

REVISTA DE **TROLL**

Nº 23 - MAYO / JUNIO 90 - AÑO V - BIMESTRAL - 275 PTS





The Hun - his Mark
Blot it Out



LUDOMANOS
VALENCIA

Castellón 13
Telèfon (96) 341 52 64
46004 Valencia

Tiendas asociadas a



CENTRAL DE JOCS
BARCELONA

Provença 85
Telèfon (93) 439 5853
08029 Barcelona

SUMARIO - ENCUESTA

SECCIONES HABITUALES

Noticias y Novedades

El resumen de las News primaverales.

05



INFORMES

Star Wars

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

Por Miguel Antón

11



Battletech

El juego de tablero que está haciendo furor en los USA.

Por Jaime Molina

17



Reportaje: Las Jornadas

Nos cuentan lo que ocurrió en Madrid, Zaragoza y Bilbao.

Por Diego Pérez

16



AYUDAS DE JUEGO

Vade-Mecum para el combate espacial

Un cuadro sinóptico para Star Wars.

Por Diego Pérez

14



El Prospector Taciturno

Un nuevo personaje para Star Wars.

Por Lluís Salvador
& Ernesto Urdi

15



Construcción de Battletechs Especializados

¡Instala un radio-cassette en tu 'mech'!

Por Jaime Molina

21



Un capazo de errores

La fé de erratas básica para jugar al Señor de los Anillos.

Por Colombina

28



MODULOS Y ESCENARIOS

Emboscada en Kittery

Un escenario para Battletech.

Por Jaime Molina

24



Traed al "Lobo Negro"

Star Wars: Una arriesgada misión para la Rebelión.

Por Salva G. Toll

31



La Rosa Negra

Traveller: ¿Qué se esconde tras la bella Rose Goldhand?

Por Juan Regné

35

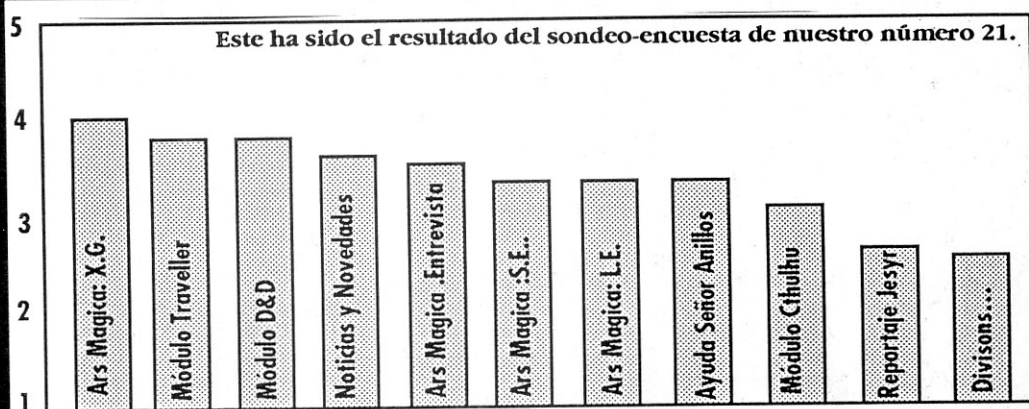


Das Boot

Narcís Montoriol meets Advanced Dungeons & Dragons.

Por Chema Pamundi

32



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 utilidad). 5- Artículo Mágico: +2 a impactar y al daño (muy bueno e interesante).

TROLL 23- Bimestral - MAY-JUN 90 - AÑO V - Razón Social: **Diseños Orbitales**, c/ Pedró de la Creu 23, Bajos. 08034 Barcelona. **Redactor-Jefe:** Luis d'Estrées - **Co-Redactor:** Miguel Antón - **Secretario de Redacción:** José Luis Andreu - **Portada:** Roger Loveless - **Ilustraciones:** Artal, Jaime Fabregat y Chema Pamundi - **Colaboradores:** Diego Pérez, Jaime Molina, Lluís Salvador, Ernesto Urdi, Colombina, Salva G. Toll, Juan Regné y Chema Pamundi - **Imprime:** Gráficas Martín - **Depósito Legal:** B-37111-86. © Revista Troll 1990.





DISTRIBUIDO POR
DISEÑOS ORBITALES S.A.
C/ PEDRO DE LA CREU, 23 BAJOS
08034 BARCELONA
Tel.(93) 205 50 56 FAX(93) 280 07 28

FASA
CORPORATION

MAYO: ¿MES REVOLUCIONARIO?

La verdad es que la primavera altera a más de uno. Ya se sabe: los pajaritos cantan, las faldas se levantan... y para no ser menos el mundillo lúdico anda revuelto. Si el número 4 de **Troll** de la primavera del 87 resultó controvertido por su "polémico" anuncio de contraportada, la historia se repite casi idénticamente este año en el fanzine **Playrol** nº5 y causa inicios de úlcera en algunos comercios del ramo, algunos de los cuales, afectados sin duda por la fiebre primaveral acusan síntomas de paranoia, emprendiéndola con todo el que les rodea.

Lo triste es que nosotros tampoco somos ajenos a los cambios estacionales y también nos alteramos ante los bruscos cambios de humor y comportamiento. Afortunadamente, en esta ocasión nuestra moral está en franca alza, sobre todo debido a las mejores redacciones que hemos incorporado a partir de este número y otros proyectos que verán la luz en breve en los próximos meses: la incorporación de un nuevo redactor, **Miguel Antón**, para asistir la labor de coordinación, confirmando una redacción con ambiciones propias (ser la mejor revista) y criterios totalmente independientes.

También tenemos malos tragos que que pasar, como por ejemplo el reconocer que a nosotros también nos ha decepcionado el número anterior, demasiado "plomizo" a causa de un indigerible informe sobre los juegos de rol que además de ocupar demasiadas páginas de la revista, resultaba francamente paliza y poco interesante. Evidentemente, hemos archivado inmediatamente y de modo "vertical" la propuesta de un informe sobre juegos temáticos (mea culpa, yo siempre pensé que resultaría un artículo interesante...). En contrapartida, nuestra sección del correo del lector ha sido muy bien recibida y parece que va a dar un nuevo dinamismo a la revista. Esperamos vuestras cartas ansiosos pero intentad ser breves y concisos para dar posibilidades a un máximo número de correspondencia.

Pues nada, ya está (casi) todo dicho. Os dejamos con un número muy "futurista", dedicado a las dos grandes novedades de estos meses: **Star Wars** y **Battletech**. Tan sólo una nota medieval muy especial: el módulo **D&D** previsto para el anterior número. Una experiencia de módulo fantástico-medieval humorístico firmado por **Chema Pamundi**. Ya nos diréis que os parece en vuestros sumarios-encuesta...

L. d'E.



HOMO LUDENS

Con cuatro interesantes propuestas, **Homo Ludens** es una asociación que pretende dinamizar los juegos temáticos y las actividades lúdicas en general. Esta es su presentación:

Jugar o no jugar esa es la cuestión.

Cuantos juegos han caído en nuestras manos y después de despertarnos ese gusanillo que todos conocemos, han pasado a engrosar el volumen de nuestras estanterías. Unos por estar escritos en otros idiomas y otros por no encontrar con quién jugar.

Toda nuestra pretensión es paliar, con lo que esté a nuestro alcance, este tipo de trabas.

Desde aquí abrimos puertas para que tengamos la posibilidad de desempolvar nuestros juegos e ilusiones.

Hazlos realidad.

Estas son las inscripciones a los cuatro juegos que **Homo Ludens** os propone:

2ª Liga de Blood Bowl. Fútbol americano a lo medieval. Humanos, orcos, elfos, enanos... en una competición llena de emociones y mamporros. Estrategia, imaginación e ingenio. (Juego con miniaturas. Precio e inscripción: 3500 Pts para Barcelona y Provincia). A todos los clubs y grupos de jugadores que estén interesados en una liga de **Blood Bowl** a nivel nacional, se les invita a ponerse en contacto con **Homo Ludens**.

Warhammer 40.000. Juego de estrategia y rol ambientado en un lejano futuro. Marines espaciales, Inquisidores, Eldars, Squats, Mercenarios y todo tipo de hordas. El Emperador vigila la Galaxia. (Juego con miniaturas. Precio inscripción: 3500 Pts para Barcelona y Provincia).

Circus Maximus. Crea tu propia escudería de cuádrigas. Apuestas y sobornos. Toda la emoción de las carreras. Quo Vadis se queda corto. (Precio de Inscripción: 2000 Pts para Barcelona y Provincia).

King. Juego de ajedrez para todas las edades y niveles. Juega la partidita con tu misterioso contricante al tiempo que haces amigos y compartes tus gustos y aficiones. Estrategas de alto nivel. (Precio inscripción: 1500 pts y cuota trimestral de 2000 pts para toda España).

Todos los juegos tienen previsto su inicio en Septiembre 1990 y tendrán una duración aproximada de nueve meses (aunque puede variar según el número y necesidades de jugadores). Los precios de inscripción están destinados a cubrir todos los gastos que puedan ocasionar los juegos (boletines, premios, material, etc.) de cara a un desarrollo satisfactorio de los mismos. La fecha límite de inscripción (tras indicar tus datos: nombre y apellidos, dirección, población, edad, teléfono y juego al que se inscribe) para todos los juegos será el **31 de Julio de 1990**.

Organiza (**Homo Ludens**)

M.H.G. -Apdo de Correos 94314- 08080 Barcelona (en un plazo breve se dispondrá de un servicio telefónico para consultas).

ROL EN VIVO

Apunta a tu cabeza. Su mirada expresa odio digital. No es humano... pero te hace temblar.

Con este sugerente slogan se va a desarrollar en Barcelona un rol en vivo con un título tan im-

pactante como sugestivo: **Cyber Hunter**. A lo largo de todo el mes de Julio y en el distrito de l'Eixample, dentro de las actividades "Els Estius de l'Eixample" va a tener lugar una trama de intrigas, pistas, enigmas y un sin fin de peligros tras cualquier esquina. En el puro estilo **Blade Runner** y **Cyberpunk**.

Esta actividad estará coordinada por el equipo de dinamización del Distrito de l'Eixample y contará con la colaboración de **Homo Ludens** y el soporte del Ayuntamiento de Barcelona.

JUEGO POR CORREO

Les **Liaisons Dangereuses**, fanzine de juegos por correo, a un mes de cumplir su primer aniversario, ha incluido en su último número dos nuevos juegos que intentarán hacerse un sitio entre los dos principales (**En Gardel** y **Pendragon**).

El primero se llama **Touchdown!**, y es un sistema de Fútbol Americano donde los jugadores representan a los entrenadores planteando las tácticas de un equipo durante una temporada de la NFL. Dentro del reglamento, encontramos la creación de la plantilla, sistema de puntuación, contratación de jugadores, el draft, lesiones, traspasos y todos los ingredientes comunes a este deporte.

El otro juego (con dos partidas simultáneas dentro de las páginas de la revista) es **La Caída del Señor de los Anillos** y el **Retorno del Rey**, y es la variante de **Diplomacy** más jugada en Inglaterra. El tema está claro: La Guerra del Anillo, y el objetivo es conseguir ocupar regiones y centros de soporte para expandirse, impidiendo mediante pactos y alianzas que los otros jugadores consigan más poder.

La dirección, aunque ya la hemos dado varias veces, es la siguiente: c/ Camelias 95, bajos 1ª, 08024-Barcelona.

IVº CAP DE SETMANA

12 y 13 de Mayo. Centre Cívic de Sant Martí de Provençals; c/ Selva de Mar 215. Barcelona.

Como ya es costumbre, este cuarto Cap de Setmana organizado por el club **Sturmtruppen** de Barcelona tiene un prometedor programa de actividades. Juzguen por ustedes mismos: Campeonato de **Star Wars** y partidas de **Junta**, **El Señor de los Anillos**, **Space Hulk** -una ma-

cropartida organizada y dirigida por los **Kobolds Nois-** y una multipartida del juego **Fokker** que presenta y dirige el club **Almogávares**. Como tela de fondo a tan lúdico fin de semana se proyectarán las películas **El Señor de los Anillos** y la trilogía de la **Guerra de las Galaxias**. El domingo por la mañana está prevista una mesa redonda sobre el tema "¿El rol contra los psicólogos?" y por la tarde se procederá a la habitual entrega de premios que precede las famosas fiestas de clausura de los actos organizados por este marchoso club.

TERCER CERCLE & JUEGOS SIN FRONTERAS

Sale el primer módulo para el juego de rol ambivalente y multitemporal **SAM** (del cual publicaremos pronto un breve informe). Ambientado en serie negra, **Los Hombres del Aguila** es una aventura que se desarrolla a lo largo de treinta y tantas páginas con portada bicolor. Todo parece indicar que los próximos módulos están al caer.

JOC INTERNACIONAL

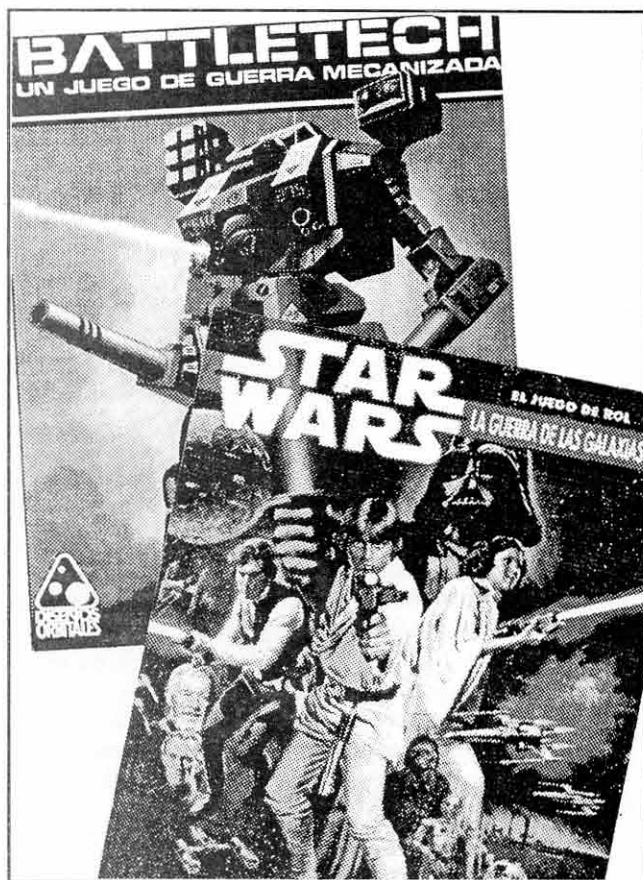
Aunque ya lo anunciamos en nuestro anterior número, nunca está de sobras el recordar que la versión española del juego de rol **La Guerra de las Galaxias** ya está a la venta (como lo demuestra el informe-ayuda-módulo que le dedicamos en este número). También es inminente para el transcurso de este mismo mes la aparición (si no lo ha hecho ya) del Juego de Rol Narrativo **El Príncipe Valiente**. Este juego original de **Chaosium** y firmado **Greg Stafford** está basado en la conocida colección de cómics de **Hal Foster** que narra las aventuras de un caballero de la corte del Rey Arturo y que tuvo un notable éxito en la década de los 70. Una excelente ocasión para recordar las hazañas de Val, Sir Gauvain y recordar a la bella Aleta...

DISEÑOS ORBITALES

La próxima producción de **Diseños Orbitales** es toda una sorpresa. No se trata en esta ocasión de un juego de rol sino del juego temático que actualmente está haciendo furor en Estados Unidos y encabeza la lista de ventas: **Battletech**. Este juego, con notables influencias "mazin-

gerianas" permite a los jugadores dirigir unos robots gigantes que resultan auténticas máquinas de guerra mecanizadas. Este juego de **Fasa**, cuyo autor es **Jordan Kweisman** ha conocido multitud de adaptaciones a video-juegos, cómics e incluso libros que son traducidos actualmente en nuestro país por **Timun Mas**.

Simultáneamente con la primera caja de la serie, podréis adquirir el 1er suplemento titulado **La Zarpa del Zorro**, que incluye varios escenarios para **Battletech**. En el mes de Julio se prevee la salida del 4º libro de **Traveller**, una extensión al reglamento titulada **El Mercenario**.



ción costará 39.95 Libras (unas 7800 ptas.) y el evento contará con la presencia de muchos participantes; no diréis que no os lo decimos con tiempo...

Para más información contactar con Sue Lilley, **TSR Limited**, Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, U.K.

BATTLETECH CENTER

Tu pesado 'Mech pasea tranquilamente por encima de los árboles (los pocos que quedan después del ataque de ayer). La bora de la segunda oleada se acerca y aunque aún te quedan unos pocos minutos para reflexionar, sabes que nunca serán suficientes para afrontar la segura muerte que con pesados pasos rastrea a tu posición. Cuando se acorta la distancia, puedes ver en la pantalla de tu radar un objeti-

EUROPEAN GENCON

Por fin en Europa la famosa y esperada **European GenCon** (la primera que se celebra en Europa) ya tiene fechas: del 30 de Noviembre al 2 de Diciembre, el lugar: **El Holiday Club Pontin's**, en Camber Sands cerca de Rye (en Sussex, U.K.). La inscrip-

vo que sin ningún tipo de demora se aproxima hacia ti. Sin embargo, sus sensores de detección no deben funcionar demasiado bien, y dando instrucciones a tu segundo te asomas por encima de la colina y disparas hacia él. El sonido de la destrucción inunda el ambiente mientras tu segundo te felicita por el disparo...

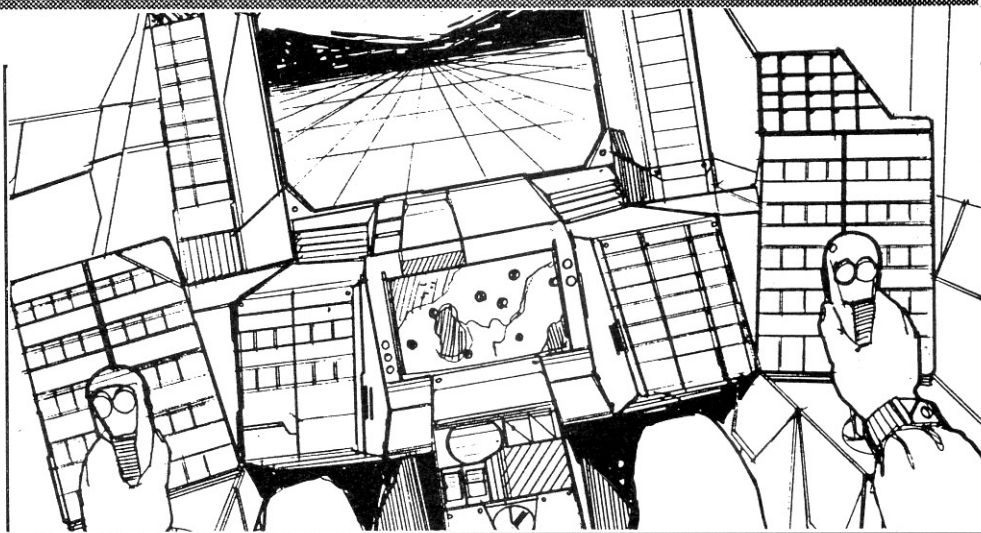
Esto es lo que puede conseguir **Battletech Center**, una especie de gran sala de juegos recreativos dedicada específicamente a enfrentar grupos de jugadores que por el pago de 6\$ (cerca de unas 700 ptas) pueden disfrutar de una de las mejores simulaciones computerizadas de la historia de los video-juegos. Se aposentan en sus cabinas y (conectados por un circuito interno de radio) avanzan planeando la estrategia a seguir para cuando llegue el momento del combate. Ninguna partida es idéntica y el ordenador (con cerca de 33 MBytes de memoria) genera imágenes de lo más real. **Battletech Center** está en Chicago y quizás pronto se instale otra sucursal en Japón. ¿Para cuando aquí?

FRANCIA: COMMENTRY, PARTHENAY...

El 2 de Julio tendrá lugar en Commentry un rol en vivo ambientado en el juego de rol **Mega 1** organizado por **Le Gnome Ecolier**. Podéis solicitar más información a través del minitel francés contactando Xavier le bo en 3615 CASUS o al Tel: (16) 7064 9817.

También en el mes de Julio tendrá lugar el **5º Festival Ludique Internacional de Parthenay (FLIP)**. Los organizadores han hecho un llamamiento a todo proyecto de rol que pudiese resultar interesante. Podéis contactarlos al teléfono (16) 49940377.

Y para cerrar nuestros informes sobre las actividades de este país vecino, tan sólo deciros que de septiembre a noviembre se va a celebrar el **Championat de France de Blood Bowl grandeur nature** (¡sí, sí, en vivo!). Organizado por **Les Chimères**, este campeonato enfrentará a los equipos desde el mes de septiembre cada dos fin de semana y tiene prevista la final en noviembre. Las inscripciones se recogen desde ahora en equipos de clubs de juego formados por 15 jugadores (10 + 5 reservas). Información: **Les Chimères**, 151 rue Caponière, 14000 Caen.

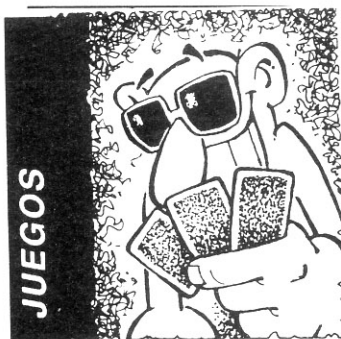


CASUS CUMPLE 10 AÑOS

La celebración del aniversario tuvo lugar el viernes 13 de Abril durante la celebración del **Salón de los Juegos de Reflexión** en la Puerta de Versailles de París, y aunque fuimos invitados al cóctel no pudimos ir a causa de problemas de última hora con el número anterior. Un cumpleaños que coincidió con la salida del nº 56 y que confirma la estabilidad de la revista de rol que encabeza el mercado francés. El redactor-jefe de la revista, **Didier Guisérrix** realizó la portada de este número, no se sabe si por nostalgia o por imprevistos redaccionales de última hora... de todos modos ¡Feliz Aniversario!

SUIZA: OUCHY

El 8 de Septiembre el club **L'Ombre du D** organiza la **1ª Convention du jeu de simulation de Lausanne**. Información más detallada: **L'Ombre du D**, Case Postale 354, 1017 Lausanne, Suiza.



GDW

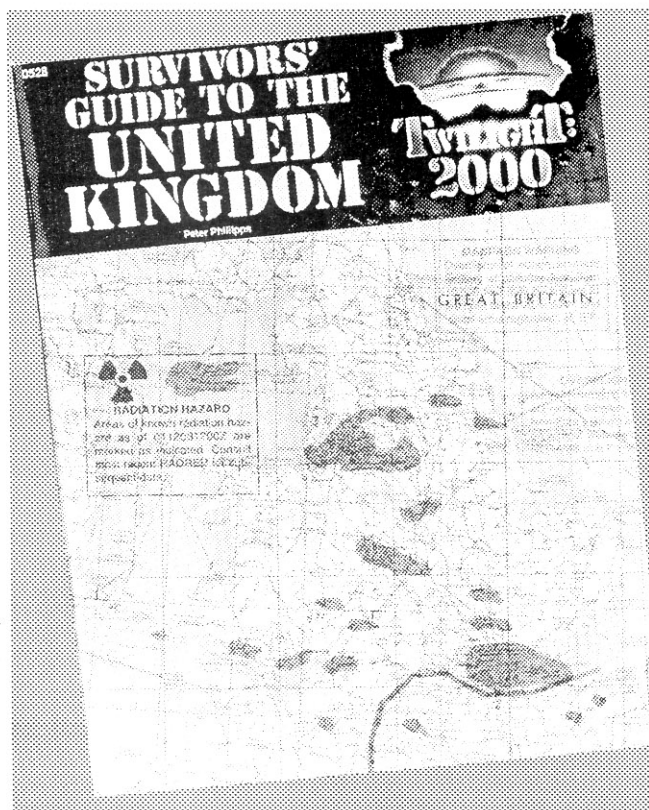
La casa que edita **Twilight 2000**, ha publicado ya en USA el último módulo para este juego

ambientado en plena tercera guerra mundial. Se trata de **Survivor's Guide to the United Kingdom** y describe con todo lujo de detalles el estado del Reino Unido desde el comienzo de la guerra hasta la situación posterior a ella. En las primeras páginas se nos introduce a la vida cotidiana en la U.K., para pasar posteriormente a una descripción detallada de la situación en cada una de las regiones. La habitual sección de PNJ's cuenta en este módulo con ocho personalidades. En las últimas páginas se encuentran las tablas de encuentros, el sistema para crear personajes británicos y el orden de batalla del ejército inglés.

Todo eso y más en este nuevo producto de **GDW**.

LION RAMPANT

Un nuevo producto de **Lion Rampant** ha hecho su aparición en el mercado. Se trata de **Covenants**, un suplemento de 65 páginas con una maravillosa portada en soft, con la información necesaria para crear un covenant propio adecuado a los gustos de tus jugadores y con una gran cantidad de información al detalle, tanto de su construcción como de su equipamiento. En la línea de sus publicaciones en cuanto a calidad se refiere.



MAYFAIR

La segunda edición de **Chill** (ya en manos de **Mayfair Games**), saldrá aproximadamente en Junio/Julio, y constará de un libro de 256 páginas de tapa dura. Recordemos que este juego fué galardonado con varios premios hará unos años y que se trata sin duda de uno de los sistemas más completos entre los juegos de Rol de terror (*Psychokillers*, *Jack el Destripador*, *caza-vampiros* en el siglo XX, etc.). ¡Bienvenido!

PALLADIUM BOOKS

Palladium Books, ha publicado ya la última aventura para el juego **Teenage Mutant Ninja Turtles**, con el cual (sobre todo ahora que la película está en la mente de todos los americanos como en su tiempo estuvo **Batman**) se están haciendo de oro. El módulo se llama **Turtles Go Hollywood** y sitúa a las clásicas tortugas (*Raphael*, *Leonardo*, *Michaelangelo* y *Donatello*); con la posibilidad de adaptar cualquier personaje de tu propia campaña) en búsqueda de una red de traficantes de drogas (mutantes of course!). Entre las cosas interesantes, nos encontramos reglas opcionales para hacer surfing!. Consta de 50 páginas con cubierta a color de tapas blandas. Dentro de poco, amplio informe sobre este juego en **Troll**.

WEST END GAMES

Ya sabemos algo más sobre el misterioso juego **TORG: The Possibility Wars**. **West End Games** anuncia la salida del módulo: **Empire of the Nile Sourcebook**, que contiene información sobre la situación del reino del Faraon *Mobius* (¿¿¿). Nosotros nos preguntamos, ¿de qué ira esto?.



TSR

Complementando la antigua colección de libros de **AD&D**, **TSR** tiene prevista para dentro de poco la salida de **Legends & Lore** (aquel libro sobre seres y dioses mitológicos de varias culturas, desde el Rey Arturo hasta Odín) pero esta vez evidentemente adaptado a la segunda edición de su juego estrella.

JEUX DESCARTES

Las novedades de **Jeux Descartes** para estos meses de mayo-junio son: un escenario para **Warhammer** titulado **Middenheim, La Cité du Loup Blanc** y un suplemento para **Paranoïa: Visite Guidée du Secteur DOA**. En las tiendas francesas deben estar ya disponibles la campaña de creación francesa para **Cthulhu**, **Les Œufs de Karlath**, la nueva edición del wargame napoleónico **Les Aigles** y las reglas adicionales y accesorios para **James Bond 007, Pour Votre Information**.



GRENADIER

La doceava caja para **Star Wars**, compuesta por Tropas Rebeldes acaba de llegar y a buen seguro, tendrá el mismo éxito que las Tropas de Asalto Imperia-

les. Para **Shadowrun**, 4 blisters y una caja: la banda callejera, 3 arpias, un elfo montado sobre su moto *Rapier*, un motorista orco montado en una *Escorpion* y una caja con un *Shadowdragon* (de tipo muy grande). Y hablando de dragones, **Julie Guthrie** ha empezado una nueva serie compuesta por un dragón verde con víctima y un dragón rojo (se esperan más en breve). La serie de **Mujeres de Fantasía** se amplía con dos cajas: la princesa *Achmiri* y la princesa *Sharanon*. Corre la voz de que esta serie ha sido realizada por el escultor de **Prince August** y **Mithril**...

Nick Lund ha vuelto a los enanos con osos. Los dos nuevos blisters de **Fantasy Warriors** están compuestos por un enano ursino líder y un enano ursino campeón. Además, corre el rumor que está trabajando en un proyecto **Top Secret** para estas navidades...

6 nuevas referencias firmadas **Andy Chernak** que traducidas literalmente son: un gnomo tanque-tortuga, un dragón saliendo del huevo, una orca (¿o es un orco?), un destroza-tripas, un inquisidor y un machaca-tuétano. A ver que nombres nos sacan en la próxima tanda.

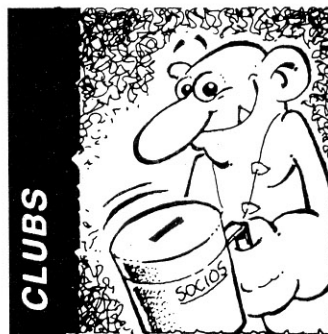
DENIZEN

Siguiendo con la excelente calidad de figuras de ciencia-ficción, aparecen siete nuevas referencias de la federación. Las únicas figuras de pie son, esta vez, dos aventureras con pistola. Debido al éxito de su moto anti-gravitacional, acaba de salir otro modelo biplaza. El conductor puede montar en cualquiera de ambas motos y su pasajero va equipado con traje de combate. La siguiente pieza es una silla, ideal para figurar en el puente de una nave y puesto que las dos figuras siguientes -un capitán mercante y una chica miembro de la tripulación- van sentadas, es justo lo que les hace falta.

MITHRIL

La próxima serie que entra actualmente en producción se llama **Personalidades de la Tercera Edad** (ello no quiere decir que vayan en silla de ruedas o con bastón). Son nueve referencias imprescindibles. Juzgad vosotros mismos: El espejo de *Galadriel*, *Celeborn* el Arbol Blanco, *Saruman* y el *Palantir*, *Aragorn* &

Arwen, la Gran Aguila, *Glorfindel* el elfo, *Elrond* y el Anillo de Aire, el Gran Goblín y los enigmas en la oscuridad (*Gollum* & *Bilbo*).



CLUBS

EL CIRCULO DEL NIGROMANTE

Llegó a nuestra redacción el último número de **El Pergamino del Nigromante**, el fanzine interno del club de León **EL Círculo del Nigromante**. En sus páginas, encontramos algunos artículos de utilidad, como por ejemplo uno que plantea la estrategia a seguir para no sentir demasiado que *pringue tu personaje* en partidas de rol. También encontramos un módulo de **D&D** y algunas correcciones sobre la edición de **MERP de Joc Internacional**. Se edita en fotocopias de formato Din A4 grapadas por el centro. La dirección a donde podéis solicitarlo (siempre vale la pena apoyar a un fanzine, sobre todo si este tiene una sección pública de esquelas de personajes muertos) es: Alejandro Callejo, c/ Sampiro 2, 4ºB, 24001 León. Tel: (987) 231333.

PLAYROL

Nº 5. Marzo-Abril. 48 pags. 200 ptas.

A destacar en este número las ayudas de juego para **Marvel Superheroes** (Supervillanos) y **D&D** (nuevo personaje: el Monje). Incluye igualmente un módulo para **Cthulhu** y las secciones habituales sobre noticias, pintado de figuras, literatura, etc. Como anécdota, se nos ha informado que la redacción de esta publicación ha tenido algunos problemas a consecuencia de un anuncio publicado en ese mismo número. Nos sorprende comprobar como las historias se repiten (y a veces casi exactamente. Recordemos que nos sucedió algo casi idéntico cuando salió el nº 4

de Troll). Un prometedor fanzine si no fuera por las diversas máquinas de escribir utilizadas para el contenido de la publicación y que parecen ser -según nos comenta la propia redacción en su sección de correo de la pag. 5- las principales responsables de las faltas ortográficas que se producen en el fanzine.



DRAGON

Nº 155. 485 Ptas. 132 Pags.

Este número está dedicado a los elfos, duendes, hadas y demás criaturas típicas de los bosques. Constituyen este especial un artículo sobre los elfos salvajes, un listado de todas las criaturas de AD&D que pertenecen a este reino de los bosques y un análisis sobre la vida del sátiro. Cambiando de tema, hay un interesante artículo sobre los elfos de la nieve y una extensión sobre los dioses de éstos.

Como publicidad se incluye este mes una edición especial de 14 páginas de **Dungeon**, la revista especializada en módulos y aventuras, en el que se desarrolla una aventura de AD&D situada en los **Forgotten Realms**.

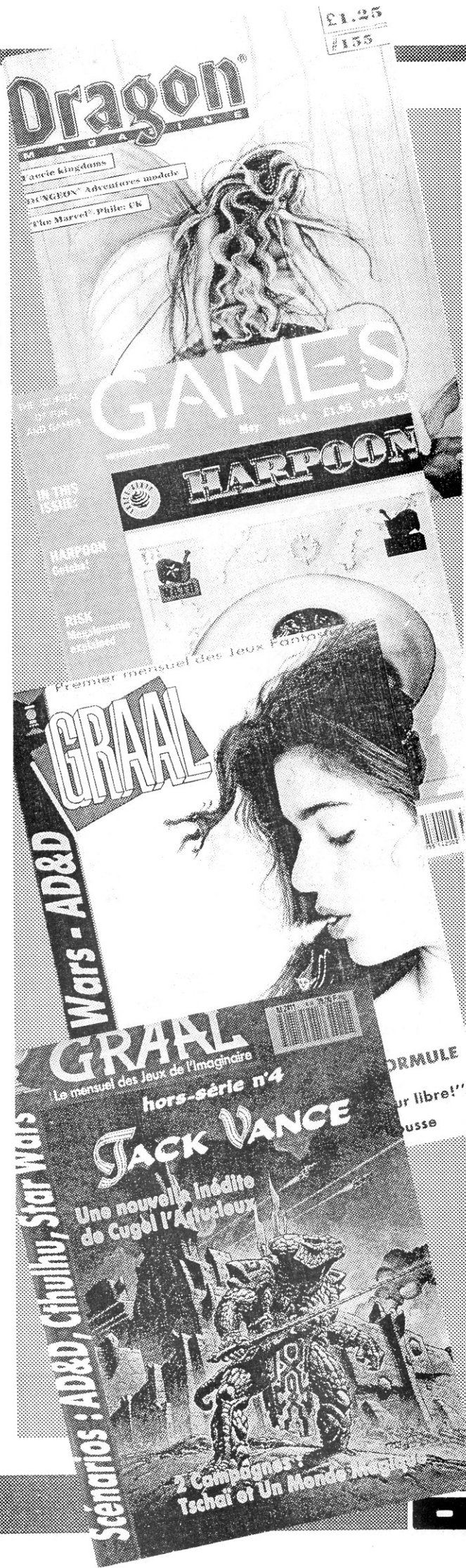
Completan el número un análisis de las últimas novedades salidas para **Star Wars** y un comentario sobre el Capitán Britannia para **Marvel Superheroes**.

En resumen, un número muy completo en el que se demuestra que **Dragon** sigue siendo la revista de rol por excelencia.

GAMES INTERNATIONAL

Nº 14. Mayo 90. £ 1.95. € 4.50. 60 pags.

El número de Mayo de GI contiene como artículos de envergadura un análisis y variantes de juego de **RISK**, un análisis de estrategia de **Victory in the Pacific** y un juego de cartas solitario inédito. Las reseñas e informes



sobre juegos de tablero, rol y ordenador tratan **Rise and Fall**, **Battles of Napoleon**, **Blue Max**, **Paranoia Crash Course Manual**, **DreamChipper**, **Crisis on Cloud City** y **Call of Cthulhu Scenarios**. Entre los juegos de ordenador reseñados destaca **Harpoon**, la adaptación computerizada de las reglas de combate naval contemporáneo de GDW. Interesante en conjunto pero seguramente uno de los números menos intensos de GI ultimamente.

GRAAL

Nº 25. Mensual. Mayo 90. 68 pags. 25 Frcs.

Como ya os anunciábamos en nuestra anterior revista, **Graal** tiene a partir de este número una nueva imagen: nuevo diseño de portada -con logotipo de la revista más moderno y actual-, nueva maquetación -más moderna y casi toda a color- y renovado contenido -mucho más especializado en rol que las anteriores revistas-.

Las nuevas secciones de este nuevo **Graal** son:

Choc (traducción: impacto) - con una entrevista a **Croc**, autor de numerosos juegos de rol y más concretamente del último **In Nomine Satanis...** y la presentación de **Lydia la rousse** -heroína de la página de cómic y que ocupa la portada realizada en un nuevo sistema que mezcla fotografía e ilustración-.

Flash, sección de noticias a todo color de la cual destacamos el informe sobre **Car Wars**, **Kristal** y ¡Oh sorpresa! una reseña sobre nuestra revista nº21 en la que se incluye la portada "Ars Magica" de nuestro portadista favorito **Artal** (¡que bien queda a color!).

La sección de opiniones se llama **Vecu** (vivido) e incluye un artículo sobre el rol en vivo y la polémica creada en torno a los salones nacionales de juegos.

Les chiens de guerre es un reportaje sobre los mercenarios (historia del mercenario a través del tiempo, figuras, ayuda de juego y test).

La sección de **Jeux & Concours** incluye un concurso de módulos, un rol en vivo dirigido por la propia revista y el concurso del **Graal Especial Jack Vance**.

Scenars es la sección más densa de la revista y presenta módulos y escenarios para **AD&D**, **Star Wars**, un guión ambientado en la serie **Misión Imposible**, un escenario para **Car Wars**, ideas para ambientar

un módulo de **Rêve du Dragon** y otro en solitario en donde el jugador es un dragón.

El resto de las secciones, aunque más discretas son también de excelente calidad (como la dedicada al servicio militel, la de compra-venta-contacts, el clan de la caverna de los Trolls y el Astro-perfil: en esta ocasión el jugador Tauro-).

Resumiendo, en este número de **Graal** se destaca una gran calidad tanto de contenido como de presentación. No es fruto de la casualidad cuando se ha leído la Editorial y se comprueba que el redactor-jefe es **Xavier Jacus** (fundador de **Semaines de l'Hexagone**-asociación dedicada a la organización de vacaciones lúdicas y numerosos roles en vivo-, redactor-jefe del **Journal du Stratège** y administrador de **Akela**-un servicio minitel dedicado a juegos-), su asistente es **Frédéric Blayo** (promotor del magazine **Tatou**), el maquetista es **Jean-Charles Rodríguez** (ex-maquetista del recordado **Chroniques d'Outre Monde**) y **Denis Gerfaud**-autor del JdR **Rêve du Dragon**- como redac-

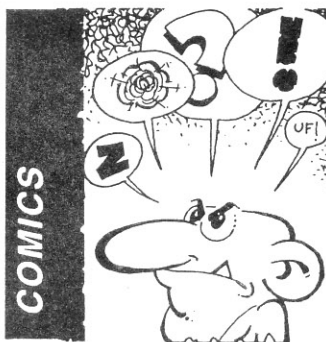
tor principal al seno de esta revista. Una plantilla de lujo para una prometedora nueva época de **Graal**.

GRAAL

Especial nº4 dedicado a **Jack Vance**. Abril 1990. 100 pags. 39 Frcs

En el sumario de este número dedicado a tan extraordinario escritor se pueden encontrar los siguientes artículos: Un artículo sobre **Jack Vance**, el hombre sin rostro y un interviú realizado por **Arlette Rosenblum**, un relato inédito de **J.V.** titulado **CIL**, dos campañas ambientadas en sus novelas, concretamente **Dying Earth** para **AD&D** y **Tschai** para **Cthulhu** o **Star Wars**, así como numerosos artículos sobre la relación de este autor con el juego de rol, la gesta de los príncipes-demonios o artículos sobre el personaje de Cugel...

Un cuarto especial muy acertado, tanto como lo fueron en su momento el especial nº1 dedicado a **Tolkien**, el nº2 **-Lovecraft-** o el nº3 sobre el **D&D** y **AD&D**.



NOTICIAS FRESCAS...

*Hace dos números adelantamos la información sobre la próxima aparición de **AD&D** en comic. Puntualizando sobre la información ya dada, serán dos colecciones que harán su aparición en Julio. Uno será el **Dragones y Mazmorras** compuesto de material americano de **Advanced Dungeons & Dragons** y **Forgotten Realms**, mientras que la otra colección estará compuesta por material de **Dragonlance**.

*Norma publicará a finales de

año el comic-book de **Aliens**, mientras que **Zinco** publicará **Las Tortugas Ninjas Mutantes Juveniles (TMNT)** para Septiembre.

*Se celebró el **8º Salón del Comic Internacional de Barcelona** del 17 al 20 de Mayo. Han ampliado el espacio para el Salón y vinieron autores de renombre: **Bourgeon, Manara, Uderzo, Kubert, Chaykin** o **Will Eisner**. Este salón fué un gran éxito de público pero no se puede decir lo mismo de la organización que estuvo floja e insuficiente para un Salón que está ganando importancia y para la proyección internacional que se le quiere dar.

*A veces es de agradecer la publicación de algo diferente, con un toque de "underground" y realizado por aficionados como el **Celsquest** de **Roque González** y **Celso Piñol**. **Celsquest** es un comic-fanzine que satiriza el mundo del comic sustituyendo los buenos y los malos por los que defienden el comic-book y los que no.

Alberto Galeote

¿Hay quien de más juego?

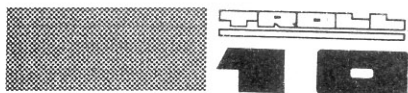
- Artículos de Wargames, Rol, Figuras y temáticos.
- Escenarios y módulos diversos.
- Noticias y críticas de juegos nuevos.
- Ampliaciones de reglas, elementos de juegos, personajes...
- Encarte de un juego a color con las fichas troqueladas y el reglamento en cada número.
- Venta de juegos por correo a precios ajustados.

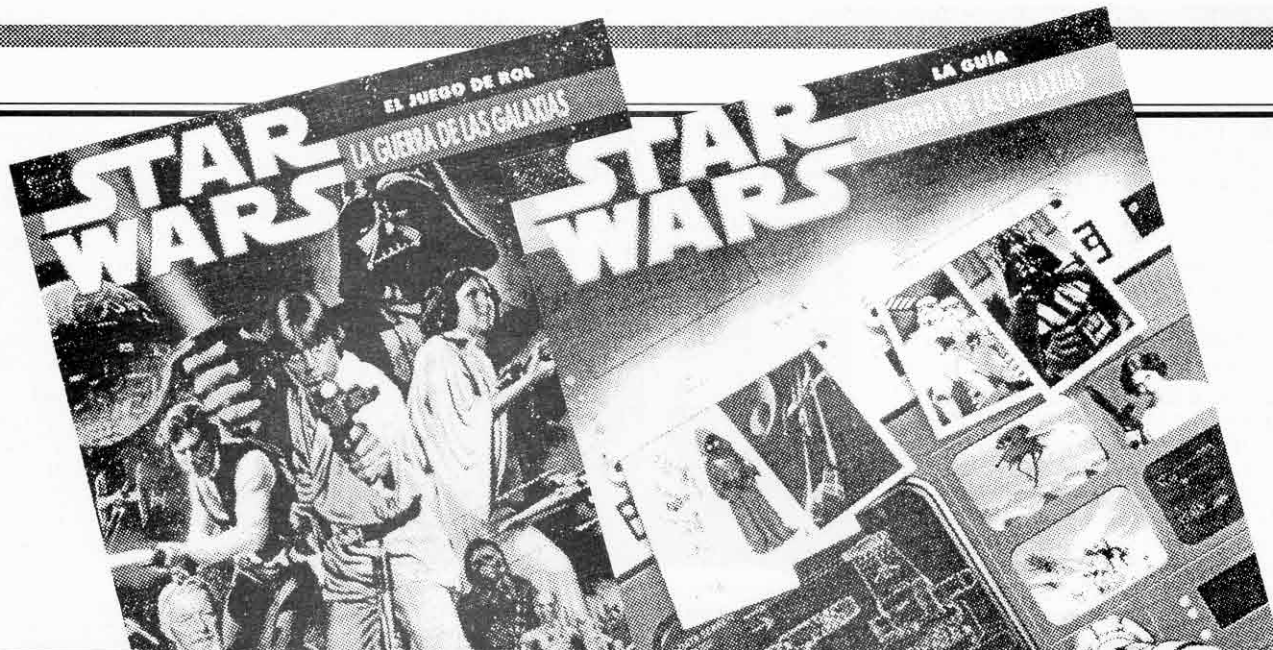
ALEA

Revista de Juegos

El esfuerzo por la calidad

ALEA, Revista de juegos. Apartado de Correos 47 - 08190-Valldoreix (Sant Cugat) BARCELONA





STAR WARS

Apenas salió le dedicamos un completo informe, con ayuda de juego, consejos y módulo incluido en nuestro nº 14 de Troll. La verdad es que nueve números más tarde (casi dos años después), con la versión española en la calle, no podemos decir muchas cosas nuevas de este gran juego. Pese a ello, lo vamos a intentar. Que la fuerza nos acompañe...

Por Miguel Antón.

Introducción

A la hora de realizar un informe sobre **Star Wars**, no sabía por donde empezar. La verdad es que todo, o casi todo se ha dicho ya y se trata de intentar aportar cosas nuevas y no repetirse (tarea ardua y casi imposible).

La película **Star Wars** se estrenó alrededor de 1977 en todo el mundo, y creo (o por lo menos así lo viví yo) que revolucionó la industria del cine. El argumento incluía buenos y malos, también había una princesita e incluso duelos a espada. Tenía toda la pinta de romper la línea de cine de ciencia-ficción barata que se había visto hasta el momento, y así fué. Diez años después, Mr. **Greg Costikyan** (diseñador del **Toon**, de **Pax Britannica**, "Developer" de **Air War**, y una larga lista de productos relacionados con el mundo del juego) diseñó **Star Wars**, el juego de Rol. Había llegado el momento, la gente esperaba impaciente, mientras murmuraba: "Por fin..."

Capítulo Primero:

Creación del Personaje/Actor

Una de las cosas que se encontrará el arbitro, el jugador o el curioso que lea algunas secciones del reglamento, es el énfasis que pone el diseñador en afirmar que **Star Wars**, el juego de Rol, es una película. Imprescindibles en una película son los actores y por lo tanto los personajes que interpretan.

La creación de personaje es completa, bien explicada y bastante detallada. Sin embargo: Es Sencilla!. Puedes tener un personaje en 5

minutos, sin exagerar. La clave de la creación del personaje esta en las denominadas "plantillas" (hay 24 en el juego), estas constan de unos datos comunes a la profesión o al tipo de personaje que representan, anotados en las habilidades, entre las cuales después podrán repartirse siete niveles más con el objetivo de aumentarlas. Los códigos de las habilidades vienen listados en dados, y este es uno de los puntos más originales e innovadores del juego, que más tarde explicaré mejor.

Las plantillas incluyen en la parte de atrás un breve comentario sobre el típico historial que podría tener ese personaje, además de una lista de equipo y unas breves notas sobre la personalidad que suelen tener. También hay datos sobre la conexión con otro tipo de personajes, con tal de minimizar la dura fase para el árbitro de hacer que los personajes se conozcan de salida, creando posibles conexiones entre ellos.

Capítulo 2: El Sistema

El sistema de juego general, o sea, la resolución de habilidades, es sencilla (os habréis dado cuenta de que el único adjetivo utilizado dos veces hasta el momento es: Sencillo). Las habilidades vienen valoradas en "Dados", que representan el nivel al que el personaje conoce esa materia.

El árbitro asigna una dificultad a la acción que el personaje quiere llevar a cabo, por ejemplo 15, y el jugador debe (con el número de dados que lista la habilidad del personaje) superar ese número de dificultad realizando una tirada. Este sistema es original, aunque comporta la evidente "molestia" de tener que tirar numerosos d6 varias veces durante la partida (por lo tanto las figuritas, los ceniceros, los vasos y demás acabarán inundados de d6). En la sección de tablas, localizada al final del reglamento, encontramos varios modificadores que se aplican a la hora de llevar a cabo tareas relacionadas con las habilidades. De todas maneras, el árbitro siempre podrá modificar los niveles de dificultad según crea apropiado. Otro de los trucos que tiene para que la partida siga los derroteros que a él le interese, es el de no decir a los jugadores que tirada tienen que superar, pudiendo así salvar a los héroes de cualquier situación, y seguir con el guión hacia el siguiente capítulo....

Capítulo 3: El Combate

El combate en **Star Wars** es sencill...eh...peliculero... La mayoría de los árbitros se quejan cuando sus jugadores les proponen:

"Esquivo el disparo mientras me tiro al suelo,

FICHA TECNICA

Nombre:	Star Wars
Autor:	Greg Costikyan.
Aparición:	1987, 1990 Edición española.
Editor:	West End Games (Joc Internacional).
Tema:	Ciencia-Ficción
Nº de páginas:	144.

apunto y disparo con el blaster que he desenfundado cuando esquivaba el ataque del que estaba a mis espaldas".

En **Star Wars** un personaje puede hacer esto, sin embargo la única penalización contra estas acciones películeras aplicable será la de restar un dado a las habilidades por cada acción más allá de la primera que realice el personaje.

El combate en general no es complicado, aunque hay que tener algunos modificadores en cuenta (localizados en la parte final del reglamento), y es muy vistoso. El único problema que se me plantea es el de controlar a los PNJ's (claro, este es uno de los problemas del árbitro), ya que pueden aparecer bastantes, y en un combate es complicado saber quién ha esquivado, quién está herido y etc. El árbitro debe tener en cuenta estos detalles a la hora de llevar el control del combate. Existen varios tipos de armas, desde las de nuestro tiempo (para ellos armas de museo) hasta el sable de luz capaz de traspasar cualquier material conocido excepto otro sable de luz. Las armas vienen tratadas de forma general, sin profundizar en estúpidas marcas o modelos, simplemente: pesado, ligero, deportivo, etc.

Capítulo 4:

Las naves y el viaje interestelar

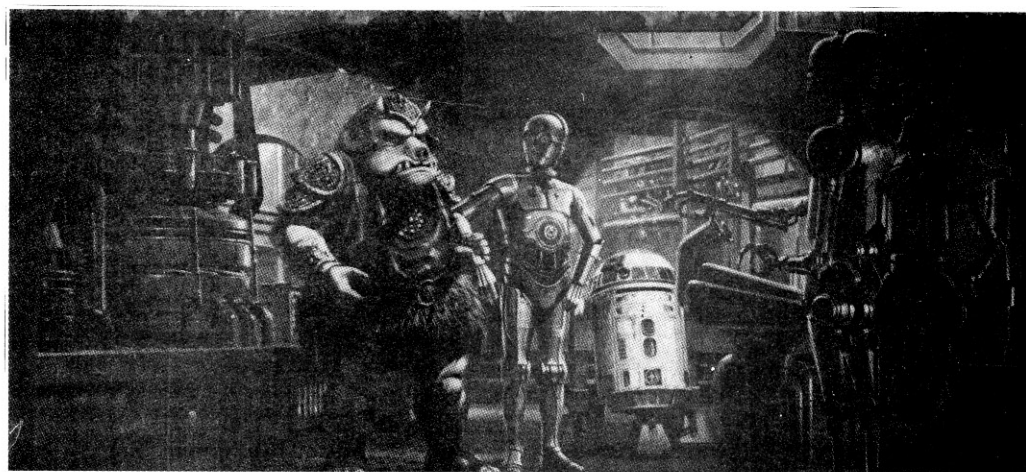
De gran interés son las persecuciones de las películas. En **Star Wars**, podrás recrearlas puesto que contiene un magnífico y sencillo (ya está aquí otra vez este adjetivo) sistema de astrogación y viaje interestelar. Junto a este nos encontramos con la lista de precios, coste de pasajes en naves comerciales, y el sistema de combate, el cual describe las características de cada nave, y sugiere que se utilice únicamente en combates con pocas naves, ya que **Star Wars** cuenta con un juego de tablero (traducido aquí como Guerreros de las Galaxias) con el cual podrás detallar mejor tus batallas espaciales. Con el sistema incluido en el juego de rol, puedes moderar persecuciones y combates. Al final del capítulo dedicado a las naves espaciales, se incluyen reglas para mejorar sus características, comprando motores "pasados", o pasando horas y horas junto a las torretas o demás artilugios; en definitiva se trata de gastar puntos de habilidad (los puntos de experiencia del juego) del propietario de la nave aplicándolos a su máquina.

Capítulo 5: La Fuerza

"La Fuerza es lo que da a un Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivas. Nos rodea, nos penetra, une conjuntamente toda la galaxia"

Obi-Wan Kenobi
Caballero Jedi

Así es la Fuerza en las películas, y así es la Fuerza del juego ya que se le dedica todo un capítulo. En él encontramos el código Jedi (un estricto, severo y rigidamente legal código de caballería), reglas sobre las tres disciplinas de la Fuerza: Controlar, Sentir, Alterar, las cuales pueden combinarse con tal de conseguir el efecto deseado. Existen unos 26 poderes basados en la utilización de las disciplinas o en sus combinaciones. Los poderes principalmente plantean un efecto, y para conseguirlo el jugador tendrá que superar una



tirada de dificultad, así de simple. Las reglas de sables de luz, y comento esto por que cuando vi la primera película fue una de las cosas que más me impresionó, están incluidas en este capítulo, y vienen ampliadas en **La Guía** que pronto será publicada como primer suplemento de la serie.

Capítulo 6: Con el "resto" llegamos al final del informe

Dentro del "resto" tenemos una de las partes más importantes del reglamento: La sección de la Aventura, donde viene extensamente explicada la manera de conseguir tener éxito arbitrando **Star Wars** (me atrevería a decir que esta sección serviría para cualquier juego). También encontramos un capítulo dedicado a proponer ideas para posibles aventuras (creo que se han olvidado de la Guarida de Pizza the Hutt) con diez planteamientos en total. También incluye un módulo introductorio un poco flojo a mi gusto.

Capítulo 7: Y aunque parecía que habíamos llegado al final...La Edición española

La edición española del reglamento está muy cuidada y es muy correcta. Cuenta con todas las ilustraciones y fotografías de secuencias de las películas (varias a color) de la edición americana, además de un par de páginas con mejoras de reglas, centrándose especialmente en lo que respecta al combate personal. La traducción es correcta excepto en la repetitiva utilización del gerundio en los encabezamientos de las reglas y en las típicas cuatro "pijadas" de las que únicamente los más puristas se fijan. De todas maneras traducir no es tan fácil, y muchas veces tiene que hacerse contrareloj. Un buen trabajo.

Capítulo 8: Conclusión

Se trata de un buen juego, especialmente para fanáticos de las películas y para amantes de la ciencia-ficción en general. Muy recomendable y divertido, cuenta con infinidad de módulos ya aparecidos en el mercado americano que imposibilitan el dejar tanto al árbitro como al jugador colgados. Para pasar horas divertidas. El sistema tiene sus puntos flacos, pero: ¿qué juego no tiene puntos flacos? Los que no quieran complicarse la vida o profundizar en una ciencia-ficción más detallada, tienen en **Star Wars** su juego de rol.

LAS INEVITABLES COMPARACIONES

No podemos resistirnos a comparar los diferentes **Star Wars** de la versión americana, francesa y española. En esta ocasión, podemos alegrarnos de las pocas diferencias que existen entre cada una de ellas, pues las tres son de gran calidad. Esto se lo debemos sin duda alguna a la mano dura de **Lucasfilm** que exige en todo momento verificar la calidad del producto antes de que este se edite. La versión española goza de mejor calidad de color en sus fotografías interiores que la versión francesa aunque se lamenta el tono subido de rojos de la portada (sin demasiada importancia por otra parte). Ya que estamos con la portada, es bueno observar que ésta tiene mejor calidad de las otras dos versiones, resulta más duradera y está mejor protegida contra derrames de coca-cola o pringues de chorizo. La encuadernación también está mejor realizada y seguramente aguantará mucho más que los clásicos encolados americanos. Aunque las fotografías en blanco y negro aparecen un poco turbias en ocasiones, el resultado general de la maqueta es el de un producto de calidad. Por supuesto, el diseño es idéntico al de las versiones americanas y francesas y quizás en este punto podamos emitir una ligera crítica. —a última hoja que se incluye en el libro sobre reglas adicionales, que tuvo su sentido en la versión francesa que salía casi simultáneamente a la americana, pierde aquí todo su significado y se hubiera agradecido que se incluyera dentro de la propia estructura de los capítulos de reglas.

En conclusión se puede hacer una valoración de la edición española de **Star Wars** muy favorable y que no tiene nada que envidiar de sus colegas anglosajones y franceses.



Todo para el juego

Fundadores 9, 1ª dcha.
Tel. (91) 256 48 47
28028 MADRID

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



CENTRAL DE JOCS
C/ PROVENZA, 85
08029 BARCELONA
(93) 439 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



Presenta este cupón o una fotocopia del mismo

10% DE DESCUENTO
LOS DIAS 22 Y 23
DE JUNIO DE 1990

EN CUALQUIER

PRODUCTO Y MINIATURAS



Descuento sólo aplicable sobre "stocks" en ALFIL y CENTRAL DE JOCS

AYUDA DE JUEGO

UN NUEVO PERSONAJE PARA STAR WARS: EL PROSPECTOR TACITURNO

Por Lluís Salvador & Ernesto Urdi

Esta ayuda de juego se ha publicado anteriormente en una edición limitadísima destinada a los suscriptores de *Troll* (el boletín del *Club Troll*) que se ofrecía con la revista (en este caso, la n.º 14 concretamente). Al aparecer la versión castellana del juego, nos pareció una lástima el despedir este excelente material y por ello lo reeditamos en este número.

Os presentamos a uno de los individuos más característicos y típicos de las exploraciones galácticas: el minero estelar o prospector.

Se trata del personaje más contradictorio de toda la galaxia. Propietario de una nave (o por lo menos, titular de la misma, dependiendo de su estado financiero), y sin embargo mal vestido. Sucio, pero orgulloso y fiero.

Su personalidad se mueve por una fê ciega: la esperanza de que un día encontrará el gran filón, el asteroide repleto de tierras raras que le permitirá nadar en la abundancia por el resto de sus días.

Es fácil trazar la historia de estos hombres: una carrera previa marcada por una avaricia extrema del dinero, un ahorro que les permitirá acumular lo suficiente para la entrada de una nave prospectora, frecuentemente de segunda mano y embargada bancariamente a hombres de su misma fê.

Una vez conseguido esto, empezará su calvario. Una búsqueda incansable, batallando por conseguir el dinero que les permita

afrontar los plazos de la nave, los gastos de combustible y los impuestos del permiso de prospección de zona. Muchas veces sus hallazgos sólo le permitirán vivir un mes más, sumiéndoles en la soledad y la frustración.

Su posición frente a la rebelión es indescifrable. Por naturaleza son introvertidos y no buscan la gloria, sino el filón.

Muestran resentimiento frente al Imperio, porque les cobra por buscar entre los asteroides, pero generalmente no entienden de política y no serán rebeldes "naturales". Como máximo, si la Rebelión les ofrece un medio para sufragar gastos, lo aceptarán. El Imperio no suele emplearlos, y hace mal, puesto que no existen mejores informadores, correos y vigías que ellos. Los rebeldes no deberían confiarle, sin embargo; si la recompensa por una denuncia es suficientemente alta, el prospector puede ceder. No hay que olvidar que un minero hará cualquier cosa, no por dinero, sino por seguir buscando su asteroide celestial.

Prospector Taciturno

**STAR
WARS**
Plantilla de
Personaje

Nombre del personaje _____
Nombre del jugador _____
Altura _____ Peso _____
Sexo _____ Edad _____
Descripción física _____

DESTREZA 2D+1 PERCEPCION 2D+2

Blasters _____	Negociar _____
Parar sin armas _____	Mando _____
Esquivar _____	Timar _____
Granada _____	Jugar _____
Armas pesadas _____	Escondarse/Furtivo _____
Parar con armas _____	Buscar _____
Atacar con armas _____	

CONOCIMIENTOS 3D FORTALEZA 3D+1

Razas alienígenas _____	Atacar sin armas _____
Burocracia _____	Escalar/Saltar _____
Culturas _____	Levantar _____
Lenguas _____	Vigor _____
Sistemas planetarios _____	Nadar _____

MECANICA 3D TECNICA 3D+2

Astrogración _____	Prog/Rep computadores _____
Cabalar _____	Demolición _____
Manejar repulsores _____	Prog/Rep Droides _____
Artillería naval _____	Medicina _____
Pilotaje naval _____	Rep. repulsores _____
Escudos navales _____	Seguridad _____
	Rep. naves espaciales _____



Puntos de
Fuerza



Puntos
del lado
Oscuro



Estado de
Salud



Puntos de
Habilidad

Prospector Taciturno

Material:

Nave de Transporte Ligero
10 cubos de Detonita
Un Telecomando
Escafandra Espacial
2000 Créditos Estándar
40.000 Créditos de deudas repartidos por todos los sistemas

Historial: Ya de joven sentí el deseo de ser prospector. No recuerdo cuántos años estuve vagando hasta que lo encontré. Un filón. Un ENORME filón, para mí solo.

Entonces aparecieron ellos.

La patrulla me dijo que no tenía los papeles en regla. Había cometido una terrible infracción. Podían requisarme mi nave, mis permisos, mi material de prospección. Pero si yo me olvidaba de las coordenadas del asteroide, ellos jamás me habrían visto.

Tengo mi nave, mis permisos, mi material de prospección. Perdí mi filón. Perdí un millón de créditos.

El Imperio me debe mucho. Pienso cobrarlo.

Personalidad: Eres una persona reservada, amas la soledad. Para tí las únicas amistades válidas son las que se firman con un contrato. Sólo tienes una motivación: encontrar el filón.

Una cita: ¡Estoy tras algo grande!... Creo.

Conexión con otros Personajes: Escasas, pero generalmente será alguien de quien puedas sacar algún provecho: un Piloto para manejar tu nave, un Mecánico que pueda repararla en caso de apuro, etc. Eso sí, siempre habrá un contrato de por medio. Tu peor enemigo es quien tiene tus mismas ansias: otro Prospector.

**STAR
WARS**

AYUDA DE JUEGO STAR WARS VADE MECUM PARA EL COMBATE ESPACIAL

Por Diego Pérez

Si existe algo complejo en el juego de rol Star Wars, son los combates espaciales, que pueden causar algunos problemas de arbitraje a DJ principiantes. Hemos pensado por lo tanto en ofrecerles esta lista a modo de vade-mecum para que se orienten un poco a la hora de resolver este tipo de situaciones.

Cada combate espacial entre pocas naves espaciales (recordemos que para combates espaciales de mayor envergadura existe el juego temático **Guerreros de las Galaxias** que se editará en un futuro) se resuelve teniendo en cuenta una serie de secuencias de juegos que son las siguientes:

Rondas de Combate, que se dividen en los siguientes segmentos:

Segmento de Pilotaje

Segmento de Velocidad

Primer Segmento de Fuego

Segmentos de Fuego siguientes

Por lo tanto, en cada **Ronda** se seguirán los siguientes pasos:

1- Segmento de Pilotaje

Los pilotos, copilotos y artilleros anuncian sus acciones para esta ronda.

2- Segmento de Velocidad

2.1. Se efectúan las tiradas que determinan si los adversarios se acercan o alejan unos de otros y el DJ declara si el enemigo se acerca o aleja de los PJs.

Cuando uno de los pilotos decide no hacer nada, es el adversario el que decidirá si el alcance entre las naves aumentará o disminuirá.

2.2. El Piloto-PJ declara sus intenciones. Si las dos naves intentan acercarse/alejarse mutuamente, la distancia se reduce/aumenta automáticamente de un alcance pasándose seguidamente al siguiente **Segmento (3)**.

2.3. Si una de las dos naves quiere acercarse a la de su adversario mientras ésta intenta huir, se efectúa una Tirada de Velocidad (determinada por la velocidad de la nave + la competencia del piloto) en cada nave involucrada. El piloto que obtiene mejor resultado decide si el alcance entre las naves aumenta o disminuye. En caso de empate el alcance no se modifica. Seguidamente se pasa al siguiente **Segmento (3)**.

3- Primer Segmento de Fuego

3.1. Los artilleros anuncian sus objetivos para este segmento y los operadores (si los hay) anuncian de que impactos van a intentar proteger la nave.

3.2. Los artilleros efectúan sus tiradas para saber si impactan (Habilidad del artillero + dados de control de fuego del arma), mientras que los pilotos anuncian si tienen la intención de evadirse o no durante este segmento. En caso de evasión, se efectúa la tirada correspondiente (maniobrabilidad de la nave + habilidad de piloto). El resultado obtenido es añadido al factor de dificultad de **todos** los artilleros que efectúan fuego sobre la nave en este segmento.

Los artilleros cuya tirada supera o iguala sus factores de dificultad (a bocajarro: 5; corto alcance: 10; alcance medio: 15 y largo alcance: 20), modificado eventualmente por la tirada de evasión del adversario, alcanzan su objetivo.

Los operadores de pantalla que decidan interceptar los tiros, efectúan (si es necesario) sus tiradas de habilidad en Pantallas de naves espaciales. Si éstas son superiores a su factor de dificultad determinado en función del alcance de la nave enemiga (Largo alcance: 10; medio alcance: 15 y corto alcance: 20), los disparos son interceptados (el código de Pantallas de naves será añadido al código de Casco a la hora de determinar los daños).

3.3. Los artilleros que alcancen sus objetivos, determinan los daños que infligen comparando la tirada de daños de sus armas con la tirada de Casco del nave impactada (modificada eventualmente por su Código de pantallas, si la tirada ha sido interceptada con éxito).

3.4. Los daños se aplican. Ligero: controles ionizados o -1D en Pantallas (si éstas se emplearon con éxito). Pesado: -1D en Velocidad, Maniobrabilidad, Control de Fuego y Pantallas. Grave: -1D en Velocidad, Maniobrabilidad, Control de Fuego y Pantallas, además de una tirada en la tabla de Daños de Sistemas de Naves Espaciales (p. 142). Destruído: Es el fin, a menos que el DJ quiera permitir una tirada de supervivencia a los jugadores. Hay que tener en cuenta que toda nave con daños pesados nuevamente dañada pesadamente, sufre daños graves y si se produce en una nave gravemente dañada ésta queda inútil y no puede hacer nada. Una nave gravemente dañada que recibe nuevamente daños graves es destruida.

Pasar al **segmento de Fuego siguiente (4)**.

4- Segmentos de Fuego siguientes

Proceder idénticamente hasta que ningún PJ decida hacer acciones en esta ronda.

SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION

RECIBIMOS, TODAS LAS SEMANAS, DIRECTAMENTE DE ESTADOS UNIDOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

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

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

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



c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID

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

ENCUENTROS EN: MADRID ZARAGOZA BILBAO

Por Diego Pérez

ENCUENTROS LUDICOS

Nos han llegado desde Madrid, Zaragoza y Bilbao, sedes de los Encuentros de Juegos del mes de Abril, unas opiniones sobre las mismas, remitidas por las respectivas organizaciones. Pese a que pensamos en un primer momento en publicar el contenido de cada una de ellas íntegramente, hemos condensado finalmente en un único artículo las tres opiniones recibidas ya que, cuestiones de espacio aparte, las opiniones de las tres organizaciones coincidían en numerosos puntos.

EN ABRIL, ENCUENTROS MIL...

A pesar de las fechas casi simultáneas en que se celebraron estas jornadas de juegos (recordemos que las de Madrid fueron el 20, 21 y 22; las de Zaragoza el 21, 22 y 23; y las de Bilbao tuvieron lugar el 27, 28 y 29) los organizadores coinciden en que todas las previsiones de asistencia fueron desbordadas. Esta afluencia que superó las previsiones iniciales obligó a solucionar 'in extremis' el problema de espacio, recurriendo a más salas, mesas y sillas para paliar la participación que cubrió desde los primeros instantes todas las propuestas de campeonatos que se ofrecían en los programas de las tres jornadas. Una conclusión común a las tres ciudades se impuso: encontrar un espacio más amplio para los próximos encuentros.

El otro elemento común a las tres jornadas fué el protagonismo del juego de rol, que despertó el interés de jugadores y visitantes. La presentación del juego de rol **Star Wars** en las tres ciudades fué determinante, pero el apoyo constante de todos los demás juegos editados

hasta la fecha, representados bajo forma de campeonatos, iniciaciones o demostraciones también contribuyó mucho al éxito del rol en Madrid, Zaragoza y Bilbao.

Finalmente, las tres organizaciones sacaron conclusiones satisfactorias de sus respectivos encuentros (aunque todos apuntan a señalar que estuvieron en todo momento desbordados y que la realización resultó agotadora) y no dudaron en apuntar que no faltarían a la cita del año que viene y si era posible, mejor preparados todavía.

Este es un breve resumen por ciudades de lo acontecido en cada ciudad:

Madrid. I Encuentros de Juegos de Simulación.

Se batieron los récords de inscripciones y las listas de campeonatos oficiales, no oficiales y partidas de clubes se quedaron pequeñas en menos de media hora, teniéndose que pedir másters entre los visitantes para atender tantas peticiones (como ejemplo, la inscripción al campeonato de **Traveller** se cerró al cabo de una hora con 45 inscritos y **D&D** -en sus versiones Avanzado y Experto- necesitó 7 mesas adicionales más para un total de 80 jugadores). El sábado se destacaron una conferencia sobre sistemas de juegos para principiantes y por la noche, la tradicional "cena de la ficción" con el ambiente tan conocido por todos.

Domingo, mesa redonda de Másters de Rol (¡sin enfrentamientos!) y conferencia sobre Figuras y Modelismo del Período Napoleónico. La tarde se cerró con la entrega de premios. *"En definitiva, como si de una partida de rol se tratara, los personajes (la organización), al principio desorientados, salvando la situación, descubrimos que nos habíamos divertido, objetivo principal en toda partida. Y lo*

más importante: conocer a gente encantadora que nos da ánimos para seguir adelante. Gracias Jaimito, Juanito y Jorgito."

Zaragoza. CON'90.

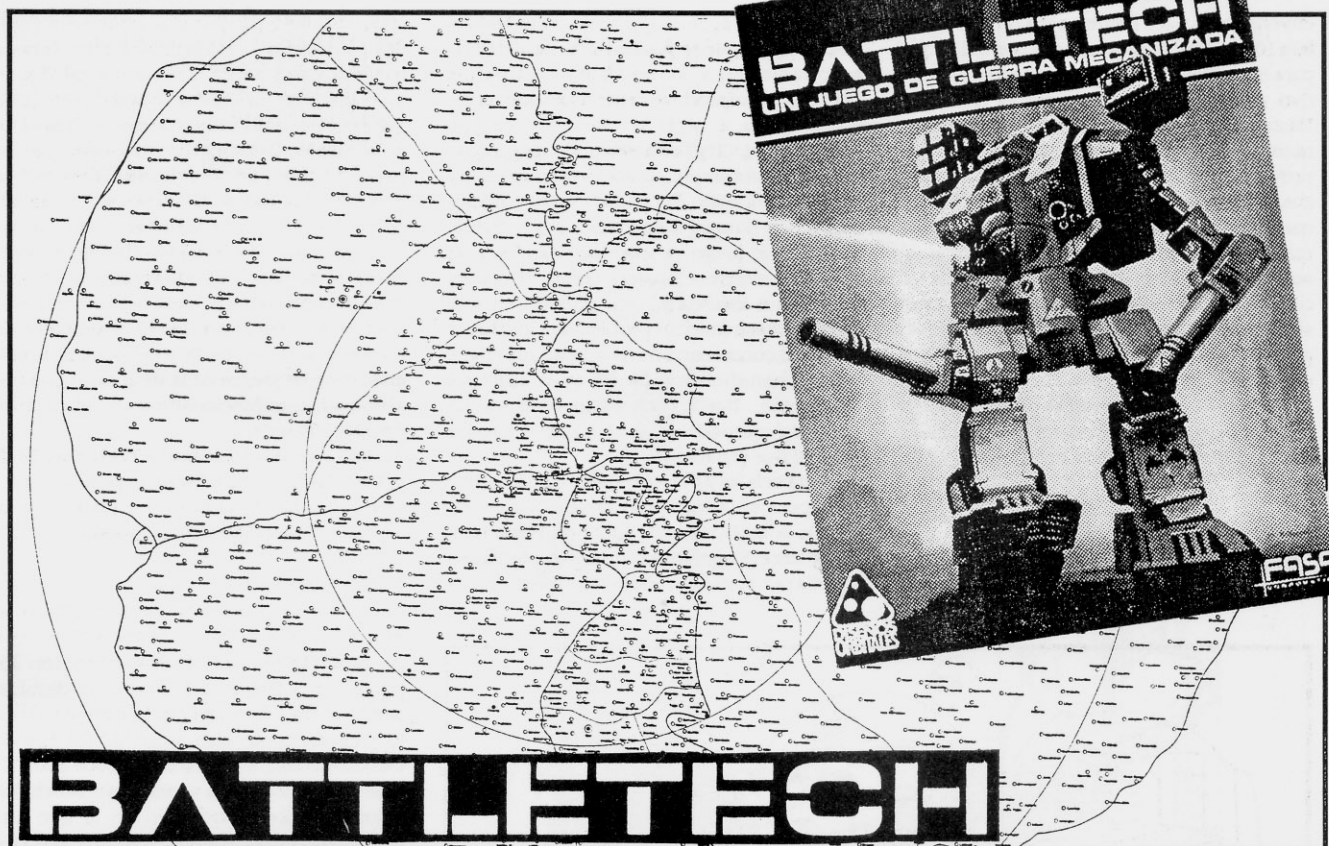
A destacar la gran demanda de partidas de iniciación a **Star Wars** y el éxito de las partidas de **Paranoia**. La iniciación fué la nota predominante del CON'90 de Zaragoza. Como puntos negativos, la falta de espacio (pese a que seleccionó el amplio gimnasio por la posibilidad de concentración de las partidas y la centricidad del lugar) y la falta de antelación que se produjo a la hora de anunciar las jornadas (los dípticos estuvieron disponibles tan sólo diez días antes). A destacar que tampoco faltaron los torneos de juegos temáticos como **Kremlin** o wargames como el **ASL**. El nutrido apartado de juegos de rol contó con **Runequest**, **La Llamada de Cthulhu** y **Traveller**.

La continuidad de estas jornadas parece asegurada por parte de los 7 clubs de Zaragoza, deseos de trabajar de inmediato en las siguientes y formar una coordinadora de clubs de rol de Zaragoza que prepare estas "movidas". *"Agradecemos las colaboraciones de Alea, Diseños Orbitales, Joc Internacional, MultiJuegos, Taj Mahal, de todos los clubs de Zaragoza (con la inclusión de Dragon Skull que no apareció en los carteles por una serie de malentendidos) y el anónimo trabajo de Cristina Gómez, animadora de la casa de Juventud de Torrero"*.

Bilbao. II Encuentros de Rol, Estrategia y Simulación.

No pudimos contar con una información previa que hubiésemos podido publicar en nuestro anterior número, pero no se disponían entonces de la fechas definitivas hasta pocas semanas antes de su celebración. En los cuatro campeonatos que se llenaron en un auténtico asalto) participaron un total de 60 jugadores. El rol predominó sobre las demás actividades (especialmente **El Señor de los Anillos**) ya que era lo que el público demandaba con más insistencia. Sin embargo, también tuvo un lugar relevante el wargame con plomo y los juegos temáticos de tablero. Mucho menor fue el peso del wargame de tablero (recogemos las quejas de los aficionados bilbaínos) y la mesa redonda sobre "Juegos y Sociedad-Juegos de Sociedad" tuvo por su parte una afluencia más bien discreta.

Puesto que nos pudimos incluirlo en el número anterior, este fué el programa de actividades para esos tres días: Campeonatos de **Blood Bowl**, **Kremlin**, **Cry Havoc**, **Space Hulk**, partidas de exhibición de **Warhammer Fantasy Battle**, de Batallas napoleónicas con figuras de plomo, presentación de **La Guerras de las Galaxias**, partida de exhibición de batalla Naval con miniaturas -Cartago vs. Roma- y partida de exhibición de **Blood Bowl**. Se contó con la participación de numerosos clubs que ambientaron los encuentros con sus actividades: **Avres-Brest**, **Southernland Highlanders**, **Worldmakers**, **Buho Iorodo**, **Keepers de Leioa** y **Fenris de Basauri**. Los encuentros fueron organizados por el club **Avres-Brest** y patrocinados por la **Asociación Vizcaína de Rol y Bilbokit**, con la colaboración de **Joc Internacional**, la librería **EL Callejón** y el excmo. Ayuntamiento de Bilbao.



Por Jaime Molina

Orígenes de BattleTech

BattleTech fué publicado por **FASA Corporation** por primera vez en 1985. Se trataba de un wargame de ciencia ficción en el que los jugadores pilotaban gigantescos vehículos de combate de aspecto humanoide, pesadamente armados y blindados que resultaban imposibles de detener a menos que se enfrentaran a uno de sus iguales; las tropas convencionales (blindados, infantería, etc) no tenían ninguna oportunidad al enfrentarse a ellos. **Jordan Weisman** ideó el juego y llevó a cabo la mayor parte del diseño.

El punto de partida de **BattleTech** fueron los *Droids* de la serie de dibujos animados japonesas *Macross* y *Southern Cross*, que pegaron muy fuerte en EEUU hacia principios de los 80, pero toda semejanza acaba ahí. La totalidad del trasfondo del juego, el universo de ficción en el que tiene lugar la acción fue creado por completo por **Weisman** basándose en la situación inmediatamente posterior a la fragmentación del Imperio Romano y la formación de las Ciudades y Provincias Estado que combatían entre sí entre los restos del mayor imperio de la antigüedad. Los guiones y planteamiento de las series de dibujos animados no satisfacían a **Weisman** y este creó un universo de juego en el que la trama era completamente occidental. Lo único que se mantenía era la existencia de los *Battlemechs*, los vehículos de combate anteriores que era la principal arma en las Guerras de Sucesión, el continuo conflicto de fondo en que tienen lugar los combates reproducidos por el juego.

BattleTech se llamaba en su primera

edición **BattleDroids** y no parecía que tuviera ningún futuro brillante ante sí en aquel momento. El primer problema es que **Lucas-Film Ltd** era la propietaria de la palabra *droids* como Marca Registrada y tuvo que cambiarse el nombre a **BattleTech**. Junto con el cambio de nombre, la segunda edición del juego conectó rápidamente con los jugadores y la *BattleTechnology* tomó al asalto el mundo de los juegos.

BattleTech fue captando jugadores de forma silenciosa pero continuada, por lo sencillo de su funcionamiento y por ser tan diferente al resto de wargames de ciencia ficción existentes. Actualmente, **BattleTech** es el juego de tablero especializado más jugado en EEUU, existe un club de jugadores que cuenta con más de 4,000 socios y una revista dedicada exclusivamente al juego, así como juegos de ordenador y novelas basadas en el juego. **BattleTech** se ha publicado en Francés, Alemán e Italiano; las versiones Noruega, Sueca, Finlandesa, Danesa, Portuguesa y Hebrea están preparándose para su publicación y la versión Española aparecerá en Junio de este año publicada por Diseños Orbitales.

Que es BattleTech

BattleTech es un wargame de ciencia ficción cuyos protagonistas son los *Battlemechs*, vehículos de combate tripulados por un único piloto que maneja la totalidad de sistemas de movimiento y combate integrándose en los sistemas de pilotaje por medio de un neurocasco que conecta directamente los impulsos cerebrales de equilibrio y orientación del piloto con el ordenador de a bordo y los 'sentidos' electrónicos del propio *Battlemech*. Junto con este *interface*, el piloto (denominado *Mech Warrior*) cuenta también

con controles manuales de pilotaje para controlar el movimiento y uso del armamento del *Battlemech*. Los *Battlemechs* (o 'mechs') tienen normalmente anatomía humanoide, aunque existen modelos bastante alejados de esta configuración. El concepto detrás del juego supone que esta clase de vehículos, más maniobrables y versátiles que cualquier otra plataforma de armas han desplazado al resto de armas como el desarrollo final del vehículo de combate de superficie y reinan en los campos de batalla por encima de toda oposición (aunque el resto de armas siguen utilizándose al ser siempre más fáciles de producir en gran número). Los 'mechs' son los protagonistas de **BattleTech** en toda su dimensión. Cada jugador puede manejar de 1 a 4 'mechs' con facilidad y enfrentarse a otro jugador o jugadores manejando un número similar de *Battlemechs*.

El sistema de juego es muy sencillo y cumple perfectamente para reproducir el combate de maniobra y disparo característico de los 'mechs'. El turno de juego está dividido en fases de movimiento y combate en las que los jugadores deberán maniobrar a posiciones de ventaja en las cuales abrir fuego contra sus oponentes. El uso del terreno para protegerse del fuego enemigo y el buscar un equilibrio en el uso de armas son primordiales para la supervivencia del 'mech'. Existen *Battlemechs* ligeros (de 20 a 35 toneladas de peso) utilizados como unidades de reconocimiento e infiltración, *Battlemechs* medios (de 40 a 55 toneladas) que forman el grueso de las unidades de combate y son versátiles en el tipo de misiones que pueden emprender, *Battlemechs* pesados (de 60 a 75 toneladas) que forman las unidades de choque que rompen el frente y soportan los combates de mayor

envergadura, y los Battlemechs de asalto (de 80 a 100 toneladas de peso) que son utilizados para hundir el frente o para proteger un objetivo y asegurarse de negarlo al enemigo. Hasta el Battlemech más ligero cuenta con un número elevado de armas: láseres, cañones proyectores de partículas, cañones automáticos, ametralladoras y afustes de misiles de corto y largo alcance. Normalmente, un 'mech medio contará con cuatro o cinco sistemas de armamento que le bastarán para derrotar a cualquier vehículo de combate convencional sin apenas esforzarse. El único oponente real para un 'mech es otro Battlemech, y el juego reproduce tales combates. El reglamento incluye reglas básicas, reglas intermedias y reglas avanzadas, así como reglas opcionales y un sistema para diseñar Battlemechs originales.

Desarrollo del Juego Táctico

BattleTech en sí es tan solo la base del universo de juego; como todos los juegos que

han tenido éxito, lo importante no es **BattleTech** sino lo que se puede hacer con él (y las ampliaciones y accesorios). Mientras **BattleTech** reproduce confrontaciones entre Battlemechs a nivel táctico en áreas no urbanizadas, **CityTech** (segundo juego de la serie) permite ampliar la acción a las ciudades y áreas edificadas. El combate entre edificios incorpora nuevas dificultades a los Battlemechs y el juego proporciona también las unidades convencionales, como carros de combate e infantería, que pueden en este ámbito causar muchos problemas a los Battlemechs al contar con una movilidad superior y poder beneficiarse de la muy superior protección. **BattleTech** y **CityTech** son totalmente compatibles aunque ambos pueden jugarse por separado.

AeroTech es el tercer juego de la serie e incorpora el factor aéreo en los campos de batalla de las Guerras de Sucesión. **AeroTech** completa el juego táctico al ser posible utilizar los Cazas Aeroespaciales en misiones de

apoyo al suelo y al permitir resolver invasiones planetarias y los combates entre cazas y naves de descenso en el espacio alrededor de un planeta. En realidad se trata de un juego de combate de cazas y lanzaderas en el espacio, en el que los Battlemechs tan solo juegan un papel limitado. En las primeras fases de una invasión, las naves de descenso (algo así como lanchas de desembarco de Battlemechs) se aproximan al planeta objetivo y los cazas de escolta y los que forman la primera línea de defensa del planeta se batan en duelo para evitar o hacer posible el desembarco de Battlemechs a la superficie del planeta. Como en el resto de juegos de la serie, las reglas son absolutamente funcionales y sin dificultades de interpretación.

El uso combinado de **BattleTech**, **CityTech** y **AeroTech** permite jugar de principio a fin una campaña de asalto a un planeta en el universo de las Guerras de Sucesión.

MechWarrior

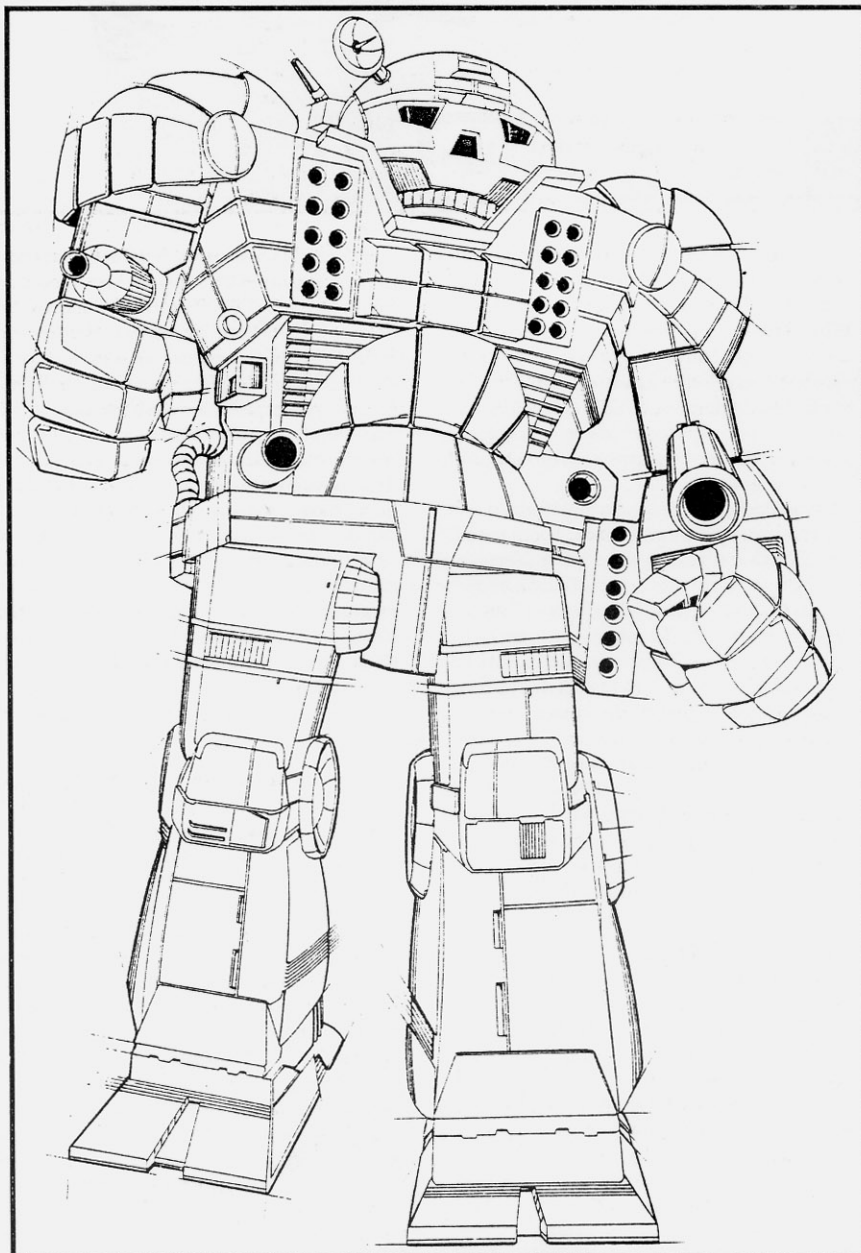
La siguiente expansión de **BattleTech** es **MechWarrior**, el Juego de Rol del Universo de **BattleTech**. Los MechWarriors son los pilotos de los Battlemechs, y el juego de rol no cae en el error de pretender que los jugadores lo jueguen como otro juego de rol más de ciencia-ficción, explorando nuevos planetas o descubriendo razas alienígenas. **MechWarrior** describe el universo en el que está emplazado **BattleTech**, en el cual los siglos y siglos de guerras (colectivamente llamadas Guerras de Sucesión) han hundido la capacidad tecnológica de la humanidad y ésta se encuentra sola en los miles de planetas habitados (no se han producido contactos con razas alienígenas). Por ello, el viaje interestelar es posible pero en pocos casos se utiliza para otra razón que no sea la de transportar tropas de una campaña militar a la siguiente.

Los personajes de los jugadores serán principalmente pilotos de Battlemechs, pilotos de caza aeroespacial o soldados convencionales; otra particularidad de **MechWarrior** es que cada jugador maneja normalmente varios personajes (la posibilidad de muerte es muy alta) y hace posible que cada jugador esté activo con algún personaje en todas las fases del juego de una campaña de rol. El atractivo principal de **MechWarrior** es la posibilidad de que el grupo de personajes forme su propia unidad militar e intente sobrevivir y hacer su parte de historia en las Guerras de Sucesión. No es un juego de rol convencional y eso es lo más importante.

BattleForce y Succession Wars

BattleForce es un wargame operacional de combate en el universo de **BattleTech**. Se trata de un juego bastante más complicado que permite reproducir batallas de gran envergadura en las que participe un gran número de unidades de todo tipo.

Succession Wars es un wargame estratégico de las Guerras de Sucesión. Hasta cinco jugadores pueden enfrentar a cada uno de los Estados Sucesores en múltiples campañas estratégicas con una gran cantidad de posibilidades de juego y una muy baja dificultad de reglamento. Se trata de un juego interesante por el gran número de tropas que es posible manejar sin un reglamento extenso y que



puede jugarse en unas pocas horas o prolongarse tanto como se desee.

Suplementos y Accesorios

Las grandes posibilidades de juego de los diversos juegos de la serie hacen que existan suplementos para cada tipo de juego y en muchos casos material de trasfondo que es útil para el juego en conjunto de las campañas de rol. **BattleTech** es en realidad un híbrido entre juego de rol y juego (o juegos) de estrategia de ciencia-ficción. La mayor parte de suplementos describen unidades militares que pueden utilizarse a nivel táctico (**BattleTech**) a nivel operacional (**BattleForce**) o en una campaña de rol (**MechWarrior**); existen también suplementos de juego que aportan situaciones de combate para **BattleForce**, manuales de referencia técnica que describen nuevos Battlemechs, cazas aeroespaciales, vehículos convencionales, armamento y equipo, etc. Por último, los extensos manuales de trasfondo describen la historia de las Guerras de Sucesión, cada una de las Casas Sucesoras que se disputan la supremacía, campañas militares que tuvieron lugar en el pasado, etc. En todos los casos, la información en cualquier suplemento es útil para cualquier aspecto del juego. Actualmente existen 6 juegos de tablero, 1 juego de rol, 30 suplementos accesorios, una docena de novelas basadas en el juego y tres juegos de ordenador - más de lo que es posible utilizar a la vez pero en todo caso interesante por el desarrollo que **FASA** ha dado al juego. Sería inútil intentar describir la totalidad de títulos en este informe, ya que su valor es dependiente del estilo de juego. Por ello, es mejor ver las formas en que **BattleTech** puede jugarse y juzgar por su resultado de conjunto en cada una.

BattleTech como Wargame de Ciencia-Ficción

BattleTech dispone de wargames desde el nivel táctico hasta el nivel estratégico. **BattleTech**, **CityTech** y **AeroTech** forman el núcleo del juego táctico. Cada ficha representa a un Battlemech, a un blindado, a una sección de infantería (28 fusileros) o a un caza aeroespacial. El juego a nivel táctico de **BattleTech** es interesante porque el jugador puede olvidarse de las reglas y concentrarse en despedazar al contrario; las reglas están al servicio del jugador, y no a la inversa como ocurre en demasiados juegos con demasiada frecuencia. El **BattleTech** táctico como juego de guerra es sencillo y efectivo. Las reglas son totalmente funcionales y cumplen con el objetivo que se proponen. **BattleTech** no es el wargame de ciencia-ficción más perfecto pero seguro que es el más emocionante y divertido de jugar.

BattleForce es el wargame operacional del universo de **BattleTech**. Es el recomendable para jugarse con tiempo y detenimiento, puesto que las posibilidades tácticas y la interacción de armas y terreno está perfectamente estudiada. Muchos wargames históricos se beneficiarían de utilizar algunas de las reglas de **BattleForce**. En este caso, las reglas no tienen lagunas y permiten una gran variedad de tácticas diferentes sin miedo a que el sistema 'se rompa' por ninguna parte. Es el juego más complicado de la serie.



The Succession Wars es el wargame estratégico del universo de **BattleTech**. Las reglas son muy simples y tan solo permiten el juego a un nivel estratégico de combate y producción militar. El uso de cartas de Eventos hace el juego bastante interesante a nivel de acontecimientos que los jugadores no pueden controlar, aunque el principal atractivo es la posible negociación entre los jugadores (como en todos los juegos de estas características). Muy interesante para el juego ocasional o para utilizarlo como trasfondo de una campaña de rol o wargame.

En conjunto, **BattleTech** como serie de wargames de ciencia ficción es completamente recomendable, no tanto por sus temáticas

sino por el diverso tratamiento que se ha dado a cada escala de juego. El único inconveniente de los wargames de la serie es la falta de concreción en algunas reglas y la a veces crónica falta de *playtesting* que se observa en algunas situaciones en cualquiera de los juegos. Ambas desventajas tienen solución, y de hecho **BattleTech** es el juego que se juega con más 'Reglas de la Casa' actualmente (a excepción de **AD&D**, como es lógico).

BattleTech como Juego de Rol

MechWarrior es el punto de partida de **BattleTech** como juego de rol, pero realmente es un juego de rol muy poco convencional. Los capítulos dedicados a la creación de personajes y a arbitrar aventuras de rol 'convencionales' son completamente efectivos y adecuados, pero a medida que se ve el resto de capítulos es evidente que el objetivo de **MechWarrior** no es el juego de rol normal. El juego de rol en el universo de **BattleTech** está dominado por el estado del universo en sí (guerras constantes) y los personajes deben aprender a vivir en él. En todo momento está claro que el objetivo de cada personaje es sobrevivir a las misiones de combate y ganar prestigio personal para él y para su unidad; la única forma de ganar tal prestigio es en el campo de batalla y por ello el desastre está siempre a la vuelta de la esquina. Esta es la diferencia principal en el trasfondo de **MechWarrior** con el del resto de juegos de rol (con unas pocas excepciones como **Twilight: 2000** o **Recon**); cada personaje tiene su drama personal contra el marco del drama constante que se desarrolla de fondo. En definitiva, **MechWarrior** sitúa a los personajes en situaciones absolutamente prácticas y va muy de acuerdo con el universo de eterno conflicto que reproduce el juego. No es el



juego de rol para quienes deseen manejar personajes oportunistas en ningún sentido (aunque, sin embargo, puede ser interesante intentarlo).

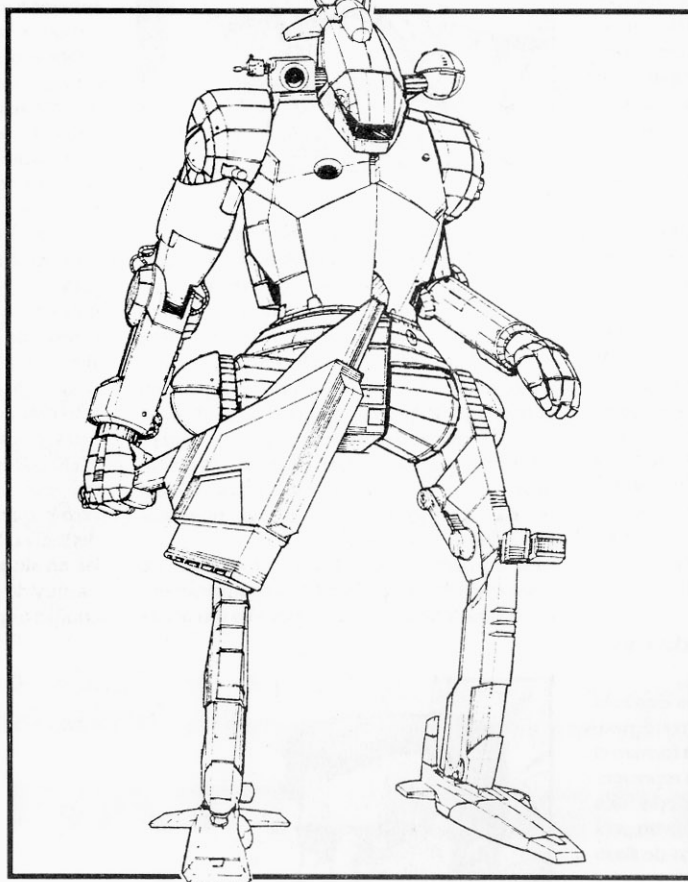
El juego de rol en el universo de **BattleTech** es una experiencia muy diferente a la que proporcionan los juegos de rol convencionales, quizá debido a que (de fondo) es bastante inútil jugar exclusivamente a rol en este universo de juego. Los diferentes manuales de documentación proporcionan miles de ideas para crear aventuras, y el marco de juego está descrito con tanta exactitud como precisa cualquier juego de rol (a niveles de detallismo tan solo encontrados en **AD&D**, **MERP** o **Traveller**). Por el contrario, no existen 'módulos de aventura', o guiones de juego para aventuras de MechWarrior. La creación de aventuras está totalmente en manos del árbitro, sin otra ayuda que una serie de consejos básicos en la creación de estas.

Si un árbitro se lo propone, a pesar de todo, es posible desmarcarse del planteamiento de juego propuesto y llevar a cabo aventuras de rol en las que los protagonistas no sean MechWarriors ni tan solo militares; es posible que el grupo de personajes sea un grupo de exploración de ComStar, sociedad que monopoliza las comunicaciones interestelares independiente de las cinco Casas Sucesoras y que se adentre en el espacio desconocido (aunque el árbitro deberá preparar de arriba a abajo los encuentros y las tramas - el espacio desconocido es totalmente desconocido, incluso para los diseñadores del juego), o comerciantes, o nobles de algún Estado Sucesor que lleven a cabo sus maniobras de conquista muy lejos de los campos de batalla. El juego de rol en el universo de **BattleTech** tiene numerosas posibilidades, pero siempre que éstas sean diferentes de las previstas por los diseñadores el árbitro deberá enfrentarse a ellas sin ninguna ayuda (esto está bien o mal según el punto de vista de cada jugador).

BattleTech como Híbrido Wargame-Rol

Este es el planteamiento de juego previsto por los creadores y ahí es donde **BattleTech** es un juego excelente. Los diversos personajes de los jugadores serán MechWarriors, pilotos de Caza Aeroespacial, soldados de infantería o comandantes de blindados, técnicos o oficiales de inteligencia de la unidad; cada uno de los personajes tendrá a su mando a varios personajes controlados por el árbitro y

en conjunto la unidad militar principal estará al mando del grupo de personajes, que deberán enfrentarse a los problemas del mando, del suministro, de las relaciones con el alto mando y (si la unidad es mercenaria) de manejar los recursos financieros y de medios de la unidad. El juego con una unidad mercenaria es el más interesante y aconsejable, ya que será posible trasladarse de Estado Sucesor a Estado Sucesor contratándose al mejor postor y conociendo cientos de planetas y personajes. Al controlar cada jugador varios personajes se hace posible que ningún jugador este inactivo en ningún momento, y hace menos duro el alto grado de muertes que se pueden producir en una batalla (aunque uno



de los personajes del jugador es su personaje 'principal' que siempre es duro de perder).

El sistema de creación de personajes es similar al utilizado en **GURPS**: cada jugador cuenta con un número de Puntos de Personaje que deberá gastar para comprar Atributos, Habilidades, contactos y otros detalles; en el proceso de creación de personajes apenas intervienen tiradas de dados y no son de importancia. Cada jugador decide cómo crear su personaje en base a cómo desee que el personaje sea y se ve obligado a equilibrar en todo momento las consecuencias de ser muy hábil en algo (porque la contrapartida será ser muy torpe en otra cosa).

Las secciones habituales de equipo, historia del universo de juego y documentación de trasfondo están también presentes, aunque cualquier árbitro que desee llevar a cabo a fondo una campaña de rol deberá hacer uso de otros suplementos de trasfondo para tener material de referencia suficiente. Es posible situar la acción en cualquiera de los Estados Sucesores habitados por la humanidad o situarla en la Periferia, el área fronteriza de la Esfera Humana con el espacio desconocido y en la que se encuentran piratas, desertores y toda clase de individuos que han escapado por algún motivo de la Esfera Interior. Este es posiblemente el territorio más adecuado para enmarcar campañas de rol 'puro'.

La naturaleza de los cinco Estados Sucesores también es determinante para la creación de aventuras de rol. Cada Estado Sucesor está gobernado por una Casa Sucesora y la cultura y sociedad de cada Estado hacen que los diversos planetas que es posible visitar tengan características muy particulares. La Federación de Soles, gobernada por la Casa Davion tiene un carácter comparable a la sociedad occidental anglosajona actual; la Mancomunidad de Lira, gobernada por la Casa Steiner tiene un carácter centroeuropeo; la Liga de Mundos Libres, gobernada por la Casa Marik tiene un carácter similar al del mundo árabe; la Confederación de Capela, gobernada por la Casa Liao tiene un carácter asiático-chino y el Condominio Draconis, gobernado por la Casa Kurita, tiene un carácter profundamente feudal japonés. Tales características culturales se extienden a todas las facetas de cada Estado Sucesor en el juego (es decir que la Casa Liao utiliza unidades suicidas, los MechWarriors Kurita efectúan seppuku por las pérdidas graves de honor en el campo de batalla y los grados militares en el ejército regular de la Casa Steiner utilizan grados como 'Hauptmann'). Gran parte del atractivo del trasfondo del juego es que ninguno de los cinco Estados Sucesores es mejor o peor que los demás - todos intentan hacerse con la supremacía derrotando a los demás, pero ninguno es capaz de conseguirlo. Y las Guerras de Sucesión prosiguen desde hace cientos de años.

En resumen, el material de documentación esta ahí y es posible jugar exclusivamente a rol, pero la sombra de los feroces Battlemechs estará siempre presente...

En resumen, el material de documentación esta ahí y es posible jugar exclusivamente a rol, pero la sombra de los feroces Battlemechs estará siempre presente...

BattleTech: Contracción de *Battlefield Technology*. El estudio y la aplicación de la Tecnología al Campo de Batalla.

Battlemech: Contracción de *Battlefield Mechanical Conveyance* - Vehículo Mecánico de Combate Terrestre. Abreviado coloquialmente 'mech'.

MechWarrior: nombre coloquial con el que se denomina a los pilotos de *Battlemech*.

Análisis de la Serie

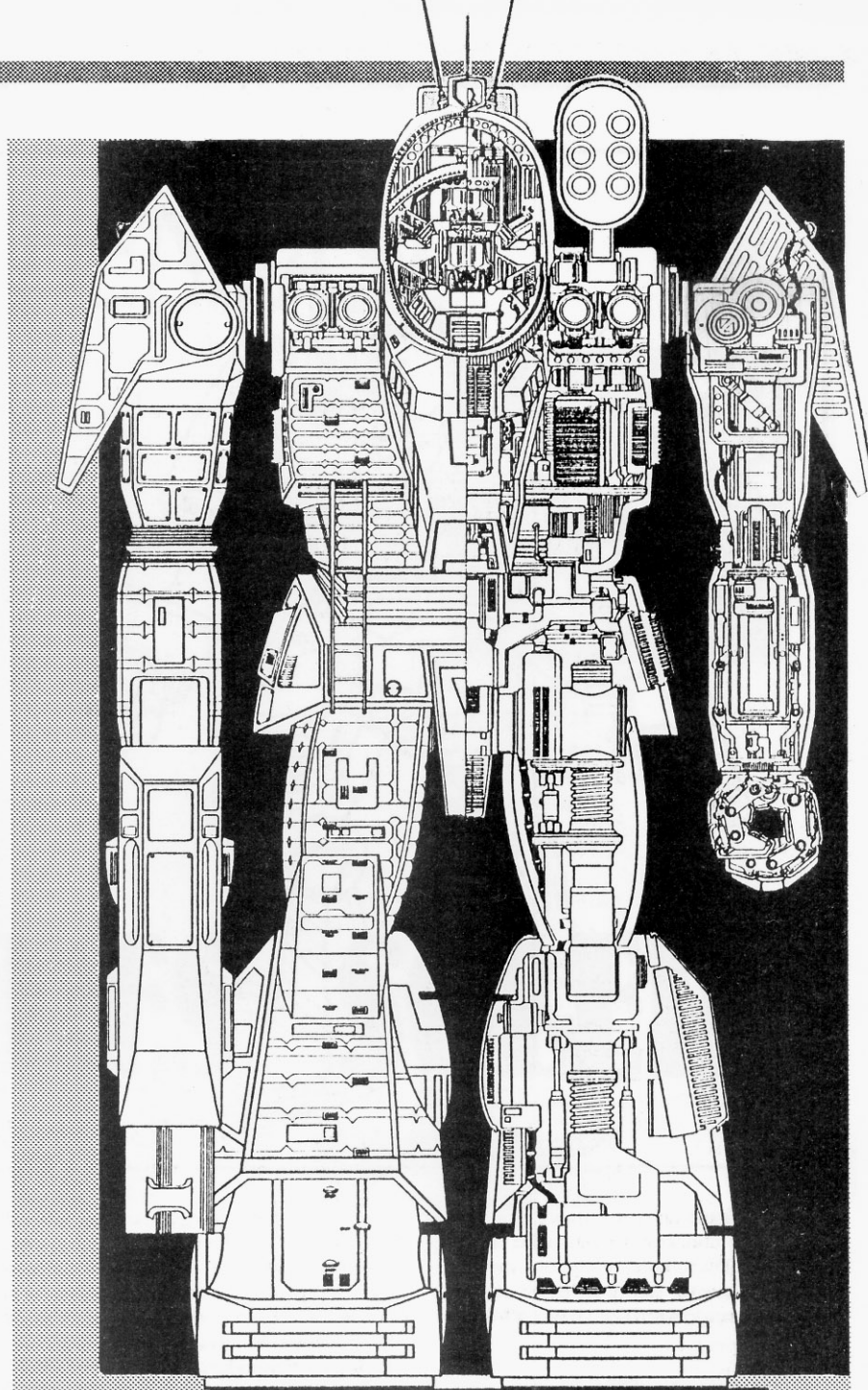
En conjunto, **BattleTech** y sus accesorios proporcionan unas posibilidades de juego muy difíciles de reunir en un juego de rol o de tablero por sí solo. La posibilidad de combinar a voluntad wargames y juego de rol no se había llevado a la práctica tan a fondo nunca tan solo **Traveller**, **AD&D** y **Warhammer** utilizan esta posibilidad, pero en ningún caso tan extensamente.

Diseños Orbitales inicia en Junio la publicación de **BattleTech** y sus suplementos. Gran parte de los problemas del **BattleTech** original habrán sido resueltos en la versión Española; **FASA** ha revisado el reglamento original del juego (que no se había revisado desde su aparición) para proporcionar una mayor exactitud en las reglas y facilidad de juego. Por su parte, **Diseños Orbitales** publicará **BattleTech** con hojas de control de Battletechs ya preparadas para su uso, con un sistema de determinación de iniciativa modificado aprobado por el diseñador e incorporando algunas de las reglas opcionales que aparecieron originalmente en posteriores suplementos pero que son lo bastante importantes como para formar parte del reglamento inicial desde el principio.

En conclusión, **BattleTech** consigue reunir en un mismo universo muchos de los elementos que hacen que un juego se juegue una y otra vez: reglas simples, diversidad de posibilidades en el mismo sistema de juego, un trasfondo desarrollado y detallado y gran margen para la incorporación de las ideas de los mismos jugadores sin destruir el equilibrio de juego.

Las Novelas de BattleTech

Existen alrededor de una docena de novelas basadas en el universo de **BattleTech**. **Timun Mas** ha emprendido recientemente su edición en castellano, con la Trilogía "El Sol y la Espada". Esta trilogía es la que obtuvo mayor éxito en EEUU y la edición de **Timun Mas** es impecable. El primer título de la trilogía, **Camino del Exilio**, describe las primeras fases de la Cuarta Guerra de Sucesión y el papel de varios personajes en ella. Es excelente como introducción al universo de **BattleTech** y para ver lo que es **BattleTech** desde la cabina de control. El autor de la Trilogía, **Mike Stackpole**, tiene una larga lista de títulos de crédito en juegos y suplementos de **FGU**, **FASA**, **TSR** y otras compañías y consigue el grado justo de estilo que más gusta a los lectores/jugadores. Actualmente, **Stackpole** está escribiendo otra Trilogía basada en el universo de **BattleTech**, llamada **The Blood Of Kerevsky** que marca un giro importante en la trama del trasfondo de **BattleTech**. El gran atractivo de las novelas de **BattleTech** es que constituyen el trasfondo del juego en sí que luego se desarrolla en suplementos y accesorios. La Trilogía recién editada por **Timun Mas** es 100% imprescindible.



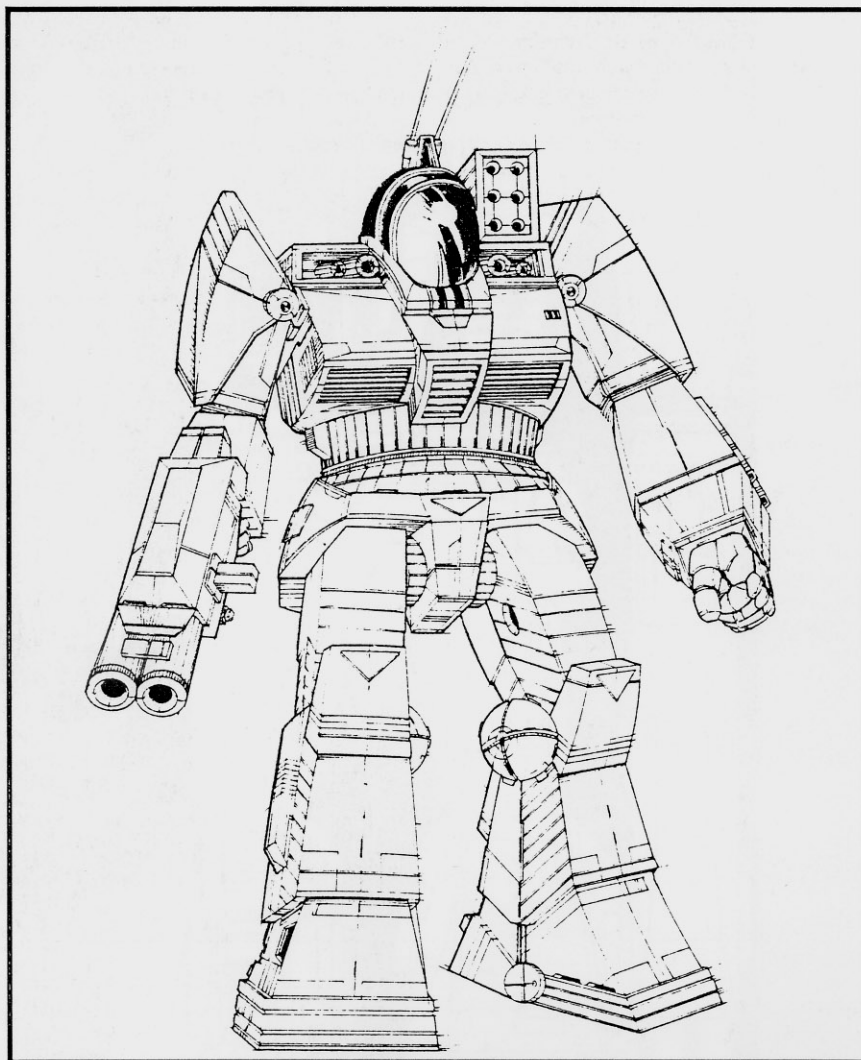
AYUDA DE JUEGO CONSTRUCCION DE BATTLEMECHS ESPECIALIZADOS

Por Jaime Molina

La idea del BergeMech es © Enrique Florensa

Uno de los atractivos de **BattleTech** es la posibilidad de diseñar Battletechs originales de acuerdo con el sistema de construcción proporcionado en el juego. A pesar de que las reglas de diseño permiten crear Battletechs muy diversos, en conjunto los nuevos mode-

los serán siempre Battletechs de primera línea sin otra función específica que la de combatir. Esta variante proporciona un número de sistemas adicionales que es posible instalar en cualquier Battletech para darle una función especializada en el campo de batalla. La totalidad de los componentes descritos en esta variante se instalan en el Módulo de Equipo y tan solo se considera su función y el porcentaje de peso que ocupan en la estructura del Battletech; los precios y disponibilidad en cada uno de los Estados Suceso-



res serán objeto de otra variante, por lo que ésta puede utilizarse sin dificultad tan solo con **BattleTech**, aunque algunos de los siguientes sistemas sólo pueden emplearse a fondo utilizando **AeroTechy MechWarrior**.

1. Equipo de Mando, Control y Comunicaciones Electrónico (EMCCE)

Se trata de una sofisticada computadora que controla cierto número de sistemas de detección, comunicaciones y apoyo táctico que permiten a un comandante coordinar las acciones de hasta un batallón de Battlemechs (32 'mechs) u otros vehículos o unidades convencionales. El sistema permite situarse en línea con satélites, cazas aeroespaciales o naves de descenso en órbita y en el espacio próximo al planeta. El uso de este sistema permite al bando que posea el Battlemech equipado con él aplicar un modificador de +2 a la tirada de dos dados para determinar la iniciativa para el Turno de Juego. Los Battlemechs equipados con este sistema son muy escasos, ya que la tecnología para reparar el EMCCE hace tiempo que dejó de existir en los Estados Sucesores y el personal de mantenimiento que existe en la actualidad no dispone de los conocimientos necesarios para efectuar más que las reparaciones de menor importancia. Además, los Battlemechs de Man-

do (como eran denominados cuando eran más frecuentes) fueron designados como objetivo prioritario al inicio de las Guerras de Sucesión y sufrieron el mayor número de bajas. El EMCCE era normalmente instalado en los *Battlemasters*, cuya cabeza había sido diseñada para acomodar dos cabinas y el EMCCE, pero varios otros modelos de Battlemechs de asalto también fueron equipados con él en algunos casos. La mayoría de *Battlemasters* existentes en el período de las Guerras de Sucesión reproducido por Battle Tech ya no disponen del sistema, pero aún conservan la segunda cabina (en la que se ha instalado un sistema de comunicaciones mucho más rudimentario pero que permite hasta cierto punto coordinar la acción de hasta una compañía de Battlemechs (12 'mechs) pero sin modificadores a la tirada de iniciativa. El EMCCE ocupa una línea en el Módulo de Equipo en el área de Cabeza y tiene un peso de 2.5 toneladas. Se indicará en el Módulo de Equipo anotando "EMCCE".

2. Equipo Electrónico de Enlace Aéreo y Artillero (E3A2)

Se trata de un sistema electrónico de enlace entre baterías de artillería o cazas aeroespaciales que permite al Battlemech equipado con él actuar como observador avanzado en el campo de batalla. El E3A2 cuenta con un

sistema que permite utilizar uno de los láseres con los que cuenta el 'mech como designador de blancos ("pintando" el hexágono o vehículo blanco) de forma que se apique un -2 a la Tirada para Impactar de cualquier Caza Aeroespacial o Batería de Artillería que ataque al hexágono o blanco. El E3A2 ocupa una línea en el Módulo de Equipo en el área de cabeza y pesa .5 toneladas. Cualquier impacto crítico en el A3E2 lo inutilizará por completo. Se indicará en el Módulo de Equipo anotando "E3A2".

3. Componentes 'BergeMech'

Se trata de una configuración especial de montantes, poleas y arneses que permiten que el Battlemech actúe como 'mech' de "recuperación", levantando o arrastrando a cualquier otro Battlemech inutilizado o inmovilizado hasta extraerlo del campo de batalla. Los BergeMechs, como se denominan normalmente, apenas cuentan con armamento ofensivo y actúan protegidos por otros Battlemechs para capturar los restos de 'mechs propios y enemigos que quedan sobre un terreno tras un combate. Los BergeMechs deben tener un peso mínimo de 50 toneladas y un Reactor de Factor 200 como mínimo. Los componentes ocupan un espacio en cada brazo y pierna y dos espacios en cada lateral del torso (derecho e izquierdo). El peso total de componentes es de 7 toneladas. Cualquier impacto en los componentes inutilizará al BergeMech para llevar a cabo su función. Se indicará en el Módulo de Equipo anotando "CBM".

4. Descargadores de Humo

Se trata de un sistema de disparo de granadas fumígenas que cubren al 'mech que hace uso de ellas (y al hexágono que ocupa) en humo. Los efectos son los mismos que los indicados en las reglas opcionales de Incendios del Reglamento de **BattleTech**. Los descargadores de Humo pesan .5 toneladas y ocupan una línea en el Módulo de Equipo. Pueden situarse en cualquier área. Cualquier impacto crítico en los descargadores de humo provocará su explosión. En el Turno de la explosión el hexágono que contenía al Battlemech se verá afectado por el humo. Se indicará en el Módulo de Equipo anotando "DH".

5. Equipo de Guerra Electrónica

Se trata de un equipo de radio de alta potencia que puede interferir en las comunicaciones de los vehículos adversarios. Pesa 1 tonelada y ocupa una línea en el Módulo de Equipo en la Cabeza de Battlemech. El bando oponente se verá sujeto a la aplicación de -1 a las tiradas de iniciativa mientras el sistema se encuentre funcionando. Se anotará en el Módulo de Equipo anotando "EGE".

6. Equipo de Contra Medidas Electrónicas

Se trata de un sistema electrónico que hace al Battlemech más difícil de detectar por medio de los sensores de detección convencionales con los que cuentan los 'mechs. Cualquier disparo dirigido a un Battlemech equipado con un sistema ECM se verá sujeto a un modificador +1 a la Tirada de Impactar si

se encuentra a una distancia superior a 6 hexágonos. Ocupa un línea en el Módulo de Equipo y pesa 1 tonelada. Puede situarse en cualquier área y se indicará en el Módulo de Equipo anotando "ECM".

7. Radar AntiAéreo Especializado

Se trata de un radar más sofisticado que el que se instala normalmente en los Battlemechs, preparado para detectar objetos voladores de alta velocidad. Puede conmutarse a cualquier sistema de armas para proporcionar una mayor posibilidad de impacto a cualquier

blanco que se encuentre en la superficie y a menos de 5 hexágonos de distancia. Por el contrario, si el Battlemech dispara contra cualquier blanco en vuelo a más de 5 hexágonos de distancia podrá aplicar un modificador de -3 a la Tirada para Impactar. El R2AE ocupa dos líneas en el Módulo de Equipo y pesa 1.5 toneladas. Deberá anotarse "R2AE" para indicarlo en el Módulo de Equipo.

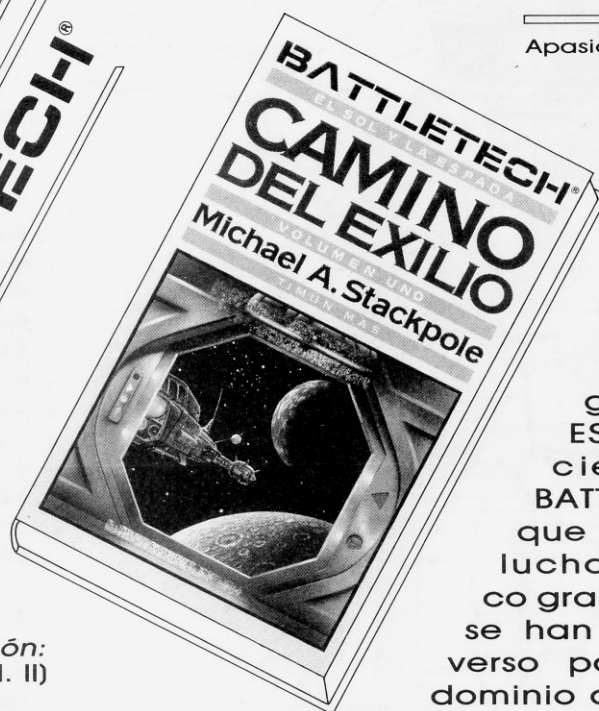
Notas:

El uso de ciertos de los anteriores sistemas puede representar una cierta ventaja para el

bando que haga uso de ellos en alguno de sus Battlemechs. Debido a lo poco frecuente y a lo poco fiable de los anteriores componentes, deberán efectuarse con éxito las tiradas de disponibilidad y de "operatividad" indicada en la siguiente tabla para ver si el sistema se encuentra funcionando (la tecnología en las Guerras de Sucesión está muy por debajo del grado en el que se encontraban los Estados Sucesores cuando se diseñaron los anteriores sistemas). Como siempre, los jugadores pueden decidir que el sistema se encuentre en funcionamiento y equilibrar el juego mediante las condiciones de victoria de la situación.

Sistema	Peso	Líneas en el Módulo de Equipo	Disponibilidad	Operatividad
EMCCE	2.5	1	11+	10+
E3A2	.5	1	9+	8+
CBM	7	6	7+	7+
DH	.5	1	10+	5+
EGE	1	1	11+	10+
ECM	1	1	9+	7+
R2AE	1.5	2	10+	10+

BATTLETECH®



Apasionantes novelas basadas en el juego BattleTech

TIMUN MAS entra en la aventura de la ciencia ficción. *Camino del exilio* inicia la trilogía EL SOL Y LA ESPADA, perteneciente a la serie BATTLETECH, en la que se narra la feroz lucha entre los cinco grandes imperios que se han repartido el universo 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

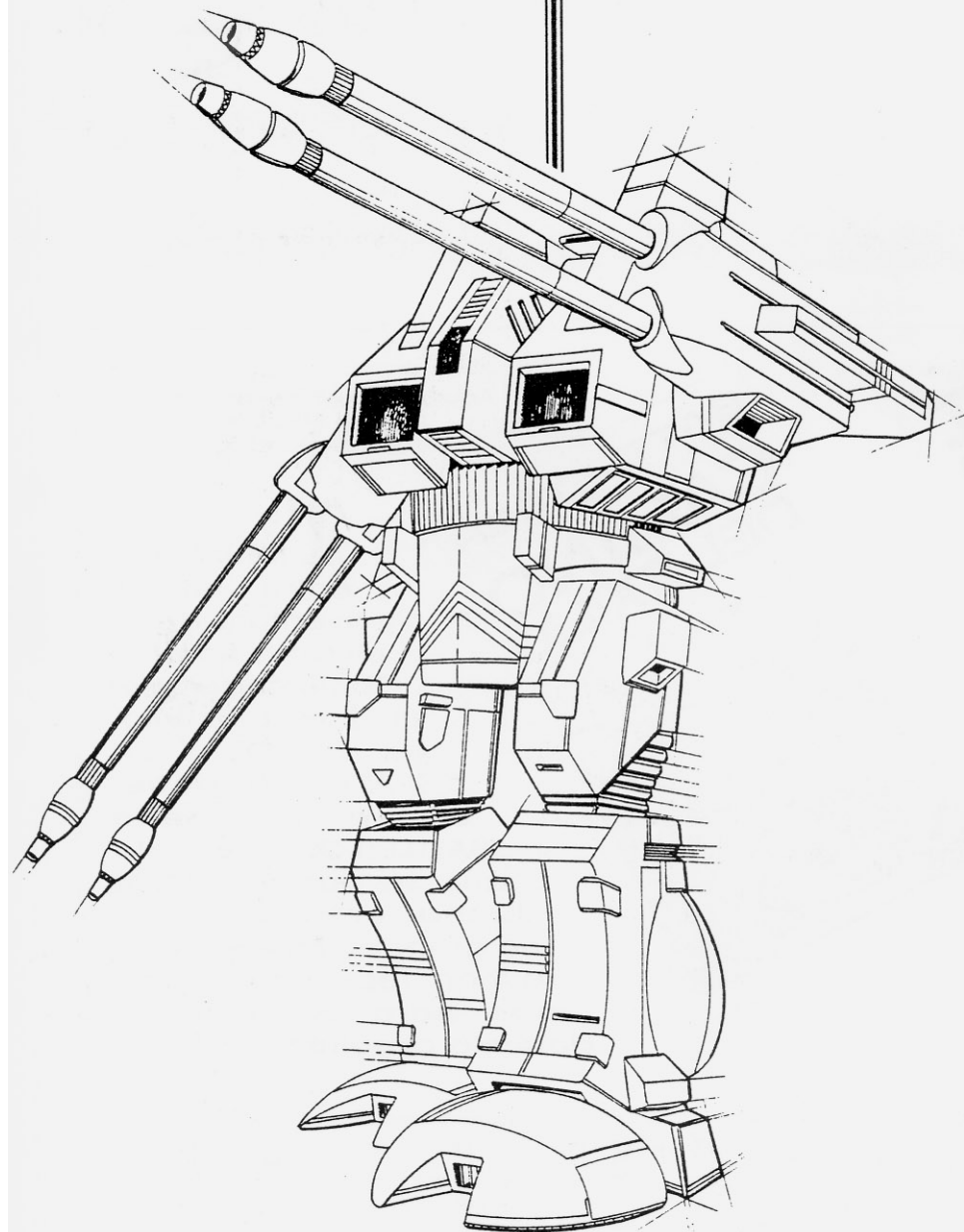
ESCENARIO BATTLETECH: SITUACION DE COMBATE T1 EMBOSCADA EN KITTY

Por Jaime Molina

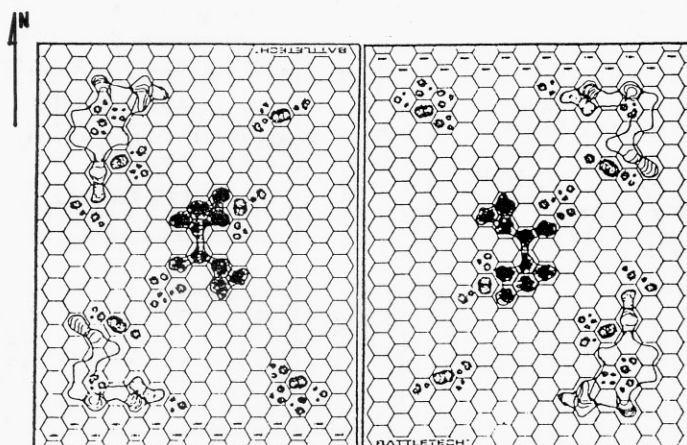
Kittery, Marca Capelense, Federación de Soles, 27 de Noviembre de 3026: En el transcurso de un ejercicio rutinario con el batallón de adiestramiento a su mando, el Comandante Justin Allard descubrió que una fuerza de Battlemechs Capelenses infiltrada en el planeta se disponía a tender una emboscada a su unidad. Atacados por doce *Cicadas*, los MechWarriors del batallón de adiestramiento quedaron al mando del Teniente Redburn, mientras Allard se disponía a bloquear el paso de otro de los atacantes: un *Rifleman* de 60 toneladas. El Battlemech de Allard, un *Valkyrie* de 30 toneladas, tenía pocas probabilidades de enfrentarse a un 'mech pesado como el *Rifleman* y derrotarle en igualdad de condiciones, pero si el *Rifleman* unía su potencia de fuego a la de los *Cicadas* su unidad sería aniquilada. Interceptando al 'mech enemigo antes de que éste pudiera acercarse a donde tenía lugar el combate principal, Allard se dispuso a rechazar al *Rifleman* o cuanto menos ganar algo de tiempo...

PREPARACION DEL JUEGO

Los Tableros de Juego se colocarán en la disposición indicada. Deberá utilizarse una Hoja de Control de Battlemech para el *Rifleman* y preparar una para el *Valkyrie* (las características de este 'mech ligero están indicadas en la página siguiente). Emboscada en Kittery debe jugarse con las reglas Lanza de Combate del Reglamento de BattleTech. El Defensor sitúa su Battlemech primero en cualquiera de los tableros de juego, en un



ERY



Hexágono de Bosque Denso, con cualquier encaramiento. El Atacante entra en el Turno 1 por cualquier hexágono del borde Este y tiene la Iniciativa automáticamente en los dos primeros turnos.

Defensor

RFL-3N *Rifleman* (Gray Noton; Pilotaje : 5, Disparo : 3)

El *Rifleman* de Capet está en perfecto estado.

Atacante

VLK-QA *Valkyrie* (Comandante Justin Allard; Pilotaje: 4, Disparo: 3)

El *Valkyrie* de Allard está en perfecto estado.

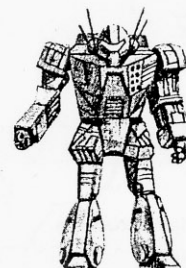
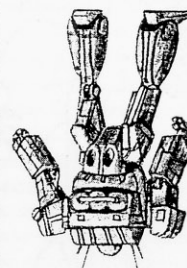
Condiciones de Victoria

El objetivo de Allard es mantener su *Valkyrie* funcional durante 12 Turnos de Juego o destruir o inmovilizar al *Rifleman*. El *Valkyrie* estará funcional siempre que sea capaz de moverse y utilizar alguna de sus armas. El objetivo del *Rifleman* es destruir o inmovilizar al *Valkyrie* y abandonar el área de juego por cualquier hexágono del borde Este antes de que transcurran 12 Turnos de Juego. Si el *Rifleman* destruye o inmoviliza al *Valkyrie* pero no puede abandonar el área de juego por el borde Este antes del Turno 12 el *Valkyrie* gana.

Reglas Especiales

Los hexágonos de Terreno Acuático de ambos Tableros no existen. Deberán considerarse hexágonos de Terreno Abierto de Elevación 0. Las Reglas Opcionales de Incendios y Propagación de estos están en vigor, así como la Regla Opcional de Eyección de la Cabina.

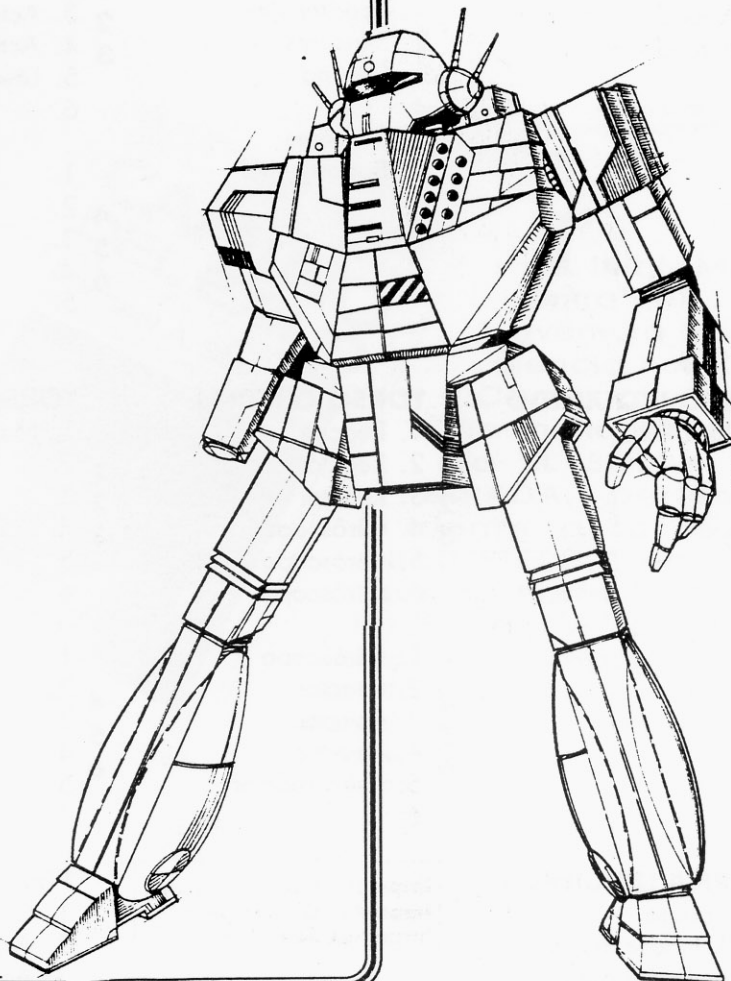
VLK-QA Valkyrie



VLK-QA Valkyrie

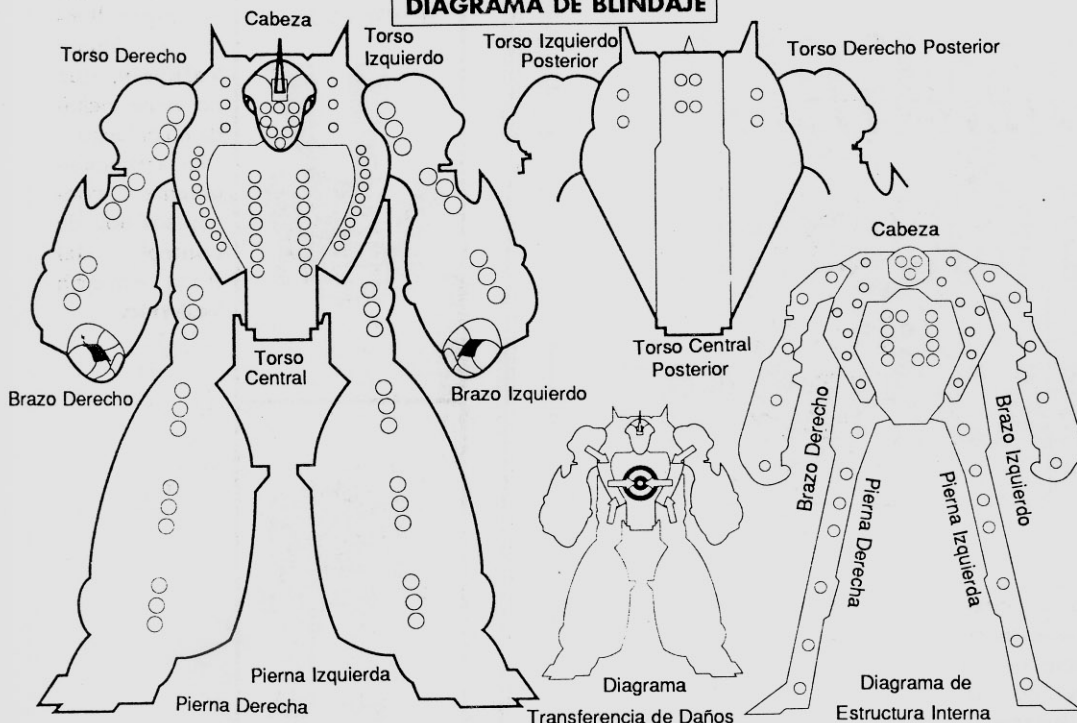
Esta es la ficha correspondiente al 'mech **Valkyrie**, que no viene incluida en el juego.

En la página siguiente encontrarás la hoja de control del Battlemech **Valkyrie**.



BATTLETECH®

DIAGRAMA DE BLINDAJE



CARACTERISTICAS DEL 'MECH

Modelo: VLK-QA Valkyrie
Tonelaje: 30 Toneladas
Puntos de Movimiento:
Andando: 5
Corriendo: 8
Saltando: 5

ARMAMENTO

Nº	Tipo	Loc.
1	MLA 10	TI
1	LASER MEDIO	BD

MUNICION

Obuses de cañón automático _____
 Projectiles de ametralladora _____
 Salvas de MCA _____
 Misiles por salva _____
 Salvas de MLA _____ 12
 Misiles por salva _____ 10

CARACTERISTICAS DEL MECHWARRIOR

Nombre: _____
 Habilidad de disparo: _____
 Habilidad de pilotaje: _____
 Heridas: (Número de consciencia)
 1º 2º 3º 4º 5º 6º
 (3) (5) (7) (10) (11) (Muerte)

MODULO DE TEMPERATURA INTERNA

30 Desconexión
 29
 28 Explosión munición: Se evita con 8+
 27
 26 Desconexión: Se evita con 10+
 25 -5 Puntos de Movimiento
 24 Modificador -4 al disparo
 23 Explosión de munición: Se evita con 6+
 22 Desconexión: Se evita con 8+
 21
 20 -4 Puntos de Movimiento
 19 Explosión de munición: Se evita con 4+
 18 Desconexión: Se evita con 6+
 17 Modificador -3 al disparo
 16
 15 -3 Puntos de Movimiento
 14 Desconexión: Se evita con 4+
 13 Modificador -2 al disparo
 12
 11
 10 -2 Puntos de Movimiento
 09
 08 Modificador -1 al disparo
 07
 06
 05 -1 Punto de Movimiento
 04
 03
 02
 01
 00

BRAZO IZQUIERDO

1. Hombro
2. Actuador brazo
3. Actuador antebrazo
4. Actuador mano
- 5.
- 6.
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

MODULO DE EQUIPO

CABEZA

1. Soporte vital
2. Sensores
3. Cabina
- 4.
5. Sensores
6. Soporte vital

BRAZO DERECHO

1. Hombro
2. Actuador brazo
3. Actuador antebrazo
4. Actuador mano
5. Láser Medio
- 6.
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

TORSO IZQUIERDO

1. AMLA 10
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

TORSO CENTRAL

1. Reactor
2. Reactor
3. Reactor
4. Giróscopo
5. Giróscopo
6. Giróscopo
1. Giróscopo
2. Reactor
3. Reactor
4. Reactor
5. Retrorreactor
- 6.

TORSO DERECHO

1. Munición (MLA)
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

PIERNA IZQUIERDA

1. Cadera
2. Actuador muslo
3. Actuador pierna
4. Actuador pie
5. Retrorreactor
6. Retrorreactor

Impactos Reactor ○○○○
 Impactos Giróscopo ○○
 Impactos Sensores ○○

TOTAL DE RADIADORES

○○○○○○○○○○○○

PIERNA DERECHA

1. Cadera
2. Actuador muslo
3. Actuador pierna
4. Actuador pie
5. Retrorreactor
6. Retrorreactor

¡2 TIENDAS!



Gran Vía C.C. 519
08015 Barcelona
Tel. 254 67 50



"PEDRALBES"
Tienda nº 26
Av. Diagonal 609-615
08028 Barcelona
Tel. 419 06 74

BILLARES SOLER

Jocs i Coses



UN CAPAZO DE ERRORES

Por Colombina

Dejadme que os cuente una historia. Había oído hablar muy bien de **MERP**. Quería comprármelo (en inglés), pero me enteré de que pronto saldría en castellano, así que decidí esperar. En cuanto salió, me lo compré. Y al cabo de poco tiempo empezamos a jugar (el tiempo justo de leerme el reglamento). Cual no sería mi sorpresa al tirar el primer crítico de perforación y sacar un 90. ¡No estaba en la tabla! ¿Y ahora que hago?

Fuí a pedirle el original inglés a un amigo mío que lo tenía. Y al pedirselo le comenté lo que había pasado. Al tirar un crítico, no estaba en la tabla. Su respuesta me sorprendió: "Es el de cincuenta-y-algo a sesenta-y-tantos, ¿no?". Resulta que en la tabla de críticos de magia también faltan algunos. Lo peor fué que entonces comentando las cosas vimos que los orcos de la versión castellana llevan un motor nuevo, suponemos, porque van mucho más deprisa. Empezamos a comprobar y decidí que lo mejor era que me llevara el original inglés y comprobar todo el libro para corregir los errores y así poder jugar.

Debo aclarar que como mi amigo también juega, me pudo dejar el inglés durante poco tiempo, de modo que tuve que corregir rápidamente y s's que no he corregido todos los errores. Otros los he considerado más como "cosas curiosas" que como errores propiamente dichos. Además solamente las tablas están corregidas, aparte de algún que otro error demasiado evidente que he visto posteriormente. Evidentemente no me he fijado en cosas tales como errores mecanográficos (que los hay), sino solamente en los errores que "molestan" para jugar.

Vamos por ellos.

En la página 25, donde habla de las bonificaciones especiales dice: "la bonificación por desarrollo físico es el número de puntos de vida que puede perder un personaje antes de **morir**." Si miramos en las páginas 17, dice que la habilidad de desarrollo físico "representa la capacidad de un personaje para resistir el dolor, los traumas y las hemorragias" y que "la suma de bonificación para esta habilidad se llama **total de puntos de vida**

del personaje: el número de impactos que un personaje puede recibir (...) antes de **quedar inconsciente**", aclarando que para que el personaje muera ha de recibir más impactos que la suma de sus puntos de vida y su constitución. Así pues, lo que dice en la página 25 es erróneo.

En la página 36, donde dice "Listas de subterfugio" debería decir "Listas de sortilegios".

En la página 47, el precio base de una vara no es de 20 mo sino de 30 mo.

En la página 68, el sortilegio de nivel 7 de la lista de ilusiones, Fantasma I, no dura 10 min./nivel sino 1 min./nivel.

En la página 69, en la lista de vías de los sortilegios, el sortilegio de nivel 10, signo de aturdimiento, no ocupa 30 cm² sino 30 dm³. Digamos de paso que al final del nombre del sortilegio de nivel 7, runas III hay un 1 que no sabemos que pinta.

En la página 70, la lista de las vías de la esencia, el sortilegio de nivel 8, localización, tiene un alcance de 30 m. y no 130 m. Además, no ha quedado bien puesto en la columna correspondiente.

En la página 72, en el sortilegio de nivel 9 de la ley del hielo, invocar el frío, dice que es "igual que el Canto de las Llamas en la lista de Ley del Fuego...". En dicha lista (página siguiente) no hay ningún sortilegio con este nombre. Se refiere al sortilegio de nivel 7, invocar las llamas.

Si alguien consulta rápidamente la tabla correspondiente a los sortilegios a la ley del viento en la página 74, que vaya con cuidado. El sortilegio de nivel 7, vacío, tiene sus características corridas de columna.

El alcance de la gran canción (página 76, lista de control del sonido) es "como la canción", mientras que en la misma lista, el alcance de amplificar canción III es "3 veces la canción".

En la página siguiente, en las vías del movimiento, el sortilegio nadar verdadero (nivel 10), dura 5 minutos por nivel y no un minuto por nivel.

El nombre del sortilegio de 2º nivel de las vías de la superficie (página 80) es alivio de quemadura/congelación I y no alivio I de quemadura/congelación. En la misma lista, el sortilegio de nivel 5 es alivio de quemadura/congelación II, aunque el II se haya ido a

hacer compañía a la área de efecto.

En la página siguiente, en la lista de defensa contra sortilegios, el sortilegio de nivel 7 (neutralizar maldición), tiene un alcance de 3 m, no de contacto.

En la página 85, la lista de creaciones, el sortilegio de nivel 6, muro de madera, el área de efecto es de 3m x 6m x 5 cm y la duración de 1 min./nivel. Es lo que dice en el libro, pero se ha "enganchado" una cosa con la otra y si se mira para una consulta rápida puede despistar mucho.

En la página 151, en el último párrafo de la descripción de Falcón, cuando habla de la llave que éste posee dice "ver M-6.2 en el nº 5e". Debería decir "ver el nº 6e en M-6.2".

En la página 163, en la explicación **, el ataque de tamaño mediano es de 3,1 a 15 m (no de 1,1 a 15 m).

En la página 168, el alcance básico de la ballesta no es "con asterisco": uno **si** puede moverse con una ballesta cargada y lista para disparar. En la página siguiente se ha omitido que a un alcance básico de 30 (un arco largo, por ejemplo) corresponde un alcance corto de 03-30, un alcance medio de 30, 1-60, un alcance largo de 60, 1-90 y un alcance máximo de 90, 1 a 120.

La página 170 (críticos de aplastamiento y tajo) no puede ser consultada con rapidez si no os marcáis con lápiz donde empieza y donde termina cada descripción y el final de la misma, lo cual hace que alguna de las dos partes parezca que corresponda al crítico anterior o al posterior. Todos empiezan exactamente en la línea en que hay los números, con excepción del crítico 97-99 de tajo, que empieza una línea antes.

En la página siguiente faltan los críticos correspondientes al 90 (¡os lo decía al principio!). Serían algo así:

Perforación: Golpe a través de ambos pulmones. Caído e inconsciente. Muere en 6 asaltos.

Desequilibrio: Golpe inspirado en la espalda. Vuela m. y cae de cara. Daño grave en los nervios. Paralizado de cintura para abajo.

Además en la misma página, el crítico de desequilibrio 97-99, el efecto que dice que el arma de filo o contundente según la versión inglesa es para cualquier arma a una mano (¡también las de asta!). También el crítico 11-

116 de perforación resulta en una pérdida de 12 pv/asalto.

En la página 176 faltan los críticos 51-65 que serían algo así:

calor: la ropa se enciende. -12 pv. El fuego dura 2 asaltos. 8 pv por cada asalto encendido.

Frío: Golpe frío en la espalda. -9 pv. 2 pv por asalto. Todo objeto de madera en la espalda queda inservible y quebradizo.

En la página 177, el crítico de electricidad 91-96, no es sólo que la armadura no se pueda quitar, sino que no se puede mover.

En la página 178, en los modificadores del atacante debe suprimirse el +20 si el blanco se encuentra en la zona central del sortilegio.

En la página 179, en la Tabla de Maniobras de Movimiento, los encabezamientos de las columnas deben ser: rutina, fácil, escasa dificultad, **dificultad media**, **difícil**, **muy difícil**, **extremadamente difícil**, locura completa y absurdo. Debo decir que en el original también está equivocado, pero es evidente que debe ser así por cuestiones de coherencia del juego.

En las páginas 181, 181 y 182, donde dice 07-75 debe decir 05-75.

En la página 184, la bonificación en el arma principal de un guerrero de nivel 8 es 110 y no 101 (tendría menos que un guerrero de nivel 7).

En la página 185, la bonificación de abrir cerraduras de un mago de nivel 4 es de -10, y la de desactivar trampas de un mago de nivel 6 es -20. Además la bonificación de desactivar trampas de un montaraz de primer nivel es -20.

En la página 186, la velocidad de un caballo (que no está puesta) es de 48 m./asalto y la capacidad de una mula o un burro es de 125 Kgr (no 175). Por si a alguien le interesa, la medida de una barca pequeña es de unos 3 m., la de una mediana es 6 m. y la de una grande 9 m.

En la página 187 se han cambiado los nombres de algunas hierbas. Así, se ha puesto Garrig en lugar de Gariig, Kilkamur en lugar de Kilmakur y Kalgul en lugar de Klagul. Por cierto, Culkas cura 1m² de quemaduras, aunque m² en lugar de m2.

Y ahora llegamos a lo mejor, porque en las tablas de las páginas 194 y 195 si hay algo que éste bien es por pura casualidad.

Para empezar, los siguientes animales y monstruos no son MR (muy rápidos) sino MdR (moderadamente rápidos): Alce, antílope, ballena, lagarto grande, poney, kraken pequeño y todos los tipos de orco.

Además los pv de un jabalí son 110 en lugar de 30, la BD de una araña pequeña es de 10 en lugar de 5 y la de un felino mediano es

35 en lugar de 25. la bonificación ofensiva de un poney es de 30 en lugar de 35 y la de un orco fuerte es de 75 en lugar de 60.

Por cierto, atención a los magos: en la hoja de personaje (página 196), los cuadraditos de "grados 5%" y "grado 2%" están mal separados en las habilidades mágicas: deberían estar separados como en el resto de habilidades.

Aparte de esto (y después de haber devuelto el libro en inglés) me di cuenta de que algunos animales tienen tamaño "L" cuando las abreviaciones posibles son D, P, M, G, o E (los tamaños y los tipos de ataque no los había repasado). Es de suponer que son animales grandes (G), del inglés *large*. Asimismo es de suponer que en los ataques "To" significa "Topetazo", aunque no lo diga en la tabla CST2 y que "Co" significa "Colmillo". También supongo que el ataque del kraken "Pr", es lo que en la tabla CST2 se ha puesto "Apr" (apresar).

En cuanto a las "cosas curiosas" que he encontrado, os comentaré sólo unas cuantas, como por ejemplo que en la página 15, en la tabla de razas en el inglés se separan las razas no humanas por grupos raciales y los humanos van todos juntos, mientras que en la versión castellana se han separado de una manera aleatoria, sin obedecer a ningún criterio (al menos que yo pueda descubrir). Además durante todo el libro no se sigue ningún criterio para poner o no el signo "+" delante de un número: es sobretodo chocante ver cosas como +0, como si el cero pudiera ser negativo. El lío que se hacen con este signo es realmente divertido en las tablas generales de los personajes, donde a pesar de indicar al final que los que no llevan "-" son positivos, hay algunos signos "+" repartidos (¿Será para hacer bonito?). Lo mismo que he dicho para la tabla de acciones de la página 57, que en inglés están agrupadas (y separadas) según el orden de acciones dentro del asalto, mientras que en castellano se ha suprimido esta separación. Finalmente es chocante como se han ordenado los modificadores según la distancia en la tabla de sortilegios básicos (atención al 0 de 3,1 a 15 m., se ha de buscar para encontrarlo): no están ordenados ni por filas ni por columnas, sino en el desorden más completo.

Y lo dejo aquí, porque ya he dicho que sólo he podido repasar superficialmente la versión inglesa del juego. de todas maneras, una buena noticia: una fuente generalmente bien informada me ha comunicado que en la segunda edición (que ya se puede encontrar en las tiendas) se han corregido >"unos pocos errores". No se cuales se han corregido, pero si son unos "pocos", seguro que esta lista os sigue siendo útil.

EL AÑO DE STAR WARS

Hasta
1987

Hubo juegos de rol
de ciencia ficción

en
1987

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

desde
1987

STAR WARS

es

el juego de rol
de ciencia ficción

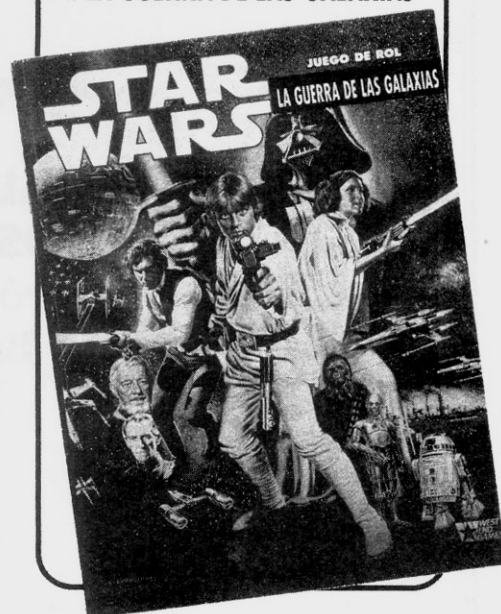
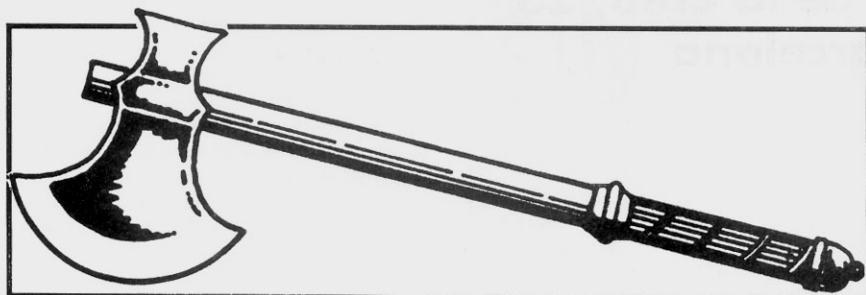
en
1989

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

1990

es

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



DISEÑOS ORBITALES ANUNCIA LA APARICION DE

BATTLETECH

EL JUEGO DE TABLERO Nº1 ACTUALMENTE EN ESTADOS UNIDOS

DIA 30 DE JUNIO

PRESENTACION SIMULTANEA EN TODA ESPAÑA

Con la colaboración de las principales tiendas del país, Club Mordor, Club Héroe y Club Jolly Roger que te brindarán la oportunidad de aprender a jugarlo

Si deseas recibir la invitación, que te dá derecho a una imprescindible sorpresa para disfrutar al máximo de

BATTLETECH

**escribenos cuanto antes,
incluyendo tus datos personales a:**

**ESPECIAL PROMOCION BATTLETECH
DISEÑOS ORBITALES S.A.
C/ Pedró de la Creu, 23
08034 Barcelona**

TRAED AL "LOBO NEGRO"

Por Salva G.T.

Se recomienda leer este módulo al completo y no por partes. Se trata de un grupo de cuatro a seis jugadores, no es necesario que tengan experiencia. Además, la introducción aclara que los personajes no necesitan "backgrounds" interrelacionados con otros PJ's.

INTRODUCCION

Yavin -Planeta jungla—base rebelde secreta - Sala de reuniones del Alto Mando - Noche: los protagonistas llevan 20 minutos esperando. El ambiente es tenso; recuerda al que existía en los antiguos aviones cuando los paracaidistas debían saltar sobre su objetivo. Se les ha dicho por los intercomunicadores que se presenten sin perder tiempo en el recinto en el que se hallan, pero no han sido informados del por qué. Para llegar hasta allí han necesitado pasar por estrictos controles y su targeta de identificación ha sido comprobada cientos de veces (¡o eso les parece a algunos de ellos!). Entre sí no se conocen; pueden llegar a recordar alguna cara, pero si tuvieran que llamarles por el nombre, no se atreverían ("¿John?! ... o ... ¿Pete?! ... o ...").

SU MISION

De repente, las puertas se abren y en el cubículo penetran el Comandante de los Servicios de Información, Hoag Tasked, y tres de sus ayudantes más directos. Los personajes lo conocen y solo con verlo se asustan, ya que han oído decir que las misiones que suele asignar son de lo más su... eeeh!; digo, arriesgados (perdón, ha sido un lapsus). Es de aquellos tipos de los que es difícil apartar la genialidad de la locura. Con un tono totalmente sereno, pero no monótono, Hoag empieza a hablar:



- "Caballeros,... les hemos elegido por sus facultades, y porque sus expedientes no aparecen en los archivos del Imperio, para una misión de alto secreto. Se les recuerda que todo lo que se mencione aquí no debe repetirse ante personas ajenas a esta reunión y que además han prometido acabar con nuestros opresores, poniendo sus intereses personales y vida al servicio de la Rebelión (Paasa). Nos hemos enterado que Rask Atdar, cerebro del Servicio de Información del Imperio, tomará unas vacaciones; para llevar a cabo ese descanso, ha escogido el crucero interestelar de placer que realiza la nave "Lord Tarkin" desde Tatooine hasta Endor en dos semanas. Deben introducirse en la nave como simples pasajeros, cada uno hospedado en habitaciones separadas o como máximo en grupos de dos, y secuestrar al terrible "Lobo Negro" del Imperio. Es necesario traerlo vivo, ya que posee información indispensable para nuestros futuros planes. Para ese fin, dispondrán de pistolas aturdidoras (mucho más ligeras que los blasters comunes y con un tamaño reducido) y algún tipo de arma blanca de su elección. Existe un problema: la huida. Hasta el crucero, llegarán en la nave oficial de la compañía turística, por lo que no dispondrán de nave privada para escaparse. Calculen apropiadamente ese inconveniente y solucio-

nenlo antes de actuar. Diríjanse ahora hasta sus habitantes, recojan su equipo y despeguen hacia Tatooine, donde deberán contactar con nuestro agente. ¡Buena suerte, aunque no deberán contar con ella, sino con su cerebro y sangre fría!"

Si durante el discurso, cualquiera de los personajes se atreve a interrumpirlo, Hoag lo fulminará con la mirada y la pregunta del jugador quedará en el aire, ya que el Comandante explica lo necesario y preciso.

PARTIDA HACIA TATOOINE

Las armas que se les darán deberán ser debidamente camufladas. Acto seguido, se les trasladará desde Yavin hasta un carguero comercial que realiza la ruta hasta Tatooine, dejándolos en el astropuerto del desértico planeta de los dos soles. (Durante el viaje, puede aparecer alguna partida de piratas espaciales, pero no es recomendable, ya que más adelante les esperan otras emociones).

COMO CALIENTAN LOS SOLES AQUI EN TATOOINE...

Antes de partir, los personajes (o sólo a uno de ellos) se les habrá dicho que busquen a su contacto, que se llama John "Lucky" Janolton. Se le puede localizar en alguna de las cuatro



salas de juego existentes en el astropuerto de Tatooine. Es fácilmente reconocible: siempre lleva una chaqueta negra con las mangas plateadas; su ojo izquierdo está tapado con un parche; su labio superior luce un fino mostacho; lleva botas altas hasta las rodillas; su oreja derecha está adornada con un pendiente en forma de trébol.

De Yavin hasta Tatooine hay 22 días de navegación interestelar, por lo que los personajes se podrán conocer y tantear apropiadamente. El "Lobo Negro" tiene previsto iniciar el cruce 26 días después de su partida del planeta-jungla, pero esto no lo deberían averiguar los jugadores.

Una vez en el astropuerto, buscarán alojamiento y, es de suponer, a "Lucky". A cada uno se le ha asignado una cantidad de 3000 créditos para la reserva del cruce y 5000 más para gastos. El precio del billete está calculado considerando que se alojarán en habitaciones de tipo medio-alto, pero si quieren acomodarse en el "Lord Tarkin" de manera más ostentosa o de baja calidad, eso queda a juicio del árbitro y de los jugadores (aumentando o disminuyendo el precio en 1000 créditos), aunque "Lucky" ya ha conseguido reservas para todos (que le deberán abonar).

BUSCANDO AL HOMBRE

Encontrar a su contacto les costará un par de días o superar una tirada de "Bajos Fondos" de 20. Al final lo encontrarán en "El As de Carbono". Estará situado en una mesa de juego, mirando atentamente a sus contrincantes, por lo que los personajes no deberían distraerlo,

ya que si lo hacen le sentará muy mal y en un principio se negará a colaborar del todo si se encuentra en la sala el que lo ha interrumpido; el juego es sagrado para él. Cuando se levante de la mesa, los personajes se identificarán con la siguiente frase: "Un buen póker de reyes puede atrapar hasta a un lobo negro". Janolton se apartará de la barra donde se había instalado y, sin hacer ninguna señal, tomará la copa que le acaban de servir, dirigiéndose hacia un rincón bastante apartado del bullicio de la sala. Cuando todos se reúnan en el reservado, empezará a explicar ciertos detalles indispensables. En su casa tiene los pasajes para el cruce (3000 por cada uno más 500 por sus servicios) y el transporte de la compañía parte dentro de tres días (lo que quiere decir que el "Lobo Negro" ya estará a bordo instalado). Ha logrado averiguar, gracias a ciertos contactos entre los burócratas del Imperio, que la presa irá acompañada de un fuerte cuerpo de guardia, pero que no se tratan de tropas de asalto, sino de elementos especialmente adiestrados para la seguridad de altos jefes. Sabe también que han cogido aposentos en la parte más lujosa de la nave, pero no ha podido averiguar ni en que Ala ni en que Nivel se encuentran. A pesar de todo, le han sido facilitados ciertos códigos de seguridad: uno de ellos sirve para desbloquear la puerta de Rask y otro para abrir las compuertas del ascensor en el nivel en el que se encuentra. "Lucky" les pide que le acompañen hasta su vivienda para darles todo el material. Cuando se levanten, verán (tirada de "Percepción" de 15) como alguien que estaba situado justo detrás, también se alza y

se larga apresuradamente. Si no dejan que se vaya (tirada de "Buscar" de 15) y lo aturden, evitarán males mayores; si se escapa o no se fijan en él, sucederán ciertos desagradables acontecimientos, que se relatan en el siguiente apartado.

LAS RATAS DE TATOOINE ("...UN DÍA DE ESTOS LIMPIARE ESTE ASTRO-PUERTO DE TODA LA ESCORIA...", Space Travis).

Antes de entrar en la vivienda de "Lucky", algún árbitro benévolo puede utilizar la Fuerza de algún personaje para avisarles, pero si no es así, cuando Janolton entre por la puerta, dejará de ser "afortunado" por bastante rato, ya que una ráfaga de blaster aturridor lo fulminará en el acto. En el interior cuatro alimañas urbanas aguardaban y empezarán a disparar contra todo objetivo que se mueva; buscan los pasajes para introducirse en el cruce y poder robar a sus anchas, pero no los han encontrado gracias a la habilidad que tiene el jugador interplanetario en "Esconder". Cuando los ladrones vean que tienen unos contrincantes duros de pelar, intentarán irse por el tejado, pudiéndose dar una interesante persecución que entretenga a los jugadores, aunque luego deberán eliminar todo rastro que dejen y se les recuerda que llevan pistolas aturridoras (a menos que cojan los blasters de los malecheros, que también están en posición de "aturdir"), dejando a su paso vengativos enemigos, que pueden ir con el cuento a las autoridades (uno de los ladrones debe

quedar vivo o escapar como mínimo, ya que es indispensable para la evolución del módulo).

Si a "Lucky" Janolton lo aturden, no pueden esperar a que se recupere, ya que al lugar de los hechos acudirá rápidamente un control imperial para poner orden y averiguar lo que ha sucedido. Si "buscan", con un 15 encontrarán las tarjetas con los códigos (entre otros programas ordinarios) y con otro 15, los pasajes (entre una antigua baraja de cartas, la favorita de "Lucky", por su rareza y antigüedad). Los códigos son tres:

"N-14-142-6776"; "N0-5-521-4332"; "AS-14-014-5231". El primero facilita el acceso a la habitación, el tercero abre las puertas del ascensor y el segundo no sirve para nada. Una vez que tengan todo, deberán irse sin tardar, dejando a su contacto en el suelo inconsciente; cuando se recupere, explicará a las autoridades pertinentes que lo ha agredido algún mal perdedor (Además... ¡No tiene amigos en todas partes!).

Si por cualquier cosa no consiguieran los pasajes ni los códigos, deberán comprar los primeros en el mercado negro (4000 créditos cada pasaje de clase media) y los segundos se deberán sustituir con una tirada de "Programar/Reparar Computadoras" de 25.

BIENVENIDOS AL "LORD TARKIN"

Después de todos los líos, los personajes se embarcarán en la nave-enlace que lleva a algunos pasajeros hasta el crucero de recreo.

Cuando lleguen a bordo del "Lord Tarkin", el ambiente debe parecerse a un episodio de "Vacaciones en el Mar": trato meloso, agobiante y casi vomitivo para un cortido héroe de la Rebelión ("...¡Puff! ¡Vaya decadencia!.."). Este trato cambiará dependiendo de la clase que hayan escogido. Se les indicará las habitaciones: "Sector Sur, Nivel Siete, habitación 77 (o 76, o 75, o...)". Gracias a estas indicaciones, pueden llegar a averiguar la posición de los aposentos de Rask (la N de Norte, el 14 es el nivel y el 142 el número de la habitación); si no se han dado cuenta, se les puede facilitar una tarjeta codificada (parecida a las que ya poseen) con el siguiente código: "S-7-77-3321" o "S-7-76-3322" o...

Las características del "Lord Tarkin" son similares a todos los cruceros de recreo intergalácticos, pero de poca capacidad: 1500 pasajeros, toda clase de servicios (desde tiendas libres de impuestos hasta gimnasios), habitan toda clase de personas y de razas, etc. Tiene una peculiaridad: siempre se mantiene en el espacio y los suministros (tanto de combustible como de alimentos), así como los pasajeros, llegan hasta el crucero mediante naves nodriza. Cuando los personajes desembarquen en él, verán que allí mismo puede encontrarse su vía de escape: pequeñas naves recreo, con una autonomía máxima de vuelo de cinco días (cuando están del todo repostadas) y con una capacidad de piloto, copiloto y dos pasajeros (cuatro personas en total); en los hangares se encuentran hasta diez de estos artefactos.

DISFRUTANDO DEL VIAJE

Cuando se amolden al lugar (un par de días), podrán empezar a hacer pesquisas. Si no han descubierto todavía el lugar de donde se ubica el potencial secuestrado (Ala Norte-Nivel 14-habitación 142-Código secreto 6776), pueden averiguarlo preguntándolo disimuladamente al personal de a bordo o, también, en una de las salas de juego verán como cuatro individuos de compleción fornida van apartando a los pasajeros, para así dejar paso a un tipo de pelo negro, pobladas cejas negras y ojos azabache, tremendamente pálido y acompañado de dos mujeres (cada una colgada de un brazo). Detrás cuatro hombres más cierran el séquito, causando gran impresión entre la congregación. Aunque los jugadores no lo deben saber, Rask lleva una guardia personal de 25 hombres, todos ellos acomodados en el Nivel 14; no van uniformados con ropas del Imperio y son grandes expertos en la defensa y el ataque; cuando acompañan a su jefe, portan pistolas aturdidoras camufladas en sobaqueras (debajo de los amplios gabanes negros que visten) y en el Nivel 14 llevan blasters pesados (5D de daño). Además, el crucero cuenta con un cuerpo de seguridad privado compuesto por 30 guardianes uniformados debidamente (sin protecciones acorazadas ya que su misión no es atemorizar a los pasajeros).

PASANDO A LA ACCION

Tarde o temprano, los personajes se



JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO

TODAS LAS FIGURAS
DE JUEGOS SIN FRONTERAS

MODELISMO
NAVAL

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



darán cuenta que la única manera de llevar a cabo su misión es metiéndose en la guarida de "Lobo". Durante todo el tiempo que han permanecido a bordo, el árbitro ha tenido que ir dejando mensajes del puente de mando, que se oyen por los intercomunicadores públicos: "Nave con 30 pasajeros acercándose por estribor -Clave de acceso correcta-" - "Nave suministradora de alimentos acercándose por babor -Clave de acceso correcta-" - ...

Cuando los personajes penetren en el ascensor que lleva al Nivel 14 del Ala Norte, el árbitro dejará caer la siguiente rutina de vuelo: "Nave nodriza acercándose por la proa -Clave de acceso correcta-". Al pasar por el Nivel 10, se disparará la alarma general y cuando lleguen al Nivel 14, se darán un susto de muerte, ya que nueve guardias de Rask penetrarán en el ascensor, obligándolos a bajar de nuevo (situación que puede desencadenar el caos, si existe algún personaje nervioso y de gatillo flojo). En realidad no los quieren arrestar, sino que acuden a la alarma de peligro general que se ha dado; por el otro ascensor han descendido nueve hombres más, por lo que la guarida del "Lobo" se reduce ahora a siete (aunque este detalle no lo conocerán los jugadores). ¿Qué ha sucedido en los hangares para que casi toda la guardia abandone su puesto de vigilancia y baje tan apresuradamente?

PIRATAS!

Camuflados en un Incom X-23 Star Worker (una nave corriente de abastecimiento), una banda de piratas han accedido al "Lord Tarkin". Forman un total de 30 hombres perfectamente equipados y preparados y han tomado como objetivo este crucero porque uno de los rateros de Tatooine ha preferido ir con el cuento a este tipo de sujetos, que presentarse ante las autoridades (que con toda la seguridad lo habrían enviado inmediatamente a alguna mina-prisión perdida en el espacio). Este tipo los acompaña para rapiñar e intentar vengarse y existe un 65% de posibilidades de encontrarse-lo, junto con cinco piratas más. El grupo está comandado por Volt "Crusher" Stax, un conocido buitre del espacio. (Puede ser un buen enemigo para futuros módulos).

Mientras tanto, los personajes han llegado hasta el pasillo que conduce a la habitación de Rask; a una distancia considerable (un 16 de "Blaster" para tocar) verán a los dos guardianes conversando (armados con los blasters pesados). Los otros están en sus aposentos, distribuidos de dos en dos y el quinto en solitario. (Lógicamente, las armas de los guardaespaldas pueden ser utilizadas por los aventureros y no sería una mala idea que el árbitro lo aconsejara). Una vez eliminados los "obstáculos", deberán utilizar la tarjeta con el

código de la siguiente manera: en la puerta se halla una pequeña rendija, con una pequeña pantalla y dígitos y letras en su parte superior. Cuando introduzcan la tarjeta, aparecerá la palabra "¿Ala?", a lo que deben pulsar la letra "N" o "Norte"; luego surgirá "¿Nivel?", contestando "14"; más tarde se requerirá "¿Habitación?"; tras introducir "142", finalmente se inquirirá sobre el "¿Código?", debiendo teclear correctamente el "6776". Acto seguido se abrirá la puerta; el "Lobo Negro" descansando plácidamente en compañía femenina (antes de penetrar en la habitación, se les hará sudar acerca de si hay guardias o no en el interior).



Una vez que tengan a Rask bajo su poder, deben emprender la huida.

ENCUENTROS EN EL NIVEL 14

Llegados a este punto, puede ser cuando surjan los piratas (en número de cinco más el visitante de Tatooine), ya sea en este nivel o en los hangares. Este episodio puede ayudar a crear un momento de tensión, ya sea porque se emprenda una persecución por el crucero hasta las naves de auxilio o porque se produz-

ca un intercambio de disparos. Finalmente, existen dos posibles vías de huida: las naves de recreo o el Incom de los piratas. Las primeras pueden usarse para crear un segundo módulo ya que (como se ha mencionado anteriormente) sólo tienen una autonomía de vuelo de cinco días y para llegar a destino en Yavin deberán repostar en Tatooine y seguir de nuevo (o conseguir en el desértico planeta una nave de largo trayecto), pasando estrictos controles por parte de las tropas del Imperio.

Si el árbitro no quiere complicar demasiado el final de este módulo y satisfacer a los jugadores a corto plazo, el Incom puede llevarles hasta Yavin, tras repostar en otro planeta más lejano y así cumplir con su misión. En el interior del Incom hay tres piratas vigilándola. Si se apoderan de la nave, les creará un futuro enemigo, Volt Stax, el jefe de los piratas, ya que le habrán dejado sin nave para emprender la retirada, utilizando una de las naves de recreo y quedándose sin botín.

Cuando los personajes abandonen el "Lord Tarkin" (por cualquiera de los dos métodos), verán como el puente de mando estalla y el crucero cae, entre explosiones, en el vacío, es el final de un bello crucero.

CAST

John "Lucky" Janolton: Destreza 3D+2 (Blaster 4D); Conocimientos 3D (Bajos Fondos 5D, Burocracia 4D); Mecánica 3D; Percepción 4D; Fortaleza 3D; Técnica 2D

Ladrones de Tatooine

Destreza 3D; Conocimientos 2D (Bajos Fondos 4D); Mecánica 2D; Percepción 5D; Fortaleza 3D; Técnica 3D

Guardia de Rask Altdar

Destreza 4D; Conocimientos 2D (Burocracia 3D); Mecánica 3D; Percepción 4D; Fortaleza 3D; Técnica 3D

Rask Altdar

Destreza 2D; Conocimientos 5D; Mecánica 1D; Percepción 2D; Fortaleza 3D; Técnica 4D

Guardia de seguridad privada del "Lord Tarkin"

Destreza 3D; Conocimientos 2D; Mecánica 3D; Percepción 4D; Fortaleza 2D; Técnica 2D

Piratas

Destreza 3D+2; Conocimientos 2D; Mecánica 3D+2; Percepción 3D; Fortaleza 2D+2; Técnica 3D

Volt "Crusher" Stax:

Destreza 4D; Conocimientos 4D; Mecánica 3D+2; Percepción 3D; Fortaleza 4D; Técnica 3D



LA ROSA NEGRA

Por Juan Regné

Situación inicial y trasfondo estándar

El grupo de jugadores se encuentra inicialmente en Strouden, La Marca Espiral, subsector de Lunion. Este subsector se encuentra dentro de los límites fronterizos del Imperio. Strouden es un mundo industrial especializado en la construcción de naves, cuyas características son A-745988-D. Dispone de una base naval encargada de las reparaciones de naves militares de la zona, junto a un astillero para su construcción. Gandr, otro de los sistemas del subsector, está formado por varios cinturones de asteroides. Sus características son E-000347-8. En él hay una explotación minera poco importante de la compañía Falcon Mining Ltd. La fecha de inicio de la aventura es 112-1105.

Los aventureros, después de terminar su anterior contrato, se dirigen al panel de anuncios de trabajo para conocer las ofertas que allí se anuncian. Junto al panel electrónico, una secretaria sentada junto a una consola de ordenador se encarga de ir introduciendo los datos que una joven bastante atractiva le está dictando. La joven va vestida con el uniforme de trabajo típico a bordo de una astronave y de su cuello pende el medallón típico de los capitanes de astronave comercial privada puesto de moda por las compañías del subsector. Cuando termina de dictar, aparece en la pantalla del panel de anuncios el siguiente texto:

REQUERIDOS MIEMBROS PARA TRIPULACION. UN SOLO VIAJE.
NO NECESARIAMENTE ESPECIALIZADOS.
RIESGO MEDIO Y ALTO BENEFICIO.
LA ROSA NEGRA. Muelle 27. CAP GOLD-HAND.

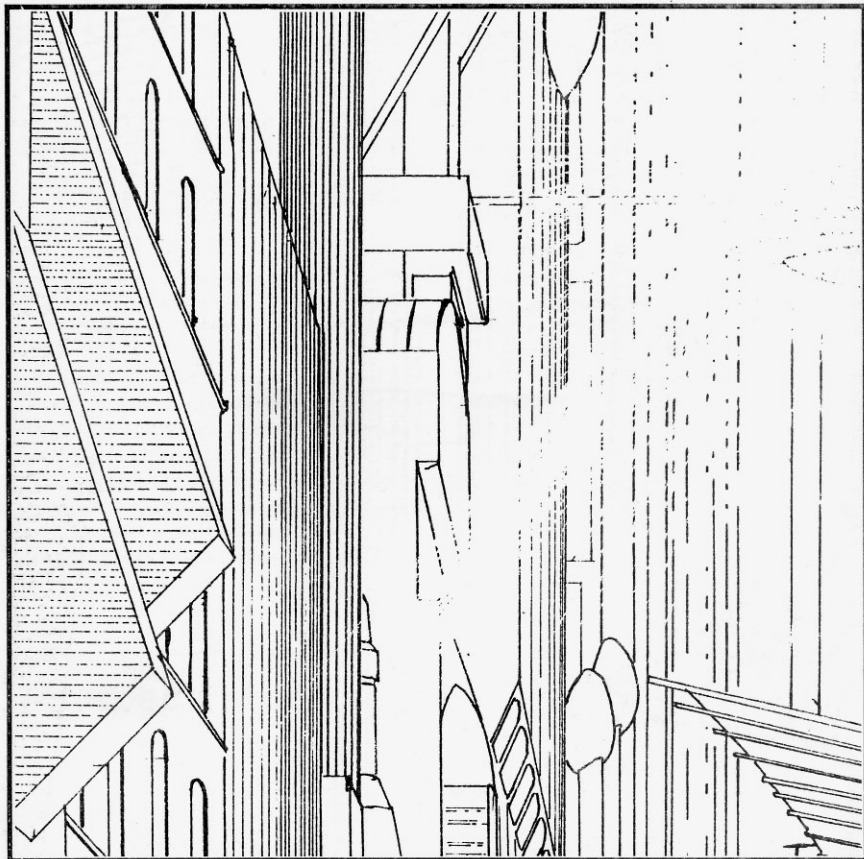
Mientras la joven está entregando su tarjeta de crédito para pagar el anuncio, tres individuos fornidos se acercan a ella y comienzan a amenazarla. Aunque tratan de contener el volumen de sus voces, hasta los aventureros, si están atentos, puede llegar el siguiente retazo de información:

- "Déjalo ya, no nos gustaría hacerte daño..."
- "No intentéis detenerme porque..."
- "... porque nunca acabarás ese viaje..."

La tensión crece por momentos, hasta que uno de los hombres la coge por un brazo y trata de obligarla a acompañarles. Ella opone resistencia forcejeando con el hombre.

Si los jugadores intervienen, los individuos se retirarán rápidamente y les proferirán muchas y graves amenazas. La joven se lo agradecerá invitándoles a tomar una copa en el bar más próximo. Si sucede así, dirigirse directamente a la sección "El trabajo".

En caso de que los jugadores no lo hicieran así, pocos segundos después de comenzado



el incidente se personaría un individuo mas bien bajo, de unos cuarenta años, con uniforme también de mercante y con los parches que indican que se trata de un ingeniero. Se acercará al grupo y mostrando descaradamente una pistola, se dirigirá a la joven en los siguientes términos:

-¿Algún problema, capitana Rose?

Ante esta intromisión, los individuos se retirarán igual que más arriba.

La joven y el ingeniero también partirán.

El Patrón

Si los jugadores se dirigen al muelle 27 para interesarse por el trabajo, justo antes de llegar se les acercará un individuo para tratar de convencerles de que no se acerquen a la nave para pedir trabajo. Les dice que la persona que lleva la nave tiene un pie en la ruina y ninguna posibilidad de salvación. En la zona hay mucha gente trabajando y los jugadores no conseguirán más información de él.

La astronave del muelle 27 es un carguero "panzudo". Cuando los aventureros se acerquen, saldrá a recibirlos el capitán, Rose Goldhand. Para entrar en detalles, les pedirá que la acompañen a tomar una copa en un bar próximo.

El trabajo

Rose Goldhand se presenta a los jugadores como propietaria de la nave La Rosa negra, mercante independiente que realiza actualmente el trayecto Strouden-Lunion mensual. Ha llegado a propietaria hace seis meses, a la muerte de su padre Malcom Goldhand. Actualmente ella ocupa la posición de piloto-navegante y Ernesto Colina actúa como ingeniero. El resto de la tripulación ha rescin-

dido su contrato. ¿Por qué? Esta es la historia.

Malcom Goldhand, el padre de Rose, consiguió hace 10 años un contrato en exclusiva con la Falcon Mining Ltd. para abastecer y transportar el material generado por la pequeña y poco productiva colonia minera de Gandr. El contrato se firmó en un momento en que parecía que la colonia estaba preparada para una expansión. Ello no sucedió, pero para la recesión del contrato que obligaba a la Rosa Negra a entregar y recoger sus mercancías como mínimo una vez al mes en Gandr, hacía falta una cantidad de dinero de la cual no se disponía. Atornillado por las circunstancias, el viejo Malcom continuó malviviendo en esa situación. Los beneficios comerciales entre Strouden y Lunion se veían reducidos a un nivel de subsistencia por el paso obligado por Gandr. Cuando Malcom murió, Rose se hizo cargo de la nave y decidió negociar con Falcon Mining Ltd la recesión del contrato. Cuando estaba a punto de informar a la compañía, ésta le indico que se iba a producir un aumento en la demanda de naves de transporte ya que se había descubierto una zona extremadamente rica en dilitio.

Le advirtieron de que si no se podía poner otra nave en servicio y aumentar la cantidad de material que se podía transportar al mes, ellos cancelarían su contrato unilateralmente y contratarían los servicios de otra compañía. Incluso le dijeron quien era su competidor: Storm Translunion, una compañía que dispone de seis naves de carga repartidas por el subsector.

Rose ha conseguido un préstamo del banco y encargado el remodelaje de una 400tu para el transporte de mineral. Los certificados de compra deben ser presentados a las oficinas

de la compañía Falcon Mining Ltd. aprovechando el viaje mensual a Gandr, para la ratificación del contrato. El tiempo apremia y la nave debe estar en Gandr dentro de diez y nueve días si quiere conservar el monopolio.

Rose ofrece a los jugadores 50.000 Cr. a cada uno si le ayudan a librarse de las trampas que a buen seguro tendrá preparadas la Storm Translunion.

La nave

En caso de que los aventureros decidan contratarse con Rose, ésta les acompañará a la nave y les presentará a Ernesto Colina, su ingeniero y, hasta el momento, único miembro de su tripulación. Ernesto se ha considerado, desde la muerte de Malcom Goldhand, el protector personal de Rose. En realidad y aunque nunca lo admitiría, está enamorado de ella. Ernesto trata de demostrar su ascendencia sobre ella en casi todo momento, sin excesivo resultado.

Rose les enseñará la nave y les indicará sus cabinas. Los aventureros pueden en cualquier momento revisar sistemáticamente la nave en busca de posibles sabotajes. Siguiendo la guía siguiente, el árbitro puede saber hasta que punto los descubren y el efecto que producirán si no lo hacen:

A- Rotura del chivato de presurización de la nave: se descubre con 5+. Sus efectos son que cuando la nave despegue, si no se han cerrado bien las escotillas (11+) se producirá una descompresión lenta que no será detectada hasta llegar a un nivel peligroso para los sistemas de soporte vital. A partir de este momento, todos deberán ponerse trajes de vacío a gran velocidad. En caso de ser abordados, los intrusos podrían entrar en la nave sin que desde el puente aparezca ninguna abertura en la nave.

B- Instalación de un temporizador de desconexión de energía general: se descubre con un 11+. Se activará al salir del salto y desconectará toda la nave 15 sg. después.

C- Cambio de las hojas de carga de combustible: se descubre con un 5+. El combustible cargado en los tanques no está purificado y contiene más impurezas de lo normal. Tratar la posibilidad de Tránsito incorrecto con un modificador de +2.

Todo ello se descubrirá si los aventureros investigan con detalle. Se aplicarán a la búsqueda los modificadores por habilidad habituales y, en caso de que los aventureros especifiquen uno de los detalles, modificadores a discreción del árbitro.

Burocracia

Cuando la Rosa Negra pide permiso para despegar, sucede lo inesperado: alegando "pequeños problemas burocráticos", el control del astropuerto niega la salida. Tras ser conducidos de nuevo al muelle 27, un oficial del astropuerto pide permiso para subir a bordo junto a dos militares armados que le acompañan. La razón de la visita es la denuncia formulada por "un ciudadano anónimo" de que en la nave viajan individuos buscados por la justicia. El oficial pedirá la documentación de la nave para asegurarse de que no hay nadie escondido. Si alguno de los jugadores tiene un "asuntillo" pendiente con la justicia Imperial, será detenido y la nave no podrá abandonar el planeta hasta que se celebre el

juicio. En caso contrario, podrá obtenerse permiso de salida unas 12 h. después. Opcionalmente a criterio del árbitro, las actitudes sospechosas de los personajes pueden ser causa de retenciones, interrogatorios, etc. que aumentarán aún más el retraso.

El viaje

Si los aventureros han reconocido bien la nave antes de ponerse en marcha y han conseguido desbaratar todas las trampas puestas en la nave por los hombres de Mike Asaf, el viaje hasta el punto de tránsito y el mismo tránsito no tendrán ningún problema.

El abordaje

Al salir la Rosa Negra del tránsito habrán dos pinazas esperándoles. Las naves enemigas esperarán los quince segundos necesarios para la pérdida de energía prevista por el sabotaje. Si ello sucede, las pinazas abordarán la nave. En caso contrario se entablará un combate espacial con la intención siempre presente de abordar. Si lo consiguen, se producirá combate dentro de la astronave a no ser que entreguen a Rose. Cada pinaza lleva a cinco hombres con traje de vacío.

Se incluyen las características del jefe de grupo y las de Rose y Ernesto. El resto de los asaltantes pueden generarse o bien extraerse del suplemento **1001 Personajes**. Todos ellos tendrán como mínimo la habilidad Traje de Vacío 1.

BA9B55 -Jefe de Grupo- Subfusil
Subfusil 2 -Líder 1- Traje de vacío 17B8A75 -

7A8987 Rose-Pistola Automática.
Piloto 2 -Navegante 1- Traje de Vacío 1- Pistola
1- Administración 1

5A7985 -Ernesto Colina- Revólver
Ingeniero 3 -Falsificación 1- Revolver 0 -
Combate personal 1-

Ernesto toma drogas anagáticas para retrasar su envejecimiento.

Demuestra muy bien las ganas que tiene de que los aventureros terminen su trabajo y pueda perderlos de vista, lejos de "su" Rose.

Cuando los aventureros se cansen de esperar en el bar y estén a punto de salir, se les acercará un sonriente minero con traje de trabajo y les alargará una nota. Se la acaba de entregar el capitán de la Rosa Negra, justo antes de partir dicha nave hacia Lunion. la nota dice:

ADIOS Y GRACIAS POR TODO,
CARIÑOS.
Rose Goldhand

¿Fin?

Cuando la Rosa Negra aterrice en la base de Falcon Minig Ltd. Rose se dirige rápidamente a las oficinas para cerrar el contrato. Pide que nadie la acompañe, ya que prefiere hacerlo sola como memoria a su padre, pero emplaza a los aventureros en un bar del astropuerto para cinco horas después.

Ernesto Colina, mientras Rose ultima el contrato, lleva a los aventureros a visitar las instalaciones. En un momento dado, cuando falta media hora para la cita con Rose, pide disculpas a los aventureros por tener que dejarles mientras comprueba la carga de combustible. Ha estado comentando la gran juega que se van a correr todos cuando vuelvan a Lunion para celebrar el fin del contrato.

Las posibilidades, querido árbitro, las dejamos para tí. ¿Cómo saldrán del cinturón de asteroides nuestros aventureros?, ¿Que llevarán encima sus señorías? porque es difícil creer que hayan sacado todas sus cosas de la nave para tomarse un café.

La posibilidad de embarcarse en una búsqueda desesperada y con ánimos de venganza de la Rosa Negra y su "ingrata" capitana puede proporcionar muchas sesiones de juego. Además, ¿no se han creado los personajes unos potentes enemigos?

La campaña está servida. Con un poco de planificación y permitiendo que los jugadores decidan libremente sus acciones, la vida te será muy fácil, colega árbitro..



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

Tienes problemas de kientidad? Tienes problemas de espacio? Puede que una miniatura de 25mm te saque de apuros. "En que orden vais?", "Quien va primero?".

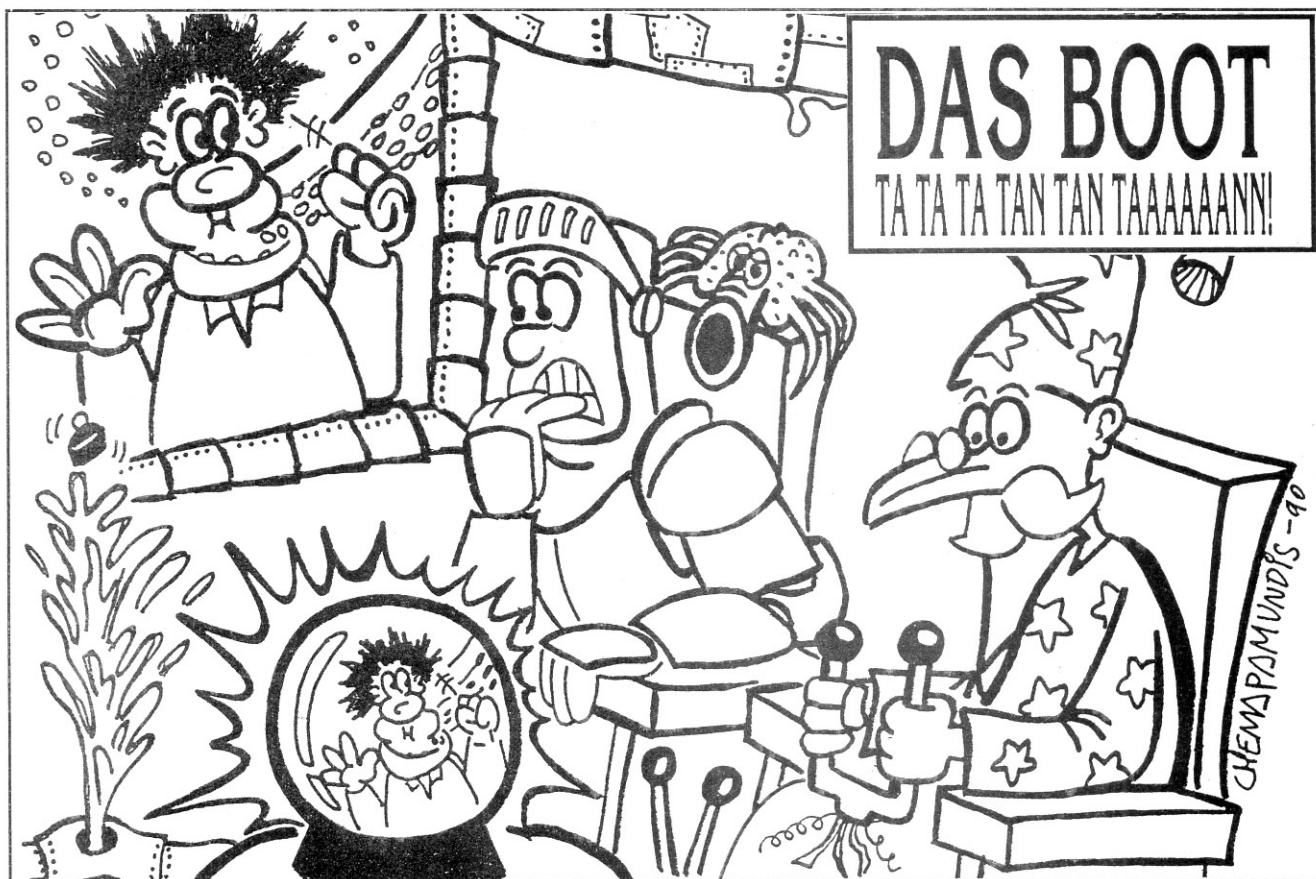
Muy facil de ver jugando con miniaturas de JUEGOS SIN FRONTERAS.

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

Mallorca 103. Entlo 2ª - 08029 Barcelona - Tel. (93) 254 07 41 - Fax. (93) 451 38 60



Por Chema Pamundi

Das Boot™ Deroleplayinaventuremodule, es una aventura de AD&D, para un grupo de 5-6 personajes de niveles 3-5. Aunque en principio está perpetrada para AD&D es, con algunos cambios, igualmente jugable con *Runequest* o *El Señor de los Anillos* y ¿Quién sabe? un árbitro con mucho estómago podría incluso adaptarla a otros juegos de temática similar, como *Twilight 2000*, *Los Tres Mosqueteros*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* o *Cyberpunk*. Al fin y al cabo ¿Es que alguien piensa jugarla?

Cap 1/2: "Había una vez, un barquichuititooooo..."

Por alguna extraña razón mística que escapa a la comprensión humana, los PJS se encuentran en una ciudad costera más o menos grande, necesitados de pasta. Un día, paseando alegremente por el puerto, tomarán el vermut en la tabernucha "El Camarón de la Isla", frecuentada por numerosos aventureros, pues muchos de los barcos que van y vienen, colocan ofertas de trabajo en el tablón de anuncios, y debido también a las célebres tapas de pulpo gigante gallego que allí sirven (lo cual no deja de tener su mérito, teniendo en cuenta que Galicia no existe en ningún mundo medieval-fantástico).

Después de trasegar y deglutir a gusto, los PJS pueden consultar el tablón, que no es otra cosa que un trozo de casco de barco clavado en la pared (nota: este no es más que el

primero de una serie de comentarios y observaciones estúpidas destinadas a rellenar el número de páginas requeridas por el editor al encargarme el módulo. Gracias, sabía que lo comprenderían).

En el tablón, junto a ofertas del tipo de: "Perdidas llaves en el fondo del mar. Interesados preguntar por Matarile Rile Rile", hay un anuncio que destacaría entre los demás y... ¿Cómo? ¿Que por que destaca? Bueno... euh, ejem. Pero oye tío ¿Tu quieres arbitrar este módulo? Pues no preguntes sandeces y ocúpate de que el anuncio destaque. Dicho anuncio dice así "¡Atención aventurero! Si quieres un trabajo rápido, fácil y bien pagado deja de leer esto. Pero si lo que buscas son 500 m.o. a cambio de que las pases un poco canutas y no te da miedo el agua, ponte en contacto con Gronald Greagan, el enano."

El tabernero puede indicarles en que mesa se halla sentado Gronald. Está acompañado por un humano y tres gnomos que hablan entre ellos.

Cap. 1: "Hablame del maaar..."

Antes de que esto se líe más, vamos a enterarnos de que va la pínicula:

Hace años, un grupo de enanos, aventureros ellos, encontraron por jodía casualidad (a elección del Máster que ya bastante hago con escribir esta bazofia, de forma que resulte verosímil) una veta de oro en una gruta submarina y tal. Una vez se cansaron de liberar dragones y matar princesas (ah, ¿No era así?) decidieron invertir su capital en la mina subacuática. Construyeron una especie de base en un arrecife cercano, y respirando a base de

pociones mágicas compradas en la ciudad empezaron a extraer el oro (si, si, no has leído mal, es una aventura de AD&D, no de *Traveller*).

Todo fue bien durante los tres primeros meses de excavación. Dos veces al mes, un barquichuelo de pesca iba hasta la base y recogía a uno de los enanos y lo traía a la ciudad, donde éste cambiaba el mineral extraído, compraba más pociones y otras cosas, y luego de vuelta a la base. Todo marchaba chipendi lerendi, con la excepción de que la mina apenas daba beneficios. Un buen día, excavando para encontrar una nueva veta, se les fue la mano agujereando pared, provocaron un derrumbe y la mina se inundó. En el accidente pringaron un par de enanos. Al mirar por el bujero que habían abierto, vieron que daba a una sima enolme (como la que sale en *Abyss*) y que en el fondo reposaban los restos de un barquichuelo. Así que enviaron a un voluntario a investigar y el tal voluntario desapareció muy mucho y no han vuelto a saber de él. Por eso está ahora Gronald Greagan en la ciudad. Para contratar un grupo de aventureros que averiguen lo que le ha pasado a Otto (el desaparecido) ¿Hasta aquí está claro? Pues espera que ahora se líe.

Cap. 1, 5: "Somos malos malosoombras, somos malos de verdaaad..."

Lo primero que hizo Gronald Greagan al llegar a la ciudad fue emborracharse como todo buen enano. Lo segundo que hizo fue darle a la lengua y explicar a voz en grito todo el pastel en medio de la taberna. Todos se chotearon de él, excepto un mago forastero,



cuyo nombre es Arty Morty. Arty es un genio del crimen y un inventor incansable. Suyos son artilugios como el cepillo con encendido electrónico y faros antiniebla o la batidora de huevos con temporizador para inválidos. Y, junto a sus tres sicarios, tres gnomos que le siguen a todos lados y le ayudan a llevar a cabo sus planes, acaba de poner a punto su última creación: un submarino de color amarillo al que bautizó "Das Boot" (en gnomo: cualquier sólido sumergido en un líquido, recibe un impulso hacia arriba, igual al peso del líquido que desaloja) y con el que se dedica a hundir barcos y luego a rescatar del fondo del mar el cargamento que transportan. Lógicamente, al oír los berridos de Gronald, referentes al barco hundido que encontraron los enanos, inició sus pesquisas por el puerto y se enteró de que hace unos cinco o seis años se hundió por esta zona el drakkar Tiránic, al caerle un iceberg encima. El Tiránic, era el barco de Bobby Dick, piratilla de cierta solera y en el momento de hundirse estaba cargado con un fortunón producto de sus recientes saqueos. Parece ser que entre los lugares saqueados estaba una escuela de magia cercana a la costa de la cual afanaron un cofre lleno de poderosos artilugios mágicos.

Al oír esto, los ojos de Arty Morty empezaron a hacer cirs, haciendo cuentas sobre la pasta gansa que le podía sacar al asunto, pero sobre todo por el contenido del cofre (ya se sabe, los malos estos con el rollo ese del poder y dominar el mundo y toa la ostia), así que encantó al enano y ahora que lo controla se hace pasar por un antiguo amigo para acompañar a los aventureros, con la excusa de ayudarles con su submarino (cuando en realidad pretende quedarse con todo el barco, utilizando a los aventureros para recuperar el tesoro, por si hubiera peligro).

¿Entendido? Pues sigamos. Estábamos en que los aventureros iban a hablar con Gronald y sus "amigos".

Cap. 1 (segunda parte)

Gronald presentará a Arty Morty y a los tres gnomos como amigos suyos. Luego empezará a beber y toda la conversación la llevará Arty Morty. Todo lo que contará es lo siguiente:

- Lo de la mina submarina de los enanos.
- Lo del accidente y la desaparición del enano.
- Situará en el mapa la zona de los hechos.
- No dará detalles sobre el barco. Simplemente dirá que la misión consiste en averiguar que le sucedió a Otto, el enano desaparecido, y traerlo de vuelta esté vivo o muerto y, en el caso de que hubiese algo que pueda representar peligro para el resto de enanos que trabajan la mina, eliminarlo.
- Los honorarios serán de 500 m.o. por barba, más transporte y dos comidas diarias, con postre y vino incluidos (café aparte).

Otros detalles como la existencia del submarino o la historia del Tiránic no serán revelados, al menos de momento. Una vez acepten, Arty Morty les citará para la mañana siguiente al amanecer en el puerto para embarcar en el buque "Leviathan" (¿Cómo? ¿Que no aceptan la misión? ¿Ni pagándoles el doble? Pues tío, recoge los bártulos y poneos a jugar al tute).

El viaje hasta la base durará unos dos días durante los cuales los PJ pueden moverse a

sus anchas por el Leviathan, con una excepción: la bodega está cerrada con llave y vigilada permanentemente. Ahí está el submarino, tapado con una lona. Mediante una bonitas y útiles palancas, el casco del Leviathan se parte por debajo, permitiendo al Das Boot salir o entrar al barco, sin que éste se hunda.

El Leviathan pertenece a Arty Morty y toda la tripulación, incluyendo al capitán, han sido contratados por Arty para conducirlo hasta aquí y luego de vuelta. No saben nada del marrón que está a punto de liarse.

Cap. 2: "Amarillo el submarino cece..."

Los enanos son un porción simpáticos y recibieron al grupo con alegría. Gronald Grogan presentará también a "su amigo" Arty Morty. Una vez presentados todos, los enanos mostrarán un mapa de la zona, realizado por ellos, mostrando donde está la base, donde está la mina, donde está la sima y donde está el Tiránic.

En este momento Arty Morty mostrará el Das Boot ante el alucine general de todos. Responderá a preguntas en general sobre el mecanismo del submarino, su funcionamiento y todo lo demás (hala chato, improvisa).

Y aquí es donde empieza la aventura de una puñetera vez. La trama irá avanzando conforme los PJS investiguen en la mina, el Tiránic, etc. A continuación una descripción colorida de los lugares de interés de este módulo.

1. El Leviathan. Si la tripulación de Leviathan se entera de algo referente a un tesoro, una mina de oro o algo así, se pondrán chulos y pedirán su parte bajo la amenaza de amotinarse. Si no se enteran, pues nada. Alegría.

2. La base submarina. Básicamente es un cacho arrecife enorme, con unas grutas que los enanos han adecuado para vivir y trabajar. Se compone de (ver plano):

1. La caseta boyas. Una caseta de madera que está encadenada a la roca. Sirve de punto de referencia y además desde aquí se controlan los elevadores. Cuando hay tormenta o así, el enano que vigila aquí se baja a la base y luego vuelve a subir buceando con una de las pociones.

2. Los elevadores. Son completamente metálicos y estancos. Sirven para hacer entrar o salir a la gente, para transportar el oro o el material, etc. Caben cuatro personas en cada uno. Están unidos por una gruesa cadena que pasa por una polea y cuando uno baja el otro sube. Se mueven 120 pies por asalto.

3. Tuberías de aire y de calefacción (cuando alguna de las dos está abierta, se cierran las entradas a la base para que no se inunde y tal). Por aquí cabría arrastrándose algún ser pequeño, como un enano, un hobbit o un gnom.

4 y 5. Las entradas. Hay que mojarse tanto al entrar como al salir, pues entre la entrada y el elevador hay 2 metros de distancia.

6 y 7. Material de trabajo.

8. Almacén para el oro.

9. Comedor.

10. Dormitorios.

11. Lavabo.

12. Tubería del lavabo.

3. La mina. Está toda inundada (si quieres plano de la mina te lo haces tú, rico). En

efecto, hay oro, pero es una veta pequeña. El boquete que la inundó da directamente a la pared de la sima. En la mina, hay 6 merrows (ogros marinos) de la tribu que vive en la Sima (¡ja! ¿No os esperabais esto? ¿Eh? Menudo puntito ¿No?). Si alguien entra aquí, atacarán todos menos uno, que irá a dar la alarma.

4. La Sima. Mide más o menos dos kilómetros de largo por unos 60 metros de ancho, por unos 600 metros de profundidad. A los 200 metros aprox., hay una repisa en donde descansa el Tiránic. Está muy oscuro y silencioso y toda la pesca. El Tiránic está medio desecho, con un boquete bastante grande en la parte delantera. La cubierta no resiste apenas peso y si alguien camina por encima acabará por hundirse. No hay nada de interés fuera del barco. Ni un sólo cadáver.

Interior del Tiránic (ver plano):

1. Agujero.
2. Cabina del capitán. Nada de interés.
3. Cabina de la tripulación.
4. Pasillo vacío.
5. Almacén. Aquí la humedad es notable, Ja, ja, ja (Disculpen, me ha salido del alma. No volverá a ocurrir)
6. Almacén más grande. Aquí sí que hay cosas. Un montón de cofres abiertos y vacíos y otro cerrado que brilla. Además, cuando el grupo entre en el barco, desde aquí saldrá Otto a recibirlos (el enano que había desaparecido). Lo primero raro que verán en él, es que respira normalmente, como si tal cosa. Por señas, intentará que le sigan al almacén donde está el cofre. En realidad, Otto está encantado por un aboleth que se oculta en el almacén como cofre, gracias a sus poderes para crear ilusiones y atacará al grupo con un bonus de +4 a su tirada de sorpresa.

Si se lo cargan, podrán llevarse el cofre y a Otto (recordar que Otto, al haber estado en contacto con el Aboleth, está impregnado de una mucosa que le impide respirar aire). Si curan a Otto, éste les contará como al llegar aquí el aboleth le hipnotizó para usarlo como cebo para atraer a más víctimas. Sabe que por aquí cerca hay una tribu de Trolls marinos (en realidad son ogros pero él no lo sabe) que atacaron al aboleth para robarle el cofre que brilla, pero solo consiguieron coger la llave, antes de poder huir, porque el aboleth éste era un agrio y un bruto de cuidado.

Todas las historias sobre el tesoro del Tiránic son falsas excepto la del cofre con objetos mágicos. Sólo se puede abrir con la llave que se llevaron los merrows (ogros marinos) y contiene:

- Un sonajero of wonders (igual que el wand of wonders).
- Un anillo de no-visibilidad (cuando alguien se lo pone, todos los demás se vuelven invisibles para él y le pueden pegar con un +4 al impacto).
- Un hacha de batalla +5 contra Golems de Queso.
- Unas gafas de sugestión (durante un combate, el que se las pone diciendo las palabras de comando "¡No irá a pegar a alguien que lleva gafas!" no es atacado por aquellos que le vayan a pegar y fallen la Tirada de Salvación contra Conjuros. Si pasan la tirada, le pegan con +2 al



impacto por listo.

-Un bonito busto de yeso, con la efígie de Richard Nixon (sí, ellos no lo conocen, ¡Pero nosotros sí!)

Demás objetos estúpidos y sin valor alguno.

7. Escaleras para bajar y subir a cubierta.

8. Habitaciones oscuras y sospechosas.

5. La guarida de los merrows. Hace poco que se mudaron aquí. Han hecho visitas esporádicas al Tiránic, para llevarse los cadáveres y comérselos (que majos ellos) y para intentar robar el cofre del cual tienen ya la llave y que lleva el jefe en el cuello en plan colgante. ¿Qué para que lo quieren? Para ofrecérselo al dios Ojo. Es un Eye of the Deep que vivía ya aquí cuando llegaron y que los aguanta porque le agasajan y no le falta de nada al tío. (No, de eso tampoco hay mapa. Trabaja un poco chaval que por 300 pelas no te lo vamos a dar todo hecho).

La tribu la forman 16 machos, 8 hembras y 12 críos, un shaman, dos líderes y un jefe.

6. El Das Boot. Para pilotarlo hace falta gastar 2 puntos de proficiencia. Si alguien intenta hacerlo de oído (o sea, sin tener ni idea), deberá superar una tirada de inteligencia + Destreza / 4 cada asalto o se la pegará haciéndole 3D10 de daño al submarino.

Normalmente Arty Morty y su banda se encargarán de tripularlo y los PJS solo irán de pasajeros, pero aquí puede pasar de todo. Características del Das Boot.

Medidas: 50 x 10 x 10 pies (15 x 3 x 3 m.)

Tonclaje: Puede cargar (sin incluir la tripulación) un montón de kilos.

Tripulación: 4

Pasajeros: 6

Hit Points: 120

Tiradas de Protección: como metal

1. Cabina de mandos.

2. Cabina de pasajeros.

3. Material. Salida / Entrada.

4. Sala de máquinas.

Descripción: Largo, cilíndrico, con una torreta y de color amarillo.

Motores. Se trata de un Gólem de piedra, mandado por el piloto. El Gólem está sentado sobre unos pedales, y cuanto más aprisa pedalea, más corre el submarino -para frenar pedalea al revés- Esto se le ordena mediante unas frases cortas: "Acelera" "Frena un poco", etc. Está en la sala de máquinas.

Visibilidad: toda la cabina de mandos es un muro de fuerza de nivel 16 permanente. Además hay una bola de cristal que recoge las señales emitidas por varitas de clarividencia, infravisión y para detectar invisibles que se hallan atados con correas al lomo de una foca amaestrada que da vueltas alrededor del submarino detectándolo todo.

Sistema de inmersión/emersión: Otra varita en la sala de máquinas. Tirando de la palanca, la varita lanza un muro de hielo, que congela al Gólem, que pesa menos, con lo cual el submarino emerge. El hielo se deshace en unas cuatro horas.

Armamento: una ballesta gigante que dispara una saeta causando 3-18 hit points de daño al impactar.

Dos varitas de magic misiles giratorias que pueden disparar en todas direcciones.

Sistema de respiración: Arty Morty compró a un alquimista una docena de extrañas criaturas que respiran cualquier sustancia y crean oxígeno. Además se adaptan a la cara por lo que son aptas para usarlas cuando hay que salir del submarino. Solo tienen un problema, cuando se ven en peligro huyen. Cuando alguien combata llevando un Schlurpfls (que

así se llaman) en la cara lanzará 1D6 cada asalto de combate. De 1 a 5 no pasa nada, pero con un 6 el bicho se larga de la cara del combatiente y se oculta en un lugar seguro.

Por último, Arty domina el submarino a la perfección y lo usará para atacar a quien intente engañarle. Tras el combate con el aboleth y si nadie se interesa por el cofre, exigirá que lo recojan o no les dejará subir de nuevo al submarino.

Los merrows se pegarán con su padre para obtener el cofre.

Los enanos también se lo querrán quedar, pero si la cosa se pone chungu, se pondrán del lado del grupo.

Ah, para los imprevistos (falta de visibilidad bajo el agua, frío extremo, etc.), improvisa. En principio, Arty les ayudará en lo que pueda, hasta que se descubra el pastel.

Tabla de piños críticos del Das Boot

Tirar y consultar esta tabla, cada vez que el subamrino reciba la mitad de los Hit points que le quedan (cuando le queden 0, se rompe)

1-3 No pasa nada

4 Agujero. Se inunda en 1D10+2 asaltos

5 Fuego (cualquier material inflamable empieza a arder. Si no es viable, agujero)

6 Pérdida de 10 a 40 hit points

7 Accidente a un pasajero (recibe los mismos hit points que ha recibido el submarino en este impacto)

8 Pérdida de control (durante 1D6 rounds se pilota con un -4 a la habilidad)

9 El sistema para emerger/sumergirse se casca

10 Pérdida de equilibrio. Todo el mundo a tirar contra Destreza y si fallan, al suelo.

11 Una de las armas del submarino se casca.

12 Tirar dos veces ignorando resultados de 12.

LOS BUENOSOS, LOS MALOSOS Y LOS QUE PASABAN POR ALLÍ

Los Gnomos:

Jon Golden. Guerrero 3°. F 9; I 14; S 10; D 9; C 8; CA 14; AC 8; HP 14; AT 1 (con su muleta). Daño 1-6. Alineamiento NC.

Jack Derriper. Guerrero 3°. F 18; I 8; S 7; D 13; C 16; CA 9; AC 4; HP 30; AT 3/2 (espada corta). Daño 1-6+3. Alineamiento NC.

Frederick K. Rueger. Ladrón 3°. F 11; I 12; S 9; D 15; C 10; CA 9; AC 6; HP 11; AT 1 (espada corta). Daño 1-6. Tiene una poción de invisibilidad. Alineamiento NC.

El Aboleth aguanta 43 Hit Points.

El Eye of the Deep 48 HP.

El jefe Merrow 33 HP; los líderes Merrow 21 y 27 HP y los guerreros Merrow 18 HP c/u.

Arty Morty. Mago 9°. F 9; I 16; S 12; D 15; C 10; CA 15; AC 5; HP 22; AT 1 (daga). Daño 1-4. Alineamiento NC. Puede lanzar every day, los siguientes conjuros:

1º: Charm Person, Detect magic, Magic Missile, Shield.

2º: Continual Light, Tasha's Uncontrollable, Hideous Laughter, Stinking Cloud.

3º: Lightning Bolt, Hold Person, Invisibility 10 pies-radius.

4º: Polymorph other & self.

5º: Telekinesis.

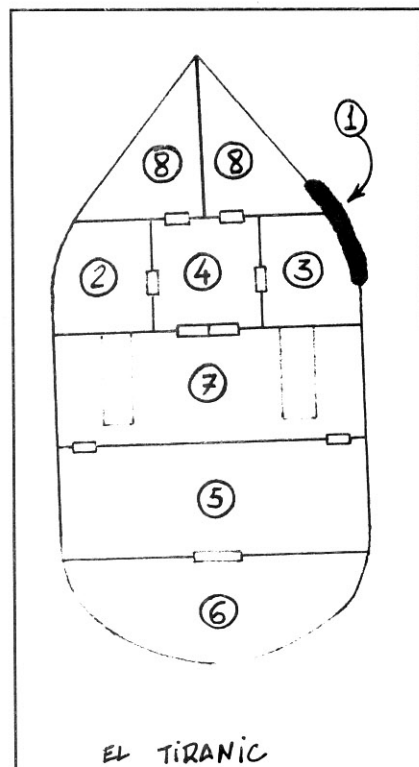
Lleva unos brazaletes de AC 5.

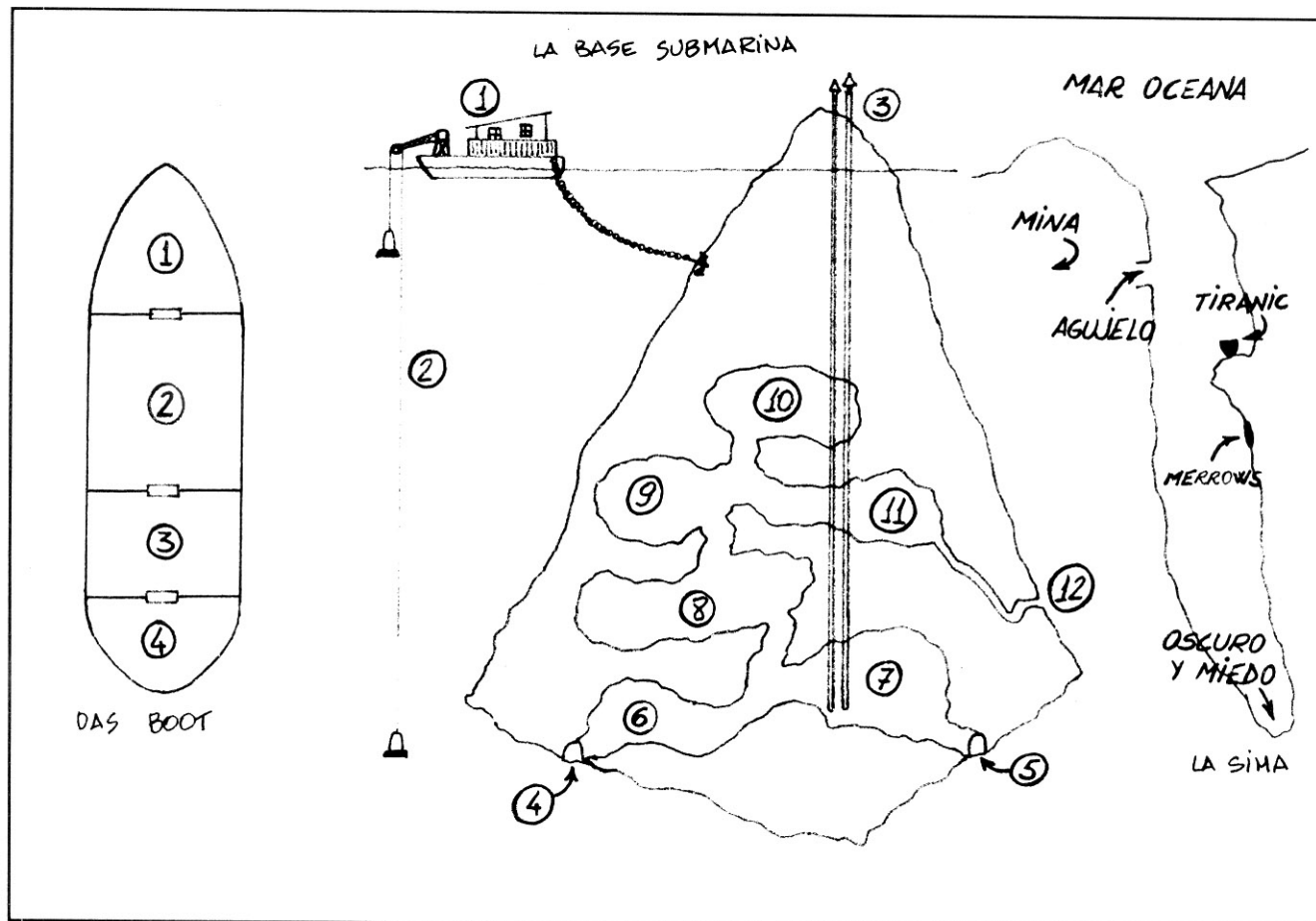
El capitán del barco es guerrero de 2º y aguanta 12 HP. El resto de la tripulación son guerreros de 1º con 5 HP c/u.

Las Hembras Merrow 13 HP c/u.

Los niños Merrow 8 HP c/u.

El shaman Merrow 14 HP y cada día puede lanzar los hechizos: Cure Light wounds (2), Bless (1), Chant (1), Aid





naipe

JUEGOS

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



Para que vamos a negarlo. La sección del Correo del Lector ha sido un éxito. Prueba de ello son las tres páginas que le dedicamos en este número (en el anterior sólo ocupaba dos) y las numerosas cartas que se han quedado en carpeta para el siguiente número.

Para evitar más polémicas (ya son suficientes las que se generan a través de las cartas) os informamos que las cartas se contestan (e incluyen en esta sección) por riguroso orden de llegada a la redacción; que no se publicarán cartas anónimas, insultantes, demasiado largas (queremos cartas, no artículos que colapsen la sección) o difamatorias; que se limitarán los cartas de réplica a dos cartas (con sus respuestas) para evitar colapsar esta sección y que nos tenéis que escribir a la dirección siguiente:

**TROLL - Correo del Lector -
c/ Pedro de la Creu 23, Bajos.
08034 Barcelona**

Una última precisión: las cartas que nos remitéis serán leídas y contestadas por el equipo de redacción de Troll ya que ésta es la sección de la revista y sólo de la revista. El equipo de redacción de Troll únicamente solventará cuestiones relacionadas con esta publicación o con temas de índole general, absteniéndose de interesarse por cuestiones relacionadas con otras empresas del ramo, relacionadas o no con la revista. Por este mismo principio, el equipo de redacción de Troll (compuesto por un Redactor en Jefe, un Co-Redactor y Secretario de Redacción) es el único interlocutor válido para contestar a vuestras cartas.

Estimados amigos,

Os envío en esta carta el primer número con depósito legal del Fanzine del Circulo del Nigromante, del cual, si quisierais publicar algo en el Troll, por nuestra parte, ningún problema.

También os adjunto el sumario-encuesta de los números 20 y 21, sobre los cuales quisiera hacer algunos comentarios: sobre las ayudas de juego para Traveller y Dune, no puedo opinar, porque me suena a chino (nunca he jugado a ninguno de los dos) pero así, a ojo de buen cubero, creo que les daría un 3+; sobre la ayuda de juego para el Señor de los Anillos, no me parece que encaje muy bien un shuriken en la Tierra Media (ni ninguno de mis amigos ni yo somos capaces de imaginarnos a Bilbo lanzando uno) y sobre "La última canción de Wimpy Whoopy" (módulo de D&D), es bastante posible que si no andan muy al loro los personajes, mueran por las radiaciones. La idea es buena, pero peligrosa. Debería ser un poco (pero no demasiado) más fácil detectar ese peligro, aunque después de todo, no está de más que la avaricia rompa el saco...

Por otra parte, mi enhorabuena al entrenador de los Siges Suns, Lou Ecran Oil, por su clasificación en el campeonato de Blood Bowl (debió ser una experiencia muy Estrées-sante). A mi me hubiera gustado apuntarme al campeonato, pero había varios problemas, a saber: vivo en León (que queda algo lejos, por cierto), me hubiera quitado demasiado tiempo (aunque seguramente hubiera valido la pena), y peor aún, ni sé jugar, ni tengo el juego (aunque ya lo he pedido por correo). A lo mejor en la XIII edición del campeonato me veis por allí, con un poco de suerte.

Y perdonad mi insistencia en el tema, pero me gustaría saber si existe alguna forma de

conseguir los números atrasados de vuestra revista (estoy interesado en el 4º y el 6º).

Por último, felicitaros una vez más por vuestra estupenda revista, y hasta otra.

Un cordial saludo,

Alfonso Iarrosa

Siempre estamos encantados de recibir información sobre los clubs y las actividades que éstos realizan y éste no es un caso aparte. Hemos incluido una reseña sobre vuestro fanzine (sección clubs) en las noticias de este número. También agradecemos tus sumarios-encuesta y esperemos que todos los lectores se apunten a esta propuesta para poder tener un sondeo realmente fiable del contenido de cada revista. No nos extraña que hagais aclaraciones a la encuesta. A nosotros también nos parece un poco fría y siempre queda mejor una opinión más personalizada de los artículos que leáis. Respecto a la ayuda de juego del Señor de los Anillos, si bien es cierto que no pegan mucho este tipo de armas en la Tierra Media, la verdad es que nunca viene de más este tipo de información para algún Máster que desee influencias orientales los juegos medievales fantásticos. Además, si algo de bueno tienen las ayudas de juego es que son ante todo eso: ayudas. Y el árbitro siempre utilizarlas a su buen criterio, prescindiendo de lo que no le interese.

La liga de Blood Bowl, que tanta expectativa ha despertado desde su inicio y que culminó el día de los play-offs del JESIR, está atravesando una pequeña crisis. La nueva directiva de la liga ha estado muy atareada con problemas de organización y no han dado noticias hasta ahora... si no fallan las últimas informaciones de la sección de noticias.

Lamentamos informarte que sólo están disponibles los últimos números de Troll (a partir del 17 inclusive), a menos que alguna tienda todavía tenga en su poder algunos ejemplares atrasados (cosa que dudamos). Nos estamos planteando el ofrecer un servicio que permita obtener copia de los artículos de números atrasados que os parezcan más interesantes. Os informaremos de ello en próximos números.

La redacción de Troll:

Os escribo esta carta para hacer unas sugerencias, pero antes querría deciros que pienso que la nueva forma de presentación de Troll es muy buena y la calidad del contenido es excelente. Mis sugerencias son las siguientes: está muy bien que saquéis módulos y ampliaciones de Traveller, ya que es un buen juego -de los mejores en mi opinión- pero pienso que deberíais publicar módulos y ampliaciones de juegos como EL Señor de los Anillos o Runequest. También me gustaría que publicárais alguna ampliación de armas para Cthulhu.

Un saludo,

Julio A. Escajedo

Hemos tomado nota de las sugerencias que remites a la redacción, informando a nuestros colaboradores del material que

más interesaría. Incluso hemos elaborado unas *guidelines* para todo aquel colaborador que se muestre interesado en remitirnos algún artículo para la revista. De todos modos piensa que nuestro equipo se compone de redactores e ilustradores que colaboran con Troll de modo totalmente desinteresado, por lo que nos parece justo que sean totalmente independientes a la hora de remitirnos sus colaboraciones (del mismo modo que la redacción es totalmente independiente a la hora de seleccionar estas entregas).

De todas maneras agradecemos siempre estas nuevas propuestas que seguramente inspirarán a algún colaborador falto de musa... atentos a nuestros próximos números.

Muy Sr. mio,

Estoy interesado en conseguir los tres libros que componen el juego Dungeons & Dragons, preferiblemente en Español.

He sido informado por la Editorial Timun Mas S.A. que es usted el único que puede facilitarme información al respecto. Conseguí -no sin dificultad- uno de los tomos editado en lengua francesa, del que acompaño fotocopia de portada para identificación, pero desconozco los dos libros restantes que completan el juego, Manuel des Monstres y la Guide du Maître du Donjon, y si es posible obtenerlos en Castellano o en versión francesa.

Mucho le agradezco cualquier información al respecto que pueda facilitarme. Reconocido de antemano por su buena disposición, le saludo,
Atte.

Francisco
Javier Díaz Díaz

Antes de contestar a tus dudas, permíteme aclararte ciertos puntos sobre el juego de rol Dungeons & Dragons. Has de saber que TSR, la empresa editora de este juego ha publicado tres versiones de este juego que son, por orden de importancia, las siguientes:

-Dungeons & Dragons. Es la versión básica del juego, cuya gama se compone de una serie de cajas (Caja Básica, Expert, Companion, Master...) en las cuales se incluye información para el árbitro y el jugador. Cada caja cubre hasta un cierto nivel de personaje (de 1º a 3º en la caja básica hasta 36º nivel en la última caja de reglas). D&D ha sido traducido en numerosos idiomas. La versión francesa ha sido editada por Transécom hasta la caja Companion, mientras que la versión española (que contiene desgraciadamente numerosas erratas) ha sido editada en el 85 por Dalmau Carles, Pla S.A. y se compone en la actualidad únicamente de la caja Básica y tres módulos para niveles 1-3. Es muy probable que además esté agotada en numerosos puntos de venta.

-Advanced Dungeons & Dragons es la versión más practicada de este juego en Estados Unidos, Inglaterra y Francia. La fotocopia que nos remites corresponde a la portada del primer libro de la serie -Players

Handbook- de la versión francesa también editada por Transécom. La versión completa del AD&D existe en inglés, mientras que la versión francesa tuvo numerosos problemas (sólo se editaron los tres primeros tomos -por otra parte los esenciales para poder empezar a jugar-) e interrumpió la edición de esta gama para editar el AD&D 2ª edición. El AD&D es la versión más practicada del juego (aunque es muy posible que la 2ª edición se implante rápidamente) y se estructura básicamente en una serie de libros de reglas que permiten jugar y dirigir una partida. Los libros esenciales para empezar a jugar son: el Players Handbook, el Dungeon Masters Guide y el Monster Manual. No existe versión en español del AD&D.

-Por último, el AD&D 2ª edición es una versión revisada y actualizada del AD&D. Esta segunda versión ha sido editada en inglés y se compone de los volúmenes Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monstrous Compendium (vol. One, Two, Three) y otros elementos de juego. La versión francesa se inició por parte de Transécom con el Manuel des Joueurs, primer volumen de la serie para interrumpirse a los pocos meses por problemas entre Transécom y TSR. En cuanto a la situación en España... es todavía más incierta. Dalmau Carles, Pla S.A. no tiene los derechos del juego hace ya más de dos años, pero no se sabe todavía con seguridad quién editará el D&D (el AD&D y AD&D 2ª ed. aún tardará más) en España.

Como recomendaciones, nosotros te sugeriríamos que si todavía no te has decidido por ninguno de los juegos de la serie, vale la pena empezar directamente por el AD&D 2ª 2ed. Está todo mejor y más claramente explicado que en las versiones anteriores (cuidado, esto no quiere decir que sea perfecto), es más bonito y... es el producto actualmente más "mimado" de TSR. La versión inglesa nunca te dejará tirado, la versión francesa está todavía en el aire y la versión española es actualmente casi una utopía.

¿Esperanzador, verdad?

Estimados troll-eros:

En mi anterior carta os comentaba mi idea de un correo en la revista, así que aquí va otra carta para que no os quedéis sin cosas que comentar. En primer lugar quisiera que me comentaseis como va esto del rol en la Península, ya que en Donosti es difícil enterarse de nada. Esperamos formar un club oficial pronto, e ir a las próximas Jornadas (las anteriores se nos despidieron de una forma muy tonta). Se me han ocurrido algunas ideas para la revista, pero todavía tengo que pulirlas un poco; en la próxima carta ya os diré algo.

Me gustaría que sacaseis un sistema simplificado de combate y viajes espaciales para Traveller, ya que el que aparece en el libro de reglas me (nos) parece bastante difícil (fórmulas matemáticas go home!), ya que soy de Letras (los de Ciencias que conozco tampoco se enteran).

Bien, para acabar me gustaría que leyerais el artículo que os envío, aparecido en el Muy Interesante de Febrero, a ver que os parece. Nada más, hasta la próxima!

Gorka Justo,
relaciones públicas de los
Siete Magníficos.

Hacer un comentario sobre el como va el rol en la península es algo que se merece más espacio que la simple respuesta de la sección de correo. Quizás lo veas en breve en algún artículo de opinión de futuros números, si algún redactor se anima. Buena idea la legalizar vuestro grupo, comprobéis que no es algo tan complicado y que las ventajas que podéis obtener a cambio son muy interesantes. Hemos transmitido tus preocupaciones "matemáticas" a los redactores especializados en Traveller. Han prometido estudiar la cuestión, pero temen que resultará difícil resolver un combate "filosóficamente". La idea de recopilar artículos relacionados con el juego de rol o simulación en general es una estupenda idea. Preparar un dossier compuesto por material de este tipo es una buena manera de poder presentar el tema a entidades y organismos oficiales a la hora de solicitar alguna subvención, presentar algún proyecto, etc. Evidentemente, se impone una selección de dicho material, eliminando sensacionalismos inútiles, divagaciones claramente desinformadas o rollazos incomprensibles.

Apreciado Luis,

Pasmao me he quedado a leer la editorial del anterior número (Troll 22), como ya sabes soy adicto lector de las editoriales que aparecen en las revistas del hobby y obviamente no me pierdo nunca las tuyas. Desde este privilegiado púlpito que tenéis los redactores jefe, comentáis, analizáis y opináis sobre el mundo del juego, a veces estaré de acuerdo y a veces no tanto, pero la del número 22 creo que fue demasiado fuerte y a la vez me siento aludido, ya que soy uno de los entrevistados y por ello me convierto en "un individuo, que considera el juego como algo antidisvertido, poseedor de la gran verdad, filósofo, disciplinado y coherente". Por lo que a mi se refiere y por la amistad que me une con algunos de los entrevistados te puedo asegurar que ninguno de nosotros se cree poseedor de alguna gran verdad (por cierto las verdades no son grandes ni pequeñas, tan sólo son verdades o no lo son). No conozco a nadie que considere el juego como algo no divertido, ya que la diversión está implícita en el juego y si no ya no es juego. Los aludidos consideramos el juego como algo divertido y además lo sabes perfectamente.

De todas maneras, creo que estarás de acuerdo conmigo en que la filmación o grabación de algún fragmento de partida es algo que sólo puede reproducir el aspecto formal (de forma) de una partida; es decir, unos señores alrededor de una mesa diciendo cosas y obviamente queda muy serio. Otra cosa sería que se filmase con cámara oculta, entonces sí que se podría ver la realidad de una

partida. Sinceramente cuando los señores de TV filman es absurdo plantearse algo como:

"Pepito dirá una de sus sandeces habituales y entonces los demás reiremos y le tiraremos dados", porque entonces caeríamos en lo que tanto te preocupa. Supongo que sabes que cuando los de TV filman deciden ellos la mesa, el lugar y la gente, y la frase "sentaros allí y haced ver que jugáis" es común y da siempre un resultado forzado, serio y obviamente absurdo. Hacer ver que se juega no es jugar, y éste es el meollo del asunto, aunque no estaría mal contratar a unos actores para que lo hagan ya que es su trabajo.

Por último convendría diferenciar entre jugar, analizar un juego y analizar la actividad de jugar. Jugar es muy fácil, analizar un juego ya es más difícil y analizar el fenómeno psicológico y sociológico de un juego es algo mucho más difícil. Todos jugamos y nos lo pasamos pipa, algunos analizan juegos y mecanismos de juego (lo cual requiere cierta seriedad) y por último casi nadie analiza el fenómeno lúdico de una forma científica (aunque muchos de nosotros opinamos y las editoriales son buena muestra de ello).

Juan Parés

Amigo Juan,

En respuesta a tu carta te diré que el secretario de redacción me ha aconsejado que modere mi habitual agresividad ya que parece ser que desconozco algunos hechos que tuvieron lugar durante la preparación de dicho programa, como por ejemplo un pretendido aspecto sensacionalista recurriendo incluso a las típicas preguntas sobre el suicidio o internado en manicomios de jugadores de rol. Si realmente sucedió esto, estoy extrañado de que nadie haga mención de ello explícitamente (¿acaso es un tema vedado?). Tu carta hace referencia a cuestiones prácticas sobre la realización de un programa o la filmación de unas imágenes y estas observaciones no excusan en absoluto al entrevistado si éste no se comporta de manera natural y sobre todo si no dice lo que piensa sinceramente. Me parece lamentable que adoptemos la misma postura que muchos políticos, empresarios o directivos que, cuando son entrevistados, toman posturas defensivas con objeto de proteger sus intereses. En estos señores esta postura es comprensible (lo que no quiere decir que uno esté de acuerdo con ellos), pero si se supone que están entrevistando sobre un fenómeno como puede ser el juego de simulación, la petanca, el hobby del maquetismo o la práctica del frisbee, lo más normal es que cuando (por ejemplo) al abuelo le cuestionen sobre sus sensaciones al jugar a la pe-

tanca, éste conteste honesta y relajadamente sobre el tema... a menos que tenga intereses muy personales (desde querer convertir todos los parques en pistas de juego hasta hacer propaganda de una marca de bolas de la cual es el accionista principal, por ejemplo). Lo que se trataba en la editorial eran nuestras posturas frente al fenómeno, no las de los medios de comunicación (ello puede ser tema para otro editorial pero no lo fue para éste).

Por otra parte, permíteme que te haga observar que la utilización de las comillas se hace fundamentalmente para destacar frases escritas por terceras personas y no se puede manipular al antojo del que hace uso de ellas. Se tiene que escribir la frase íntegramente o en su defecto, si ésta es demasiado larga, incluir puntos suspensivos entre las partes más importantes de la misma sin por ello alterar el sentido... ya que evidentemente nunca me atrevería a decir que algunos jugadores son individuos que son filósofos, disciplinados y coherentes (igual nos lo creemos).

Por último y haciendo uso de las comillas me remito a "No conozco a nadie que considere el juego algo no divertido... y si no ya no es juego". En esto coincidimos Juan. Estas personas (y tú conoces a algunas de ellas) que no se divierten jugando, lo consideran negocio.

Estimados señores:

Soy suscriptor de vuestra revista desde hace poco (sólo tengo 2 números). En el nº 22, leí con asombro, y quizá con un poco de miedo la carta enviada por Abel Las Hayas del Club Los Pelotas de Bilbao. Dice que las ayudas de juego son más que ayudas, desayudas, yo no veo que esto sea así, cualquier ayuda que haga más entretenido un juego es buena. Luego seguí leyendo, y acabé de asustarme del todo, dijo que había que reducir los módulos. Todas las partes de la revista son importantes, pero para mí, lo más importantes son los módulos, si éstos faltan, la revista casi carecería de interés. Luego, con más asombro aún si cabe, decía que eran simples y repetitivos (cosa que es falsa). Además luego se metía con los dibujos de los módulos. Son dibujos muy bien hechos y muy bien puestos. Hasta ahora me ha gustado todo lo que hacéis, a excepción de esas cuatro páginas utilizadas en poner todos los juegos de rol existentes.

Durante toda la carta, decía que era muy serio (o así lo aparentaba), pero ¿ustedes creen que una persona sería dice que el trabajo de los demás es malo sin aportar él nada mejor?... Lamento ocupar este espacio, pero cuando

se ven tontadas (como él dice), hay que reaccionar rápido. Resumiendo, que no estoy de acuerdo en nada de lo que él dice, y deseo que la revista se quede como está.

P.D. También querría escribirles para decirles si serían tan amables de poner módulos de Runequest.

Agradeciéndoles su atención les saluda atentamente

Ignacio Iglesias Carballo
Huesca

Tomamos nota en lo referente a los módulos de Runequest, aunque en estos momentos no tenemos muchos colaboradores que practiquen este juego. Creemos que se subsanará en breve esta situación en breve, si se confirman las futuras colaboraciones de algunos compañeros de Madrid. En cuanto al otro tema... no haremos más comentarios. Recordamos que esta sección está abierta a todas las opiniones (sean del tipo que sea mientras mantengan la educación) y por supuesto, también a las réplicas... mientras estas situaciones no se eternicen, claro.

MENSAJES DE ULTIMA HORA:

"Tomas González Gómez nos envió una carta donde nos explicaba que el día 11 de Febrero se iba a celebrar el "I Dungeon Assault", consistente en una "partidilla" (como decía él) y una entrega de premios. Lo organizaba el club de Oviedo "Machina Belli" y "La Compañía Libre". Las modalidades eran las siguientes:

- Master del Universo
- Master Secundario.
- Master Retorcido.

Se dividían en dos regiones, la "Costa Norte" (Gijón) y la "Costa Sur" (Oviedo). Los premios consistían en una fastuosa estatuilla de Skeletor con base de madera "high quality".

Lamentamos no haber incluido esta noticia en el número anterior de Troll, pero se nos trasapeló. De todas maneras invitamos a Tomas a que nos envíe los resultados de tan magna entrega de premios.

"Hemos recibido a última hora varias cartas que no vamos a publicar en este número... de hecho, es posible que no las publiquemos nunca (tenemos un mes para pensarlo). Una carta firmada por Txomin, dirigida a Abel Las Hayas nos ha parecido demasiado "fuerte" para incluirla en esta sección. Recordamos además que no se publicarán cartas de insultos o difamatorias. De todas maneras, Txomin nos incluye su dirección para "intercambiar impresiones" con Abeltxu:

Txomin Murua Bastera; Pza Cervantes 5, 2º Dcha. 01007 Gasteiz.

Sugerimos que los autores de las cartas que se remitan a esta sección indiquen si desean o no que se incluya su dirección para posibles "respuestas personalizadas".

"Por último, un recordatorio: el calendario de revista es muy apretado y por ello algunas de las cartas recibidas no saldrán publicadas hasta al cabo de dos números. Os agradecemos vuestra paciencia.

LES LIAISONS DANGEREUSES

Publicación de Juegos Por Correo

c/ Camelias 95, Bjos 1ª - 08024 Barcelona

AYUDA AL LECTOR:

TABLA DE ENCUENTROS DE TROLL

EN TODA ESPAÑA

Alicante			Madrid Comics	Gran Vía 55, Sótanos	28013
Librería Ateneo	Martínez de Velasco 25	03013	Crisis Comics	La Luna 26	28004
Librería Rambla	Poeta Carmelo Calvo 17	03004	Naípe Juegos	Menéndez Valdés 55	28015
Aranjuez			Planeta Prohibido	Cruz 37, bajos	28012
Parche S.L.	San Pascual 38	28300	Málaga		
Barcelona			Libritos	Granada 74	29015
Billares Soler	Gran Vía 519	08015	Oviedo		
	Diagonal 609-615 (l. 26)	08028	Librería Idarga	Martínez Marina 2 bjos.	33009
Central de Jocs	Provenza 85	08029	Bazar Oviedo	La Lila 12	33002
Gigamesh	Rda. San Pedro 53	08010	Palma de Mallorca		
Hobby Art	Muntaner 516	08022	Kenia	Av. Alejandro Roselló 9	07002
Jocs & Games	Muntaner 193	08036	Meccanotren	Misio 9	07003
Juegos Sin Fronteras	Mallorca 103, Entlo 2	08029	Pamplona		
Juguetería Cuc Vermeill	Lorena 101-103	08034	Juguetería Irigoyen	Calceteros 10	31001
Juguetería Trelec	San Feliu 11	08021	Librería de Comics Tebeo	La Merced 28	31001
Modelismo y Electricidad	Av. Gaudí 56	08025	Librería Gómez	Pza. del Castillo 28	31001
Speedy Pacheco	Rda Universitat 3	08015	Librería Euskal Kulturgintza	Comedias 14	31001
Tienda Bis	Escipió 20 Bis	08023	Sant Boi		
Basauri			Librería La Plana	La Plana 36	08830
Librería el Callejón	Araba 3	48000	Sant Cugat del Vallés		
Bilbao			Librería Alexandria	Villa 10	08190
Billbokit	Alameda Mazarredo 81	48009	San Sebastián		
Euromodel	General Eguia 14	48010	Librería Azoka	Fuenterrabía 19	20005
Guinea Hobbies	Basagoiti 64	48990	Sevilla		
Burgos			Dibujos Animados	Cuesta Rosario 16-C	41004
Hedy	Sanjurjo 38	09004	Tarragona		
Cartagena			Deportes Juguetes Gonzalez	Rambla Vella 6	43003
Aeromodelismo Stuka	Gral. Primo de Rivera	30008	Valencia		
Castellón			Ludómanos	Castellón 13	46004
Artes Hobbies	San Félix 12	12004	Herdus S.L. (Hobby Centro)	Músico Peydro 36	46001
Figueras			Valladolid		
Librería Llegim S.C.P.	Concepció 11	17600	Kiosco Comics	Duque de la victoria 17	47001
Gerona			Zaragoza		
Librería Sant Jordi	Lorezana 44	17002	Editorial Almer	Pº Independencia 19	50001
Gijón			Librería Taj Mahal	Juan Pablo Bonet 20	50006
Juguetes Manso	Av. Stihultz 25	33208	Multijuegos	Av. de Valencia 22	50005
Hospitalet de Llobregat			Librería Tobogan	Joaquin Costa 4	50001
Juguetes Kayak	Montseny 92	08904			
Las Palmas de Gran Canaria					
Librería Moebius	Peregrina 1	35002			
Logroño					
Librería González	Muro del Carmen 7	26001			
Madrid					
Alfil	Fundadores 9	28028			
Arte-9	Hermosilla 143	28028			
Ave Fenix	Montesa 24, Bajos D	28006			

¿Ud también 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



¿ARRIESGARSE INUTILMENTE?

Fotocopia o recorta este cupón

A LO LARGO DE 22 NÚMEROS, 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 NÚMEROS, TROLL HA EVOLUCIONADO SENSIBLEMENTE (de 32 páginas en Blanco y Negro hasta 48 con portada a color) Y HA AGOTADO SUS EXISTENCIAS (Únicamente 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/ Pedró de la Creu 23, Bjos.
 08034 Barcelona

JOCS & GAMES

GDW	
Soldier King	2.915.
Attack in Ardennes	2.915.
Arm Army	2.915.
Team Yankee	4.370.
Great Patriotic War	4.370.
Test of Arms	4.370.
At Superiority	4.370.
At Strike	4.370.
Desert Falcons	1.460.
Bleu Max	4.370.
Fire in the East	10.320.
Scotched Earth	10.320.
Harpoon	3.640.
Battles of II WW	1.460.
Ship Forms	1.460.
Sub Forms	1.460.
Johnny Reb	3.640.
Command Decisions	3.640.
Magistrate	5.170.
Player's Manual	1.725.
Referee's Manual	1.725.
Imperial Encyclopedia	1.725.
Rebellion Sourcebook	1.725.
Referee's Companion	1.725.
COAC	1.725.
Fighting Ships	1.725.
Asian	1.725.
Solomon	1.725.
Danians	1.725.
Twilight 2000	3.445.
Free City of Krakow	1.210.
Primates of Vitulva	1.210.
Reims of Warsaw	1.210.
US Army Vehicle Guide	1.210.
Gang Home	1.210.
Small Arms Guide	1.210.
Safari Down	1.210.
Space 1889	5.170.
Sky Galaxies of Mars	1.380.
Temple of Basaltine	4.135.
Tales from Eblor	1.380.
Basaltine of Mars	1.380.
Caravans of Mars	1.380.
Stargazers of Mars	1.380.
Cloud Captains of Mars	1.380.
Canal Priest of Mars	1.380.
Confin's Atlas	1.725.
Soldier's Companion	2.585.
Challenge 42	550.
VICTORY GAMES	
Gulf Strike	7.655.
Amphibious	5.405.
Move Out	2.705.
Purple Heart	4.955.
Silver Star	4.280.
Hill's Highway	4.505.
The Cold War	4.505.
Vietnam	4.505.
1807 Napoleon	4.505.
Panzer Command	4.505.
Cold War	4.055.
Panzer Command	4.505.
South Fleet	6.755.
Pacific War	10.135.
Mosby's Raiders	4.055.
Battle Hymn	6.755.
Agean Strike	4.505.
The Korean War	5.405.
Second Fleet	6.755.
France 1944	3.380.
Leifheimeck	4.280.
Oman Beachhead	4.055.
Central America	6.755.
Open Fire	7.205.
7th Fleet	7.880.
Lee Vs. Grant	4.505.
Tokyo Express	7.880.
Steel Shock!	7.880.
5th Fleet	7.880.
AVAILON HILL	
Blind Justice	5.255.
Past Lives	7.990.
Squad Leader	6.305.
Cross of Iron	5.045.
Crescendo of Doom	5.255.
G.I. Avail of Victory	7.395.
Advanced Squad Leader	9.460.
Beyond Valor	8.410.
Paratrooper	3.785.
Partisan	3.785.
West of Alamein	9.460.

Doa Sador	2.415.
Alpha Complexes	1.380.
Computer Always Shoots	1.725.
People's Glorious Adv.	1.380.
More Song About Food	1.380.
Don't Take Your Laser D.	1.380.
Alke Thought the Mirror	1.380.
Computer Crash Course	1.725.
Twilight 2000	1.725.
Crash Course manual	1.725.
Gamma Ltd	1.725.
Extreme Paranoia	4.555.
Junta	3.640.
Air Cav	4.555.
Imperium Romanum	5.460.
Air & Armor	4.555.
SL L6	3.095.
Eastern Front Tank Leader	4.555.
Rat	3.640.
Western Front Tank Leader	4.555.
Soldiers	3.640.
Fire Team	4.555.
Web & Starship	3.095.
Desert Steel	5.460.
ICE	
Medie Earth RPG	1.600.
Medie Earth Boxed	2.400.
Medie Earth Combat Screen	960.
Medie Earth Player Map	800.
Medie Earth Guidebook I	1.440.
Medie Earth Guidebook II	2.400.
Lords of Middle Earth I	1.920.
Lords of Middle Earth II	1.920.
Lords of Middle Earth III	1.920.
Medie Earth Guidebook III	1.920.
Medie Earth Guidebook IV	1.920.
Medie Earth Guidebook V	1.920.
Medie Earth Guidebook VI	1.920.
Medie Earth Guidebook VII	1.920.
Medie Earth Guidebook VIII	1.920.
Medie Earth Guidebook IX	1.920.
Medie Earth Guidebook X	1.920.
Medie Earth Guidebook XI	1.920.
Medie Earth Guidebook XII	1.920.
Medie Earth Guidebook XIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XIV	1.920.
Medie Earth Guidebook XV	1.920.
Medie Earth Guidebook XVI	1.920.
Medie Earth Guidebook XVII	1.920.
Medie Earth Guidebook XVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XIX	1.920.
Medie Earth Guidebook XX	1.920.
Medie Earth Guidebook XXI	1.920.
Medie Earth Guidebook XXII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook XXV	1.920.
Medie Earth Guidebook XXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook XXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook XXX	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook XL	1.920.
Medie Earth Guidebook XLI	1.920.
Medie Earth Guidebook XLII	1.920.
Medie Earth Guidebook XLIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XLIV	1.920.
Medie Earth Guidebook XLV	1.920.
Medie Earth Guidebook XLVI	1.920.
Medie Earth Guidebook XLVII	1.920.
Medie Earth Guidebook XLVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook XLIX	1.920.
Medie Earth Guidebook L	1.920.
Medie Earth Guidebook LI	1.920.
Medie Earth Guidebook LII	1.920.
Medie Earth Guidebook LIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LV	1.920.
Medie Earth Guidebook LVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXV	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXVIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIX	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXI	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIII	1.920.
Medie Earth Guidebook LXXXXXXXIV	1.920.

1000

BATTLETECH™

UN JUEGO DE GUERRA MECANIZADA



PROXIMA APARICION JUNIO 1990

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