







*The Hun - his Mark*  
**Blot it Out**



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

Aquí estamos de nuevo,

Las prisas y las vacaciones de Semana Santa no nos han permitido cumplir todos los compromisos que os anunciamos en su día en nuestro anterior sumario-encuesta. La buena noticia es que ya se inaugura en este número la nueva sección dedicada al Correo del Lector -aunque el encabezado y título de sección es totalmente provisional-. Pero habrá que esperar un poco antes de tener el nuevo diseño de sumario-encuesta (la labor de imagen lleva su tiempo, ya se sabe....)

Por lo tanto en este ° mantenemos el mismo sistema de sumario-encuesta. Los resultados del nº 20 han sido: Noticias = Decentes/Agradables; Artículo (SOPPS) = Decente/Agradable; Informe Traveller = Decente/Agradable; Ayuda Traveller = Decente; Ayuda Señor de los Anillos = Decente; Ayuda Dune = Paliza/Decente; Módulo Traveller = Decente; Módulo AD&D = Decente; Módulo Cthulhu = Paliza/Decente. (Decididamente, se impone un sistema que permita más matices).

## SECCIONES HABITUALES

### Noticias y Novedades

Al filo de las Jornadas de Madrid y Zaragoza.

05 ☐

## INFORMES

### 74-90: 16 Años de Juegos de Rol

Un extensa recopilación de todos los rolgames publicados hasta hoy.

Por Diego Pérez 13 ☐

### Heroquest

MB abre las puertas del juego fantástico al gran público.

Por Luis d'Estrées 24 ☐

## AYUDAS DE JUEGO

### Traveller: El periodista

Un nuevo personaje pra el juego de rol de Ciencia-Ficción.

Por Juan Regné 30 ☐

### De Heroquest al Rol

Los pasos para convertir un juego de tablero en un juego de rol.

Por Luis d'Estrées 26 ☐

## MODULOS

### Pequeños incidentes de gamberros y alborotadores que...

Periodistas "bajo el fuego" en un módulo para Traveller.

Por Juan Regné 31 ☐

### La ermita

Un módulo-ayuda de juego ambientado en la Gran Guerra para Cthulhu.

Por Xavi Carrasco 34 ☐

### Das Boot

Se nos quedó en la carpeta el módulo de D&D a causa de la extensa recopilación...

Por Chema Pamundi ??

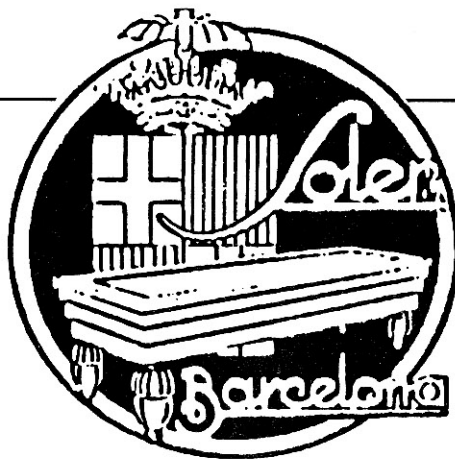
## Sistema de Puntuación:

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 22** - Bimestral - MAR-ABR 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 Dick Batista. - **Colaboradores:** Diego Pérez, Juan Regné, Xavi Carrasco, Jaime Molina, Miquel Antón y Ernesto Urdi.  
**Imprime:** Gráficas Martín. **Depósito Legal:** B-37111-86. © Revista Troll 1990.





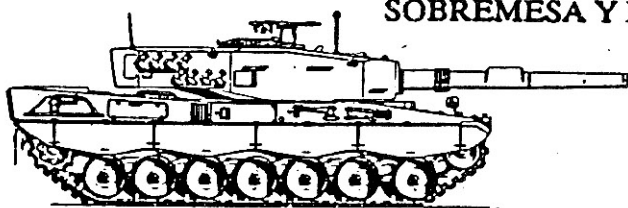


# BILLARES SOLER

## *Jocs i Coses*

ESPECIALIZACION EN JUEGOS DE  
SOBREMESA Y PUZZLES WARGAMES

TEMATICOS  
SIMULACION  
ROL...



## ¡2 TIENDAS!

\*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  
ININTERRUPIDAMENTE



## EL HUMOR ES ALGO MUY SERIO...

Las últimas tendencias parecen indicar que es muy importante que todo individuo involucrado directa o indirectamente en los juegos especializados (wargames, rol-games y boardgames principalmente) tiene que dar una imagen seria. Sin embargo, tal y como nos parece haber intuído por las reacciones que se ocasionaron a causa del programa sobre juegos que realizó la televisión autonómica catalana para el canal 33 (sobre todo por parte de los entrevistados e involucrados), por algunas de las cartas que hemos recibido en nuestra redacción o por algunas actitudes generalizadas de "expertos" del campo lúdico, el término "serio" está siendo mal interpretado.

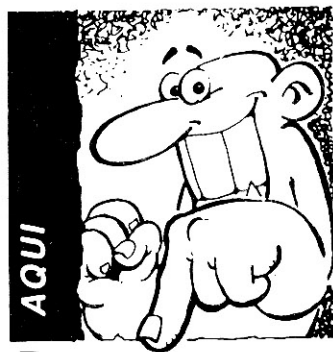
Estos individuos a los que hacemos alusión defienden fervorosamente la postura que el juego no es sencillamente algo divertido y lo demuestran tomando actitudes intelectualizantes a la hora de comentar el fenómeno lúdico, demostrándonos -mediante medios de prensa, televisión o radio- que cuando estamos jugando (a rol, por ejemplo) nadie ha venido a divertirse. Ello se puede comprobar con las posturas serias, las observaciones disciplinadas y coherentes que se formulan alrededor de la mesa (mientras la cámara filma). Aquí no se viene a hacer cachondeo... se viene a **reflexionar**. Es obvio que dichos señores son poseedores de la gran verdad puesto que todos sabemos que jamás ningún jugador se ha desmadrado diciendo o haciendo animaladas en el transcurso de una partida (sea del tipo que sea).

Es comprensible: tenemos que preservarnos contra los medios de comunicación que tan súbitamente han empezado a mostrar interés por la práctica de los juegos en nuestro país. Tenemos que evitar que, utilizando su habitual estilo sensacionalista y falso, publiquen, digan o filmen falsedades, y difamen nuestra bien amada afición apostillando con adjetivos tan abyectos como "taraos", "majaras", o simplemente "raros".

Nos somos raros y lo vamos a demostrar. Y hasta que tengamos claro el como lo vamos a hacer, nadie tiene que saber que nos lo pasamos en grande creyendo que somos Conan, Napoleón o un presidente de una república bananera alrededor de una mesa de juego. Pensarían que estamos locos.

Bueno. Podemos felicitarnos de nuestra aguda inteligencia y gran sabiduría. Hemos logrado mejorar nuestra situación lúdica de unos cuantos años más. Maravilloso.

*Luis d'Estrées*



## EL IV PROTOCOL

Se ha estado desarrollando durante los meses de Marzo-Abril, dentro del programa de actividades del Casal de Joves del Barri Gòtic de Barcelona, el macrojuego el **IV Protocol**. Basado en el libro del mismo título de **F. Forsyth** y en su posterior adaptación cinematográfica, el **IV Protocol** es un rol en vivo de gran envergadura y con trama de espionaje que tiene como escenario la ciudad de Barcelona.

El éxito de esta primera experiencia va a permitir disfrutar de dos proyectos más que tendrán lugar en verano de este mismo año. Para más información, llamar al (93) 3103998 (Tardes. Carles Giner)

## ALFIL

Colapsados por la amplia información que nos llegaba de las pasadas Jornadas de Juegos de Barcelona, no os pudimos comentar la existencia de esta nueva tienda de Madrid llamada **Alfil**. Ubicada en la misma dirección que la fenecida empresa **Juegos de Mesa y Figuras**, esta nueva tienda se caracteriza por su dinamismo en la importación de material extranjero (como -entre otros- **Space Marine** y **Deathwing** de **Games Workshop**; **GDW**; **West End Games**; **Delta Force**, **Star Fleet Battles** y **Liftof** de **Task Force**

**Games**; **Strombringer**, **Hawkmooon** y **Cthulhu Now** de **Chaosium**; de **Fasa**: la gama completa de **Battletech** y la **Renegade Legion** -incluyendo las figuras- y -en rol- **Star Trek** y **Shadowrun**; **Cyberpunk** -el juego de rol de **Talsorian**-; etc. La lista es interminable

Destacamos igualmente la presencia de productos franceses de la casa **Ludodélire**, como **Full Métal Planète** o el reconocido **Supergang**. En resumen, wargame, rol y tablero están bien representados en **Alfil**.

## BARCELONA

El **IV Cap de Setmana**, la Semana del Rol se celebra en Torre Llobeta (c/ Santa Fè s/n, Barcelona) y tendrá lugar los días 28, 29, 30 de Abril y 1 de Mayo. El programa previsto es el siguiente: Inscripciones y partidas de iniciación el 28; partidas de iniciación de rol y temáticos por la mañana del 29 y un rol en vivo por la tarde; partidas de temáticos y la celebración del 1er Campeonato de **Star Wars**; superpartida simultánea de **Space Hulk** y entrega de premios de los diferentes concursos.

Estas jornadas cuentan con la participación de **Juegos Sin Fronteras**, **Joc Internacional**, **Millenium LTD**, **Playrol**, **Gigamash** y **Central de Jocs**. La organización corre a cargo del club de rol **Auryn**.

## CHEC SIX

Poco tendremos que esperar para que el fanzine **Check Six** (publicación dedicada a los juegos de combate aéreo) aparezca en el panorama editorial. Esta revista será de carácter bimestral y se distribuirá a particulares por suscripción y a las tiendas relacionadas con los juegos de simulación que lo soliciten.

Tenemos un adelanto del contenido del nº 0 que será publicado en calidad de promoción en Mayo. Este número constará (a



grandes rasgos) de un comentario general sobre los juegos de este tipo que existen en el mercado y breves notas sobre las diversas secciones que aparecerán habitualmente.

Para más información escribir a: Ernest Calduch, Aptdo de Correos 20053, 08080 Barcelona.

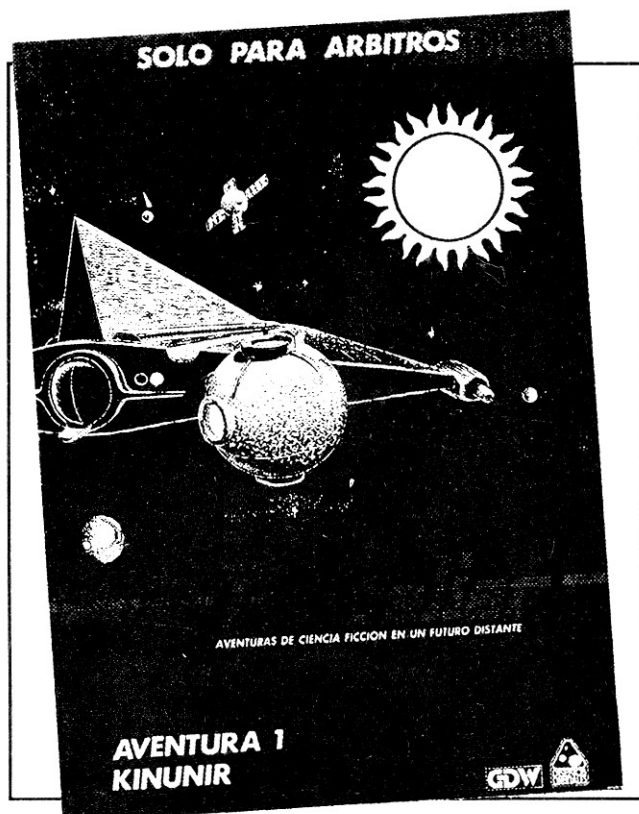
## DISEÑOS ORBITALES

La primera aventura para **Traveller** está ya a la venta y se titula **Kinunir**. A lo largo de 64 páginas, los jugadores podrán desarrollar una mini-campaña con tema común a las cuatro "situaciones" (escenarios): los cruceros de combate **Kinunir**. Paralelamente a la propia aventura, **Kinunir** es un material reservado al árbitro en donde podrá encontrar toda la información necesaria sobre las astronaves de combate más modernas y revolucionarias de la Armada Imperial.

Coincidiendo con la salida de la primera aventura están también a la venta los tres primeros blisters de figuras oficiales para **Traveller** en 15 mm., con diseño original de **Diseños Orbitales**. Cada blister contiene cinco figuras de **Aventureros**, **Aventureros en traje de vacío** e **Infantes de Marina Imperiales**. La calidad no tiene que envidiar a las mejores marcas acreditadas de figuras y la presentación es incluso mejor.

## JOC INTERNACIONAL

La inminente aparición del juego de rol **Star Wars** (transcurso de Abril) en el mercado ha despertado un agran expectativa en el sector y todos esperan que este juego sea el detonante de la práctica del juego de rol a gran escala. Sin embargo, esto no impide que sigan saliendo productos para las otras gamas de juegos o se anuncien más novedades para el transcurso del año. De este modo, ya se anuncia para Mayo la edición de **Príncipe Valiente** (de **Chaosium**) y para Junio la de **James Bond 007** (**Victory Games**) en versión castellana. Paralelamente a esta avalancha de novedades, podéis encontrar en las tiendas especializadas los últimos productos de **Joc Internacional**: **Los Asesinos de Dol Amroth** y **Las Puertas de Mordor** (dos aventuras para **El Señor de los Anillos**), **Apple Lane** (para **RQ**) y **Las Sombras de Yog-Soggoth** (un módulo en tapa dura editado para **La Llamada de Cthulhu**).



## VALENCIA

Del 15 al 22 de Febrero tuvo lugar el **FEJU** en Valencia. La primera impresión que tuvimos al entrar por segunda vez en el recinto (la anterior fue el año pasado) es de haber efectuado un viaje temporal. Todo era idéntico al año pasado: los colores, la iluminación, los stands -decorados y dispuestos idénticamente a años anteriores-, las caras...

A diferencia de Nuremberg, el **FEJU** es símbolo de Caos (¿Quizás por nuestro temperamento latino?). No es extraño por lo tanto que no haya presencia extranjera, sobre todo si además coincide con la celebración del Salón de Nueva-York. Se echan de menos los compartimentados y ordenados pabellones alemanes. Aquí hay que ser un ranger de 7º nivel, tener un investigador con 90% en Seguir Pistas o un infante de marina con Reconocimiento-3 para descubrir la ubicación de las empresas de juegos que se encuentran esparcidas a los cuatro vientos (¿las cuatro esquinas?) del recinto ferial.

Nuestros más diestros periodistas consiguieron de este modo localizar el stand de **Juegos Sin Fronteras** que presentaba por primera vez en el **FEJU** las marcas **Grenadier**, **Derizen** y **Prince August** (incluyendo la famosa gama **Mithril**), así como el juego de rol **SAM** (del cual ya hablamos en las noticias de nuestro número anterior). En otro extremo de la Feria se encontraba el stand de **Diseños Orbitales**

con sus producciones para el 90: material para **Traveller**, la edición en castellano del juego de tablero (de hecho se trata de un wargame de ciencia-ficción) **Battletech**, la distribución de los productos de **Fasa** y la revista **Troll**.

Pero fue uno de los grandes, concretamente **MB**, quien más logró captar nuestra atención con la edición en castellano del juego de tablero de **Games Workshop**, **Heroquest**. El empujón que va a representar para los juegos de fantasía la edición masiva de este juego es digna de atención, sobre todo si quien lo realiza es **MB**, una de las firmas más importantes del mercado lúdico español. Más información en el informe que le dedicamos en esta misma revista.

Poca cosa más podemos decir del resto del **FEJU** que tenga relación con el juego de simulación. Nos fue imposible encontrar las otras empresas de nuestro sector debido seguramente a que no acudieron a la cita... o a que estaban tan escondidas que no las pudimos localizar. En resumen, la impresión general que desprendía el **FEJU** era algo monótona y rutinaria. Se impone un cambio de imagen.

## PRIMEROS ENCUENTROS DE JUEGOS DE SIMULACION EN MADRID

20, 21 y 22 de Abril 1990. Centro Cultural Nicolás Salmerón; c/ Mantuano 51. Organiza el Club

## ZARAGOZA

CON'90. 21, 22 y 23 de Abril. (Mixto, 4. c/ San Vicente de Paúl)

Organizado por el club **Jolly Rogers** y con el patrocinio de la Delegación del Ayuntamiento de Zaragoza, **Multijuegos**, **Joc Internacional**, **Diseños Orbitales**, **Alea** y **Taj Mahal** se celebran en Zaragoza unas jornadas dedicadas a los juegos de simulación. Colaboran igualmente los clubs **Filírius** (C.J. Delicias), **El espejo del Tiempo** (C.J. Las Fuentes), **Acies** y dos grupos de rol (C.J. Arrabal y C.J. Oliver respectivamente). Están previstos en el programa, parte de partidas abiertas y actividades de wargame con figuras, la presentación del juego **Star Wars** y torneos de **ASL**, **Kremlin**, **La Llamada de Cthulhu**, **Traveller** y **Runequest** además de la celebración de partidas libres de diversos juegos.

Más información: C.J. Torero. c/ Jerez, 5. Tel (976) 38 39 73.

de Juegos de Simulación de Madrid **Héroe** y patrocina el Excmo. Ayuntamiento de Madrid y **Joc Internacional**.

Sin duda un acontecimiento esperado por toda la afición lúdica desde hace varios años, estos Primeros Encuentros posibilitan por fin la difusión del juego de simulación en la capital y ofrecen perspectivas alentadoras (si se animan otras ciudades y capitales de provincia) para establecer un calendario anual de Jornadas de Juegos en las principales ciudades de este país. Un ambicioso y atractivo programa de actividades está previsto:

**Viernes 20.** A las 18.00 h., tras la inauguración y la apertura de las inscripciones a los campeonatos oficiales, se podrá participar en las partidas de clubs o ver la película **El Señor de los Anillos** (que se proyectará en el salón de actos).

**Sábado 21.** Desde las 10.00 y hasta las 21.30 h. sin interrupción, se desarrollarán los campeonatos oficiales, tendrá lugar una mesa redonda sobre **Másters de Rol** (a las 12.00) y una conferencia sobre figuras y modelismo del período Napoleónico (a las 17.00). Ese mismo día y por la noche tendrá lugar la ya tradicional cena de la afición.

**Domingo 22.** Por la mañana tendrán lugar las finales de los campeonatos oficiales a la vez que se celebrará (a las 12.00) una conferencia sobre Táctica en los juegos. Por la tarde, más concretamente a las 18.00, se procederá



a la entrega de premios y clausura de los encuentros.

Los Campeonatos oficiales previstos son los siguientes: **El Señor de los Anillos** y **Civilización**, patrocinados por **Joc Internacional**, y **Traveller**, patrocinado por **Diseños Orbitales** y **Naïpe**.

En el apartado de campeonatos no-oficiales, están previstos un campeonato de **Blood Bowl**, unas partidas por ordenador y un torneo **Advanced Dungeons & Dragons**, patrocinados por **Arte-9**, un concurso de pintura de figuras que patrocina el **Ave Fénix** y un campeonato sobre el juego de la **Batalla de Tamames** que patrocina la revista **Alea**.

Por su parte, los clubs de Madrid tienen previstas numerosas actividades para amenizar los encuentros. **Dragón** organizará partidas de **Squad Leader** "ciego" y partidas de exhibición de figuras con ordenador. **Cimio** tiene previsto realizar partidas de **Warhammer**, **Warhammer 40.000**, **Space marine**, **Space Hulk** y **Hero Quest**, así como retransmitir en vivo la jornada de liga de **Blood Bowl**. **Fumbler Dwarf**, además de partidas de **James Bond**, realizará una conferencia sobre Sistemas de juegos de rol. Por último, **Heroe** hará partidas de **Wooden Ships & Iron Men**, **Kings & Things**, **La Llamada de Cthulhu** y **Marvel Superhéroes**.

No cabe duda que este prometedor programa invita a reservarse el fin de semana del 20 al 22 de Abril para pasarse por los **Primeros Encuentros de Juegos de Simulación de Madrid**. Allí nos vemos.



## BEZIERS Y TOULOUSE

El sur de Francia está activo en lo que se refiere a juegos. El 14 y 15 de Abril en Beziers Les Stratèges Cathares organizan su 4º Torneo (Información: Franck Moreau, 9 rue Paul Tiffy, 34500 Béziers. Tel: (67) 620822). En Tou-

louse, los días 21 y 22 de Abril, L'ENAC (7, av Edouard Belin, 31055 Toulouse) organizará unos Torneos de **AD&D**, **Cthulhu**, **Star Wars** y **Stormbringer**. Si estáis interesados, podéis contactar con Christophe Picco llamando a L'ENAC, tel: (61) 557999 (extensión 7706).

## CAEN

Los días 31 de Marzo y 1 de Abril tendrán lugar las 2ª Jornadas de la Aventura. Los organizadores son cuatro clubs de Caen y en el programa están previstas las siguientes actividades: demostraciones de juegos de rol y tablero, torneo y rol en vivo ambientado en **Cthulhu '90**. Previsión de alojamiento y más información dirigiéndose a: **Le Pion Magique**. Rue St Pierre. 14000 Caen. Tel: 31 73 76 29 (preguntad por Christophe -después de las 20. h.).

## GENOVA: IMMAGIN-ARIA

Se desarrollarán en los salones del **Institute Brignole**, en Génova (Italia) y costará 20000 L el inscribirse. Organizado por **Labyrinth** y **Arcadia**, la **I Convezione Genovese dei Giochi**

**di Simulazione e Ruolo -Immagin-Aria-** contará con torneos de wargames, tablero y rol y las finales de **AD&D** y **Cthulhu**.

Más información en **Labyrinth** -Associazione Genovese Giochi di Ruolo- Vico S. Antonio, 5-3 A. Tel: (010) 295.610 (es posible que el 010 sea un indicativo a marcar desde Francia, cuidado) -Palazzo Reggio D'Azeglio -16126 Genova.

## Vº SALON DE LOS JUEGOS DE REFLEXION (PARIS)

Como ya es habitual este Salón que coincide con las vacaciones de Semana Santa tendrá lugar del 7 al 16 de Abril en el hall N°3 del Parque de Exposiciones de la Puerta de Versailles de París. Simultáneamente y en el mismo recinto tendrá lugar el XIº Salon Internacional de la Maqueta y Modelismo y que cuenta con 220 expositores y 22 000 m2.

Este Salón, primero en el mundo dentro de su especialidad, abrirá sus puertas desde las 10h. hasta las 19h., contará con la participación de unos sesenta expositores (entre otros: ACF, asociación Diplo, Agmat-Citadel,

Belphegor, Casus Belli, Diagonale, Eurogames, Grands Compagnies de l'Est Parisien, Jeux Des cartes, Jeux & Stratégie, Ludodélie, MB Francie, Miniathèque y Prince August), las diferentes federaciones existentes y ofrecerá un extenso abanico de actividades lúdicas francesas. Uno de los aspectos más interesante de este Salón es la sala principal, en donde se desarrollarán demostraciones, iniciaciones, torneos y campeonatos en más de 100 mesas.

En el marco de dicho salón tendrá lugar el VIIº Campeonato de Francia de wargame -organizado por **Casus Belli** y que tendrá lugar más concretamente los 14 y 15 de Abril- Este se jugará con el juego **1941** de Frank Chadwick, creador de **Europa** y editor de **GDW**. Dicho juego ha sido publicado en los números 54 y 55 de la revista **Casus Belli**. El Campeonato está dotado con un premio de 15 000 Frcs.

Otras actividades al programa: -La reconstrucción de la batalla de Waterloo (18 de Junio de 1815) por las Grandes Compagnies de l'Est Parisien (el 7 y 8 de Abril).

-14/15 de Abril: 5ª edición del Torneo de París, competición

## SALONES INTERNACIONALES

A lo largo de los meses de Enero y Febrero han transcurrido la mayoría de Salones Internacionales del Juguete y el Juego. Pocas novedades y poca variedad fueron las constantes comunes en los salones de Londres, Nuremberg, París, New-York y Valencia. Las fechas de celebración tampoco ayudan mucho y algunos salones coinciden con otros, obligando a una siempre desagradable selección.

En Londres, primera cita obligada, hubieron pocas sorpresas: Un salón eminentemente dedicado a las grandes marcas de juegos clásicos de sociedad (sin olvidar pos supuesto a los juguetes, los objetos navideños etc.) en el que contrastaban los numerosos (pero minúsculos) stands de pequeñas empresas que sólo presentaban un juego (y cuya supervivencia queda cuestionada de año en año). Todo esto se desarrollaba con una flemática típica británica. Los stands más destacables (de hecho casi los únicos) fueron los de **TSR Ltd** que presentó las novedades para el año y **Grenadier** como empresa de figu-

ras. Por otra parte, los grandes ausentes también fueron dos: **TM Games** (que habitualmente distribuye los productos de **Avalon Hill**, **Victory Games**...) y **Games Workshop**.

Nuremberg es sin duda la Feria más importante de Alemania y Europa en estos momentos. Aquí se concentran todo el ramo de la juguetería y el juego, pero también el modelismo, los peluches, los artículos de navidad, etc. Este salón posee otras cualidades destacables: además de ser el de mayor envergadura, cuenta con una excelente organización. El estricto sentido del orden teutónico se hace patente en cada uno de los cinco pabellones de Nuremberg, dedicado a un sector del ramo. El pabellón de juegos contaba con algunas presencias interesantes. Como **Fantasy Productions**, en la que **Werner Fuchs** presentaba los juegos de rol **MegaTraveller** y **Space 1889** que se editarán en el 90 (después de haber editado previamente la gama **Traveller**), así como material para **Battletech** y el juego **Dark Nebula** (bajo licencia de **GDW**). La empresa distribuidora **Welt der Spiele** se ha decidido a editar y este año empezará nada

más y nada menos que con el juego de rol **Cyberpunk**. Representantes de los productos **MERP** y las figuras **Citadel** también estaban presentes. Pero sin duda la más importante de las empresas presentes era **Schmidt** que sigue con su masiva producción de **Schwarze Aüge** (el Ojo Negro) que ha barrido en el mercado del rol cualquier competencia posible. Acompañando esta gama inicial, siguen editando productos para **Marvel RPG** y presentaban como novedad el juego de tablero **Warlock of the Firetop Mountain** (bajo licencia de **Games Workshop**). La gran ausencia fue la de los productos **TSR**, cuya representación en Alemania ha desaparecido, sin duda a causa de una desafortunada gestión (en la cual seguramente tendrá mucho que ver la dura competencia de los productos de **Schmidt**).

París debió ser interesante pero no pudimos asistir puesto que preparábamos nuestra presencia en la Feria de Valencia... de la cual os informamos con más detalle en la sección "Aquí".



Antigua-Medieval. 2ª Copa de Francia Renacimiento. Ambas organizadas por las Grandes Compagnies de l'Est Parisien, sirviendo como selección para la 6ª Copa de Europa.

### ROL EN VIVO

Ambientado en la época celta y durante los días 5 y 6 de Mayo tendrá lugar en el parque natural de **Livradois Forest** un rol en vivo medieval. Contacto: association **Efotis** (solo sábados) - 2 rue de la tour d'Auvergne -

63000 Clermont Ferrand (Francia) - Tel: 73 313566 6 73 932497. Esta misma asociación organizará dos rol en vivo con la ocasión del 2º Forum de juegos de rol de Issoire y serán públicos y gratuitos. Dos temas: Investigación policial en la ciudad el 19 a las 14 h. y Murder Party con sabor a Mitos de Cthulhu el 19 a partir de las 22 h. Más información en la tienda Jeux Descartes de Clermont-Ferrand (3, rue Blatin) o telefoneando al (73) 353491 después de las 19 h.

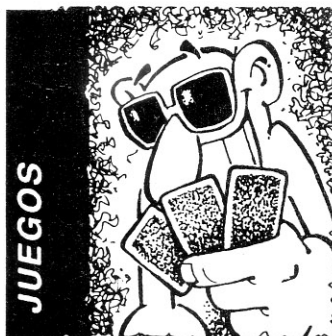
Otro rol en vivo de temática romano decadente tendrá lugar los 19 y 20 de Mayo. Más detalles: Balanoi, 49 rue de Chine, 75020

Paris. Tel: 43 585394. Los mismos días, pero en Marsella esta vez, L'Antre du dément organiza otro de temática medieval-fantástica. Información e inscripción llamando a Jean-Christophe Rioust (91) 752515 o François Ciccotti (91) 750867.

Por su parte, la asociación ARIA prevee un extenso programa: el 19/20 de Abril un Rol en Vivo con temática Cthulhu titulado "Frayeurs en Avignon" y coincidirá las mismas fechas con "L'Antre du dément" de temática Medieval-fantástica. Durante el transcurso de Mayo y hasta finales de Junio se desarrollará "Los Invasores", el 23/27 de Julio está

prevista la semana del rol en vivo y el mismo mes uno de temática James Bond. Agosto también tiene su rol en vivo, de temática Post-Apocalíptica esta vez. Para más información no dudéis en contactar con la asociación ARIA (René Corrizi), Quartier les Pins, 81 le Cytise, 13127 Vitrolles.

Esta vez en Bélgica, los **Rescapés de L'Apocalypse** organizan un rol en vivo en el mundo de Hawkmoon del 24 al 27 de Mayo y que tendrá lugar en la región de Collines (Hainaut Occidental). Información al teléfono: 055 219568. Rescapés de l'apocalypse, 13 Bd des fusillés, 9600 Renaix.



### CHAOSIUM

4ª edición de **Stormbringer**, un suplemento para **Cthulhu** titulado **Arkham Unveiled** que detalla esta famosa ciudad de los años 20. **At your door** será una serie de aventuras para **Cthulhu** **Now** y tiene prevista su salida en Mayo. En Junio se publicará **Mansions of Madness**, un recopilatorio de casa encantadas, dentro de un mes aproximadamente debería estar disponible la versión renovada de **Pendragon**, en formato libro y a un precio muy razonable, con las versiones revisadas del juego básico y los suplementos **Noble's Book** y **Pendragon Campaign**.

### GDW

Estas son las más recientes novedades de **Games Designer's Workshop**:

Para la gama de (**Traveller**) **2300 AD™**, está a la venta el módulo **Deathwatch Program**. 64 páginas que contienen una aparente misión de rutina para los personajes-jugadores. Dinero fácil en un principio. Sólo en un principio. Con ilustraciones de calidad y una maquetación agradable.

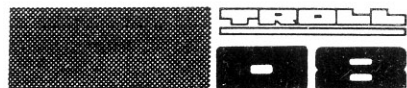


Una aventura para **Space 1889** titulada **Canal Priests of Mars**, influenciada -según propias palabras de los autores- en las películas **Help**, **El Chico de Oro**, **La vida de Brian** y **Fistful of Dynamite**; las novelas **Diamantes para la eternidad** de Ian Fleming, **El Hombre que pudo Reinar** de Rudyard Kipling, las series televisas de la BBC **Gangsters** y otras. En resumen, 64 páginas que contienen un documentado módulo con un mundo moribundo, la reencarnación de un culto y asesinatos en el siglo 19 de Marte.

**Twilight 2000** también tiene un nuevo módulo -**White Eagle**- en el cual, a lo largo de 48 páginas, los aventureros tendrán en sus manos el destino de Polonia. Con la habitual calidad de los módulos de **Twilight 2000** -todo lujo de detalles, descripciones, mapas, etc.-, este módulo hará las delicias de jugadores y árbitro.

### ICE

Campaña para **Rolemaster** titulada **Pirates**, un libretto sobre hechizos, planos y razas elementalistas -**Elemental Companion**-; dos campañas para el juego **Shadow World** tituladas **Sky Giant of the brass stair** y **Nomads of the nine nations**; el **Adventure Guidebook II**, **Treasures of Middle Earth** y tres módulos (**Forest of Tears**, **Denizens of Dark Woods** y **Rogues of the Borderlands**) son el material aparecido para **MERP**, a la espera de que salga la campaña **Greater Harad**, la aventura **Hazard of the Harad Wood** y la fortaleza de **Calenhad**. Para el último juego de ICE, **Cyberspace**, acaba de salir **Edge-on** (módulos) y está prevista la aparición del suplemento que describe ocho Megacorps: **Sprawlgangs**.





## STEVE JACKSON GAMES

El último suplemento para GURPS aparecido se titula **The Prisoner** y está basado en la famosa serie de televisión. La próxima extensión será **GURPS Cyberpunk**.

## R. TALSORIAN GAMES

El último suplemento para **Cyberpunk** se titula **Rockerboy**, con más background para el juego. Simultáneamente se edita la 2ª edición del juego de rol **Mekton II** (ciencia-ficción y combates entre robots gigantes).

## WEST END GAMES

Continúa la avalancha de material para **Star Wars**. En previsión: **Galaxy Guide 5: Return of The Jedi** (suplemento), **Games Chambers of Questal**, **Scoundrel's Luck** y **Jedi's Honor** (módulos cuyos dos últimos son en solitario). Para el juego **Paranoïa**, continúa la campaña **Vulture Warriors of Dimension X** con la segunda parte titulada **Twilightcycle: 2000**. Pero el bombazo del año es la publicación del juego **Torg**: los High Lords llegan sobre la Tierra desde otras dimensiones y crean sus feudos alterando la realidad terrestre. De este modo, mientras que en Estados Unidos reaparecen los dinosaurios y los faraones vuelven a reinar sobre el Medio-Oriente, en Francia se instaaura un cyberpapado de manos del Papa Jean Malraux. El programa de publicaciones es impresionante e incluye también la edición de novelas. Es posible que aparezca en la feria Origins o en la GenCon de Julio pese a que se anuncia su aparición para Mayo.

## EDITIONS D3

La producción de material y ayudas de juego para **Alter Ego** (juego de rol que os presentamos en nuestro anterior número) continúa. Concretamente, se trata de **Draco**, un suplemento de 70 páginas y una pantalla que costará aproximadamente 85 Frcs y que contiene 3 módulos y una ampliación sobre los Argo Nautas y los Docto Nautas. El segundo complemento, titulado **Destination Paradise** -con portada a color y 30 páginas- incluye tres módulos que se pueden jugar conjunta o separadamente y valdrá unos 40 Frcs. Los proyec-

tos más futuros consisten en otro complemento de unas 30 páginas con 3 módulos en la misma línea que el segundo y una campaña -64 páginas, tercera y última pantalla-, 85 Frcs aproximadamente que tiene prevista su salida en Mayo de este año.

## JEUX DESCARTES

Era previsible que **Jeux Descartes** presentase un extenso catálogo de novedades en la Feria del Juguete de París. La última novedad que se puede adquirir en estos momentos en todas las tiendas es el juego de tablero **Horreur à Arkham** (subtitulado el juego de Cazadores de Monstruos), ambientado, como todos podéis suponer, en el universo extraño de H.P. Lovecraft. Este juego creado por **Chaosium** que obtuvo el Oscar al mejor juego fantástico de tablero en USA en 1988, plantea la invasión de Arkham por hordas de monstruos Lovecraftianos a los cuales se tendrán que enfrentar los jugadores, encarnando a temerarios investigadores. La originalidad de este juego consiste en combinar el juego táctico del aspecto tablero con los elementos de rol que se han incluido en el mismo (personajes, competencias, la no competición entre jugadores, etc.), facilitando así una introducción al juego de rol original.

En el apartado de novedades previstas para este año, **Jeux Descartes** tiene previsto sacar estos meses (si no han salido ya) un módulo para **Paranoïa** titulado **Pour une poignée de Lasers**, el nº5 de **Jeux Descartes Plus** -especial **Warhammer**-, el módulo **Octopussy** para el RPG **James Bond 007** y las tablas del árbitro para **Paranoïa**, además del anteriormente mencionado **Horreur à Arkham**.

En los próximos meses están previstas las siguientes novedades: **Monstres des Contrées du Rêve** para **Cthulhu**, el **Matériel de campagne pour Star Wars** (con pantalla, librito de 32 páginas, un plano en color de la nave "Long Court", una pantalla de 2 páginas para jugadores y nuevas fichas para **Guerriers de Etoiles** -el juego de tablero de **Star Wars**-), una campaña para **Cthulhu** titulada **Les Œufs de Karlath**, la nueva edición del wargame napoleónico francés **Les Aigles**, accesorios y reglas adicionales para el juego de rol de **James Bond 007** titulado **Pour votre Information**, **Middenheim**, **la cité du Loup Blanc** -una campaña para **War-**

**hammer**-, el suplemento para **Paranoïa** titulado **Visite Guidée du Secteur DOA**, **Le Pouvoir derrière le Trône** un módulo para **Warhammer**, la nueva edición de **Cthulhu**, el suplemento para **Star Wars** -**Le Guide de L'Empire**-, **Vivre et Laisser Mourir** -un módulo para **James Bond 007**-, el JD+ especial **Cthulhu**, un módulo más para **Warhammer** -**Quelque chose de Pourri au Royaume de Kieslev**-, un recopilatorio con 6 módulos para **Cthulhu** bajo el título de **Les Grands Anciens**, un módulo para **Star Wars: Bataille pour le Soleil Noir** y la nueva edición de **Armada**. Un prometedor panorama lúdico en el 90 para Francia.

## SIROZ PRODUCTIONS

Esta empresa está pisando fuerte decididamente. Acaban de publicar **Car Wars** y está prevista la aparición del primer suplemento -**Le Rêve Américain**- para mediados de Abril. Pero el gran acontecimiento es sin duda el último juego de **Croc**, **In Nomine Satanis / Magna Veritas**, el doble juego de rol en el cual encarnas un ángel o un demonio y cuyo primer suplemento -**Intervention Divine**- estará disponible a mediados de Abril con 4 aventuras. Para los juegos **Whorg Shrog** y **Athanor** habrá que esperar hasta Mayo, fecha en la cual saldrán dos suplementos (uno para cada juego).



De la serie **Mithril** ha llegado "La Ciudad del Lago", el último reducto de los hombres del norte y punto focal del comercio de Rohan ya que importa vinos de Dorwinion y otras especies del Este. Este pueblo fronterizo es un buen lugar para los aventureros en busca de trabajo. Seis referencias interesantes: una chalupa con 3 remeros y un timonel, una balsa con 2 elfos y varios barriles, el Maestro de la gran ciudad, un guardia, un aventurero y el bardo de Esgaroth.

Por otra parte, **Grenadier** nos invade de nuevo con novedades para todos los gustos: 4 blisters de **Fantasy Warriors** (del escultor **Nick Lund**) con goblins menores, mayores, consejeros y portestandartes; seis blisters nuevos de **Andrew Chernak** entre las que destacan el "Orco Psicótico", el "Enano-Pulta" y el "Enano Lanzallamas"; también destaca la nueva serie de **Shadowrun**, ahora en blister y con las seis primeras referencias disponibles (Arquetipos, Wendigos, Banda Meta-Humana, el Eyekiller, la Pasma de la Estrella solitaria y Barghests con su domador pertinente) que coincide con la aparición de la última caja de **Star Wars**, "El pozo de Rancor". De **Grenadier** acaba de llegar también una serie de figuras en 54 mm. La primera, una ninfa acuática.

Por último, vale la pena recordar que las figuras para **Traveller** en 25 mm vuelven a estar disponibles aunque se advierte que este producto está descatalogado y sólo se han podido conseguir unas pocas más.

De la mano de **Chub "Denizen" Pearson**, nos llegan prometedoras promesas sobre próximas figuras de ciencia-ficción en 25 mm, pero hasta que éstas lleguen, siempre podréis deleitaros



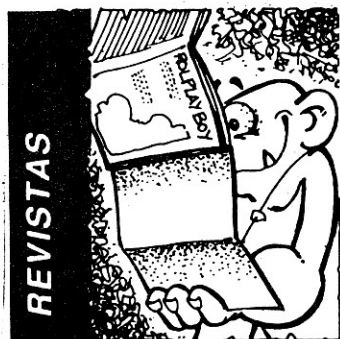
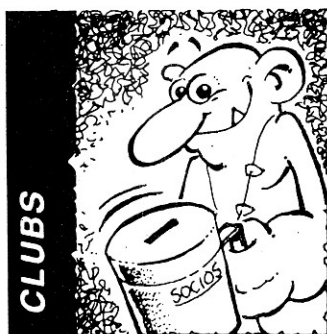
## JUEGOS SIN FRONTERAS

La conocida y carismática distribuidora de figuras (**Grenadier**, **Denizen**, **Prince August**, etc.) ha cambiado de dirección, instalándose en un nuevo local más espacioso en donde prometen ofrecer agradables sorpresas para todos sus clientes. Los podréis encontrar en la calle Mallorca 103, entlo 2ª, 08029 Barcelona. Teléfono: 254 07 41. Fax: 451 38 60.

con la última figura de 90 mm, también de ciencia-ficción.

Y para terminar, un flash de última hora: **Juegos Sin Fronteras** (siempre a la vanguardia) han traído 2 figuras de un escultor reconocido que ha preferido quedar en el anonimato. Para evitar infringir en cuestiones de copyrights os diremos tan sólo que son un agente secreto con pistola y un malo lanzando un sombrero. La calidad de ambas esculturas son, como siempre, excelentes y los especialistas podrán comprobar que se trata de dos figuras de 25 mm auténticas y no como las versiones más expandidas que circulan normalmente.

cen figuran los juegos especializados (que por supuesto incluyen los juegos de rol) y que se pueden practicar los miércoles de 10 a 13 h. y por la tarde de 18 a 21 h., del mismo modo que el viernes (de 18 a 21 h.). Se incluye además un servicio de préstamo, gratuito y para todos, en el cual puedes buscar, escoger y hacer propuestas de adquisición de nuevos juegos o actividades sobre el tema. Si prefieres tomártelo con más calma, o más cómodamente, puedes optar por tomarte algo en el bar, mientras juegas al **Risk**, al **Estratego** o al **Mastermind**, entre otros.



#### C.I.M.I.O.

Este club de Madrid ha decidido realizar una liga de **Blood Bowl** que cuenta ya con 20 equipos en la primera semana de inscripción, que por cierto queda (o mejor dicho, quedó cerrada) el 1 de Marzo. Los primeros partidos tendrán lugar el domingo 4 de Marzo. Somos los primeros en lamentar que esta información nos haya llegado demasiado tarde para publicarla en nuestro anterior número. Aun así vaticinamos un gran éxito para esta liga de la cual os tendremos bien informados.

#### CASAL DE JOVES CIUTAT MERIDIANA

Pese a que no se trate específicamente de un club, es importante resaltar la importancia que están cobrando los juegos de simulación y rol en los diferentes casales de juventud de Barcelona. En el caso concreto del **Casal de Joves de Ciutat Meridiana** (Vallbona, Torregaró. c/ Rasos de Peguera 25. Tel: 3592524), entre los muchos servicios que se ofre-

#### CHALLENGE

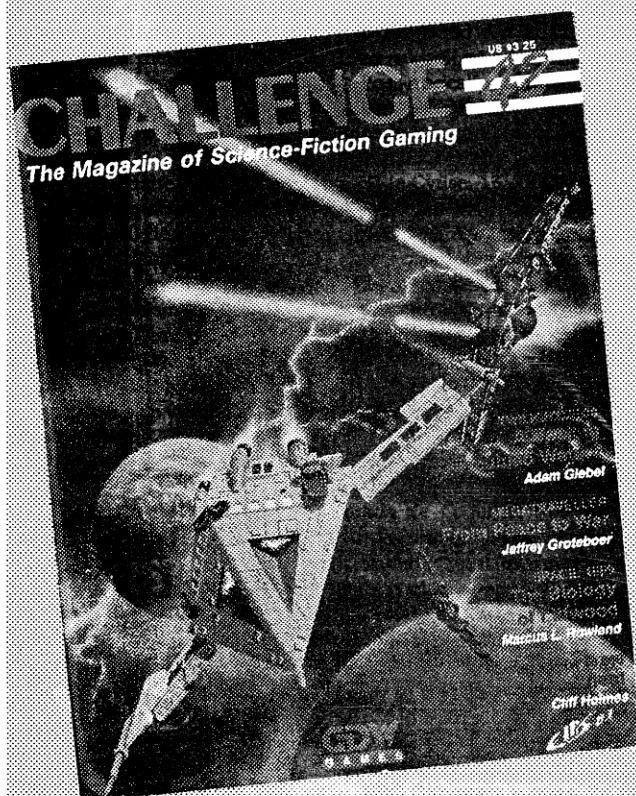
Nº 42. Bimestral. \$3.25. 80 Pags.

Este número de Febrero/Marzo está dedicado principalmente a tres sistemas de juego: **2300 AD**, **Megatraveller** y **Star Trek**. Para el primero, artículos acerca de Italia en el 2300, un vehículo aeromovil de los marines USA, un par de extensiones y un escenario. Para **Megatraveller**, dos escenarios, dos extensiones y el regular Traveller's new service. Para **Star Trek**, 2 extensiones y dos escenarios. También se incluyen un escenario para **Warhammer 40K**, **Twilight 2000** y **Space: 1889**. A pesar de que las páginas de publicidad aumentan, lo cual es negativo, aun se encuentran lejos del grado enfermizo de otras revistas (**Dragon**, **WD**). muy recomendable si te interesan los juegos cubiertos.

#### CASUS BELLI

Nº 56. Bimestral. Marzo-Abril 90. 108 pags. 30 Frcs.

En este número, **Casus Belli** celebra su 10 aniversario incluyendo un poster central que repasa toda la historia y evolución





de la revista hasta hoy. El resto del contenido es habitual (salvo alusiones constantes al término "super" para recordar la celebración y que salpica incluso nuestro cómic preferido de Kroc-le-Bô). Junto con una entrevista con Steve Jackson se encuentran los informes-críticas-ayudas de juego y módulos para los dos últimos juegos publicados: **In Nomine Satanis / Magna Veritas y La Terre Creuse**; un pequeño dossier sobre los juegos de rol cyberpunks; un reportaje sobre Chris Tubb -el escultor de **Prince August**-; un informe de la versión francesa de **Civilization** y otros juegos como **Tomorrow the world**, **Imperium Romanum II**, etc.

Los módulos (aparte de los mencionados anteriormente) son para **Paranoïa**, **Berlin XVIII**, **Cyberpunk**, **Hurléments** y dos escenarios para **Première Ligne** ambientados en el Señor de los Anillos.

Cierran este número las no menos interesantes secciones habituales (como "Le barbare déchainé", que nos aclara un poco más el tema de la revista **Chroniques** -ver reseña-). ¡Feliz Cumpleaños!

#### GRAAL

Nº 23. Mensual. Enero 90. 64 Pags. 25 Frcs.

Este número del mes de Enero contiene informes sobre **Rolemaster** y el **Complete Fighter's Handbook** -un suplemento para **AD&D**- pero destaca más por las ayudas de juego: un artículo sobre el Ku Klux Klan en los años 20 (para **Cthulhu**), el dossier **BXLH** -una ampliación sobre los mutantes en el juego **Star Wars**-, el "infierno blanco" que contiene información sobre la estepa y la tundra y, por último, un artículo para integrar a los hobbits en **Glorantha**, el mundo de **Runequest**. Se incluyen igualmente dos módulos para **AD&D** y **Cthulhu** respectivamente. La sección de wargames se reduce: un artículo sobre los wargames ambientados en el frente este y un informe sobre **Main Battle Tank**.

#### GRAAL

En su nº 24, la revista **Graal** anuncia un cambio de fórmula e imagen a partir del próximo número. El 20 de Abril aparecerá el nuevo **Graal**, con los siguientes cambios: fotocomposición en vez de impresión láser, maqueta

más elegante y a todo color. En lo referente a contenido, **Graal** abandonará los wargames y tratará más a fondo los juegos de rol y tablero con un equipo renovado y encabezado por un nuevo redactor-jefe. Moraleja: "... Llegarás al rol..."

En lo referente al contenido, este último número es un especial vampiros: un dossier sobre los vampiros, un módulo para **AD&D**, un informe sobre **Ravenloft** (Módulo de aventuras oficial para **AD&D**), una entrevista con Janis Van Velde de la Universidad de Miskatonic, un módulo para **Cthulhu**, una ayuda de juego para jugar como PJ el rol de un vampiro, un módulo para **James Bond 007**, una ayuda de juego para **MERP** sobre los vampiros en la Tierra Media y finalmente, un módulo-ayuda de juego para **Star Wars**.

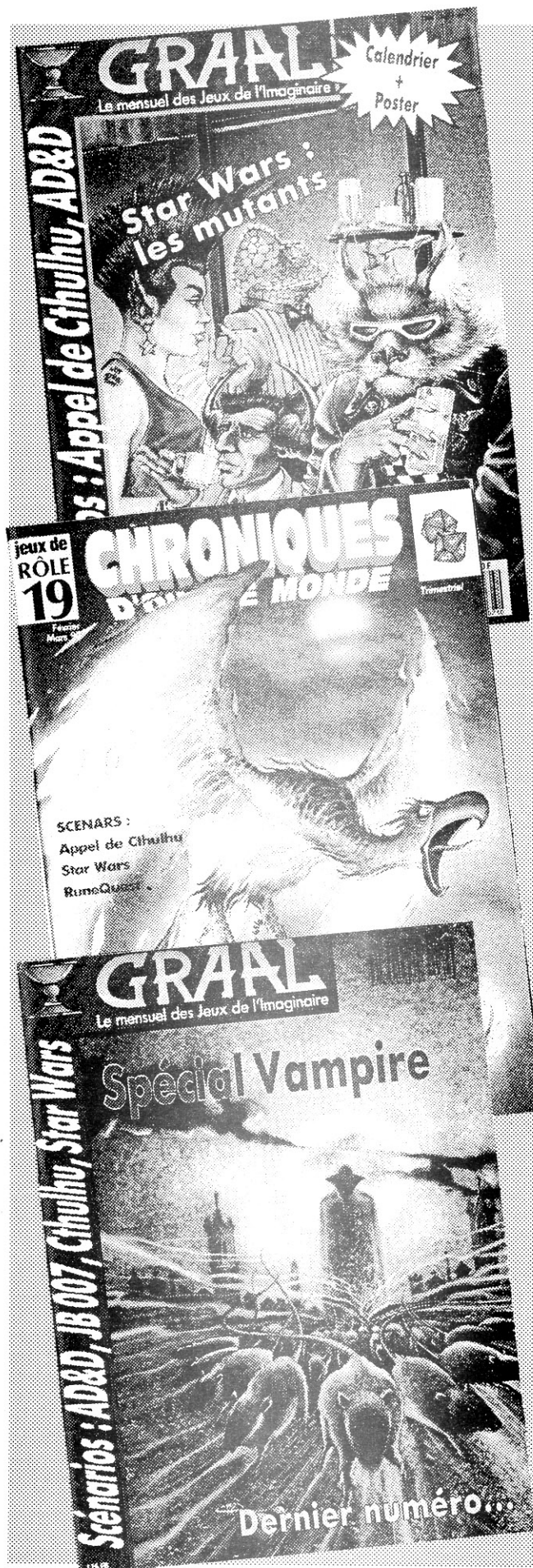
Incluye además un informe sobre el último juego de **Croc**, **In Nomine Satanis / Magna Veritas**, con módulo incluido; un informe sobre el juego de tablero de **Jeux Descartes**, **James Bond 007**, y dos artículos documentales sobre los aspectos de la vida medieval y la guerra de 14-18 respectivamente.

#### CHRONIQUES... D'OUTRE TOMBE

Nº 19. Trimestral. Febrero-Marzo - Abril 90. 48 pags. 28 Frcs.

Desde que cambió el equipo de redacción (y nos tememos que no sólo eso) de la revista, no teníamos noticias de la renovada fórmula de **Chroniques D'Outre Monde**. En una de nuestras escapadas del otro lado de la frontera hemos podido adquirir el último número... que nos ha resultado decepcionante.

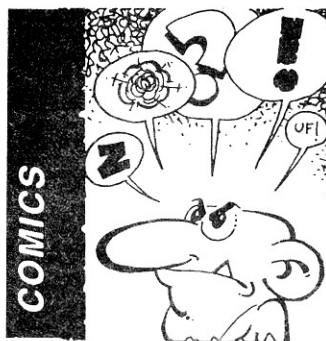
La maqueta no ha variado excesivamente: han cambiado los filetes de conejos medievales por unos verdugos en acción (y parece ser que cada nº está dedicado a una mascota diferente). El contenido es francamente pobre: La sección de noticias ya no existe y desde las primeras páginas se desarrollan módulos (tercera parte de una campaña para **AD&D**, **RQ** y **MERP**; módulos para **Cthulhu**, para **RQ**, para **Star Wars**) hasta casi el final de la revista que se complementa con la sección de cartas a la redacción (a lo largo de 7 páginas) y un pequeño recordatorio de actividades en tan sólo una página. Es comprensible que se haya reducido tanto el número de páginas puesto que se carece de un autén-



tico equipo de redacción que pueda llenarlas y sobre todo... llenarlas decentemente. Resumiendo, dudo mucho que comentemos futuros nº de COM... a menos que seamos masoquistas o cambie radicalmente el contenido en un futuro.

**Noticias de última hora:** la revista **Casus Belli** ha denunciado en su último número (sección corrosiva "Le barbare déchainé") el caso **Chroniques**. La revista **COM**, fundada en Octubre del 86 por la sociedad Tentacules Associés vende el título de la revista a Aujourd'hui Communication (una sociedad que se encarga principalmente de los servicios Minitel). El equipo de la revista funda la sociedad Lorient y el nuevo editor de **COM** entrega un presupuesto a Lorient para que ésta se encargue de toda la realización de la revista. El título de la revista pasa de mano en mano, acabando en Welcome Multimedica (un asociado de Aujourd'hui

Communication), otra sociedad Minitel, sin que por ello se altere la revista. A inicios del 89, el editor decide pasar de los servicios de Lorient (demasiado caros). A partir de ese momento los retrasos parecen acumularse, la revista oculta un servicio minitel "erótico" (por decirlo suavemente), Lorient ha iniciado una querrela contra el editor, el nº 17 (todavía peor que el 19) sólo tiene 20 páginas con un módulo para **Cthulhu** y fue editado después del nº 18 para evitar el escándalo de sus suscriptores y puntos de venta. Para colmo, uno de los módulos del nº 19 (el de **Cthulhu**) fue publicado en el nº 3 especial módulos de **Dragon Radieux**. Parece ser que el servicio minitel dedicado a **COM** es en la actualidad una mensajería sado-masoquista. En el próximo nº de **Casus** se dará la palabra a cada una de las partes (el ex-equipo de **COM** y el actual editor) para que se insul... se expliquen.



## MORE, MOORE

Que el cómic sigue siendo considerado como un arte menor es bien sabido por todos. Y que el género de superhéroes es repudiado incluso por aquellos que defienden al medio, también. Afortunadamente, los que pensamos que puede ser tan bueno como cualquier otro arte, encontramos cada vez más argumentos a su favor.

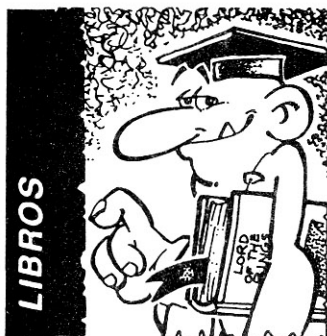
Entre ellos, mal que le pese a algún que otro "mendezcato", se encuentra una nueva ola de autores que han tomado el relevo de dibujantes como **Neal Adams** y **Berry Wrihston**. Y así nos encontramos con gente tan digna como **Dave Gibbons**, **Arthur Adams**, **Bill Sienkiewicz** o **Frank Miller**. Pero si hay alguien que debería ir a la cabeza de todos ellos y que no es dibujante sino guionista, no podría ser otro que **Alan Moore**.

Decir a estas alturas algo de **Moore** que no se haya dicho ya es bastante improbable. Los habituales lectores de esta sección ya han oído suficientes alabanzas con respecto a sus obras traducidas al castellano: **La Broma Asesina**, la saga gótica en **La Cosa del Pantano** y, como no, **Watchmen**. Ahora tenemos la suerte de leer otras dos creaciones suyas, **Miracleman** y **V de Vendetta**.

**Miracleman**, editada por **Forum**, no es más que la puesta al día de un mito dentro del género de superhéroes. Poco se puede decir a estas alturas de **Miracleman** con tan sólo un número en el mercado, como no sea el precioso dibujo de **Garry Leach** y unas pinceladas (pocas, eso sí) del estilo **Moore**. Espero que no nos defraude, habida cuenta de los excelentes resultados en otros trabajos de este estilo (**La Cosa del Pantano** y **el Joker**).

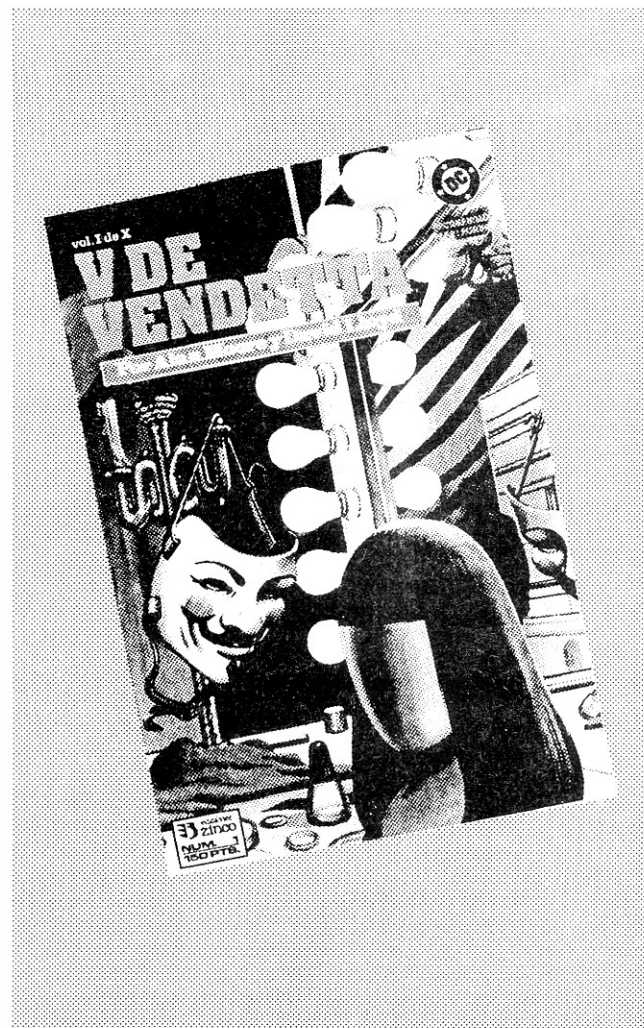
En cuanto a **V de Vendetta**, editada por **Zinco**, nos hallamos ante una obra diametralmente opuesta. En ella **Moore** nos presenta una Gran Bretaña tenebrosa, a medio camino de pesadillas políticas creadas por **Orwell** y **Bradbury**, una Gran Bretaña que se nos antoja reflejo de la actual, vista por el espejo crítico de **Alan Moore**. En ella el protagonista es un villano, empeñado en destruir por y con todos los medios a su alcance los fascistas que gobiernan el país. Uno no puede leer **V de Vendetta** -una historia en la que el protagonista es un híbrido entre el fantasma de la ópera y el monstruo de frankenstein- y no ver en él la genialidad de su autor, una obra a la altura de **Watchmen**. Después de saborear **V de Vendetta**, no se puede más que dar las gracias a **Moore** por escribir en los "mediocres" e "infantiles" cómics de superhéroes. Y que dure.

Ernesto Urdi



## TIMUN MAS

Iniciando la primera colección dedicada a la ciencia-ficción, **Timun Mas** no podía escoger mejor. La trilogía **El Sol y La Espada** de la serie **Battletech** se acaba de iniciar con el primer volumen titulado **Camino del Exilio**. Una vez más se consigue la perfecta simbiosis entre la gama del juego **Battletech** que en breve editará **Diseños Orbitales** y la colección de libros dedicada al juego. **Timun Mas** publicará próximamente los dos siguientes volúmenes de la colección: **La Gran Alianza** y **El Duelo Final**. Esta colección está superrecomendada a los amantes de los "Mechs" y los que quieran conocer más a fondo el universo del juego **Battletech**.





# 74-90: 16 AÑOS DE ROL



**Por Diego Pérez. Con la colaboración de Vampus, Miquel Antón y Jaime Molina.**

Pensar en elaborar un recopilatorio de todos los rolgames publicados hasta la fecha nos pareció una idea interesante, útil para los jugadores, divertida para los curiosos y práctica para los estudiosos. Para nosotros, se nos revelaba como una tarea compleja y larga, digna de un trabajo hercúleo o tan interminable como la gran muralla china. Desde los primeros esbozos de este extenso catálogo tuvimos que ir prescindiendo de consideraciones que hubiesen hecho imposible el desarrollarlo todo en un número de esta revista. Por ello, hemos pensado en ofreceros los datos de cada juego más indispensables en forma de ficha técnica y dejar para posteriores informes un estudio más en profundidad del juego tratado. Como no somos infalibles sino más bien todo lo contrario -como se ha podido comprobar en anteriores ocasiones- es muy

posible que nos dejemos en el tintero algún juego de rol de corto tiraje o de edición marcial, aunque es muy posible que también se nos pase por alto algún producto más evidente por despiste. Si este fuera el caso y tú, lector, estuvieses en posesión de la información que nos falta, te agradeceríamos que nos enviases los datos de dicho juego (bajo la misma forma que nosotros lo incluimos en el presente informe junto con -si es posible- alguna fotocopia de la portada de la caja o libro). En compensación, te haremos figurar como miembro honorífico de nuestro equipo de investigación y búsqueda de la RPG.

Nuestra primera duda se planteó a la hora de presentaros este catálogo. La clasificación que en su día hizo la revista **Chroniques D'Outre Monde** para los RPG existentes hasta 1987 por orden alfabético, nos ha parecido la más acertada, sobre todo si se tiene la precaución de incluir un sumario por temas (pags. 40-41) para facilitar la localización de un juego por este otro sistema, más lógico para jugadores neófitos. Hemos optado sin embargo por abstenernos de valorar y dar un criterio sobre la calidad de los juegos reseñados, dejando

simplemente una ficha técnica. Preferimos valorar más en profundidad los juegos en posteriores informes que se presentarán en grupos temáticos que permitirán su comparación.

Antes de empezar, os indicamos los datos máximos que componen cada ficha: Editor, Autor, Aparición (Fecha de Publicación), Tema y Material complementario (indicando únicamente si se trata de suplementos, módulos, etc.). En el caso de que el juego existiese en distintas versiones, indicaremos en primer lugar la versión original, seguida de la versión inglesa/ francesa y española en caso de que la hubiese. La fecha de Aparición será, por supuesto, la de la primera versión.

Observaréis que muchas fichas iestán incompletas. Esto es debido a la imposibilidad de obtener la información requerida sobre el tema planteado. En ocasiones el apartado "Material" no viene reseñado para indicaros que desconocemos si se han editado accesorios no oficiales -puesto que a menudo no tenemos conocimiento de ello-. Cualquier "ausencia" que logréis desvelar será indicada en posteriores números. Gracias anticipadas por vuestra colaboración.



#### 10000 \$ REWARD

Editor: Warlords  
Productions(Francia)  
Aparición: 1989  
Tema: Western

#### 2300 AD

Editor: GDW (USA)  
Autor: Marc Miller, Lester W. Smith,  
Timothy B. Brown & Frank  
Chadwick  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos y módulos

#### ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Editor: TSR (USA),  
Transecom (Francia)  
Autor: Gary Gygax  
Aparición: 1978  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: de todo (suplementos,  
módulos, figuras, etc.)

#### AD&D 2ª Ed.

Editor: TSR (USA),  
Transecom (Francia)  
Autor: Staff TSR & David Cook  
Aparición: 1989  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: de todo (suplementos,  
módulos, figuras, etc.)

#### ADVANCED MARVEL SUPER HEROES

Editor: TSR (USA)  
Autor: Jeff Grubb  
Aparición: 1986  
Tema: Superhéroes  
Material: suplementos,  
módulos y figuras.

#### ADVENTURE!

Editor: Toni Berquist (USA)  
Autor: Toni Berquist  
Aparición: 1984  
Tema: Multi-género

#### ADVENTURE IN FANTASY

Tema: Medieval-Fantástico

#### AFTERMATH

Editor: FGU (USA)  
Autor: Bob Charette & Paul Hume  
Aparición: 1977  
Tema: Apocalíptico  
Material: módulos

#### ALBEDO

Editor: Thoughts & Images (USA)  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción

#### ALMA MATER

Editor: Oracle Games LTD (Canadá)  
Autor: Steve Davis & Andrew Warden  
Aparición: 1982  
Tema: Contemporáneo, Humor

#### ALTER EGO

Editor: Editions D3 (Francia)  
Autor: Patrick et Michel Philip  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: Suplementos y módulos

#### ANIMONDE

Editor: Croc (Francia)  
Autor: Croc  
Aparición: 1988  
Tema: Fantástico

#### ARCHAERON GAME SYSTEM

Editor: Archaeron  
Game LTD (Canadá)  
Autor: Wilf Backhaus  
Aparición: 1979  
Tema: Medieval-Fantástico

#### ARDUIN GRIMOIRE

Editor: Dragon Tree Press (USA)  
Autor: David A. Grave  
Aparición: 1980 (?)  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos

#### ARS MAGICA

Editor: Lion Rampant (USA)  
Autor: Jonathan Tweet &  
Mark Rein-Hagen  
Aparición: 1987  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplemento y módulo

#### ATHANOR

Editor: Siroz Prod. (Francia)  
Autor: Pierre Rosenthal  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: Suplementos

#### ATLANTIS TRILOGY

Editor: Bard Games (USA)  
Aparición: 1985  
Tema: Medieval-Fantástico

#### AUX ARMES CITOYENS!

Editor: Cubic 6 (Francia)  
Autor: Philippe Coste &  
Jeune Boucquet  
Aparición: 1989  
Tema: Histórico

#### AVANT CHARLEMAGNE

Editor: Robert Laffont (Francia)  
Autor: François Nedelec  
Aparición: 1986  
Tema: Medieval-Fantástico, Histórico

#### AVENTURIERS

Editor: Laurent Ryder (Francia)  
Autor: Laurent Ryder  
Aparición: 1990  
Tema: Años 50

#### BASIC ROLE PLAYING GAME

Editor: Chaosium (USA)  
Autor: Greg Stafford & Steve Perrin  
Aparición: 1981  
Tema: Multi-género  
Material: suplemento

#### BATMAN RPG

Editor: Mayfarir Games Inc. (USA)  
Autor: Ray Winniger  
Aparición: 1989  
Tema: Superhéroes  
Material: Módulos

#### BEHIND ENEMY LINES

Editor: FASA (USA), luego  
The Companions (USA)  
Aparición: 1982  
Tema: Militar  
Material: suplementos y módulos

#### BERLIN XVIII

Editor: Siroz Prod.  
Autor: Erci Bouchaud &  
Nicholas Théry  
Aparición: 1988  
Tema: Ciencia-Ficción,  
post-cataclismo  
Material: Suplementos

#### BEYOND THE SUPERNATURAL

Editor: Palladium (USA)  
Tema: Terror

#### BIFROST

Tema: Medieval-Fantástico

#### BITUME

Editor: Croc (Francia)  
Autor: Croc  
Aparición: 1985  
Tema: Post-cataclismo  
Material: Suplementos y módulos

#### THE BOOK OF MARS

Editor: IGC (USA)  
Aparición: 1982  
Tema: Medieval-Fantástico

#### BOOT HILL

Editor: TSR (USA)  
Autor: Brian Blume & Gary Gygax  
Aparición: 1975  
Tema: Western  
Material: módulos y figuras



**BULLWINKLE & ROCKYROLE PLAYING PARTY GAME**

Editor: TSR (USA)  
Autor: Warren Spector  
Aparición: 1988  
Tema: Humor

**BUNNIES & BARROWS**

Editor: FGU (USA)  
Autor: B. Dennis Sustare & Scott Robinson  
Aparición: 1976  
Tema: la lucha de conejos inteligentes por la supervivencia  
Material: figuras

**BUSHIDO**

Editor: FGU (USA), Hexagonal (Francia)  
Autor: Bob Charette & Paul Hume  
Aparición: 1981  
Tema: Medieval-Fantástico, Histórico  
Material: módulos y figuras.

**CASSIOPEAN EMPIRE**

Tema: Medieval-Fantástico

**CHALLENGERS**

Editor: Rangnarok Enterprises (USA)  
Tema: Superhéroes

**CHAMPIONS**

Editor: Hero Games (USA)  
Autor: Steve Peterson & George Mac Donald  
Aparición: 1981  
Tema: Superhéroes  
Material: Módulos y figuras.

**CHILL**

Editor: Pacesetter (USA), Schmidt (Francia)  
Autor: Michael Williams  
Aparición: 1984  
Tema: Terror  
Material: módulos, suplementos, figuras, etc.

**CHIVALRY & SORCERY**

Editor: FGU (USA)  
Autor: Edward E. Symballist  
Aparición: 1976  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: módulos y suplementos

**CHRONIQUES DE LYNAIS**

Editor: Jeux Actuels (Francia)  
Autor: Fabrice Cayla  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: módulos

**COMMANDO**

Editor: Simulation Publications INC (USA)  
Aparición: 1980  
Tema: Militar

**COMPAGNIE DES GLACES**

Editor: Jeux Actuels (Francia)  
Autor: Fabrice Cayla & Jean-Pierre Pecau  
Aparición: 1986  
Tema: Post-cataclismo, ciencia-ficción  
Material: módulos

**CONAN RPG**

Editor: TSR (USA)  
Autor: Equipo de TSR  
Aparición: 1985  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: módulos

**CRIMEFIGHTERS**

Editor: TSR (USA)  
Autor: David Cook  
Aparición: 1981  
Tema: Contemporáneo

**CRIME-FIGHTERS**

Editor: Task Force Games (USA)  
Aparición: 1986  
Tema: Contemporáneo

**CYBERPUNK**

Editor: R. Talsorian Games (USA)  
Autor: Mike Pondsmith  
Aparición: 1988  
Tema: Cyberpunk  
Material: suplementos y módulos

**CYBERSPACE**

Editor: ICE (US)  
Aparición: 1989  
Tema: Cyberpunk

**CYBORG COMMANDO**

Editor: New Infinities Prod. (USA)  
Autor: Gary Gygax, Frank Mentzer & Kim Mohan  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción, Militar

**DALLAS**

Editor: SPI (USA)  
Autor: James F. Dunningan, Redmond A. Simonsen  
Aparición: 1980  
Tema: Contemporáneo

**DANGER INTERNATIONAL**

Editor: Hero Games (USA)  
Autor: L. Douglas Garret, Georges Mac Donald & Steve Peterson  
Aparición: 1985  
Tema: Contemporáneo  
Material: módulos

**DAREDEVILS**

Editor: FGU (USA)  
Autor: Bob Charette & Paul Hume  
Aparición: 1982  
Tema: Contemporáneo  
Material: módulos

**DAWN PATROL**

Editor: TSR (USA)  
Autor: Mike Carr  
Aparición: 1982  
Tema: Militar

**DC HEROES**

Editor: Mayfair Games (USA)  
Autor: Greg Gorden  
Aparición: 1986  
Tema: Superhéroes  
Material: módulos y figuras

**DEATHWORLD**

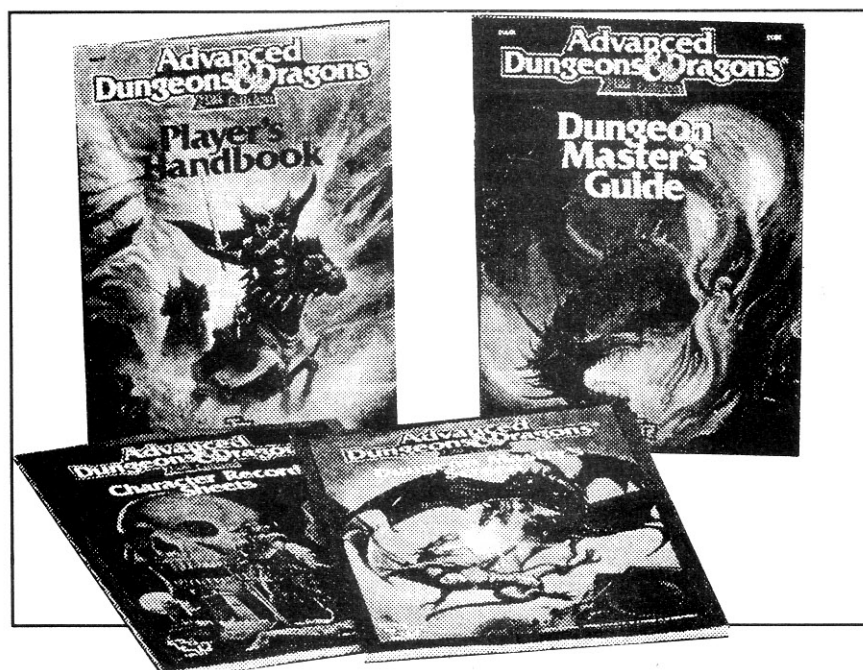
Editor: Fasa (USA)  
Tema: Ciencia-Ficción

**DELTA FORCE**

Editor: Task Force Games (USA)  
Autor: William H. Keith Jr.  
Aparición: 1986  
Tema: Militar  
Material: suplemento y módulos

**LES DIVISIONS DE L'OMBRE**

Editor: Editions Flamberge (Francia)  
Autor: Philippe Chouvel & Christophe Guy  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción, post-cataclismo  
Material: suplementos y módulos



### DRAGON RAID

Editor: Adventure Learning Systems (USA)  
Tema: Medieval-Fantástico

### DR WHO ROLE PLAYING GAME

Editor: Fasa Corp. (GB)  
Autor: Michael P. Bledsoe, Wm. John Wheeler & Guy Mc. Limore Jr  
Aparición: 1986  
Tema: Viajes temporales  
Material: suplementos, módulos y figuras

### DRAGONQUEST

Editor: Simulation Publications INC. (USA)  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: módulos

### DRAGON ROAR

Editor: Standard games & Publications LTD (GB)  
Autor: Kalonh Dive  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico

### DRAGON WARRIORS

Editor: Corgi Games (GB)  
Autor: Dave Morris & Oliver Johnson  
Aparición: 1985  
Tema: Medieval-Fantástico

### DROIDS

Editor: Integral Games (USA)  
Autor: Neil Patrick Moore  
Aparición: 1982  
Tema: Ciencia-Ficción

### DUNGEONS & DRAGONS

Editor: TSR (USA), Transecom (Francia), Dalmau Carles. Pla (España)  
Autor: Gary Gygax & Dave Arneson  
Aparición: 1974  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos, módulos y figuras.

### ELEMENT MASTERS

Editor: Escape Ventures (USA)  
Autor: Kenneth Burridge  
Aparición: 1983  
Tema: Medieval-Fantástico

### ELFQUEST

Editor: Chaosium (USA)  
Autor: Staff Chaosium  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos, módulos y figuras.

### EMPIRE GALACTIQUE

Editor: Robert Laffont (Francia)  
Autor: François Nedelec  
Aparición: 1984  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulo

### EMPIRE OF THE PETAL THRONE

Editor: Adventure Game INC. (USA)  
Autor: Pr. M.A.R. Baker  
Aparición: 1975  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos y módulos

### EMPIRES & DYNASTIES

Editor: Dragon Radieux Editions (Francia)  
Autor: Patrick Durand-Peyrolles  
Aparición: 1988  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos

### ENFORCERS

Editor: 21st Century Games (USA)  
Autor: Gary Bernard Charles Mann y Larry Troth  
Aparición: 1987  
Tema: Superhéroes

### EN GARDE!

Editor: GDW (USA)  
Autor: Darryl Hany & Frank Chadwick  
Aparición: 1975  
Tema: Histórico

### EN GARDE!

Editor: Ragnarok Speldesign (Suecia)  
Aparición: 1988  
Tema: Histórico

### ESPIONNAGE!

Editor: Hero Games (USA)  
Autor: Steve Peterson & George Mac Donald  
Aparición: 1983  
Tema: Espionaje  
Material: módulos

### EXCURSION INTO THE... BIZARRE!

Editor: Blind Dog Games (USA)  
Autor: D. Wolfgang Trippe  
Aparición: 1985  
Tema: Inclasificable, humorístico

### EXPENDABLES

Editor: Stellar Games (USA)  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción

### FANTASY HERO

Editor: Hero Games (USA)  
Autor: Steve Peterson  
Aparición: 1985  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplemento

### FANTASY TRIP

Editor: Metagaming (USA)  
Autor: Steve Jackson  
Aparición: 1977  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos y módulos

### FEERIE

Editor: Les Elfes (Francia)  
Autor: Philippe Mercier  
Aparición: 1985  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos

### FIGHTING FANTASY

Editor: Penguin Book (GB)  
Autor: Steve Jackson  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos y módulos

### FIRELAND

Editor: K. Society INC. (USA)  
Aparición: 1986  
Tema: Medieval-Fantástico

### FLASH GORDON & THE WARRIORS OF MONGO

Editor: FGU (USA)  
Autor: Lin Carter & Scott Bizar  
Aparición: 1977  
Tema: Ciencia-Ficción

### FLASHING BLADES

Editor: FGU (USA), Hexagonal (Francia)  
Autor: Mark Pettigrew  
Aparición: 1984  
Tema: Histórico  
Material: módulos, figuras y suplementos

### FREEDOM FIGHTERS

Editor: FGU (USA)  
Tema: Ciencia-Ficción, Militar

### FRINGEWORTHY

Editor: Trictac Game (USA)  
Autor: Richard Tucholka  
Aparición: 1983  
Tema: Viajes Dimensionales  
Material: suplementos y módulos

### FTL 2448

Editor: Trictac Games (USA)  
Autor: Richard Tucholka  
Aparición: 1983  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulo

### THE FUTURE KING

Editor: Spellbinders (USA)  
Autor: Tom Moldway  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico

### GALACTIC CONQUEST

Editor: FGU (USA)  
Tema: Ciencia-Ficción

### GAMMA WORLD

Editor: TSR (USA)  
Autor: James Ward, David Ritchie & Gary Jacquet  
Aparición: 1978  
Tema: Post-cataclismo  
Material: módulos

### GANGBUSTERS

Editor: TSR (USA)  
Autor: Staff TSR  
Aparición: 1982  
Tema: Contemporáneo  
Material: módulos



### GANGSTER!

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Nick Marinacci & Pete Petrone  
 Aparición: 1979  
 Tema: Contemporáneo  
 Material: figuras.

### GHOSTBUSTERS

Editor: West End Games (USA), Chaosium Inc (en 1989)  
 Autor: Sandy Petersen, Lynn Willis & Greg Stafford  
 Aparición: 1986  
 Tema: Humor, Contemporáneo  
 Material: módulos

### GOLDEN HEROES

Editor: Games Workshop (GB)  
 Autor: Simon Burley & Peter Hains  
 Aparición: 1984  
 Tema: Superhéroes  
 Material: módulos

### GURPS

(GENERIC UNIVERSAL RPG SYSTEM)

Editor: Steve Jackson Games (USA)  
 Autor: Steve Jackson  
 Aparición: 1986  
 Tema: Multi-género  
 Material: suplementos y módulos

### HARNMASTER

Editor: Columbia Games (USA)  
 Aparición: 1986  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: suplemento

### HAWKMOON

Editor: Chaosium (USA), Oriflam (Francia)  
 Autor: Kerie Campbell-Robson  
 Aparición: 1986  
 Tema: Medieval-Fantástico

### HEROES

Editor: Table Top Games (USA)  
 Autor: Dave Millard  
 Aparición: 1979  
 Tema: Medieval-Fantástico

### HEROES OF OLYMPUS

Editor: Task Force (USA)  
 Autor: B. Dennis Sustare  
 Aparición: 1980  
 Tema: Histórico

### HEROES UNLIMITED

Editor: Palladium (USA)  
 Autor: Kevin Siembida  
 Aparición: 1984  
 Tema: Superhéroes  
 Material: suplemento y módulos

### HIGH FANTASY

Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: módulos

### HIGH COLONIES

Editor: Waterford Publishing House (Canadá)  
 Autor: Eric Hotz  
 Aparición: 1989  
 Tema: Ciencia-Ficción

### HUNTER PLANET

Editor: Hunter Planet  
 Adventurers Club (Australia)  
 Autor: David Bruggeman  
 Aparición: 1985  
 Tema: Ciencia-Ficción

### HURLEMENTS

Editor: Editions Dragon  
 Radieux (Francia)  
 Autor: Valérie & Jean Luc Bizien  
 Aparición: 1989  
 Tema: Terror  
 Material: Suplementos y módulos

### IMPERIAL EARTH

Editor: K. Society INC. (USA)  
 Aparición: 1986  
 Tema: Ciencia-Ficción

### I SIGNORI DEL CAOS

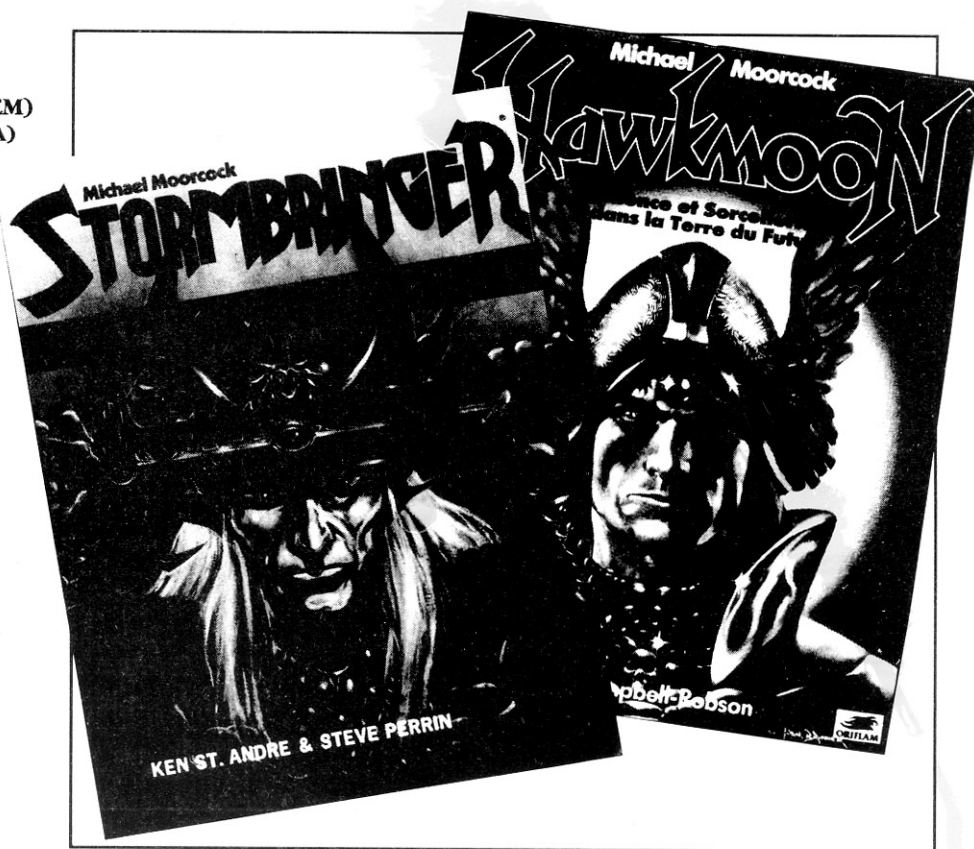
Editor: Ed. Black Out (Italia)  
 Aparición: 1988  
 Tema: Medieval-Fantástico

### JAMES BOND 007

Editor: Victory Games INC (USA)  
 Autor: Gerard Christopher Klug  
 Aparición: 1983  
 Tema: Espionaje  
 Material: suplementos, módulos y figuras

### JORUNE

Editor: Skyrealms Publishing INC (USA)  
 Autor: Andrew Leker & Miles Teves  
 Aparición: 1984  
 Tema: Medieval-Fantástico, Ciencia-Ficción  
 Material: suplementos



### IN NOMINE SATANIS /

#### MAGNA VERITAS

Editor: Siroz Productions (Francia)  
 Autor: Croc  
 Aparición: 1990  
 Tema: Terror

### INDIANA JONES

Editor: TSR (USA)  
 Autor: David Cook  
 Aparición: 1984  
 Tema: Contemporáneo  
 Material: suplementos y módulos

### INVASION US

Editor: Tritac Games (USA)  
 Tema: Militar

### JUDGE DREDD

Editor: Games Workshop (GB)  
 Autor: Marc Gascoigne & Rick Priestley  
 Aparición: 1985  
 Tema: Ciencia-Ficción, post-apocalíptico  
 Material: suplementos, módulos y figuras.

### JUSTICE INC

Editor: Hero games (USA)  
 Autor: Aaron Allston, Steve Peterson & Michael Stackpole  
 Aparición: 1984  
 Tema: Contemporáneo  
 Material: módulos

### KABAL

Editor: Kabal Gaming System (USA)  
Tema: Medieval-Fantástico

### KILLER

Editor: Steve Jackson Games (USA),  
Jeux Descartes (Francia)  
Tema: Rol en Vivo  
Material: no

### KNIGHT OF THE ROUND TABLE

Editor: Gamescience (USA)  
Tema: Medieval-Fantástico

### KOROS

Editor: Siroz Productions (Francia)  
Autor: Laurent Tremel  
Aparición: 1988  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: Suplemento

### LABORINTHUS

Editor: ECG editions (Suiza),  
Dragon Radieux Ed. (Francia)  
Aparición: 1989  
Tema: Medieval-Fantástico

### LAND OF ADVENTURE

Editor: FGU (USA)  
Tema: Histórico,  
Medieval-Fantástico

### LAND OF THE RISING SUN

Editor: FGU (USA)  
Tema: Histórico,  
Medieval-Fantástico

### LASERBURN

Editor: Table Top Games (GB)  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos y figuras.

### LEGENDES CELTIQUES

Editor: Jeux Descartes (Francia)  
Autor: Philippe Mercier, Stéphane  
Daudier, Guillaume Rohmer,  
Jean-Marc Montel &  
Marc Deladerriere  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos, módulos  
y figuras.

### LEGENDES DE LA TABLE RONDE

Editor: Jeux Descartes (Francia)  
Autor: Anne Vétillard  
Aparición: 1986  
Tema: Histórico  
Material: módulos

### LEGENDE DE LA VALLE DES ROIS

Editor: Jeux Descartes (Francia)  
Autor: Christian Caroli  
Aparición: 1988  
Tema: Histórico  
Material: suplementos y módulos

### LEGENDES DES 1001 NUITS

Editor: Jeux Descartes (Francia)  
Autor: Jean Marc Montel  
Aparición: 1984  
Tema: Histórico, Medieval-Fantástico  
Material: módulos

### LEGIO VII

Editor: International Team (Italia)  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplemento

### LIVING STEEL

Editor: Leading Edge Games (USA)  
Autor: Barry Nakazono  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos

### LORDS OF CREATION

Editor: Avalon Hill Game (USA)  
Autor: Tom Moldway  
Aparición: 1984  
Tema: Viaje temporal  
Material: módulos

### LA LLAMADA DE CTHULHU

Editor: Chaosium (USA),  
Jeux Descartes (Francia),  
Joc International (España)  
Autor: Sandy Petersen  
Aparición: 1981  
Tema: Terror  
Material: suplementos, módulos, figu-  
ras, etc.

### MACH: THE FIRST COLONY

Editor: Alliance Publications (USA)  
Autor: Michael Lange  
Aparición: 1983  
Tema: Ciencia-Ficción

### MACHO WOMEN WITH GUNS

Editor: Blackbourg Tactical  
Research Center (USA)  
Autor: Greg Porter  
Aparición: 1988  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: Suplemento

### MAELSTROM

Editor: Penguin Book (GB)  
Autor: Alexander Scott  
Aparición: 1984  
Tema: Histórico

### MAGIKON

Editor: International Team (Italia)  
Autor: Marco Donadoni  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico

### MALEFICES

Editor: Jeux Descartes (Francia)  
Autor: Michel Gaudin &  
Guillaume Rohmer  
Aparición: 1985  
Tema: Terror  
Material: suplementos y módulos

### MAN, MYTH & MAGIC

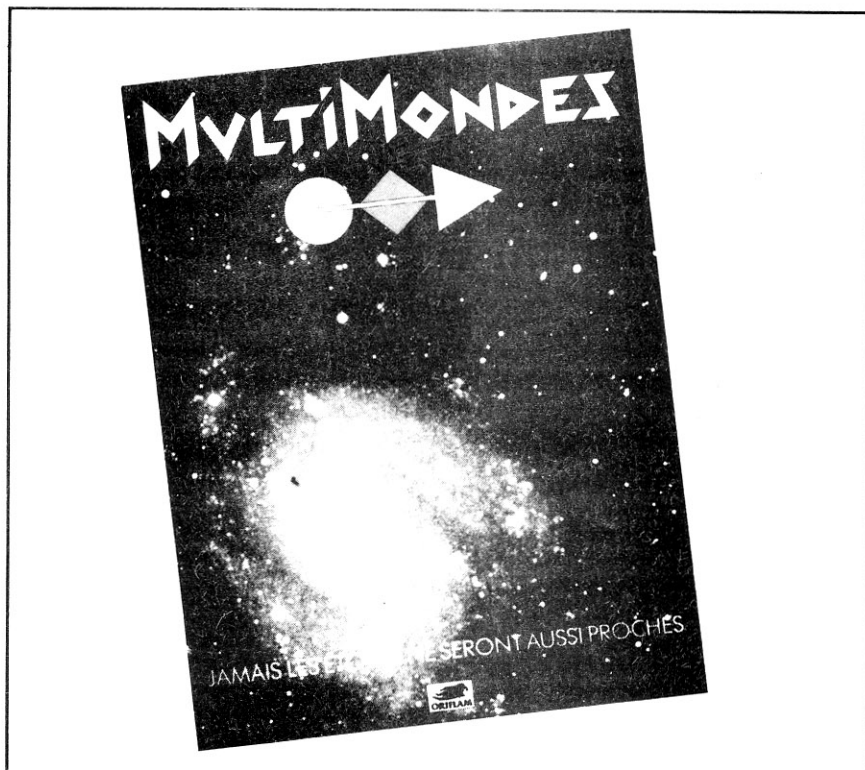
Editor: Yaquinto Publications (USA)  
Autor: Herbie Brennan  
Aparición: 1982  
Tema: Histórico  
Material: módulos

### MANHUNTER

Editor: Kingslayer Prod. (USA)  
Autor: Ramon P. Moore  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción

### MARVEL SUPER HEROES

Editor: TSR (USA), Schmidt (France)  
Autor: Jeff Grubb  
Aparición: 1984  
Tema: Superhéroes  
Material: suplementos, módulos  
y figuras





### THE MECHANOIDS

Editor: Palladium (USA)  
Autor: Kevin Siembieda  
Aparición: 1981  
Tema: Ciencia-Ficción

### MECHWARRIOR (BATTLETECH RPG)

Editor: Fasa Corp. (USA)  
Autor: L. Ross Babcock, Kevin Stein, Jordan K. Weisman & Staff Fasa  
Aparición: 1986  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos

### MEGA I

Editor: Jeux & Stratégie (Francia)  
Autor: Michel Brassine & Didier Guisérrix  
Aparición: 1984  
Tema: Ciencia-Ficción, Viaje Temporal

### MEGA II

Editor: Jeux & Stratégie (Francia)  
Autor: Michel Brassine & Didier Guisérrix  
Aparición: 1986  
Tema: Ciencia-Ficción, Viaje Temporal

### THE MEGA ROLE PLAYING SYSTEM

Editor: Mega Games Ltd (Noruega)  
Aparición: 1987  
Tema: Medieval-Fantástico

### MEGATRAVELLER

Editor: GDW (USA)  
Autor: Mark Miller, Joe Fugate & Gary L. Thomas  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos y módulos.

### MEKTON

Editor: R. Talsorian Games INC. (USA)  
Autor: Mike Pondsmith & Mike Jones  
Aparición: 1985  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos

### MEKTON II

Editor: R. Talsorian Games INC. (USA)  
Autor: Mike Pondsmith  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos

### MERC

Editor: FGU (USA)  
Autor: Paul D. Baader, Walter Mark & Lawrence Sangee  
Aparición: 1981  
Tema: Militar  
Material: suplementos y módulos

### MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES

Editor: Blade (USA, reedición Sleuth)  
Autor: Michael Stackpole  
Aparición: 1983  
Tema: Contemporáneo, espionaje, militar  
Material: módulos

### METAMORPHOSIS ALPHA

Editor: TSR (USA)  
Aparición: 1976  
Tema: Ciencia-Ficción

### MIDNIGHT AT THE WELL OF SOULS

Editor: Tag Industries (USA)  
Autor: Timothy R. Green  
Aparición: 1985  
Tema: Ciencia-Ficción

### M.I.S.S.I.O.N

Editor: Kabal Gaming System (USA)  
Tema: Espionaje

### MORROW PROJECT

Editor: Timeline LTD (USA)  
Autor: Kevin Dockery, Robert Sadler & Richard Tucholka  
Aparición: 1980  
Tema: Post-cataclismo  
Material: suplementos y módulos

### MULTIMONDES

Editor: Oriflam (Francia)  
Autor: Cyril Cocchi, Pascal Gaudou, Hervé Fontanières & Michel Gaudou  
Aparición: 1988  
Tema: Ciencia-Ficción

### MUSKETEER

Editor: Task Force (USA)  
Autor: R. Vance Buck  
Aparición: 1985  
Tema: Histórico

### MUTAZOIDS

Editor: Whit Productions (USA)  
Autor: Ken Withman  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción, Post Holocausto

### MYTHES & LEGENDES

Editor: André Louis Gohin (Francia)  
Autor: André Louis Gohin  
Aparición: 1987  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplemento.

### NIGHT OF THE NINJA

Editor: IIE Games Corporation (Canadá)  
Aparición: 1986  
Tema: Contemporáneo

### NIL

Editor: La Fondation du Startège (Francia)  
Aparición: 1985  
Tema: Histórico

### NINJA & SUPERSPIES

Editor: Palladium Games (USA)  
Autor: Kevin Siembieda  
Aparición: 1988  
Tema: Contemporáneo

### ODYSSEUS

Editor: FGU (USA)  
Autor: Marshall T. Rose  
Aparición: 1980  
Tema: Histórico

### THE OFFICIAL SUPERHERO ADVENTURE GAME

Editor: Brian Phillips  
Autor: Brian Phillips  
Aparición: 1982  
Tema: Superhéroes

### ONCE UPON A TIME IN THE WEST

Editor: TableTop Games  
Autor: TableTop Team  
Aparición: 1982  
Tema: Western  
Material: Módulos y figuras

### OTHER SUNS

Editor: FGU (USA)  
Autor: Niall Shapero  
Aparición: 1983  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos

### OUTTIME

Editor: Valhalla Simulations (USA)  
Aparición: 1983  
Tema: Viaje Espacio-Temporal

### PALLADIUM RPG

Editor: Palladium Games (USA)  
Autor: Kevin Siembieda  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos y módulos

### PARANOIA

Editor: West End Games (USA), Jeux Descartes (Francia)  
Autor: Dan Gelber, Greg Costikian & Eric Golberg  
Aparición: 1984  
Tema: Ciencia-Ficción, Humorístico  
Material: suplementos, módulos y figuras.

### PENDRAGON

Editor: Chaosium (USA), Gallimard (Francia)  
Autor: Greg Stafford  
Aparición: 1985  
Tema: Histórico  
Material: suplementos, módulos

### PHASE VII

Editor: Chesdore Games (?)  
Autor: Dennis Drew II  
Aparición: 1982  
Tema: Ciencia-Ficción

### PHOENIX COMMAND

Editor: Leading Edge (USA)  
Aparición: 1986  
Tema: Militar  
Material: Módulos

### PIRATES & PLUNDERS

Editor: Yaquinto Publications (USA)  
Autor: Michael S. Matheny  
Aparición: 1982  
Tema: Piratas

### POWER & PERILS

Editor: Avalon Hill Game Company (USA)  
 Autor: Staff Avalon Hill  
 Aparición: 1983  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: suplementos y módulos

### THE PRICE OF FREEDOM

Editor: West End Games (USA)  
 Autor: Greg Costikyan  
 Aparición: 1986  
 Tema: Militar  
 Material: suplementos y Módulos

### PRINCE VAILLANT

Editor: Chaosium (USA)  
 Autor: Greg Stafford  
 Aparición: 1989  
 Tema: Histórico, Medieval-Fantástico

### PRIVATE

Editor: Paco Pepe Campos (España)  
 Autor: Paco Pepe Campos  
 Aparición: 1989  
 Tema: Erótico

### PRIVATEERS & GENTLEMEN

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Jon Williams  
 Aparición: 1982  
 Tema: Histórico, Piratas  
 Material: módulos

### PSIWORLD

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Del Carr & Cheron  
 Aparición: 1984  
 Tema: Ciencia-Ficción  
 Material: módulos

### QUARTZ

Editor: David Arsac & Patrice Vernet (Francia)  
 Autor: David Arsac & Patrice Vernet  
 Aparición: 1987  
 Tema: Viaje Temporal, Ciencia-Ficción

### RAPIER & DAGGER

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Wilf K. Bachaus  
 Tema: Histórico

### REAL LIFE

Editor: TSR (USA)  
 Tema: Contemporáneo

### REVE DE DRAGON

Editor: Nouvelles Editions fantastiques (Francia)  
 Autor: Denis Gerfaud  
 Aparición: 1985  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: suplementos y módulos

### THE REVISED RECON

Editor: Palladium Games (USA)  
 Autor: Kevin Siembieda  
 Aparición: 1986  
 Tema: Militar  
 Material: suplementos y módulos

### RHAND: MORNING STAR MISSION

Editor: Leading Edge Games (USA)  
 Autor: Barry Nakazono  
 Aparición: 1984  
 Tema: Ciencia-Ficción, Medieval-Fantástico  
 Material: suplementos

### RING WORLD

Editor: Chaosium (USA)  
 Autor: Sherman Khan y staff Chaosium  
 Aparición: 1983  
 Tema: Ciencia-Ficción  
 Material: suplemento-módulo

### ROBOTECH

Editor: Palladium (USA)  
 Autor: Kevin Siembieda  
 Aparición: 1986  
 Tema: Ciencia-Ficción  
 Material: suplementos, módulos y figuras

### ROBOT WARRIORS

Editor: Hero Game (USA)  
 Autor: Steve Perrin, George Mac Donald  
 Aparición: 1986  
 Tema: Ciencia-Ficción

### ROGUE 417

Editor: Tritac Games (USA)  
 Tema: Post-cataclismo

### ROLE

Editor: Auto-producción  
 Autor: François Nedelec & Didier Guisérrix  
 Aparición: 1985  
 Tema: Multi-género

### ROLEMASTER

Editor: ICE (USA), Hexagonal (Francia)  
 Autor: Coleman Charlton & Peter C. Fendon  
 Aparición: 1980  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: suplementos, módulos

### ROYAUME DES DRAGONS

Editor: Editions Dragon Radioux (Francia)  
 Autor: Paul Chion  
 Aparición: 1987  
 Tema: Medieval-Fantástico

### RUDIS

Tema: Medieval-Fantástico

### RUNEQUEST

Editor: Chaosium INC (USA), Oriflam (Francia), Joc Internacional (España)  
 Autor: Steve Perrin & Ray Turney  
 Aparición: 1978  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: suplementos, módulos y figuras.

### RUNEQUEST III

Editor: Chaosium INC (USA), Oriflam (Francia), Joc Internacional (España)  
 Autor: Greg Stafford, Lyn Willis, Sandy Petersen, Steve Henderson y Warren James  
 Aparición: 1986  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: suplementos, módulos y figuras.





### **SAM (Sistema Ambivalente**

#### **Multitemporal)**

Editor: El Tercer Cercle (España)  
Autor: Xavi Caselles  
Aparición: 1989  
Tema: Multi-género

### **SANDMAN**

Editor: Pacesetter (USA)  
Autor: Staff Pacesetter  
Aparición: 1985  
Tema: Inclasificable  
Material: módulo-campaña

### **SCHWARZE AUGE (OEIL NOIR)**

Editor: Schmidt Int. (Alemania),  
Schmidt &  
Ed. Gallimard (Francia)  
Autor: Ulrich Kiesow  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: Suplementos, módulos  
y figuras

### **SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL**

Editor: ICE (en USA: MERP),  
Hexagonal (en Francia: JRTM),  
Joc Internacional (España)  
Autor: S. Coleman Charlton  
Aparición: 1982  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos, módulos  
y figuras.

### **SHADOWRUN**

Editor: Fasa (USA)  
Autor: Bob Charrette, Paul Hume &  
Tom Dowd  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: Suplementos, figuras  
y módulos

### **SILRIN**

Editor: Siroz Productions (Francia)  
Autor: Laurent Tremel  
Aparición: 1988  
Tema: Ciencia-Ficción

### **SIMULACRES**

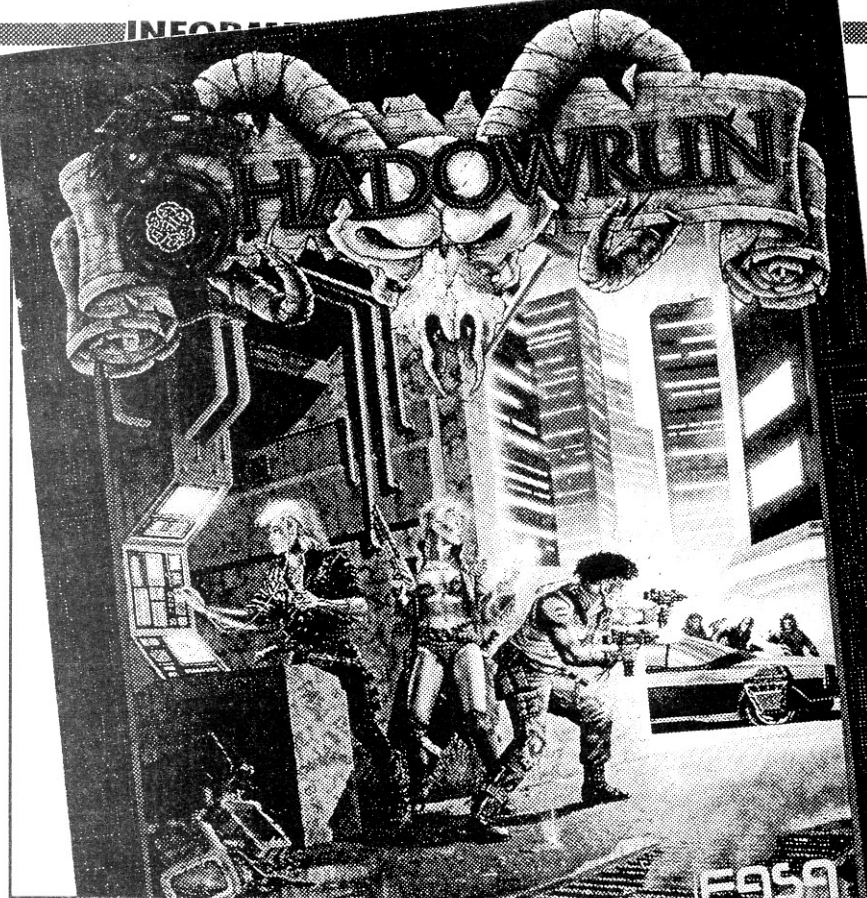
Editor: Pierre Rosenthal (Francia,  
posteriormente Casus Belli)  
Autor: Pierre Rosenthal  
Aparición: 1986 / 1989  
Tema: Multi-género

### **SKULLS & CROSSBONES**

Editor: FGU (USA)  
Autor: Gerald D. Seypura &  
Anthony Le Boutillier  
Aparición: 1980  
Tema: Piratas  
Material: módulos

### **SOMBRE CAUCHEMAR**

Editor: Pierre Nicolas  
Lapointe (Francia)  
Autor: Pierre Nicolas Lapointe  
Aparición: 1987  
Tema: Terror



### **SPACE 1889**

Editor: GDW (USA)  
Autor: Frank Chadwick  
Aparición: 1989  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos y módulos

### **SPACE CONTROL**

Editor: Gamescience (USA)  
Autor: Michael Scott Kurtik  
Aparición: 1975  
Tema: Ciencia-Ficción

### **SPACE INFANTRY**

Editor: D&R Design (?)  
Autor: Daniel Rouglas Hutto &  
Roger Allen Esnard  
Aparición: 1982  
Tema: Ciencia-Ficción

### **SPACE MASTER**

Editor: ICE (USA)  
Autor: Staff ICE  
Aparición: 1985  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos

### **SPACE OPERA**

Editor: FGU (USA)  
Autor: Edward E. Simbalist, A. Mark  
Ratner & Phil Mc Grégor  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos y módulos

### **SPACE TIME**

Editor: Blacksbury Tactical Research  
Center (USA)  
Autor: Greg Porter  
Aparición: 1988  
Tema: Post-cataclismo

### **SPHINX**

Editor: Seventh Scarab (USA)  
Autor: John Middleton & Ann Darby  
Aparición: 1984  
Tema: Histórico

### **STALKING THE NIGHT FANTASTIC**

Editor: Tritac (USA)  
Autor: Richard Tucholka &  
Chirs Belting  
Aparición: 1983  
Tema: Terror, Contemporáneo

### **STARACE**

Editor: Pacesetter (USA)  
Autor: Gali Sanchez & Garry Spigle  
Aparición: 1984  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos

### **STARFARING**

Autor: Ken St André  
Aparición: 1975  
Tema: Ciencia-Ficción

### **STAR FLEET VOYAGES**

Editor: Terra Games (USA)  
Autor: Michael Scott  
Aparición: 1982  
Tema: Ciencia-Ficción

### **STAR LEADER**

Editor: Metagamming (USA)  
Aparición: 1982  
Tema: Ciencia-Ficción

### STAR FRONTIERS

Editor: TSR (USA),  
Transécom (Francia)  
Autor: Staff TSR  
Aparición: 1982  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos, módulos

### STAR PATROL

Editor: Gamescience (USA)  
Autor: Michael Scott Kurtrick  
Aparición: 1981  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulo y suplementos

### STAR ROVERS

Tema: Ciencia-Ficción

### STAR TREK

Editor: Fasa Corp. (USA)  
Guy Licmore Jr.  
Aparición: 1983  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos, módulos y figuras

### STAR SYSTEM

Editor: Paco Pepe Campos (España)  
Autor: Paco Pepe Campos  
Aparición: 1989  
Tema: Series B

### STAR WARS

Editor: West End Games (USA),  
Jeux Descartes (Francia),  
Joc Internacional (España)  
Autor: Greg Costikyan  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: suplementos, módulos y figuras

### STARSHIPS & SPACEMEN

Editor: FGU (USA)  
Tema: Ciencia-Ficción

### STICKS & STONES

Editor: Metagaming (USA)  
Tema: Histórico, Prehistórico

### STORMBRINGER

Editor: Chaosium (USA),  
Oriflam (Francia)  
Autor: Ken St André & Steve Perrin  
Aparición: 1981  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos, módulos y figuras

### SUPERHERO 2044

Editor: Gamescience (USA)  
Autor: Donald Saxman  
Aparición: 1977  
Tema: Superhéroes

### SUPER HEROES & SUPER VILLAINS

Editor: Heritage (USA)  
Autor: Brian Phillips  
Aparición: 1981  
Tema: Superhéroes

### SUPERGAME

Editor: Dag Design (USA)  
Autor: Jay & Almée Hartlove  
Aparición: 1980  
Tema: Superhéroes  
Material: suplemento-módulos

### SUPER SENTINEL

Editor: Judges Guild (USA)  
Tema: Superhéroes

### SUPER SQUADRON

Editor: Adventure  
Simulations (Australiano)  
Autor: Joseph Italiano  
Aparición: 1983  
Tema: Superhéroes

### SUPERVILLAINS

Editor: Task Force Games (USA)  
Autor: Rick Register & R. Vance Buck  
Aparición: 1983  
Tema: Superhéroes

### SUPERWORLD

Editor: Chaosium (USA)  
Autor: Steve Perrin  
Aparición: 1983  
Tema: Superhéroes  
Material: suplementos y módulos

### SWORDBEARER

Editor: FGU (USA)  
Autor: B. Dennis Sustare  
Aparición: 1979  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: módulos

### TALISTANTA

Editor: Bard Games (USA)  
Aparición: 1989  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: suplementos

### TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Editor: Palladium (USA)  
Autor: Eric Wujcik  
Aparición: 1985  
Tema: Superhéroes  
Material: suplementos y módulos

### TEENAGERS FROM OUTER SPACE

Editor: R. Talsorian Games INC (USA)  
Aparición: 1986  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos

### LA TERRE CREUSE

Editor: Les Silmarils (Francia)  
Autor: Alain parís, Laurent Alonzo,  
Vincent Chighisola &  
Bernard Perichaud  
Aparición: 1990  
Tema: Ciencia-Ficción

### THIEVES GUILD

Editor: Gamelords LTD (GB)  
Autor: Richard Meyer, Kerry Lloyd &  
Michael Watkins  
Aparición: 1984  
Tema: Medieval-Fantástico  
Material: módulos

### TIME & TIME AGAIN

Editor: Timeline (USA)  
Autor: Staff Timeline  
Aparición: 1986  
Tema: Viaje Temporal  
Material: módulos

### TIME MASTER

Editor: Pacesetter (USA)  
Autor: Mark Acres & Gali Sanchez  
Aparición: 1985  
Tema: Viaje Temporal  
Material: suplementos y módulos

### TIMELORDS

Editor: Blacksburg Tactical Research  
Center (USA)  
Autor: Greg Porter  
Aparición: 1987  
Tema: Ciencia-Ficción,  
Viaje Temporal

### TIMESHIP

Editor: Yaquinto (USA)  
Autor: John Brennan  
Aparición: fin de años 70  
Tema: Viaje Temporal

### TO CHALLENGE TOMORROW

Editor: Ragnarok Enterprise (USA)  
Autor: David F. Nalle  
Aparición: 1983  
Tema: Multi-género  
Material: módulos

### TOON

Editor: Steve Jackson Games (USA)  
Autor: Greg Costikyan &  
Warren Spector  
Aparición: 1984  
Tema: Humor  
Material: módulos y suplementos

### TOP SECRET / S.I.

Editor: TSR (USA)  
Autor: Merle M. Rasmussen &  
Douglas Niles  
Aparición: 1980 / 1987  
Tema: Espionaje  
Material: módulos y suplementos

### TRAUMA

Editor: Chroniques D'Outre  
Monde (Francia)  
Autor: Dominique Granger &  
Frédéric Leygonie  
Aparición: 1986  
Tema: Contemporáneo  
Material: módulos en la revista  
del mismo nombre

### TRAVELLER

Editor: GDW (USA), Diseños  
Orbitales (España)  
Autor: Marc W. Miller  
Aparición: 1975  
Tema: Ciencia-Ficción  
Material: módulos, suplementos  
y figuras



### TRAVELLER 2300

Editor: GDW (USA)  
 Autor: Marc W. Miller, Frank Chadwick, Lester W. Smith & Timothy B. Brown  
 Aparición: 1986  
 Tema: Ciencia-Ficción  
 Material: Suplementos

### TUNNELS & TROLLS

Editor: Flying Buffalo INC (USA)  
 Autor: Ken St André  
 Aparición: 1975  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: módulos

### TWILIGHT 2000

Editor: GDW (USA)  
 Autor: Franck Chadwick  
 Aparición: 1984  
 Tema: Militar, post-cataclismo  
 Material: módulos

### ULTIME EPREUVE

Editor: Jeux Actuels (Francia)  
 Autor: Fabrice Cayla  
 Aparición: 1983  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: módulos

### UNDEAD

Editor: Steve Jackson Games (USA)  
 Autor: Steve Jackson  
 Aparición: 1981  
 Tema: Terror

### UNIVERSE

Editor: Simulations Publications Inc (USA)  
 Autor: John H. Butterfield  
 Aparición: 1981  
 Tema: Ciencia-Ficción  
 Material: suplementos

### VALLEY OF PHARAONS

Editor: Palladium Games (USA)  
 Autor: Matthew Ballent  
 Aparición: 1983  
 Tema: Histórico

### VICTORIAN ADVENTURES

Editor: Kestrel Design (GB)  
 Autor: Stephen Smith  
 Aparición: 1983  
 Tema: Contemporáneo, Terror  
 Material: figuras

### VIETNAM

Editor: Olivier Andres (Francia)  
 Autor: Olivier Andres  
 Aparición: 1987  
 Tema: Militar

### VILLAINS & VIGILANTES

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Jeff Dee & Jack Herman  
 Aparición: 1978  
 Tema: Superhéroes  
 Material: módulos y suplementos

### WARBOT

Tema: Ciencia-Ficción



### WARHAMMER RPG

Editor: Games Workshop (GB), Jeux Descartes (Francia)  
 Autor: Bryan Ansell, Richard Halliwell & Richard Prestly  
 Aparición: 1986  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: figuras, módulos y suplementos

### WHOG SHROG

Editor: Siroz Prod. (Francia)  
 Autor: Nicolas Théry & Eric Bouchaud  
 Aparición: 1988  
 Tema: Ciencia-Ficción  
 Material: Suplementos

### WILD WEST

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Anthony P. Leboutier & Gérald Seguro  
 Aparición: 1981  
 Tema: Western  
 Material: módulo

### WITCH HUNT

Editor: Statcom Simulations INC(USA)  
 Autor: Paul D. Baader & Roger Buckelew  
 Aparición: 1983  
 Tema: Histórico  
 Material: módulos y figuras

### WIZARDS' REALM

Editor: Mystic Swamp (USA)  
 Autor: Cheryl Duval, Niels Erickson, William Murphy & Clifford Polite  
 Aparición: 1981  
 Tema: Medieval-Fantástico

### WORLD ACTION & ADVENTURE

Editor: M.S. Kinney Corp. (USA)  
 Aparición: 1985  
 Tema: Contemporáneo  
 Material: suplementos

### WORLDS BEYOND

Editor: Other Worlds Games (USA)  
 Aparición: 1990  
 Tema: Ciencia-Ficción

### WORLDS OF WONDER

Editor: Chaosium (USA)  
 Autor: Greg Stafford, Lynnn Willis & Steve Perrin  
 Aparición: 1980  
 Tema: Medieval-Fantástico, Ciencia-Ficción, Superhéroes

### YEAR OF THE PHOENIX

Editor: FGU (USA)  
 Autor: Martin Wixted  
 Aparición: 1986  
 Tema: Militar

### YSGARTH RULE SYSTEM

Editor: Ragnarok Entreprises (GB)  
 Autor: David Nalle  
 Aparición: 1982  
 Tema: Medieval-Fantástico  
 Material: módulos y suplementos

### ZONE

Editor: Siroz Productions (Francia)  
 Autor: Nicolas Thery & Eric Bouchaud  
 Aparición: 1987  
 Tema: Contemporáneo  
 Material: suplementos y módulos

# INFORME

Por Luis d'Estrées

*El primer juego de fantasía medieval ha hecho por fin su aparición en el mercado español. Se trata nada más y nada menos que del vistoso juego de MB -con la colaboración en el diseño de Games Workshop- que obtuvo gran éxito en Gran Bretaña y Estados Unidos. Ahora ha sido editado por una de las firmas más importantes de juegos de España, MB: estamos hablando de HeroQuest.*

## UN PRODUCTO ATRACTIVO

El juego HeroQuest se presenta en una voluminosa caja de atractiva portada a color en la que destaca un bárbaro en el más puro estilo "Conan". Si el aspecto exterior es de lo más sugerente el contenido de la caja lo es aún más: 35 figuras de plástico con el sello Citadel (4 personajes -Bárbaro, Mago, Elfo y Enano- y 31 monstruos -Orcos, Goblins, Fimires, Guerreros del Caos, Esqueletos, Zombies, Momias, 1 Balrog y un Brujo del Caos) y 15 piezas de mobiliario (también de plástico -Mesas, trono, banco de alquimista, cofres, tumba, mesa de brujo, librerías, potro de tortura, chimenea, armario y armario-); un librito de reglas y uno de Retos que contiene escenarios de juego; una pantalla; unos troquelables en cartulina a todo color para simular puertas, roca caída, trampas, escalera y puertas secretas; 64 cartas; 4 cartas de personaje; 1 Tablero; 1 bloc de Hojas de Personaje y 6 dados (2 de ellos normales y los otros 4 -también de 6 caras- son especiales para combate). Todo el material tiene una calidad impecable.

La primera idea que me vino a la mente al abrir la caja es que más de un 80% del juego es enteramente aprovechable para cualquier juego de rol fantástico-medieval. HeroQuest podría perfectamente venderse como "Kit básico para Máster de Rol fantástico". Mi segunda intención fue la de abalanzarme sobre las figuras y piezas de mobiliario para pintarlas (para estimular los espíritus de los artistas poco imaginativos se incluyen unas excelentes muestras de las figuras pintadas en los laterales de la caja y el dorso del librito de Retos). Tuve que refrenar mi impulso: lo primero era terminar este informe. Tendríamos que dejar el placer para más tarde.

## EL MUNDO DE HEROQUEST

Todo el juego, desde las instrucciones hasta los más mínimos elementos respiran un ambiente fantástico-medieval. Las instrucciones, el librito de escenarios tienen un look "heroic-fantasy" y contienen numerosas introducciones narradas en estilo épico medieval. Los jugadores encarnan los personajes -los héroes- y uno de ellos controlará al mago caótico del castillo y los monstruos como si de un Director de Juego se tratase.

El tablero de juego en donde transcurren las sucesivas partidas (según el escenario del libro de retos) puede simular desde un laberinto hasta un templo en ruinas pasando por un castillo o unas mazmorras. Del mismo modo, las misiones también son muy variadas (conseguir un tesoro, rescatar un príncipe o eliminar a un brujo poderoso son algunos



### Ficha Técnica

Nombre:	HeroQuest
Editor:	MB Juegos (con la colaboración en el desarrollo de Games Workshop)
Autor:	Stephen Baker
Aparición:	1989-90 (en España)
Tema:	Fantasía-Heroica
Nº de Jugadores:	de 2 a 5
Precio Aprox.:	5400 pts.

ejemplos) y ofrecen muchas posibilidades a los jugadores dentro de un mismo denominador común: la aventura en un ambiente fantástico, rodeado de magia, monstruos a los cuales combatir y tesoros por descubrir.

## LOS HEROES Y EL DJ

Los jugadores, hasta un máximo de cinco, pueden optar por ser uno de los cuatro héroes o el Director de Juego (DJ) que controlará a los monstruos y enemigos de los personajes, así como las trampas, salidas y otros acontecimientos del reto que en ese momento se esté jugando. Los cuatro héroes pueden ser desde bárbaro o enano (si el jugador quiere ser un tipo más combativo) o mago o elfo (en el caso de que le resulte más atractiva la magia). Cada personaje posee una serie de características y habilidades -incluidas en su ficha de personaje- que se resumen en:

- Una breve descripción del personaje y que incluye unas habilidades especiales si éste las posee (desarmar trampas por ejemplo)

- Tres factores de Ataque, Defensa y Movimiento expresados en un nº de dados a tirar para cada acción.

- 2 características básicas: Mente y Cuerpo. Definidas en un cierto nº de puntos, cuando éstas llegan a 0, el personaje muere.

Estos pocos datos bastan para poder interpretar tu personaje y conocer sus posibilidades. La mayoría de las acciones se resuelven de modo automático o con una sencilla tirada de dados. Fácil de entender y rápido de jugar.

Por su parte, el DJ -al que se puede considerar otro jugador de pleno derecho- tampoco tiene excesivos problemas para controlar a





los Monstruos y el desarrollo de los escenarios. Cinco hojas del libro de instrucciones (sobre un total de 16) bastan para que éste sepa interpretar un escenario del libro de retos, mueva y controle los monstruos por el tablero, sitúe el mobiliario (incluyendo puertas secretas o trampas) en cada momento de juego, determine los tesoros, etc.

### DESARROLLO DE UN RETO

Al inicio del escenario o reto, el DJ lee una pequeña introducción que viene incluida junto con el plano de la aventura. Dicho plano contiene cada habitación, con su mobiliario y otras "sorpresas", así como los monstruos y sus acciones -por ejemplo, si son errantes o actúan de algún modo especial en ciertas condiciones de juego-. Un escenario con plano, introducción y observaciones incluidas ocupa menos de un folio por una cara y resulta muy cómodo de controlar tras las pantallas.

Una vez preparado el tablero de juego, los jugadores emplazan a sus héroes en un punto

de partida indicado por el DJ y a medida que éstos evolucionan por los pasillos el DJ irá situando los diferentes elementos que los héroes vayan encontrando en su camino: puertas, cofres o armarios y posiblemente monstruos con los que tendrán que combatir.

### COMBATE

Mediante unos dados especiales que contienen símbolos en vez de números, los héroes sabrán si son heridos (una calavera indi-

ca la pérdida de uno de los puntos de cuerpo) o si han logrado parar el golpe (un escudo blanco para los personajes y un escudo negro para los monstruos). Evidentemente, el aguantar de los monstruos es netamente inferior al de los personajes.

Algunas reglas pueden parecer algo forzadas para un DJ acostumbrado a arbitrar rol-games (por ejemplo que los monstruos no puedan abrir las puertas, o que ciertas habilidades de algunos personajes tengan efecto inmediato y sin posibilidad de error), pero hay que considerar que éstas se han simplificado hasta el máximo para conseguir un juego muy asequible al gran público.

### MAGIA

El sistema de magia se reduce a un juego de cartas (cuatro "energías" -Tierra, Aire, Fuego y Agua- con 3 hechizos por tipo con distintos efectos). Al decidir lanzar un hechizo el personaje opta por lanzar la carta en vez de atacar. El efecto se aplica sobre el víctima a la que se dirige (mientras respete unas sencillas reglas de posición, visibilidad o efectos especiales). Ello implica una magia con hechizos muy limitados (al número de cartas existentes) pero suficientes para que un jugador neófito empiece a saborear la utilización de la magia en estos juegos fantásticos. Además, un DJ creativo (o con un poco de experiencia en juegos de rol) sabrá como incrementar la complejidad del juego a medida que los jugadores vayan asimilando sin problemas el mecanismo tras las primeras partidas.

### PRECIO Y PRESENTACION

**HeroQuest** tendrá un precio de venta de 5400 ptas aproximadamente y contará con una excelente promoción en la que se incluye un spot televisivo. El precio del juego está dentro de la línea de precios de **MB** y no resulta tan caro si pensamos que en el juego se incluyen 35 figuras de plástico Citadel (una caja con 31 Marines -en plástico- para **W.40K** vale alrededor de las 3500 ptas) y numeroso material adaptable a cualquier juego de rol.

La presentación es impecable (lo cual no deja de ser habitual en los productos de **MB Juegos**) y muy sugerente por lo mencionado anteriormente en la introducción.

### ¿ADVANCED HEROQUEST?

Existe un segundo juego editado y diseñado por **Games Workshop** a raíz del éxito obtenido por **HeroQuest**. Se trata de **Advanced HeroQuest** y se trata principalmente de una sofisticación de las reglas de la primera versión. Aunque se trate de un juego que se puede jugar independientemente, también incluye unas reglas para adaptar la primera versión de **HeroQuest** a **Advanced HQ**. Aunque no esté previsto en las novedades de este año, es de suponer que su publicación se hará inminente para el año que viene tras el éxito obtenido por el primero de la serie. **Ad HQ** tiene un planteamiento inicial idéntico al de la primera versión que aquí comentamos, pero ha sido sofisticada y aumentada la dificultad de sus reglas (más personajes, más monstruos -como el skaven, por ejemplo- etc.).

### IMPRESION PERSONAL

Pese a pecar de reiterativo insitiré también en esta conclusión que **HeroQuest** es un juego de tablero dirigido a un gran público, a partir de los 9 años de edad y cuyo principal objetivo es difundir a gran escala los juegos de aventuras fantásticas, como en su momento lo hicieron los **Dagon**, **Imperio Cobra** y sucedáneos. Entre **HQ** y los demás juegos de temática similar existentes puntos coincidentes y sustanciales diferencias. Todos estos juegos son eminentemente comerciales y recurren a los mismos mecanismos que permitan lograr una venta masiva. La diferencia es que **HQ**, comparado a los otros juegos, está a años luz de sus competidores más directos por diseño, calidad, nivel de dificultad y de juego, presentación, etc. Y lo más importante para nosotros, adictos al juego de rol, es que **HQ** es hasta ahora el juego que mejor puede permitir una transición al juego de rol, gracias a los numerosos elementos comunes que existen entre ambos.

Pero desgraciadamente se han colado en esta primera edición de **HQ** unos gremlins de colosal tamaño: dos de las fichas de personaje contienen dos confusiones que repercuten además en todo el contenido de reglas. En la primera ficha el título que acompaña la ilustración de un enano (por añadidura famoso por ser la mascota de portada de la revista inglesa **White Dwarf**) es -ojo al dato- **El Troll**. Aunque quizás nos deberíamos sentir alagados de que nuestra revista haya alcanzado unas cotas de fama que incluso consiguen confundir al departamento de traductores de **MB**, tenemos que advertir que cualquier niño que haya visto la serie de dibujos animados de **David el Gnomo** mirará sospechosamente la ficha y se extrañará que al personaje en cuestión no le cuelgue el clásico moco verdoso de las narices, rehusando posteriormente ser el Troll del grupo. La otra confusión es -parece ser- consecuencia de la primera: la ficha en la que figura una ilustración de un elfo con espada ha sido titulada **el enano**. Lamentable. Más triste resulta todavía cuando a lo largo de las reglas de juego se hace mención que nuestro curioso "enano" tiene competencias mágicas. Todas estas confusiones dificultan la comprensión de un juego que debería ser tan digerible de asimilar como un saúve consomé lúdico. Menos graves -pero a tener en cuenta para futuras ediciones- son los **orc**s a los cuales se les ha amputado una letra, apodándolos **orcs**, o la mal llamada **gárgola** que tiene una pinta de **balrog** que tumba de espaldas. De todas maneras, es de suponer que los jugadores de rol remediarán sin problemas estas "pifias terminológicas", aunque me preocupan las próximas generaciones que, tras sentarse por primera vez en una partida de **D&D**, confundan trolls con enanos y enanos con elfos.

Al margen de este gazapo monstruoso (que no altera la concepción y objetivo del juego), **HQ** -si no me fallan las predicciones- será recordado como el detonante de los juegos de aventura y de fantasía (y seguramente rol) a gran escala, y aunque también hay quien dirá que es descaradamente comercial, lo cierto es que si todo lo comercial tuviera esta calidad a mi no me importaría demasiado. Y ojalá las otras empresas de juegos tomen ejemplo.

# AYUDA DE JUEGO DE HEROQUEST AL ROL

Por Luis d'Estrées

Esta ayuda de juego es en realidad un pequeño dossier de sugerencias para poder utilizar el juego **HeroQuest** como principal elemento promocionador del juego del rol. Está principalmente destinado a todos aquellos Másters o jugadores con experiencia que deseen iniciar a las amistades al rol y hayan tenido el primer rechazo por parte de éstos con argumentos del tipo "esto es muy complicado" o "¿Todo esto hay que leerse antes de jugar? (al ver los manuales)", etc. La sencillez de **HeroQuest** no debería causar rechazo alguno y su originalidad (para los que desconocen los juegos de simulación) debería facilitar una predisposición a realizar más partidas en las cuales el DJ podría ir incrementando la complejidad de las reglas paralelamente al entusiasmo que tuvieran sus jugadores. En este artículo vamos a desarrollar los pasos sucesivos que permitirán franquear la delicada frontera que existe entre este juego de tablero y el juego de rol. Aunque en un principio pensamos en adaptar progresivamente **HQ** a alguno de los juegos medievales-fantásticos existentes en el mercado, desestimamos posteriormente la idea al comprobar que incluso el de más fácil adaptación (nos referimos a **D&D**, mucho menos complejo y más cercano al estilo **HQ** que **Runequest** o **El Señor de los Anillos** por ejemplo) requería muchas variaciones a las reglas originales de **HQ**, además de la aclaración de numerosos conceptos nuevos que no son forzosamente esenciales para iniciarse al juego de rol. Por esta razón os proponemos una simplificación de los juegos de rol diferente a los que habitualmente podáis practicar, una alternativa para iniciar a los jugadores totalmente neófitos, pensando que "el salto" posterior que se pueda hacer hacia vuestro rolgame preferido no planteará el menor problema si la esencia del juego de rol ha sido captada.

## DE HEROQUEST AL ROL: 1er GRADO

Una vez los jugadores han acabado todos los escenarios del libro de retos (o incluso antes, si consideras que ya tienen el mecanismo muy por la mano y "piden más"), el DJ puede anunciar a sus jugadores que el juego va a evolucionar y que por lo tanto se van a sacrificar algunas reglas en favor de una mayor



coherencia de las acciones y una mejora en el efectismo del juego, proponiendo los siguientes puntos:

### Más ambiente y realismo. Primeras reglas elementales de simulación

**Ficha de Personaje.** Todo sigue igual con las siguientes aclaraciones:

El personaje ya no moverá un número de espacios aleatorios que le indique el resultado de unos dados, sino una cantidad de espacios fijos. En términos de reglamento, esto equivale a decir que un personaje moverá 8 espacios en un turno de juego normal y sólo 4 (o menos si encuentra un adversario en su camino) si se trata de una acción de asalto. No estaría de más aclarar estos nuevos conceptos para el jugador novato.

**Turno:** secuencia de juego en la que tu personaje puede actuar sin ninguna presión por parte de terceros. Es decir, cuando entra en

una habitación, la registra cómodamente, camina por un pasillo o atraviesa una sala, etc. sin ningún tipo de amenaza. El número máximo de espacios que puede por lo tanto desplazarse es de 8 casillas.

**Asalto:** secuencia de juego en la cual el personaje actúa en una situación de peligro o tensión, como por ejemplo un combate. En esos instantes de juego, el personaje actúa mucho más rápidamente (por la tensión que se genera en esa situación) y por lo tanto es preferible "ralentizar" las acciones para poder discernir mejor que acciones hace cada personaje o monstruo involucrado. Esta regla sería comparable a la "cámara lenta" de las películas de acción (las de **Pekimpah** son un perfecto ejemplo) que permiten ver mejor qué hace cada personaje. Cuando los personajes entran en fase de combate las secuencias de juego se denominan asaltos, en los demás casos se aplican turnos normales.



El DJ puede igualmente explicar a los jugadores una nueva noción de juego que se utilizará a posteriori en futuras partidas.

**La experiencia:** Cada personaje que consiga sobrevivir a un nuevo reto no sólo tendrá más armas y riquezas sino que también se hará sensiblemente más poderoso, ágil o inteligente por las experiencias vividas en el transcurso de los propios retos. Eso se traducirá seguramente en una serie de ventajas que afectarán a tus cualidades físicas y mentales.

**Las reglas.** El DJ puede anunciar a los jugadores los siguientes cambios.

El sistema de turnos ya no será rotativo sino simultáneo. Si se teme que esta propuesta pueda presuntar caótica en su aplicación, el DJ propondrá un orden de juego marcado por el físico de cada personaje. Moverá por lo tanto el personaje con mayor puntuación de Cuerpo y así sucesivamente hasta el de puntuación más baja. La razón radica en una nueva interpretación del término de juego Cuerpo. A partir de ahora no sólo es la medida de la fuerza, sino también todo lo relacionado con el físico del personaje, incluyendo la potencia o la rapidez, por ejemplo.

La regla que permite pasar por encima de una figura si ésta te lo permite queda anulada. A partir de ahora los jugadores deberán prever las posibles situaciones derivadas de un orden de marcha desafortunado y pensar en las consecuencias de una posición que estorbe a su compañero.

El combate sigue igual salvo con una pequeña modificación en los ataques: se tendrá en cuenta la posición del personaje y su figura en el tablero. Si ésta se encuentra detrás de un monstruo (es decir que le ataque por la espalda), el personaje (o monstruo si se diera el caso contrario) se beneficiará de un dado más de ataque. La Defensa no se modifica... por ahora.

El DJ puede informar a los personajes que el equipo de batalla se utilizará de ahora en adelante de una manera coherente, lo cual implica ciertas aclaraciones en lo referente a las cartas del Equipo de Batalla:

**Protecciones:** Armadura de Malla o Armadura Acorazada se tienen que llevar separadas y no se pueden acumular. El Escudo no se puede utilizar -además de con el hacha de batalla- con lanza y ballesta. El Casco sigue igual.

**Armas:** Todas se pueden utilizar teniendo en cuenta que todo cambio de arma representa una pérdida de asalto de combate, por el tiempo que se tarda en desembarazarse de una para pillar la otra. Por esta razón, todo jugador deberá indicar en todo momento cual es el arma que lleva poniendo la carta oportuna cara arriba sobre la ficha de personaje. En el caso de que no haya carta sobre la ficha, el personaje llevará la de la ficha.

La magia cambia radicalmente. El mago o el elfo, adeptos a una escuela de magia (o energía) tendrán que escoger sólo un tipo de energía y por lo tanto tendrán únicamente 3 cartas de hechizos. En el caso que el personaje muriese, el nuevo personaje creado podría ser de otra escuela de magia, pero si éste sobrevive a lo largo de las partidas, los hechizos de otra energía no le son permitidos (por cualquier razón mística y mágica que el DJ se quiera sacar de la manga). La razón que dará

el DJ a los jugadores radica en el concepto de Mente de los personajes que, además de ser la sabiduría del personaje, también será un término genérico que representará todas las aptitudes psíquicas de dicho personaje, como la inteligencia o el poder mental. Este poder es el que se utiliza cuando se lanzan los hechizos, por lo que el mago o el elfo pierden puntos de poder después de hacer un conjuro. El jugador tendrá que vigilar que su personaje no se agote en exceso y pueda morir tras una "sobrecarga mental". Se podría sugerir por lo tanto que el mago lance un máximo de 3 hechizos de su energía en el transcurso de un reto mientras que el elfo sólo tendría que limitarse a 2 de los 3 hechizos que posee, a menos que quieran correr el riesgo de morir después de forzar demasiado su Mente.

A todo esto será necesario que el DJ defina los puntos de poder perdidos por lanzar un hechizo. Esta es una lista orientativa:

**Tierra:** Piel de Piedra, 1 punto de Mente. Cura Corporal, 2 puntos de Mente. Pasar a través de la Roca, 1 punto de Mente.

**Agua:** Dormir, 1 punto de Mente. El Agua que cura, 2 puntos de Mente. Dormir, 1 punto de Mente.

**Fuego:** Valentía, 1 punto de Mente. Bola de Fuego, 2 puntos de Mente. Fuego de Ira, 1 punto de Mente.

**Aire:** Tempestad, 1 punto de Mente. Genio, 2 puntos de Mente. Ráfaga, 1 punto de Mente.

Si el DJ percibe ciertas miradas de odio hacia su persona (que provengan principalmente de los Magos y Elfos jugadores) los podrá calmar anticipándoles que el efecto de la experiencia en los personajes más "Mentales" les permitirá en un futuro lanzar más hechizos, hechizos que se encontrarán en sucesivos retos y que éstos podrán memorizar o utilizar. Por lo tanto, paciencia...

Las cartas de Tesoro, pese a poderse jugar de un modo más realista (es decir, que el DJ describa a los jugadores lo que ven pero no informe de los efectos o que el monstruo errante sea tan "espontáneo") se pueden dejar por el momento como están.

Las cartas de Monstruos no sufren grandes variaciones: el DJ divide por 2 el movimiento cuando el monstruo está en combate y aunque no sea correcto que cualquier monstruo tenga sólo 1 punto de Cuerpo (sobre todo que un Goblin aguantando lo mismo que una Gárgola es asombroso) se puede dejar como está... por ahora. Sin embargo, el DJ puede anunciar a sus jugadores con toda tranquilidad que los monstruos, a base de recibir los continuos apabullamientos de sus personajes, han empezado a espabilar. Esta razón es más que suficiente para acabar con las reglas sobre monstruos que no pueden abrir puertas (pag. 12) y a partir de ahora éstos tendrán reacciones del todo lógicas como: abrir la puerta sin oír ruido, huir si lo creen conveniente, atrancar la puerta, etc. A criterio del DJ que controlar estas reacciones en los monstruos indicándolo si lo desea en su escenario previamente.

## DE HEROQUEST AL ROL: 2º GRADO

Estas son las propuestas para enriquecer sucesivamente las futuras partidas.

### Incluir el background

El DJ puede intentar dar más coherencia a los retos, precediendo el "dungeon" de una

introducción previa al tablero propiamente dicho (por ejemplo, el siempre original comienzo en una taberna), situando a los jugadores en algún contexto más concreto, sin escatimar detalles descriptivos sobre el lugar en el que se encuentran (incluso no estaría de más definir más detalladamente el mundo, las regiones y las ciudades en las que viven los personajes de los jugadores) y posibilitando el que éstos se hagan un pequeño historial de su personaje. Para ello el DJ puede sugerir que los jugadores concreten más los rasgos mentales y físicos de sus personajes e indiquen si éstos tienen manías, fobias o alguna recuerdo especialmente destacable que haya marcado su comportamiento y reacciones. Finalizado el reto, aconsejamos al DJ que continúe durante unos momentos la partida fuera del tablero, describiendo brevemente una conclusión rápida fuera de la propia partida en sí (por ejemplo, la moraleja que se desprende de la aventura, escenificando la situación de los personajes compareciendo ante el rey que les encomendado la misión, o cobrando por los servicios en casa del rico mercader, etc.).

Ha llegado el momento que los jugadores descubran una de las delicias de los juegos de simulación: los dados poliédricos. El DJ puede, antes de iniciar una nueva partida, mostrar a los jugadores las dos grandes novedades de esta segunda etapa: los dados y la hoja de personaje.

### 1- Nuevos dados, nuevas tiradas

El DJ mostrará los dados poliédricos (ante el asombro de los que jamás los hayan visto) y advertirá sobre su uso a lo largo de posteriores explicaciones sobre las nuevas reglas de juego.

Los jugadores van a descubrir más a fondo las características físicas y mentales de sus personajes. El DJ les informará que no todos los bárbaros tienen la misma fuerza y no todos los magos son igual de poderosos. Esta pequeña sugerencia de tiraje de características mantiene la idea de que los personajes destacan por las ventajas inherentes a su "tipo" (para evitar replantear la creación de personajes y de clases a partir de la generación de características), pero el DJ puede utilizar el método que considere más conveniente.

Del mismo modo hemos pensado definir el personaje con 4 características: Fuerza, Inteligencia, Destreza y Constitución (Sabiduría y Carisma del personaje pueden dejarse a la interpretación de cada jugador). Según el tipo de personaje escogido, el jugador podrá efectuar las siguientes tiradas:

Bárbaro:

F (1D6+12), I (3D6), D (2D6+6), C (1D6+14)

Mago:

F (3D6), I (1D6 + 14), D (3D6), C (2D6+6)

Elfo:

F (2D6 + 6), I (2D6 + 7), D (2D6 + 7), C (2D6+6)

Enano: F (1D6 + 13), I (3D6), D (2D6 + 6), C (1D6 + 13)

Con este método se siguen manteniendo los arquetipos de personaje y se pueden evitar confusiones ¿Porque mi mago es menos inteligente que tu bárbaro y sin embargo más cachas? Preferimos entrar en estos matices cuando el jugador ya domina la mecánica del juego de rol; aunque la última palabra es del DJ.

## Nuevos conceptos

**Iniciativa.** Puntuación que permite definir que personaje actúa primero. La característica relacionada con la Iniciativa es la Destreza y el personaje con mayor Destreza mueve primero.

**Puntos de Vida.** Puntuación que determina los puntos físicos que aguanta el personaje antes de morir (igual que el Cuerpo en las reglas del HQ). Los Puntos de Vida son los Puntos de Constitución.

**Impactar.** De ahora en adelante el DJ advertirá que los impactos no son automáticos y que los personajes (y los monstruos) pueden fallar cuando intenten golpear. La característica relacionada con la capacidad de impactar es la Destreza y se utiliza del siguiente modo:

Comparando los puntos de Destreza de ambos contendientes y añadiendo la diferencia al que tenga mayor Destreza. Posteriormente se tira un dado de 20 caras, sumándole el modificador de Destreza obtenido. El que consiga mayor puntuación consigue su objetivo.

Ejemplo: el Bárbaro Groar con Destreza 17 intenta atizarle a un miserable Goblin con Destreza 7. El Bárbaro tira 1D20 sumándole 10 (por la diferencia de Destreza a su favor) y obtiene 19 (9+10). El Goblin obtiene un 15 pero resulta insuficiente, por lo que va a recibir (si el Goblin hubiese sacado un 20, el DJ hubiera anunciado que el Goblin ha reaccionado velozmente esquivando el ataque del Bárbaro. Si el Bárbaro saca un 2 en el dado, el DJ describe la gran torpeza del Bárbaro y como éste falla).

Excepción: un 1 en 1D20 implica un fallo rotundo de quien lo haya sacado, independientemente de sus modificadores.

**Dañar.** Consecuencia natural de haber conseguido un impacto. Se proceden a lanzar los dados correspondientes a los daños de cada arma teniendo en cuenta la diferencia de fuerza entre los contendientes.

Otro ejemplo: Groar ha golpeado al pobre Goblin. La Fuerza de Groar es de 14, la del Goblin 8. Groar sumará por lo tanto 6 al dado de daño del arma que utilice (¡Que masacre! Ya, ya, pero es un bárbaro...).

**Hechizar.** Del mismo modo que el combate se basa en las características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), la magia desgasta la Inteligencia del personaje. Los únicos personajes que pueden acceder a la magia (por don, raza o religión) son los magos y los elfos (además de clérigos, druidas, etc. que tu quieras incluir en el juego). Cada hechizo requiere un gasto de puntos de Inteligencia del conjurador (asociados a la idea de puntos de Poder). Los hechizos funcionan del mismo modo que se explica anteriormente con las siguientes modificaciones: cada punto de Inteligencia equivale a tres de Mente (como indican las cartas), pudiéndose perder más puntos según los hechizos inventados.

**Experiencia.** A medida que se vayan acumulando las partidas, los personajes que sobrevivan habrán adquirido una experiencia que se reflejará en una mejora de sus características. Las únicas características que pueden aumentar son sólo la de Destreza, Fuerza y la Inteligencia. El máximo que éstas pueden alcanzar son de 5 puntos por encima de la característica inicial de creación.

## La nueva Hoja

Para que toda esta nueva información se pueda llevar cómodamente te sugerimos esta nueva hoja con los siguientes datos:

Nombre del Jugador, del Personaje y del DJ  
Tipo y Puntos de Vida del Personaje  
Características básicas: F, I, D y C  
Casillas para Objetos Transportados, Tesoro, Hechizos y Notas

### Más sugerencias

Estas son ideas para enriquecer futuros escenarios.

Nuevos hechizos: bajo forma de pergaminos, el DJ puede incluir nuevos hechizos que el personaje adecuado podrá utilizar en la misma partida (si así lo especifica el escenario) o incluso posibilitar el "almacenarlo", en el caso de que éste sea de la misma energía que la suya. Esta nueva propuesta hace incapie en el hecho que el Mago y el Elfo tengan un libro de Conjuros.

Las cartas de Tesoro (así como los objetos mágicos) se descartan de ahora en adelante: El Monstruo Errante es controlado por el DJ (con el criterio que el considere más oportuno), la carta de Nada no existirá (si no hay nada, no hace falta una carta que lo confirme), las cartas de Trampa tampoco son necesarias desde el momento que el DJ haya decidido dónde y como son y, finalmente, las cartas de Oro, Pociones o demás tesoros se retiran y quedan emplazadas de un modo fijo en el lugar que el DJ considere más conveniente. Se recomienda además que el DJ se invente más Pócimas (algunas de ellas de efectos fatales) y no mencione a los personajes de que tipo de pociones se trata cuando éstos encuentran una. Lo mismo en cuanto a trampas, tesoros, etc.

## DE HEROQUEST AL ROL: 3º GRADO

Llegados a este punto, el DJ está en condiciones de sugerir a los personajes el adentrarse de lleno en el juego de rol medieval-fantástico que considere más adecuado para dar el "salto definitivo". Personalmente, sugeriría el D&D (si no se decide por ninguno en especial) por sus elementos comunes con HQ, pero lo mejor es que el DJ introduzca a sus jugadores con el que él mismo prefiera.

En el caso de querer continuar practicando partidas de HQ con elementos de rol, todavía son muchas las nuevas aportaciones de reglas y sugerencias que pueden enriquecerlo. A continuación te ofrecemos algunas posibilidades más, teniendo en cuenta que éstas son infinitas y que cualquier DJ con imaginación encontrará muchos más elementos que puedan enriquecer el juego.

Introducir nuevos personajes. Los más evidentes e inmediatos son el Ladrón, el Hobbit y el Clérigo (aunque puedes incluir muchos más). Existen las figuras en plomo y no cuesta nada adaptarlas al sistema HQ-Rol:

Ladrón:

F (3D6), I (2D6+6), D (1D6+14), C (2D6+6)

Hobbit:

F (2D6+6), I (2D6+6), D (1D6+13), C (2D6+7)

Clérigo:

F (2D6+6), I (1D6+13), D (3D6+1), C (2D6+6)

A cada personaje, así como a los ya existentes, resultaría interesante incluir una lista de habilidades (expresadas en porcentajes para que los jugadores se familiaricen con este tipo de tiradas -al estilo de las tablas del Ladrón de D&D-). Esto implica que a partir de ahora las acciones de descubrir y desactivar trampas ya no serán automáticas.

El siguiente paso es el de complicar gradualmente las aventuras. Bajo la responsabilidad del DJ, los personajes pueden empezar a tener aventuras al aire libre, con más interacción entre personajes y PNJ que los simples combates, etc.

## ULTIMAS SUGERENCIAS

Pese a que cualquier DJ mínimamente experimentado podrá desarrollar a su conveniencia las posibilidades de esta ayuda de juego incluyendo una lista de equipo opcional (para los jugadores tuvieran más en cuenta las necesidades básicas de sus personajes -alimentación, vestimenta y objetos de uso común-) o una ampliación del listado monstruos, etc. Nosotros os hemos indicado a continuación algunas sugerencias de hechizos y una propuesta para otorgar los puntos de experiencia. Podéis modificarlas o ampliarlas a vuestra conveniencia.

### Hechizos

Energía	Hechizo	Efecto	Puntos gastados
Agua	Agua bendita	Disolución de esqueletos Se lanza como un proyectil	1 (tras preparar la pócima)
Agua	Oxidar armas	Invocación que oxida el metal Destruye armas no mágicas	1 (por invocación)
Aire	Ventriloquía	Crea sonidos alejados Pérdida de 1 asalto del oponente	1
Aire	Mueve Objetos	Caída de objetos Cerrar puertas, etc.	1 (pequeños como daga) 2 (si son más grandes)
Fuego	Luz	Ilumina (casillas)/ Ciega Se lanza como proyectil	1 (ilumina 2x2 casillas max.) 2 (cada 2 casillas supl.)
Fuego	Llamas	Alucinación. Crear falsas llamas Permite escapar	1 por cada casilla con "llamas"
Tierra	Raíces	Invoca raíces -bloquea casillas	1 por cada casilla bloqueada
Tierra	Solidificar	Convierte en estatua Inactivo sobre muertos vivientes y gárgolas	1 (contra monstruos tipo orco) 2 (contra monstruos grandes)



## Experiencia

Por cada aventura realizada con éxito (en la cual hayan habido un mínimo de 5 combates resueltos con éxito) el personaje podrá aumentar en 1 punto su Fuerza o su Destreza.

Por cada 5 hechizos lanzados por el Mago o el Elfo con resultado favorable, el personaje podrá aumentar en 1 su Inteligencia o su Destreza.

Observación: para equilibrar las fuerzas del Mal a los experimentados personajes, pueden existir "orcos líderes" más equipados o crear nuevos monstruos más poderosos.

Tabla de Monstruos (Características)

Tipo	F/C	D	I
Goblin	1D6+1	1D6+2	1D8+1
Orc	1D6+5	2D6+6	2D6+2
Esqueleto	1D4+1	1D4+2	1D6+1
Zombi	1D4+3	1D6+1	1D4+1
Fimir	1D8+5	2D8+5	2D6+2
Guerrero C.	1D8+4	2D8+5	2D6+3
Momia	1D8+6	1D8+5	2D8+3
Gárgola	1D8+7	2D8+6	2D8+4

# HERO

# QUEST

Equipo de Batalla

Tipo	Daño	Observaciones
Bastón	1D2	Con un 1 en impactar se rompe
Espada Corta	1D4	
Hacha de Mano	1D3	Puede lanzarse
Lanza	1D6	Puede lanzarse. Se maneja a 2 manos
Ballesta	1D4+1	Tiene 20 saetas. Se maneja a 2 manos
Espada Doble Filo	1D6	
Hacha de Batalla	1D6+1	Se maneja a 2 manos
Daga	1D2	Puede lanzarse
Honda	1D3	Se utilizan piedras. Tiene 20 piedras
Mandoble	1D8	Se maneja a 2 manos
Martillo de Guerra	1D4+1	
Arco	1D4+1	Tiene 20 flechas. Se maneja a 2 manos.

\*Se maneja a 2 manos = No se puede utilizar escudo.  
El DJ puede mantener o modificar a su criterio las indicaciones de las cartas originales.

Hoja de Personaje

Nombre Jugador

Nombre Personaje

Tipo

DJ

Características

Puntos de Vida

F

I

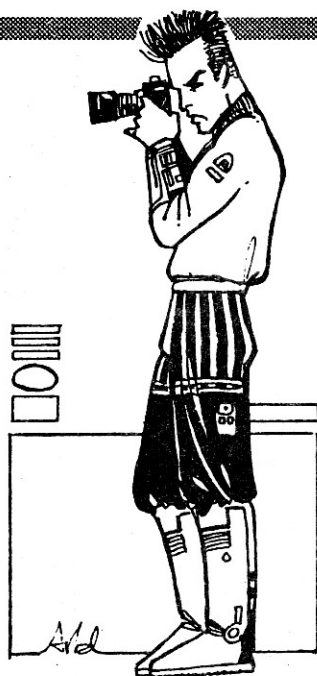
D

C

Objetos/Tesoros

Tareas Realizadas

Hechizos y/o Notas



## UN NUEVO PERSONAJE PARA TRAVELLER: EL PERIODISTA

Por Juan Regné

En el universo de **Traveller**, la pieza que articula y da consistencia a la sociedad interestelar es la información. Y la persona que busca, describe y presenta al público esa información es el periodista. Es por ello que el periodismo, normalmente controlado por agencias, tiene una gran influencia en el público, tanto en sus opiniones como en su visión de lo que sucede en el resto del universo. Los periodistas de éxito consiguen fama y dinero, entran a trabajar en agencias importantes, etc. Otros, menos afortunados, tendrán que trabajar muy duro y en condiciones a veces peligrosas para encontrar historias y poderlas vender a las agencias de noticias. Estas agencias, algunas de ámbito local y otras que distribuyen su información a lo largo y ancho del imperio, suelen estar adscritas a gobiernos, corporaciones y grandes empresas, formando una especie de prensa partidista al servicio de sus mecenas. Hay, empero, algunas agencias libres de influencia, que presentan una información imparcial y directa al servicio de sus clientes. Un ejemplo de estas asociaciones es la SNT, Servicio de Noticias de la Traveller's Aid Society, de ámbito Imperial, es la asociación más y mejor reconocida dentro y fuera del Imperio. Sus periodistas se cuentan entre los mejores informadores de

mass media, contratados a lo largo del imperio entre los que conocen mejor la situación en cada lugar. Llegar a pertenecer a esta asociación es una de las máximas aspiraciones de todo periodista.

¿Y cómo alcanzar la fama? Desde luego, a base de trabajo constante y un poco de suerte. Suerte a la hora de encontrar esa noticia que abre las puertas de la fama, estar en el lugar adecuado en el momento indicado y poderlo contar. Y el trabajo constante de investigación: archivos, entrevistas, viajes... saber lo que otros (la mayoría) ignoran para poderse lo contar.

Todo trabajo tiene sus riesgos y el periodista no está en absoluto exento de ellos: desde el descrédito por publicar una noticia no suficientemente demostrada hasta el riesgo físico de cubrir guerras y revoluciones o investigar acciones poco o nada legales. Son riesgos que hay que correr para alcanzar el éxito, pero no todos están dispuestos a aceptarlos.

### Nuevo beneficio y habilidades : SNT y Periodismo

Se trata igual que el beneficio de Traveller's Aid Society que figura en el reglamento de **Traveller**. Periodismo es el equivalente a "Instinto Callejero" aplicado a la profesión.

## CREACION DEL PERSONAJE DE PERIODISTA

### Servicio Previo

<b>Alistamiento:</b>	9+
MD+1 Inteligencia:	8+
MD+2 Educación:	9+
<b>Supervivencia:</b>	5+
MD+2 Educación:	7+
<b>Fama:</b>	9+
MD+1 Inteligencia:	9+
<b>Realistamiento:</b>	5+

### Escuela de Periodismo (4 años)

<b>Entrada:</b>	8+
MD+2 Inteligencia:	8+
<b>Permanencia:</b>	7+
MD+1 Inteligencia:	6+
<b>Honores:</b>	10+
MD+2 Educación:	9+
<b>Educación:</b>	1D-3

3+ en 1D para: Periodismo, Computadora  
Automático: Periodismo-2

### Beneficios por licenciatura

Materiales	Pagas
1-Pasaje 3 <sup>a</sup>	1000
2+1 Inteligencia	5000
3+2 Educación	10000
4-Arma de fuego	10000
5-Pasaje 1 <sup>a</sup>	10000
6+2 Nivel Social	50000
7-SNT	100000

+1 si Fama= 2+  
+2 si Fama= 5+  
+3 si Fama= +10

### Desarrollo Personal

- 1 +1 Fuerza
- 2 +1 Destreza
- 3 +1 Resistencia
- 4 Soborno
- 5 Arma blanca
- 6 Instinto callejero

### Habilidades del Servicio

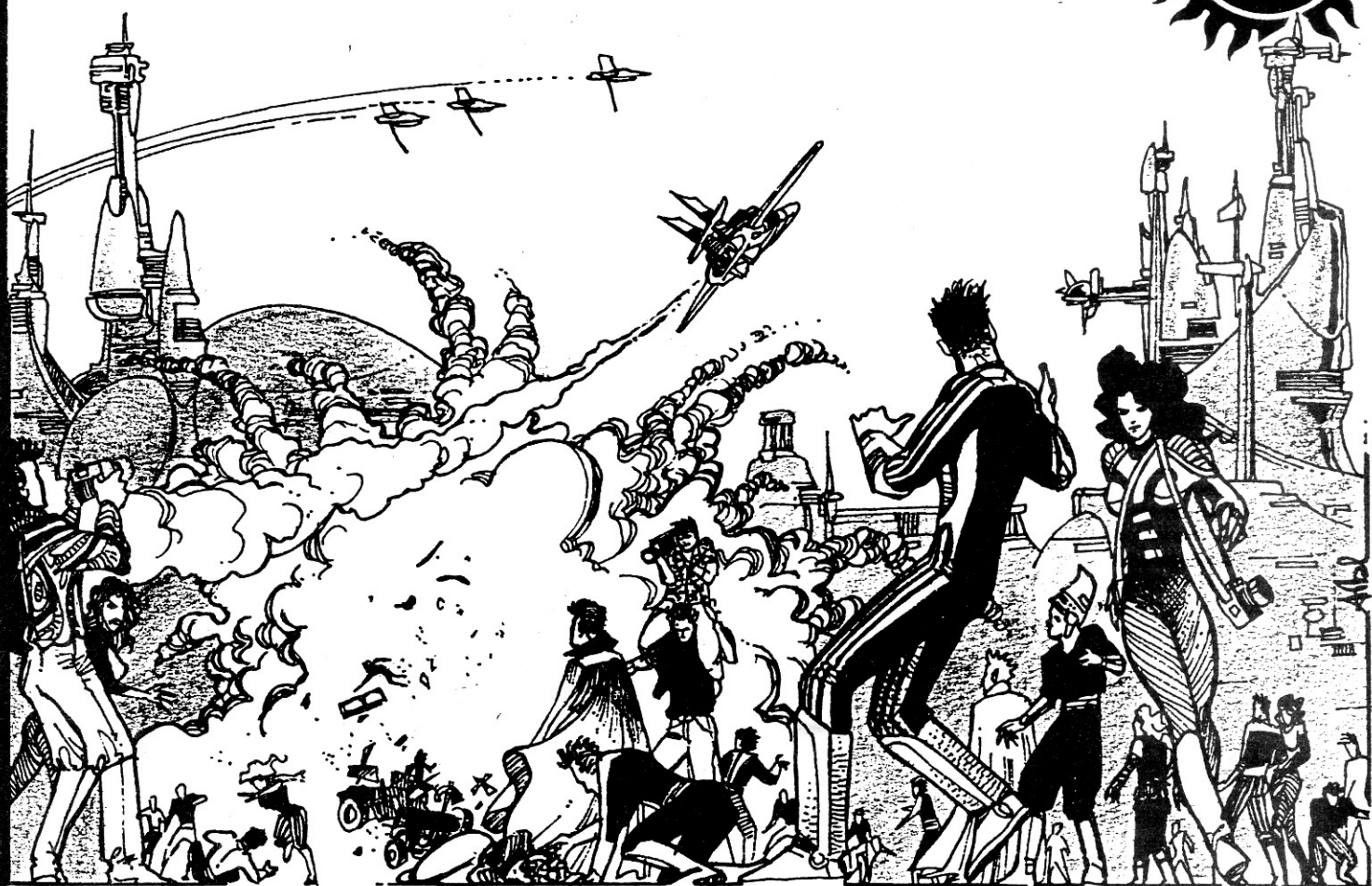
- 1 Periodismo
- 2 Vehículo
- 3 Jugador
- 4 Combate Personal
- 5 Periodismo
- 6 Recursos

### Educación Superior

- 1 Periodismo
- 2 Electrónica
- 3 Soborno
- 4 Computadora
- 5 Periodismo
- 6 Falsificación

### Educación Superior (Educ. 8+)

- 1 Computadora
- 2 Medicina
- 3 Recursos
- 4 Periodismo
- 5 Liderazgo
- 6 Piloto



## ...PEQUEÑOS INICIDENTES CON GAMBERROS Y ALBOROTADORES QUE...

Por Juan Regné

*Esta es una aventura de Traveller para uno o varios jugadores, preferiblemente con alguno de ellos llevando un personaje Periodista, generado mediante las reglas opcionales para periodistas, incluidas en esta revista. La aventura transcurre en Efate, planeta imperial del subsector de Regina, en la Marca Espiral. Es aconsejable, aunque no necesario, el uso del suplemento 1001 caracteres. La fecha propuesta de inicio de la aventura es el 150-1103.*

### **Efate (la Marca Espiral, 1705) A-646930-D**

Efate es uno de los más importantes planetas del subsector de Regina, ruta de paso casi obligado hacia la parte norte del subsector de Jewell, centro económico y de comunicaciones, con una población de varios miles de millones de habitantes y una libertad económica y legal poco común a un planeta de sus características. Su importancia estratégica, ampliamente demostrada en las cuatro guerras fronterizas contra los Zhodani, ha potenciado enormemente su economía.

El planeta en sí, geográficamente hablando, está dividido en dos continentes: Shotho-

me, el continente más pequeño, situado en el hemisferio sur y Kormoran, un continente que cubre prácticamente la mitad del hemisferio norte. El planeta, de tamaño medio (9600 Km de diámetro) tiene un 60% de su superficie cubierta de agua y una atmósfera tenue/enrarecida, con una cantidad anormal de nitrógeno que hace necesarios unos filtros para respirar, que reducen su concentración en la sangre.

El gobierno, establecido en Shothome, tiene su capital en Nueva Vostignia, ciudad desarrollada en la costa junto al astropuerto, que ocupa grandes extensiones de costa y se extiende hacia el interior. Los mandatarios, herederos directos de los que un día dirigieron el primer astropuerto del planeta, son escogidos dentro de las familias (unas 50) que poseen las mayores empresas del continente. Así, abogados y economistas dirigen un planeta para mayor provecho económico de sus familias. La mayor riqueza del planeta es pues la capacidad de negociar con su posición estratégicamente predominante. Cualquier empresa que se precie en el Sector tiene oficinas y representantes en Efate.

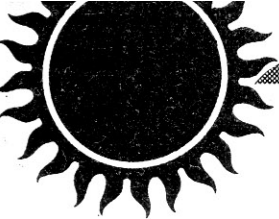
Aparentemente pues, Efate es un planeta tranquilo que hace sus negocios con gran provecho. Los presupuestos son altos, el nivel tecnológico supera la media imperial, etc. Pero en Efate está la Ine Givar y no parecen muy dispuestos a que todo sea igual...

**Ine Givar.** Nombre con que se conoce a uno de los movimientos independentistas más insidiosos con que se ha tenido que se enfrentar nunca el Imperio. Sus características de acción, conjugando la política con el terrorismo, el sabotaje y la guerrilla, son tan particulares que nunca se ha conseguido terminar con ellos. Sin tener un centro neurálgico reconocido, sus actuaciones se extienden por gran parte de la Marca Espiral. Desde acciones de sabotaje en astilleros hasta la presencia casi constante de guerrilleros en Efate, por citar un lugar, la Ine Givar lleva combatiendo al Imperio desde hace casi un siglo.

Los objetivos aparecen muy claros en los panfletos que se pueden encontrar en cualquier población importante: independencia total del sector, restauración de un socialismo revolucionario y unificación de los gobiernos planetarios. Las vías que emplean inciden en el ataque al capitalismo extraplanetario, es decir, a las fuerzas armadas y funcionarios del Imperio y de los "títeres" que, desde los gobiernos planetarios, apoyan al Imperio.

La situación particular en Efate es la guerra de guerrillas en el continente norte, Kormoran, y acciones terroristas en la capital y el astropuerto. El gobierno planetario emplea milicias en sus intentos por terminar con las guerrillas, mientras en el sur se aprecia un refuerzo de la seguridad en los lugares sus-





ceptibles de ser blancos terroristas. Oficialmente, sólo están empleados en la lucha anti-guerrillera los hombres de la milicia planetaria, pero ciertas informaciones no confirmadas indican la presencia de unidades mercenarias y/o tropas Imperiales.

### Lugares de Interés

**Franklin Superior** es una estación espacial en órbita geosincrónica sobre las instalaciones de tierra del astropuerto (Franklin inferior). Está formada por una rueda en rotación constante y por un anillo fijo a su alrededor. En la rueda, que por su rotación tiene una gravedad artificial constante de 16, se encuentran las oficinas, restaurante y demás servicios del astropuerto. En el anillo exterior se encuentran los puertos de atraque de las naves y los servicios de carga y descarga. Asimismo, dispone de un servicio constante de lanzaderas para el traslado a Franklin inferior, cuyo coste, para los servicios fijos (uno cada 6 horas) es de 10 Cr. por tonelada de carga y 25 Cr. por pasajero. Contratar una lanzadera cuesta 5 Cr. por tonelada y hora. El tiempo de tránsito entre Franklin superior e inferior es de 4 horas aproximadamente.

**Franklin inferior.** Las instalaciones de tierra del astropuerto son las habituales de un tipo A: combustible refinado, astilleros con capacidad de construir y reparar naves, etc. Asimismo, en la zona astropuertaria hay un hotel de la Traveller's, así como todo tipo de comercios y hoteles de toda clase de categorías.

Destacan en Franklin inferior una base naval del Imperio, que dispone de astilleros y acuartelamientos para las naves de defensa del sistema y un grupo destacado de la 193 Flota.

La estación de tránsito de la red de astronautas ocupa una amplia zona del astropuerto, y el gran movimiento de naves que frecuentan esta estación hace que sea habitual encontrar miembros del servicio de exploración en el astropuerto y en la ciudad de Nueva Vostignia.

**Los personajes** han sido contratados por la SNT para que, por libre, consigan un informe lo más amplio posible de la situación en Efaté. Dado la situación de ley marcial existente en el continente norte, se han concedido un número limitado de acreditaciones de prensa. Los poseedores de acreditación, además, no pueden moverse libremente por el continente, sino que son escoltados por miembros de la milicia y sólo pueden acceder a las zonas que el gobierno considera seguras. Es por ello que los personajes son contratados por libre: no tendrán acceso a acreditación, pero podrán intentar descubrir la auténtica situación del planeta sin la "tutela" de la milicia. Esto entraña sus riesgos, pero ¿Qué es la vida sin riesgos?

### Notas para el árbitro

#### Que, Cuando, Como y Donde

**Ine Givar.** Este grupo, nacido hace casi un siglo, fue creado en Feri (La Marca 2005) como una forma de lucha política y pacífica contra un gobierno burocrático. Posteriormente y

de forma gradual, el grupo se fue radicalizando, siempre dentro de Feri. Las fuerzas políticas y militares acabaron prácticamente con toda la cúpula del grupo quince años después, pero gracias a la acción encubierta de agentes Zhodani, diferentes miembros del grupo consiguieron huir del planeta y, con nuevas identidades, exportaron la idea a otros mundos del sector. Uniendo a sus objetivos los de los descontentos de cada lugar, y gracias a la leyenda que quedó después de quince años de lucha, la Ine Givar creció hasta convertirse en un movimiento de descontentos que, creyendo apoyar sus propios ideales y objetivos, son manipulados por el Consulado Zhodani. Hasta ahora, nadie ha podido encontrar una prueba de ello. Sólo el servicio de inteligencia del Imperio tiene fundadas sospechas al respecto, pero no es posible embarcarse en un conflicto diplomático con el consulado sin ninguna prueba y arriesgarse a otra guerra.

La ayuda aportada por el Consulado está encargada a los servicios de inteligencia Zhodani. En esta operación, planificada por el Tte. Coronel Khivnavra, el consulado proporcionaba armamento (fabricado en el Imperio) y asesores militares (miembros del servicio de inteligencia) a las células de Ine Givar. Con el tiempo, el Consulado ha conseguido unas fuerzas quintacolumnistas con un gran potencial destabilizador. Su objetivo: mantener al Imperio en un estado continuo de tensión y servir como infiltrados en caso (¿Hipotético?) de guerra. Actualmente, tras la muerte del Tte. Coronel Khivnavra, está al frente de la operación el Mayor Kuthurt, al mando de más de una cincuenta de agentes que trabajan dentro de la Ine Givar.

En Efaté hay actualmente doce de estos miembros, nueve en misión de entrenamiento y asesoramiento en el continente norte y tres infiltrados en el continente sur: un operador de ordenadores en el astropuerto, un economista en el gobierno y un mecánico en la estación de exploradores.

**Los Mercenarios.** El gobierno local ha contratado a dos regimientos mercenarios para garantizar la seguridad de la zona alrededor de Sorvin, la mayor ciudad del continente norte. Asimismo, ciertas compañías de estos regimientos son enviados de forma más rotativa al distrito de Vandere para participar en la lucha antiguerrillera.

**Las Unidades Imperiales.** Varias unidades imperiales están involucradas en misiones de apoyo, transporte, etc. en la lucha antiguerrillera, pero sólo algunas compañías del 112 regimiento ligero están combatiendo a la guerrilla. Estas unidades están acompañadas habitualmente por miembros del grupo de Inteligencia de la Armada, encargados de los interrogatorios, etc.

**Los civiles.** La actitud de la población rural del continente norte es, frente a las fuerzas militares, en el mejor caso neutral. La actuación extremadamente contundente de la represión antiguerrillera les afecta y hace, demasiadas veces, víctimas inocentes. Frente a las guerrillas, su actitud es prácticamente la misma: se ven obligados a ayudar por miedo a represalias. En definitiva, son los verdaderos perdedores de esta guerra solapada.

### Administrando la partida

Esta aventura está organizada para proporcionar la máxima libertad a los jugadores. Prácticamente son ellos quienes marcarán al árbitro las directrices de la partida. Este, teniendo en cuenta los hechos sólo por él conocidos y utilizando las tablas de encuentro y rumores, podrá permitir a los jugadores que imaginen su propia línea de acción.

Cada hexágono del mapa tiene 861,6 Km. de lado a lado. para viajar por el planeta sólo hay que tener en cuenta la velocidad del vehículo de que se dispone y los encuentros que sucedan en el camino.

Las tablas de encuentros que siguen están divididas en las zonas más importantes del planeta. Para los grupos militares y guerrilleros, es aconsejable el uso del suplemento 1001 Personajes.

Los guerrilleros sólo pueden ser encontrados en el continente norte. A discreción del árbitro y teniendo en cuenta su reacción, modificada convenientemente por la actitud y palabras de los personajes, éstos colaborarán para conseguir publicidad para su causa. En caso de producirse esto en la zona de Vandere, los guerrilleros escoltarán a los personajes hasta la población de Fiengin, cuartel general de la Ine Givar, donde se podrán encontrar los cabezas del movimiento. Uno de los asesores Zhodani puede estar presente (7+). Si los personajes descubren las conexiones Zhodani y las hacen públicas al campamento, las órdenes serán terminantes: eliminarlos. Este descubrimiento puede tener lugar en caso de:

- a) confidencia de algún cabecilla de la Ine Givar, directa o indirecta.
- b) actitudes extrañas entre agentes del Consulado (Telepatía, etc.)
- c) Llegada de algún cargamento de armas, etc.





Aunque el núcleo real al mando de Ine Givar está localizado en Fiengin, gran número de pequeñas poblaciones con mandos y responsables políticos de la guerrilla se pueden localizar por todo el continente norte. La aventura permite pues gran número de situaciones de tensión, combates, investigación...

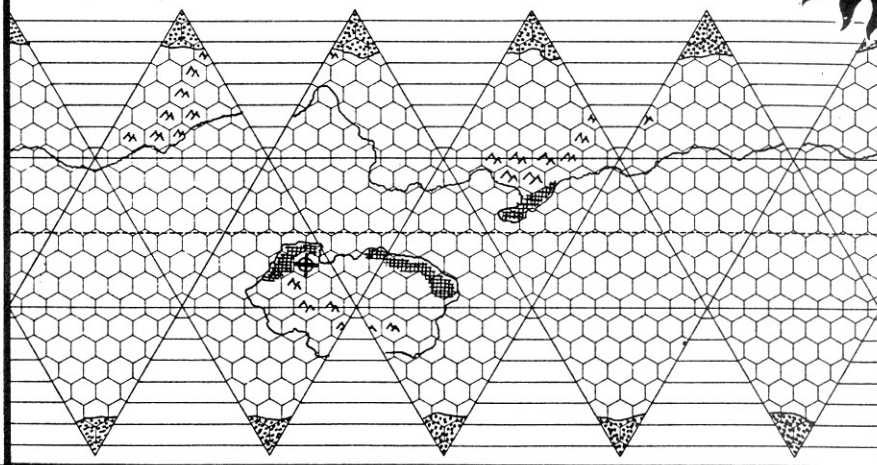
### Tabla de encuentros

- 11- Patrulla militar Imperial
- 12- Población con civiles
- 13- Patrulla militar (milicias)
- 14- Comerciante
- 15- Civiles huyendo
- 16- Patrulla de guerrilleros
- 21- Periodista agencia Iltort acompañado de 2D6 milicianos
- 22- Población con civiles + 1D6 agitadores políticos Ine Givar
- 23- Combate entre milicianos y guerrilleros
- 24- Civiles armados
- 25- Mendigos
- 26- Matones (2D6)
- 31- Población arrasada. Civiles muertos. Culpables: 1-3 Guerrilla, 4-5 Milicias, 6- Imperiales.
- 32- Civiles
- 33- Milicianos tras un combate. Recuento de bajas.
- 34- Combate entre mercenarios y guerrilleros
- 35- Patrulla Imperial con agente de inteligencia
- 36- Civiles
- 41- Puesto de mando guerrillero. 1 compañía

## EFATE



Montañas   
 Ciudad   
 Astropuerto   
 Casquete Polar 



de guerrilleros  
 42- Civiles armados  
 43- Emboscada de guerrilleros. Combate automático. 3D6 guerrilleros emboscados.  
 44- Civiles huyendo  
 45- Convoy de transporte de la guerrilla  
 46- Población con civiles  
 51- Compañía de guerrilleros  
 52- Patrulla Militar con 2 prisioneros guerrilleros  
 53- Civiles con heridos  
 54- Grupo de periodistas escoltados por milicianos  
 55- Civiles  
 56- Combate entre Imperiales y Guerrilleros  
 61- Asalto de Ladrones (2D6)  
 62- Civiles

63- Oficial de la Inteligencia Imperial  
 64- Comerciante  
 65- Civiles armados  
 66- Guerrilleros con asesor Zhodani

### Tabla de Rumores

A- Fuertes combates en el Distrito de Vandere (C)  
 B- La Guerrilla ha atacado la ciudad de Sorvin (F)  
 C- Hay tropas mercenarias acantonadas a las afueras de Sorvin (C)  
 D- Alguien ha saboteado una nave de correo. Estalló al salir de la órbita (C)  
 E- Se prepara una sublevación popular en Nueva Vostignia (F)

F- Ha aumentado el número de naves militares en la base naval (F)  
 G- Un regimiento de infantería imperial partió hace un mes hacia Kormoran (C)  
 H- Posibilidad de viajar a Sorvin como tripulantes de una Voladora de carga (C)  
 I- Masacre de civiles en una población al norte de Vandere. Guerrilleros (F)  
 J- Igual que I, pero imputado a milicias (F)  
 K- Las guerrillas ocupan gran parte de Vander, sin que el ejército pueda eliminarlos (C)  
 L- La pequeña población de Fiengin, en Vandere, es el cuartel general de Ine Givar (C)  
 M- Ine Givar recibe ayuda exterior (C)  
 N- Agentes de Inteligencia Naval Imperial acompañan a las unidades militares (C)  
 O-(... a criterio del Arbitro)



**Todo para el juego**

Fundadores, 9, 1.º dcha.  
 Tel. (91) 258 48 47  
 28026 MADRID

WARGAMES (Avalon Hill, Victory Games, etc.)  
 JUEGOS DE ROL (nacionales e importación)  
 DIPLOMÁTICOS Y TEMÁTICOS  
 FIGURAS DE 25, 30, 54, 90 Y 110 mm.

PINTURAS, COMPLEMENTOS  
 Se admiten pedidos por correo.  
 FANTASÍA (Citadel, Granadier, Mithril, Raipartha, etc.)







Por Xavi Carrasco

*A veces el horror está más allá de la guerra por cruel que ésta sea...*

## Introducción

Saint Honoré, 21 de Marzo 1918, frente de Arras

Recién desembarcados en St Nazaire (días antes) sois movilizados a toda prisa hacia el frente anglo-francés de Arras. Mientras viajáis en el lento convoy de camiones Thornycroft, vuestras miradas nerviosas delatan que para vosotros va a ser vuestro bautismo de fuego.

Pertenecéis a una unidad de infantería de los Estados Unidos y durante el trayecto intentáis conoceros unos a otros. La cuestión es hablar de lo que sea para olvidar (si es posible) el miedo que sentís.

## Información para el Guardián

El ejército alemán prepara una ofensiva a gran escala. Una compañía de infantería alemana se instala en la columna de la ermita de St. Honoré. La mañana en que llegan los PJs de las tropas anglo-francesas lanzan sucesivos ataques (todos finalmente repelidos). En el último participarán los PJs (también serán repelidos y es importante que los jugadores crean que **verdaderamente** sus personajes corren peligro).

Al día siguiente (tras el fallido ataque del día anterior) el Sgt 1º al mando del ataque será fusilado por ordenar la retirada. Durante este

día ambos bandos intercambiarán fuego de artillería, una de las granadas accidentalmente explotará cerca de la ermita y derribará parte del ábside de ésta. La piedra central del ábside es una piedra con un signo ancestral que sellaba el paso a seres de otras dimensiones.

Por la noche toda la compañía alemana será masacrada por sorpresa y los pocos que logran huir de las insondables criaturas que les atacan caerán muertos víctimas de los balazos suministrados por los ingleses al creer éstos que el enemigo efectuaba un ataque nocturno por sorpresa.

A la mañana siguiente se produce un ataque de artillería alemana (que disparan desde Km de distancia). Por la noche algunos de los PJs serán obligados a permanecer en puestos de centinelas avanzados. A la mañana siguiente todos los centinelas avanzados (salvo los PJs) serán hallados muertos (horriblemente degollados).

Durante el día todo estará tranquilo (demasiado para el gusto de los soldados más veteranos), tan sólo un avión de observación alemán sobrevolará la zona (mal augurio, según los veteranos).

Por la noche mandarán una patrulla de reconocimiento.

Al día siguiente la patrulla no habrá vuelto y seguirán las muertes de centinelas avanzados.

Este día pasará tranquilamente (sólo algún disparo artillero romperá la calma de vez en cuando).

Por la noche los PJs serán mandados como

2ª patrulla. Su misión será averiguar si el enemigo se está preparando para un ataque y si es posible causarle algunas bajas (degollándoles el pescuezo) sin hacer ruido, naturalmente.

Una vez en las líneas alemanas los PJs descubrirán que todos los enemigos están horriblemente descuartizados o degollados. En el refugio del oficial alemán encontrarán un libro en latín que cuenta porque se construyó la ermita y la razón del porque debe estar la piedra del ábside siempre en su sitio.

Una vez sepan lo que pone el libro, los PJs deberán encontrar la piedra y colocarla en su sitio para volver a cerrar el portal mágico. Posiblemente antes de conseguir su propósito los PJs deberán luchar con varios de los "monstruos" que encontrarán en su camino hacia la ermita.

Si por el contrario deciden retirarse con sigilo y volver a sus líneas, una vez allí estarán a salvo pero al día siguiente las muertes de centinelas no habrán cesado, con lo cual el capitán inglés les invitará a volver la siguiente noche como "voluntarios" a una 3ª patrulla o a formar parte de su lista de candidatos a fusilamiento.

Si en vez de todo lo dicho los PJs al ver los monstruos salen corriendo despavoridos hacia sus líneas, el Guardián puede elegir entre que mueran bajo el fuego de sus propias trincheras (que sin duda les confundirán con otro ataque nocturno alemán) o que salten despedazados por los aires por culpa de alguna mina.

Es aconsejable que le Guardián procure que todo lo sucedido de la impresión de ser



obra de un enemigo feroz de una guerra cruel y despiadada.

### Reclutamiento

Los jugadores deben crear personajes de las profesiones que deseen (sin informarles del tipo de aventura en la que participan). El Guardián debería fijar un tope de edad entre 25 ó 30 años (a su criterio). Seguidamente adjuntamos varias tablas para simular un historial y conocimientos adquiridos durante

una guerra (en este caso la Gran Guerra). La primera tabla es determinar el destino (aconsejamos que los PJs sean de **infantería**, aunque dejamos al Guardián la posibilidad de que sean de otros cuerpos). La segunda tabla es para determinar la graduación dentro del ejército (aconsejamos que todos los personajes **no militares** sean soldados o si lo prefiere el Guardián que tiren en la tabla-). Los personajes que escogieron el **ejército** como su profesión serán los líderes del pelotón (sería aconsejable que fuesen como máximo Sgt).

sejable que fuesen como máximo Sgt).

Finalmente deberán tirar dos veces en la tabla de conocimientos adquiridos. La primera vez sólo en aquellas habilidades con asterisco (\*) que serán las básicas de todo soldado enviado al frente y luego otra segunda vez una vez sean licenciados y repatriados (una vez finalizada la guerra o el módulo) y entonces tirarán las demás características salvo las que ya habían tirado antes. Estas simularán los conocimientos adquiridos durante la guerra.

### Destinos

	excedente	aviación	marina	artillería	infantería
Otras naciones en conflicto	0	1	2-3	4-6	7-10
USA	1	2	3-4	5-6	7-10

### Graduación

	Sold.	Cpl.	Sgt.	Sgt. 1º	Tt 1º	Cap.	Maj.	Cor.
Gran Guerra	1-8		9		10		-	
En tiempo de paz (profesionales)	1	2-3	4-5	6	7	8	9	10

### Conocimientos adquiridos

(Tirar un dado por cada habilidad)

Si el personaje aun está en la guerra tirar sólo donde haya asterisco, y al final del conflicto podrá tirar en todas las restantes. Tirar para ver si se consigue una habilidad no quiere decir que obligatoriamente tenga que conseguirse esta habilidad. Primero se tira (según el cuerpo al que pertenece) un tanto por ciento para conseguir dicha habilidad, y si se consigue luego se tira un dado para ver que tanto por ciento se ha ganado de dicha habilidad.

AVIACION	MARINA	ARTILLERIA	INFANTERIA	% GANADO	
				1-5	6-10
*Cuerpo a cuerpo	30	30	60	20	30
*Armas cortas (†)	70	70	70	40	40
*Fusil	60	60	70	40	60
Metralleta (°)	20	20	40	40	60
*Sable (†)	—	40	40	10	40
Daga (bayoneta) (°)	40	40	50	15	35
Ametralladora (°)	80	50	60	35	45
Mortero (°)	—	—	70	35	45
Artillería	40	80	80	40	50
Camuflaje	—	—	80	15	25
Cantar	50	50	50	05	10
Cond. automóvil	40	—	50	10	20
Cond. maquinaria	—	45	30	30	40
Equitación	—	—	45	25	45
Escuchar	40	40	60	10	20
Esquivar	—	—	50	10	20
*Lanzar	—	—	—	10	20
Mecánica	70	60	35	20	30
Nadar	20	80	20	15	25
*Ocultarse	40	40	65	15	25
*Pilotar avión (USA) († -Tt 1º)	80	10	—	25	45
*Pilotar avión (otros) (†)	80	10	—	45	55
*Saltar	70	40	50	10	20
*Fotografía	60	—	—	10	25

(†) Sgt. 1º o superior

(°) Sgt. o superior

### Equipo (Sold. Americano)

Fusil Springfield M.1903 (cal. 30) + Bayoneta  
Máscara anti-gas  
Pala trinchera  
Cantimplora  
Manta  
Ropas de abrigo  
Casco  
Marmita  
Comida 2 días (dentro de una mochila)  
50 balas (cal. 30) en 10 cartucheras lona

### Equipo extra (ataque)

Dos granadas de mano (tipo A1)  
Paquete cigarillos (Camel o Lucky Strike)  
Pastilla de chocolate, 1/2 libra

### Ración de Aguardiente (1 vaso)

### Equipo especial (líder)

Pistola Browning M.1911 (Automática de 7 disparos -Cal.45)  
14 cartuchos de cal. 45

### Equipo (Sold. Alemán -por si interesa describir a los PJs o si precisan utilizar)

Fusil Mauser M.1898 (cal 30)  
Bayoneta  
Máscara anti-gas  
Pala trinchera  
Cantimplora  
Manta  
Ropas de abrigo

### Casco

### Marmita

Comida 1 día (dentro de la mochila)  
60 cartuchos (cal. 30) en dos cartucheras de cuero

### Equipo extra (ataque)

Dos granadas de mano  
Paquete de cigarillos  
Una ración coñac o una pastilla de chocolate (100 grs)

### Equipo especial (líder)

Pistola Luger M.1908 o Pistola mauser M.1916 (automáticas de 8 disparos. Cal. 38)  
16 cartuchos (Cal. 38)

## Vida en las trincheras

En las trincheras la vida transcurre en una tensa monotonía. La suciedad, la falta de cualquier comodidad (aunque sea mínima), el cansancio y el temor constante a ser muerto son compañeros inseparables de todos cuantos malviven en estos fangosos agujeros cavados en la tierra.

Normalmente nunca sucede nada (durante largos períodos de tiempo) pero en unos pocos segundos un obús perdido, un ataque inesperado o un ataque de gases asfixiantes pueden acabar contigo, siempre hay que vivir con el miedo en el cuerpo.

## Personajes No-Jugadores

### Capitán George Mc. Kingley (GB)

42 años.

FUE 11; CON 10; TAM 10; INT 12; POD 9; DES 10; APA 9; EDU 14; COR 45; PV 10

Habilidades: Ocultarse 80%; armas cortas 65%

Es un perfecto miedica que sería capaz de sacrificar todos sus hombres con tal de no sufrir ningún rasguño. Intenta parecer decidido y valiente (ambas cualidades que no posee) y su máxima ambición en esta guerra (aparte de sobrevivir) es ascender y ser condecorado.

Al ser repelido su ataque (en el que participarán los PJs) acusará al Sgt 1º al mando del grupo de cobardía y mandará fusilarlo.

También ordenará a los PJs ofrecerse "voluntarios" a puestos peligrosos-centinelas avanzados- o a patrullas nocturnas como represalia por retirarse del ataque ordenado por él y que según los soldados más veteranos fue una orden necia y dada en mal momento.

Puede que obligue a algún personaje a formar parte del pelotón de fusilamiento del Sgt. 1º a criterio del árbitro.

Constantemente llamará sabandijas cobardes a todos los hombres bajo su mando y cosas parecidas.

### Sgt 1º Albert Stanley (GB)

31 años.

FUE 18; CON 18; TAM 16; INT 10; POD 10; DES 12; APA 10; EDU 10; COR 50; PV 18

Habilidades: Elocuencia 70%; Escuchar 65%; Fusil 56%; Armas cortas 67%; Sable 40%

Es el oficial al mando del ataque. Es un hombre valiente y que se preocupa por sus hombres. Al ver que el ataque resultaba una carnicería prefirió olvidar las órdenes recibidas e improvisar. Será fusilado.

### Hauptman Von Vanderhaus (D)

57 años

Era el oficial al mando de la masacrada compañía alemana. Sus hombres descubrieron un viejo manuscrito en latín dentro de la ermita y lo intentaba descifrar (según parece). Desafortunadamente para él y sus tropas no supo descifrar a tiempo y comprender su significado.

Von Vanderhaus será encontrado muerto por los PJs si miran en el refugio del capitán (líneas alemanas). Estará degollado como todos sus hombres.

## Cronología y acontecimientos

### 21 de Marzo 1918

06.27 h. Llegada al frente de combate, están encima de un camión Thornycroft (en un convoy) y un fuerte bombardeo artillero

empieza a barrer la carretera. Alguien os ordena bajar de los camiones e instintivamente os vais a cubrir a una trinchera cercana.

Una vez en la trinchera se os acerca un Sgt. 1º (GB) y os ordena que caléis las bayonetas y os aprestéis a salir a combatir ya que se os necesita como refuerzos en el ataque anglo-francés que ha sido ordenado.

06.45 h. Sois obligados a avanzar en un ataque a la bayoneta (tipo película **Senderos de Gloria**) y sois repelidos como si de chinches se tratara. El fuego de ametralladoras enemigo y las explosiones os machacan duramente. Finalmente, ante la insostenible situación, el Sgt. 1º ordena retirada (si los PJs prefieren desoir la orden y prefieren seguir avanzando para matar algún condenado "boche", el Guardián debe proporcionarles una muerte gloriosa tal y como seguramente buscan sus jugadores. Para describir los combates o matar a los PJs, el Guardián puede tirar en la siguiente tabla de Peligros en la Tierra de Nadie

Tabla de peligros en tierra de nadie

	Disparos Infantería	Fuego ametralladora	Explosión artillería	Campo minas	Ataque gases	No pasa nada
En batalla	1-5	6-7	8	9	10	—
En calma	1-2	3	—	4	—	5-10

**Efectos:** En principio los PJs no deben correr ningún peligro y la tabla sólo debe proporcionar datos aleatorios de como se desarrolla la batalla. El Guardián debe narrar si ahora dispara la Infantería, o si, a cien metros a la izquierda un grupo de soldados ingleses saltan por los aires al pisar una mina. En principio este debe ser el cometido de esta tabla. Sería aconsejable que se tirase una dado en ella cada 3 minutos de juego (a criterio del Guardián según el tiempo que desee recrear las escenas de combate).

Si los PJs se creen Robert Mitchum o John Wayne y desean imitar a sus ídolos de la gran pantalla lanzándose a una carga suicida contra las líneas alemanas, entonces el Guardián -mediante una jugosa descripción utilizando la tabla- deberá informar a los jugadores de que modo morirán sus personajes.

## Información adicional sobre gases

Siempre que salga en la tabla Ataque de Gases, el Guardián debería saber lo siguiente. Gas: Cloro.

Este gas de color verde amarillento empezó a utilizarse en 1915 con lo cual es un gas relativamente en desuso, aunque muy espectacular de describir. Es un gas denso que flota a ras de suelo y se introduce en los hoyos y trincheras.

Efectos: Ataca los vasos sanguíneos de los pulmones provocando edemas. El tejido pulmonar se inflama y se transforma en una masa húmeda esponjosa que le es imposible suministrar aire. Los síntomas por orden son: opresión en el pecho, dificultades en la respiración, visión deformada, náuseas y vómitos, defecación involuntaria, movimientos espasmódicos (Extremidades), convulsión total, interrupción de la respiración y muerte. La muerte puede sobrevenir en un tiempo de 2 minutos a 3 horas, dependiendo de la cantidad de gas inhalado.

Gas: Yperita-Mostaza.

Introducido en 1917 es un líquido en estado puro que se gasifica en contacto con el aire. Tiene olor a mohó y tarda en desvanecerse unas 12 h. Forma como un humo de color oscuro.

Efectos: Si toma contacto con la piel produce quemaduras y ampollas muy dolorosas y difíciles de curar. Provoca neumonía y los síntomas por orden son: dificultades de respiración, irritación en los ojos, ceguera temporal, espasmos violentos, dolor en el pecho, vómitos y muerte. Los efectos son irreversibles salvo que se traslade a la persona afectada a una atmósfera pura.

Posible curación a los gases: Si se ha sido gaseado y se ha inhalado el gas hay una posibilidad remota de salvación si se le traslada de inmediato a una zona de aire no contaminado y se le efectúa una transfusión de sangre masiva que elimine la sangre envenenada. El tratamiento debe efectuarse antes de que

transcurran 2 h. tanto si el afectado lo es de gas Mostaza como si lo es de Cloro, llegar más tarde significaría la muerte irreversible.

08.10. h. Fin del ataque por retirada.

13.00. h. Hora del rancho (comida). Si se ha efectuado ataque con gases no se comerá nada hasta que transcurran 12 h. Quien se quite la máscara antigua sufrirá los efectos de los gases.

21.30. h. Noche. Intercambio de disparos durante la noche. Relativa tranquilidad. Los PJs podrán dormir.

## 22 de Marzo, 1918

06.55. h. Los PJs se despiertan con el retumbar de los cañones. Por lo visto el ejército alemán se dispone a darles la bienvenida.

07.05. h. Cesan los cañonazos.

08.01. h. El Capitán Kingley (GB) acusa públicamente al Sgt 1º Stanley de cobardía en el ataque del día anterior y se fija fecha para esta tarde para hacer juicio sumárisimo contra él y fusilarlo mañana.

08.15. h. Los soldados más veteranos rumorean discretamente sobre lo necia que resultó la orden de atacar (dada por Kingley) y la injusticia de juzgar y previsiblemente fusilar al Sgt 1º.

Si se pregunta a algún veterano (tirada de elocuencia o sobornar con un paquete de cigarrillos) informará sobre la opinión que se tiene sobre el Capitán Kingley y sobre el Sgt 1º (ver PNJs).

13.04. h. Hora del rancho. Menu: verduras salteadas, manitas de rey y fruta.

21.00 h. Alguno de los PJs deberá ocupar el puesto avanzado de centinela. Será una especie de castigo, suministrado por el Capitán como pago a vuestra cobardía en el ataque del día anterior. Los PJs deberán sortearse el puesto entre ellos. El Guardián debe crear la sensación de que el elegido al puesto estará en



Todo para el juego

Fundadores, 9, 1.º dcha.  
Tel. (91) 256 48 47  
28020 MADRID

Horario: 10 a 14 horas y de 17 a 20 horas  
(sábados inclusive).  
Se admiten pedidos por correo.



¡HUM! LO MEJOR  
Y MÁS SURTIDO

FIJAOS, ESTOS SON ALGUNOS  
DE LOS ESTABLECIMIENTOS  
DONDE PODEIS ENCONTRAR  
**GAMES WORKSHOP**

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

ZEPELIN  
C./STA. EUGENIA, 1  
17005-GERONA  
☎ (972) 20 82 65

MECCANOTREN  
C./MISION, 9  
07003-P. MALLORCA  
☎ (971) 72 65 12

LUDOMANOS  
C./CASTELLON, 13  
46004-VALENCIA  
☎ (96) 341 52 64

PARCHE  
C./S. PASCUAL, 38  
28300-ARANJUEZ  
☎ (91) 891 48 66

1.º Encuentros  
de Juegos de Simulación  
en Madrid  
20, 21 y 22 de Abril 1990

(PRESENTA ESTE KUPÓN O UNA FOTOCOPIA DEL MISMO)

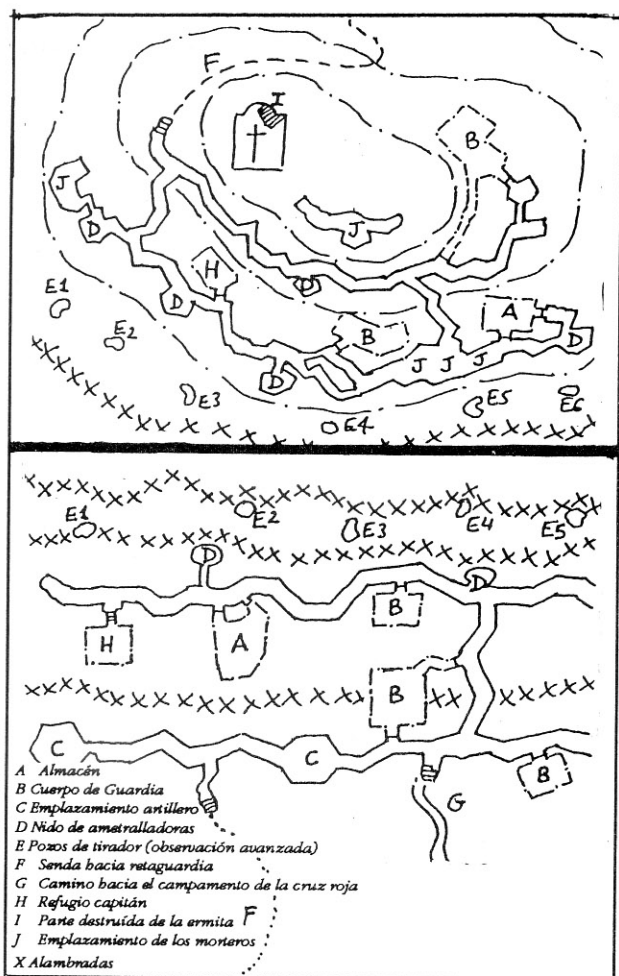
**10%** DE DESCUENTO  
LOS DIAS 20 Y 21  
DE ABRIL DE 1990

EN CUALQUIER  
PRODUCTO Y MINIATURAS

**GAMES  
WORKSHOP** **CITADEL**

(DESCUENTO SOLO APLICABLE SOBRE "STOCKS" EN ALPIL)





peligro constante.

00.28. h. Ataque alemán. Se trata en realidad de los supervivientes que intentan huir desesperadamente de los monstruos, pero los centinelas aliados (incluso el PJ presumiblemente) interpretará esta acción como un verdadero contraataque alemán por sorpresa. Serán repelidos con cierta facilidad.

00.38. h. Ataque repelido.

### 23 de Marzo, 1918

06.45. h. Bombardeo alemán (artillería lejana) que despertará a los PJs.

09.07. h. El investigador que estaba de centinela avanzado durante la noche es relevado. Sin duda contará la batallita nocturna a sus compañeros aunque éstos también hayan participado al ser despertados durante la noche para ocupar sus puestos de combate.

09.25. h. El Capitán da la noticia de que será fusilado el Sgt 1º por las acusaciones de "cobardía bajo el fuego enemigo y desobedecer las órdenes recibidas". A dedocracia elegirá a los "voluntarios" que formarán el pelotón de ejecución (Los PJs deberán tirar un dado y el nº más bajo de ellos será elegido -sólo uno-). Si el PJ elegido se niega a formar parte del pelotón de ejecución, formará parte del pelotón ejecutado, así mismo lo advertirá antes el capitán. Formar parte del pelotón de ejecución ocasiona 1D6 de pérdida de cordura. Si algún PJ desea ver el cuerpo del muerto debe tirar COR y tirar 1D3 si no pasa el chequeo.

13.08. h. Hora de rancho. menú: verduras salteadas, sopa y agua.

21.00. h. Sorteo entre los investigadores del puesto de centinela avanzado para esta noche (sigue el castigo). Si le vuelve a tocar al mismo investigador deberá fastidiarse e ir a su

puesto sin rechistar, salvo si otro PJ le hace el puesto voluntariamente.

### 24 de Marzo, 1918

07.00. h. Diana. Es el primer día en que el despertar ha sido con corneta y no a cañonazos.

07.25. h. Aseo y desayuno.

09.15. h. Los PJs se enteran (por el compañero de puesto durante la noche) que todos los centinelas que estaban con él en puestos cercanos han sido degollados por la noche por el enemigo. Si se pregunta a un veterano (tirada de elocuencia o soborno de 1 cigarillo), éste comentará que la muerte silenciosa de centinelas avanzados no puede augurar otra cosa que un inminente ataque alemán.

11.06. h. Un avión de observación alemán sobrevuela las posiciones aliadas. Los vetera-

22.07. h. Entrega a los PJs del equipo extra de ataque y da las últimas instrucciones para efectuar el reconocimiento. Si el Guardián lo desea se les puede suministrar una copia de las trincheras alemanas sacada de una fotografía aérea. La copia, hecha a mano por el capitán, será correcta.

### Noche del 25 al 26 de Marzo de 1918: La Patrulla

23.55. h. Los investigadores salen arrastrándose de sus trincheras en dirección a las líneas alemanas (estableciendo un orden de marcha). Mientras atraviesan la tierra de nadie deberán tirar en la tabla correspondiente y solo en el caso de que salga "Minas" se tendrá en cuenta el resultado. En tal caso, los investigadores deberán tirar su suerte y el que falle deberá soportar una explosión del poder destructivo de una granada.

00.00. h. Llegada a las líneas alemanas. Una vez se introducen en las líneas alemanas descubrirán que las tropas enemigas han sido brutalmente asesinadas. Los cuerpos, generalmente degollados y mutilados en algunos casos, estarán esparcidos a lo largo rancho de todas las trincheras alemanas. Los investigadores deberán hacer una tirada de Cordura perdiendo 1D3 COR si no la pasan.

Quién vaya a la cabeza del orden de marcha además perderá automáticamente 1D3 de COR.

Una vez pasado esta primera impresión al ver cadáveres tan siniestramente degollados, los PJs no deberán tirar Cordura aunque vean nuevos cadáveres mientras no declaren que se fijan especialmente en ellos, ya sea para mirarlos o simplemente acercarse a ellos para quitarles algo.

00.15. h. Hallazgo de la patrulla inglesa de la noche anterior (igualmente degollados). Pérdida de 1D3 de Cordura si fallan la tirada.

00.20. h. Hallazgo en el refugio del oficial alemán de un **Hauptman** brutalmente despedazado (Chequeo de Cordura y pérdida de 1D4 en caso de no pasar la tirada). En la caja de munición que hay sirviendo de improvisada mesa hay un manuscrito de aspecto antiquísimo escrito en latín. Si se saca una tirada de Leer Latín se comprobará que este manuscrito fue escrito hace 200 años por clérigos Galos y en él se explica que esta ermita fue construida para evitar que los aberrantes ángeles de satanas bajasen a la tierra y corrompiesen las almas de los cristianos que en ellas habitan. Se extiende durante un buen trozo contando largas historias de akelarres abominablemente obscenos y orgías de sangre que según los monjes se producían en esta colina. Finalmente explica que se construyó la ermita para santificar el lugar e impedir así que Satanás y todos sus paganos servidores alados volbiesen a manchar el sagrado suelo de los servidores de Dios con sus sucios pies pecadores. Algunos párrafos después se advierte que la piedra central del ábside de la ermita tiene un dibujo protector (hecho según se dice por el abat de Toulouse) que siempre debe permanecer en su sitio para que bajo ninguna circunstancia aparezcan nuevamente los servidores de Satán.

También advierte que si por accidente o por cualquier otra razón se desprendiese dicha piedra, debería colocarse antes de la

nos informan que eso confirma sus presentimientos sobre el inminente ataque alemán.

21.00. h. Sorteo entre la tropa de engrosar las filas de una patrulla nocturna de reconocimiento que deberá infiltrarse en las líneas enemigas esta noche, para obtener información. Los PJs deberán tirar los dados para ponerles nerviosos pero de ninguna manera serán elegidos para esta patrulla. Esta noche ningún PJ efectuará el puesto de observador avanzado (se les puede hacer ver a los investigadores de que hoy es su día de suerte).

### 25 de Marzo, 1918

07.00. h. Diana. Segundo día sin cañonazos al despertar.

07.25. h. Aseo y desayuno.

09.05. h. Los investigadores se enteran de que los centinelas avanzados que estaban de puesto esta noche han sido degollados todos sin excepción. La patrulla mandada ayer noche tampoco ha vuelto y se la da por capturada, muerta o desaparecida.

10.37. h. Bombardeo alemán (artillería lejana).

10.47. h. Fin del bombardeo.

21.00. h. Sorteo entre la tropa para formar parte de una segunda patrulla nocturna. La misión encomendada es "Averiguar si el enemigo se está preparando para un inminente ataque. Si es posible, causar algunas bajas al enemigo sin usar las armas de fuego para no dar la alarma" (se entiende que deberán degollar a sus víctimas). "Casualmente" han salido de la gorra del capitán todos los nombres de los PJs. Con una sonrisa cínica les dice que espera que esta vez no vuelvan corriendo como sucios rebeldes de las colonias cagados de miedo.

media noche en un agujero en el suelo existente detrás del altar y que sólo de esa forma se lograría evitar la llegada de los diablos alados de Satanás que siempre bajan a molestar a los mortales a esa hora. Luego el autor del manuscrito divaga relatando todas las obscenidades y males que las mentes débiles o los pecadores hacen en las noches a esa hora (inducidos a buen seguro por los consejos que Satanás les hace al oído), como la fornicación, el asesinato o el robo.

Leer este manuscrito ocasionará una pérdida de 1D4 de cordura. En caso de que los PJs no sepan latín, el Guardián puede hacer que el capitán alemán tuviese en forma de apuntes los datos más importantes que en el manuscrito se encuentran. La nota podría estar escrita en alemán o francés.

00.40. h. Mientras los PJs siguen su camino para llegar a la ermita se encontrarán con un ser desgarrado y aceitoso con forma humana, cuernos, rabo y alas (parecidas a las de un murciélago). Sus extremidades terminan en forma de garras absolutamente sobrecogedoras, pero lo peor de todo es que no tiene rostro. Su piel es negra y cuesta distinguir su contorno en la noche.

El ser en cuestión es un **Angel descarnado de la noche** que andará atareado devorando los restos mortales de un soldado alemán. Los PJs deberán tirar 1D6 de Cor al verlo si se falla el chequeo de Cordura.

#### Angel descarnado de la noche

FUE 12; CON 12; TAM 11; INT 4; POD 15; DES 11; PV 13.

Movimiento 6/12 (en vuelo)

Armas: Garras 30%, aplastar agarrando 30%  
Armadura: 2 puntos por piel dura.

00.45. h. Tanto si han matado al monstruo como no, al cabo de cinco minutos de tiempo real aparecerá otro monstruo (chequear las destrezas).

#### 2º Angel descarnado de la noche

FUE 13; CON 9; TAM 13; INT 4; POD 13; DES 10; PV 11.

Movimiento 6/12 (en vuelo)

Armas: Garras 50%, aplastar agarrando 50%  
Armadura: 2 puntos por piel dura  
Habilidades: Discreción 90%, ocultarse 90%

01.00. h. Si a esta hora no han terminado de matar a los monstruos, probable ente éstos estén devorando a los PJs. Si no es así pueden seguir su camino hacia la ermita.

01.02. h. Ya han llegado a la puerta de la ermita. Si entran podrán intentar una tirada de Descubrir para encontrar la piedra con el símbolo arcaico dibujado. A partir de este momento el Guardián deberá hacer aparecer un Angel descarnado de la noche cada 5 minutos de tiempo real. El primero en aparecer lo hará apenas los PJs hayan hecho la tirada de Descubrir (haya tenido ésto éxito o no). Mientras luchen con el/los monstruos, alguno de los PJs que tenga en su poder la piedra puede intentar otra tirada de Descubrir (mientras no esté combatiendo) que le permitirá encontrar el agujero que se encuentra detrás del altar que decía el manuscrito. Si lo coloca en el agujero, el/los monstruo/s se retorcerán de dolor y se desvanecerán en el aire en silencio.

#### Angeles descarnados de la noche por orden de aparición hasta el máximo posible de ellos

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6	Nº7	Nº8	Nº9	Nº10
FUE	10	13	14	8	12	13	9	9	18	5
CON	10	10	14	8	14	8	13	8	5	11
TAM	15	13	15	11	12	16	17	13	11	20
INT	2	5	4	2	2	4	2	5	4	1
POD	13	9	12	13	16	13	7	8	9	12
DES	12	10	18	11	13	15	9	12	16	14
PV	15	12	15	8	13	13	15	13	9	15

Armas para todos: Garra 30%, aplastar 30%

Armadura: 2 puntos por piel dura

Habilidades: discreción 90%, ocultarse 90%

#### Recompensas

Si se han llevado el manuscrito, un estudio más detallado del mismo les dará un 4% de Mitos. Si ya lo leyeron, esta segunda lectura no les hará perder más puntos de Cor. En caso contrario, deberán tirar para ver cuanta Cor pierden en su lectura.

Si han conseguido cerrar el portal mágico ganarán 1D8 puntos de cordura.

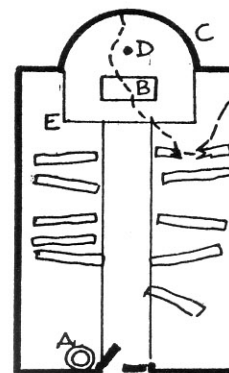
Si cuentan lo que han visto, irán a un manicomio 1D4 meses y luego los licenciarán por inestabilidad mental transitoria.

Si cuentan a sus superiores que ellos han matado a todos los enemigos serán condecorados con la mayor condecoración militar del momento (el Guardián puede decidir si serán ascendidos de rango) y en cuanto termine la guerra recibirán una pensión vitalicia por ex-combatiente y otra por héroes de guerra. La

primera puede ser de unos 690\$ (de 1914) y la segunda de unos 245\$ (de 1914). Aunque queda a criterio del Guardián la adjudicación de cantidades mayores.

Si en vez de contar alguno de los anteriores finales prefieren decir que inexplicablemente han encontrado muerto al enemigo sin saber porque, el alto mando supondrá que alguna patrulla francesa o otra de alguna nación aliada del sector ha atacado las posiciones silenciosamente sin conocimiento del mando inglés del sector con lo cual, aparte de un enfado del general inglés por no ser debidamente informado por sus aliados no supondrá mayores novedades y los PJs serán destinados a otra zona de combate del frente francés sin más gloria ni contratiempos que los presentes.

A Pila bautismal  
B Altar  
C Parte destruida  
D Punto exacto donde debe estar la piedra con el símbolo mágico  
E Piedra con símbolo mágico



# SUMARIO POR TEMAS

## MEDIEVAL-FANTASTICO

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS  
AD&D 2ª Ed.  
ADVENTURE IN FANTASY  
ARCHAERON GAME SYSTEM  
ARDUIN GRIMOIRE  
ARS MAGICA  
ATLANTIS TRILOGY  
AVANT CHARLEMAGNE  
BIFROST  
THE BOOK OF MARS  
BUSHIDO  
CASSIOPEAN EMPIRE  
CHIVALRY & SORCERY  
CHRONIQUES DE LYNALIS  
CONAN RPG  
DRAGON RAID  
DRAGONQUEST  
DRAGON ROAR  
DRAGON WARRIORS  
DUNGEONS & DRAGONS  
ELEMENT MASTERS  
ELFQUEST  
EMPIRE OF THE PETAL THRONE  
EMPIRES & DYNASTIES  
FANTASY HERO  
FANTASY TRIP  
FEERIE  
FIGHTING FANTASY  
FIRELAND  
FUTURE KING, THE  
HARNMASTER  
HAWKMOON  
HEROES  
HIGH FANTASY  
I SIGNORI DI CAOS  
JORUNE  
KABAL  
KABBALE  
KNIGHT OF THE ROUND TABLE  
LABORINTHUS  
LAND OF ADVENTURE  
LAND OF THE RISING SUN  
LEGENDES CELTIQUES  
LEGENDES DE LA TABLE RONDE  
LEGENDES DE LA VALLE DES ROIS  
LEGENDES DES 1001 NUITS  
MAGIKON  
MEGA RPG SYSTEM, THE  
MYTHES & LEGENDES  
PALLADIUM RPG  
POWER & PERILS  
PRINCE VAILLANT  
REVE DE DRAGON  
RHAND  
ROLEMASTER  
ROYAUME DES DRAGONS  
RUDIS  
RUNEQUEST  
RUNEQUEST III  
SCHWARZE AUG (OEIL NOIR)  
SEÑOR DE LOS ANILLOS, EL  
STROMBRINGER  
SWORDBEARER  
TALISTANTA  
THIEVES GUILD  
TUNNELS & TROLLS  
ULTIME EPREUVE  
WARHAMMER RPG  
WIZARD'S REALM  
WORLDS OF WONDER  
YSGARTH RULE SYSTEM

## TERROR

BEYOND THE SUPERNATURAL  
CHILL  
HURLEMENTS  
IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS  
LLAMADA DE CTHULHU, LA  
MALEFICES  
SOMBRE CAUCHEMAR  
STALKING THE NIGHT FANTASTIC  
UNDEAD  
VICTORIAN ADVENTURES

## CIENCIA-FICCION

2300 AD  
ALBEDO  
ALTER EGO  
ATHANOR  
BERLIN XVIII  
COMPAGNIE DES GLACES  
CYBORG COMMANDO  
DEATHWORLD  
DIVISIONS DE L'OMBRE, LES  
DROIDS  
EMPIRE GALACTIQUE  
EXPENDABLES  
FLASH GORDON &  
THE WARRIORS OF MONGO  
FREEDOM FIGHTERS  
FTL 2448  
GALACTIC CONQUEST  
HIGH COLONIES  
HUNTER PLANET  
IMPERIAL EARTH  
JORUNE  
JUDGE DREDD  
KOROS  
LASERBURN  
LEGIO VII  
LIVING STEEL  
MACH: THE FIRST COLONY  
MACHO WOMEN WITH GUNS  
MANHUNTER  
MECHANIDS, THE  
MECHWARRIOR  
MEGA I  
MEGA II  
MEGATRAVELLER  
MEKTON  
MEKTON II  
METAMORPHOSIS ALPHA  
MIDNIGHT AT THE WELL OF SOULS  
MULTIMONDES  
MUTAZOIDS  
OTHER SUNS  
PARANOIA  
PHASE VII  
PSIWORLD  
QUARTZ  
RHAND  
RING WORLD  
ROBOTECH  
ROBOT WARRIORS  
SHADOWRUN  
SILRIN  
SPACE 1889  
SPACE CONTROL  
SPACE INFANTRY  
SPACE MASTER  
SPACE OPERA  
SPACE TIME  
STARACE  
STARFARING  
STAR FLEET VOYAGES  
STAR LEADER

## STAR FRONTIERS

STAR PATROL  
STAR ROVERS  
STAR TREK  
STAR WARS  
STARSHIPS & SPACEMEN  
TEENAGERS FROM OUTER SPACE  
TERRE CREUSE, LA  
TIMELOARDS  
TRAVELLER  
TRAVELLER 2300  
UNIVERSE  
WARBOT  
WHOG SHROG  
WORLDS BEYOND  
WORLDS OF WONDER

## MILITAR

BEHIND ENEMY LINES  
COMMANDO  
CYBORG COMMANDO  
DAWN PATROL  
DELTA FORCE  
FREEDOM FIGHTERS  
INVASION US  
MERC  
MERCENARIES, SPIES & PRIVATES EYES  
PHOENIX COMAND  
PRICE OF FREEDOM, THE  
REVISED RECON, THE  
TWILIGHT 2000  
VIETNAM  
YEAR OF THE PHOENIX

## CYBERPUNK

CYBERPUNK  
CYBERSPACE  
SHADOWRUN

## HISTORICO

AUX ARMES CITOYENS!  
AVANT CHARLEMAGNE  
BUSHIDO  
EN GARDE!  
FLASHING BLADES  
HEROES OF OLYMPUS  
LAND OF ADVENTURE  
LAND OF THE RISING SUN  
LEGENDES CELTIQUES  
LEGENDES DE LA TABLE RONDE  
LEGENDES DE LA VALLE DES ROIS  
LEGENDE DES 1001 NUITS  
MAELSTROM  
MAN, MYTH & MAGIC  
MUSKETEER  
NIL  
ODYSSEUS  
PENDRAGON  
PIRATES & PLUNDERS  
PRINCE VAILLANT  
PRIVATEERS & GENTLEMEN  
RAPIER & DAGGER  
SKULLS & CROSSBONES  
SPHINX  
STICKS & STONES  
VALLEY OF PHARAONS  
WITCH HUNT

## HUMOR

ALMA MATER  
BULLWINKLE & ROCKY ROLE PLAYING  
PARTY GAME  
EXCURION INTO THE... BIZARRE!  
GHOSTBUSTERS



**PARANOIA  
TOON**

ESPIONAJE  
ESPIONNAGE!  
JAMES BOND 007  
MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES  
M.I.S.S.I.O.N.  
TOP SECRET / S.I.

VIAJES TEMPORALES  
DR WHO RPG  
FRINGEWORTHY  
LORDS OF CREATION  
MEGA I  
MEGA II  
OUTTIME  
QUARTZ  
TIME & TIME AGAIN  
TIME MASTER  
TIME LORDS  
TIMESHIP

WESTERN  
10000 \$ REWARD  
BOOT HILL  
ONCE UPON A TIME IN THE WEST  
WILD WEST

SUPERHEROES  
ADVANCED MARVEL SUPER HEROES  
BATMAN RPG  
CHALLENGERS  
CHAMPIONS

DC HEROES  
ENFORCERS  
GOLDEN HEROES  
HEROES UNLIMITED  
MARVEL SUPERHEROES  
OFFICIAL SUPERHERO  
ADVENTURE GAME  
SUPERHERO 2044  
SUPER HEROES & SUPER VILLAINS  
SUPERGAME  
SUPER SENTINEL  
SUPER SQUADRON  
SUPERVILLAINS  
SUPERWORLD  
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES  
VILLAINS & VIGILANTES  
WOLDS OF WONDER

MULTI-GENERO  
ADVENTURE!  
BASIC ROLE PLAYING GAME  
GURPS  
ROLE  
SAM  
SIMULACRES  
TO CHALLENGE TOMORROW

APOCALIPTICO  
AFTERMATH  
BERLIN XVIII  
BITUME  
COMPAGNIE DES GLACES  
DIVISIONS DE L'OMBRE, LES  
GAMMA WORLD  
JUDGE DREDD

MORROW PROJECT  
MUTAZOIDS  
ROGUE 417  
TWILIGHT 2000

CONTEMPORANEO  
ALMA MATER  
LES AVENTURIERS  
CRIMEFIGHTERS  
CRIME-FIGHTERS  
DALLAS  
DANGER INTERNACIONAL  
DAREDEVILS  
GANGBUSTERS  
GANGSTER!  
GHOSTBUSTERS  
INDIANA JONES  
JUSTICE INC  
MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES  
NIGHT OF THE NINJA  
NINJA & SUPERSPIES  
REAL LIFE  
STALKING THE NIGHT FANTASTIC  
TRAUMA  
VICTORIAN ADVENTURES  
ZONE

OTROS GENEROS  
ANIMONDE  
BUNNIES & BARROWS  
EXCURSION INTO THE... BIZARRE!  
KILLER  
PRIVATE  
SANDMAN  
STAR SYSTEM



**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

# CORREO DEL LECTOR

*Iniciamos esta nueva sección a causa del incremento de correspondencia (críticas, sugerencias o temas de interés general) que se ha recibido en la redacción de la revista. Es cierto que no pensábamos hacerlo en un principio puesto que tenemos auténticos problemas de espacio en cada número para poder incluir todo el material previsto (en ocasiones artículos realmente interesantes han tenido que ser archivados a la espera de poderlos incluir en números sucesivos), pero ya han sido varias las cartas que nos han "sugerido" (con mayor o menor entusiasmo, delicadeza y educación) que reemprendamos esta sección.*

*Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección (siempre que no sean anónimas):*

**TROLL** C/ Pedró de la Creu 23, Bajos. 08034 Barcelona

A la redacción de Troll:

¡Verdaderas felicitaciones por el "new-look" de la revista!

La portada, así como la maquetación, de este último número son realmente buenas, sin embargo, y a pesar del creciente aumento en cuanto a calidad gráfica se refiere, los contenidos no superan un mínimo exigible.

Por tanto, os envío el sumario-encuesta (la idea, aunque vieja, sigue siendo excelente; pero un sistema de puntuación más clásico, de 0 a 10, habría tenido mayor utilidad práctica y podría cuantificarse mejor).

Así todo, y a continuación os expongo mi valoración personal, que ha sido la base sobre la cual he dado las puntuaciones.

Las noticias y novedades, bastante bien; se lee rápidamente, y es agradable, sin más.

Respecto a los artículos, en este caso el S.O.P.P.S., estos son mínimos y deberían ser ellos los que vertebraran la revista (y no los módulos o aventuras, que es lo que hasta la fecha se ha hecho en este país y en otros). Concretamente, éste del S.O.P.P.S. es una infamia.

El informe, o "que bueno es nuestro juego y qué increíbles momentos hemos pasado juntos", es, cuando menos, soporífero y repetitivo; seamos serios: nunca, en ninguna revista española, se ha publicado un "profundo análisis" de un juego de rol o de cualquier otro tipo, que es lo que debería ser un informe o dossier. Estos acaban convertidos en simples comentarios, normalmente escritos por una única persona (aunque no sea así en el caso de Traveller), con lo cual es imposible salvaguardar, de ninguna forma, unos mínimos de objetividad. Llegado el caso, los autores de dichos "informes" escriben de cuando, teniendo granos en la cara y porque habían roto con Mari Pili, conocieron el juego en el idioma original y no en castellano y se hicieron inseparables.

Semejante tontada NO interesa en lo más mínimo a un lector serio, ¡por favor!

Un ejemplo de lo dicho: después de leer el

Informe Traveller y las opiniones de los especialistas y veteranos jugadores del país, sólo podemos llegar a la conclusión de que aquél es un juego completo, sencillo pero complejo, etc... Y sin embargo, intereses particulares aparte, esto NO es así, NO !. El sistema de reglas de simulación (que incluye cualquier tipo de combate, sea personal o de astronautes, pero que no sólo es eso) no existe en el Traveller, edición española: hay que intuirlo; una explicación de las habilidades por aquí, la obtención de las mismas por allá; etc... pero ¿las tiradas de habilidad cómo, cuándo y en qué circunstancias se pueden hacer? ¿Que significan los datos? ¿Qué hay que sacar en las mismas para conseguir una acción determinada? ¿Existen diversas respuestas de éxito? ¿Y de fracaso? ¿Cuáles?

¿En definitiva, cuál es el sistema de juego y no el combate? ¿Cómo se juega?

Bien, podría poner millones de ejemplos igual o más significativos pero me extendería demasiado y no tendría ningún sentido. Espero que ese aspecto fundamental se haya aclarado.

Las "ayudas de juego" y los módulos deberían reducirse sistemáticamente. No me parece, sinceramente, que sea eso lo que tiene que ofrecer una revista de juegos de rol. Lo cual tampoco implica que un buen módulo y una "ayuda" sería no puedan publicarse en la misma de manera regular.

Por una parte, las "ayudas" son más bien desayudas, o sea, que no tiene ninguna utilidad. O son tablas estúpidas y sus descripciones correspondientes, que paradójicamente tienen un uso en situaciones descabelladas, singulares o poco interesantes (que, además, cualquier árbitro podría improvisar, incluso si fuera necesario), o son dibujitos al estilo "para qué poco sirve pero cómo llena la página". En este sentido, prefiero no seguir comentando.

La excepción está hecha por las "ayudas" a juegos de tablero (como el Dune) que, por definición (juegos cerrados), no es posible que incurran en ese error.

Por otra parte, los módulos son minúsculos y es innegable que dicha extensión no permite siquiera una total y suficiente exposición del módulo. Son módulos al estilo "que bueno soy y como vas a sudar para contemplarlo". Repetitivos, simplones, y superficiales, sin entender la atmósfera o el ambiente del juego, sin estudiados elementos o estructuras que lo hagan jugable, más que módulos para juegos de rol parecen mini-juegos de tablero, pero sin tablero (y esto NO es un juego de rol), y de pésima calidad artística.

Algunos por su especial relevancia (veanse los de R. Ibañez y los de Paco Pepe Campos), deben ser tratados aparte.

Si de verdad lo que escriben esos señores son módulos para juegos de rol, lo serán a pesar de todo lo anterior y, además de la falta de originalidad, creatividad, calidad, coherencia y capacidad de ser jugados; y serán entonces, módulos malísimos, pésimos, infames.

En definitiva, las revistas españolas "especializadas" en juegos de rol, lo son tan sólo de módulos para dichos juegos.

El objetivo que deben tener éstas se encuentra seriamente distorsionado y, consecuentemente, no ofrecen a los lectores serios lo que deberían.

De ahí también, la necesidad de reestructurar de inmediato los contenidos de las mismas.

La cuestión rápidamente expuesta en esta carta abierta es suficientemente importante como para que la redacción de TROLL no permanezca indiferente. Espero que cuando menos, saquen el tema a colación popular (aunque eso no sea lo realmente importante). Un saludo,

Abel las Hayas  
Club de Rol Los Pelotas, Bilbao.

**Ante todo queremos agradecerle la disección tan meticulosa de nuestra revista que has hecho y gracias a la cual intentaremos poner remedio a las críticas más acertadas que nos has formulado, aunque agradeceríamos que fueras más paciente con los colaboradores de la revista que en ningún momento han pretendido ser premios Pulitzer. De todas maneras, no creas que basta con pagar el importe de la revista para la redacción le deba al lector agradecimientos eternos e intente contentar todas las "exigencias" que se le remitan con obvias faltas de delicadeza y educación. La solución que nos parecería más adecuada sería la de enviar las supuestas colaboraciones de calidad que tanto se echan a faltar. Tememos no poder coincidir contigo en todo el contenido de tu carta. Concretamente, divergemos en lo referente a la "seriedad" de la revista. Si algo quisiéramos conseguir es justamente lo contrario, ya que no olvides que esto es una revista de juegos (y para colmo de rol) y por lo tanto nuestro objetivo es que el lector reciba en tono desenfadado, cordial y si es posible humorístico la mayor cantidad de información sobre los temas que le interesan. Esto todavía se confirma más cuando a menudo se consiguen confundir los artículos serios con los artículos palizas.**

Estimados Troll-eros:

Os escribo esta carta para haceros unas sugerencias que yo creo os serán útiles: Primero, el "New look" de la revista; ya era hora que pasaseis de fanzine a "revista de rol". Llevo suscrito más de un año y estoy muy contento de la evolución de Troll, tanto en formato como en contenido (aunque haya subido el precio, grrr).

Segundo: Eso de las encuestas ha sido una buena idea para saber lo que pensamos los lectores, pero creo que hubiera sido mejor que pusierais una sección de correo del lector, ya que así tendríais las opiniones directas del que escriba, y no a través de una encuesta "very" subjetiva.

Tercero: Yo personalmente he conseguido que en una librería de Donosti cojan juegos de rol y vuestra revista, y vosotros pasais ampliamente de enviarle las revistas nuevas a partir del nº 18, así como los suplementos de Traveller. Luego os quejais de que vendeis poco.

Cuarto: Parece que aquí en Donosti estamos más cerca de formar un club de rol, ya que salen jugadores de D&D hasta debajo de las piedras, ahora es cuestión de tiempo que les convenza a todos (voy por la mitad) y ... ya veremos que pasa.

Quinto: Fin de la carta, cuando se me ocu-

**BATTLETECH®**



Apasionantes novelas basadas  
en el juego BattleTech

**T**IMUN MAS  
entra en la  
aventura de la  
ciencia ficción.  
*Camino del exi-  
lio* inicia la trilo-  
gía **EL SOL Y LA  
ESPADA**, pertene-  
ciente a la serie  
**BATTLETECH**, en la  
que se narra la feroz  
lucha entre los cin-  
co grandes imperios que  
se han repartido el uni-  
verso para conseguir el  
dominio absoluto.

De próxima publicación:  
**LA GRAN ALIANZA (Vol. II)**  
**DUELO FINAL (Vol. III)**

**EDITORIAL TIMUN MAS**

Castillejos, 294  
08025 Barcelona

Tel. 347 72 33 - Fax: 235 74 70  
Télex 50564 CEAC E

# naipe

**JUEGOS**

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

**TROLL**  
**43**



rra algo ya os lo chivaré; saludos y besitos.

Gorka Justo  
baranda de "Los 7 Magníficos"

**Primero:** gracias por las felicitaciones, pero pensamos que todavía se puede mejorar más y en ello estamos. En cuanto al precio, juzga por ti mismo comparándonos con otras revistas de características similares. Segundo: ya lo ves, hemos hecho caso de las sugerencias (además, no eres el único que nos ha hecho idénticas observaciones referente a este punto). Tercero: ¿Cómo? ¿Cuándo? ¡Aaaaargh! ¿Nos vamos a quedar sin chalet en los Pirineos por un problema de servicio? ¡Jamás! Envíanos pronto los datos y pondremos fin a esta insostenible situación. Cuarto y Quinto: Esperamos que la afición crezca y te deseamos suerte en tu labor de relaciones públicas. En cuanto a nosotros, ya sabes, a vuestra disposición para divulgar toda la información que nos hagáis llegar. Un abrazo.

#### LIGA BLOOD BOWL

Me gustaría recibir información sobre la SNBBL (aunque sólo sea para inscribirme el próximo año) ya que leí el artículo de la revista **Troll** de un amigo demasiado tarde. Más que nada es para salir de lo normal y poder jugar con mis compañeros también.

Jose Mª Urrutia  
Barcelona

La liga de Blood Bowl que se inició el año pasado y cuyos play-offs consiguieron una inesperada expectación durante el JESIR-89 no se está celebrando como tal. Como ya sabrán los que se informaron en las propias jornadas, la labor organizativa de esta liga no estará vinculada a la revista sino que un comité organizador (o Junta Directiva generalmente compuesta por una selección de árbitros y entrenadores de la pasada liga) será el responsable de articular el desarrollo de la SNBBL. Hasta la fecha no hemos recibido todavía ninguna información al respecto, salvo que tenemos constancia que se están desarrollando distintas ligas en diferentes ciudades del país.

A la redacción de Troll:

Después de mes y medio desde mi última carta, he aquí a las conclusiones a las que he llegado:

Vuestra verdadera "naturaleza" (esto es, obviamente, un eufemismo), ha quedado suficientemente patente con vuestra conversión en Diseños Orbitales, la publicación del "Traveller" y la línea editorial que pensáis seguir.

¡Que curioso! En una reciente editorial de "Troll", denunciabais fervorosamente la situación del mercado lúdico nacional, y criticabais tanto a "cerditos" como a sus "marranadas". Claro que esto era cuando no podíais hacer ningún tipo de esas "marranadas" porque erais simplemente un grupito de aficionados que se dedicaban, en la medida de sus posibilidades, a publicar un fanzine de rol poco (re)conocido. En aquella famosa edito-

rial, palabras y expresiones tales como "un producto de calidad", "bien elaborado", "mediocridad del contenido", "situación preocupante", "más severo a la hora de aceptar las colaboraciones", "sana intención" o "subir el listón de calidad de lo que se publique"... se os atragantaban en la boca. Proclamabais una verdadera línea editorial, respetable y seria. ¡Que curioso! ¿verdad?

Pero, ahora... ahora ¡que tiemblen! ¡Que tiemblen todos que allá vais! ¡A por todas, a por vuestro trozo del pastel!... Publicar módulos, aventuras, y más juegos... y suplementos varios... y más aventuras y módulos... y módulos y algunas aventuras y... ¡Vender, vender, vender! Y sacar una pasta gansa, y que nos lean y jueguen sólo con nuestros juegos y publicaciones, incluso el Matas y la gente de Joc. ¿Y los lectores? Los lectores pues... eso que jueguen, y compren; cuantos más jueguen mejor, mejor para ellos y para el panorama lúdico y para sus madres que estarán más descansadas y para la libre competencia del mercado bruto internacional... ¡¡y MEJOR para nosotros y nuestras librerías de ahorro!!!

Esto es lo que habeis puesto ahora en práctica en vuestra publicación, línea "editorial" y actitudes personales.

Realmente sois un grande, una patochada. Sois los "cerditos" de vuestro cuento maravilloso que sirve para llenar una página entera que, de otro modo, ¿cómo lo ibais a poder hacer, queridos míos? Y, es que no se pueden hacer marranadas si no te corresponde ningún trozo del pastel (que antes era sólo solito del Matas).

En este sentido felicidades al completo de la redacción, especialmente, a las colaboraciones de Pepe Campos y de Ricard Ibañez.

Sois LO PEOR Y OS ODIÓ!!! NI!

Abeltxu  
Bilbao

Ante esta carta tan apabullante... ¿Qué podemos decir? Es cierto. La verdad tiene que saberse y no podemos ocultarla por más tiempo. Nuestra revista es el negocio del siglo y gracias a ella tengo que confesaros que hemos podido adquirir un Ferrari Testarossa. Para ser más exactos reconocemos que somos unos mercenarios a sueldo y sin escrúpulos que estamos aquí sólo por dinero (todo extraño parecido con cualquier PJ típico de cualquier juego de rol es mera coincidencia) y con aspiraciones personales de lo más ruines y perversas (por todos nuestros lectores es bien sabido el alineamiento Chaotic-Evil del equipo de redacción).

Por ello, como podréis constatar cuando comprobéis en futuros números si las observaciones de tu primera carta han sido tenidas o no en cuenta, la única razón que nos mueve a intentar mejorar la revista es el poder, la dominación del mundo. Por cierto, ¿Todavía no eres un adepto de nuestra secta que prevee el hundimiento del Gran Ghlugluh?

Muy Señores míos:

Soy fan de los juegos de rol y de Troll, y me gustaría hacerles una petición. Si no fuera mucha molestia, me gustaría que próximamente en su revista incluyeran un reportaje

sobre el juego **Star Trek** de Fasa Games.

Mis razones son las siguientes:

Aunque el juego no es muy conocido para los fans del rol, en donde jugamos, -que es **L'Anex de Golferichs**- tiene mucha aceptación entre mis amigas; están encantadas con las partidas.

Por lo tanto, me gustaría mucho dar a conocer a los fans del rol este juego, no muy conocido.

Atentamente les saluda:

Javier Escajedo Pastor

**Podemos asegurarte que Star Trek es uno de los juegos de rol que figura en carpeta para próximos números de la revista, sobre todo en la nueva fórmula que estamos diseñando para el análisis de juegos. Es recomendable sin embargo que el informe vaya acompañado de más artículos que faciliten la divulgación del juego, sean estas opiniones, ayudas o módulos.**

Estimados señores:

Habiendo leído su revista nº 18 publicado en Julio/Agosto, me di cuenta que en el apartado "Revistas" venía comentada una publicación francesa llamada **Graal** que en su interior contenía varios módulos, entre ellos uno para **Stormbringer**. Dado que dispongo de ese juego en francés y en inglés, me gustaría que me proporcionaran la dirección de dicha revista o cualquier otro lugar donde adquirirla.

Atentamente,

Sergio García Roldán.

Si lo que te interesa realmente es material sobre el juego de rol **Stormbringer**, existe una publicación francesa (de la cual ya no tenemos noticias, por cierto y es muy probable que ya no se edite) que se llama **Tatou** y trata sobre los juegos de Oriflam, entre ellos **Stormbringer**. En ella encontrarás módulos y ayudas de juego y se han publicado (si no nos equivocamos) tres ejemplares. La dirección que nosotros tenemos de **Tatou** es: 132, rue Marly. 57158 Montigny les Metz (Francia). En cuanto a la revista **Graal**, son ya muchas las tiendas especializadas que la venden (solo tienes que mirar en nuestros anuncios y llamar al que más gracia te haga -a ver si hay suerte-). Un último detalle insignificante... ¿Sabías que nuestro nº 12 -desgraciadamente agotado- estaba dedicado a este juego?

#### MENSAJES DE ULTIMA HORA

\*Se busca desesperadamente el juego **Down with the King** de la casa **Avalon Hill**. Con o sin traducciones. El interesado se llama Javier Alarcón Simón y le podréis localizar en el 235 20 39 a partir de las 21.30 h. y hasta las 23.30 h.

\*La redacción está interesada en contactar con Toni León y/o Javi Clavero, autores de la ayuda de juego "Comprando Más" que se publicó en el pasado nº 21 de nuestra revista. Hemos perdido parte importante de los datos de las direcciones de nuestros colaboradores por lo que no les hemos podido mandar el ejemplar del nº en donde sale su artículo.

¿Desea tener a TROLL en su establecimiento?

Pedidos e información:

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

08034 Barcelona

Tel: (93) 205 50 56 - Fax: (93) 280 07 28



**ATENCION:** Aventurero, Heroína, Orco, Elfo, Guerrero, Esqueleto, Arquero, Cortesana, Mago, Clerigo, Astronauta, Reptil, Robot, Ranger, Troll, Goblin, Ladron, Gigante, Paladin, Espectro, Enano, Verdugo, Ninja, Chico, Chica, Perro, Bicho, Jugador de Rol, Maquetista, Etc, Etc, Etc, Etc. . . . .

Tienes problemas de identidad? Tienes problemas de espacio? Puede que una miniatura de 25mm te saque de apuros. "En que orden vais?", "Quien va primero?". Muy facil de ver jugando con miniaturas de JUEGOS SIN FRONTERAS.

O quizas tus dioramas necesitan un poco de fantasia. Deja volar tu imaginacion. . . . .

Todas nuestras figuras estan fabricadas con la aleacion mas exquisita de plomo y laton de las Islas Britanicas. Cada matriz ha sido cuidadosamente trabajada por un verdadero artesano. Y al fin llegan a ESPAÑA gracias al esfuerzo de legiones enteras de carteros intrepidos, y, de tus amigos, JUEGOS SIN FRONTERAS.

DENIZEN, GRENADIER, MITHRIL, PRINCE AUGUST & SAM SON EXCLUSIVAS DE JUEGOS SIN FRONTERAS

## EL AÑO DE STAR WARS

Hasta  
1987

Hubo juegos de rol  
de ciencia ficcion

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

SISTEMA SINGULAR EN TIEMPO MULTITEMPORAL

# S.A.M.

JUEGO DE ROL

UN JUEGO FACIL Y COMPRENSIBLE  
que te abre las puertas de un universo  
de enigmas y fantasia

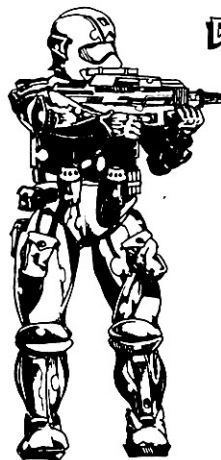
Si alguna vez, leyendo un libro, viendo una película, o jugando un juego de rol, has deseado ser el protagonista de una historia, en Sam podrás jugar a ser el protagonista de una historia. Sam te ofrece un juego de rol que te permite jugar a ser el protagonista de una historia. Sam te ofrece un juego de rol que te permite jugar a ser el protagonista de una historia.

S.A.M. es un juego de rol que te permite jugar a ser el protagonista de una historia. Sam te ofrece un juego de rol que te permite jugar a ser el protagonista de una historia. Sam te ofrece un juego de rol que te permite jugar a ser el protagonista de una historia.

Para tres o más jugadores, a partir de 12 años.

**Tercer Cercle**  
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras, S.A.  
C/ de Roma, 97-99 - 08029 Barcelona  
Tel y Fax: (93) 451.3860

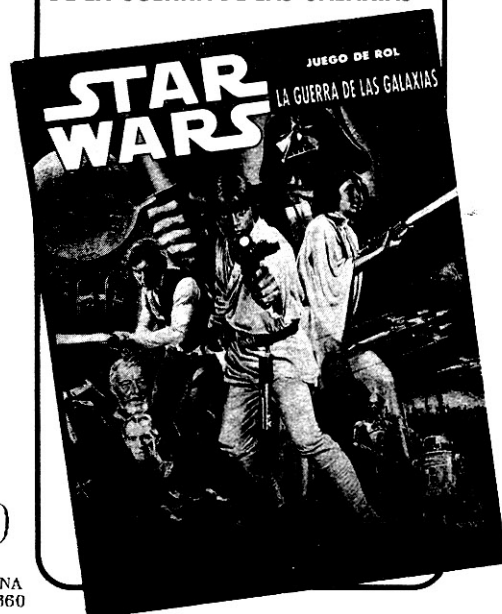
NO OLVIDES LAS FIGURAS DE CIENCIA FICCIÓN DE



PROXIMAMENTE TAMBIEN EN 90mm.

Y POR CIERTO....  
NOS HEMOS MUDADO  
A

MALLORCA 103, ENTLO 2 - 08029 - BARCELONA  
TEL.: 93-254.0741 FAX.: 93-451.3860





# ¿ARRIESGARSE INUTILMENTE?

Fotocopia o recorta este cupón

**A LO LARGO DE 22 NUMEROS, HABEIS PODIDO LEER MAS DE 30 INFORMES SOBRE JUEGOS DE ROL Y TABLERO, MAS DE 25 AYUDAS DE JUEGO, 60 MODULOS Y CONOCER TODOS LOS DETALLES SOBRE UN NUEVO MUNDO PARA AMBIENTAR VUESTRAS PARTIDAS DE D&D...**

**A LO LARGO DE 22 NUMEROS, TROLL HA EVOLUCIONADO SENSIBLEMENTE (de 32 páginas en Blanco y Negro hasta 48 con portada a color) Y HA AGOTADO SUS EXISTENCIAS (Unicamente nº17, 18, 19, 20, 21 y 22 disponibles... por ahora). SI NO QUEREIS CORRER RIESGOS INUTILES, SUSCRIBIOS YA. MAÑANA PUEDE SER DEMASIADO TARDE.**

## ¡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/ Pedro de la Creu 23, Bjos.  
 08034 Barcelona



# Jocs & Games

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

## ESPECIALISTAS

AVATON  
HILL



Δ435

TR

VIÑES @ VIÑES  
DE 9 @ 21 D  
A 430 @ 8 H.

VICTORY  
GAMES

IBM

EVERPUNK



C64

ATARI

WORLD IN FLAMES



ABRIMOS LOS \*SABADOS\*



*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