc internacional** y dedicado al **Señor de los Anillos**, decepcionó a gran parte de sus participantes (entre los cuales se encontraban los vencedores del torneo de **Cthulhu** del año anterior) y fue

calificado de "Dungeonero" (para desgracia de los detractores y amantes del **D&D**). No acabaron de ponerse de acuerdo los árbitros del torneo, que desconocían 24 horas antes el módulo que iba a jugarse y luego se rehusaron a arbitrarlo por estar éste en sajón. Optaron finalmente por una primera aventura con un claro sabor al Nombre de la Rosa, concluyendo la fase de eliminatoria en un módulo final de tipo "corre corre que te pilló (y te atizó)" digno de unos aventureros machacadores sin cerebro. Los vencedores fueron **Sergi Cubelles**, que se clasificó el 1º, y **Albert Piqué**, que

obtuvo el 2º puesto.

El apartado de temáticos, dedicado a **Circus Maximus** y patrocinado por **Joc Internacional**, se desarrolló en un lateral de la zona de wargame con figuras. Como anécdota interesante, es destacable la participación de una "mafia" de "cuadrigeros" (unos jugadores que se inscribieron en bloque para eliminar en grupo a la posible competencia y luego repartirse los puestos) que logró imponer su presencia en las fases clasificatorias. Los vencedores fueron **José Luis Aranda** (1º) y **Santiago Porté** (en 2º lugar).



El juego con figuras dedicado a los napoléonicos se jugó con reglamento mejorado de **Sound of the Guns** en 15 mm y estuvo patrocinado por **Miniaturas Almirall** y **Ave Fenix**. Un notable éxito de esta modalidad que consigue cada día más adeptos y de la cual salió vencedor **Joaquín Ruiz** como mariscal de campo, con derecho "a portar la pluma".

El torneo oficial de wargame -patrocinado por **Central de Jocs** y **Joc Internacional**- tuvo sin lugar a dudas la mejor organización de todos los torneos gracias a **Celeste** y **Ramón Reig**. Este se realizó con el juego **Russian Campaign** (y no **Russian Campaigne** que indica el folleto oficial del Jesyr o **Russian Camping**, como rezaba el cartel que lo anunciaba en la propia zona de juego, dando pie a una serie de jocosos juegos y dibujos que se fueron añadiendo posteriormente). Los vencedores fueron tres que se clasificaron *ex aequo*: **Adolf Pérez**, **Antoni Forn** y **Joan Miquel Escudé**.

El juego **Movies**, patrocinado por **Cefa**, se desarrolló en la gran sala de juego sin que pudiese delimitarse una zona concreta donde celebrar las partidas. Dos vencedores se repartieron el primer puesto: **Elena Monfort** y **Daniel Lorenzo**.

Los demás torneos no-oficiales que se celebraron fueron los siguientes:

**Cthulhu**, organizado por **Strumtruppen** y patrocinado por **Joc Internacional**; **RQ**, organizado por **Fumbler Dwarf** (que nada tiene que ver con el club que se menciona en el folleto oficial del **Jesyr** llamado misteriosamente **Flumber Dwarf**) y patrocinado por **Joc Internacional**; **Junta** organizado por **Jocs i Coses/Billares Soler**.

La semi-final y final de la 1ª liga de **Blood Bowl** (organizada por el club **Troll**) enfrentó a los equipos de los **Old Bears** (capitaneados por **Toni Abollado**), los **Enders** (cuyo siniestro coach -el reverendo **Muddy**- **Angel Fer-**



**nandez** organizará la 2ª edición de la liga), los **Sitges Suns** (con su nefasto entrenador **Lou Ecran Oil** -**Luis d'Estrées**-) y los grandes victoriosos de la liga: los **L.A. Makers** (dirigidos por **Pat Etico** -**Xavi Garriga**-).

#### Otras actividades

Si el año pasado, el impacto del **Jesyr** lo protagonizó el exitoso thriller organizado por el club **M&S**, este año las Jornadas tuvieron un claro dominante: **El Juego por Correo**. De todos los presentados en las Jornadas, el que

cosechó mayor número de éxitos fue sin duda **En Garde** y su revista **Les Liaisons Dange-reuses** (en la que también se incluye el juego por correo **Pendragon**). Los organizadores, **Miquel Antón** y **Sergio Escuriel** han conseguido unas cifras de participación sorprendentes en un tiempo récord y preveen presentar nuevos juegos en breve. Desde **Logroño**, **Gólem** también presentó **Edad Hybórea** (un juego por correo ambientado en el mundo de **Conan**) mientras que el fanzine **Playrol** de **Barcelona** hacía otro tanto con el **JPC San Clemente** (comentado más ampliamente en nuestra sección de noticias).

Menos impacto tuvo el concurso de creación de módulos de rol que contó con una escasa participación en la modalidad **Cthulhu** y cuyo ganador fue **Eduard García** del club **Tarantela** con "Cistal de Bohemia", quedando segundo **Xesca Guasp** del club **Arioch** con el módulo "Es grog blau", mientras que **RQ** quedaba desierto al no presentarse material.

#### Invitados

Estuvo en las Jornadas (en plan incógnito -no sabemos si voluntariamente o no-) el redactor-jefe de la revista favorita de nuestro redactor-jefe, **Didier Guiserix** que vino a constatar la evolución meteórica del mercado español de juegos -sobre todo de rol-. Amenas charlas y sabios consejos que nos dió una vez más de redactor en jefe de **Casus Belli**. También tuvimos la ocasión de charlar con **Jonathan Tweet** y **Mark Hagen**, diseñadores del juego **Ars Mágica** (y conseguir de paso una entrevista con **Jonathan Tweet** para vuestra revista preferida); así como con **Christophe Guy** (uno de los creadores de **Les Divisions de l'Ombre**) y **Michel Philip** (co-autor de **Alter Ego**).







Los Stands



La Sala Principal

## Ocio

En el apartado de actividades de ocio, escapadas nocturnas y miscelánea, la verdad es que el resultado fue francamente pobre. La cena Oficial de la afición tuvo lugar en el **Pueblo Español** (en el restaurante **Tip-Top**) en donde se entregaron los premios a los wargamers con figuras en medio de un escandaloso show de un humorista y una cabaretera que no permitieron enterarse de nada al personal. Evidentemente, la culpa no la tienen los artistas del restaurante, que ignoraban el "suntuoso" acto que celebraba allí la organización, por su parte desconocedora de las actuaciones de esa noche.

Una cena de última hora, alternativa a la anteriormente mencionada, tuvo lugar en el

**Campechano** y se complementó con un **Chino cercano** (al coparse el límite de plazas).

Al margen de esa fastuosa noche y sin tener en cuenta la cena "Club Europa" organizada por **Joan Parés** -para practicantes y entusiastas de este juego- ninguna actividad se celebró durante el resto de los días, del mismo modo que tampoco hubo un servicio de restaurantes, asistencia o albergue. Todo ello en detrimento de los visitantes de fuera, por supuesto.

## Epílogo

Es difícil dar una valoración imparcial de las Jornadas, sobre todo cuando se ha participado en todas las que se han celebrado hasta ahora. Personalmente, cada año que va a

tener lugar el **Jesir**, uno tiene la sensación que todo está todavía en el aire, que crecen los problemas, las tensiones y que posiblemente este año sea el último. Pero todo se desvanece el día de la inauguración. El entusiasmo y las ganas de los participantes y los asistentes permiten olvidar las "ondas negativas" que flotan en el ambiente e incluso se aceptan las incomodidades y las imperfecciones con británico estoicismo y una sonrisa en los labios. Todo esto sucede porque la mayoría es consciente de que son necesarias unas jornadas en las cuales podamos encontrarnos, intercambiar ideas, sensaciones, buenos ratos, y porque no, jugar.

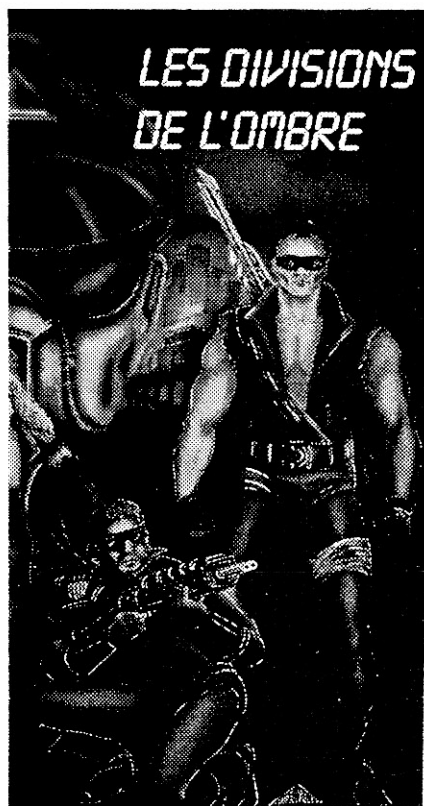
Por ello las jornadas se seguirán celebrando y si se mejoran, tanto mejor para todos.



Los Stands



La Sala Principal



Por Diego Pérez

#### FICHA TECNICA

Nombre	Les divisions de L'Ombre
Editor	Flamberge
Aparición	Mediados de 1989
Tema	Ciencia-Ficción
Nº de Jugadores	de 4 a 8 jugadores
Precio Aprox.	200 Frcs.

#### TEMATICA Y AMBIENTACION

Nos encontramos en esta ocasión frente a un juego de rol francés que está situado entre el nuevo estilo Cyberpunk (tan de moda en la actualidad) y una ciencia-ficción cercana. Efectivamente, **Les Divisions de L'Ombre** de **Philippe Chouvel** y **Cristophe Guy** traslada a los personajes al inmediato mundo del año 2030, en donde los poderes financieros han desbancado a los poderes políticos.

Numerosas dictaduras y estados policiales se distribuyen por toda la tierra. Entre los habitantes, existen mutantes que deberán sobrevivir entre un mundo que los considera como parias, condenados por la religión y buscados por la policía... estos mutantes son los personajes.

#### PERSONAJES

Los personajes tienen una creación algo complicada, similar a la del juego **Flashing Blades** de F.G.U. Ello no quiere decir que ésta sea compleja, pero se cuidan al máximo todos los detalles de cada personaje, por lo que la creación se extiende a lo largo de 28 páginas. La clase de personaje viene diferenciada por la profesión de éste y puede variar entre **Astronauta, Aventurero, Abogado, Cazarecompensas, Espía, Hombre de Negocios, Periodista, Médico, Militar, Policía, Científico, Técnico y Estrella del espectáculo**. A cada profesión le corresponden una serie de competencias que vienen descritas posteriormente. Todo queda plasmado en una completa hoja de personaje que ocupa un doble folio por ambas caras.

#### REGLAS GENERALES

El Sistema de combate se realiza mediante la combinación y cálculo de características, teniendo en cuenta modificadores según el tipo de combate que se trate. Se incluye una tabla de localización de impactos y están previstos casos particulares (en combate con armas de fuego por ejemplo, las ráfagas o la mira telescópica o láser). Los daños se dividen en distintos tipos (fatiga, heridas, enfermedades, venenos y radiaciones) y se incluyen en el reglamento los métodos para intentar curarlos. Un capítulo aparte está enteramente dedicado a los daños mentales. Del mismo modo que en otros juegos, el juego prevee la mejora del personaje gracias a la obtención de puntos de experiencia.

Se incluye en el libretto de reglas un extenso capítulo dedicado al material (con 6 grandes categorías: Armas, Protecciones, Material de comunicaciones, detección y búsqueda, material de aventura, ordenadores, robots y vehículos).

Por su parte el DJ tiene acceso a una información suplementaria y confidencial que aporta más datos sobre la Tierra en el año 2030 y un módulo para jugar.

#### SUPLEMENTOS

El primer suplemento es una pantalla realizada en estilo de collage y fotomontaje que puede resultar algo sorprendente a primera vista (sobre todo para los jugadores más clásicos), pero que tiene el mérito de no resultar pastiche como se ha podido ver en algunos casos más desafortunados.

El suplemento **European Entertainment** evoca los diversos juegos y deportes del futuro -Steelball, Duels, La carrera contra la muerte, Flipper Gigante-; información sobre los Medias, los Piratas y las ofertas de ocio en 2030; además incluye dos densos módulos: "Braintrust" y "Rencontre au sommet".

Más recientemente nos ha llegado a la redacción el último suplemento para este juego: **Guide de Paris** que contiene toda la información sobre el nivel de vida, las clases sociales y la justicia en 2030; la base secreta de las Divisiones de la Sombra en París; la descripción de una extraña multinacional llamada "Biological Limited" y dos módulos.

#### IMPRESION GENERAL

El juego básico viene presentado en caja con ilustración a color en la tapa (que no convence en exceso) y contiene tres libretos: Reglas, DJ y un Atlas 2030. Se incluye además una hoja de personaje y un folleto recapitulativo de las tablas del juego). La maquetación es sencilla y las ilustraciones son flojas, pero se entiende que el juego era novedad y ya en los suplementos empieza a notarse una sensible mejora.

La ambientación en **Les Divisions de L'Ombre** es muy fácilmente reconocible por todos aquellos que hayan visto películas como **Rollerball** o **Solyent Green** y cómics como la **Patrulla-X**. Esta falta de originalidad resulta a fin de cuentas muy práctica si se tiene en cuenta que permite a los jugadores identificarse con el background de un modo mucho más asequible, lo cual no es nada despreciable teniendo en cuenta que es el principal problema que plantean los juegos de ciencia-ficción. Clasificable en el grupo de los "cyberpunks", **Les Divisions de L'Ombre** es un juego que, aunque poco novedoso para las últimas producciones que han salido en este tipo de temática, es resultón y puede ofrecer mucho campo de juego a los amantes del "Dark Future".



Todo para el juego

- 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

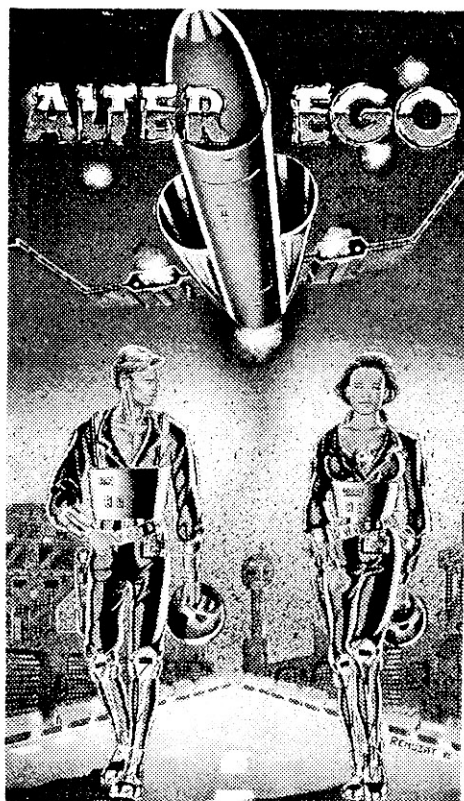
Se admiten pedidos por correo

Fundadores, 9, 1.º dcha. 28028 MADRID

HORARIO: 10-14 MAÑANAS

17-20 TARDES -SABADOS INCLUSIVE





Por Diego Pérez

#### FICHA TECNICA

Nombre	Alter Ego
Editor	Editions D3
Aparición	Finales 1989
Tema	Ciencia-Ficción
Nº de Jugadores	de 4 a 8 jugadores
Precio Aprox.	200 Frcs.

#### TEMATICA Y AMBIENTACION

Definitivamente, la ciencia-ficción es un tema de moda en los juegos de rol que actualmente aparecen en el mercado. El que vamos a tratar ahora, **Alter Ego**, es un juego 100% francés basado en una idea original de Patrick y Michel Philhip.

**Alter Ego** nos introduce en un mundo futurista ambientado en el siglo XXV, en el que los viajes espaciales son un hecho cotidiano. En el contexto del juego se nos presenta una evolución histórica de nuestro mundo hasta la actualidad seguida de una cronología del futuro que se inicia en el 2001 y a lo largo de los años va destacando los avances tecnológicos o acontecimientos político-sociales más destacados. Esta descripción abarca hasta los años 2550 aproximadamente. La situación del mundo en el juego describe una humanidad algo caótica que es dirigida por un consejo que apenas ejerce autoridad, por lo que diversos clanes se han formado controlando aspectos de la vida cotidiana. Estos clanes definen los diversos tipos de personajes que puede encarnar el jugador.

#### PERSONAJES

Existen 7 clanes de personajes jugadores que son los siguientes:

El clan de los **Alter Ego**, sin duda el más atractivo de los personajes a interpretar, está

compuesto por gemelos que trabajan unidos y telepáticamente en misiones especiales en las que actúan como agentes secretos. Siempre están acompañados del Gernauta, un pequeño mamífero extraterrestre que comunica telepáticamente con su acompañante y le puede transmitir sensaciones de frío, calor, peligro, miedo, etc. Este tipo de personaje se juega a dos y requiere gran compenetración entre los jugadores, puesto que en el caso de que muera uno de los Alter Ego, el compañero tendrá que autodestruirse o unirse al clan de los Argo Nautas.

El clan de los **Argo Nautas** está compuesto principalmente por mercenarios y gente poco recomendable como, cazarecompensas, piratas del espacio, tahures, estafadores, además de todo personaje buscado por la ley. Existe una sociedad que dirige estos Argo Nautas que actúa como una auténtica "mafia".

El clan de los **Astro Nautas** alberga como su nombre indica a todos los personajes que sean pilotos de todo tipo vehículos espaciales.

El clan de los **Cyber Nautas** está compuesto por auténticos personajes -máquinas de combate- en la que se recurre, además del entrenamiento, a implantaciones biónicas y electrónicas para mejorar las condiciones de los Cyber Nautas. Suelen ser guerreros o guardaespaldas.

El clan de los **Interco Nautas** es un cuerpo constituido por la unión de todas las policías y las armadas de tierra, mar y aire.

El clan de los **Secto Nautas** posee un estatus diplomático y comprende por una parte a los Creyentes y por otra a los Deístas. Por esta razón van en pareja, cada uno de una creencia diferente. Son misioneros religiosos y entre sus pertenencias se destaca el uso del Armis, un objeto que llevan colgando alrededor del cuello como si se tratase de un medallón que puede convertirse en un arma mortífera en sus manos, al transformarse en una especie de shuriken.

El clan de los **Techno Nautas** funciona como un sindicato y reúne a todas las profesiones liberales, artesanales, científicas y técnicas. Van acompañados de robots y tienen normalmente amplios conocimientos en electrónica, informática y, por supuesto, robótica.

Finalmente, el clan de los **Docto Nautas** no puede ser encarnado por los personajes-jugadores. Se trata de un clan compuesto por personas de inteligencia superior, sabios que son responsables en su mayoría de la ingeniería y descubrimientos en todos los campos, desde la medicina o la cirugía hasta el armamento o la metalurgia pasando por la ingeniería naval o la química).

#### REGLAS GENERALES

A continuación se ofrece una completa descripción del mundo que permite situar al jugador en el juego (6 episodios descritos a través de una crónica seudo-televisiva) y una amplia información detallada sobre los robots, androides, clones y replicantes. El juego incluye los pasos necesarios para la creación de personaje (basado en tiradas de porcentaje, con características y habilidades) e incluye una hoja de personaje para cada tipo de personaje según el clan escogido.

El sistema de combate se divide en metodología y reglas básicas, reglas opcionales y

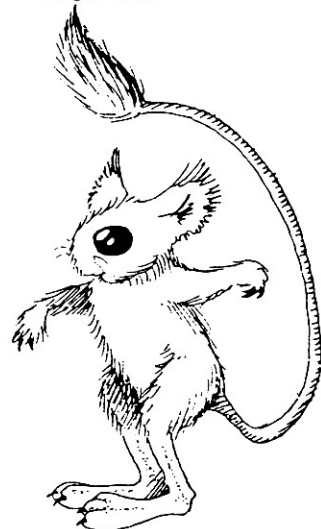
avanzadas, y localización de impactos y heridas. Se desarrolla por tiradas de porcentaje, la utilización del dado de diez caras y resulta muy completo. El efecto es muy realista. Se incluye además un sistema de combate entre vehículos y naves espaciales. La localización de impactos (variable según si se trata de un humano o un androide) prevee los críticos y sus consecuencias.

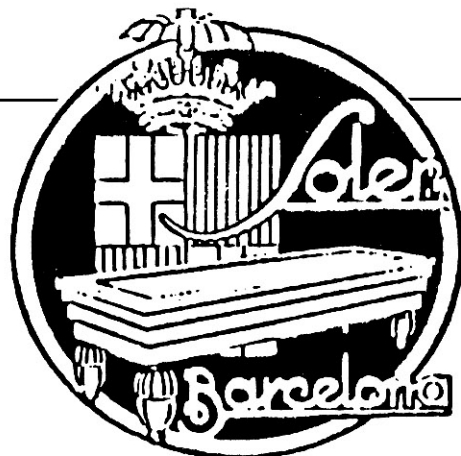
Se incluye además un capítulo dedicado a la tecnología con una extensa descripción de naves, armas, armaduras y variados gadgets o material personal de uso común. La última parte del juego está dedicada al DJ (Director de Juego) y contiene, además de las habituales propuestas de arbitraje, información complementaria sobre armas, ambientación, control de algunas competencias aplicadas, e información cotidiana del mundo de **Alter Ego**.

Cierra el juego un corto módulo ambientado en Draco, un planeta del juego.

#### IMPRESION GENERAL

El juego está presentado en un clasificador de anillas con 204 páginas con numerosas ilustraciones de una calidad media. El diseño y la maquetación del juego son algo mediocres, pero no olvidemos que se trata de una empresa reciente en un mercado francés muy competitivo. Las tablas, incluidas en el juego, son una tapa blanda que recubre el juego original y resultan algo insuficientes para servir como pantallas, ya que tan solo son dos hojas con la información por un lado y unas ilustraciones a color (algo pobres sobre todo si se piensa que también sirven como portada) por el otro. El aporte original de **Alter Ego** es sin duda la posibilidad de jugar en binomios de jugadores que se complementen o sean antagonistas. La variedad de personajes es atractiva (aunque a veces recuerde un poco a las clases de **AD&D** adaptadas a un mundo futurista). El universo de juego, aunque algo confuso (y sobre todo no muy cinético) es sin embargo muy ameno puesto que contiene muchos elementos de la cinematografía de CF actual (aires de **Terminator** -los Cyber Nautas, de **Atmósfera Cero** -las dosis "milagrosas" de Vital-, alusiones muy evidentes a **Blade Runner** con los replicantes...). En resumen, **Alter Ego** es ante todo un juego de rol original que ofrece muchas posibilidades a un DJ con imaginación.



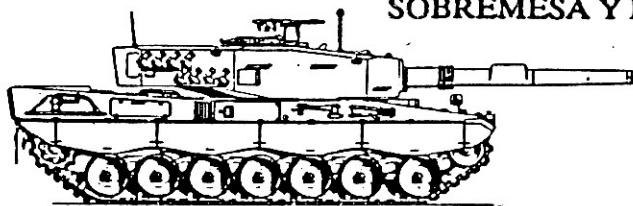


# BILLARES SOLER

## *Jocs i Coses*

ESPECIALIZACION EN JUEGOS DE  
SOBREMESA Y PUZZLES WARGAMES

TEMATICOS  
SIMULACION  
ROL...



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

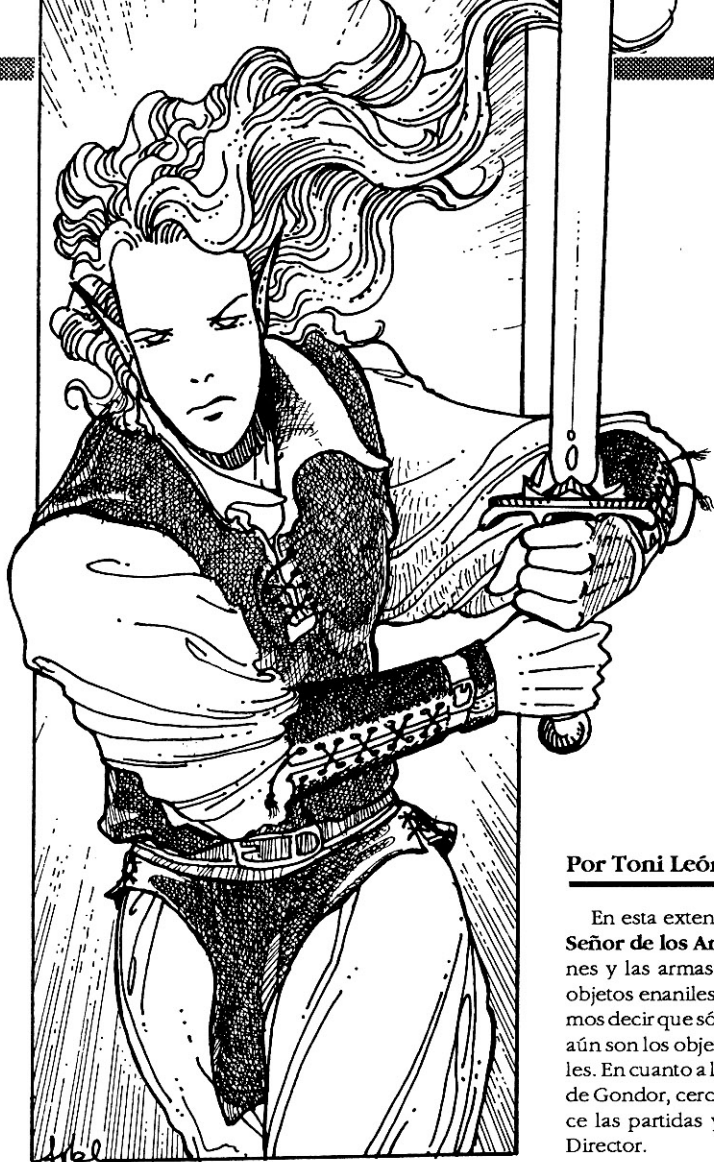
\*BULEVARD ROSA "PEDRALBES", LOCAL Nº26 - DIAGONAL, 609 - 615  
08028 BARCELONA. TEL: 419.06.74

EN



DE 10 A 20.30  
ININTERRUMPIDAMENTE





# COMPRANDO MAS

Por Toni León & Javi Clavero

En esta extensión presentamos una lista de nuevos objetos para **El Señor de los Anillos**. Todos ellos son útiles en determinadas ocasiones y las armas dan más posibilidades al atacante. Aparte están los objetos enaniles que no se encuentran fácilmente y son raros. Podríamos decir que sólo se encuentran en "tiendas especializadas". Más raros aún son los objetos élficos, sólo obtenibles casi como favores personales. En cuanto a los objetos exóticos, sólo pueden comprarse muy al sur de Gondor, cerca de Haradwaith. Sólo esperamos que esta lista amenice las partidas y de mayor riqueza de posibilidades al jugador y al Director.

Objetos	Peso (Kg)	Precio	Notas
<b>Objetos enaniles</b>			
Ballesta-Pistola	2	20 mo	Ver armas
Bengalas (1)	1/4	30 mo	Iluminan 1 asalto 30 m
Cuerda extrafuerte	5	10 mo	Anima metálica, se corta con hacha pesada
Garfio extensible	3	10 mo	Autoenganchable al golpear algo
Gas inflamable (1 ampolla)	1/4	10 mo	
Magnetita	1/4	10 mo	
Piedra Fluorescente	1/4	30 mo	
Redamo	1/4	5 mp	
Saetas para Ballesta-pistola (5)	2	1 mo	
<b>Objetos élficos</b>			
Arco largo	1/2	5 mo	+5 B.O.
Espada (normal)	1	10 mo	+5 B.O.
Cuerda (15 m.)	1/2	5 mo	Muy ligera
Capa	1/4	3 mo	+20 Escondarse
Botas	1/4	3 mo	Sin huellas. +5 M.M.
Barca	30	25 mo	Irrompible
<b>Objetos Exóticos</b>			
Caucho	2	5 mo	
Ampolla de éter	1/4	10 mo	Hace dormir 1 turno
Ampola pestilente	1/4	5 mo	Nube de 3x3 metros
Resina adherente	1	10 mo	Seco resiste 10 kg.
Shurikens (5)	1/4	10 gp	Ver armas

### Objetos comunes

Objetos	Peso (Kg)	Precio	Notas
Agujas (20 un.)	1/4	1 mc	
Alambre	1'5	1 mp	
Alambre espinoso	2	15 mb	
Anillo con pincho	0	1 mo	Gen. envenenado
Anzuelos (10 un.)	1/4	1 mc	
Cadena (5 m)	4	1 mp	
Cepo para osos	2	3 mp	
Cera	1/4	1 mc	
Clavos (50)	1	1 mb	
Escala de cuerda	3	15 mp	
Espejo	1/4	1 mb	
Esquíes	4	3 mp	
Flauta	1/4	1 mc	Gen. para encantarla
Fuelle	1/4	1 mc	
Garfio	1/4	1 mp	
Grasa o sebo	1/4	1 mb	
Grilletes	1	1 mb	
Guantes de cuero	1/4	1 mp	Protege las manos
Hilo de coser/pescar	1/4	1 mc	
Mecha	1/4	1 mp	
Medida	1/4	1 mc	Para medir distancias exactas
Pala	5	1 mp	
Palomas mensajeras	1	1 mo	
Perola	1	1 mc	
Pértiga (5m)	1/2	1 mp	
Perro	20	1 mo	Compañía, protección.
Perro de tiro	25	25 mp	
Pico	5	1 mp	
Raquetas de Nieve	1/2	1 mp	Caminas normalmente
Red de Pescar	1/4	1 mo	
Ropa de camuflaje	1	3 mo	+5 Escondarse
Tachuelas	1/4	1 mo	Pisadas causan Puncture A
Tambor	1/2	1 mc	
Tenazas	1	1 mb	
Tijeras	1/4	1 mb	
Tiza	1/4	1 mc	Para señalar
Trineo	50	8 mo	

Armas	Fallo	Rango	Crítico 1	Crítico 2	Modificaciones
Catapulta	8	100	Rotura	—	-10 BO
Látigo largo	5	10	Enganche	Corte	-5 BO
Arpón	3	15	Pincho	—	-5 BO
Escudo armado	0	1	Pincho	—	-20 BO por la mano opuesta
Ariete	0	—	Rotura	—	—
Cerbatana	1	20	Pincho	—	—
Garfio	3	15	Enganche	Desequilibrio	—
Ballesta Pistola	5	75	Pincho	—	Con escudo. Regenera. 1 asalto
Cuerda	5	20	Desequilibrio	—	—
Shuriken	1	30	Pincho	Corte	0% rotura. +10 BO

### EL AÑO DE STAR WARS

Hasta  
1987

Hubo juegos de rol  
de ciencia ficción

en  
1987

West End Games  
con licencia de Lucasfilm  
creó  
STAR WARS el juego de rol

desde  
1987

STAR WARS

es

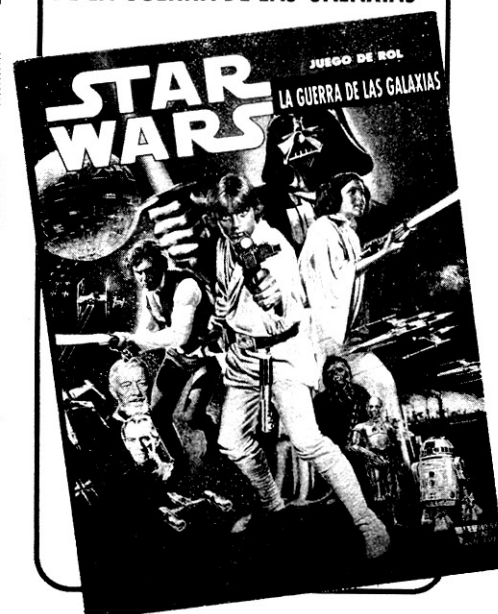
el juego de rol  
de ciencia ficción

en  
1989

Joc Internacional acuerda  
con West End Games y Lucasfilm  
la publicación en castellano de  
STAR WARS -El juego de rol

1990  
es

EL AÑO DEL JUEGO DE ROL  
DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS







# ARS MAGICA

## Ficha Técnica

Editor:

Lion Rampant

Autores:

Jonathan Tweet & Mark Rein-Hagen

Año de Aparición:

1ª edición 1986, 2ª ed. 1988

Tema:

Fantasía histórica

Nº de páginas:

159

Por Xavi Garriga

## INTRODUCCION

**Ars Mágica** dió la gran sorpresa el año pasado en la Gen Con (la mayor convención anual de juegos de Estados Unidos) al ganar el premio al mejor juego de rol del año. A partir de este momento las ventas del juego se han disparado y actualmente está en los primeros lugares del "ranking" de ventas de Estados Unidos y Reino Unido.

Está editado por Lion Rampant, una pequeña compañía independiente que, sin disponer de grandes medios, ha elaborado una presentación muy correcta y sugerente. El reglamento consta de un solo libro de tapa blanda con portada a color y se juega únicamente con un dado de diez caras.

## CREACION DE PERSONAJES

Existen tres tipos de personajes en **Ars Mágica**: los mercenarios, los acompañantes y los magos.

Los mercenarios son los encargados de proteger a los magos en sus andanzas. Usualmente son personajes sin mucha capacidad de iniciativa y el autor nos propone que sean usados sólo como PNJs o por jugadores muy interesados en llevar el rol de un personaje secundario.

Los acompañantes son todos los personajes no magos y por tanto hay una gran variedad de ellos; caballeros, damas, ladrones,

nobles, mercaderes, juglares, etc. El sistema de creación de personajes les favorece bastante y por ello suelen ser personajes bastante ricos en habilidades. Debido al escaso conocimiento de las costumbres del mundo exterior que tienen los magos, los acompañantes suelen actuar como mediadores e intérpretes.

Los magos son los personajes centrales del juego y por tanto los más desarrollados. Todos los magos creados como PJs pertenecen a la orden de Hermes, una sociedad dedicada al estudio y a la investigación de todo lo relacionado con la magia. Viven en pequeñas comunidades de estilo monástico, pero a veces algunos de ellos se aventuran a salir al mundo exterior ya sea porque sus superiores les han encomendado una misión o porque necesitan encontrar algún componente para sus hechizos. Dentro de esta orden existen doce escuelas dedicadas a las diferentes ramas de lo mágico, y lógicamente cada personaje deberá elegir a que escuela pertenece.

La creación de los personajes es laboriosa. Se empieza determinando las características físicas y mentales mediante un original método basado en la utilización de un dado de diez caras. Este dado será el único que utilizaremos a lo largo de todo el juego y se usa para sumarlo a unos valores fijos, no como porcentaje.

Una vez determinadas las características, elegimos algunas virtudes y defectos entre

una larga lista disponible. Estas virtudes y defectos se complementan y fomentan que el jugador tenga más puntos en que apoyarse para jugar el rol de su personaje.

Tras esto pasamos a elegir las habilidades y conocimientos (entre los que no está incluida la magia) de nuestro personaje mediante unos puntos que nos otorgan en función de la edad que hayamos elegido. Tal vez la lista de estas habilidades sea un poco corta, pero las hay que están bien seleccionadas.

Para acabar de perfilar el personaje se le dan unos rasgos de personalidad y autoconfianza.

Al final del capítulo de creación de personajes hay unas reglas para regular el envejecimiento de éstos. Este es uno de los pocos puntos oscuros de las reglas pues no queda del todo claro como funciona el sistema.

## SISTEMA DE COMBATE

El sistema de combate se basa en una serie de tiradas sobre seis valores que se determinan al crear el personaje (rapidez, ataque, parada o esquivo, daño, resistencia y fatiga). Las tiradas se van comparando entre ellas progresivamente. El combate es lo suficientemente complicado para los amantes de la violencia pero lo bastante fluido como para no eternizarse ni cansar a los guerreros.

No existen unas reglas fijas de movimiento en combate, pero eso está hecho para que

éste sea más imaginativo que realista. Existe la regla opcional de maniobras en combate para los que gustan de los combates complejos y podemos asegurar que le da mucho realismo a la acción.

También hay un sistema de fallos críticos bastante interesante, pero necesita que cada árbitro se lo trabaje un poco para completarlo, pues está más sugerido que reglamentado.

### SISTEMA DE MAGIA

La magia se basa en unas técnicas y unas formas sobre las que éstas actúan. Las técnicas con cinco: Crear, permutar, destruir, percibir y controlar. Los objetos son diez: Imágenes, cuerpos, animales, plantas, mentes, agua, fuego, tierra, aire y el poder. Este último es la esencia de la magia en su estado puro y permite controlar demonios, tarea muy peligrosa y rigurosamente prohibida por el código de la orden.

El mago debe elegir que técnicas y formas domina y a partir de éstos podrá construir sus conjuros.

Cada conjuro tiene un nivel de dificultad que viene indicado por un número. Cuando un mago intenta lanzar el conjuro debe superar este número mediante una tirada en la que sumará su resistencia física y sus conocimientos de la técnica y de la forma de los que depende el conjuro. Si no lo consigue, el hechizo no funcionará o tendrá unos efectos contrarios a los esperados y el mago quedará muy fatigado por el vano esfuerzo.

Los magos pueden intentar también lanzar hechizos espontáneos. Estos no necesitan ser estudiados previamente, pero tienen más posibilidades de fallar.

Los hechizos descritos en el juego son casi cuatrocientos, pero con las reglas de investigación se pueden ampliar a un número casi infinito.

En este capítulo se nos explica también como funciona el sistema de duelo mágico entre dos magos: el certamen. Este duelo se produce cuando hay un enfrentamiento claro entre dos magos y tiene unas reglas definidas. Los duelistas concretan que técnica y que forma serán el "campo de batalla" y a partir de ahí tiene lugar un duelo mágico no mortal que acabará con el agotamiento espiritual de uno de ellos y la victoria del otro.

Más adelante se dedican unas páginas a hablar sobre todos los poderes sobrenaturales que existen: el poder de Dios, el del Diablo, el mágico y el de los duendes. Estos cuatro poderes se afectan entre ellos y cada uno tiene unas áreas de dominio en las cuales es más poderoso que los demás.

Al final del capítulo de magia hay unas reglas para recrear los experimentos realizados por los magos cuando están estudiando en sus comunidades. En estas páginas se habla de todo lo que éstos pueden aprender o fabricar entre aventuras: Pociones, armas mágicas, nuevos hechizos, más técnicas, etc. Todo ello muy bien explicado para que resulte fácil comprenderlo.

También en esta sección se habla de los métodos a seguir por los magos para conseguir encontrar animales familiares con los que establecer un enlace psíquico, siendo los más frecuentes los gatos y algunos pájaros.

### BESTIARIO

No tenemos en *Ars Mágica* una gran exposición de criaturas como ocurre en otros juegos de fantasía. En este caso el bestiario se reduce a una selección de las más famosas clases de monstruos para que los árbitros puedan modificarlas a gusto.

Estas clases incluyen los dragones, duendes, gigantes, no-muertos, licántropos y demonios, con mención especial a estos últimos por estar muy bien diseñados y ser los enemigos más peligrosos de los magos.

Esta poca variedad de criaturas seguramente obedece a que lo realmente interesante en *Ars Mágica* es enfrentarse a oponentes humanos; ya sean sectas de magos malvados, señores feudales, obispos empeñados en acabar con la orden de Hermes, etc.

### AMBIENTACION

El juego está ambientado en una época medieval identificable a los siglos XII y XIII en una zona que comprende el sur de Francia y el norte de Cataluña. Las comunidades en las que viven los magos son lugares reclusos del mundo exterior. En este mundo exterior el poder lo ostentan los nobles, pero realmente el dominio está en manos de la Iglesia.

La Iglesia no ve con demasiada benevolencia los progresos de la orden de Hermes, pero no hasta el punto de empezar una cruzada contra ellos. En esta época el Papa ya tiene bastantes problemas con los cátaros o albigenses, un grupo hereje refugiado en los pirineos y para cuya destrucción se aliarán la iglesia y los nobles. De este enfrentamiento es fácil sacar buenas ideas para módulos.

De todos modos, el juego no obliga al árbitro a ambientarlo en esta época real ni en esta zona geográfica concreta, pero las ventajas de hacerlo así son evidentes, puesto que es más fácil conseguir información sobre hechos históricos que inventarse todo un mundo. Por otra parte el encanto que tiene para nosotros movernos por los valles de los Pirineos y descubrir los interiores de castillos y abadías que podemos haber visitado en realidad es muy grande.

### SUPLEMENTOS

Hasta el momento se han publicado tres suplementos de *Ars Mágica*:

-**Whimsy Cards**. 44 cartas mágicas de las cuales el árbitro reparte algunas a los jugadores para que éstos puedan alterar el curso de la partida. Una idea muy original e interesante si se utiliza de forma creativa y no se abusa de ella.

-**Broken Covenant of Calibais**. Una aventura muy completa que transcurre en las ruinas de una antigua comunidad de magos destruida por una extraña maldición. El módulo consigue crear poco a poco una atmósfera de angustia y terror sobre los jugadores sin tener



apenas dosis de violencia, lo cual es realmente meritorio.

-**The Stormrider**. Módulo de iniciación con personajes pregenerados. No necesita demasiada preparación por parte del árbitro y la trama, aunque es sencilla y un poco lineal, está bien desarrollada.

### CONCLUSION

*Ars Mágica* es uno de los juegos de rol que merecen realmente este calificativo. En él, los jugadores deben esforzarse por superar las situaciones planteadas por el árbitro, pero deben trabajar mucho la personalidad de sus personajes para hacerla coherente.

Todo el juego respira un ambiente arcano muy atrayente que debe ser conservado para el buen funcionamiento de las partidas. El hecho, por ejemplo, de que los nombres de las técnicas y de las formas mágicas estén en latín clásico contribuye de manera considerable a formar este ambiente.

Nos encontramos pues ante un buen juego de rol con muy pocos problemas de reglas, moderadamente complicado y con uno de los mejores sistemas de magia que existen.

El juego puede suponer un bonito reto para todos los que se consideran a sí mismos buenos jugadores de rol. El personaje de un mago es muy complejo y tiene muchos matices que desarrollar, fruto posiblemente de los largos años de aprendizaje, pero también existen otros personajes interesantes como caballeros errantes, damas acosadas, jóvenes aprendices, avisados ladrones, monjes, ermitaños, etc.

En resumen, un buen juego que merece ser probado y que resultará plenamente satisfactorio para los amantes de las partidas con *feeling*.



# JONATHAN TWEET

**Entrevista por Jaime Molina,**  
**the man on the spot.**

**Jonathan Tweet es el diseñador, junto con Mark Rein•Hagen, del juego de rol de fantasía medieval *Ars Magica*, una de las novedades más importantes de 1989 en los EEUU. Mr Tweet asistió a las últimas JESYR celebradas en Barcelona, y no**

**TROLL:** *Ars Magica* ha sido una de las escasas novedades de éxito que se han producido en los EEUU en los últimos años. A pesar de que se trata de un juego cuyo diseño ha sido compartido por ti y Mark Hagen, ¿Quién es el verdadero responsable de la idea?

**JT:** El concepto de *Ars Magica*, así como la mayor parte del diseño del sistema de juego son obra mía. Mark efectuó un importante trabajo de desarrollo y fué el responsable de que el juego se editara ya que tuvo que convencerme de que era lo bastante interesante y competitivo para su publicación. Mark es tan responsable como yo de que el juego se llegara a editar.

**TROLL:** ¿Cuales eran tus antecedentes como diseñador antes de emprender la preparación de *Ars Magica*?

**JT:** Ninguno de importancia. Preparaba aventuras y variantes para juegos como *Runequest* y *Call of Cthulhu* que eran a veces publicados en revistas, pero nada que pueda considerarse de importancia. A medida que los anteriores juegos dejaron de interesarme, por sus limitaciones de trasfondo y sistema de juego, me encontré preparando por diversión un nuevo sistema de magia que pudiera incorporarse por separado a cualquier juego de rol de fantasía, ya que ninguno de los existentes me convenía. Mark probó el sistema de magia e insistió en que el sistema era lo bastante importante como para publicarse, y a partir de ese momento me encontré edificando la totalidad de un juego de rol alrededor del sistema de magia inicial.

**TROLL:** ¿Cuales eran tus mayores miedos antes de lanzarte a la publicación del juego?

**JT:** Simplemente temíamos que la inversión no fuera rentable. Durante cierto tiempo consideramos la posibilidad de vender la idea a alguna gran compañía, pero finalmente decidimos que lo importante era mantener el control del juego, para desarrollarlo en el sentido que nosotros creyéramos conveniente.

**TROLL:** ¿Que es lo que es innovador de *Ars Magica*?

**JT:** Creo que conseguimos llevar a la práctica una mentalidad de juego determinada. Para nosotros, lo importante en un juego de rol es la historia de los personajes, el drama de la relación de estos con su medio y entre ellos. Creo que *Ars Magica* es el arquetipo de juego de 'tercera generación'; es decir, un juego en el que lo importante es la personalidad de los personajes (más que sus atributos o habilidades), la historia que se crea al jugarse cualquier aventura, y el trasfondo en que tiene lugar la acción. Por otra parte, *Ars Magica* consigue poner límites a lo que es posible hacer y lo que no lo es en el contexto del juego; siempre nos han disgustado los juegos de fantasía en los que los jugadores o el árbitro pueden salir con cualquier cosa, por descabellada que sea, simplemente porque se trata de un juego de fantasía. *Ars Magica* pone límites muy concretos a los poderes mágicos. Creo que en este sentido el juego representa una ruptura.

**TROLL:** ¿Fantasía racionalizada?

**JT:** Podría llamarse así.

**TROLL:** Has hablado de *Ars Magica* como un juego de 'tercera generación'. ¿Podrías explicar esto?

**JT:** En EEUU los juegos de rol empiezan a clasificarse según su tipo por 'generaciones'; los juegos de 'primera generación' basaban todo su sistema de juego en cientos de miles de tablas, resolviendo cualquier problema con una tabla. Se trata de juegos como *Dungeons & Dragons*, *Tunnels & Trolls*, etc. En ellos no existe un diseño 'real' de reglas de juego, sino que todas las contingencias que pueden presentarse al árbitro están resueltas mediante una tabla que salva la situación. Se trata de diseños simplistas que

utilizan montones de dados diferentes. Los juegos de 'segunda generación' se distinguen por una mayor racionalización del sistema de juego. Se introduce el uso de un mismo tipo de dados para resolver todas las tiradas (siempre dados de 10 o 6 caras); el énfasis está en el realismo. *Runequest*, *Traveller*, *Rolemaster* son juegos típicos de 'segunda generación'. Los juegos de 'tercera generación' se caracterizan por la importancia que se dedica a la información sobre el universo de juego, a la trama de cada aventura y a la personalidad de los personajes. *MERP*, *Shadowrun*, etc. son juegos representativos de 'tercera generación', es decir, el diseño moderno de juegos de rol.

**TROLL:** ¿Como sienta a las grandes compañías en EEUU el ver que una pequeña compañía tiene tanto éxito con su primer juego?

**JT:** El ambiente en EEUU es muy civilizado, por lo que no puede decirse que las grandes compañías se preocupen demasiado por la aparición de nuevos competidores.

A pesar de ello, cierta gran compañía reaccionó de una forma peculiar al enterarse del éxito de *Ars Magica*. Uno de sus responsables abordó a Mark en una convención de juegos en los EEUU y le dijo que si *Ars Magica* les causaba problemas (es decir, les robaba ventas de sus juegos de rol de fantasía), esta gran compañía emprendería una serie de acciones judiciales con cualquier excusa contra *Lion Rampant*, de forma que la inversión de dinero en tribunales fuera suficiente para hundirlos. El sujeto le dijo que aunque los juicios no les fueran favorables, los gastos para ambas partes serían altos, y que su compañía podría asumirlos tranquilamente, mientras que *Lion Rampant* no. Por lo demás, el resto de compañías y publicaciones han acogido *Ars Magica* de una forma deportiva y civilizada.

**TROLL:** ¿Crees que la tendencia de ultraviolencia que se encuentra ultimamente en la mayoría de juegos es perjudicial?

**JT:** Creo que se trata simplemente de una moda. Es una fase que quedará atrás. Los juegos que aparecen ahora derivan hacia otro tipo de conflictos; *Ars Magica*, por ejemplo, puede incluir en el transcurso de sus aventuras confrontaciones tan brutales como las de cualquier otro juego. A pesar de ello, creo que en las últimas novedades impulsan otro tipo de conflictos. Creo que los juegos de rol no tienen que moralizar o dar lecciones, pero está claro para mí que es posible aprender algo de cada aventura. Cada historia tiene que tener algo que decir. Para *Ars Magica* queríamos un tipo de conflicto más sofisticado. Esto es lo que el juego pretende.

**TROLL:** ¿Cuales son tus proyectos para el futuro?

**JT:** No están nada claros, ya que precisamente he abandonado *Lion Rampant* para buscar otro tipo de trabajo. Seguiré colaborando con Mark y preparando material para *Ars Magica*, pero no seguiré llevando la compañía. Quizás intente establecerme como diseñador free-lance, pero es un área en la que es muy difícil establecerse, por lo que es igualmente posible que abandone el mundo profesional del diseño de juegos. De cualquier manera, seguiré en contacto con *Lion Rampant* y *Ars Magica*.

**TROLL:** Así lo esperamos.

**NOTA FINAL:** Jonathan Tweet es, a parte de un tipo excepcionalmente simpático, un enamorado de Cataluña y del ambiente medieval de esta zona y del sur de Francia. Esto queda patente en *Ars Magica*, además de su familiaridad con el área y su historia. Acompañaba a Jonathan y a Mark la musa de su juego, Lisa Stevens, que aparte de hablar un castellano perfecto, es realmente una 'musa' que inspiraría a cualquiera.

# OPINION: ARS MAGICA

Por Sergio Escuriel

Cuando antaño empecé a jugar juegos de rol, mi primer personaje fue un mago. Desde aquel enfermizo mago de **Dungeons & Dragons** de primer nivel hasta hoy, he pasado por muchas experiencias de juego con magos, y nunca, hasta hoy, he podido confirmar mi teoría de la potencialidad de un mago. Por un lado encuentras magos débiles y de escasos recursos y por otro, en algunos juegos, se le da a la magia un aspecto marginal. Pero por fin cayó en mis manos un juego en el que, ¡Oh milagro! se potencian al máximo los poderes arcanos y surge la figura del mago como verdadero protagonista y líder de un grupo, mientras se relega al típico guerrero mataorcos que se lanza al combate más suicida gritando ¡Banzaï! al papel de mero comparsa cuyo rasgo más característico es el de poseer una sola ceja (y bien tupida): Este juego es **Ars Mágica**.

En este juego, en el que 70 de las aproximadamente 150 páginas del reglamento están dedicadas a la magia y tan sólo 15 a un coherente, sencillo pero real sistema de combate. Es verdaderamente sorprendente la localiza-

ción de las aventuras, ya que la situación temporal del juego es la de la Edad Media europea (Siglos XII y XIII), aunque lo verdaderamente excitante es la localización de las aventuras presentadas en el juego, ya que éstas se desarrollan en la Provenza y el Languedoc y casi todo el background del juego posee una intensa emanación de las ideas cátaras o albigenses, lo que evidentemente nos cae más cerca que los Marines americanos en Vietnam o la Universidad de Miskatonic, y tal vez para algunos es más fácilmente alcanzable.

El sistema de magia es sencillo pero bien trabajado, y aunque no me corresponde a mí el efectuar un análisis concienzudo de él, sí diré que la manera de estructurar las Formas y las Técnicas Arcanas con rituales sacados del Latín me parece una de las formas de lanzar un hechizo más excitantes.

Pero hay en este juego otro aliciente además del indudable encanto de la magia en el más puro estilo, y es el romanticismo de la caballería medieval que está latente en todo el background del juego, lo que convierte las aventuras en floridas épicas en las que todo buen jugador de rol se siente a gusto repar- tiendo a partes iguales los heroicos hechos de

armas de caballería feudal con las dosis de inteligencia y reflexión que muchos estamos pidiendo desde hace tiempo.

Hay otro aspecto de este juego que es digno de tener en consideración y que algunos juegos ya han introducido: los pares psicológicos de un personaje, es decir virtudes/vicios. Este aspecto le da a un juego de rol la autenticidad que merece, ya que es muy sencillo el llevar un personaje como si fueras tú mismo, lo difícil es llevar un papel que tú mismo has prefijado, es decir jugar un rol, actuar. Para un jugador el reto se plantea cuando debes representar a un personaje atormentado por el destino trágico de su familia o por la maldición que pesa sobre él por un acto cometido antaño, o llevar un personaje con estricto código de honor o cegado por un Amor Verdadero y ahí es donde se plantea la diversión, en la representación, y no en una tortuosa sucesión de combates sin ningún motivo aparente, tan sólo el demostrar que tu personaje hace más daño o tiene más puntos de vida que el del otro.

En definitiva un trabajo concienzudo y a la vez sorprendente el que han realizado los diseñadores de este juego, a ellos: ¡GRACIAS!



## BILBOKIT

JUGUETERIA Y HOBBYS

ALDA. MAZARREDO, 81

Teléfono 423 32 60

APARTADO 1.622

48080 BILBAO

COMO DISTRIBUIDOR DE GAMES WORKSHOP  
SE COMPLACE EN OFRECERTE:

# WARHAMMER

**JUEGOS:** WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY, WARHAMMER FANTASY BATTLE  
**FIGURAS CITADEL:** GUERREROS DEL CAOS, GUERREROS A CABALLO, CABALLEROS DE HONOR, SOLDADOS DEL IMPERIO, ENANOS AVENTUREROS, ORCOS, MAQUINA DE GUERRA ORCA, ESQUELETOS, BARBAROS, NINJAS, GOBBOS, AVENTUREROS, DRAGONES... Y MUCHOS OTROS HASTA COMPLETAR UNO DE LOS CATALOGOS MAS EXTENSOS DEL MERCADO.

SOLO EN LAS MEJORES JUGUETERIAS Y TIENDAS DE JUEGOS  
O BIEN DIRECTAMENTE POR CORREO DE...

MAS NOTICIAS EN EL PROXIMO NUMERO



## BILBOKIT

JUGUETERIA Y HOBBYS

ALDA. MAZARREDO, 81

Teléfono 423 32 60

APARTADO 1.622

48080 BILBAO



## Otra opinión sobre ARS MAGICA

Por Luis d'Estrées

El gran acontecimiento de este último año en los USA (y en muchos otros países) fue la 2ª edición de **Advanced Dungeons & Dragons**. Este hecho parecía revelar que del mismo modo que se inician los remakes en las películas más taquilleras, el filón del tema medieval-fantástico estaba agotado y que todo se había dicho, que solo se podía mejorar lo ya existente.

Resulta difícil de creer que después de la saturación de juegos de rol medievales-fantásticos que ha inundado el mercado y que ha provocado un cambio en la moda RPG, en donde actualmente impera la nueva ola ciencia-ficcionera, pueda hablarse de un juego de rol medieval-fantástico. Resulta aún más asombroso cuando resulta que este juego gana el premio al mejor juego de rol de la Gencon 89. Resulta espeluznante comprobar que **Ars Magica**, editado por una pequeña editora llamada **Lion Rampant**, es excelente.

**Ars Magica**, como su título ya anticipa, es el juego ideal para los amantes de la magia, con toda su precisión, complejidad (sin caos), creatividad e innovación. Un juego curioso que sin embargo es recomendable para gente iniciada al rol.

Este juego, ambientado en Francia alrededor del siglo XII, nos presenta a la Orden de Hermes, que existe desde hace 500 años. Esta orden unifica las diversas "filosofías mágicas" existentes que se distribuyen por el territorio en pequeños grupos. Pese a las distintas "escuelas" de magia existente, la vieja ley que prohíbe la lucha a muerte entre hechiceros

evita la desintegración de la Orden que reagrupa todas las tendencias.

El peligro viene del mundo exterior, de la nobleza pervertida o la Iglesia corrompida que difícilmente distingue la diferencia entre un estudioso del arte mágico de un vulgar brujo que ha vendido su alma al diablo. Por esta razón el Orden estimula el esparcimiento de sus discípulos. No deben haber grandes grupos de magos. Pueden haber dos o tres que trabajen juntos en algún lugar aislado, a menudo protegidos por hombres de armas para que se relacionen con el exterior mediante gente "normal". El conjunto forma un covenant. Los personajes son parte de éste.

En este juego de rol medieval casi histórico las reglas de simulación resultan quizá algo inhabituales pero finalmente son sencillas. Sólo se utilizan los dados de diez caras, con los que se resuelven todas las acciones (distribuidas en una tabla que oscila entre 3 -fácil- y 15 -extremadamente difícil-) y que pueden ser modificadas por los bonus de característica o habilidades concernidas. Se han tenido en cuenta las situaciones límites con tiradas extremas en el dado que puedan ocasionar resultados catastróficos o éxitos notables.

En la fase de creación (básicamente 8 características emparejadas definen al personaje) se evitan tecnicismos y se favorecen los rasgos de personalidad, todo ello para beneficiar el auténtico rol. Todo PJ tendrá, una vez finalizada la creación, unas motivaciones que le permitirán relacionarse y unirse al resto de los jugadores formando un covenant: la base del juego para los participantes. Este covenant iniciará sus aventuras desde un lugar muy concreto que intensifica la ambientación del juego. De este modo el juego sugiere en los

últimos capítulos zonas del Sur de Francia, como por ejemplo las cercanías de Foix o Montsegur (uno de los últimos reductos cátaros). Actualmente, los creadores están preparando documentación para un próximo suplemento ambientado en Cataluña y más concretamente en la Barcelona del siglo XIII.

Si el combate resulta de lo más convencional, no se puede decir lo mismo del sistema de magia. Es sencillamente maravilloso: hechizos espontáneos que el mago puede realizar tras manipular la energía mágica a su gusto, duelos mágicos de proporciones épicas, grandes golpes de efecto y un ambiente mágico por tan sólo un poco más de complejidad en las reglas: vale la pena.

En el mundo medieval de **Ars Magica** Dios y la Iglesia son el poder sobrenatural más importante, seguidos del Diablo, sus servidores sobrenaturales y los adoradores humanos devotos al Príncipe de las Tinieblas y enemigos directos de los magos. Los animales y monstruos que se sugieren en el Bestiario tendrán que ser desarrollados más a fondo por el árbitro. Afortunadamente, desaparece en este juego la impresión de que un monstruo es una simple ficha con puntos de experiencia.

Si te gusta el medieval fantástico con background histórico y no buscas un juego de iniciación; si consideras que lo principal en un juego es interpretar al personaje y te encanta la magia; si eres anglófono y no te asustan unas reglas sencillas pero muy detalladas y si finalmente consideras que importa más un buen contenido que una lujosa presentación (**Ars Mágica** se presenta en formato libro de tapa blanda con portada a color), has encontrado el juego que siempre buscaste: **Ars Mágica**.

# ¿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





## INCIDENTE EN LANTH

Por Sergio Ecuriet

### Características del sistema

El sistema de Lanth posee dos planetas habitados. Uno de ellos, Lanth; es el primordial y el otro es un planeta prácticamente deshabitado salvo por algunas prospecciones mineras. El planeta Lanth (UPP: A879533-B) es un planeta de unas 8.000 millas de diámetro que posee un astropuerto de tipo A, de excelentes instalaciones y fuel refinado disponible; el astropuerto posee además las instalaciones necesarias para la revisión anual de naves y unos muelles con capacidad para construir naves estelares. En el astropuerto existe una base de la Armada Imperial con todos los servicios administrativos y de dirección en ella. La atmósfera del planeta es estándar. El porcentaje hidrográfico del planeta es de un 90%. El planeta no presenta ningún continente digno de ser llamado así, sino que es una sucesión de archipiélagos con islas más o menos grandes. El clima es tropical en todo el planeta, alcanzando condiciones extremas en el ecuador (55-60°C). Las islas de los archipiélagos son en su mayoría procedentes de colonias de pólipos sedimentadas. La extensa fauna marina, de todo tipo, capacita a este planeta para ser una de las reservas marinas más importantes del subsector. Sin embargo,

la pesca masiva de especies marinas está prohibida y sólo se permite la práctica de ella bajo el aspecto deportivo.

En una de las mayores islas del planeta (unos 1200 Km. de diámetro) se encuentra la capital del planeta; en la que están localizados tanto el astropuerto como los edificios de gobierno y administración del sistema. La ciudad posee cerca de un millón de habitantes y tiene un característico aire marinero. Las demás poblaciones del planeta no sobrepasan los 100.000 hab. y viven fundamentalmente de la pesca y el turismo interplanetario. El total de la población del planeta es de unos cinco millones aproximadamente.

El gobierno del sistema es de una oligarquía autoperpetuada. Está restringido a una serie de familias pertenecientes todas a una antigua raza de colonos del planeta que se caracteriza por su piel bronceada y un pelo negro y lacio. Dichas familias son denominadas Klanes, y ellos son los que forman el Consejo Parlamentario, en el cual hay un miembro de cada familia, normalmente el más experimentado o cabeza de familia. Cada familia -unas 16 en total- posee una isla y es responsable de su explotación, sin embargo, la mayor -Karohe-, no pertenece a ninguna familia, ya que es el núcleo fundamental de gobierno del subsector. El nivel legal acepta-

do en el planeta prohíbe el uso y pertenencia de armas de uso estricto militar (Nivel Legal 3). El nivel tecnológico del sistema es el nivel promedio del Imperio (Nivel Tecnológico B).

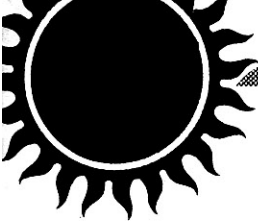
### El grupo de aventureros

El grupo de aventureros llega a Lanth el día 001-1105 procedente de D'Ganzio/Lanth para pasar la revisión anual de su astronave. En Lanth el ambiente es festivo al celebrarse el día de año nuevo y tardarán unos 15 días en poder disponer de la nave después de pasar la revisión. Mientras tanto y durante estos 15 días, parece obvio que se podrán dedicar al ocio y la diversión en un planeta que promete ofrecerla, aunque a un nivel bastante caro.

### Kirberd

Kiberd es el nombre del otro planeta del sistema (UPP: E310110-E). Dicho planeta es un mundo desértico y con una atmósfera contaminada que impide la vida normal en el planeta. En el planeta sólo existen dos explotaciones mineras; una a gran escala de metales pesados y otra una explotación de investigación mineral donde se están comprobando las cualidades del mineral explotado, Yterbio. Todos los equipos de las explotaciones están situados bajo un gran domo artificial, mientras que la explotación propiamente dicha es a





cielo abierto, lo cual requiere que todos los trabajadores vistan un mono especial y un Equipo de Combinación (pagina 182 del Reglamento de **Traveller**). Los trabajadores son un total de 95 hombres entre las dos explotaciones.

El espaciopuerto está localizado en la explotación mayor. La explotación menor está localizada unos 500 Km. al sur del espaciopuerto (una media hora de viaje en Voadora) y existe un servicio de enlace entre las dos explotaciones. Ambas explotaciones pertenecen a la Ferromagnetic Industries SL, una filial de General Shipyard LIC, y es la encargada de la extracción y purificación de, entre otros materiales, el Yterbio que se utiliza en el desarrollo de nuevos alternadores de Tránsito (el sistema que regula el rendimiento del Reactor de Tránsito Interestelar en las astronaves con capacidad de Tránsito Interestelar superior a 1).

En la explotación de menor dimensión se han encontrado pequeños yacimiento de oro y platino, que son extraídos secretamente por lo dirigentes de la Ferromagnetic, en concreto por el Director de la explotación Fabian Moberg, y sacados del sistema mediante una flotilla de contrabandistas contratada por él y llevada hasta Margesi/Lanth, donde es vendida a ciertos compradores de los Mundos Gladios. Este hecho es desconocido para los dirigentes de la General Shipyard y, por supuesto, para la Armada Imperial. Este oro es empleado por los Mundos Gladios para la compra de material militar a los Zhodani para así aumentar el poderío de su flota y representa además un ingreso sustancioso en la cuenta bancaria de Fabian Moberg y de los complicados en el caso.

Este sistema funcionó bien hasta que uno de los empleados de Ferromagnetic llamado Stephan Wybord llegó a conocer parte de la trama de este complot. Cuando Stephan tuvo cierta evidencia de lo que se urdía, trató de llegar a Lanth utilizando un Cúter Espacial de la compañía; pero Moberg se enteró antes de que Wybord pudiera llegar a Lanth y lanzó tras él a cuatro cazas de la flotilla de contrabandistas que destruyeron el Cúter. Así consiguió tapar de momento una fuga de información de su complot.

### Una llegada movida

Al aproximarse al planeta para tomar tierra, la astronave de los aventureros detecta en sus sensores una señal "Signal GK" durante breves instantes, que finalmente desaparece al cabo de 15 seg., justo en el momento en que otras cuatro aparecen por breves momentos en la pantalla.

Si los aventureros deciden dirigirse hacia el punto de donde ha partido la señal, al llegar a las cercanías podrán detectar los restos de un Cúter Espacial prácticamente destruido. Al abordarlo encontrarán en la cabina de pilotaje el cuerpo de un hombre. Si los aventureros registran el cadáver, encontrarán en él su identificación, la cual permite saber que se trata de Stephan Wybord, jefe de un pelotón de explotación de la factoría nº2 de la Ferromagnetic Industries SL. Además de diversas

tarjetas de crédito e identificación y unos 100 Cr. en billetes, se encuentra una hoja de papel en la que está escrito lo siguiente: "Mundos Gladios", "Au", "Margesi". En la zona no hay rastro de ninguna otra nave.

Al llegar a Lanth y personarse en las oficinas de las autoridades del astropuerto para dar parte de lo ocurrido con el Cúter de Wybord, las autoridades aseguran a los aventureros de que debe tratarse de otra víctima de los contrabandistas de Kiberd y que ellos se encargarán de todos los trámites legales. Si los aventureros deciden presentarse en las oficinas de la Ferromagnetic en Lanth, los administrativos allí presentes declararán que Stephan Wybord no está empleado en esta empresa y que esa tarjeta de identificación es falsa. Lo mismo ocurrirá en caso de que los aventureros se presenten en Kiberd, donde el mismo Fabian Moberg les asegurará que ese empleado no trabaja allí.

### Una fiesta playera

Una vez que los aventureros han dejado la nave para ser revisada y han solucionado los trámites burocráticos acostumbrados y han dado parte a las autoridades del encuentro con el Cúter de Wybord, tienen el resto del día para encontrar alojamiento donde mejor les parezca. Mientras están ocupados en esta labor, uno de ellos se entera de la celebración de una gran fiesta playera en el conocido club náutico de karohe, con entrada gratis, aunque no la consumición que cuesta como promedio 20 Cr. Si los aventureros deciden acudir a la fiesta, en ella tendrá lugar el encuentro automático con Joanna Shelley, que les habrá seguido hasta la fiesta. En ella, el ambiente es bastante animado y está bastante concurrida, la música es bastante festiva y playera (algo así como los Beach Boys) y las chicas están en una proporción bastante superior a los hombres. Joanna abordará a uno de los aventureros con intenciones de flirteo y permanecerá con él durante toda la noche, siendo una compañía bastante agradable para el aventurero e invitándole a tomar la última copa en su apartamento, invitación que llevará el tono de llegar a un abundante y vigorizador desayuno. Si el aventurero accede ella le acompañará hasta su apartamento y, con la excusa de ponerse cómoda, le dejará en el salón mientras se dirige hasta su dormitorio y cogerá su arma, un Magnum 44. Saliendo sólo con una camisa se colocará delante del aventurero con las manos en la espalda. Acto seguido, el aventurero que se prometía una noche movida, se encontrará con una pistola automática apuntándole a la cara. El árbitro debe hacer notar al jugador que en el caso de algún intento de defensa agresiva y si ella no falla su disparo, la herida será mortal.

Joanna intentará sonsacar a los aventureros el motivo por el cual se interesan por Wybord y si la explicación del aventurero es suficientemente convincente dejará de apuntarle y le explicará su historia personal (-la historia de Wybord).

Otra de las situaciones que el árbitro puede desear que se de en la fiesta es el intento de flirteo con Catherine Moberg, ex-esposa de Fabian, con alguno de los aventureros. Para llevar esta situación el árbitro debe recurrir al carácter de Catherine y puede ser útil a los

aventureros controlar los movimientos de Moberg el día que intenten el asalto. Catherine Moberg es una neurótica divorciada todavía enamorada de su ex-marido que busca flirteo con el solo fin de ponerle celoso y volver a conseguirle.

### La historia de Wybord

Desde hace unos meses Joanna Shelley sospecha de que hay algunas actividades irregulares en la Ferromagnetic debido a que ha localizado un tráfico de naves en una zona de Kiberd que es anormal. Al investigar ese tráfico se ha encontrado que no existen datos sobre él en el astropuerto, y al vigilar esa zona con su lanzadera ha observado una flotilla de una 10 naves, en su mayoría Cargueros Independientes, con un Crucero de Patrulla de escolta. Para averiguar lo que ocurría se puso en contacto con Wybord, al cual conocía y sabía de su honestidad; ahora estaba pendiente de su informe para sacar adelante el caso.

A partir de este momento los personajes deberán ligar cabos y tratar de desenmascarar el contrabando ilegal de oro con los Mundos Gladios tramado por Fabian Moberg. Para ello se presentan dos posibles caminos a seguir:

1- Interceptar una nave contrabandista.

2- Intentar conseguir documentos comprometedores.

De los dos el primero es el más arriesgado, ya que las flotillas acostumbran a estar protegidas y podrían salir malparados. El segundo camino entraña cierto riesgo pero puede ser factible.

### Vigilancia en Kiberd

Si los personajes escogen el primer camino deberán en primer lugar inspeccionar y vigilar la zona donde acostumbran a llegar las flotillas. Cada semana llega una flotilla de composición variable; cada día hay una posibilidad de que aparezca una flotilla (11 +DM +1 por cada día que pasa desde que llegó la última). El árbitro deberá además determinar la composición de la flota de la siguiente manera:

Cargueros Independientes: 2D6

Crucero de Patrulla: 1 ó 2 (1D6- 1, 2, 3=1; 4, 5, 6=2)

Exploradoras/Enlace: 1D6 (sólo si no hay Crucero de Patrulla)

La posibilidad que haya un Crucero de Patrulla será la siguiente; si la flota de cargueros excede de 7 naves habrá Crucero de Patrulla y no habrá Exploradora/Enlace; pero si la flota es de menos de 7 naves pueden haber Exploradoras/Enlace y no habrá Crucero de Patrulla.

Una vez establecida la composición de la flota, los personajes pueden comprobar que la media de naves es de unas 8-9 y por lo tanto su capacidad de fuego excederá la suya; por otro lado tampoco se podrá pedir ayuda ya que nadie dará credibilidad a la palabra de cuatro aventureros frente a una de las industrias más importantes del sistema.

### Ferromagnetic Industries SL

La segunda posibilidad se plantea más sencilla pero incluye varios planteamientos:

1. Asalto nocturno en la oficina

2. Infiltración en la empresa.

El segundo camino será imposible de seguir en el caso de que los aventureros se

hayan presentado anteriormente a la Ferromagnetic o a las autoridades, ya que serán reconocidos.

Por lo tanto sólo queda el primer planteamiento; para ello el árbitro se deberá ayudar de los diagramas y planos de la explotación Ferromagnetic en Kiberd.

Según el diagrama de la explotación podemos observar que ésta está dividida en varias zonas. La primera de ellas son las edificaciones de la explotación. Dichas edificaciones están situadas en el interior de un gran domo de 500 m. de radio construido encima de una elevación del terreno. Por dos de los laterales se pueden observar dos entradas artificiales; una es la entrada procedente de la pista de aterrizaje y va a dar a los hangares, los cuales están comunicados con el interior del domo mediante un ascensor. La otra entrada visible es la entrada del mineral mediante una cinta transportadora hacia el almacén de espera de refin, del cual periódicamente se sacan elevadas cantidades para su separación y purificación mediante unas cintas transportadoras y unas esclusas estancas. Otra de las zonas que se puede distinguir de la explotación son los pozos de extracción; dichos pozos están comunicados con el domo mediante cintas transportadoras que acceden hasta el punto mismo de perforación. Los pozos de explotación son a cielo abierto y en su extremo hay unas casetas de descanso. Dichas casetas son un anexo de la torre de control desde donde

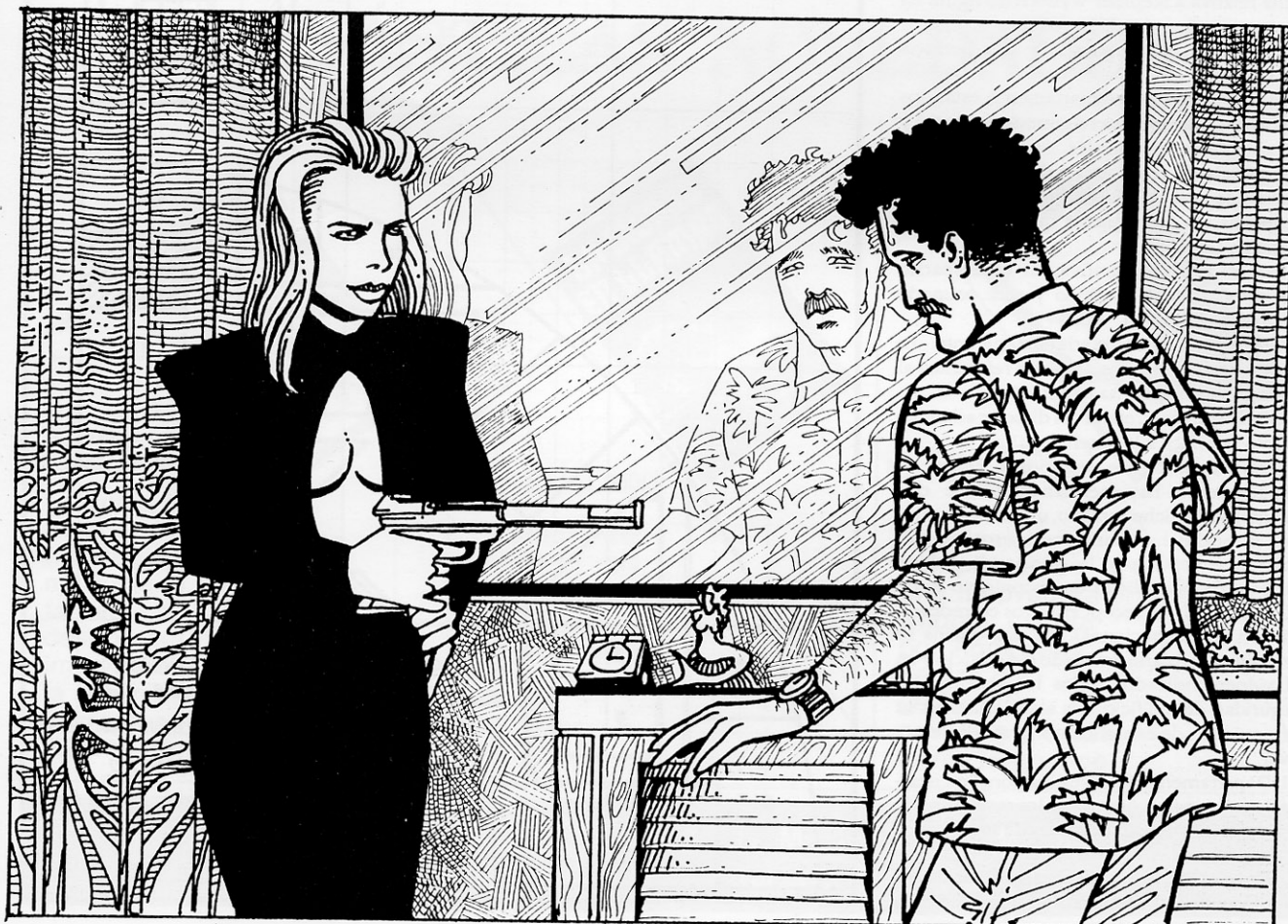
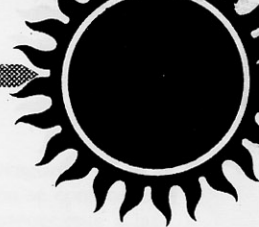
el jefe de pelotón dirige a los robots de explotación que son quienes realizan el trabajo. En las casetas acostumbra a haber dos hombres trabajando además del jefe de pelotón, y acostumbra a ser mantenedores de los robots y las cintas transportadoras.

Otra de las zonas de explotación es el edificio de distribución del mineral explotado. Desde dicha caseta se controlan las cargas de cintas transportadoras y la dirección de circulación del mineral según sea bruto o refinado. En dicho edificio acostumbra a haber dos personas encargadas del material de detección de cargas en las cintas transportadoras, ya que es muy sensible y sujeto a averías. La última zona de la explotación es la pista de aterrizaje. Dicha pista es una zona de unos 2,5 Km. de largo por 1 km. de ancho lo suficientemente aplanada como para permitir el despegue y aterrizaje de una Voladora. En un lateral de la pista hay un gran almacén de mineral totalmente automático. En el lateral opuesto de la pista hay otra más pequeña que se dirige hacia la elevación y penetra en ella por un lateral, el cual mediante un sistema de cámara de aire da paso a los hangares situados en la parte inferior del domo.

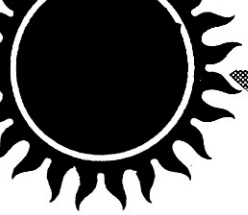
#### Domo Central

En el domo se pueden observar cuatro edificaciones principales numeradas en el diagrama y una edificación secundaria en el centro del domo en la que está situado el

sistema de ascensores que comunican con los hangares. El edificio 1 es la planta de purificación y extracción de Yterbio. Dicha planta es una gran nave en la que están situados los decantadores y extractores de material y además dos series de columnas de extracción por disolvente para desechar el posible material no utilizable del mineral. En la planta acostumbra a haber unos tres hombres trabajando en el mantenimiento del material ya que todo el proceso es automático. El edificio 2 son los laboratorios de investigación y aplicación de los minerales encontrados. Está compartimentado en dos naves, una pequeña de unos 75x50 mts. que está destinada a las pruebas químicas del material a examinar y es en sí un laboratorio de análisis en el cual hay trabajando tres personas. La otra nave es el laboratorio de pruebas físicas y de aplicación de materiales y abarca el resto de la planta. En dicho laboratorio se encuentran casi permanentemente dos personas. El edificio 3 son las viviendas de los trabajadores de la explotación y consta de una serie de apartamentos de 6 habitaciones en los cuales viven el trabajador y su familia. En dicho edificio hay unos 30 apartamentos como los descritos. El edificio 4 es el edificio administrativo y, al ser el blanco de los aventureros, está descrito con mayor detalle.







## Oficinas

Es un edificio en forma de cuadrante de sector circular con una entrada principal en su cara interna que da acceso a una gran sala de recepción donde está situado el mostrador de información. En los laterales entran cuatro corredores que dan acceso a las oficinas. Cada una de las oficinas se describe a continuación. Normalmente, en cada puerta hay colgado un letrero en el cual está escrita la denominación de la oficina. Los aventureros sabrán a través de Joanna que las oficinas de la Ferromagnetic SL poseen sistemas de alarma y vigilantes nocturnos.

1-Oficina de control de contabilidad: En dicha oficina se puede encontrar en horario normal a uno de los contables de la empresa trabajando sobre los libros de gastos de la empresa. Es además el encargado de las relaciones tributarias con el gobierno.

2-Oficinas de compras: En esta oficina se encuentran trabajando dos personas sobre las compras necesarias para aumentar el nivel de explotación y mejorar la investigación según los pedidos de material que envía el departamento de investigación y el de explotación.

3-Oficina de ventas: Es la oficina encargada de sondear el mercado del mineral explotado y en ella se encuentra trabajando una persona sobre los datos enviados por el mercado.

4-Departamento de personal: En esta oficina están los archivos de todo el personal que ha trabajado en la empresa. Curiosamente, la ficha relativa a Stephan Wybord no figura en el computador de dicha oficina ni en los archivos. En esta oficina hay una persona trabajando.

5- Archivos: En este departamento están los archivos de la empresa referentes a material y transacciones comerciales.

6-Gerencia: Es el despacho del gerente. Normalmente está vacío ya que éste reside y despacha los documentos que requieran su firma en Lanth.

7-Dirección administrativa: Es el despacho del director administrativo y está ocupado normalmente por él.

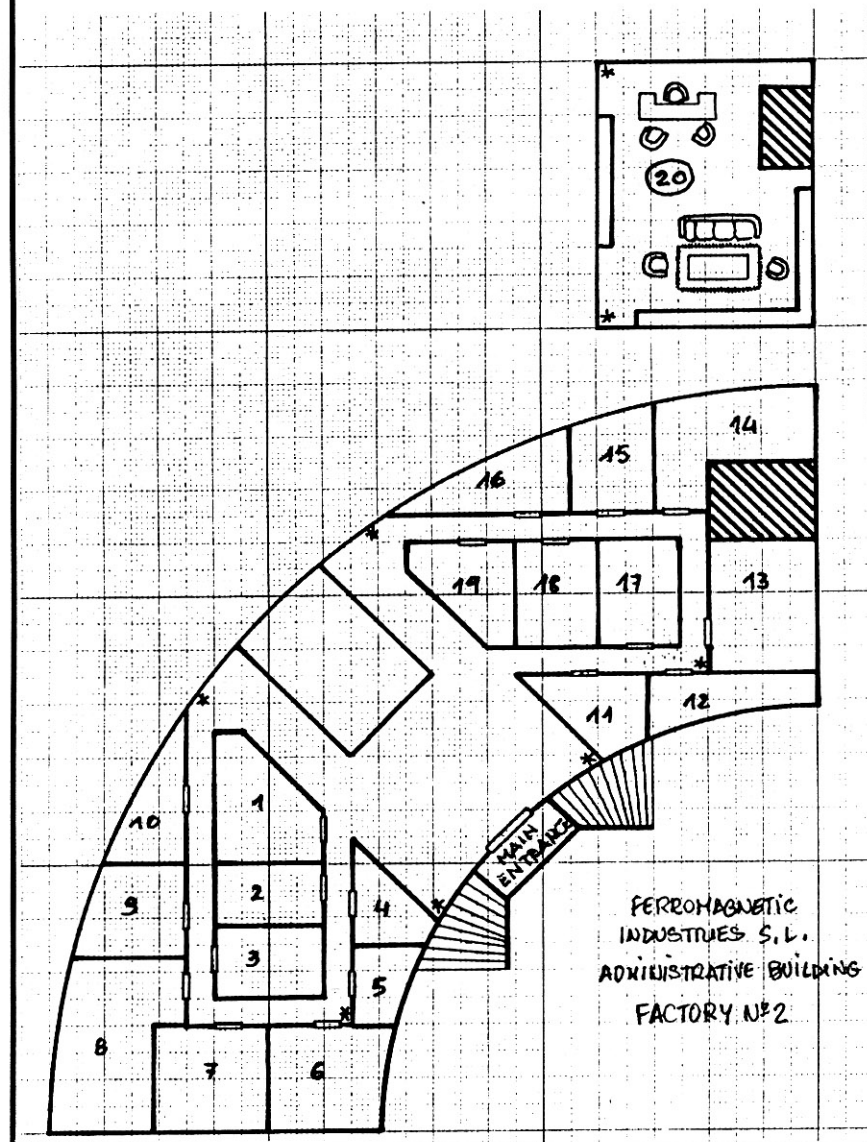
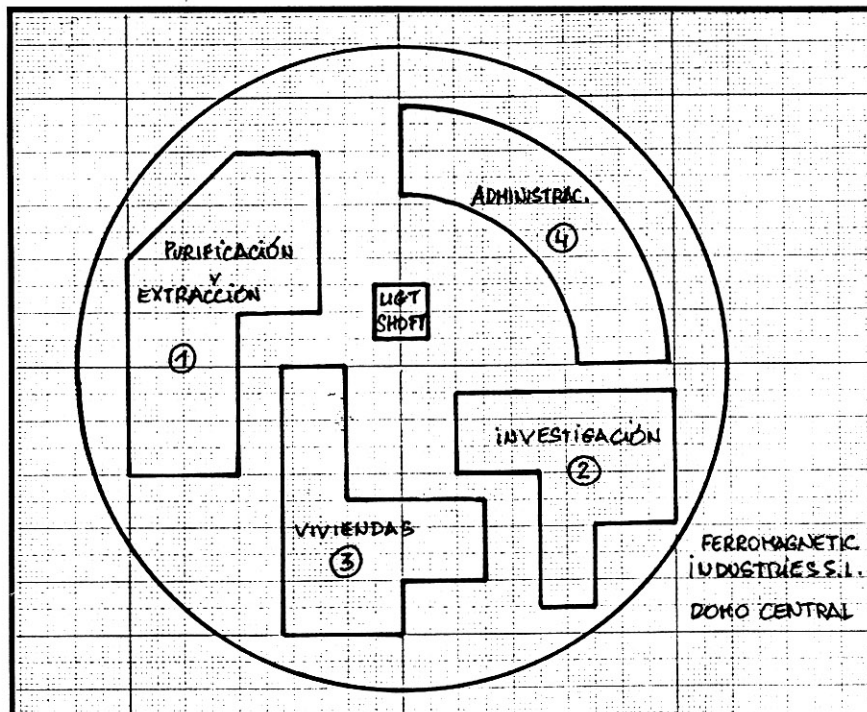
8-Oficina de la secretaria del gerente: Es dónde están todos los archivos referentes al material que supervisa el gerente.

9-Oficina de la secretaria del director administrativo: Idéntica a la anterior.

10-Departamento de seguridad: En dicho departamento hay permanentemente dos miembros de dicho servicio, uno de los cuales por la noche hace una ronda por todo el edificio excepto por la oficina de Fabian Moberg (la posibilidad de encontrarlo es de 10+ por la sala de recepción o los corredores, 11+ en las habitaciones). En esta oficina se encuentra un plano detallado del edificio y en él vienen indicados todos los sistemas de seguridad del edificio. Las alarmas tienen su fin aquí y desde esta oficina se pueden desactivar.

11-Departamento de investigación: Se encarga de examinar y comprobar los resultados de posibilidades de explotación y de su posterior tratamiento. Hay trabajando una persona.

12-Director técnico: Es el encargado de dirigir tanto los aspectos técnicos de la explotación







como los de investigación.

13-Director de Explotación: Está bajo las órdenes del anterior y se encarga de la dirección de la explotación así como del mantenimiento del material de explotación y del nivel de dicha explotación.

14-Director de Investigación: Es el encargado de supervisar todas las labores de investigación ordenadas tanto por el director técnico, así como de examinar los resultados y sacar conclusiones.

15-Departamento de Explotación: En esta oficina hay dos personas trabajando bajo las órdenes del director de explotación al que ayudan en su trabajo.

16-Departamento de mantenimiento: Es el encargado de mantener toda la maquinaria de la factoría a punto. En este departamento hay dos personas dispuestas a salir en caso de avería de alguna máquina (la posibilidad de alguna avería es de 10+ y la posibilidad de encontrar alguno de estos trabajadores fuera de la oficina es de 10+ en los corredores y de 11+ en las habitaciones).

17-Jefe de planta: Es el encargado de resolver cualquier problema y dirigir la producción de la planta de extracción y purificación. La posibilidad de encontrarlo en la oficina en horas anormales es de 11+.

18-Departamento de Stock: Es el encargado de mantener el stock de material idóneo, recibiendo las órdenes de venta del departamento de ventas, lo cual repercutirá en una orden hacia el departamento de explotación de aumentar la producción. Hay trabajando una persona.

19-Oficina de las secretarías al servicio de todos los departamentos situados en esta ala del edificio. Normalmente hay trabajando tres personas.

20-Despacho de Fabian Moberg: Este despacho sólo es accesible mediante el ascensor que hay en el ala derecha. Las puertas del ascensor funcionan mediante una tarjeta con banda magnética que está en posesión de Fabian. Los aventureros pueden intentar llegar al despacho de Moberg subiendo por el hueco del ascensor (7 + MD + 2 por Destreza 9+) y después intentar abrir la puerta del ascensor hasta su despacho (8+ MD +1 por fuerza 9+ 6 +2 por cada nivel de Electrónica superior a 1). El despacho está decorado muy lujosamente y en uno de los laterales hay una gran mesa de madera con un gran sillón en la parte trasera. La mesa tiene dos filas de cajones en los extremos en los cuales hay documentación varia y sin importancia referente a problemas de la explotación. En la parte central de la mesa hay un cajón secreto que los aventureros podrían descubrir si lo registran (para abrirlo sin dejar huellas se deberá hacer una tirada de 7+ MD +2 por Destreza 9+). En dicho cajón se encontrarán varios documentos:

- 1-Unas especie de contrato con un tal Kturu Hansen de venta de oro en bruto.
- 2-Unas copia del contrato con la Armada Imperial para el suministro de Yterbio.
- 3-La filiación de Stephan Wybord con la Ferromagnetic.
- 4-Unas relación de la explotación de oro en Kiberd.
- 5-Datos sobre los beneficios de la venta a Hansen (sobre unos 10 MCr).

En uno de los cajones laterales encontrarán también una nota enviada por la Armada Imperial sobre una visita que girarán algunos miembros de la contrainteligencia local para supervisar la seguridad del proyecto y vendrá firmada por Fírgard Forrestal. Luego en otro cajón se encontrará un dietario en el que el día 002-1105 se produce la visita anunciada y como nota al margen se encuentra escrito: "Ha venido Forrestal en persona."

## Sistemas de alarma en el edificio administrativo

Los sistemas de alarma están instalados en todas las puertas de las oficinas excepto en la del departamento de seguridad. En dicha oficina acostumbra a haber dos miembros de seguridad en alerta y otros dos en descanso. Las alarmas de cada oficina pueden ser desactivadas por cualquier individuo (efectuando una Tirada de 9+; MD+2 por cada Nivel de Habilidad Electrónica superior a -1); en el caso de que se falle el intento se deberá ver si se ha disparado la alarma (esto tendrá lugar si el árbitro obtiene una Tirada de Efecto de 8+; MD- Nivel de Habilidad Electrónica del aventurero que efectuó el intento); si esta se ha disparado los personajes no se percatarán de ello (por eso la tirada debe de ser secreta) y en 20 seg. se presentará en dicha oficina un miembro del servicio de seguridad. En el caso de que dicho miembro de seguridad no de señales de vida en 30 sg. se dará la alarma a toda la explotación, con lo que en 2 minutos todas las salidas estarán cerradas y los 30 trabajadores registrando la factoría. En el despacho de Moberg hay instalada una alarma igual en el ascensor.

En todas las zonas marcadas en el diagrama con un asterisco hay una cámara perteneciente a un circuito de TV cerrado que está controlado por el departamento de seguridad. La posibilidad de que sea detectado por este sistema depende en gran medida de la zona:

- 1-En la sala de recepción: 8+ (MD -2 si visten ropas oscuras)
- 2-En corredores: 7+
- 3-En despachos: 8+ (MD -2 si visten ropas oscuras)

Si se es detectado se siguen los mismos pasos que si se hubiera disparado una alarma.

## Conclusión

Si los aventureros consiguen los documentos y los entregan a las autoridades navales de Lanth, Moberg será arrestado y juzgado, respondiendo ante una lista de cargos más larga que su brazo. En cualquier caso, los aventureros dispondrán de algo de tiempo para divertirse en los festejos de la alegre Lanth.

La recompensa por la denuncia de Moberg deben buscarla los propios personajes y se pueden tener en cuenta dos aspectos:

- a) Pueden hacerlo altruísticamente tan sólo por el deseo de ver encarcelado a un criminal.
- b) Si los personajes así lo deciden pueden optar por hacerle chantaje con los documentos obtenidos en su despacho, pero el árbitro no debe influir ni sugerir esta decisión. El máximo que Moberg está dispuesto a pagar por los documentos es 2 MCr. y en el momento de la transacción intentará quitar de enmedio a los aventureros acudiendo a la cita con varios matones que actuarán en el momento

preciso y no aparentarán estar con él, sino que serán parroquianos de un bar, obreros de los astilleros, etc. El árbitro deberá crear la situación de acuerdo con los deseos de los jugadores en cuanto al lugar de la cita teniendo en cuenta que las armas que los matones pueden llevar sólo serán armas cortas (revólveres, automáticas, etc.).

## PNJ Principales

### Fabian Moberg

Nativo de Rhylanor/Rhylanor, oscuro ejecutivo de Astilleros Generales LIC en las Oficinas de Rhylanor, consiguió un rápido y meteórico ascenso en la compañía hasta serle asignada la gerencia de Ferromagnetic Industries SL con sede en Lanth. Se dice que pasó implacablemente por encima de otros ejecutivos que le precedían en antigüedad mediante descalificaciones profesionales. Dentro de Astilleros Generales LIC se le considera como un brillante administrador y uno de los ejecutivos senior más importantes del sector.

Características: PPU 786A99

Habilidades: Admin. IV, Soborno III, Computadores II, Recursos I, Arma corta II, Voladora I.

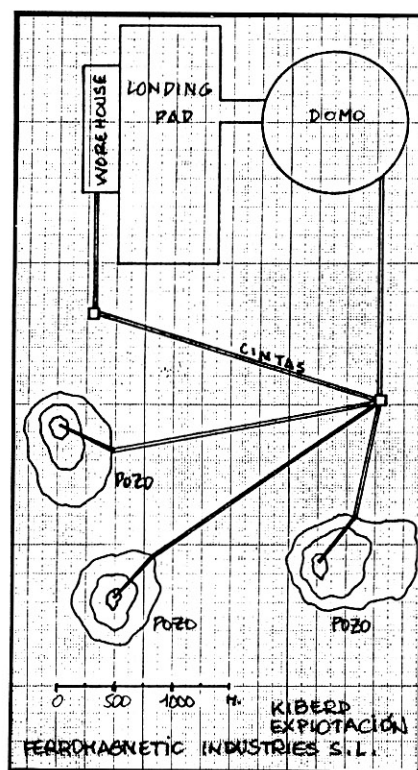
Edad 43 años.

### Joanna Shelley

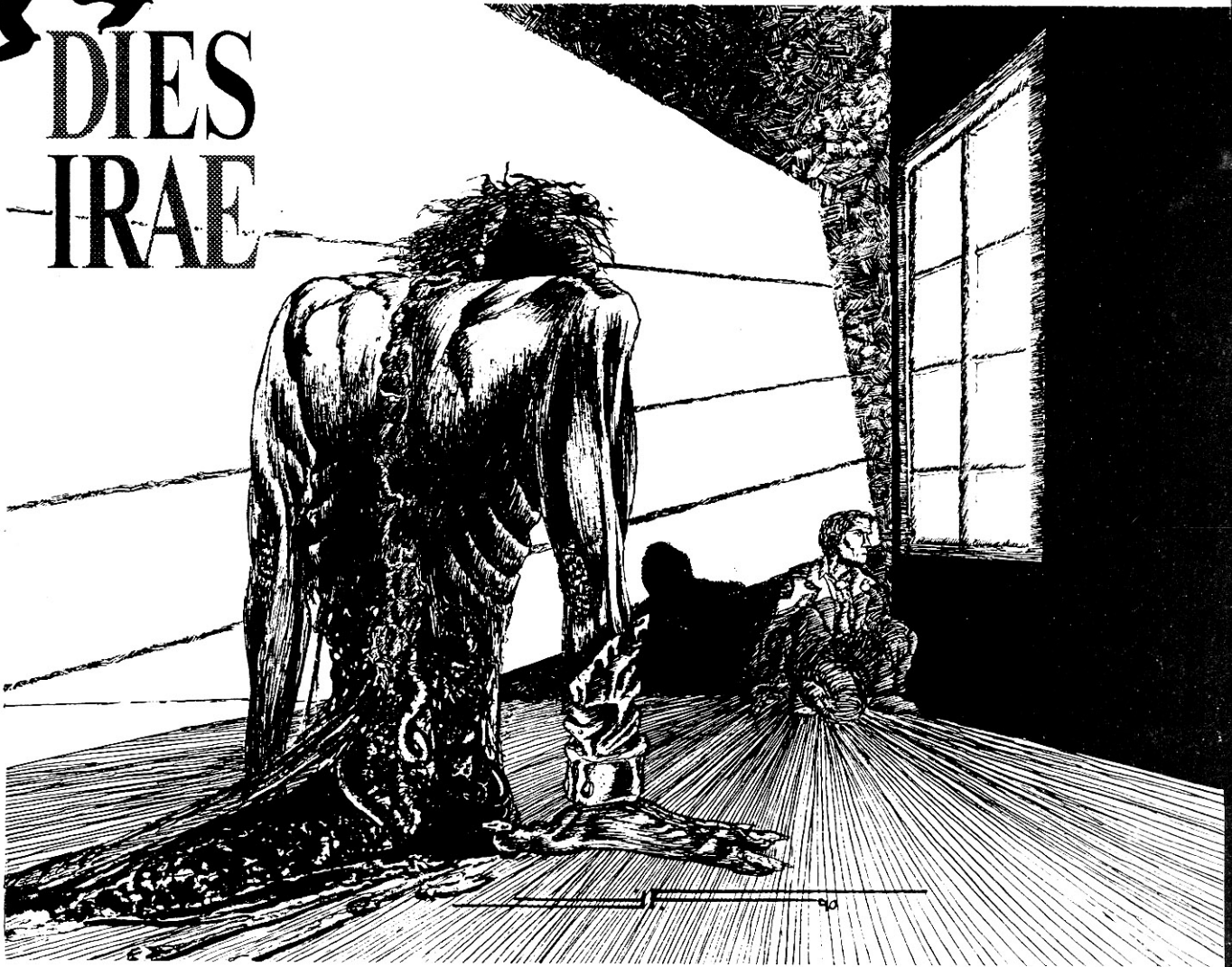
Características: PPU 696976

Habilidades: Arma corta II, Admin I, Soborno I, Ins. Callejero I.

El equipo que tiene Joanna es el típico de una detective y el que se puede conseguir en una ciudad natal, lo cual incluye, apartamento, coche, etc. En el aspecto físico, Joanna es una atractiva mujer de 28 años bastante fría en su relación profesional pero ardiente en una relación sentimental.



# DIES IRAE



# LA LLAMADA DE CTHULHU

Por Paco Pepe Campos

Dedicado a Luis, Sandra y Luis Jr.  
Inspirado en "Raise The Dead", de Venom (LP: "Black Metal"), "La noche de los muertos vivientes" y "Demons" de Darío Argento. © 1990 Club Warmice-Cthulhu Mechanix Believers

## INTRODUCCION

El grupo de investigadores es invitado a cenar en casa de Mary Webster (Veáse **Bachannale**), la cual les ha prometido algo "especial" para después de cenar. Una vez allí, las cosas empezarán a funcionar poco a poco en una macabra sucesión de hechos.

## INFORMACION DEL GUARDIAN

Este módulo es un "remake" sangriento de "La noche de los muertos vivientes" de George A. Romero. Se le han añadido detalles de "Del Más Allá" (From Beyond) de H.P. Lovecraft, la inclusión de N. y algún rasgo tomado de "Re-Sonator", versión cinematográfica del relato antes citado de nuestro escritor favorito. Tus investigaciones se van a encontrar de verdad con más de lo que pueden manejar, palabra!

## ACTO I: UNA CENA DE ETIQUETA

Si los PJ tuvieron el gusto de conocer a Mary Webster en el pasado serán invitados para "desagraviarlos" de lo ocurrido durante la fiesta descrita en "Bachannale" (Troll Nº16). Si no... bueno, tu eres el Guardián, invéntate algo plausible. Seguro que no rechazarán una invitación a cenar con la "jet set" de Boston.

Aparte de ellos, hay otros invitados a la cena. Mary se encargará de presentarlos:

- 1- Leonard Timson, banquero. Gordo, pomposo y pesado. No para de contar chistes malos. El que esté a su lado acabará con dolor de cabeza.
- 2- Grace Sutton, actriz. Encantadora y charlatana; y por supuesto elegantísima. Es la prometida de Timson.
- 3- Horace Logfellow. Profesor de la Universidad de Miskatonic, docente de lenguas modernas. Afable y un poco sordo (No, no sabe nada de los Mitos!).
- 4- Violet Carson, dilettante. Ricachona gorda que rezuma Chanel nº 5. Es íntima amiga de Mary Webster. Cotilla e indiscreta al máximo.
- 5- Crawford Tillinghast, neurocirujano. Es pariente lejano de Mary. Reservado, discreto y educado. No se hará notar demasiado en la reunión.

6- James Grinder (?), elegante gigoló que pretende embaucar a Mrs. Carson. Distinguido aunque un poco horterá.

7- Lewis Wakeful, traductor de novelas de todo tipo. Es un amigo personal de Mary. Gordito, jovial y muy barbudo.

8- Clark Ashton-Smith, poeta y escritor. Publica para "Weird tales" y en realidad se trata de N. Será el responsable de todo el meollo del módulo.

La cena será opípara y excelente. Durante la misma (y dependiendo de como se coloquen a la mesa) los investigadores podrán dialogar con los demás comensales. Aunque poca cosa podrán sacar.

Tras servir café y licores en la biblioteca (No, para Mary no hay Ley Seca), la tan prometida sorpresa no se hará esperar. Se trata de Madame Sandra, una adivina conocida de la dueña de la casa. Es una mujer bajita, morena; su rostro inspira paz y majestuosidad. Habla con un espeso acento francés y se ofrecerá a leer las cartas a los presentes (PJ incluidos, si lo desean). Puede consultarse "A propósito del Diablo", publicado en Troll nº 15, a tal efecto.

Agotadas las consultas de Tarot, Mary pro-



pondrá a sus invitados una sesión de Oui-ja (ya sabéis, las letras y el vasito), conducida por Madame Sandra. Y aquí es dónde empieza la castaña. Porque N. usurpará al "espíritu" para reírse un poco.

Preguntado el espíritu para que revele su identidad, dirá ser "el elegido egipcio" (Nota: "Hotep" es un sufijo egipcio que significa precisamente "el elegido". Sólo aquellos personajes familiarizados con escritura jeroglífica egipcia tienen un 10% de posibilidades de darse cuenta de ello e intuir con quién se están jugando los cuartos.)

Dará algunas respuestas vagas a las preguntas que se le hagan y, atención, aquí empieza la parte fuerte. Sin venir a cuento con la pregunta, responderá: "Alguien de aquí morirá". Si se pregunta que quién, tirar 1D6 en la lista de invitados (se exceptúan Tillinghast y el propio N.). Esa persona fallecerá en los dos días siguientes por obra y gracia del Caos que se Arrastra, de manera poco sospechosa. Para finalizar, y entre el pánico general, dará un enigmático mensaje: "DIES IRAE TH AD" y el vaso saltará en pedazos. Madame Sandra está pálida y sudorosa. Nunca ningún "ente" se había portado así.

Los invitados intentarán quitarle importancia a lo ocurrido y la persona "condenada" acabará por calmarse. Madame Sandra rehusará hacer comentarios. El único que conserva el buen humor es Athon-Smith. Todos se marcharán a casa, mientras los acontecimientos siguen su rumbo.

## ACTO II: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

Un par de días más tarde, los PJ reciben noticia, vía telefónica, leyéndolo en el periódico o por un amigo común, de que la persona cuya muerte fue profetizada por el "espíritu" ha fallecido víctima de un ataque al corazón. El guardián añadirá los detalles que crea convenientes y caso de que los PJ se empeñen en investigarlo, todo será absolutamente normal. N. no deja rastros.

Ese mismo día, uno de los PJ recibirá una carta en el correo de la tarde expresada en estos términos:

TILLINGHAST MANOR  
OAKDALE, BOSTON

*Estimado amigo:*

*Se que no nos conocemos demasiado, pero como me parece usted persona digna de la mayor confianza, me atrevo a abusar de su consideración.*

*Estoy llevando a cabo una serie de experimentos que creo que harán mucho bien a la medicina y cuya naturaleza no puedo revelarle debido a la poca extensión de esta esquila. De un tiempo a esta parte tengo la sensación de que me vigilan, y no me tome por un chalado si le digo que temo que mi vida y mis experimentos corren peligro. Le imploro que si le es posible venga a verme a mi casa de Oakdale, a diez millas de Worcester, donde tendré sumo gusto de hospedarle y ponerle al corriente de todo este extraño asunto.*

*Vuelvo a decirle que es importante que acuda usted. Vivo solo, sin parientes ni amigos, y necesito a alguien en quien confiar. Espero su respuesta a vuelta de correo. No se arrepentirá.*

*Sinceramente Suyo,  
Crawford Tillinghast*

Es decisión de los PJ el acudir a la llamada de Tillinghast o no. Pero tú, Guardián, deberás preocuparte de ello por esos tortuosos métodos que tú conoces.

## ACTO III: RAISE THE DEAD

Crawford Tillinghast está actualmente trabajando en un aparato que ha bautizado como "Re-Sonator". Este cachivache está pensado para estimular las funciones cerebrales, con la consiguiente aplicación para el tratamiento de enfermedades mentales profundas y lesiones cerebrales. Pero N. ha decidido darle otro fin. Se ha desplazado a Oakdale, ha matado al neurocirujano y ha tomado su apariencia. Convenientemente alterado por el Caos que se Arrastra, el "Re-Sonator" se ha convertido en un aparato de pesadilla. Sus ondas amplificadas ponen en funcionamiento el sistema nervioso de los recién difuntos y les convierte en muertos-vivientes.

N. pretende con ello hacer de las suyas y extender el caos y la locura.

Una vez que los investigadores lleguen a Oakdale, al filo del anochecer, no será difícil encontrar Tillinghast Manor. Ya allí, N. en la forma de Crawford Tillinghast negará todo hecho afirmado en la carta enviada a los PJ. Dará como excusa los nervios, el estar solo y asegurará que no pasa nada anormal; incluso que él no ha escrito esta carta y que todo ha podido ser una broma de mal gusto. Agardecerá la buena intención a los investigadores y los despedirá con amabilidad.

Cuando estén fuera, de camino al pueblo para hospedarse y con la mosca detrás de la oreja, serán interceptados por un grupo de seis o siete tipos extraños. "Veis a un grupo de tipos muy extraños. La oscuridad no os deja ver bien, pero parecen vagabundos o algo así. Tiro de Descubrir... vale, bien, sólo dos cosas curiosas: uno va totalmente desnudo y otro lleva la mandíbula atada con un trozo de trapo. A ver, un tiro de Idea... Fantástico, chaval, ahora me tiras por COR... No lo sacas, pierdes... ummm... 3 puntos de Cor. ¿Qué por qué? Amigo mío, esa costumbre de atar las quijadas para que no se muevan sólo se practica con los difuntos... y estos tipos, a pesar de

estar muertos, están andando y moviéndose..."

Será un poco difícil lidiar a la brava con estos cadáveres ambulantes y el amigo Guardián se ocupará de que en la lejanía vean una granja abandonada donde podrán refugiarse. La idea es que se pueda reproducir la escena del asedio de la película que da pie a este módulo. Si se empeñan en ir al pueblo o en cargar contra Tillinghast, pásese a las secciones 5 ó 6.

## ACTO IV: LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

La granja abandonada consiste en una casita de una planta con paredes de piedra, llena de trastos. Una vez atrancada la puerta, en las cercanías se concentrarán 1D12+10 muertos vivientes asediando a los PJ. Las escenas que pueden verse a través de las ventanas (si alguien es lo bastante incauto como para acercarse) requieren tiros de COR a porrillo: muertos aquí y allá, dedicándose al canibalismo y otras "delicatesen". No será demasiado edificante.

Dentro de la casa pueden encontrarse un serie de objetos que pueden ser adecuados o no para la defensa, a saber:

- Varios tableros viejos.
- Dos docenas de clavos oxidados.
- Una sábana vieja.
- Cuatro cajas de madera.
- Ocho botellas vacías.
- Un cuchillo mohoso.
- Cerillas húmedas.
- Un hacha pequeña.
- Cuerda algo podrida, 10 metros.
- Un crucifijo (?).
- Varios libros vetustos.

-Y todo aquello que el Guardián estime conveniente, amén de medio galón de keroseno para quinqués, un quinqué roto y un cesto de mimbre.

La idea es que los PJ aguanten hasta el amanecer. En ese momento serán rescatados por la Guardia Nacional, que ha descubierto como acabar con los monstruos. Sin embargo, durante el "play-testing", los investigadores se empeñaron en salir a campo abierto confiando en sus armas y fueron vilmente masacrados y devorados (a excepción de una investigadora que logró acabar con uno de ellos ¡de un puñetazo!). Véase más adelante las reglas especiales para la caza del muerto-viviente.

## ACTO V: EL JUICIO FINAL HA EMPEZADO EN OAKDALE

Perseguidos por los monstruos, los PJ pueden ser capaces o no de llegar a Oakdale, sólo para encontrarse con que todas las casas están cerradas a cal y canto y de que son bastante vulnerables en la calle. Escenas de horror por doquier, mientras los muertos vivientes se ponen morados a base de hígado de pueblerino. Sangre, sudor y tripas por un tubo, no lo escatimes, amigo Guardián. Los muertos en vida se multiplican en progresión geométrica, puesto que cada víctima se alzaría poco después aunque esté mutilada. Más horror "nasty". Varias sesiones de video de películas tales como "No turbéis el sueño de





los muertos", "Nueva York bajo el terror de los zombies atómicos", "El retorno de los muertos-vivientes" y otros pastiches pueden ser de gran utilidad para poder captar la atmósfera.

Por supuesto, si cae algún investigador, no desprecies tan buena ocasión de convertirle en PNJ de tan original manera. Igual que antes, se trata de sobrevivir hasta que llegue la Guardia Nacional o los hombres del sheriff... o ir a buscar a N. y abortar el plan.

## ACTO VI: HARAN TUMBAS DE VUESTRAS CIUDADES, Y CATEDRALES DE VUESTROS CEMENTERIOS...

De nuevo perseguidos por los malditos cadáveres animados, los agueridos investigadores lograrán o no llegar a casa de Tillinghast. N. ya se ha cansado del juego y opta por marcharse a otra parte. Hay un 25% de probabilidades de que los PJ se lo encuentren y tengan que enfrentar sus maltrechas fuerzas contra él. Si no está al llegar ellos, otra sorpresa estará aguardando: el cadáver animado del auténtico Crawford Tillinghast. Sólo hay que eliminarlo, buscar el "Re-Sonator" y apagarlo o destruirlo. Hecho esto, lo que mantenía en pie a los cadáveres deja de tener efecto y la pesadilla ha sido conjurada.

El amigo Guardián combinará todas estas secuencias aquí esbozadas como mejor le parezca y es libre de añadir cuantos detalles y situaciones guste. Para eso eres el máster. No vamos a dártelo todo hecho.

Por cierto, si los PJ todavía no han destripado el famoso mensaje críptico en la sesión de Oui-ja (es ciertamente enrevesado), con un tiro de Idea/2 puede explicarse que DIES IRAE TH AD es el anagrama de RAISE THE DEAD (Inglés: Alzar los muertos). A su vez, "Dies Irae" significa en latín "el día del juicio final" (Día de la Ira) y según la tradición bíblica, ese día los muertos resucitarán.

## TELÓN FINAL: LA VICTORIA DEL MENSAJERO DEL MIEDO

Como epílogo, cuando todo haya pasado,

alguno de los PJ supervivientes (si queda alguno), recibirá el último ejemplar del "Weird tales". En él figura un poema de Clark Ashton-Smith; uno de sus pasajes reza así:

"La luna llena es mi única luz  
lobos que aúllan, cenizas sobre cenizas  
polvo al polvo que vuelve a renacer  
Nosotros alzaremos a los muertos  
nada va a detenernos, alzaremos a los muertos..."

## REPARTO Y ESTRELLAS INVITADAS

### PNJ Standard

FUE 10, CON 11, TAM 9, DES 9, APA 13, INT 15, POD 8, EDU 12, COR 40, PG 10

Competencias: Las bases respectivas

### Madame Sandra

FUE 12, CON 9, TAM 10, DES 14, APA 14, INT 16, POD 14, EDU 11, COR 65, PG 11

Competencias: Charlatanería 45%, Oratoria 34%, Ciencias Ocultas 75%, Clarividencia 67%, cartomancia 80%, Primeros Auxilios 50%, Hablar francés 90%.

### Clark Ashton-Smith (Nyarlahotep)

Véase libro de reglas

### Muerto-Viviente

FUE 12, CON 18, TAM 12, DES 11, POD 1, PG 13 (Especial)

Mov 6. Armas: Garras 35% (daño 1d6 + 1d6), Mordisco 25% (1d6 +1)

Aparte de echarle un vistazo a las reglas en el apartado "zombies", este tipo de monstruos sólo serán vulnerables a los impactos críticos (que harán un daño normal) o a los impactos en la cabeza que les resten al menos 1/3 de sus puntos de golpe. Si no usas la tabla de localización de impactos, puedes mirar las reglas para destruir esqueletos (puntos de daño sacados x 5 = % de destruir al zombie).

Destruída la cabeza, cesa la animación del cadáver. Toda víctima de los monstruos que tenga intacta la cabeza se levantará 1D10 + 2 asaltos más tarde con características similares a las antes expuestas.

En el primer cuerpo a cuerpo con los muertos-en-vida, el ver que las balas no les hacen daño, sino que los desfiguran más, precisará tiro contra COR 6 -1 punto de COR.

# DUNGEONS & DRAGONS

# LA ÚLTIMA CANCION DE WIMPY WHOOPY

Por Radegundo de Maguncia

Una aventura de  
**Dungeons & Dragons**  
para 4-6 personajes  
de nivel 3-5.

## PRIMERA PARTE: EL RECITAL

Tras una marcha especialmente agotadora el grupo de personajes llega a Falstrap, una aldea cuya principal atracción es la Posada del Demonio, punto de encuentro de viajeros y comerciantes.

Está atardeciendo y el olor a cordero guisado flota en el aire. En el interior (ver mapa 1) el posadero Bonicac y su esposa Recareda se afanan con la cena y las bebidas. Algunas mesas están ocupadas por tratantes de ganado vacuno y buhoneros. El ambiente es tranquilo y las gentes pacíficas. El vino es servido generosamente con la cena (1 moneda de oro por personaje) y propicia a la charla. Como siempre que hay charla, algunos rumores pueden circular de mesa en mesa.

Un máximo de 3 a escoger con 1D6 de esta tabla:

1-Bastantes viajeros han desaparecido transitando por las Montañas Rojas, al norte de Falstrap (cierto).





2-Por lo menos una docena de Trolls moran en las Montañas Rojas, al norte de Falstrap (falso).

3-El duque de Graynor, enloquecido por la violación y asesinato de su hija, ronda por la región con un escuadrón de berserkers matando a todos los extranjeros que encuentra en su camino (cierto).

4-Dentro de dos días se cumple el centenario de la quema de brujas en Falstrap. Arpías y otros seres malignos serán vistos y sufridos en la región (falso).

5-En las montañas Rojas se oculta una fabulosa mina de oro (cierto).

6-Varios mercaderes de la región han sido desvalijados sin sufrir daño y sin poder acertar a explicar como se perpetró el robo (cierto).

Hacia el final de la cena irrumpen en la posada dos estrafalarios personajes. Uno es un ceñudo hóbbit pelirrojo cargado con un grueso saco y el otro un joven de aspecto vivaracho vestido de verde y tocado con un

gorro del mismo color del que sobresale una gran pluma roja. El joven se presenta como Wimpy, el trovador, y propone al posadero amenizar la cena con sus canciones para después pasar el gorro en pos de alguna moneda. El posadero consiente y Wimpy, tras afinar su laúd, ataca con su canción.

*Nota para el DM:* ataca es el término adecuado ya que Wimpy y su colega Bruno, tras pactar por una fuerte suma con un Mago Elfico, han aprendido algunas canciones muy útiles. El laúd es mágico y en combinación con las estrofas aprendidas por Wimpy tiene 3 facultades distintas según la canción tocada. Para esta ocasión Wimpy emplea la sonata de Yawn en Mi bemol cuyo efecto se traduce para todo aquel que la oye (excepto el cantante y Bruno que lleva gruesos tampones de cera en los oídos) en el equivalente de un conjuro de sueño (con Malus de -3 en el tiro de Salvación).

Si algún personaje queda en pie tras esta canción, Wimpy tras mascullar "¡Demonios!

vaya muermo de público... ¡Pasemos a algo más alegre!, entonará la marcha de Yih-hi-hi en Sol mayor cuyo efecto produce en el oyente una risa convulsa durante 1D20 turnos tras la cual el personaje cae totalmente exhausto durante 1D10 turnos más. Se permite tiro de Salvación contra conjuro pero con Malus de -3.

Si pese a esto alguien queda en pie o no ha sido afectado por las canciones anteriores, Bruno desde un rincón disparará con su ballesta un dardo narcotizante (Bonus de +3 al tiro de Golpe por su extraordinaria Destreza).

El dardo dopará al personaje durante toda la noche y además le provocará un estado de debilidad posterior (Fuerza reducida a la mitad con todas sus consecuencias) durante 1D6 días.

Wimpy puede secundar este ataque de Bruno con uno de sus tres dardos de idénticas características (bonus de +1 al tiro de golpe por Destreza).

Cuando los personajes salen de su letargo al día siguiente comprueban que evidentemente han sido robados. Las monedas de oro que llevaban al iniciar la aventura, las joyas, anillos y por lo menos uno de los objetos más valiosos de su inventario ha desaparecido (en el caso de un guerrero su mejor arma, en el del mago o elfo su libro de Magia, etc.).

Grande será el mosqueo.

Se impone salir rápidamente tras los ladrones.

Si se interroga a las gentes del lugar, Pastak, un campesino madrugador puede recordar si es suficientemente motivado con oro o amenazas que un joven y un hobbit cargado con un enorme saco salieron de la posada antes del amanecer con dirección al norte, hacia las Montañas Rojas. Es todo cuanto puede decir porque es todo lo que sabe.

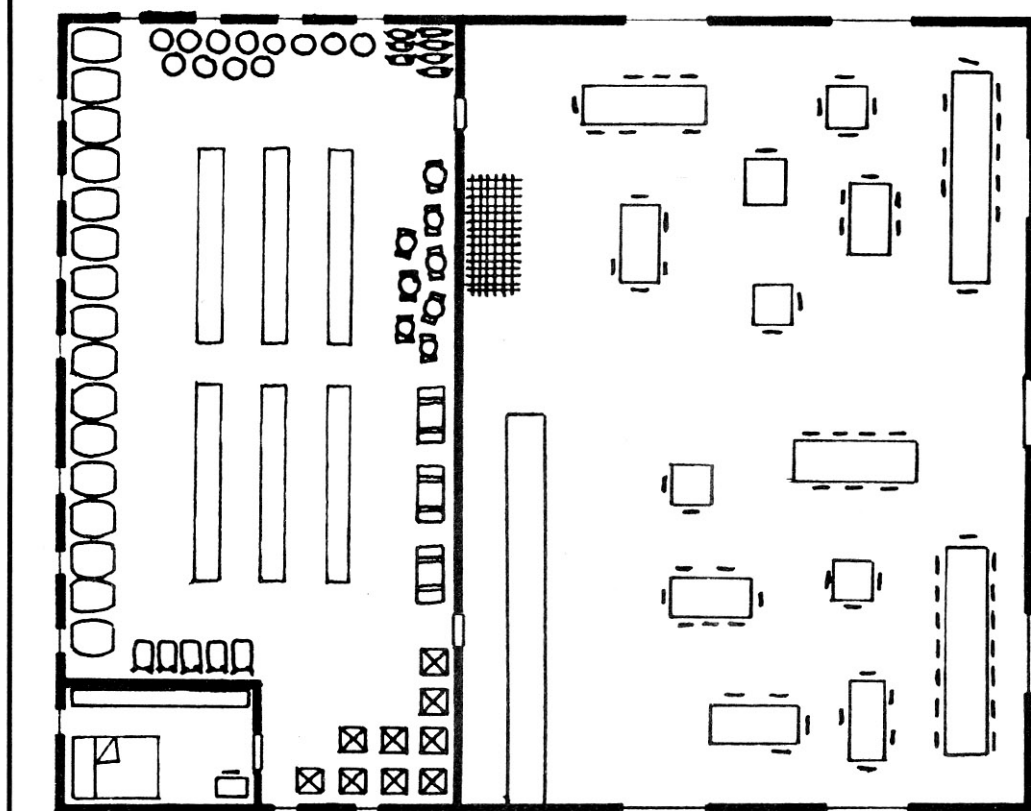
## SEGUNDA PARTE: PERSECUCION

Al cabo de media jornada de marchas forzadas hacia el norte los personajes alcanzarán las estribaciones de las Montañas Rojas. El sendero serpentea ascendentemente entre cornisas y desfiladeros. El lugar es siniestro y parece ideal para una emboscada.

Dos tigres dientes de sable son de esta opinión y atacan al grupo por sorpresa.

Superado este desagradable encuentro los personajes prosiguen su travesía. Casi al anochecer unos quejidos atraen su atención. Se trata de Bruno, el hóbbit ladrón que se halla atrapado en una grieta de un barranco a unos 50 mts. del camino principal. Parece aterrado y suplica que se le saque de allí porque le parece que algo ronda en el agujero en donde está atrapado. Promete revelar lo que ha sucedido pero necesita salir de allí ya. Si los personajes se retrasan en sacarlo, verán como de repente empieza a aullar como un poseso, enrojeciendo y finalmente muriendo. Si se le saca, tras él surgirá el morador del agujero: una enorme serpiente pitón de las rocas que amenaza con acabar con el exhausto hobbit.

Si Bruno consigue ser rescatado, tras reponerse un poco explicará que tras robar en la posada escapó con Wimpy a todo trapo hacia las montañas. Durante la travesía fueron ata-



LA TABERNA.

cados al mediodía por un grupo de enanos surgidos no se sabe de donde. Bruno consiguió escapar de la red arrojada a ellos abriendo una pequeña brecha y echándose a rodar por el barranco para esconderse en el citado agujero. Wimpy fue capturado con todo el botín que llevaban, incluyendo las pertenencias de los personajes.

Desde su agujero, Bruno ha visto como el grupo de enanos, unos 10, se dirigía a una matas cercanas para desaparecer por allí acto seguido. Supone que es la entrada a su guarida.

Bruno está obsesionado por rescatar a su compañero y ofrecerá su ayuda incondicional al grupo con tal de salvarlo. Intuye que los enanos reservan a su presa un destino extraño y horrible: "Jamás vi enanos como esos ¡Jamás! La ferocidad de su mirada; la crueldad del rictus de sus labios..."

*Nota para el DM:* Bruno ha remarcado algo más que no cuenta: el polvo de oro adherido a las ropas y barbas de los enanos. Un indicio que apunta a la real existencia de la fabulosa mina de oro...

Los personajes pueden descansar o internarse inmediatamente por la abertura tras las matas.

En caso de descanso consultar una sola vez la siguiente tabla de monstruos errantes (1D6)

1/4- Todo tranquilo.

5-Aparece otro Tigre Dientes de sable de características idénticas a los anteriores.

6-1D10 Stirges con ganas de sangre.

## TERCERA PARTE: EN LA MINA

Tras las matas se inicia un oscuro túnel que serpentea hacia el norte durante cerca de 20 metros. El túnel, bajo y estrecho (mapa nº2) desemboca en una bifurcación. El túnel de la derecha tiene una pequeña valla de madera con un viejo cartel escrito en común que anuncia "No pasar. Peligro de derrumbe". El túnel de la izquierda continúa sin obstáculos.

*Nota para el DM:* Si los personajes examinan detenidamente el túnel de la derecha y la valla podrán ver que en ella hay restos de lo que parece ser sangre y polvo de oro. El túnel de la izquierda aparentemente sin problemas conduce a una caverna (2) con una aparente salida al norte (en realidad pintada en la roca con mano experta). Si los personajes entran por las buenas en esta caverna la trampa que de reja que hay instalada en la entrada se activará cerrándose y dejando atrapados a los personajes que hayan penetrado. La trampa se activa al tocar o chocar contra la falsa salida. Una vez dentro los personajes se verán enfrentados a los 8 murciélagos gigantes que atacan desde el techo.

Se puede intentar destruir la reja a golpes o con conjuros. Hay que totalizar 127 impactos (tipo daños con arma) para destruirla.

La valla del túnel de la derecha no presenta ningún tipo de problema y puede moverse merced a una bisagra. El túnel asciende un poco hacia el norte y desemboca en una especie de mirador (3). Abajo se extiende la negrura incommensurable de una extensa caverna.

En este mirador destacan unas escaleras que descienden hacia el abismo y lo que parecen ser dos catalejos orientados hacia el norte y sustentados cada uno sobre un rústico trípode.

*Nota para el DM:* los pretendidos catalejos no son sino dos ejemplares de la Lenticulari Troceps Carnivora (ver ficha de monstruos al final) que atacarán en cuanto algún personaje se acerque lo bastante para mirar.

El resto de la mina tiene los siguientes lugares de interés:

4-Una gran caverna con dos aberturas una al norte y otra al noroeste.

*Nota para el DM:* la pared del este oculta otra abertura hábilmente disimulada con pintura que simula pared de roca viva. Tras el lienzo se abre el pasadizo.

5-El pasadizo conduce a una puerta de madera que se abre únicamente hacia afuera. Tras la puerta una estancia con una puerta al sur (cerrada con llave). Guardan la estancia dos panteras a las que sólo la música melodiosa de una flauta o laúd puede calmar. En cualquier otra circunstancia las panteras, que guardan las pepitas extraídas de la veta maldita, atacan.

6-Tras una puerta cerrada con llave (resistencia de la puerta 150 PV) se halla el tesoro de los enanos guardado en tres gruesos cofres. Los cofres no están protegidos por ninguna trampa a pesar de la profusión de calaveras y símbolos siniestros que los adornan. Cada cofre contiene 1D6 por mil mo en pepitas.

7-Esta estancia constituye el primer cuerpo de guardia de los Enanos de la mina. Hay un 60%





de probabilidades de que 6 enanos se hallen allí comiendo, bebiendo o descansando (nunca duermen más de tres a un tiempo). La habitación contiene 6 juegos de grilletes, 3 látigos, 5 hachas de combate y 4 lanzas. Una puerta verde comunica al sur con otra estancia.

8-La estancia de Porkal Von Karal, el líder de los enanos, en donde pasa la mayor parte de su tiempo (90%) preparando nuevas emboscadas para reponer cautivos para la mina. Siempre está acompañado de un enorme perro negro. Ambos son igualmente feroces y crueles.

En la estancia de Porkal hay además de un catre y una mesa para desarrollar sus planes, un estante que contiene una poción de curación, un hacha de combate +2 y una flauta negra.

*Nota para el DM:* Esta flauta la utiliza Porkal para atravesar sin peligro la estancia 5 que protegen las dos panteras mientras sus sicarios depositan el oro extraído de la veta.

Dos arcones en un rincón contienen:

- a) Las pertenencias y armas hurtadas a los personajes.
- b) El laúd de Wympy, 450 monedas de oro, 3 joyas y un diario (ver anexo).

Ninguno de los arcones está protegido por trampa alguna aunque están cerrados con gruesos candados que se abren con la llave negra que Porkal lleva al cuello. Esta llave abre también la puerta de la estancia 6. La resistencia de cada uno de los cofres es de 80

Puntos de vida.

9-2 enanos guardianes custodian permanentemente en esta estancia a los esclavos de la mina, encerrados mientras no trabajan. La jornada impuesta es dura: desde el amanecer hasta el anochecer los esclavos extraen el oro de la caverna (11) y por la noche reciben alimento y reposo repartidos en las 5 grandes jaulas que hay en la parte sur. La resistencia de las jaulas es 85 y uno de los guardianes tiene las llaves de los candados. El mobiliario restante de la estancia consiste en una mesa, dos sillas para descanso de los centinelas y unas argollas insertadas en la pared y un letrero escrito en un tocoso común que reza: Rincón de los perezosos.

En las jaulas, cuando no están trabajando, se hallan:

Jaula 1: 2 buhoneros famélicos y enfermos.

Jaula 2: Wympy, que al parecer goza de buena salud dado que acaba de ingresar en la mina, y un caballero demacrado y cubierto de horribles pústulas que no recuerda ni su nombre.

Jaula 3: Dos elfos casi sin cabello, con tremendas ojeras y aquejados de fuertes temblores y náuseas.

Jaula 4: Un fornido herrero de Falstrap que atacará indiscriminadamente a quien abra la jaula. El pobre hombre está totalmente loco y aunque fuerte, su piel presenta grandes manchas verdosas y bultos.

Jaula 5: 3 humanos a los que un posible rescate llega demasiado tarde. Están muertos en posiciones que demuestran horrible agonía. Los

tres están calvos y terriblemente delgados.

En su corta estancia en la mina, Wympy ha podido apreciar tres cosas:

a) Frente a la caverna-celda hay un cuerpo de guardia con 3 centinelas más. Estos tres, junto con los dos de guardia mas otros 3 (provenientes de la sala 7) custodian la entrada de la caverna del oro a los prisioneros.

b) La caverna en donde los esclavos extraen el oro (11) posee una única pero inmensa veta. Durante horas interminables los esclavos pican la pared y recogen las pepitas en sacos de esparto que transportan hasta el túnel de salida de la caverna. Los enanos vigilan desde la entrada.

c) Wympy, a pesar de su afición por la riqueza teme profundamente regresar a la caverna. Sin embargo no sabe decir por que, no hay ningún ser horrible que ataque a los esclavos mientras sacan el oro... tan solo una gran piedra roja incrustada junto a la veta de oro que despierta calor...

En este punto los personajes deberán decidir varios temas. Por ejemplo lo que hacen con Wympy. Por su parte él está agradecidísimo por su liberación y da mil y una excusas por su comportamiento. El hobbbit Bruno, independientemente de lo que decidan hacer los personajes ya ha tomado su decisión: hacerse con todo el oro que pueda cargar. Si los personajes no van a la sala del oro, él se

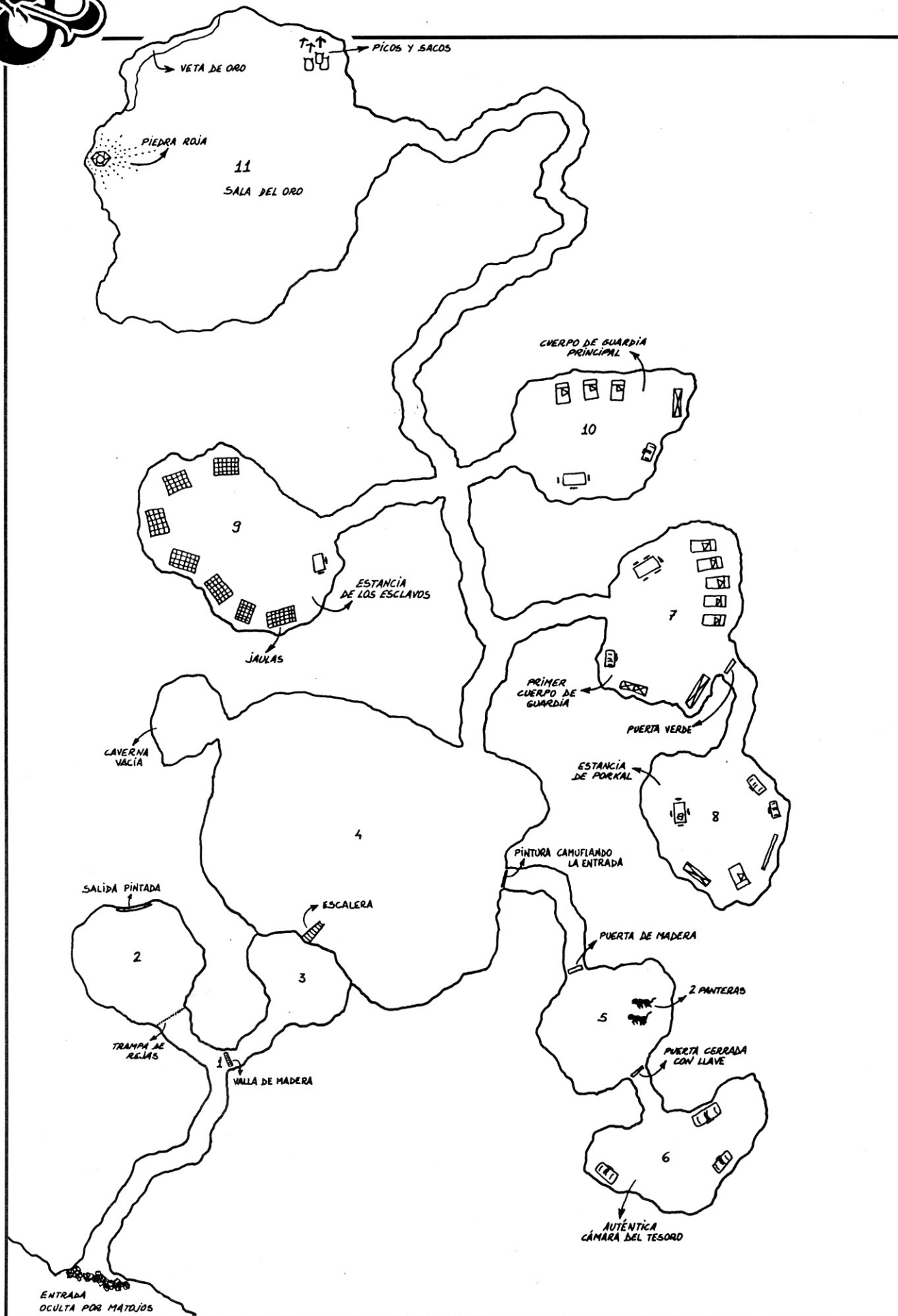


**JUEGOS de ROL**  
**FIGURAS de PLOMO**

TODAS LAS FIGURAS  
DE JUEGOS SIN FRONTERAS

**MODELISMO**  
**NAVAL**

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





esconderá para ir por su cuenta.

10-Cuerpo de guardia. Normalmente 3 enanos moran aquí excepto cuando refuerzan la escolta de los esclavos. La sala contiene 3 catres, un mesa y tres sillas, restos de comida y cerveza (equivalente a 2 raciones de un día). Bajo uno de los catres hay una bolsa con 3 grandes pepitas de oro que uno de los guardias ha escamoteado al botín general (valor por pepita 1D6 por 20).

11-La Sala del oro.

Se trata de una caverna bastante extensa con una gran veta de oro en la pared norte. La única iluminación es irradiada por una piedra roja de unos 3 metros de diámetro incrustada en la misma pared a unos 5 metros de la veta. *Nota para el DM* La citada piedra, de origen desconocido, es radiactiva. Todo personaje que entra en la caverna recibe automáticamente un 5% de radiación. Esta radiación se incrementa en un 10% por cada 2 turnos completos pasados en la caverna (20 minutos).

El oro no resulta contaminado por esta radiación. Un turno completo picando en la pared permite recoger 1D10 pepitas (cada pepita vale 1D6 por 1D20 mo).

Un personaje expuesto a cualquier dosis de radiación deberá realizar al cabo de 24 horas una tirada contra su porcentaje de radiación acumulada. Si el número obtenido está dentro de su porcentaje, el personaje enfermará en 1D20 días y tras una horrible agonía de 1D6 días morirá de cáncer galopante.

Por su parte Wimpy ha recibido una dosis de 20% de radiación.

Al abandonar la mina habiendo visitado o no la sala del oro, Bruno aparecerá tambaleándose con un grueso saco (en su interior 48 gruesas pepitas) y una dosis de radiación de 100%...

Una vez fuera de la mina los personajes pueden optar por regresar a Falstrap por el sur o seguir al norte hacia la ciudad de Morganthe (aproximadamente a dos días de marcha). Si deciden esto último, al poco rato se toparán con el enloquecido Lord Graynor y 8 berserkers.

A la vista de los personajes, Graynor ordenará el ataque inmediato. Si Wimpy está con el grupo pedirá el laúd para neutralizar el ataque con su canción del Miedo (la última de su repertorio). Si la ejecuta todo el bando contrario debe realizar un tiro de salvación contra conjuro con malus de -3 o huír despavoridos durante 30 turnos (300 minutos).

Finalizado el encuentro, Wimpy devolverá el laúd.

El hobbit Bruno no participará en el combate porque no se encuentra demasiado bien. Al amanecer del día siguiente habrá muerto (si otras circunstancias de la partida no han acabado con él antes!).

Wimpy pedirá el laúd una vez más para una vez enterrado su compañero entonar una simple canción de despedida. Finalizada la elegía y con lágrimas en los ojos, romperá el laúd por la mitad antes de que nadie pueda impedirlo. Habrá sido su última canción...

## PNJ Y CRIATURAS

### Wimpy Whoopy (Ladrón IIIer Nivel)

CA 6 (Cuero + Bonus 1 por destreza); AT Dardo 1D4 + Narcótico (tiene 3) o Daga de plata 1D4 o canción; PRO Ladrón 3; MR 7; T Medallita de oro (50 mo), bolsa con 200 mo, 4 gemas y 1 joya; AL Caótico; PX 40; PV 10. Tiene +1 al tiro de golpe con proyectiles.

### Bruno el Hóbbit (Guerrero IV nivel)

CA 4 (cuero + 3 por bonus de destreza); AT ballesta 1D4 + Narcótico (6 flechitas) ó daga de plata +1 (1D4+1); PR Guerrero IV; MR 6; T saco con 1 Libro de Magia -2 hechizos de nivel 1; 1 de 2º y 2 de 3º, 5 gemas, 4 joyas, 827 mo y un broche de absorción de daño -250 mo que absorbe hasta 10 PV de daño; AL Caótico; PX 35; PV 14.

### Tigres dientes de Sable (2)

CA 6; DG 8; AT: 2 zarpazos/1 mordedura; D: 1D8/1D8 (2-16); PR Guerrero 4; MR 10; AL Neutral; PX 650; PV 28.

### Murciélagos Gigantes (5)

CA 6; DG 2; AT: 1 mordedura; D: 1D4 + especial (T. de Salvación contra Parálisis o inconsciente durante 1D10 rounds); PR Guerrero 1; MR 8; AL Neutral; PX 20; PV 3, 5, 8, 6, 5.

### Lenticulari Troceps Carnivorae (2)

El Lenticulari es un animal de 3 patas con aspecto asombrosamente parecido a un catalejo. Su boca segrega una saliva que simula el

# naipe

## JUEGOS

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





lente por donde podría mirar la víctima. En el caso de que la víctima ponga el ojo en "la lente" recibe ácido y corre el peligro de perder el ojo por la poderosa mordedura del animal. CA 7; DG 2; AT: Mordedura (si se pone el ojo marca y quemadura 1D4, tirada % de CON x 4 o se pierde el ojo); D: 1D6; PR Guerrero 2; MR 12; AL Neutral; PX 100; PV 10, 12.

#### **Panteras (2)**

CA 4; DG 4; AT: 2 zarpazos/1 mordedura; D: 1D4/1D4/1D8; PR Guerrero 2; AL Neutral; PX 75; PV 13, 20.

#### **Enanos (cuerpo de guardia sala 7) de 2º nivel (6)**

CA 5; AT: arma (Hacha de combate); D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; PX 20; T c/uno bolsa 1D4 pepitas de oro; MR 8; PV 5, 12, 8, 9, 12, 6.

#### **Porkal von Karal (4º nivel)**

CA 4; AT: Hacha doble filo gansa; D: 1D8+2; PR Guerrero 4; AL Caótico; PX 75; T anillo protección +1; MR 10; PV 14.

#### **Perro de Porkal**

CA 7; DG 2+2; AT: Mordedura; D: 2D4 (2-8); PR Guerrero 1; MR 11; AL Neutral; PX 25; PV 12.

#### **Enanos guardianes de los esclavos (2). 2º nivel**

CA 5; AT: arma (Hacha); D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; T c/uno bolsa con 2 pepitas; PX 20; PV 4, 12.

#### **Herrero Loco (Guerrero de 1er nivel)**

CA 10; AT: 2 puñetazos; D: 1D4+1/1D4+1; PR Guerrero 1; AL Caótico; T no; PX 10; PV 9.



#### **Enanos Guardianes cuerpo de guardia frente a celdas (3)**

CA 5; DG 8; AT: Hacha; D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; T c/uno bolsa con 2 pepitas; PX 20, PV 8, 11, 6.

#### **Enanos cuerpo de guardia sala 10 (3)**

CA 5; AT: Hacha; D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; T c/uno bolsa con 1 pepita; PX 20.

#### **Lord Graynor, Guerrero 5º nivel**

CA 3 (coraza); AT: Mandoble 1D10 (+2 al Tiro de golpe por furia Berserker); PR Guerrero 5; MR 12; AL Caótico; T Medallón oro de los Graynor (tipo joya dañada); PX 100; PV 21.

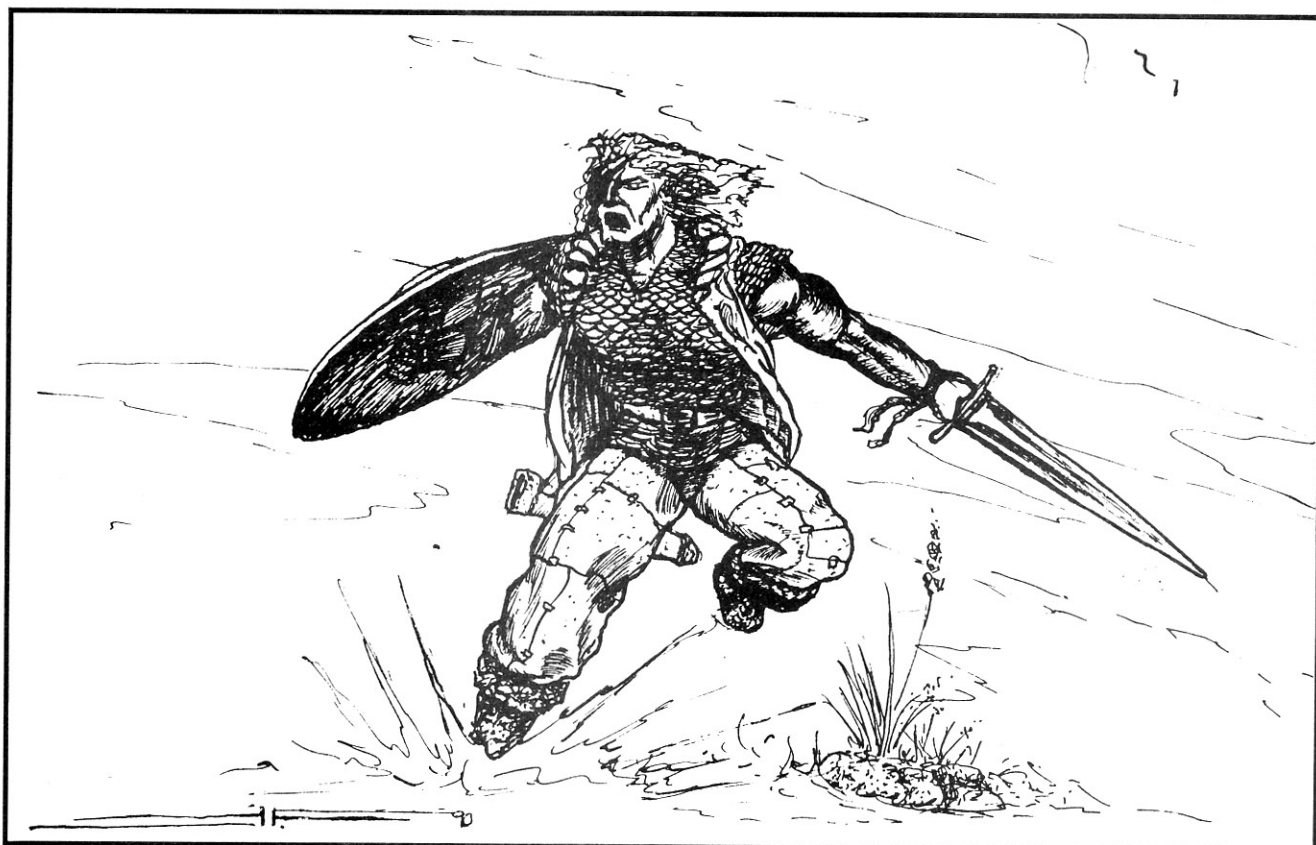
#### **Berserkers (8)**

CA 7; DG 1+1; AT: espada normal; D: 1D8 (+1 al T de Golpe por Berserkers); PR Guerrero 1; AL Caótico; PX 19; PV 2, 3, 5, 8, 6, 8, 9.

#### **Anexo: El diario**

Lo más destacable del diario figura en las siguientes líneas: "...bemos descubierto por fin la mina de oro... Están muriendo inexplicablemente a los pocos días de trabajar en la gran veta de oro..."

El oro es de una pureza extraordinaria... la única solución viable es conseguir esclavos... Por culpa de los continuos ataques en las montañas hay cada vez menos posibilidad de "reclutar" personal... tendremos que hacer una incursión a Falstrapp para capturar gente..."



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

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

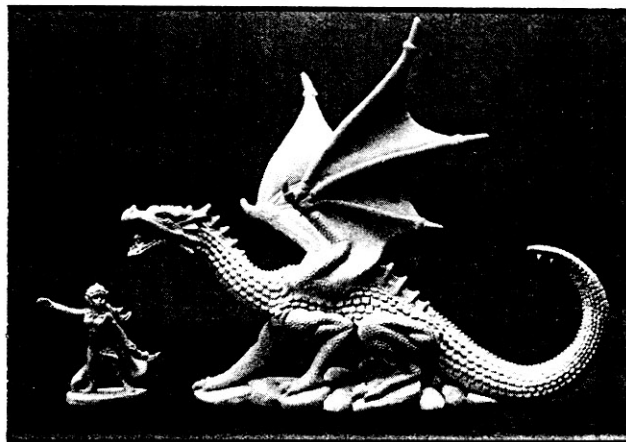
08034 Barcelona

Tel: (93) 2055056



# MINIATURAS DE FANTASIA DE 25 y 90 mm

**PARA COLECCIONES, JUEGOS, MAQUETAS, ETC....**



**FIGURAS INTELIGENTES  
(SE VENDEN POR SI SOLAS)**

**PIDELAS EN TU TIENDA HABITUAL  
O ENVÍA 30 PTAS EN SELLOS PARA LISTAS COMPLETAS  
JUEGOS SIN FRONTERAS  
AVENIDA DE ROMA 97-5-1, BARCELONA 08029**

UN SALUDO A TODOS LOS QUE NOS VISITARON EN EL FEJU



**TROLL**  
Diseños Orbitales  
c/ Pedró de la Creu 23, Bjos.  
08034 Barcelona

# ¡¡QUE NO TE PILLE SIN EL!!

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



**¡NO TE PIERDAS NINGUN NUMERO!**

Nombre	
Apellidos	
Fecha de Nacimiento	
Domicilio	
Localidad	Teléfono
Provincia	Código Postal

**Sistema de Pago:**

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

**Tipo de suscripción:**

- ☐ Nueva  
☐ Renovación

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

**ADEMAS**

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

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

Fotocopia o recorta este cupón



# Jocs & Games

C/. Muntaner, 193 Tel. 322 09 53 Barcelona 08036



**DIDÀCTICS  
FAMILIARS  
SOLITARIS  
WARGAMES  
D'ENGINY  
PUZZLES  
CARTES  
JOCS DE ROL  
...i molts més**



*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