

REVISTA DE ROL **TRULL**

Nº 24 - JULIO / AGOSTO 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	05	<input type="checkbox"/>
Caluroso verano lúdico...		

INFORMES

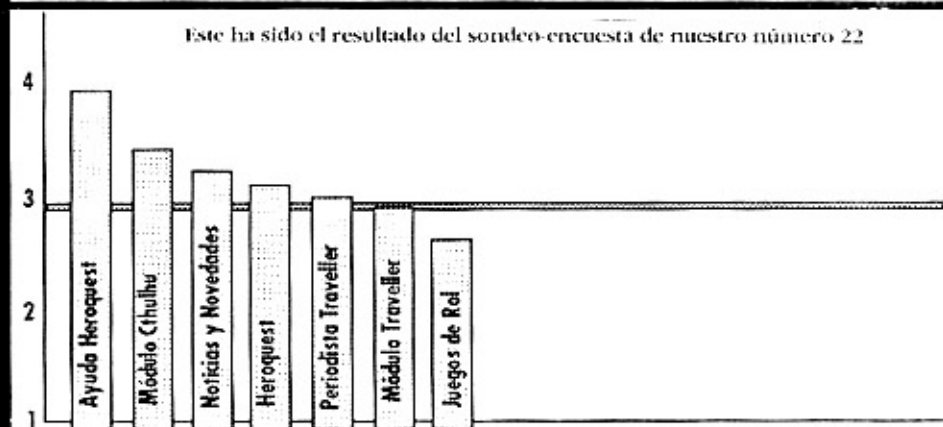
Príncipe Valiente	Por Miguel Antón	11	<input type="checkbox"/>
El juego de rol narrativo basado en el cómic de Hal Foster			
James Bond	Por Luis d'Estrées	16	<input type="checkbox"/>
Cuando SPECTRA editó el juego de rol de 007...			
TORG	Por Salva G. Toll	17	<input type="checkbox"/>
La última virguería de West End Games.			
Citytech	por Jaime Molina	23	<input type="checkbox"/>
Combate urbano de 'Mechs en el mundo de Battletech			

AYUDAS DE JUEGO

Torneo	Por Sergio Escuriel	14	<input type="checkbox"/>
Una documentación esencial para el JdR del Príncipe Valiente.			
Ciborgs	Por Thomas The Red	20	<input type="checkbox"/>
¿Robocops en Traveller?			
Almas de Metal, Blindajes de Plomo	Por Francisco José Campos	22	<input type="checkbox"/>
Unos valiosos consejos sobre las figuras de Battletech.			
Transatlánticos	Por Xavi Carrasco	24	<input type="checkbox"/>
Un preciso reportaje sobre lo mejores barcos de los años 20.			

MODULOS Y ESCENARIOS

Asalto en Bulun	por Jaime Molina	26	<input type="checkbox"/>
1ª parte de la sangrienta campaña para Citytech.			
El torneo de Pentecostés	Por Sergio Escuriel	30	<input type="checkbox"/>
un módulo para Príncipe Valiente adaptable a Pendragon.			
Titánic	por Xavi Carrasco	33	<input type="checkbox"/>
Un módulo para Chulhu pasado por agua.			



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 24 - Bimestral - JUL-AGO 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: Luis Royo © y Distrib. by Norma. - Ilustraciones: Antal, Xavi Carrasco y Vampus - Colaboradores: Xavi Carrasco, Sergio Escuriel, Jaime Molina, Francisco José Campos, Thomas The Red y Salva G. Toll - Imprime: Gráficas Martín - Depósito Legal B-37111-86 © Revista Troll 1990. Los juegos Príncipe Valiente y La Llamada de Chulhu son © de Chaosium y Joe Internacional, James Bond es © de Victory Games y Joe Internacional, TORG es © de WEG, Traveller es © de GDW y de Diseños Orbitales, Battletech y Citytech son © de Fasa y Diseños Orbitales.





Traveller

AVENTURAS DE CIENCIA FICCIÓN EN UN FUTURO DISTANTE

TRAVELLER

Conjunto de reglas e información que describe de forma completa todo un universo, permitiendo la aportación imaginativa de los jugadores.
Como juego de rol de ciencia ficción, define las características de la vida en la sociedad interestelar del futuro.

Ref. 2201

P.V.P. 3.700,-

KINUNIR

Aventura para **Traveller**. Kinunir es el nombre de una clase de Cruceros de Combate, que patrullan las fronteras del Imperio, protegen las rutas comerciales, e incluso una de ellas ha sido convertida en una penitenciaría orbital. Los aventureros tal vez estén a la altura de las misiones... o se vean obligados a estarlo.

Ref. 2501

P.V.P. 1.575,-

1001 PERSONAJES

Este suplemento contiene 1001 personajes creados para su uso con **Traveller**. Cada personaje está preparado para emplearse de inmediato como adversarios de los aventureros, patrones o en encuentros casuales; también es posible utilizarlos como aventureros en sesiones de juego preparadas rápidamente.

Ref. 2401

P.V.P. 1.175,-



MERCENARIO

Expansión de las reglas de **Traveller** para la creación avanzada de personajes de las fuerzas armadas de superficie, extensas descripciones de equipo y armamento, reglas para la creación de unidades militares de envergadura y para la resolución de combates entre estas.

Ref. 2201

P.V.P. 1.875,-

PANTALLA DEL ARBITRO

Contiene todas las tablas de uso más frecuente para el árbitro, además de un librito con normas para organizar aventuras y campañas. Se incluye también una aventura lista para jugar.

Ref. 2000

P.V.P. 1.875,-



TAMBIEN DISPONIBLE:

- **MINIATURAS PARA TRAVELLER:** 3 modelos de blister diferentes conteniendo cada uno de ellos 5 miniaturas de plomo a escala 15 mm.

- Aventureros
- Aventureros en Traje de Vacío
- Infantes de Marina Imperiales

Ref. 2101

P.V.P. 575,-

Ref. 2102

P.V.P. 575,-

Ref. 2103

P.V.P. 575,-

Pídelo a tu proveedor habitual o directamente,

DISEÑOS ORBITALES S.A.

C/ Pedró de la Creu, 23 08034 Barcelona

(si deseas estar al día pídenos nuestro catálogo)

¿CARNET DE ROLDUCIR?

Ya son siete los juegos de rol que han sido traducidos en nuestro país y pronto habrán más. Gracias a la mayoría de los medios de comunicación, cada vez son más los que han oído hablar de rol, o incluso tienen una ligera idea de lo que se trata: un juego en el que tu llevas un personaje... como una película... alucinante...

Es por lo tanto predecible que existan bastantes de casos como el del señor o señora X que, al ver en la estantería del VIPS o del Corte Inglés un juego de rol basado en su tema, novela o película preferida, se decide a comprarlo. Lo que suele suceder a continuación, es que quede con unos amigos y amigas alguna tarde o noche para probarlo, como hicieron hace unos años con el Monopoly y más recientemente con el Trivial Pursuit.

En un ambiente relajado, con coca-colas, cervezas y algo para picar, X se dispone a abrir el libro bajo la atenta mirada de sus compañeros de mesa para empezar a jugar...

(Mierda. Me olvidé de los dichosos dados y ese no es el tema de esta editorial).

Un momento, supongamos que X ha comprado su juego en alguna tienda donde ha sido informado muy amablemente por el empleado de turno de que eran necesarios estos curiosos dados (que todos conocemos) para poder jugar. Por lo tanto, X se ha comprado los dados en la tienda en cuestión (si los tiene) o los ha buscado donde haga falta (¿Si X es un espabilado ¿Vale?)

Volvamos por lo tanto a la mesa de juego, en donde sus amigos esperan empezar a jugar y escuchan la lectura de las reglas que hace X (mientras alguno se despista jugueteando o haciendo preguntas estúpidas sobre los extraños dados de las narices que tanto le han costado a X adquirir).

[Por cuestiones de espacio, nos ahorraremos la descripción de como X les explica a sus amigos lo que es un juego de rol (al tiempo que él mismo lo descubre), como crear (mientras lo hace) un personaje y explicar brevemente el sistema de reglas del juego...]

Cuatro horas, los repetidos bostezos de los amigos de X son la nota dominante, al margen del ruido de fondo: la voz monocorde y cada vez más apagada de X, que sigue leyendo el libro de reglas. Uno de los presentes rompe la monótona situación proponiendo ir a cenar puesto que ya son casi las diez de la noche. Durante la cena, se comenta que estos juegos son muy complicados y todo parece indicar que X lo guardará en la estantería de su biblioteca, para no volver a abrirlo nunca más. En cambio, la propuesta de uno de los amigos de X de comprar la Pirámide del Amor ha despertado nuevas ilusiones y las pícaras miradas de la mayoría del grupo.

Como no se me dan bien las moralejas, iré al grano. El juego de rol es fascinante, pero la mayoría de nosotros lo ha conocido a través de terceras personas (amigos, clubs o demostraciones) que tenían algo de experiencia. El rol se podría comparar a un coche, que es un excelente medio de transporte cuando uno sabe conducir. Con el rol pasa lo mismo: son necesarias unas cuantas prácticas.

El problema es que en este momento se venden muchos "coches" pero no tenemos bastantes autoescuelas, y que a diferencia de los coches, que resultan indispensables en la actualidad, los juegos de rol pueden ser olvidados fácilmente, sobre todo si se ha tenido una aburrida experiencia con ellos.

Habrà que hacer algo...¿No?

L. d'E.

NOTICIAS Y NOVEDADES



cia importante de todos los clubs de la provincia (Avres Brest de Bilbao, Keepers de Lejona...) y la participación de las empresas más importantes del ramo, como MB, Joc Internacional, Diseños Orbitales y Juegos sin Fronteras. En el programa inicial están previstas partidas de Star Wars, La Llamada de Cthulhu, Heroquest, Traveller, Runequest y El Señor de los Anillos.

TERRASSA VUELVE A SUS ORIGENES

Quizá sea el verano o quizá el aburrimiento, pero la verdad es que estos dos factores ayudan a la creación de nuevas actividades, como las partidas de rol en vivo que aparecen este verano en distintos puntos de Barcelona. Uno de ellos es en Terrassa donde el 21 de Julio, Jocs & Games, La Casa Bauman y el Ayuntamiento de Terrassa organizan el primer juego de rol en vivo medieval en esta localidad. Con un guión claramente medieval donde magos y príncipes se disputan un reinado, y como característica principal la ambientación, puesto que todo el juego se desarrolla en un verdadero castillo y sus alrededores e incluye una gran comida medieval de preparación acorde con su época.

Aunque las fechas no ayuden mucho, la participación está abierta a todo buen aventurero gratuitamente, que sólo debe ponerse en contacto con Jocs & Games (Alex) o la Casa Bauman (Carles).

Os recordamos que la cita tiene lugar el 21 de Julio en el Castell de Vallparadis a partir de las 10 h. de la mañana (y durará hasta las 20. 00 h.). ¡No faltéis!

DIAS DE CALOR Y ROL

En el Centro Cívico de Can Deu, situado en la Pza. de la Concordia 13 del barrio de las Corts (en Barcelona) tendrán lugar unos días dedicados al juego de rol. En este Centro Cívico, donde hace aproximadamente un año tuvo lugar un Rol en Vivo, se jugará a Cthulhu, Star Wars y El Señor de los Anillos. Estas actividades han sido organizadas por un grupo de jugadores aficionados que se hacen llamar Random Rol y que aprovecharán para hacer incitaciones a neófitos con un juego de rol de creación propia ambientado en la Edad Media y con un sistema de juego sencillo para facilitar las incitaciones.

Las fechas para estos "días de rol" son el 13 y 14 de Julio, por lo que probablemente ya sea demasiado tarde en el momento que estés leyendo estas líneas. Aún así estas excelentes iniciativas merecen un apoyo. Esperemos que el próximo año nos llegue la noticia con más antelación.

ENCUENTROS EN VIZCAYA

La fiebre de los Encuentros continúa. En esta ocasión se trata de los I Encuentros de Simulación y Rol que tendrán lugar en las dependencias de Andra Mari, en Getxo, los días 29-30 de Junio y 1 de Julio. Organizados por Hobbies Guínea y en estrecha colaboración con el Aula de Cultura de Getxo, se prevee una asisten-

JESIR V Jornades de Jocs d'Estratègia, Simulació i Rol.

Hemos recibido el proyecto del JESIR V que se desarrollará en esta ocasión en las Drassanes de Barcelona (quizás el lugar más apropiado de todos los seleccio-

nados hasta el momento, sobre todo por sus características *dungeonianas* del 1 al 4 de Noviembre de 1990, coincidiendo con la 2ª Fira de Miniaturisme (Barna Soldat). La propuesta ofrece 2800 m² llenos de juegos para más de 10000 aficionados y público en general. Los horarios previstos son los siguientes:

Jueves 1 de Nov. de 17 a 21 h.

Viernes y sábado, de 10 a 21 h.

Domingo de 10 a 17 h.

Esta 5ª edición del JESIR, que en esta ocasión se integrará a la IIª Fira de Miniaturisme (Barna Soldat), lo cual ha suscitado ya la polémica "¿el miniaturismo hará sombra al juego?", tiene una propuesta genérica de actividades muy similar a la de años anteriores. En cambio, la organización de estas Jornadas pretende ser más eficaz, por lo que se han constituido una dirección técnica y unos comités ejecutivos, consultivos y técnicos (para cada modalidad -ordenador, rol, wargame, etc.) que suponemos mejorarán la calidad y contenido de la oferta de este 5º JESIR. Para más información podéis contactar con Ludocentre, c/ Roger de Lluria 41, pral. 1ª, 08009 Barcelona. Tel: 317 40 38. Fax: 412 10 58.

JOC INTERNACIONAL

Los dos nuevos títulos, **Príncipe Valiente** y **James Bond 007**, son las grandes novedades de **Joc Internacional** para estos meses. Sorpresa y decepción son las dos sensaciones que inspiran estos dos rolgames que comentamos más a fondo en esta misma revista. Como complemento a los demás juegos de esta misma empresa, han salido **Lórien** (suplemento para el Señor de los Anillos), **Glorantha** (suplemento para RQ) y debe estar al caer **El Rastro de Tsathogg-hua** (campana de Cthulhu). Los que estén esperando más material para **Star Wars** tendrán que esperar a septiembre, fecha prevista para la publicación de **Star Wars: La Guía**.

DISEÑOS ORBITALES

Se produce una auténtica avalancha de material para el juego **Battletech** en estos próximos meses.

La Zarpa del Zorro: Acciones de los comandos de McKinnon es el primer suplemento (48 páginas) de la versión española de **Battletech** y describe una de las compañías de élite al servicio de la Casa Davion. Se proporcionan descripciones de



GENCON 90

El mayor acontecimiento lúdico tendrá lugar del 9 al 12 de Agosto en Wisconsin (USA). Estamos hablando, por supuesto, de la **GenCon '90**, el mayor evento en cuanto a juegos de simulación se refiere. La espectacularidad para este año está asegurada, entre otras cosas, por los 40 torneos patrocinados por la **RPGA Network** y otras empresas del ramo en el cual se destaca el habitual **AD&D Open**. 150 áreas de exhibición y demostración de juegos de todo tipo (del temático al ordenador pasando por el wargame y el rol), miles de partidas, seminarios, etc.

Más información escribiendo a **1990 Gen Con Game Fair Headquarters**, PO Box 756, Lake Geneva, WI 53147.

FRANCIA

Parthenay. El 5º Festival Internacional de Juegos de Parthenay (FLIP) tendrá lugar del 7 al 15 de Julio y constará de las siguientes actividades: Rol en vivo, open internacional de ajedrez, salón de creadores de juegos y juguetes, presentación de juegos informáticos y telemáticos, encuentro de malabarismo. Para más información, podéis contactar con ADPR; tel. 49.94.03.77. El 7 y 8 de Julio, **Paradoxes** realizará un nuevo rol en vivo fantástico-medieval titulado **Les Arcanes du Pouvoir**. Todos los jugadores que participen serán nobles o religiosos (al menos en apariencia) y se aventurarán durante 24 horas en el viejo barrio de Parthenay. Información: **Paradoxes**, 100 Av. Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tel: (1) 40.12.28.60.

Ariège. Del 8 al 29 de Julio, l'Association Française de Vacances Ludiques organiza por segundo año un campamento de adolescentes en Ariège. Junto a las actividades tradicionales (excursiones, equitación...), se jugará a **Blood Bowl**, **MERP**, **Légendes Celtiques**, **Cthulhu**, **Stormbringer**, **Runequest**, **CryHavoc** y otros juegos de historia. Información: François Décamp, AFVL, 38 Av. Louis Walle, 94470 Boissy Saint Léger. Tel. (1) 45.69.77.76.

Vassieux en Vercors. Rêve de jeu es un "stage" de vacacio-

nes lúdicas por una, dos o tres semanas de duración que está organizado por **Gael** y **JPB & Animation-formation**. En el programa: juegos de rol, wargames, juegos de sociedad, killer, murder party, pintado de figuritas, tiro con arco, excursiones, bicicleta, tenis, piscina, etc. Ludoteca importante y material informático (Apple II, Macintosh). Informaciones en **Gael**, 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Tel. 78.38.25.41 de 10 h. a 18 h., 78.37.92.78 después de las 20 h.

Carcassonne. El club de juegos de rol de Fosses organiza del 25 de Agosto al 2 de Septiembre, un viaje basado sobre el juego de rol (**Cthulhu**, **MERP**, **RQ**, **Hurlements...**), con rol en vivo y otras actividades en tierras cártaras incluidos, cerca de Carcassonne. Plazas limitadas a 10 personas. Contactar con Frank Gautier (1) 34.72.89.83 después de las 20.30 h. o al club **Les Enfants de Yog**, BP68, 95470 Fosses.

CAMPEONATO DE FRANCIA DE BLOOD BOWL

El 1er Campeonato de Francia oficial de **Blood Bowl**, organizado por el club **Au Dé Strié** de Orléans y con el soporte de **Jeux Descartes** y **Casus Belli** empezará en Septiembre del 90. Las inscripciones se cerraron el 30 de

Junio de 1990. La final está prevista en Febrero/Marzo del 91 en París. Para más información, contactar con:

Au Dé Strié, Maison des Associations; 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans. Tel: 38.62.60.22.

BELGICA

La Guilde des Aventuriers organiza un rol en vivo del 17 al 20 de Agosto en las Ardenas belgas. Información entre semana por la tarde llamando a Jean-Philippe Camillo al 41.64.74.34 o escribiendo al 39, rue des Aubrins, 4470 Vivegnies.



CHAOSIUM

Previsto para Agosto, este suplemento titulado **Cthulhu Casbook** contiene nueve aventuras para **Call of Cthulhu**, así como una ayuda de juego ("Insta-Plots") muy útil para generar escenarios para el juego en cinco minutos.

La auténtica noticia para este mes es la inminente aparición (si es que no lo ha hecho ya) de la 2ª edición de **Pendragon**, el juego de rol basado en las leyendas artúricas al que le dedicamos nuestro número 9 de la revista. Esta nueva edición incluye, además de una completa revisión de las reglas originales, el **Noble's Book** y el **Pendragon Campaign** que se vendieron en su momento como suplementos de la gama de la primera edición. Una interesante compilación que seguro valdrá la pena.

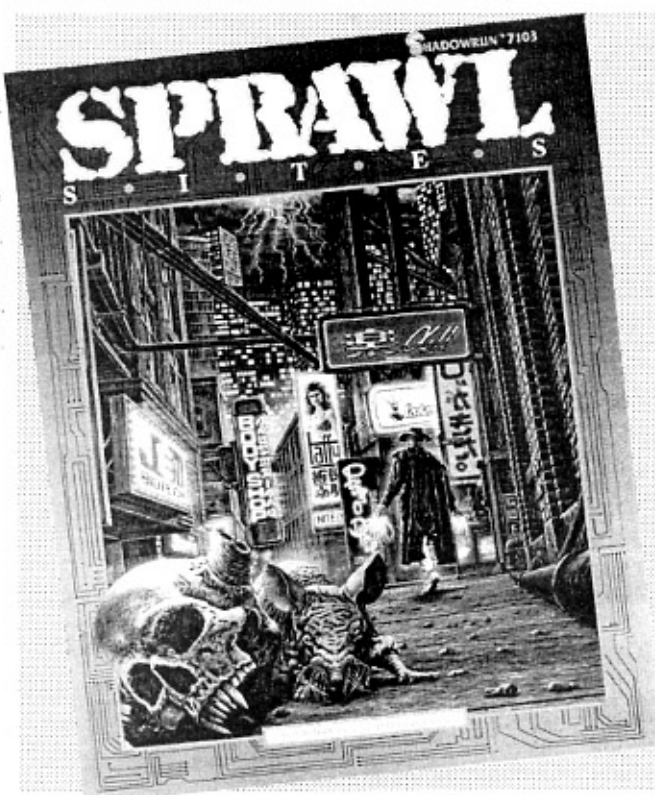
Aunque no se trate de un producto **Chaosium**, la recopilación titulada **Lurking Fear**, editada por **Triad Entertainments**, contiene seis aventuras para **Call of Cthulhu** a lo largo de sus 154 páginas. Con licencia **Chaosium**, por supuesto.

FASA

Junto con la publicación de la primera entrega de la trilogía de novelas que describen la invasión, el **Technical Readout 3050** (Manual de Referencia Técnica del 3050) es el primero de los suplementos de juego para **Battle-tech** relacionados con la invasión. El mejor de los Readouts que **FASA** ha publicado, con 240 páginas que incluyen descripciones de los 'Mechs utilizados por los Clanes y por la Esfera Interior (cada nuevo sistema está acompañado de reglas de juego y datos sobre la utilización y eventos relacionados con cada arma). Las ilustraciones (atractivo principal de los Readouts) son excelentes.

Sprawl Sites y **Seattle Sourcebook** son dos suplementos para el juego de rol **Shadowrun**.

El primero es un manual de referencia que describe lugares interesantes donde enmarcar aventuras en cualquier gran ciudad del universo de juego. Junto a la descripción se incluyen arquetipos de personajes y guiones para desarrollar aventuras. La calidad de contenido, así como las ilustraciones es inmejorable a lo largo de las 134 páginas del manual. **Seattle Sourcebook** es un suplemento de 174 páginas que describe la ciudad de Seattle, marco principal de las aventuras publicadas hasta el momento. Es útil pero a veces se hace aburrido y aunque proporciona ideas para crear aventuras, si se tiene **Sprawl Sites**, resulta casi innecesario. Con todo, se mantienen los niveles de calidad a los que **FASA** nos tiene acostumbrados.



ICE

La nueva serie de Campañas Clásicas, que describen un contexto preciso, y su adaptación a las reglas de **Rolemaster** y **Fantasy Hero** se inicia con los títulos **Vikings** y **Pirates**. Para **MERP** ha salido **Greater Harad**, mientras que la campaña **Gorgoroth** describe la región de Mount of Doom a lo largo de 144 páginas. Para **Cyberspace**, junto con la campaña de 112 páginas titulada **Death Valley/Free Prison** han salido **Spralgangs** así como **Cyber Rogues** y **Body Bank**, dos recopilaciones de PNJ. Finalmente, la

extensión **Emer The Great Continent** para **Shadow World** ha salido presentada en una caja que contiene dos libretos de 96 páginas y un mapa a color.

MAYFAIR GAMES

Lone Wolf and Cub Game es un juego de tablero basado sobre el cómic americano de mismo nombre. Se puede jugar a dos o en solitario, y está ambientado en la época japonesa de los samurais.

PALLADIUM

Esta casa anuncia la inminente salida de su nuevo juego **Rifts**, que tiene como marco la lucha de la humanidad contra una sociedad controlada por seres robóticos (cibernéticos, blablaéticos, etc.) que se han apoderado de la Tierra. La lucha será interminable y el régimen que han implantado los robots es más o menos fascista, por lo que no importará eliminarlos. El diseñador, **Kevin Siembieda**, que ya tiene otros juegos diseñados (entre ellos **Recon**, un juego sobre la guerra del Vietnam), se lo ha montado de manera que **Rifts** pueda ser compatible con otros títulos de **Palladium Books** (como por ejemplo **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Palladium RPG**, **Heroes Unlimited**, etc.). ¿Veremos a nuestra más querida comadreja mutante y quinceañera luchar contra "Terminator"?

TSR

Esta gran productora anuncia la salida del módulo **The Horde**, que dentro de la línea de **Forgotten Realms** para **AD&D** completará la enorme gama de productos para esta colección. Presentación en caja.

El misterio que existe en Francia sobre traducciones o importaciones normales de los productos **TSR** sigue sin resolverse. Del misterio español mejor no hablemos.

WEST END GAMES

Inminente salida de un módulo en solitario de 80 páginas (que costará unos 13\$ aproximadamente) para **Star Wars** titulado **Scoundrel's Luck**, en el que el jugador asume el papel de Han Solo, uno de los principales personajes de la saga. El conocimiento de las reglas del juego no es necesario.

Vulture Warriors of Dimension X (40 páginas) es la segunda parte del módulo que "cruzó" el juego **Twilight 2000** con **Paranoia** y que se titulaba **Twilight Cycle: 2000**.

Sin embargo, la gran noticia es la salida de **TORG** (el juego revelación del año del cual incluimos un pequeño informe en las páginas de esta revista). Los tres primeros productos a los que hemos tenido acceso han sido:

TORG: The Possibility Wars RPG, la caja con el juego básico que incluye un libro de reglas de 143 páginas, un manual de trasfondo del mundo de Torg de 80

páginas, un manual de aventura de 48 páginas, la primera *newsletter*, un mazo de 150 cartas de drama y un dado de 20 caras nos presenta un juego de rol multigénico con un background que permite que todas las temáticas incluidas -ciberpunk, fantasía, alta tecnología, horror y era primitiva- coexistan en las varias realidades en que la Tierra ha sido dividida por la invasión de Torg y sus incursiones.

The Living Land es el primer suplemento que describe con mayor detalle una de las realidades que coexisten en la Tierra: la *realidad primitiva*, que se ha establecido en América del Norte y Canadá. A lo largo de sus 120 páginas este manual describe el territorio, sus habitantes y la historia de la invasión por esta realidad. Incluye además secciones con nuevas reglas, más arquetipos y guiones de aventuras.

The Destiny map es la primera aventura para **TORG** que incluye la pantalla para el árbitro (bastante pobre ya que se trata de la cubierta del módulo, aunque probablemente útil). La aventura se inicia en la realidad primitiva de América del Norte y la trama lleva a los Storm Knights a la Tierra Madre (el área del planeta aún no invadida por ninguna realidad cambiante). 64 páginas de la primera aventura de un trilogía que podrá jugarse íntegra o separadamente.

Torg: Storm Knight es el primer volumen de 350 páginas de una trilogía que irá publicándose a lo largo del año (segundo volumen previsto: **The Dark Realm**), del mismo modo que se esperan la segunda parte de la aventura (**The Possibility Choice**) y el segundo suplemento (**The Nile Empire**).

FLAMBERGE

Acabamos de recibir el 3er suplemento para el juego **Les Divisions de l'Ombre**, titulada **Objectif... Terre**. Presentado bajo forma de librito de 76 páginas con portada en color, este suplemento describe con todo detalle (origen, evolución, objetivos, poderes y debilidades, organización, localización, personalidades y tecnología) tres razas extraterrestres (Szlorgs, Zeugmas y Xarens) así como una base lunar (historia, datos confidenciales, la base de 'Phcebé' y la cara oculta de la luna) incluyendo además dos módulos ("Promenade au Tibet" y "Pink Flamingo"). Esta misma casa anuncia para noviembre la aparición de un nuevo juego, de temática vampírica, tal y

como lo tratan las películas actuales. Al estar la primera edición de **Les Divisions de l'Ombre** agotada, se anuncia para septiembre la salida de la 2ª edición enteramente revisada y corregida.



ORIFLAM

El último suplemento para **Stormbringer**, **Le Loup Blanc**, ya está disponible. En parte utilizable para el juego **Hawkmoon**, este suplemento incluye la descripción de tres templos (Ley, Caos y Elemental), la flota de guerra de los Reinos Jóvenes, reglas de combate naval y un módulo titulado "Infierno Amarillo". **Le Roi Arthur** es el segundo juego de tablero de la gama "Excalibur". Cada jugador encarna a un caballero que, en un primer tiempo tendrá que realizar un gesta, antes de tomar poder en el seno de la sociedad artúrica. En cuanto a la revista **Tatou**, nos informan que el nº 4 está previsto para Junio...

SIROZ PRODUCTIONS

El primer suplemento para **Un Nomine Satanis /Magna Veritas** (última creación de Croc) se titula **Intervention Divine** e incluye las pantallas del árbitro junto a una aventura de 16 páginas. Otra pantalla acaba también de salir, aunque esta vez para **Berlin XVIII**. Las otras apariciones de los productos Siroz han sido **Le rêve américain**, un suplemento para **Car Wars** y **Arcs Protectiva** para el juego **Athanos**.

JEUX DESCARTES

Para **Cthulhu** debe estar ya disponible el **Recueil des Monstres des Contrées du Rêve** y la nueva edición del juego básico, presentado en libro y basado en



GRENADIER

Las novedades previstas para Agosto no pueden ser más jugosas. Los tres nuevos dragones para la serie que diseña y realiza Julie Guthrie son excelentes: un **Dragón Rojo**, un **Dragón sobre Tesoros** y un **Dragón Esqueleto**.

La serie 'cachas' de **Dragonlords** ya tiene un nuevo Dragón. El más evidente para el juego **Shadowrun**: el **Shadow Dragon**.

Por la gran novedad es la serie **Fantasy Warriors** de Mark Copplestones. Presentados en blisters que incluyen 5 figuras en cada uno, las 6 primeras referencias no podían ser más apetitosas: **Elfos del bosque con lanzas**, **Elfos del bosque con espadas**, **Guerreiros con arcos largos**, **Guerreiros con alabardas** y **Caballeros de infantería**.

Las 9 últimas referencias de las cajas **Fantasy Lords** se merecen igualmente una especial atención. Juzgad por vosotros mismos: **El Dragón del Idolo Esmeralda**, **La Invasión de los muertos vivientes (esqueletos)**, **Los Elfos de la Hermandad Silvana**, **Los (imprescindibles) Monstruos de la Mitología**, **Men at Arms** (compuestos por caballeros y guerreros), **Demonios** (una caja que hará adeptos!), **Los aventureros** (ideales para Mazmorras), **Caballeros de Fantasía** y **Los Nobles de la Comedia** (que incluye un esqueleto repartidor de pizzas, un medio-elfo, un pegaso con cohetes y bombas, etc.).

Ante tanta avalancha de figuras, lo mejor es hacerse con el catálogo en color de **Grenadier** que también estará disponible, junto con un librito de acompañamiento que incluirá consejos de pintado y maquetismo de la pluma de **Paco Pepe**. Sólo por 250 ptas.

la 4ª edición americana. El nuevo suplemento, **Pour votre Information**, incluye nuevas precisiones sobre las reglas, una mejor caracterización de vuestro personaje, como crear una campaña y un escenario, lavados de celebras, viajes, modos de transporte, combate tri-dimensional, etc. y nuevos gadgets originales para el manual Q. Para **Star Wars**, el **Matériel de Campagne** está en venta, con una pantalla mucho más bonita que la de la edición original, sin modificaciones de contenido. Pero la gran sorpresa sin duda es la edición francesa de **TORG** prevista para Septiembre. Más información sobre este juego-revelación de **West End Games** en las páginas de esta misma revista.

Por su parte, los lectores de **Casus Belli** que sean fieles seguidores de las historietas de **Krocodile-bô**, podrán adquirir el álbum de sus aventuras editado por la editorial **Guy Delcourt**. Está previsto igualmente un módulo de 32 páginas para **Simulacres** sobre el tema de terror (adaptable a **Cthulhu** y **Chill**). Parece que el juego presentado en el especial **Casus** tendrá algo más de apoyo que sus antecesores (**Mega I y II**), puesto que están previstos dos suplementos de 64 páginas con background y módulo a la vuelta de vacaciones (la temática no nos ha sido desvelada).



CHALLENGE

Nº 43. Abril-Mayo 90. \$3.25. 96 pags.

Con el aumento a 96 páginas, **Challenge** sólo hace que mejorar. Se incluyen artículos y escenarios para **Twilight: 2000**, **MegaTraveller**, **Space: 1889**, **2300 AD**, **Star Wars**, **Star Trek**, **Renegade Legion**, **Warhammer 40.000** y **Albedo**. Entre los más interesantes, los dedicados a **MegaTraveller** (tres escenarios y una variante), **Space: 1889** (un escenario para integrar **Call of Cthulhu** y **Space: 1889**), **Star Trek** (una cronología para enlazar la serie y películas clásicas con *The Next Generation*). La mejor revista de juegos de ciencia-ficción, con ventaja.

DRAGON

Nº 157. Mayo 90. £1.25. 114 pags.

El tema central de este número es la aparición del juego **Buck Rogers**, la nueva incursión de TSR en el campo de la ciencia-ficción. Junto al artículo sobre este innovador juego, unas reglas opcionales para el uso de la fuerza en **Star Wars** y un original artículo sobre **Marvel** le dan a este número un buen esqueleto que las secciones habituales se encargan de recubrir.

A destacar una extensa y muy interesante ayuda de juego para árbitros con un sólo jugador, la esencia del rol. Para acabar, un número diferente en el que los temas varían tanto como es necesario, y es que los jugadores quieren verlo todo.

CASUS BELLI

Nº 57. Bimestral. Mayo-Junio 90. 10 pags. 30 Frcs.

Recordando gloriosos tiempos, este número de **Casus** ofrece en encarte un mini-juego de tablero de calidad: nada más y nada menos que **Car Wars** (versión



traducida por **Croc** con la autorización de **Steve Jackson Games**) junto con un informe del juego original. Siempre dentro de los juegos de tablero, se incluye en este número un informe sobre **Heroquest/Advanced Heroquest** (si os suena, releed vuestro **Troll** nº22). El rol de este número está dedicado a **Rolemaster**, con informe sobre la versión francesa y módulo introductorio. Completan el apartado de módulos **Rêve de Dragon**, **Stormbringer**, **Simulacres** (temática terror) y **AD&D**.

El apartado **Wargame** ofrece un extenso dossier sobre la guerra moderna (1ª parte). El combate moderno técnica, táctica y estratégicamente tratado. Incluye varias fichas-juego para **Airland battle**, **Tac-Air** y **Air & Armor**.

Completan este número las secciones habituales y algunos artículos interesantes, como "el juego de negociación por correspondencia", una ficha-juego de **Siege of Jerusalem**, un artículo sobre figuras, etc.

Junto con **Graal**, esta revista resulta indispensable para conocer la evolución del panorama lúdico francés.

DRAGON RADIEUX

Se ha recibido en la redacción de nuestra revista una inquietante carta del equipo que realiza la revista francesa **Dragon Radieux** anunciando una interrupción en la publicación de la revista nº 24. Las razones que apuntan son esencialmente de orden financiero y debidos primordialmente a un déficit que arrastra **DG** desde el nº 23, principalmente causado por una "insuficiencia catastrófica de los ingresos de la publicidad". El caso es que, según **Dragon Radieux**, los anunciantes potenciales no invierten con tanta asiduidad en las revistas especializadas, quizás por falta de confianza o falta de medios. Otro de los problemas que apuntan en **DG** son el incremento de trabajo para un equipo numéricamente reducido.

¿Cómo evitar la desaparición de esta excelente revista? El equipo agradecerá cualquier sugerencia o comentario. También serán bienvenidos todos los nuevos suscriptores (conseguir 1000 suscriptores más permitiría soportar la reducción de los anunciantes) y la redacción garantiza que los importes recibidos serán devueltos si no se consiguiese relanzar la revista.

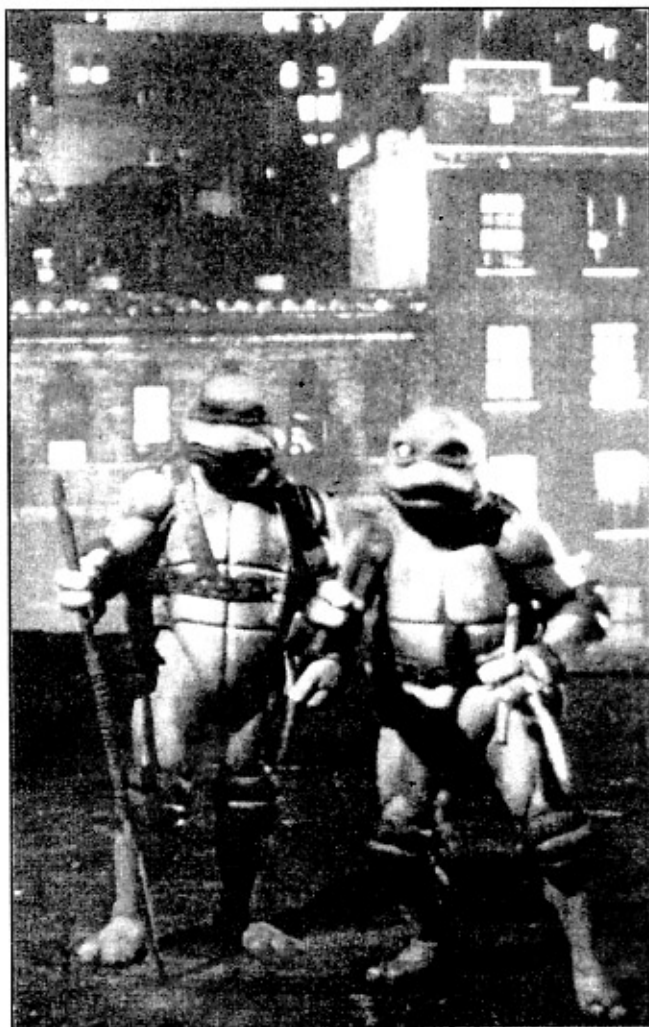
En pocas palabras, una nueva crisis del panorama lúdico francés (no hace mucho que

"desapareció" **Chroniques D'Outre Monde** así como algunas casas editoras) que merece ser tenida en cuenta, sobre todo si los problemas que están sufriendo nuestros vecinos se parecen tan asombrosamente a los nuestros...

GRAAL

Nº 26. Mensual. Junio 90. 68 pags. 25 Frcs.

Continuando con el excelente cambio de 'look' iniciado en el nº 25, **Graal** ofrece este mes un apetitoso sumario con una entrevista a **Oriflam** (que próximamente editarán **Pendragon** y **Cyberpunk**), el inicio del rol en vivo 'Le Contrat du mois' (organizado a través de la revista), los 'Flash' sobre el juego de **Eurogames**, **Dragon Noir** y **The Prisoner** de la serie **GURPS**, un extenso y documentado dossier sobre los demonios con una ayuda de juego para **In Nomine Satanis** y artículos sobre demonios en **Stormbringer**, **MERP**, **AD&D** y **Warhammer**. El concurso sobre improvisaciones de guiones en base a tres ilustraciones ha sido todo un éxito y ya se publican los tres primeros vencedores del mes. Los módulos están dedicados a **Cthulhu**, **AD&D** y **Batman**. ¡Esperamos ansiosos el nº 27!



PELICULAS



LAS TORTUGAS NINJA

Cuando en 1984, apareció el primer cómic de **Teenage Mutant Ninja Turtles**, firmado por **Peter Laird** y **Kevin Eastman**, nadie se hubiese creído que sería el boom cinematográfico de 1990.

Película de mayor audiencia después de **Batman**, esta adaptación cinematográfica del cómic se estrenará aquí en las navidades con el abreviado título de **Las Tortugas Ninja** y relatará las aventuras de "Rafael", "Leonardo", "Miguel Ángel" y "Donatello", las cuatro adolescentes tortugas mutantes ninja que defenderán las oscuras calles de Manhattan contra la delincuencia.

Una excelente oportunidad para descubrir el excelente juego de rol del mismo nombre que edita **Palladium**.

¿Hay quien de más juego?

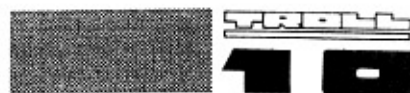
- Artículos de Wargames, Rol, Figuras y temáticos.
- Escenarios y módulos diversos.
- Noticias y críticas de juegos nuevos.
- Ampliaciones de reglas, elementos de juegos, personajes...
- Encarte de un juego a color con las fichas troqueladas y el reglamento en cada número.
- Venta de juegos por correo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



Príncipe Valiente

El juego de rol narrativo



DISEÑADO POR Greg Stafford
con William Dunn y Lynn Foderus
ILUSTRADO POR Hal Foster

Ficha Técnica:

Editor: Chaosium Inc (Ed. española Joc Internacional)
Autor: Greg Stafford
Aparición: 1989
Tema: Fantasía Histórica (época Artúrica), basado en el comic de Harold Foster
Nº de páginas: 126.



Por Miguel Antón

Introducción

Prince Valiant, el juego narrativo, es el penúltimo lanzamiento de **Joc Internacional**, ampliando su gama de publicaciones con un nuevo juego de ambientación medieval. Sin embargo **Príncipe Valiente** no es un juego cualquiera (no porque yo lo diga) ya que plantea dentro de sus páginas nuevos conceptos sobre lo que debería ser una partida de rol.

El juego está ambientado durante el reinado del Rey Arturo, y más exactamente en los comics de **Harold Foster** (no hará falta que hable de él, ¿no?) quien durante más de 50 años ilustró las aventuras del hijo de un Rey vikingo que después de exiliarse de su país entraba al servicio de Sir Gawain como escudero, convirtiéndose posteriormente en caballero de la tabla redonda. El interior del reglamento está maravillosamente repleto de viñetas originales de **Prince Valiant** tanto de **Hal Foster** como de **John Cullen Murphy**, persona que sustituyó al maestro una vez éste no pudo continuar dibujando, y únicamente por ese detalle valdría la pena tenerlo.

Creación de personajes

Este apartado se centra principalmente alrededor del personaje caballero, aunque sea posible, en el juego avanzado, poder interpretar otro tipo de personajes todos ellos típica-

mente medievales. El proceso es sencillo y rápido, y lo que puede resultar más complejo (dentro de la sencillez antes mencionada) es la elección de las habilidades. A la hora de determinar el éxito de una acción, el personaje contará con el nivel al cual tiene la habilidad que emplea más la característica que se aplique. Existen dos características: Músculo y presencia, siendo el primero una medida de la fortaleza física y el segundo de la inteligencia/características no físicas del personaje. Finalizando la creación de personajes, está el apartado de equipo inicial y el diseño del escudo de armas. También en la hoja de personaje se incluye un apartado para hacer una detallada descripción sobre su carácter y apariencia.

Sistema de juego

El sistema se basa en la resolución de habilidades y de combate (que merece un capítulo aparte). Los jugadores, en el momento de escoger el nivel al que tenían su habilidad, repartieron nueve puntos. Cada uno de esos puntos (y agarras porque esto no lo había dicho antes) representa una moneda.

Si, una moneda, ya que el sistema de juego no funciona con dados sino con monedas. Según **Greg Stafford**, la razón es muy simple: lleva una persona a todas horas sus dados encima? En cambio seguro que siempre lleva una o varias monedas (os recomiendo que utilicéis las de cinco pesetas). Cuando se tiran las monedas, lo que cuenta para conseguir un buen resultado son las "caras". En el caso de

resolución de habilidades, el *Storyteller* asigna un nivel de dificultad que tiene que ser alcanzado o superado por el jugador a la hora de tirar sus monedas. Si consigue "cara" con todas las monedas que ha tirado, se trata de un éxito completo, añadiendo una "cara" automáticamente, pudiendo superar de esta manera sus propias posibilidades.

El sistema de combate

Dentro del sistema de combate, se realizan las habituales tiradas opuestas, mecánica ya conocida en otros sistemas de juego (**Pendragon** por ejemplo), que determinan el éxito o fracaso de uno o varios contendientes. El personaje que ha conseguido más "caras" gana durante ese turno infringiendo una herida de nivel igual a la diferencia de "caras" durante la resolución del combate. Para el siguiente turno al contendiente herido se le restan esas monedas de su habilidad de combate (podríamos llamar a las heridas "fatiga", ya que generalmente son rasguños). Raramente los personajes mueren, aunque "todo se sacrifica por el bien del guión". El juego es "narrativo", y el mismo diseñador no se cansa afirmando que el narrador debe salvar a sus personajes en caso de que su muerte desfavorezca el guión ya establecido. Para eso, cuenta con un "certificado de narrador", que le confiere poderes automáticos (matar a un enemigo en combate, causar terror, incitar a las masas, etc.) útiles para unir el hilo de la aventura según haya planeado.

En este apartado se incluyen reglas para los combates de masas o batallas, y para determinar la suerte durante ellas de los personajes envueltos. En los modificadores se incluye calidad de las tropas, de las armas, una tirada de comandante (basada en la habilidad de batalla), fortificaciones y etc. Tanto el combate personal como las batallas están bien resueltas y no se hecha a faltar ningún detalle. Siendo al principio para los personajes principiantes bastante difícil aguantar sobre la montura toda la contienda, y avanzando en sus posibilidades según avanza su experiencia. Se nota que el diseñador no ha podido evitar incluir detalles que recuerdan al famoso **Pendragon**, y los que lo hemos jugado los podemos reconocer.

El arte de narrar

Se le dedica todo un capítulo al narrador, el equivalente del árbitro/moderador/GM/Máster de otros juegos. Se le amplían algunos detalles sobre el sistema de juego y se le aconseja de todo para que las partidas salgan bien. Es éste uno de los capítulos que resultan más divertidos de leer, por razones obvias ya que nos enseña un poco a todos (tanto jugado-

res como árbitros) sobre el arte de narrar. Se describe cada uno de los efectos incluidos en el "certificado del narrador" antes descrito y cuando es mejor utilizarlo. Las recomendaciones abundan, de como llevar una partida, de como utilizar los "episodios" del final del reglamento, etc.; ninguna sobra y todas ellas sirven más o menos al propósito de pasarlo bien.

Podríamos incluir también en este apartado, la parte de "background" del juego y que describe principalmente las aventuras del Príncipe Valiente y de los personajes que le acompañan.

El juego avanzado y varias reglas opcionales...

En este apartado se amplían varias reglas, y podríamos dividirlo en dos partes:

1. Creación avanzada de personajes: donde un personaje puede tener otras ocupaciones que no sean las de Caballero, donde puede tener rasgos de personalidad (elegidos por el jugador) y puede elegir entre unas cuantas habilidades más.

2. El Juego Avanzado (propriadamente dicho): donde el Narrador principal puede compartir

su trabajo con los jugadores, dejándoles arbitrar sus propias acciones sin dejar de tener el control de la aventura. También se incluyen reglas para incrementar las características de los personajes mediante la experiencia.

La conclusión

Un buen juego, sencillo y con posibilidades de hacer pasar ratos muy divertidos. Como opinión personal diré que quizás sería aconsejable no abusar de él (me refiero a jugar cada semana), pero sí jugarlo de vez en cuando, con tal de olvidar anteriores sangrientas campañas y encontrar un ambiente diferente, más romántico...

Como recomendación básica, la de comprarse los cómics que están reeditando desde hace un par de años los de la editorial **Tebeos S.A.** (ya van por el nº 27 creo) que no tienen desperdicio y contienen cientos de ideas para módulos de **Príncipe Valiente**, el juego narrativo (esto lo comprobaréis al ver al final del reglamento los episodios, la mayoría de los cuales están inspirados en situaciones sacadas de los cómics). Las novelas de **W. Scott**, así como las habituales novelas del ciclo artúrico son recomendables. Share and Enjoy!

LA VERSION ESPAÑOLA

Por Luis D'Estrées

Este mes han sido fructíferas las producciones de **Joc Internacional**, que ha sacado al mercado sus dos últimas novedades, **James Bond 007** y **Príncipe Valiente**. Como la revista **Lider** le dedica especial atención a 007 en su último número, hemos optado por dedicarle más atención al juego de **Chaosium**, creación de **Greg Stafford**, gran aficionado a los temas artúricos, como ya lo demostró con la publicación de **Pendragon**.

Príncipe Valiente es una auténtica novedad por su reciente aparición y su innovador sistema de juego que lo convierte en un juego de rol diferente. P.V. es un juego de rol narrativo y su principal característica es que se juega con monedas, prescindiendo de los no siempre disponibles dados.

La versión castellana del **Príncipe Valiente**, aparecida tan solo un año después que la americana, traducida por **Juan Ignacio Sánchez Pérez**, no tiene nada que envidiar a la versión original americana. Siguiendo la presentación habitual de todos los productos de J.I., este juego de rol se presenta en un formato de libro en tapa dura (todo un detalle a tener en cuenta, sobre todo cuando la versión de **Chaosium** está realizada en tapa blanda) de 128 páginas. La maquetación, sencilla pero clara, acompaña un texto correcto y

sin grandes faltas que permite una agradable lectura. Las abundantes ilustraciones (más abundantes pero quizás un poco más oscuras que las de la versión americana) son de **Harold Foster**, autor del cómic, y contribuyen por lo tanto a mejorar sensiblemente el conjunto del libro.

El conjunto del juego es muy correcto y mantiene las pautas de la versión original.

UN BUEN JUEGO DE INICIACION

Para todos aquellos que jamás hayan practicado el juego de rol, incluso aquellos que lo desconocen por completo, **Príncipe Valiente** es un excelente juego para iniciarse. Por su presentación y las referencias gráficas al cómic, el narrador y los jugadores pueden captar perfectamente como ambientar las partidas en este juego. Efectivamente, hay que reconocer que las viñetas que salen publicadas en el libro básico son muy oportunas y muestran los diversos aspectos de la vida en la época del rey Arturo. Torneos, combates, desafíos, curaciones, asedios, todo sale reflejado en las excelentes ilustraciones de **Foster**, consiguiendo hacer aún más cierto el dicho de que una imagen vale más que mil palabras.

Los jugadores de rol más experimentados seguramente considerarán que el juego no está suficientemente desarrollado, pero ésta es a mi entender una de sus principales cualidades. Un mínimo de complicaciones permite adentrarse directamente en el concepto del juego sin perderse en complejos sistemas de reglas de simulación, combate, etc. Además, cualquier Narrador (este es el nombre que recibe el árbitro de juego) podrá sin excesivas complicaciones ir dotando al juego de más

reglas que mejoren la ambientación o el realismo en el juego. De hecho es muy probable que el propio staff de **Chaosium** prepare sucesivas ampliaciones al juego básico.

EL MUNDO DEL PRINCIPE VALIENTE

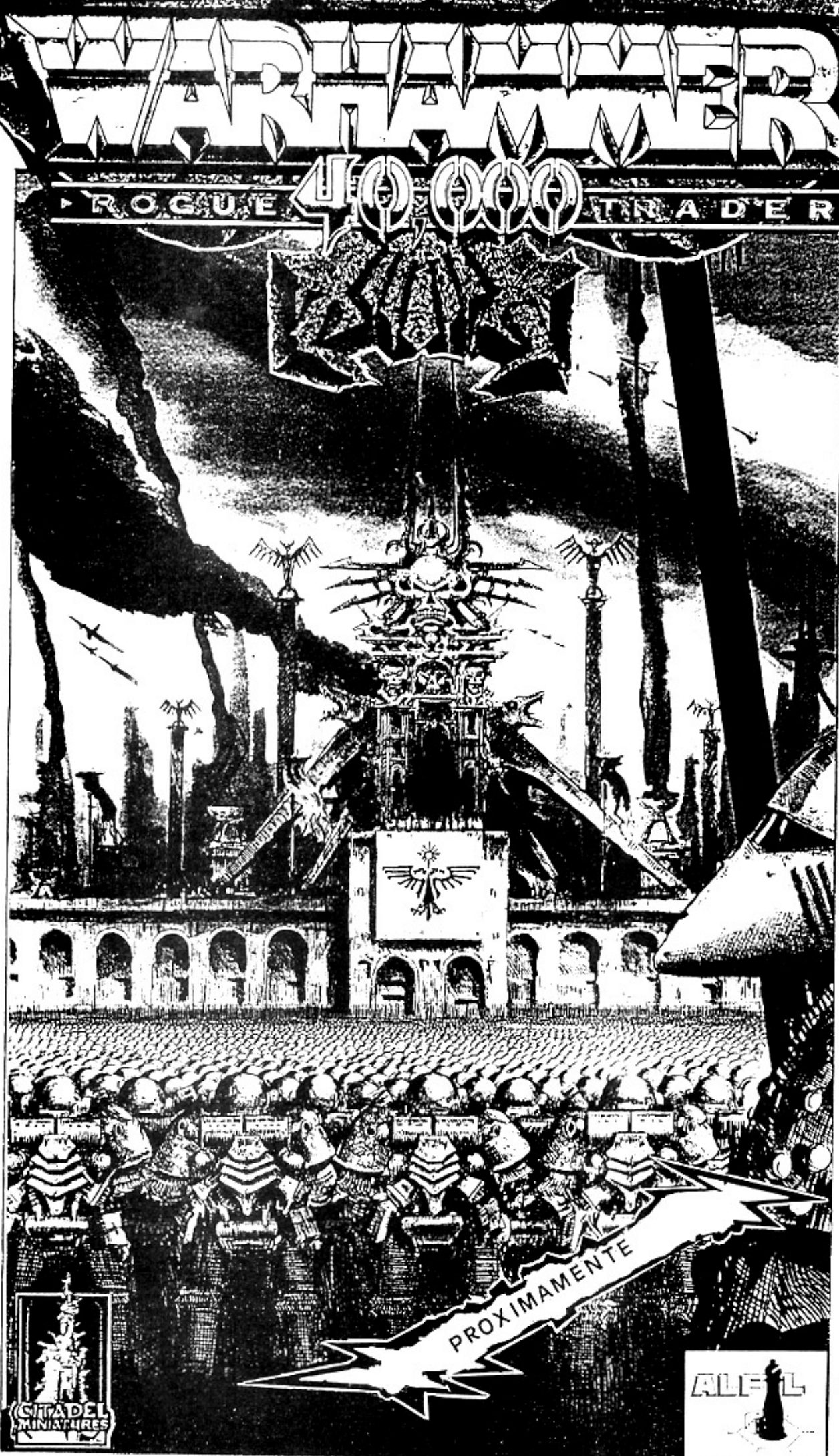
Siempre resulta difícil lanzar un nuevo juego de rol. El libro básico no es a menudo suficiente y los jugadores desesperan hasta que salga el primer módulo o suplemento para la gama. En el caso del **Príncipe Valiente** éste no es el caso. El juego se puede jugar de inmediato y no presenta problemas ni requiere ampliaciones de reglas inmediatas. Por si fuera poco, el Narrador no tiene ningún problema para empezar a dirigir módulos o incluso extensas campañas... tiene a su disposición toda la colección de cómics del **Príncipe Valiente** que ofrece miles de propuestas para aventuras en el mundo artúrico.

CONCLUSION

Un juego altamente recomendable para iniciar a neófitos y que puede servir de plataforma para introducirse posteriormente en juegos de rol más avanzados. Un sistema de reglas original (la utilización de monedas es toda una novedad) que, aunque a mi gusto no resuelva satisfactoriamente todos los problemas que pueden plantear algunas reglas de simulación y combate, tiene la gran ventaja de ser fácil de asimilar y de utilizar para un público que no esté familiarizado con la utilización de los dados poliédricos.

NO-CE-NO

EN CASCABELANDO



Fundadores, 9,
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

AYUDA DE JUEGO

PRINCIPE VALIENTE

TORNEO

Por Sergio Escuriet

Un torneo es un evento social característico de la Edad Media donde los caballeros daban muestra de sus buenas artes en las armas mediante confrontaciones caballerizas. Durante estas demostraciones, los caballeros usaban armas embotadas o marcaban el golpe, de forma que el daño infligido era mucho menor que el infligido en una situación hostil. Además de dar la oportunidad de mostrar los conocimientos guerreros de un caballero, un torneo daba también la posibilidad de ganar fama y experiencia de habilidades de lucha y cortesía.

Un torneo es un acontecimiento social que, a lo largo de los años, desarrolló un conjunto de normas que regulaban su procedimiento, aunque este conjunto de normas variaba enormemente según varios factores.

Suenan las trompetas

Los caballeros que participan en un torneo deben seguir unos pasos determinados a lo largo de los años. Cuando un caballero llega al feudo donde se celebra el torneo debe presentarse de inmediato al señor que organiza tal evento. Si el caballero no desea participar en dicho torneo, éste es el momento de hacerlo público al señor, sin, por ello, incurrir en ninguna falta de cortesía. Una vez presentados al señor, los caballeros deben acudir al Heraldo para inscribirse en la Justa. El Heraldo les asignará un oponente y les comunicará una hora del día diciéndoles donde deben mostrar su estandarte. En este momento es donde los caballeros deben escoger uno de los dos bandos para la Contienda, designados por un Escudo de Armas cada uno. Además es en este punto donde deben efectuar los Retos que ellos desean.

Que empiece la Justa

La Justa se divide en un número determinado de eliminatorias que dependen del número de caballeros asistentes al torneo. Para determinar el número de eliminatorias de un torneo debe consultarse la lista de números siguiente: 512 - 256 - 128 - 64 - 32 - 16 - 8 - 4 - 2 - 1

Se debe consultar dicha secuencia hasta encontrar un número igual o mayor que el número de caballeros participantes en la justa. El número de eliminatorias vendrá dado por el número de posiciones que quedan a la derecha.

A la hora del día determinada por el Heraldo, los caballeros deben mostrar sus estandartes en el lugar indicado por el Heraldo para iniciar la Justa. El éxito de esta confrontación depende de la habilidad de Justa de cada

caballero y se sigue el procedimiento normal para su resolución explicado en el reglamento. Si el caballero gana pasa a la siguiente eliminatoria y se encuentra con otro caballero oponente. Cada uno de los caballeros justa tantas eliminatorias como sea necesario hasta que es eliminado o ha eliminado a todos los demás caballeros, con lo cual gana la Justa.

Os reto!!

Una vez finalizada la Justa es el momento de resolver los retos lanzados por los caballeros. Los retos son anunciados por el Heraldo al tiempo que el caballero que ha lanzado el reto arroja su guantelete al campo. Los caballeros que deseen aceptar dichos retos deben adelantarse para recoger el guante que el caballero ha lanzado y así aceptar el reto y proceder a resolverlo según lo anunciado por el caballero que ha lanzado el reto. Algunos ejemplos de retos podrían ser: a cualquier sajón, una lucha con mazas; a cualquiera, una lucha con espada a pie; a cualquiera, una lucha a derribo con armas a dos manos; a cualquier caballero de Somerset, una Justa a primera sangre; a cualquier caballero de la Tabla redonde, una Justa y lucha a espada tanto a caballo como a pie.

Nestrocque!!

Después de los retos se sucedían las competiciones de arquería, donde los caballeros demostraban su buen hacer y su puntería con los arcos. En este tipo de competiciones los caballeros iban siendo eliminados a medida que iban fallando sus disparos. Cada secuencia de disparos se sucedía a una mayor distancia, empezando por una distancia mínima y retrocediendo en cada andanada a una distancia mayor. De esta forma, por cada andanada después de la primera cada uno de los participantes tiene una penalización de -1 a su habilidad con arco. La competición se sigue hasta que todos los caballeros son eliminados. En el caso de que quede más de uno al final, se procede a un desempate a distancia corta donde se cuenta el mejor resultado (el mayor número de caras en la tirada).

Cry Havoc!!

La contienda es una pequeña batalla sin consecuencias dramáticas. Se espera que todos los participantes utilicen armas embotadas o mantengan el golpe. Los caballeros permanecen en la lucha hasta que se retiren voluntariamente o sean expulsados por los Alguaciles, que actúan como jueces de la Contienda. El ser derribado del caballo no elimina a un caballero, siempre que su escudo le proporcione otro, capture uno de algún enemigo, o algún amigo le de otro.

Las decisiones de los jueces son inapelables y nadie puede volver a entrar en la Con-

tienda una vez sea eliminado. No toda la Contienda es una lucha continuada, los escuderos van de aquí para allá trayendo nuevas lanzas y caballos a sus señores y llevando prisioneros fuera del campo. Los caballeros en las fuerzas de reserva esperan su oportunidad observando la lucha críticamente con un buen vaso de vino. Los líderes de ambos bandos deciden que reservas envíen a la lucha. Se empieza una carga, se contesta con una contracarga, algunos caballeros son desmontados e intentan conseguir una nueva montura mientras sus compañeros luchan alrededor suyo para conseguírsela.

El código de un torneo

Durante el desarrollo de un torneo se aplican cierto número de reglas o normas que deben ser siempre tenidas en cuenta. Estas son:

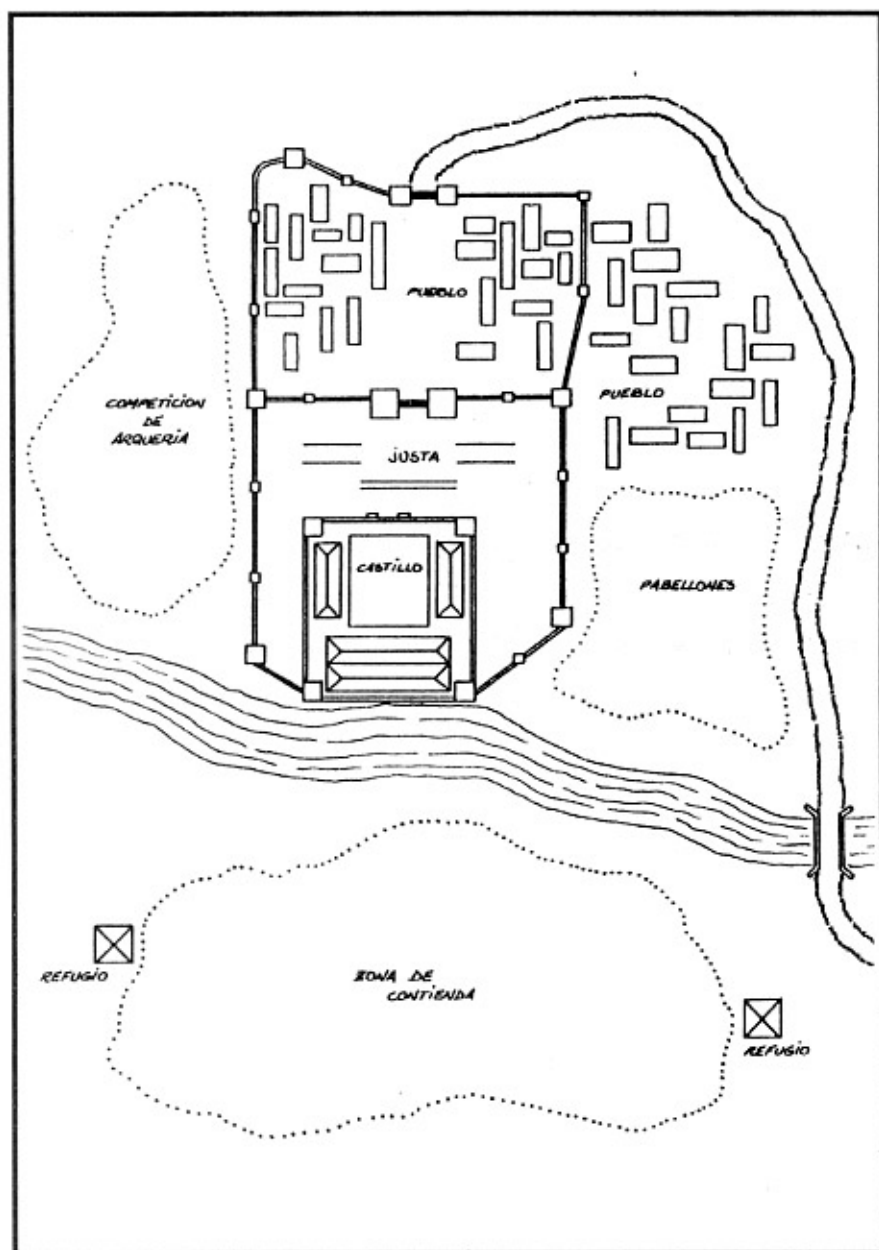
- 1- Sólo se permiten armas embotadas
- 2- No se puede golpear a un oponente por detrás
- 3- No se puede golpear a un oponente sin yelmo
- 4- No se puede golpear a un caballo, hacerlo significa la eliminación.

Los caballeros acusados de robo son excluidos de un torneo, como también lo son aquellos que hayan sido usureros (prestamistas que carguen intereses a sus préstamos). Históricamente un participante debía probar que poseía sangre noble. Normalmente tenía que probar que sus antepasados varones eran todos caballeros, al menos en las últimas tres generaciones. Esta norma era a menudo ignorada para aquellos hombres que habían probado tener una nobleza natural y estaban cualificados para ser considerados nobles. Hay toda una serie de motivos que pueden impedir que un caballero participe en un torneo. Estas son:

- 1- Sacrilegios
- 2- Excomulgados
- 3- Jefes de compañías mercenarias
- 4- Piratas
- 5- Los que hayan faltado a su palabra o juramento
- 6- Cobardes
- 7- Arsonistas
- 8- Asesinos premeditados
- 9- Ladrones
- 10- Los que hayan dehonrado alguna dama

Vos seréis mi campeón!

El favor de una dama era una prenda allegada a dicha dama que normalmente se daba antes del torneo a un amante o un caballero. Los caballeros buscaban los favores de una dama para inspirarlos en la justa y evitar los peligros de un torneo. La prenda más usual era un pañuelo o un guante, aunque en determinados casos también podían ser anillos, colla-



res o velos.

Los favores se llevaban a menudo atados al brazo del arma de un caballero o en la punta de la lanza para dirigir los golpes contra el escudo del enemigo en la lucha.

A la carga!!

Existían cinco métodos de cargas utilizados en la Contienda.

Frontal: es una carga de frente de un grupo de caballeros contra otro con las lanzas bajadas. Lateral: es una carga de un grupo de caballeros contra el lado de derecho de un grupo enemigo, también con las lanzas bajadas.

Al encuentro: es un método inusual de carga frontal de un caballero contra un grupo enemigo, con la dificultad añadida de tener que atacar a un caballero predeterminado del grupo opuesto eludiendo los ataques de los otros.

La Justa regular: La carga de un caballero contra otro, tanto frontal como lateral con el objetivo de desmontar al oponente.

Por Acuerdo: es una carga inusual practicada al final de un torneo debido a un reto específico con el beneplácito de dos campeones. Era

un acto de valor en presencia de las damas y conocido por ello como el *Damenstich*.

Fama y Gloria

Los puntos de Fama ganados por un caballero por participar o ganar un torneo vienen dados por el número de participantes en dicho torneo. De forma que, por participar en una Justa, un caballero gana puntos de fama en un número igual al número de participantes dividido por 10. Por ganar dicha Justa un caballero gana un número de puntos de Fama igual al número de participantes en la Justa. Un caballero que participe en las competiciones de arquería gana un número de puntos de Fama igual al número de participantes dividido por 2. Los caballeros que participan en la Contienda ganarán un número de puntos de Fama igual al número de participantes en el torneo dividido por 20 si y sólo si están en el bando vencedor de la Contienda. Además de estas recompensas en puntos de Fama, los caballeros que acepten retos y los ganen recibirán Fama a un número igual al número de puntos de fama de su oponente dividido por 10.

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





Ficha Técnica:

Editor: **Victory Games (Ed. española Joc Internacional)**
 Autor: **Gerard Christopher Klug**
 Aparición: **1983 (1988 Francia - 1990 España)**
 Tema: **Espionaje basado en las novelas de Ian Fleming**

un informe completo de la versión castellana de 007.

Una semana más tarde tuve en mis manos **James Bond 007 -al servicio secreto de su majestad- el juego de rol**.

En la portada aparecía una extraña mutación del último Bond del cine, un Timothy Dalton con cara de pasmarote y brazos ortopédicos, junto a una chacha bond (o al menos eso me pareció a juzgar por el atuendo, la pinta vulgar, los zapatos de doncella y el busto deformado -seguramente de tanto amamantar churumbes ilegítimos del célebre agente-). El coche era bonito, pero desgraciadamente ocupa un segundo plano que no logra evitar la sensación de ilustración 'fanzinera' del conjunto de la portada. La contraportada (al igual que la portada, realizadas exclusivamente para la edición castellana) no supera tampoco el nivel mínimo de calidad.

Primera decepción.

LA ESPIA QUE LE AMO

Nuestra tristeza se hace mayor cuando recordamos que en Septiembre de 1988, la revista **Troll** publicaba su número 13, del cual nos sentimos especialmente orgullosos. Aquel número fue preparado con un mimo especial (como sucede casi siempre que el equipo no se va de vacaciones en Agosto y tiene, por lo tanto, todo el mes para dedicarse a la revista) y representa una de las etapas de mejora de la revista: nuevo diseño de portada -incluyendo nuevo logo-, nueva maqueta de interiores (con la aparición de la célebre mascota en las distintas secciones de noticias y la utilización de filetes y marcos de trama), nuevo planteamiento en el contenido (la aparición de los informes sobre rol y temático acompañados de ayudas de juego -además del módulo del informe-), etc.

El equipo estudió con detalle los juegos que se iban a tratar en este número, con el fin de impactar totalmente a nuestros lectores. El juego de tablero estuvo dedicado a **Blood Bowl** (que en la actualidad hace estragos en numerosas mesas de los clubs y grupos de jugadores) mientras que el juego de rol escogido fue **James Bond 007**.

No fue difícil decidirse, el juego era excelente y teníamos colaboraciones provenientes de diversos puntos del estado: un informe y módulo de **Karl Klobuznik** de Madrid, una ayuda de juego de **Alex de la Iglesia** de Bilbao y, por si fuera poco, la aportación de todo el material gráfico (fotografías e ilustraciones) del redactor-jefe, que es un auténtico fan de las novelas de **Ian Fleming** y todo lo relacionado con el célebre agente británico.

El contenido de los artículos describía básicamente las excelencias del juego en su versión original y francesa...

dos años más tarde la noticia de la aparición de la versión española de **James Bond 007** editado por **Joc Internacional** me estremeció. No pude evitar suspirar: "Por fin..."

ALTA TENSION

Incomprensiblemente, el libro básico de **James Bond 007 -el juego de rol-** es un producto flojo, cuya pobre traducción logra pasar desapercibida ante la nefasta calidad de la maqueta e ilustraciones. La maqueta es una pobre imitación de la versión francesa en la que se han ignorado las dos tintas, las fotografías, los titulares más trabajados. Todo ello ha sido remplazado por un austero montaje que nos recuerda las primeras épocas de las ediciones de **Runequest**. Las ilustraciones merecen una especial atención, puesto que son totalmente originales, aunque lo de original suene a cachondeo.

Efectivamente, los fotogramas de las películas que figuran en la versión francesa han sido reemplazados por ilustraciones copiadas con pésimo gusto y poco conocimiento gráfico. La ilustración de la página 11 -James Bond capturado por Oddjob y unos secuaces- y 15 -Goldfinger amenazando con un láser a un aprisionado Bond- y que pueden encontrarse en foto en las páginas 13 y 17 de la versión francesa, son algunos de los constantes ejemplos que pululan en este libro.

El encabezado de cada capítulo viene acompañado de un Bond tristemente inspirado en Dalton. La versión francesa resolvió mucho más dignamente este tema con la ilustración clásica de Bond (la de las portadas de las novelas **Plon**) y no pensamos que se hubiesen ofendido mucho si se hubiese utilizado el mismo dibujo. Y sin pecar de falsa modestia, la ilustración que publicamos en su momento en el **Troll 13**, también resulta más atractiva.

Llegados a este punto, un servidor se cuestiona el por qué este producto ha sido tan maltratado, sobre todo cuando recientemente ha salido el juego **Star Wars** con una impecable calidad de presentación.

¿SOLO PARA QUE OJOS?

No existe ninguna excusa que justifique que la versión de un juego publicado hace 6 años (2 años la versión francesa) esté realizada con tanto mal gusto y desatino. Hubiese sido preferible que se respetaran cualquier de las maquetas e ilustraciones de las anteriores versiones. Los aficionados a este juego estamos consternados ante la perspectiva de que la gama siga en esta línea tan desastrosa. James Bond se merecía un mejor trato y una mejor imagen que la que inspira este libro básico. Los que tuvieron la ocasión de leer nuestros boletines del **Club Troll** habrán descubierto que no estábamos tan equivocados. Detrás de esto sólo puede ocultarse **SPECTRA** o incluso los terribles enemigos de nuestro querido agente: **Dr. No**, **Goldfinger** o **El Hombre de la pistola de oro**.

Todo parece indicar que el juego está condenado al estilo **Vive y Deja Morir**. Una advertencia sin embargo: Las 'Cagadas' también son para la Eternidad, y con acciones como está se tolera la **Licencia para Matar**.



Por Luis D'Estrées

OPERACION PETARDO

Antes de poder tener el privilegio de recibir el ejemplar del libro básico del juego, tuve la ocasión de leer con detalle el contenido de la revista **Lider** especialmente dedicado a este juego. Los artículos trataban el juego en términos generales, sin entrar en detalle en la edición española del juego e incluían ayudas, así como un módulo. Excelente, pensé. Dedicaremos entonces más atención al otro juego (**Príncipe Valiente**) mientras que haremos



Por Salva G.T.

Desde finales de 1989, en las revistas especializadas americanas surgieron unos enigmáticos anuncios que ayudaron a suscitar la curiosidad de los aficionados. El primero prometía que **West End** iba a cambiar el concepto del juego de rol y en los siguientes se citaban diferentes declaraciones de supuestos habitantes del nuevo juego, así como la descripción de tormentas y toda clase de catástrofes. Pero al fin pudimos saber de que se trataba de **TORG**.

Llegan los invasores

Durante milenios, moradores de otros cosmos, llamados "High Lords", observaban la Tierra como medio más factible para obtener energía viva (o "posibilidades"). Uno de ellos se trataba de The Gaunt Man, que quería llegar por todos los medios hasta el Planeta Azul, pero no encontraba el medio para pasar de un cosmos a otro. Tras solucionar este problema, convenció a otros cinco "High Lords" para que le ayudaran a preparar la invasión. A cambio, les ofreció una parte de planeta para cada uno de ellos en la que podían reflejar una nueva realidad, distinta a la existente en ese momento sobre la Tierra. De esta manera, The Gaunt Man creó un imperio llamado Orrorsh (en el que reinaba el terror), Baruk Kaah hizo otro con el nombre de la Tierra Viva (donde moran primitivos habitantes y animales), Lady Pella Ardinary el Reino Aysle (donde vagan criaturas fantástico-medievales), el Papa Jean Malraux I un Cyberpapado (con la imposición de la Inquisición), el Parañon Mobius el Imperio del Nilo y Kanawa-Sama un reino japonés al-

Nombre:	TORG, Roleplaying the Possibility Wars
Autor:	Greg Gorden
Aparición:	Mayo 1990 (USA)
Editor:	West End Games
Tema:	Ciencia-Ficción , aunque se puede convertir en un juego de Terror o de Fantasía o de...
Formato:	Caja (incluye libro de reglas de 144 pag., libro del Mundo de 70 pag., libro de aventuras de 48 pag., ejemplar de la publicación "Infiniverse" de 16 pag., 168 cartas de juego y 1D20 de edición limitada)

tamente tecnificado, cada uno de ellos separados del resto de las tierras por unos axiomas.

Además, The Gaunt Man tenía proyectos a largo plazo: dominar a sus compañeros y erigirse, finalmente, en **TORG**, en aquel "High Lord" que conseguiría, según la Profecía, el conocimiento y el poder suficientes como para absorber tanta energía que lo convertiría en un inmortal, un todopoderoso, un dios.

Pero sus planes se han visto de momento truncados, ya que el Planeta Tierra estaba lleno de personas que poseían en su interior la energía buscada y que la utilizaron para pararle los pies a los invasores. Estos héroes son...

The Storm Knights

Los Caballeros de la Tormenta son, como es fácil intuir, el papel que tienen que asumir los jugadores de **TORG**. Proviene de cualquier parte del mundo, desde los reinos de los High Lords hasta los lugares no ocupados, y su misión es rechazar los ataques de los invasores que realizan para ampliar sus fronteras, así como intentar derribar los reinos ya establecidos.

La Creación de personajes

Para que un *Storm Knight* tome forma, se ha adoptado un sistema iniciado por West End en **Ghostbusters** y, concretamente, en **Star Wars** y **Paranoïa**: plantillas prefabricadas de personajes, a los cuales sólo les falta colocar 13 puntos de habilidades, en un número máximo de tres en una sola y pudiendo dejar en blanco a otras. De esto se saca la conclusión de que un personaje estará entrenado en ciertas habilidades y en otras no. ¿Cómo se utilizan estos puntos en el juego? Al lado de cada habilidad se encuentra la característica que manda sobre esa acción; cuando un personaje está entrenado, tiene puntos colocados en sus habilidades, se los suma y obtiene el resultado final. Por ejemplo: Sam Town tiene un 12 en Destreza y quiere utilizar la habilidad de correr, ligada a la anterior característica; puesto que tiene 2 puntos colocados en *Correr*, obtendrá un resultado final de 14 en su tirada.

El sistema de juego

Una vez que tiene repartidos los puntos, el jugador ya está dispuesto para la partida. El árbitro pondrá números de dificultad a las

acciones de los personajes y sus jugadores los deberán pasar de la siguiente manera: se tira el D20 y cada vez que se saca un 10 ó un 20 se vuelve a tirar y se suma el resultado al anterior; por ejemplo: tres tiradas, 10 más 20 más 8 igual a 38. Este resultado se compara en una tabla de modificadores que posee cada jugador en su hoja de personaje, mira cuanto le corresponde (en este caso 38 equivale a +11) y lo suma al total de su habilidad (14 de Correr y 11 hacen un 25). Si el número de dificultad es menor o igual al obtenido, el jugador obtiene un éxito, pero en el grado que lo ha conseguido depende del árbitro y de sus tablas.

Una vez que se ha obtenido el resultado, se debe calcular, en el caso del combate, cuanto daño inflige el arma en cuestión. Este cálculo es particularmente fácil ya que sólo se tienen que añadir los modificadores obtenidos por la tirada anterior al daño inherente del arma, o sea, si un Colt tiene un valor de 16 se le suma el modificador (en el caso anterior 11) y se obtiene un 27 sobre la armadura del contrario.

Pero en una de estas situaciones de peligro, el jugador puede usar modificadores independientes a la tirada, modificadores anotados en un mazo de cartas.

Las cartas de drama

Esta es la gran novedad que prometía **West End**: un conjunto de cartas que ayuda a los jugadores a salir de algún apuro y al árbitro a crear grandes momentos de tensión en las escenas clave de los módulos. Estas cartas no son ni mucho menos de obligado uso para el transcurso de la partida, sino que se pueden eliminar de la misma desde el principio.

Estas cartas ayudan a determinar quién posee la iniciativa, pero tienen dos colores y dos usos diferentes:

-Los colores: el naranja es para el árbitro y el gris para el jugador.

-Usos: están divididos en *standard* y *dramático*. En el primero, el jugador puede utilizar las cuatro cartas que posee en su mano; en el segundo sólo se pueden utilizar aquellas cartas que el jugador ha depositado delante suyo durante el transcurso de ese momento crítico.

Existen tres cartas particularmente peligrosas para el árbitro, ya que permiten a los jugadores escapar de una situación conflictiva, encontrar un contacto en una zona inhóspita, crear una historia personal dentro de la trama general, pero siempre con el consentimiento del árbitro y, en el caso de que acepte, dándole el tiempo suficiente como para readaptar el módulo a esos inconvenientes.

Ni hay que decir que estas cartas se pueden perder o acumular, dependiendo del éxito de la acción.

El árbitro dentro de TORG

Como en todos los juegos de rol, tiene un peso importantísimo dentro del desarrollo de las partidas, pero en este en concreto tiene que llegar a almacenar una cantidad de información considerable: 110 pag. del libro de reglas (frente a las 35 que se tiene que leer el jugador, 9 de las cuales son una aventura en solitario), 70 pag. del Mundo, 48 pag. del libro de Aventuras... nada, ¡Qué es un santo!

Toda la información le permite saber al árbitro (y al jugador directa o indirectamente) como vinieron los High Lords, como crearon los puentes entre cosmos, como son por enci-

ma los Imperios, etc. Desde explicaciones físicas hasta magia, tecnología, equipamiento, etc. En realidad, hay material suficiente como para entretener a un aficionado sólo leyendo durante meses. Pero si todo esto no bastaba, **West End** se ha propuesto invadir el mercado con otros suplementos para **TORG** (¡Es que trabajan como locos!)

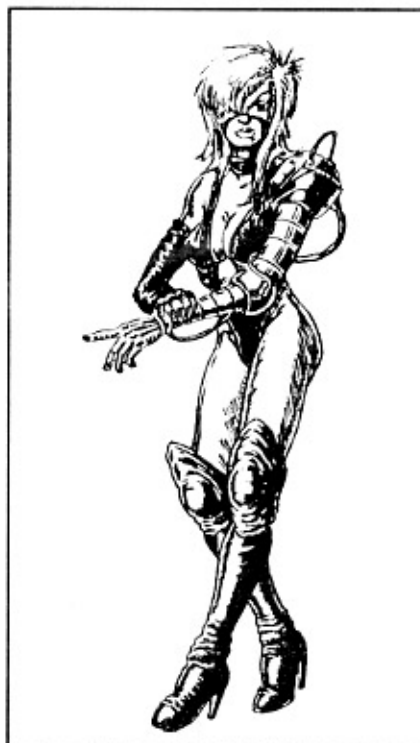
Más madera

Además de la caja básica, esta compañía norteamericana ha lanzado y lanzará en dos meses (junio y julio) los siguientes productos: **-The Living Land**: un libro de referencia de la Tierra Primitiva ubicada en los E.E.U.U., con más personajes, guía para diseño de aventuras en ese mundo, etc. 128 páginas.

-Empire of the Nile: Igual que el libro comentado en las líneas anteriores, pero describiendo el mundo del Faraón Mobius.

-The Destiny Map: Pantalla y primera parte de una campaña que consiste en un trilogía. La pantalla tiene cuatro paneles y el módulo 64 pag.

-Possibility Chalice: Segunda parte de la campaña iniciada en **The Destiny Map**.



-Storm Knights: Novela que inicia la trilogía de **TORG**. 326 pag.

-The Dark Realm: Segunda novela de la trilogía.

Pero no se acaban aquí los proyectos de **West End**, sino que... *no se vayan todavía, ¡Aún hay más!*

Si, porque a continuación viene la descripción de la verdadera novedad de **TORG**: **Infiniverse**. En la caja básica se incluye el primer número de esta publicación, a la que todos los aficionados al mundo de **TORG** pueden suscribirse (25 dólares por un año para los *yankees*). ¿Y para qué sirve **Infiniverse**? En el interior de este *diario* se incluye la siguiente información utilizable para las cam-

pañías: despachos, rumores, localizaciones, personajes, criaturas, cartas de consulta y el formulario de respuesta.

Los despachos son pequeñas pero grandes ideas para crear módulos que pueden servir para desmentir o afirmar los rumores. Una vez que se ha realizado la campaña o el escenario, se envía el formulario de respuesta (convenientemente estructurado por **West End**) contestando si los rumores son *verdaderos* o *falsos*, y el grado de repercusión de la aventura sobre un Imperio en concreto, cuantos personajes han participado y su desgaste, además de notas para otros jugadores y para la misma compañía. Toda esta información se recoge y se tabula mediante ordenador junto con la de los otros suscriptores. Su resultado se publica en el siguiente número de **Infiniverse**, de manera que puedes participar en un mundo totalmente vivo y que se autocrea constantemente; el jugador influye en el transcurso de los acontecimientos, ya que las noticias publicadas en **Infiniverse** repercuten (según **West End**) en el diseño de posteriores módulos y suplementos. En realidad, este tipo de publicación puede recordar al juego por correo, pero que interacciona completamente el juego de rol de cada árbitro y grupo de jugadores con otros que se encuentran a kilómetros de distancia.

Conclusión

Ante todo, nos encontramos con uno de los mayores montajes acontecidos en el mundo del rol (y hasta me atrevería a decir de los juegos en general). Al aficionado que le interese el tema se ha visto de golpe inundado de material adaptable a sus campañas. Esta cuestión deja entrever que si bien la compañía norteamericana se aprovecha de la pasión reinante en este mundillo, el aficionado, que no es nada tonto, puede también sacarle jugo a tanto material, ya que con la caja básica, como he dicho antes, hay cuerda para rato.

El diseño del juego y los suplementos es excelente, aunque dejan un poco que desear las ilustraciones de las reglas, mejorando de manera increíble todas aquellas que surgen en los módulos.

En cuanto al proyecto **Infiniverse** no parece irrealizable, aunque sí muy ambicioso, ya que se atrae al jugador prometiéndole que dejará impronta en el mundo de **TORG** y que las criaturas que salen en la publicación no saldrán en futuros suplementos.

Los detractores del juego pueden tener su apoyo en algo evidente: los Imperios. Es de suponer que pronto surgirán voces que dirán que es totalmente aberrante mezclar un egipcio en un mundo medieval, pero este factor se ha tenido en cuenta por los creadores del sistema de juego y del universo de **TORG**, ya que se ha dado todo un sistema de compensaciones.

Aunque la principal gracia del juego estriba precisamente en la posibilidad de llevar un mismo personaje por diferentes mundos, sin necesidad de cambiar ni de tiempo ni de espacio, un grupo de personajes especialmente identificado con un solo Imperio puede llegar a basar todas sus campañas en esa única realidad.

En pocas palabras, un juego polémico para el futuro más cercano. □

NARRATIVA FANTÁSTICA



FANTASIA
EPICA

Mundos imaginarios, seres fantásticos, razas extrañas, escenarios increíbles, valerosos personajes y eternas luchas entre el Bien y el Mal son los elementos más característicos de este género literario.

LA ROSA DEL PROFETA
Margaret Weis - Tracy Hickman
1. La voluntad del dios Errante
2. El paladín de la Noche
3. El Profeta de Akhran*

Los famosos autores de la saga **Dragonlance** presentan la nueva trilogía **La Rosa del Profeta**, cuya acción transcurre en unas imaginarias y atractivas tierras árabes donde predominan el misterio y la magia.

*De próxima publicación

Obras en las que la fantasía prevalece sobre la hipotética consecución de los avances científicos y técnicos.

BATTLETECH
EL SOL Y LA ESPADA
Michael A. Stackpole

Camino del exilio (Vol. I)
La Gran Alianza (Vol. II)
Duelo final (Vol. III)*

Esta trilogía narra la lucha por el poder en la galaxia de cinco familias rivales, y las peripecias del guerrero Justin, acusado de traición.



CIENCIA
FICCION

*De próxima publicación



FANTASIA
TERROR

Obras que fluctúan entre la fantasía y el terror, tomando elementos de ambos géneros literarios.

CRÓNICAS VAMPÍRICAS
Anne Rice

Confesiones de un vampiro (Vol. I)
Lestat, el vampiro (Vol. II)
La reina de los condenados (Vol. III)*

Ésta es una escalofriante trilogía que ofrece una visión inédita y sorprendente del vampiro, uno de los personajes más clásicos de la literatura de terror.

*De próxima publicación

noticias
TIMUN MAS

es el boletín informativo de las novedades editadas por Timun Mas. Si quieres recibirlo gratuitamente, solicítalo a:
Editorial Timun Mas. Castillejos, 294 - 08025 Barcelona. Tel. 347 72 33

EDITORIAL TIMUN MAS

CIBORGS

Por Thomas The Red

Cuando leí por primera vez las reglas de **Traveller** me sorprendió que no se mencionase nada sobre los ciborgs (ya sabéis, esas máquinas machacacarnes que son medio hombres y medio robots). Bueno, pensé, no hará falta.

Después, las primeras partidas, y en ellas cada vez la idea me fue fascinando más, hasta que en un combate le ventilé el brazo a uno. Desesperado acudió en busca de ayuda a la medicina, pero nadie sabía nada. Por eso me planteé estas reglas opcionales. No pretendo que todos los árbitros vayamos por ahí arrancando piernas, ojos y demás (a menos que su padre tenga una carnicería), pero de vez en cuando no viene mal y dan un toque especial al personaje. Un brazo militar o un ojo biónico pueden proporcionar numerosas situaciones divertidas de representar.

Traveller no tiene tablas de localización de impactos, por lo que no se puede decir si el daño se ha producido en el pecho, brazos, etc..., pero da igual. Simplemente cuando salgan algunas de esas tiradas bestiales que dejan a uno de los personajes con 0,1,0, dile:

"... lo siento muchacho, pero la rafaga de ametralladora te ha segado la pierna...", o lo que se te ocurra. Ya tienes una excusa para implantar un miembro biónico. Es incluso posible que los jugadores quieran voluntariamente implantarse uno. Deberás disuadirlos de esa idea, o la campaña degenerará en una serie de hombres metálicos que no gustará a nadie. Que quede claro que estas reglas son para casos excepcionales y especiales; si se utilizan indiscriminadamente, perderán inevitablemente su atractivo.

También es posible que una vez implantados, los miembros artificiales se averíen, sean rechazados por el sistema del usuario o no cumplan su función como es debido. No todo va a ser fácil.

COMENTARIOS AL ARTICULO

Por Jaime Molina

Tan solo unos breves comentarios a esta variante, cuyo principal atractivo es que marca unas pautas muy apropiadas de uso de los miembros biomecánicos en **Traveller**. Ciertamente deben mantenerse como un accesorio muy excepcional para los personajes. El

Imperio es totalmente permisivo con respecto a esta clase de implantes, pero algunas sociedades interestelares vecinas (Solomani, Hiver, K'Kree) no aceptan demasiado bien a los ciborgs más extremos. Los Vargr y los Zhodani se oponen completamente a esta práctica.

En cualquier caso, un individuo que haga un uso extenso de implantes se verá sujeto a un descenso (determinado por el árbitro según las circunstancias) de su Atributo de Nivel Social. En el Imperio puede ser de uno a dos puntos, sin que el Atributo se reduzca a menos de 2; en los Territorios Vargr el individuo puede ser tratado como una aberración que como mínimo será expulsada del planeta. Como siempre, la decisión del árbitro es la que debe marcar la respuesta de quienes se relacionen con el ciborg.

Adicionalmente, existen ciertos implantes de naturaleza estrictamente militar que no pueden obtenerse legalmente por un ciudadano normal en el Imperio y en la mayoría de gobiernos interestelares vecinos. El árbitro deberá determinar la disponibilidad de cada tipo de implante.

La posibilidad de rechazo es mayor cuanto más delicado es el miembro reemplazado. Cualquier órgano sensitivo (ojos, orejas, etc.) tiene una posibilidad de rechazo de 7+; si se obtiene esta tirada, el implante no será posible (deberá extraerse de nuevo el implante). Los miembros más normales (o de funciones menos comprometidas) tendrán una tirada de rechazo de 9+. Como siempre, a mayor NT, menores son las posibilidades de rechazo (la implantación de un ojo a NT15 se vería sujeta a una tirada de rechazo de 10+ probablemente). El árbitro deberá tener también en cuenta que las heridas que producen la pérdida de un miembro producen shocks traumáticos de una gran magnitud. Aún con el nuevo implante, el sujeto deberá pasar un tiempo significativo convaleciendo y acostumbrándose a su nuevo miembro.

Finalmente, a Niveles Tecnológicos mayores es posible obtener implantes de mayor rendimiento, menor peso y menor precio.

Estos son algunos ejemplos de miembros biónicos que pueden utilizarse. No pretendo aquí crear bases fijas, sino dar ideas para que algún árbitro avispadillo las desarrolle y aplique de forma coherente a su campaña. Se pueden crear todo tipo de brazos o piernas específicos asociados a funciones especiales o cualquier otro miembro excepcional. Cualquier cosa es válida.

TABLA DE MIEMBROS BIONICOS

Miembro	Peso	NT	Precio	Notas
Ojo	-	14	120.000 Cr	Proporciona un MD+3 a las Tiradas para Impactar efectuadas con armas de fuego. Si el personaje posee ambos ojos biónicos, podrá aplicar un MD+2 a la Tirada para determinar sorpresa y contará con visión infrarroja.
Brazo	0,5 Kgs	12	50.000 Cr	MD+1 a cualquier ataque efectuado con armas de fuego o combate cuerpo a cuerpo. *
Brazo Militar	2 Kgs	13	80.000 Cr	MD+4 a los disparos efectuados con el arma de fuego integrada. **
Pierna	1 Kg	12	40.000 Cr	+2 al Atributo de Resistencia. ***
Oreja	-	14	100.000 Cr	MD+3 a la tirada para determinar sorpresa.

* En caso de utilizarse este MD, no se aplicará ningún MD por Destreza.

** El brazo lleva integrado en su estructura un subfusil o cualquier arma automática o semiautomática de pequeñas dimensiones. Normalmente se equipan con subfusiles normales y disponen de un compartimento para acceder al arma y recargarla. El precio del brazo militar se indica sin arma; esta tiene el precio normal determinado por el árbitro. Es posible instalar cualquier arma corta, subfusil o carabina láser. Al abrir fuego con el arma integrada, no se aplicará ningún MD por Destreza del personaje. Este brazo militar no es útil para manipular objetos.

*** Puede llevarse hasta el doble de la carga normal sin penalizaciones. Se pueden llevar a cabo el doble de acciones de movimiento en combate.

GAMES WORKSHOP™



GOLDEN DEMON

ALFIL



91

Por fin, de forma oficial los aficionados españoles podrán participar en el prestigioso concurso de pintura "Golden Demon". Si quieres estar entre los ocho finalistas de cada región que participaran en la gran final nacional en las JESYR (Noviembre de 1990), pugnando por ser el representante español en la final internacional en mayo de 1991 en el Reino Unido, ¡será mejor que empieces a pintar!. A continuación encontrarás todas las bases de participación.

CATEGORÍAS

1. Figura individual.

Figura individual significa una única figura. Tendrá que ser una figura Citadel montada en una base apropiada, que no será más grande de 25 x 25 mm y de una altura no superior a 30 mm. Prescindiendo de la limpieza y preparación de la figura previa la pintura, la figura no puede estar modificada de ningún modo. En la base no se podrán usar figuras adicionales, partes de otras figuras o accesorios de ninguna especie, aunque se permitirá usar algún material escénico (piedras, etc.). Ten muy presente que es la figura la que tiene que ser juzgada, no la base. No olvides que puedes usar cualquier figura de las que van en las más bases pequeñas (anotlings, enanos, goblins, etc.) las figuras se montan en bases de 40 x 40 mm deben inscribirse en la Categoría de monstruos.

2. Figura montada.

Con un límite para la base de 75 x 75 mm y una altura máxima de 125 mm, en esta categoría tienes mayor libertad. Se permitirá algún género de transformación, así como usar una figura no diseñada como jinete, modificada como tal. Esto también se aplica a la montura, la restricción principal es que no se admitirá más que un jinete y una montura por base, y el jinete debe estar montado en dicha montura. También es aceptable cambios en las armas o posiciones, así como añadir una bandera, además, podrán usarse máquinas (por ejemplo motos aéreas) como monturas.

3. Monstruos.

Esta categoría incluye a cualquier figura diseñada para estar en una base de 40 mm de lado o mayor (incluidos a los monstruos de Blood Bowl), hasta un máximo de base establecido en 100 mm x 70 mm x 90 mm de alto. Solo se permite una figura por base, no pudiendo añadirse ninguna figura ni partes de figura adicionales, tal y como se indica en la categoría de "Figura individual". Recuerda que es la miniatura la que será juzgada, puesta sobre una base, y no al revés.

4. Abanderado.

Esta categoría permite amplias posibilidades para transformaciones y modificaciones, siempre y cuando la figura original haya sido fabricada por Citadel Miniatures, y estar montada en una base de tamaño máximo de 75 mm x 75 mm, y hasta 150 mm de alto.

5. Diorama.

Debe haber dos figuras como mínimo en el Diorama, aunque no hay límite máximo. La restricción en el tamaño de la base es de 125 mm x 100 mm, con un máximo de altura de 125 mm, pero sin embargo eres libre de transformar y convertir figuras. Ten presente que la cantidad no significa necesariamente calidad: no tienes que apilar cientos de figuras en la base. Un diorama debe reproducir un tema o un evento, y esto se consigue mejor con 3 o 6 figuras máximo. Dos figuras bien situadas en el ambiente adecuado hacen un conjunto excelente para participar en el concurso... sencillamente se trata de buscar la idea apropiada.

6. Diorama de escala Épica.

Esta categoría refleja el interés que el público habéis mostrado sobre las figuras y equipo en Escala Épica. El tamaño máximo de la base es de 125 mm x 100 mm con la altura máxima de 125 mm. Todas las figuras deben ser de Escala Épica, y puedes usarlos como desees. Ten, eso sí, muy presente, que un diorama debe "contar" una historia al observador.

7. Titanes.

Esta categoría es claramente autodescriptiva: se trata de un solo Titán, sin modificar, en una base de titán. Ninguna otra figura (o parte de alguna) puede ser añadida en la base, pero si se puede incorporar algún material escénico (piedras, etc.). Puedes ponerle banderas a tu Titán, pero no olvides las limitaciones de altura. La restricción del tamaño de base viene dada por el propio Titán, ya que la figura debe presentarse sobre la base que se suministra con la figura, pero no debe tener una altura superior a 110 mm.

8. Vehículos.

Esta es, probablemente, la categoría más difícil de describir, dentro de unas restricciones de base de 200 x 150 mm, con una altura de 150 mm, tienes la posibilidad de desplegar una impresionante combinación de tus habilidades de pintura y modelismo. Para entendernos mejor, el vehículo básico está limitado a cualquiera de los que son fabricados por Games Workshop en forma de kits de plástico. El armazón básico del vehículo puede ser transformado y modificado tanto como desees siempre y cuando no exceda las dimensiones indicadas anteriormente. Queda permitido construir un terreno o mini-diorama donde colocar el vehículo (sin rebasar el tamaño de la base), pero no puede haber más de cinco figuras sobre la base y/o el vehículo.

FECHAS DE INSCRIPCIÓN

A lo largo del mes de septiembre podrás inscribirte y entregar tus figuras y dioramas en el establecimiento más cercano a vuestro domicilio (ver relación adjunta). Naturalmente podrás presentar obras en todas las categorías, aunque no más de una por categoría. El fallo del jurado será durante el mes de octubre, de donde saldrá un ganador por categoría. Consulta con tu establecimiento la fecha exacta de la final local. Las obras ganadoras se presentarán en las JESYR de Barcelona donde se escogerán a los finalistas para participar en el Golden Demon en Derby U.K. y el ganador absoluto, que podrá ser de cualquiera de las categorías, cuyo premio será el viaje a Derby con los gastos pagados a conocer el Golden Demon como representante español.

CENTRAL DE JOCS
C/ PROVENZA Nº 85
08029 BARCELONA
TFNO: 439 58 53

LUDDMANOS
C/ CASTELLON Nº 113
46004 VALENCIA
TFNO: 341 52 64

ZEPELIN
C/SANTA EUGENIA Nº 1
17005 GERONA
TFNO: 20 82 65

MECCANOTREN
C/ MISIO Nº 9
07003 PALMA DE MALLORCA

PARCHE
C/ SAN PASCUAL Nº38
28300 ARANJUEZ

GUINEA HOBBIES
C/ BASAGOITI Nº 64
48990 ALGORTA
TFNO: 469 16 45

ALFIL
C/ FUNDADORES Nº 9
28028 MADRID
TFNO: 256 48 47

BATTLETECH

ALMAS DE METAL, BLINDAJES DE PLOMO

Por Francisco José Campos

Espero que ya estéis disfrutando de las delicias de **Battletech** en nuestro querido idioma. Creo que las fichas que incluye el juego son lo bastante adecuadas para representar el como la casa Kurita se come crudos a los Steiner, bajo la mirada atenta de los representantes de la casa Liao, a quienes les han embargado los robots por falta de pago a la Hacienda Planetaria.

Bromas aparte, en cuanto cojáis el tranquillo al juego, os empezareis a preguntar como se puede mejorar. Sustituir las fichas con pie por robots en tres dimensiones puede ser una buena idea. El jugador puede personalizar su robot para llevarlo al campo de batalla. Para no complicarse demasiado la vida, bastaría echar un vistazo en la juguetería del barrio. Los robots de plástico, de pequeño tamaño y precio ajustado, no son difíciles de encontrar. Los **Transformers** y sucedáneos *made in Taiwan* pueden ser muy apropiados: recomiendo especialmente la serie llamada **Micromasters** por su pequeño tamaño, que cabe en las casillas a la perfección (a ver quien es el guapo que mete a Optimus Prime en el tablero...). Como ventaja, si los transformas en coches te valen para **Car Wars** o **Dark Future**.

Hay muchos otros tipos, como los que van en sobres de papel, de la casa Montaplex. Son articulados y sus piezas intercambiables. Y valen a diez duros la unidad. Si los podéis encontrar, son una posibilidad interesante...

Claro que los perfeccionistas y los que gustan de complicarnos un poco más la vida, buscamos otra cosa. Las distintas firmas que nos venden las figuras de fantasía que usamos para jugar a rol también producen (muy limitadamente, por desgracia) robots de plomo que son ideales para nuestro propósito. Concretando por marcas, podemos decirlos que:

Grenadier Models tiene en catálogo un par de cajas de robots. La primera son Mechs de toda la vida, fuertemente armados. La segunda, robots bastante más curiosos (semi-orugas, andantes, voladores), pero igualmente adecuados. Concebidos para el juego de robots gigantes de la firma **Mayfiar**, me cuentan que su producción cesó hace un par de años, y que son bastante difíciles de encontrar.

Citadel Miniatures es quizás la que más robots tenga en stock, aunque la mayoría no sean utilizables. Los robots de combate para **Warhammer 40.000** dan el pego perfectamente. Los de **Adeptus Titanicus** (Titanes imperiales en plomo y plástico, y Eldar en plomo) son demasiado grandes. En cambio los **Warhound Class** pueden colar si se les cambia la base por una más pequeña. Estos últimos son totalmente de plomo.

Metal Magik, en su serie **Spacelords** tiene varios modelos, muy aprovechables (seis o siete en total). Son un poco grotescos, pero

son grandotes para su escala y la base tiene la dimensión justa. Altamente recomendables (especialmente por su precio).

Ral Partha la citamos en último lugar, por ser la más interesante ya que produce las figuras oficiales de **Battletech**. Es pues, la selección más completa, ya que aparecen todos los modelos citados en las reglas y en el **Technical Readout 3025** de **Battletech** (compendio de robots oficial para el juego).

En último lugar diremos que **TCI** también producía unos kits de plástico, oficiales para el juego. Al no poder verlos, no se si son adecuados para usar en el tablero, pero si que vienen dos por caja y que son los modelos más conocidos que aparecen en las reglas.

Están descatalogados por **TCI**, pero parece que una casa japo los ha reeditado.

Pintado de robots y similares

Cuando ya tenemos nuestro robot, se plantea el problema de decorarlo en forma adecuada. Lo primero en estos casos es montarlo y diseñar el tipo de esquema de pintura que le daremos. Al contrario de los robots **Citadel**, abigarrados y coloristas, las máquinas de **Battletech** son oscuras y sufridas. Claro que sobre gustos...

La manera más sencilla de pintarlos consiste en darles una primera mano de color negro. Cuando está listo, aplicamos a pincel seco un poco abundante, algún color apropiado. Los verdes y marrones militares de enamel para kits bélicos son especialmente indicados. Tras esto, añadir un par de detallitos (armas, cabina, emblema) y ya están listos para jugar.

Otra técnica posible es dar la primera mano del color que vayamos a usar. Ya seco, aplicamos un lavado de tinta china muy diluida. El toque final, para aclararlo un poco, lo damos con un ligero pincel seco de color base.

En ambos casos, podemos dar luces al modelo mezclando un poco de blanco con el color base y pintando a pincel seco con él. Se debe prestar especial atención a los bordes y aristas, lo que acentuará los volúmenes del robot.

Los colores metálicos del enamel, pensados especialmente para maquetas de coches o

motos, dan unos resultados muy vistosos. Para buscar esquemas de camuflaje, remitíos a los de cualquier tanque (el Mech es una especie de tanque del futuro) o avión de combate. Las calcas de ambos (sobre todo las de escala 1/72) son muy adecuadas para toques finales en la decoración. En cualquier libro de militaría encontraréis cientos de ideas (y pobre de aquél que se encapriche de un camuflaje losangeado alemán...)

Una segunda opción es el tipo **Transformex**. Es válida especialmente para robots de forma humanoide (**Chamaleons**, **Wasp**, **Phoenix**, etc). El torso y cabeza son de un color vivo (ej. azul), brazos y piernas de otro que contraste con el primero (rojo, por ej.) y los muslos y antebrazos, de algún color claro (blanco, azul claro o gris perla). Por supuesto, las técnicas antes descritas pueden ser utilizadas con este esquema de pintura. Para información visual, dirigíos a cualquier película o cómic de robots japoneses.

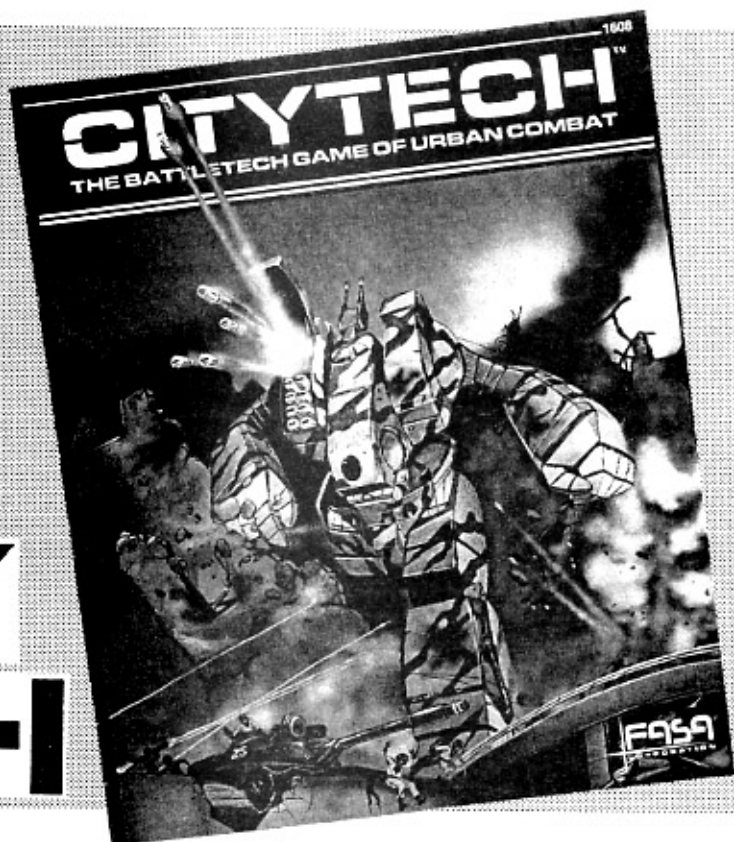
Claro que un Mech no está limpiito y reluciente como si saliera de fábrica. El rigor de los combates lo ha estropeado. Esto es fácil de hacer mediante la pintura. Unos ligeros toques de plata a pincel seco en algunas zonas sugieren pintura descascarillada recientemente. El óxido se simula con color naranja aplicado de igual forma: se puede mezclar con un poco de plata para darle un aspecto más metálico. Las partes desnudas que no han recibido pintura (armas, servomecanismos, etc), se pintan de negro o **gun metal** (dos partes de negro y una de plata) y se realzan con un pincel seco de plata. Los desgastes en los colores metálicos también se hacen con plata a pincel seco. Los tonos de marrón a pincel seco (la pintura debe estar muy espesa) en piernas y partes inferiores simulan barro. Una gota de tinta china diluida, al dejarla correr, puede simular muy convincentemente un escape de aceite. Como podéis ver, los estigmas de la guerra no son demasiado complicados de realizar, todo es cuestión de práctica.

Elegid vuestro bando. Algún planeta cercano al tuyo puede ser el escenario de la batalla. Ponte a los mandos de un Mech y lucha. El Universo puede depender de tí y de tu máquina.

Bienvenido a **Battletech**.



CITY TECH



Por Jaime Molina

CityTech es el segundo juego de la serie **BattleTech** y se concentra en el combate en áreas urbanizadas. Junto con nuevos modelos de BattleMechs se aporta también un sistema de diseño de vehículos de combate convencionales (carros de combate, aerodeslizadores, etc.) y reglas para incorporar al juego éstos y unidades de infantería. Otro de los atractivos es la sección de reglas dedicada a las ciudades, un campo de batalla muy particular. **CityTech** incluye en su reglamento las reglas *Lanza de Combate*, estándar de juego tanto en **BattleTech** como en este segundo juego de la serie.

Mientras que el combate en áreas despejadas (o rurales) es el estándar reproducido en **BattleTech**, **CityTech** presenta el combate en zonas urbanizadas que también es común en las Guerras de Sucesión. Los edificios son el elemento nuevo de mayor importancia, ya que la interacción de los 'Mechs y demás unidades con los edificios es bastante especial. Los 'Mechs pueden atravesar con pocas dificultades los muros de los edificios, trepar a sus techos o cubrirse en ellos y las reglas que controlan tales posibilidades dan lugar a cierto número de tácticas nuevas. Los vehículos y la infantería (que tienen muchas ventajas en este medio al combatir contra los 'Mechs) pueden también utilizar los edificios para obtener ventajas y se crean situaciones de juego realmente diferentes a las producidas en **BattleTech**.

Básicamente existen cuatro tipos de edificios: de construcción ligera, de construcción media, de construcción pesada y de construcción pesada/reforzados. Cada uno tiene sus propias características en cuanto a

robustez estructural y elevación sobre el terreno; todos ellos pueden sostener en sus techos a ciertas clases de BattleMechs y todos ellos representan una cobertura más o menos importante a las tropas que puedan protegerse en su interior. El uso de BattleMechs en el combate urbano significa normalmente que un número frecuentemente alto de edificios quedará reducido a escombros, por lo que las reglas incluyen secciones acerca del desmoronamiento de edificios e incendios en áreas urbanas.

Los vehículos de combate convencional pueden encontrarse en **CityTech** en tres categorías, según el tipo de tracción que utilizan. Los de tracción a ruedas son los más rápidos en terrenos despejados, pero tienen serias dificultades al maniobrar por terrenos abruptos o densos en obstáculos de cualquier clase; los aerodeslizadores son también veloces en ciertos tipos de terreno, pero son probablemente los más vulnerables por su sistema de tracción y hay ciertas clases de terreno en los que simplemente no pueden penetrar. Por último, los vehículos de tracción a orugas pueden maniobrar por prácticamente cualquier tipo de terreno y son probablemente los más versátiles. Los vehículos están en desventaja total al enfrentarse a un BattleMech, pero dadas ciertas circunstancias pueden llegar a derrotarlo. Los blindados cuentan también con su propio sistema de diseño, por lo que es posible integrar al juego modelos creados por los jugadores.

Por su parte, la infantería tiene también su propio lugar en el campo de batalla. En terrenos abiertos, cualquier BattleMech puede aniquilar apenas sin dificultad a cualquier número de unidades de infantería, pero en el combate callejero el soldado de a pie puede también aportar mucho. La unidad de infantería estándar en **CityTech** es la sección de 28 ó 21 soldados, dependiendo del tipo de unidad

de infantería. Existen tres tipos de unidades de infantería; la sección de infantería normal se compone de 28 hombres y se mueve por el campo de batalla por sus propios medios, es decir, a pie. La unidad de infantería mecanizada dispone también de 28 hombres y cuenta con medios de transporte ligeros (aerodeslizadores ligeros biplaza y similares). La unidad de infantería aeromóvil cuenta con 21 hombres y se desplaza mediante retroreactores ligeros individuales, que pueden propulsar en vuelo (o salto) al fusilero a 120 metros de distancia por Turno de Juego.

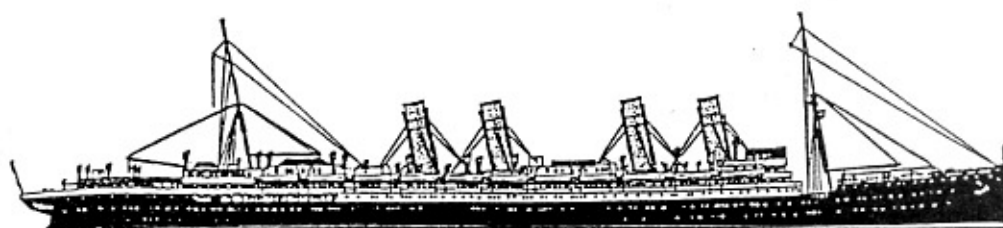
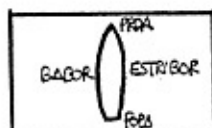
Cualquier unidad de infantería de cualquiera de los tipos anteriores puede armarse con varios tipos de armamento. Los más ligeros (fusiles de asalto y ametralladoras) son de una efectividad realmente limitada al enfrentarse con cualquier oponente blindado; en un punto intermedio, los Lanzallamas tienen algo de efectividad contra los vehículos convencionales y los BattleMechs, aunque su principal utilidad es el incendio de cientos hexágonos para conducir a las unidades enemigas a zonas de destrucción que dispongan de armamento más pesado. Por último, la infantería tiene en los láser y Afustes de Misiles de Corto Alcance portátiles sus armas anti-Mech más efectivas. De hecho, un ataque bien coordinado y a quemarropa efectuado por un número razonable de unidades de infantería armada con estas últimas armas puede destruir probablemente 'Mechs de hasta 50 toneladas. En cualquier caso, el uso de unidades de infantería contra BattleMechs da lugar a situaciones heroicas (al ser diezmadas brutalmente por los 'Mechs).

CityTech contiene dos tableros de juego de 56 x 43 Cms, 24 fichas de BattleMechs, 48 fichas de vehículos blindados, 24 fichas de unidades de infantería, 160 fichas de edificios y un Reglamento de Juego.

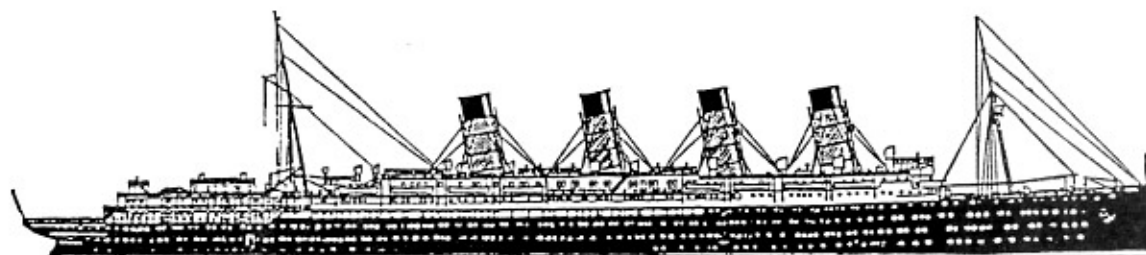
TRANSATLANTICOS

AYUDA
CTH

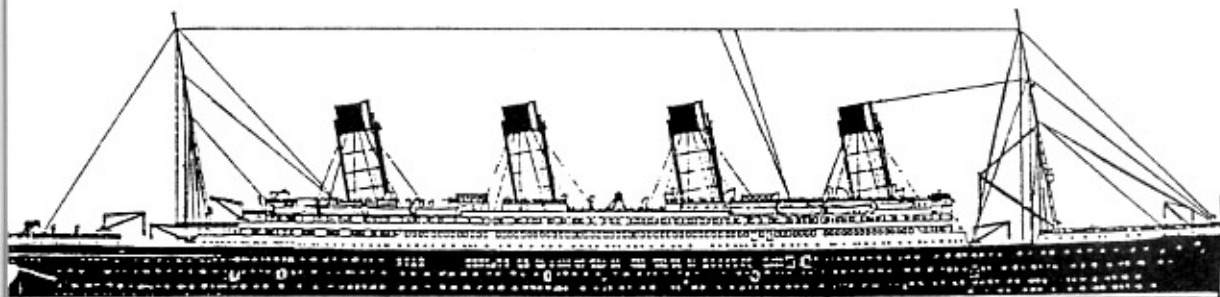
- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1- Camarotes 1ª clase | 5- carga |
| 2- Camarotes 2ª clase | 6- Sala Máquinas |
| 3- Camarotes 3ª clase | 7- Zona Tripulación |
| 4- Pasillos | 8- Botes |



8		7		8		
4	1	4	7	4	1	4
4	2	4	7	4	2	4
3	4	4	4	4	3	
5	5	5	5			
5	6	5				



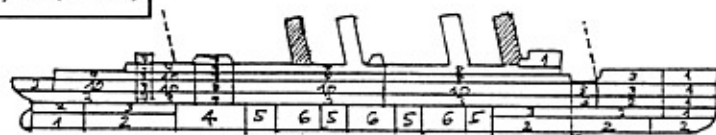
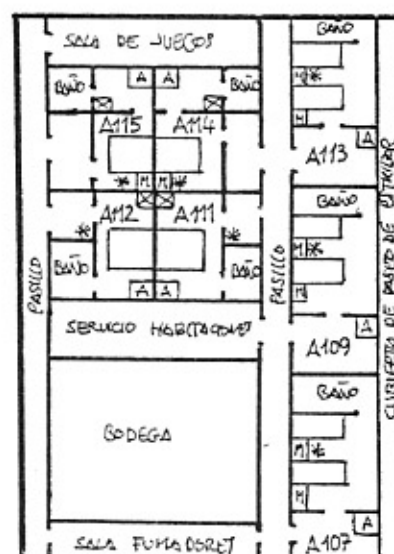
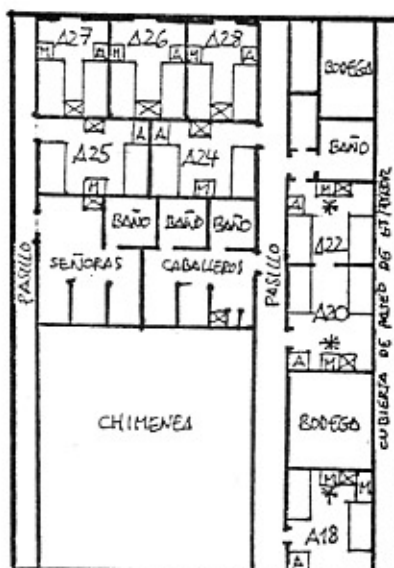
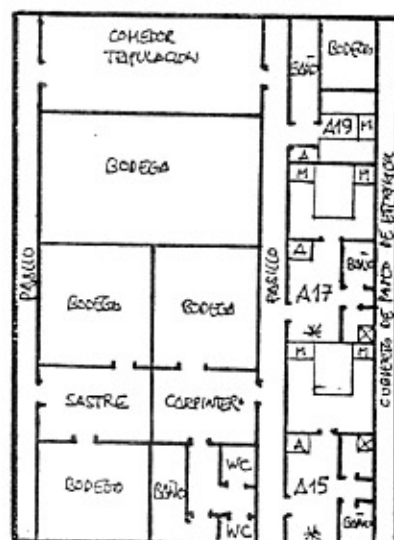
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							</
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----



8	7	8				
4	1	4	1	4	1	4
4	2	4	2	4	2	4
4	3	4	3	4	3	4
3	4	4	4	3	4	3
5	5	5	5	5	5	5
5	6	5	5	6	5	5

A: Armario
M: Cónoda
* Teléfono (interno)
■ Lavabo

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1- Zona tripulación | 6- Sala de Calderas |
| 2- Bodegas | 7- pasillos |
| 3- Pasajeros (3ª clase) | 8- Pasajeros (1ª clase) |
| 4- Sala de Máquinas | 9- Zona Pasajeros |
| 5- Carbón | 10- Pasajeros (2ª clase) |



*Los buques que no sean alemanes sólo llevaban dos chimeneas (centrales)

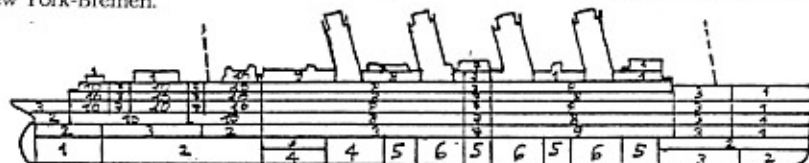
Tipo KOPRINZESSIN CECILIE

Datos del navío:

Alemania. Botado en 1907 por la compañía HAPAG, junto con su gemelo el *Konprinz Wilhelm*. Ambos desplazaban 14.930 t. aproximadamente. Eslora: 225 m. Manga: 27 m. Velocidad media: 35 km./h. Altura: 21 m (desde la línea de flotación). Tripulación aproximada: 500. Pasajeros: 300 (de 1ª clase), 300 (de 2ª clase) y 700 (3ª clase). Precio: los habituales en un transatlántico de lujo.

Otros datos:

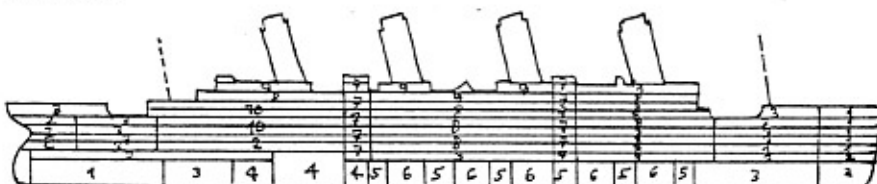
Otros buques similares al que nos ocupa fueron: el italiano *Princesa Mafalda* (1905) de la naviera Lloyd Italiano o el español *Reina Victoria Eugenia* (1913) de la naviera Cia. Transatlántica que efectuaba principalmente viajes a Cuba, Méjico, Venezuela, Colombia, New York, Buenos Aire, Filipinas y Fernando Po. El *Koprincessin Cecilie* efectuaba normalmente el viaje New York-Bremen.



Tipo MAURETANIA

Datos del navío:

Inglaterra. Botado en 1907 por la compañía Cunard Line, su gemelo el *Lusitania* fue torpedeado en 1915. Ambos desplazaban 32.512 t. aproximadamente. Eslora: 263 m. Manga: 27 m. Velocidad media: 50 km./h. Altura: 24 m (desde la línea de flotación). Potencia de las turbinas: 68.000 hp. (50.000 Kw). Tripulación aproximada: 800. Pasajeros: 500 (de 1ª clase), 500 (de 2ª clase) y 1300 (3ª clase). Precios por persona: 400\$ 1ª clase, 200\$ 2ª clase y 75\$ 3ª clase en un trayecto normal New York-Londres. Todo equipaje mayor de dos maletas por persona (en 1ª y 2ª clase) o una maleta por persona (en 3ª clase) debe facturarse como carga al precio adicional de 2'50\$ hasta 10\$ (según el tamaño).



Tipo TITANIC

Datos del navío:

Inglaterra. Botado en 1911 por la compañía White Line Star, sus gemelos fueron el *Olympic* (1910) y el *Britanic* (1912). El *Titanic* se hundió al chocar contra un iceberg en Abril de 1912 en su viaje inaugural. Desplazaba 46.328 t. aproximadamente (algo más que sus dos gemelos). Eslora: 270 m. Manga: 26 m. Velocidad media: 42 km./h. Altura: 21 m (desde la línea de flotación). Potencia de las turbinas: 50.000 hp, aproximadamente. Tripulación aproximada: 900. Pasajeros: 735 (de 1ª clase), 674 (de 2ª clase) y 1024 (3ª clase). Precios por persona: 4350\$ 1ª clase, 2207\$ 2ª clase y 100\$ 3ª clase (36'35\$ la vuelta como precio especial).

ESCENARIO CITYTECH SITUACION DE COMBATE T2 ASALTO EN BULUN

Asalto en Bulun se compone de tres situaciones de combate relacionadas. Es necesario utilizar BattleTech, CityTech y el suplemento La Zarpa del Zorro para el juego de las tres situaciones. Es muy recomendable (aunque no imprescindible) que haya un árbitro y que se apliquen las reglas opcionales de movimiento oculto.

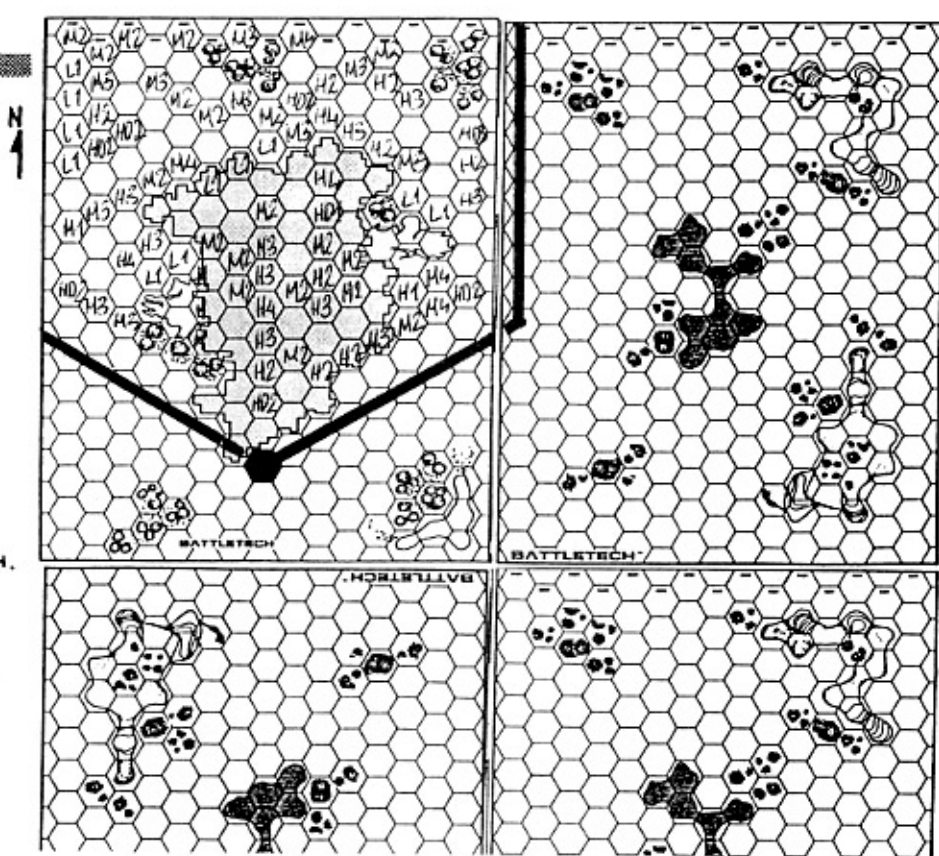
Tikonov, 27 de Septiembre de 3028: La segunda oleada de asalto de las fuerzas de la Federación de Soles contra la Confederación de Capela en la Cuarta Guerra de Sucesión tenía como blanco principal el planeta Tikonov. Habían dos motivos principales para que el estado mayor de Hanse Davion lo eligiera como uno de los blancos prioritarios de la segunda oleada. Capital de la Comunalidad de Tikonov y puesto de mando del Coronel Pavel Ridzik, uno de los comandantes de estado mayor más competentes de las fuerzas regulares de la Casa Liao, la captura del planeta y del héroe de guerra Capelense significarían un golpe devastador a la moral de guerra de la Confederación.

Como siempre, el estado mayor de Hanse Davion no había dejado nada a la suerte. El 23 de Septiembre, más de 100 Naves de Salto de la Federación de Soles aparecieron en el sistema Tikonov y de inmediato soltaron a 300 Naves de Descenso que iniciaron la maniobra de aproximación hacia el planeta. Transportaban a la totalidad de Grupos Regimentales de Combate de los Lanceros de Crucis - 8 regimientos y unidades de apoyo. Del 1º al 8º Regimientos tenían puntos de aterrizaje designados en la superficie del planeta desde el primer momento.

Durante el vuelo de las Naves de

diag. 1.

CA/S CA/S CA/S



Descenso hacia el planeta estas fueron interceptadas por unos 70 cazas-aeroespaciales Capelenses, pero la cobertura de caza Davionense era también numerosa y no se produjeron mas que daños mínimos entre las Naves de Descenso.

Las operaciones de desembarco de los 8 GRC transcurrieron sin incidentes importantes, ya que las tropas Capelenses se concentraron en fortificarse en posiciones preparadas alrededor de las ciudades y valiosas industrias del planeta. De hecho, durante la fase de desembarco de las unidades Davionenses, la única intervención de las tropas Capelenses fue la ejecución de misiones de hostigamiento a las zonas de desembarco que no tuvieron consecuencias.

El 7º de Lanceros de Crucis y sus unidades de apoyo tomaron tierra sin oposición en el continente Sur Este del planeta, a menos de 200 Kms de la ciudad costera de Bulun el 26 de Septiembre, y las unidades de avanzada rodearon rápidamente la ciudad estableciendo un perímetro de contención. Durante el transcurso del día, las unidades del 7º de Lanceros de Crucis que rodeaban la ciudad destruyeron unidades de infantería y blindados Capelenses que intentaron romper el bloqueo sin éxito. El mando del 7º de Lanceros se dispuso a asaltar la ciudad el día 27 de Septiembre, sin saber que los defensores habían interceptado las comunicaciones entre los batallones que se disponían al ataque y estaban también preparándose para la defensa.

Reglas Especiales para las tres Situaciones

1. En cada una de las situaciones, los Tableros de Juego deberán situarse en la misma configuración indicada en el diagrama. Los edificios y muros empiezan el juego de la primera situación tal y como están descritos más adelante; empezarán el juego de la segunda y tercera situación en el estado en que

hayan acabado la anterior (no será posible efectuar reparaciones). Cualquier edificio que esté incendiado al final de una de las situaciones empezará el juego de la siguiente situación devastado por completo - deberá invertirse la ficha al reverso de escombros. Los incendios tan solo podrán propagarse durante el transcurso del juego de cualquiera de las situaciones.

El Tablero de CityTech tiene algunos cambios en la disposición del terreno representado. Los hexágonos de muro se indican en el diagrama, así como el hexágono ocupado por la torre de defensa y el acceso a la ciudad. Todos los hexágonos al Norte del Muro de Terreno Abierto se consideran Terreno Pavimentado. El resto de hexágonos queda sin cambios.

2. La ciudad costera de Bulun, con una población de 20,000 habitantes, un importante puerto e importantes instalaciones industriales, contaba como el resto de ciudades importantes del planeta con extensas fortificaciones. La ciudad cuenta con un muro de hormigón reforzado con entramado de acero, seis torres de defensa y un gran número de edificios fortificados.

El muro de hormigón ocupa los hexágonos marcados en el diagrama. Cada hexágono de muro tiene un FC de 90 y representa una elevación de Nivel 5 (30 mts de alto). Los BattleMechs pueden moverse a cualquier hexágono de muro del mismo modo en que se moverían a un hexágono de Edificio de Construcción Pesada (Chequeo de Pilotaje para evitar colisión con un modificador de +2) y el muro es vulnerable a disparos y ataques físicos, pero no podrá atravesarse del mismo modo en que se atraviesan hexágonos de edificio; en lugar de eso, el 'Mech que entre en el hexágono de muro se quedará junto al muro. Los muros tan solo pueden atravesarse una vez el hexágono ha quedado con un FC de 0 (es decir, reducido a escombros). Cualquier 'Mech con una capacidad de Salto de 5PM

puede saltar y tomar tierra en la parte superior del muro. Deberá efectuarse un Chequeo de Pilotaje para situarse sobre el muro sin problemas; si el Chequeo falla, el 'Mech caerá y sufrirá daños normalmente (con un 50% de posibilidades de caer hacia adentro o hacia fuera, en el hexágono adyacente).

La torre de defensa tiene un FC de 120 y representa una elevación de Nivel 6 (35 mts); se considerará un emplazamiento de armas defensivas. Cuenta con 3 CA/5 (20 disparos por arma), 1 CPP, un Láser Pesado, 1 Láser Medio y 1 AMCA/6 (con 30 salvas). Este emplazamiento tiene 21 radiadores, un MCI de Factor de Potencia 100 (que pesa 6 toneladas) y un Amplificador de Potencia (que pesa dos toneladas). El láser pesado, el AMCA/6, el CPP y el láser medio están montados en una torreta (que pesa 2 toneladas); cada uno de los CA/5 están montados en posiciones fijas que corresponden a cada una de las caras de hexágono exteriores (como se indica en el diagrama siguiente). Este emplazamiento no puede incendiarse, pero quedará fuera de combate normalmente por otras causas. Esta es la torre defensiva que protege el acceso Sur-Oeste a la ciudad, y su tripulación (de 14 hombres) está dispuesta a sangrar a cualquier asaltante. Como en el caso del muro, los BattleMechs no pueden atravesar el hexágono hasta que este no se haya reducido a escombros y en este caso no será posible ocupar el hexágono de la torre; cuenta como dos unidades, por lo que no podrá penetrarse en él mientras la torre esté en pie. Cualquier 'Mech con una capacidad de Salto de 6PM puede saltar y tomar tierra en la parte superior de la torre de defensa. Deberá efectuarse un Chequeo de Pilotaje para situarse sobre la torre sin problemas; si el Chequeo falla, el 'Mech caerá y sufrirá daños normalmente (con un 50% de

posibilidades de caer hacia adentro o hacia fuera, en el hexágono adyacente. Es también posible saltar sobre la torre de defensa desde un hexágono de muro. Cualquier BattleMech que se encuentre sobre un hexágono de muro o torre defensiva representará un blanco más fácil para las unidades que dirijan disparos contra él; podrán aplicar un modificador de -1 a sus Tiradas para Impactar.

Es posible efectuar cualquier ataque físico contra la torre defensiva, situándose en un hexágono de torre adyacente. Deberá utilizarse la Tabla de Localización de Daños: Edificios para determinar el área de la torre afectada por los daños. Hay que recordar que es posible para un BattleMech Cargar contra la torre tras correr por varios hexágonos de muro; sin embargo, si la Carga falla, el BattleMech caerá del muro automáticamente; el jugador podrá en este caso elegir a que hexágono adyacente cae.

3. El hexágono 0714 contiene la puerta de acceso a la ciudad Sur-Oeste. La puerta en sí tiene un FC de 70 y puede atacarse normalmente. Es el punto más débil en este acceso, por lo que las tropas Capelenses tienen órdenes de defenderlo a ultranza. La torre de defensa disparará obligatoriamente contra cualquier unidad Davionense a menos de 6 hexágonos con todo su armamento operativo.

4. Los edificios se sitúan en los tableros de juego como se indica en el diagrama.

5. Todas las situaciones deberán jugarse con las reglas *Lanza de Combate* del Reglamento de *CityTech*; todas las Reglas Opcionales de *BattleTech* y *CityTech* están en vigor.

6. Cada una de las Situaciones tiene unos objetivos para cada uno de los bandos contendientes, y el vencedor en cada Situación se determinará según la consecución de

estos. Adicionalmente, se obtendrán Puntos de Victoria en base a la destrucción de unidades.

Por cada BattleMech/Vehículo Destruído: 1 PV por Tonelada de Peso del 'Mech

Por cada BattleMech/Vehículo Inmovilizado: 1/2 PV por Tonelada de Peso

Por cada unidad de infantería eliminada: 1 PV por tonelada de su peso equivalente (Ver *CityTech*)

Por la destrucción de cada hexágono de muro: 50 PV

Por la destrucción de la torre defensiva: 75 PV

7. Todas las ciudades de importancia del planeta (en las cuales se encontraban industrias de importancia para ambos bandos) estaban fortificadas con muros y defensas por unidades convencionales. Las tropas Davionenses tienen órdenes de no provocar una destrucción extensa en la ciudad. Ninguna unidad Davionense puede dirigir deliberadamente disparos o ataques físicos a edificios a menos que en su interior se encuentren unidades Capelenses. Esta es la razón por la cual cada una de las ciudades tuvo que ser asaltada al viejo estilo; la captura de las industrias intactas era también un objetivo prioritario. Por su parte, las unidades Capelenses no tienen ninguna restricción en el volumen de destrucción que caiga sobre la ciudad; todas las unidades Capelenses se encuentran bajo órdenes estrictas de "Ni un paso atrás".

8. Al final de cada Situación, todas las unidades podrán reponer su suministro de munición a plena dotación. Los MechWarriors heridos podrán restarse dos heridas de entre las recibidas, excepto si tenían 5 heridas al final del juego de la situación. Si ese es el caso, el MechWarrior será reemplazado por un MechWarrior aspirante con las siguientes características: Pilotaje 5, Disparo 5.

FUERZAS CONTENDIENTES EN LAS TRES SITUACIONES

FEDERACION DE SOLES (CASA DAVION)

ELEMENTOS DEL 7º GRUPO REGIMENTAL DE COMBATE - 7º DE LANCEROS DE CRUCIS

FUERZA 1: COMPAÑIA MCKINNON DEL BATALLON VANUR DEL 7º DE LANCEROS DE CRUCIS

LANZA DE MANDO

Piloto: Capitán Ian McKinnon	Piloto: MechWarrior George Lytton	Piloto: MechWarrior Paul Danton	Piloto: MechWarrior Austin Vorster
Battlemech: MAD-3R Marauder	Battlemech: WHM-6R Warhammer	Battlemech: PXH-1K Phoenix Hawk	Battlemech: STG-3R Stinger
Habilidades: Pilotaje: 4 Disparo: 3	Habilidades: Pilotaje: 4 Disparo: 3	Habilidades: Pilotaje: 5 Disparo: 3	Habilidades: Pilotaje: 6 Disparo: 4

Notas: Los Comandos de McKinnon son una de las Compañías del 7º de Lanceros de mayor prestigio. El estado mayor del regimiento cuenta con las peculiares tácticas de la compañía para conseguir una ruptura del muro sur con un mínimo de efectivos, y el Capitán McKinnon está encantado con la misión. McKinnon utilizará todos sus trucos para cumplir su objetivo, si es posible sin ayuda. La Lanza de Reconocimiento Nomura está en reserva, por decisión del comandante del Batallón Vanur, pero McKinnon no cree que vaya a necesitarla.

CONFEDERACION DE CAPELA (CASA LIAO)

LANZA DE MANDO HILLARY

Piloto:
Capitán Hito Hillary

Battlemech:
STK-3F Stalker

Habilidades:
Pilotaje: 4
Disparo: 4

Estado Funcional del BattleMech:
El *Stalker* de Hillary está en perfecto estado.

Piloto:
MechWarrior Tom Hsien

Battlemech:
OTL-4D Ostsol

Habilidades:
Pilotaje: 5
Disparo: 5

Estado Funcional del BattleMech:
El *Ostsol* de Hsien tiene una avería parcialmente reparada en el sistema de distribución de energía de su armamento. Por causa de ello, el 'Mech no puede disparar más de dos de sus láseres (de cualquier tipo) en un Turno de Juego.

Piloto:
MechWarrior Judy Iknogora

Battlemech:
ARC-2R Archer

Habilidades:
Pilotaje: 5
Disparo: 3

Estado Funcional del BattleMech:
El *Archer* de Iknogora está en perfecto estado de funcionamiento.

Piloto:
MechWarrior Mike Kohuang

Battlemech:
OTT-7J Ostcout

Habilidades:
Pilotaje: 4
Disparo: 5

Estado Funcional del BattleMech:
El *Ostcout* de Kohuang ha estado efectuando misiones de reconocimiento fuera de la ciudad durante los últimos días y gran parte de sus sistemas están algo baqueados. Dos de los retroreactores están inservibles; uno de los radiadores está inutilizado y el actuador del antebrazo derecho está destruido. El blindaje de la pierna derecha está reducido en 5 casillas, el blindaje del torso derecho está reducido a 0 casillas y el del torso derecho posterior está reducido a 1 casilla. Por último, el actuador de la pierna izquierda está destruido (-1PM).

LANZA DE APOYO CALINAS

Piloto:
Sgto. Amira Calinas

Battlemech:
HBK-4G Hunchback

Habilidades:
Pilotaje: 5
Disparo: 5

Estado Funcional del BattleMech:
El *Hunchback* está en perfecto estado.

Piloto:
MechWarrior Charlie Vogel

Battlemech:
STK-3F Stalker

Habilidades:
Pilotaje: 4
Disparo: 4

Estado Funcional del BattleMech:
El *Stalker* de Vogel está aparentemente en buen estado, pero existe una avería indetectada en el circuitado del asiento eyectable de la carlinga. En la Fase de Final de Turno en cada Turno de Juego, el jugador que controle el *Stalker* deberá efectuar una tirada de 3D6. Con un resultado de "17", el asiento eyectable se disparará por sí solo, lanzando al MechWarrior fuera del 'Mech. Con un resultado de "18", el asiento se cortocircuitará y el MechWarrior sufrirá una descarga eléctrica masiva. Recibirá 2D6 de Heridas.

Piloto:
MechWarrior Frankie Wang

Battlemech:
OSR-2C Ostroc

Habilidades:
Pilotaje: 4
Disparo: 3

Estado Funcional del BattleMech:
El *Ostroc* de Wang está en perfecto estado de funcionamiento.

Piloto:
MechWarrior Xiang McPherson

Battlemech:
SDR-5V Spider

Habilidades:
Pilotaje: 5
Disparo: 4

Estado Funcional del BattleMech:
El *Spider* de McPherson está en perfecto estado.

Notas: La Compañía Hillary es una unidad veterana en el combate urbano, y empleará toda la experiencia de la que dispone para rechazar los asaltos Davionenses en el acceso Sur. Aunque han tenido mucha mala suerte desde que empezó la invasión (una de sus Lanzas fue aniquilada por un ataque de cazas aeroespaciales Davionenses el primer día de la invasión) y el número de averías y problemas logísticos es enorme, Hillary está convencido de que puede resistir en su sector asignado con los medios que tiene.

FUERZA 6: 21º BATALLON DE INFANTERIA, 1º REGIMIENTO DE INFANTERIA 'BULUN'

1ª COMPAÑIA

Sección A (Mando del Batallón)

Comandante: **Coronel Henry Dillinger**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Fusiles de Asalto

Sección B

Comandante: **Teniente Wolfgang Peterson**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Ametralladoras

Sección C

Comandante: **Teniente Kerry Sotaka**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Láseres Portátiles

2ª COMPAÑIA

Sección A

Comandante: **Capitán Oscar Ho-Min**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Ametralladoras

Sección B

Comandante: **Teniente Duffy Tucker**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: AMCA Portátiles

Sección C

Comandante: **Teniente Wally Pieng**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Fusiles de Asalto

3ª COMPAÑIA

Sección A

Comandante: **Capitán Diego Kwok**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Fusiles de Asalto

Sección B

Comandante: **Sgt. Annie Lockheed**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: Ametralladoras

Sección C

Comandante: **Sgt. Cookie Dundas**
Sección de Infantería Estándar de 28 Hombres
Armamento: AMCA Portátiles

Notas: Este Batallón de Infantería es una unidad de línea sin demasiada distinción. Se trata de soldados anónimos y de mandos no excesivamente brillantes que esperan cumplir con su función y no verse involucrados en una carnicería. Probablemente huirían en desbandada si se enteraran de que no tienen apoyo de BattleMechs (y los oficiales al mando serían los primeros en huir).

SITUACION 1: ADIVINA QUIEN VIENE A CENAR ESTA NOCHE

27 DE SEPTIEMBRE, 3,45 HORAS (TST): Aunque los Comandos de McKinnon habían recibido órdenes de asaltar el acceso Sur al alba, junto con el resto de fuerzas designadas para el asalto, Ian McKinnon hizo honor a su fama de no poder esperar. Convencido de que el comandante de los blindados y el comandante del contingente de infantería no le apoyarían en una de sus interpretaciones "liberales" de las órdenes, McKinnon se dispuso a efectuar una excursión nocturna con la Lanza de Mando para preparar el asalto del día siguiente, un golpe de mano que ablandara ligeramente las defensas estáticas de Bulun. Su objetivo: la Torre de Defensa que guardaba el acceso Sur.

FUERZAS DAVIONENSES:

Fuerza 1: Únicamente la Lanza de Mando McKinnon

DESPLIEGUE: Entran en el área de juego por cualquier hexágono del Borde Sur

FUERZAS CAPELENSES:

Fuerza 4: La Lanza de Mando Hillary y la Lanza de Apoyo Calimas

Fuerza 6: Completa, excluyendo a los Ingenieros Aeromóviles

DESPLIEGUE:

La Fuerza 4 entra en el área de juego en el Turno en que el jugador Capelense obtenga un resultado de 10+ en una tirada de 2D6. A partir del Turno 10, podrá aplicar un modificador acumulativo de -1 por turno subsiguiente (es decir, en el Turno 14 la tirada para que esta fuerza entre será de 5 o más). Podrá entrar por cualquier hexágono del borde Norte.

La Fuerza 6 puede desplegar oculta en cualquier hexágono dentro de los muros de la ciudad. Las fuerzas Capelenses sitúan sus unidades en los tableros de juego PRIMERO.

REGLAS ESPECIALES DE SITUACION:

Este escenario tiene lugar de noche. Deberán utilizarse las Reglas Opcionales de combate

nocturno del Reglamento de CityTech. Los BattleMechs de los Comandos no están obligados a limitarse a cumplir con su misión - si quieren (y las tropas Capelenses no se lo impiden) pueden darse una vuelta por Bulun, destruyendo unidades y hexágonos de muro a su gusto hasta que la fuerza de 'Mechs Capelenses aparezca en el área de juego. Esta Situación no tiene límite de Turnos de Juego; el juego continuará hasta que el último 'Mech de los Comandos sea destruido o inmovilizado o se retire del área de juego por el borde Sur. Las unidades Capelenses pueden retirarse si lo desean por cualquier borde excepto el borde Sur. Cualquier unidad que se retire del área de juego no podrá regresar a él más tarde.

CONDICIONES DE VICTORIA:

Las fuerzas Davionenses ganan si consiguen destruir la Torre de Defensa sin perder más de uno de sus BattleMechs (destruido o inmovilizado). Las fuerzas Capelenses ganan si evitan la victoria del bando Davionense.

NO TE PIERDAS LA CONTINUACION DE ESTA EMOCIONANTE CAMPAÑA QUE CONTINUARA EN EL PROXIMO NUMERO DE LA REVISTA

EL TORNEO DE PENTECOSTES



PRINCIPE VALIENTE

Por Sergio Escuriet

El torneo de Pentecostés del año de Nuestro Señor del 499 se organiza por vez primera en Silchester, capital del feudo del Duque Ulfius de Logres. El Duque Ulfius ha organizado un torneo de nueve días de duración en los cuales habrá siete días de Justa, un día de Contienda y Arquería, y los nueve festines correspondientes después de cada uno de los eventos antes citados. El Duque Ulfius ha invitado a 250 caballeros de todos los reinos de Bretaña. El último día de torneo coincide con el día de Pentecostés, y será entonces cuando se celebre una misa solemne a la cual deben acudir todos los participantes en el torneo.

Durante los tres días anteriores al torneo, van llegando a Silchester gran cantidad de caballeros junto con sus séquitos, y los menos importantes plantan sus pabellones en los prados señalizados alrededor del castillo del Duque. La Justa tendrá lugar en el Patio de Armas del castillo donde se han montado tres barandas de justa. La Contienda tendrá lugar en los campos cercanos a Silchester, al otro lado del río, en un terreno previamente escogido por el Duque por su perfecta visibilidad desde el castillo, para mayor regocijo de las damas de la corte.

Durante los primeros días llegan al castillo varios caballeros de renombre entre los cuales destacan:

Sir Ector, Sir Galagars, Sir Adragain, Sir Loth y su hermano Sir Garth, Sir Bertholai, el Duque Corneus, Sir Breunor de Pleure, Sir Brastias, el Rey Leodegrance, Sir Owain, Sir Pellinore, y Sir Chobham, un renombrado caballero del séquito de Sir Loth.

Dos días antes del inicio de la Justa, cualquier jugador que haya decidido efectuar una tirada de Presencia de dificultad 3 (chequeo contra Intriga en el caso de Pendragon), o si no por un encuentro forzado, recibirá una extraña declaración de un joven escudero.

Extrañas alianzas

Un joven escudero del reino de Loth, al cual se le reconoce por los colores de sus armas, tirada de Cultura con dificultad 2 (chequeo de Heráldica en Pendragon) se ofrecerá a uno de los jugadores para limpiarle el caballo. Durante el tiempo que dura esta operación, además de ciertos comentarios acerca de la tierra de Logres y de lo magnífico que es el castillo de Ulfius, el joven declarará su odio por los sajones y expondrá al personaje-jugador (preferiblemente Escudero) las enormes dudas que le plantea el hecho de que el Príncipe Loth, heredero del trono de Lothian y presente en el torneo, haya pactado una tregua con los sajones y sus aliados pictos, que atacaban desde sus pueblos en las Orkneys. Y la extrañeza de que después de esa tregua los sajones se hayan retirado a Kent, Sussex, y Essex, y los pictos hayan permanecido tranquilos, sospechosamente tranquilos...

Una cacería accidentada

El día anterior al inicio de la Justa, el Duque Ulfius propone a todos los caballeros que han llegado el organizar una cacería en los bosques cercanos, donde se dice que hay una caza espléndida, para entretenerse y pasar el día agradablemente (chequeo de Energético en Pendragon). De todos los caballeros solo excusan su asistencia Sir Ector, que debe cuidar de sus hijos pequeños de 11 y 9 años (Kay

y Arturo), el Duque Corneus que alega que debe cuidar de su séquito, bastante numeroso, y Sir Chobham que quiere entrenarse con su caballo para la Justa. Aproximadamente unos 70 caballeros acompañan a Ulfius hacia la cacería.

Al cabo de un buen rato de rastrear el bosque, con ya unas cuantas piezas en el carro, Ulfius divisa un enorme jabalí hacia el cual sale galopando, los caballeros que le acompañan tardan 1D6 turnos en reaccionar y decidir sus acciones, al cabo de un turno Ulfius ya no se divisa debido a la gran espesura de la floresta reinante en el bosque, y después de tres turnos se oye un grito en la espesura que exclama: "¡Traición!". Al llegar al lugar desde donde se ha oído el grito, los jugadores, si han tardado menos de tres turnos en reaccionar, encontrarán a Ulfius desmontado, con una flecha con crespón negro clavada en el costado y un enorme jabalí que se dirige hacia él cargando. El jabalí tardará 1D6 turnos en llegar a hasta Ulfius, mientras que los caballeros tardarán un turno, los caballeros podrán llegar fácilmente hasta él y matarlo con sus lanzas. Si los jugadores deciden inspeccionar las inmediaciones del claro, entre la espesura, tan solo encontrarán un lugar un poco elevado desde donde se divisa perfectamente el claro donde se encuentra Ulfius, ya atendido por sus pajes, en esa elevación se observa un puesto donde parece que alguien haya estado durante un buen rato, ya que la hierba está aplastada y hay un pequeño muro de piedras amontonadas para hacer una pequeña cobertura, además en el suelo se observa una flecha con crespón negro. La pista de un hombre a caballo se pierde desde aquí hasta la espesura rápidamente, aunque (Tirada de Caza con dif. 2, o chequeo

de "Rastrear" en Pendragon) alguno de los jugadores que pase estas tiradas puede descubrir que el caballo que ha pasado por allí era un caballo pesado o llevaba a un jinete con armadura, ya que las huellas son más profundas de lo normal. Todos los asistentes a la cacería expresan su pesar por el desgraciado accidente, que no ha causado más que una pequeña herida en el costado del Duque. Algunos lo achacan a algún bandido o campesino resentido con el Duque Ulfius.

Al llegar al castillo se sirve una cena rápida y la mayoría de los caballeros se retiran pronto ya que los ánimos no acompañan el ambiente festivo que se vive en el pueblo.

La Justa

La Justa del torneo de Pentecostés se divide en siete días, cuatro de los cuales son días de Justa, y tres de ellos días de descanso y recuperación. En cada uno de los días de Justa tienen lugar dos eliminatorias, excepto en el último día, donde tienen lugar dos eliminatorias y la final de la Justa. El primer día de Justa amanece plomizo y sin viento, las nubes grises cubren el cielo de Logres sin que parezca que vaya a llover. Todo está en un silencio expectante y tan solo se oye el trasegar de algunos escuderos preparando las armas de su señor. Ese día todos los jugadores justarán contra un oponente, y si ganan, contra otro; el oponente puede ser elegido al azar, o bien ser uno de los caballeros famosos presentes en el torneo y nombrados anteriormente (a discreción del Narrador).

Después de la Justa vendrá un tiempo de descanso durante el cual los caballeros arreglarán sus armas y se encargarán de sus caballos.

El castillo está engalanado con los pendones de todos los caballeros presentes, y en el reducto ondean los pendones de Ulfius y de Logres. El movimiento es enorme y muchas tiendas de pieles, ropajes, armas, y joyería están situadas alrededor del castillo tanto dentro del pueblo amurallado como al lado de los pabellones de los caballeros. Entre caballeros, séquito y comerciantes hay en el castillo y alrededores unas 2.500 personas.

Después del período de descanso y arreglo, los caballeros serán llamados con trompetas al salón principal del reducto donde tendrá lugar el festín de cada noche.

El Festín

En el festín habrá cubiertos para unos 100 caballeros y otras tantas damas y cortesanos. El festín dura un largo período del día y de la noche, y durante él habrá actuaciones de saltimbanquis y trovadores que cantarán las hazañas de grandes caballeros, entre los cuales se menciona a Sir Brastias y al Duque Ulfius, además de una canción que habla de un noble grupo de caballeros que salvaron la vida a Ulfius pero vieron morir al rey Uther Pendragon.

Durante la velada, si algún caballero no casado desea cortejar alguna dama deberá primero bailar con ella (chequeo de Cortesía -Dif 3-) y posteriormente podrá tratar con ella aunque puede ser rechazado por sus malos modales (chequeo de Encantos -Dif 2-). La conversación será agradable y terminará a altas horas de la madrugada en el salón. En el caso de que el éxito en la tirada de Encantos haya sido Crítico, la dama quedará prendada del caballero y la conversación terminará a la mañana siguiente en los aposentos de la dama. Si la

tirada falla, la dama no hará ningún caso del caballero y éste se deberá retirar a sus aposentos un poco avergonzado.

Todos los festines estarán presididos por el Duque Ulfius y los caballeros más renombrados que hayan sido invitados.

Los días de descanso

Durante esos días los caballeros se recuperarán de sus heridas de la Justa, para poder participar al día siguiente de nuevo, o para prepararse para la Contienda. Durante el segundo día de descanso (cuarto día de torneo), si alguno de los caballeros decide darse una vuelta por el castillo (o de manera casual forzada por el Narrador) oír a través de una puerta la parte final de una conversación:

"No temas viejo amigo, los acontecimientos no se pueden parar, mi hombre está preparado y si todo sale como espero, dentro de poco tu serás el nuevo señor del feudo de Ulfius"
"Así lo espero, contesta otra voz."

La voz clara y fuerte del primero es rápidamente reconocida por el personaje como la del Príncipe Loth, pero la otra no puede distinguirse. Si decide entrar en la sala, llegará a lo que es el Solario del castillo y podrá observar que no hay nadie en la habitación.

Durante el segundo día de descanso (cuarto día de torneo), si alguno de los personajes decide vagabundear por la zona donde están plantados los pabellones de los asistentes, o si decide visitar a Sir Chobham en su pabellón, al cual puede haber conocido durante uno de los festines y haber trabado cierta amistad con él, observará que al llegar a su pabellón no hay nadie en él, y si decide entrar para ver si hay alguien podrá observar un carcaj y un arco de



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

extrema calidad. Dentro del carcaj, el personaje podrá observar una docena de flechas con crespones negros idénticas a las que hirieron a Ulfius el día de la cacería.

A partir de este punto las acciones a tomar quedan en manos de los jugadores debiendo tener en cuenta que con las pruebas que tienen no pueden inculpar a nadie, ya que las flechas pueden haberlas dejado en el pabellón para culpar a Sir Chobham, y una conversación oída a través de una puerta no es prueba fiable para culpar a nadie. Las acciones deberán estar guiadas por la justicia y la consecuencia histórica, no se puede matar al Príncipe Loth ni a Sir Bertholai.

La decisión de Ulfius

Si los hechos encontrados se ponen en conocimiento de Ulfius, éste, después de meditarlo un buen rato y de consultar a su sabio, Aneurin, decidirá junto con los jugadores que el intento de asesinato será en la Contienda, ya que es el lugar idóneo para simular un accidente mortal, y es de dominio público que a Ulfius le gusta participar en dichos acontecimientos. Por ello se pondrá sobre aviso a todos los componentes de su bando en la Contienda, y organizará ésta última de forma que sean las mesnadas de sus allegados los que formen el otro bando. De esta forma confía que una derrota de esos dos nobles en el campo de batalla significaría una deshonra suficientemente grande como para que Loth volviera a intentar algo en mucho tiempo.

El complot de Loth

El Príncipe Loth, con el asentimiento de su padre, ha llegado a un acuerdo con los reyes sajones por el cual ellos ocupan una parte de Logres una vez eliminados Ulfius y sus seguidores. La alianza es triple ya que participan en

ella los sajones, Loth y Corneus, el Duque más importante de Cornwall. Por esta alianza Cornwall se quedaría con gales, los sajones con parte de Logres y todo el sur hasta Cornwall, y Loth el resto Logres además de los reinos del Norte, que sin la ayuda de Logres serían rápidamente aplastados. Esta alianza sólo plantea un fallo, dicho fallo se llama Ulfius. Como Duque regente de Logres desde la muerte de Uther, Ulfius ha sabido unir a todos los nobles de Logres contra los planes que no sean unificar toda Bretaña en un sólo reino bajo los auspicios de un rey de Logres. Por ello Loth debe recurrir a la sutil táctica de eliminar la cabeza visible de Logres, como ya hizo otra vez con Uther, para así conseguir dividir el reino en pequeñas facciones fácilmente eliminables. Para conseguir todo ello Loth ha planeado hasta el último detalle la forma de eliminar a Ulfius sin que se sospeche de asesinato. Bajo la inocente cobertura de acudir al Torneo de Pentecostés del Duque Ulfius como señal de paz y amistad, Loth ha ordenado a uno de sus mejores caballeros el intentar de forma sutil matar a Ulfius. Este hombre es Sir Chobham. Llevado por la emoción de tal misión, Sir Chobham, ansioso de agradar a su señor, intentó acabar con Ulfius durante la cacería, en contra de las instrucciones de Loth. Sin embargo nadie consiguió verle ni tan siquiera sospechar de él, o al menos eso cree...

Introducción de los jugadores

Este módulo está diseñado para 3-6 jugadores que encarnen a otros tantos caballeros de la mesnada del Duque Ulfius. Sin embargo pueden ser caballeros invitados al Torneo por Ulfius, encarnando incluso a algunos de los caballeros importantes mencionados posteriormente, dejando aparte aquellos caballeros implicados directamente en el complot para

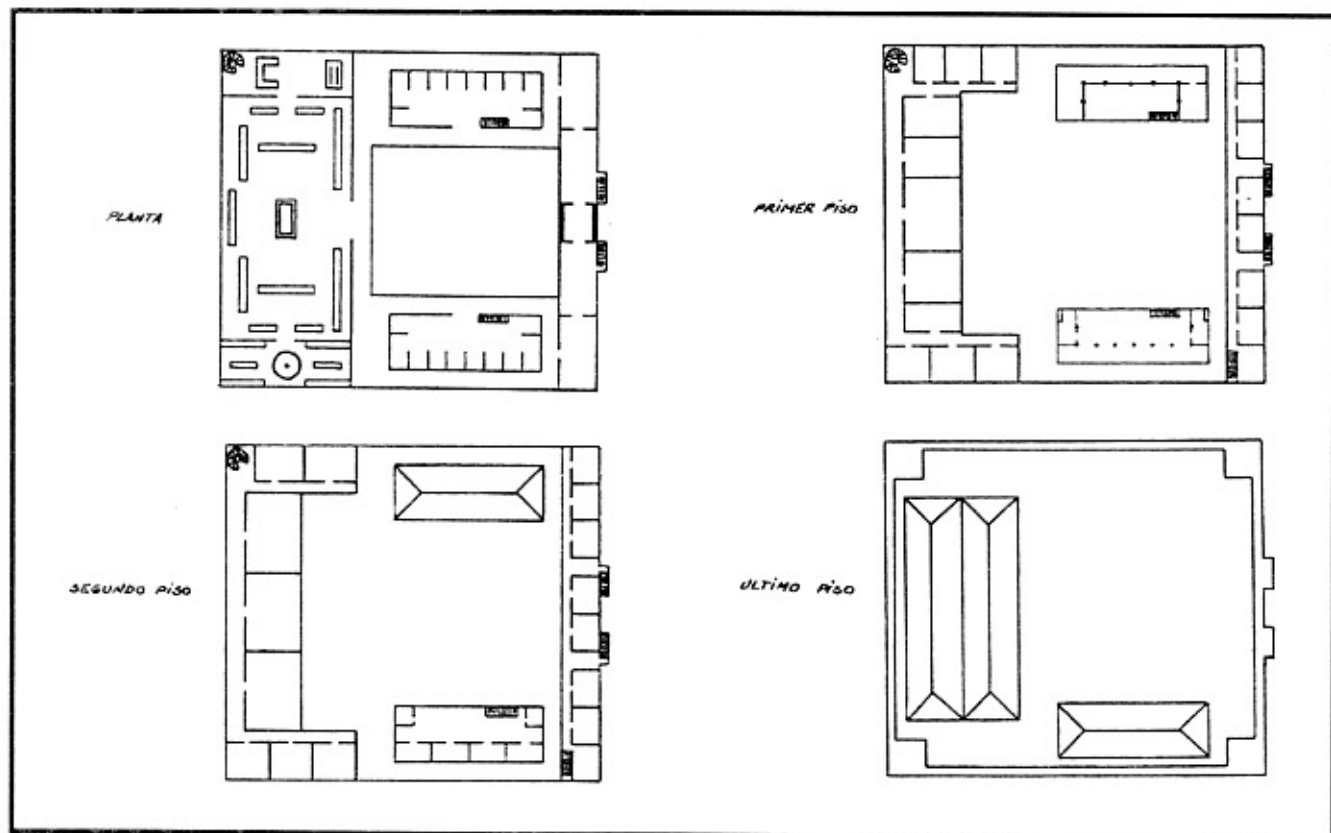
asesinar a Ulfius.

Los caballeros que participen en el torneo sumarán Fama según la ayuda de juego para **Príncipe Valiente** que se publica en este mismo número de **Troll**, pudiéndose seguir totalmente los pasos diseñados en ella.

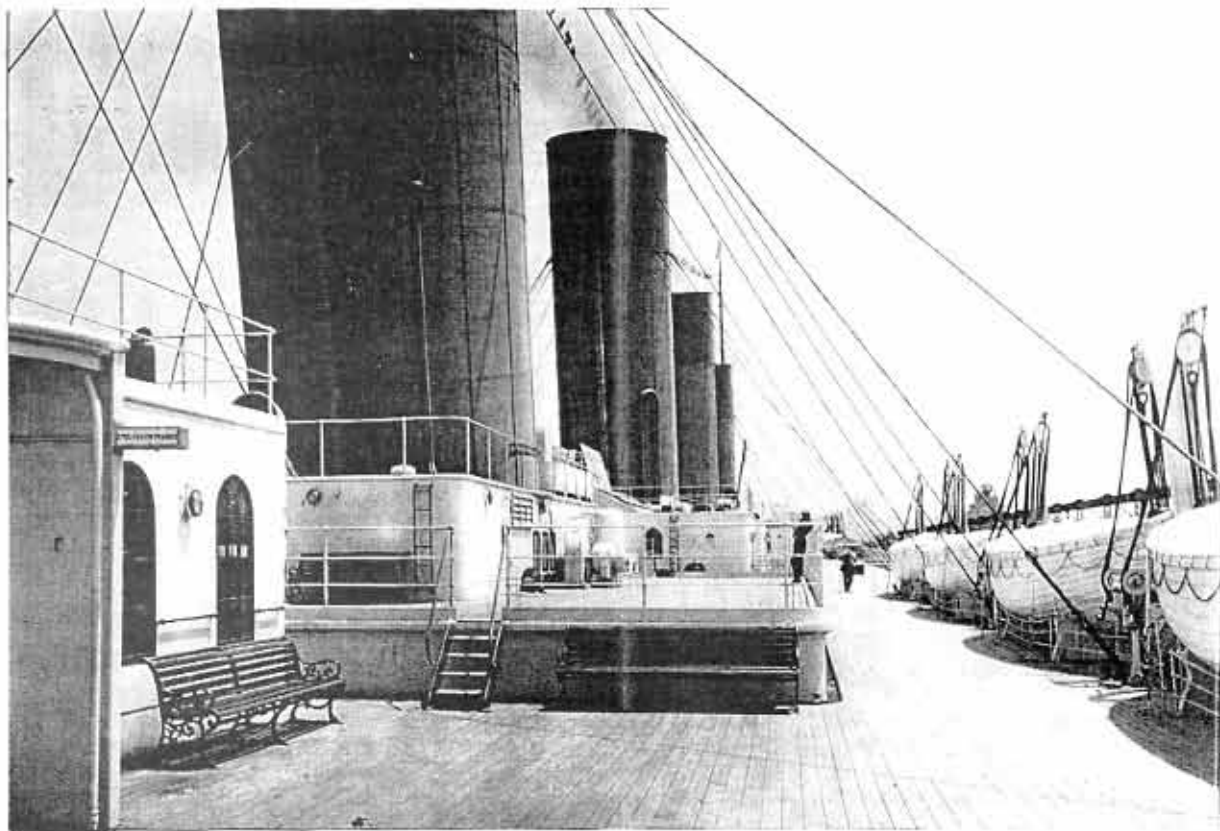
Silchester

Silchester es una ciudad del centro sur de Bretaña conocida en tiempos de romanos como Calleva Atrebatum, cercana a Winchester y Oxford. La ciudad está construida en la cima de una pequeña elevación y rodeada de un afluyente del Támesis. La ciudad está amurallada en gran parte de su perímetro y descende gentilmente desde esa elevación hasta los verdes prados de sus alrededores. Una gran parte de sus casas está englobada en una alta muralla de piedra donde destacan sus torres. Esta parte es la más vieja de la ciudad y todavía conserva parte de sus construcciones romanas. En el exterior de esa muralla hay algunas casas que quedan fuera del perímetro defensivo, la mayoría de las cuales son de campesinos que trabajan los alrededores.

En la parte más alta de la colina se alza el castillo de Ulfius. El castillo consta de una muralla y cuatro edificios internos adosados a la muralla. El edificio frontal es el cuerpo de guardia y donde se localiza toda la soldadesca de Ulfius. Los edificios laterales son los establos del Duque (derecha) y el edificio de invitados de menor rango, donde cada uno de ellos posee una habitación. El último edificio es el Reducto y se encuentra en la parte superior de la colina. Es en este edificio donde se alojan durante el torneo los invitados de más renombre, y es en su salón, localizado en el primer piso, donde se celebran los festines de tal evento.



TITANIC



Por Javi Carrasco

*¿Conocemos la verdad sobre el Titánic?
¿Sospechamos cuan insondables secretos alberga su viaje inaugural? ¿Acaso querriais viajar en él?*

Introducción

Información para los jugadores

El 10 de Abril de 1912 es la fecha esperada. Os encontraréis en los muelles del puerto de Southampton y ante vosotros se halla el gigantesco buque orgullo de la White Star Company, el **Titánic**. El majestuoso coloso empuja a los demás navíos que están a su alrededor. Todo está previsto, vuestro equipaje ya ha sido subido a bordo y vuestros camarotes están reservados. Os abris paso entre una multitud de curiosos, amigos o familiares que se han acercado a despedir o contemplar la partida de esos privilegiados mortales que partirán hoy mismo en el viaje inaugural de tan magnífico vapor.

Algo por delante de vosotros veis a elegantes damas subir por la escalera con preciosos vestidos y valiosas joyas. Entre ellas, un hombre de aspecto elegante os llama la atención ya que lleva la cara totalmente vendada (acaso habrá sufrido un accidente?). Vuestro sentido de la educación hace que cambiéis de objetivo vuestra vista (igual nota que le observáis y eso le incomoda). Al mirar a otro sitio os fijáis en un hombre mayor algo bajito que llevaba un maletín. Parece un sabio despistado porque pese a que viste con ropas elegantes no es un ejemplo de elegancia (Uds ya me entienden). Finalmente subís a bordo, un marinero sonriente os ayuda a subir el último escalón y sin que os de tiempo a darle las gracias y con una sonrisa fresca y alegre os dice: Tranquilos Sres. relajense y disfruten de la travesía, quizás las primeras horas les parezca que esto se mueve

"algo" pero no teman, ni dios en persona conseguirá hundir este barco.

El Titánic

Era el barco más grande y lujoso jamás construido. Sus gemelos **Olimpic** y **Británic** (algo más pequeños) eran tan lujosos como él, pero él era el orgullo de la White Star C.O. El viaje inaugural fue hasta el momento la noticia del siglo y todo aquel que fuese alguien a ambos lados del continente suspiraba por lograr ocupar una "suite" en él.

Equipaje

Los pasajeros de primera tienen derecho a metro cúbico de equipaje. Todo él debe estar marcado o bien "camarote" (no más que el tamaño de dos maletas) o bien "bodega". Objetos mayores (bicicletas, maquinaria, etc.) deben facturarse adicionalmente, con precios que van de 2,50 a 10\$ según tamaño.

Las armas de fuego están prohibidas en el Reino Unido (salvo contadas excepciones) y las que se lleven a bordo se han de entrar clandestinamente (lo cual no es difícil, pero si se descubren serán confiscadas. Si se alega que se llevan para la caza es posible que sean retenida en la caja fuerte del buque y devueltas en destino, pero si no convienen sus explicaciones serán confiscadas simplemente).

Información para el árbitro

Los cuatro días que durará la travesía (sin contar el día del naufragio) serán todo el tiempo de que dispondrán los investigadores para descubrir que pasa a bordo del **Titánic**.

En realidad, el "accidente" del iceberg no es tal accidente sino algo perfectamente calculado.

En el buque hay varios individuos repartidos entre los tripulantes y los pasajeros que son medio profundos. Su aspecto es humano pero tremendamente feo, y cada vez más horripilante a medida que su transformación se hace más evidente.

Estos individuos pretenden hundir el **Titánic** para crear en sus entrañas sumergidas una nueva ciudad sumergida de profundos. Su plan es muy detallado y conciso.

El vapor mercante **California** saldrá como delfín del **Titánic** unas horas antes que éste y le antecederá a cierta distancia a la busca de icebergs. Una vez los localice enviará señales morse con luces al **Titánic**. Mientras en el **Titánic** los semi-profundos no andarán perdiendo el tiempo.

Uno de ellos (Cosmo Duff), un millonario con la cara vendada y que la oculta para esconder su horrible transformación (bastante evidente) bajo un engaño, será el encargado junto con su mujer Melissa de distraer a todo aquel que muestre interés o curiosidad por sus asuntos. Su mujer tiene además la misión de fecundar y procrear la especie una vez el buque se haya hundido. Otro es el ingeniero Thomas Andrews (constructor del **Titánic**): la pieza clave de todo el plan. El conseguirá las drogas para dejar fuera de servicio al primer radiotelegrafista, recibirá el mensaje del **California** y convencerá al 1º Oficial Murdoch para que cambie de rumbo y que así el buque choque contra el iceberg. Finalmente, el último implicado es el 2º radiotelegrafista Harold, quien por conocer perfectamente la inclinación por las drogas de su compañero el 1º radio se las facilitará y así tendrá libre acceso a la emisora para que en el momento preciso logre enviar una posición falsa en el S.O.S. y así facilitar el mayor número de víctimas en el esperado naufragio.

Notas finales

El atlántico norte es un océano muy frío y generalmente de aguas movidas. Durante el viaje las noches serán frías pero claras y el agua estará helada ¿Alguno de los investigadores es proclive al mareo? Si alguno de ellos no es capaz de sacar CONX5 o menos quedará incapacitado durante 1D3 días (durante los cuales todas sus habilidades se reducirán a la mitad).



Pasajeros de 1ª clase



Isidor Strauss: 70 años (AH). Profesor retirado

Como despedida-homenaje el profesor Strauss recibió un pasaje gratis de manos de sus alumnos de la Universidad de Cambridge, así podrá reunirse con sus nietos residentes en los EEUU. El profesor es un estudioso de los mitos (en especial de los relacionados con el agua) y desde que subió al **Titánic** tiene sus sospechas. Si se habla con él quizás se logre que os diga que sospecha de que "este

viaje encubre alguna blasfema esperanza para alguien" y que él pretenderá descubrir para quién. Si los investigadores insisten en que quieren saber más detalles, él les seguirá la corriente y centrará sus sospechas sobre ellos. El profesor morirá asesinado durante la travesía pero su muerte parecerá un suicidio.

Profesor Isidor Strauss

FUE 6; CON 10; TAM 7; INT 16; POD 11; DES 9; APA 9; EDU 19; COR 55; PV 7

Habilidades: Leer Latín 75%, Historia 90%, Mitos 39%, Leer alemán 95%



Madeleine Astor: 36 años (FR). Esposa de J.J. Astor

Está embarazada de 7 meses. Soporta el escandaloso comportamiento de su marido por una sola razón: Dinero. No tiene ni idea de mitos ni nada por el estilo. Sobrevivirá al naufragio y será la heredera de la fortuna más grande de América.

Madeleine Astor

FUE 4; CON 9; TAM 9; INT 10; POD 7; DES 15; APA 17; EDU 20; COR 35; PV 9

Habilidades: Leer Francés 95%, Charlatanería 72%



Melissa Duff: 37 años (GB) Ama de casa

Mujer de C. Duff. Todavía no se ha transformado pero es otro medio-profundo. Su misión es reproducir la especie una vez se hunda el barco.

Melissa Duff

FUE 7; CON 11; TAM 8; INT 11; POD 9; DES 13; APA 7; EDU 19; COR 45; PV 9

Habilidades: Escuchar 80%; Psicología 65%; Diagnosticar enfermedades 65%; Mitos 42%



John Jacob Astor: 47 años (USA). Es el hombre más rico de América

Coronel durante la guerra de Cuba (magnate de la construcción) y mujeriego de vida escandalosa es un tipo interesante. Durante el viaje no llamará la atención más que en sus extravagancias de millonario (dar desproporcionadas propinas a todo el mundo, comprar lujosos regalos para las damas que le llamen la atención, etc.) y por sus escanda-

losos apetitos sexuales. Ira acompañado de diferentes fulanas de lujo durante las 24 h. del día y apenas conversará con su mujer, que le acompaña en la travesía.

Jacob no sabe ni quiere saber de mitos y desconoce por completo su destino. Su cuerpo flotará en las gélidas aguas del océano atlántico tras el hundimiento del "insubmergible" **Titánic**.

J.J. Astor

FUE 12; CON 12; TAM 13; INT 11; POD 8; DES 14; APA 14; EDU 21; COR 45; PV 13

Habilidades: Elocuencia 60%, Leer Hebreo 79%, Crédito 98%



Cosmo Duff Gordon: 41 años (GB) Millonario

En realidad es un medio-profundo (muy transformado ya) que esconde su rostro alegando que tuvo un accidente de automóvil y que se ha hecho la cirugía estética y que pese a que aún no está totalmente recuperado, no quiere perderse por nada del mundo este viaje. En realidad su aspecto es tan deforme que al 4º día de viaje ya no saldrá de su camarote, cosa que su esposa justificará.

Su contacto en el barco es Thomas (el constructor del mismo) el cual le mantendrá informado. Su misión es evitar que nadie averigüe nada de todo el asunto, para ello deberá distraerlos con pistas falsas, con diversiones, con sobornos o con lo que crea conveniente, pero jamás con la violencia. Si puede sobornará con 5000\$ a todo tripulante que ayude a un investigador.

Cosmo Duff (antes de la transformación)

FUE 12; CON 10; TAM 16; INT 11; POD 10; DES 9; APA 7; EDU 18; COR 50; PV 13

Habilidades: Ciencias ocultas 40%; Psicología 77%; Elocuencia 70%; Mitos 45%

Cosmo Duff (profundo)

FUE 14; CON 11; TAM 17; INT 12; POD 11; DES 12; PV 8; Mov: 8/9 nadando

Armas: Zarpa 25% daño 1D6+1D4

Pasajeros de 2ª clase



Archibald Hart: 58 años (GB) Comerciante

Hombre fanfarrón y dado a la bebida. No sabe nada de Mitos y morirá en el naufragio.

Archibald Hart

FUE 12; CON 9; TAM 13; INT 8; POD 9; DES 9; APA 11; EDU 11; COR 39; PV 7

Habilidades: Charlatanería 63%; Contabilidad 62%; Crédito 70%



Margaret Hart

FUE 8; CON 11; TAM 9; INT 12; POD 10; DES 3; APA 12; EDU 17; COR 50; PV 9

Habilidades: Elocuencia 77%; Curar enfermedad 43%; Crédito 67%

Margaret Hart: 42 años (GB)
Ama de casa

Mujer de A. Hart y madre de Eva. Se avergüenza con razón del alcoholismo de su marido pero intenta disculparle ante los demás por educación y por el amor que siente por él pese a todo. Durante el naufragio renunciará a abandonar el barco para no dejar a su marido. Juntos morirán en él. A su hija Eva la obligará a subir en un bote.



William Stead: 39 años (GB)
Periodista famoso

Apuesto y soltero enviado del "Times" está a bordo para redactar un artículo sobre el viaje inaugural del *Titánic*. Casualmente descubrirá que Thomas el constructor roba drogas del botiquín del doctor, pero no sabe que hace con ellas. Si saca una tirada de elocuencia se lo contará a los investigadores como algo confidencial y les asegurará que no piensa decir nada a nadie hasta que no

sepa más sobre el asunto. Si alguien de los investigadores es del sexo femenino se lo dirá sin la tirada de elocuencia (a no ser que sea periodista). A un investigador periodista no le informará bajo ninguna circunstancia.

Morirá durante el naufragio.

William Stead

FUE 13; CON 14; TAM 12; INT 16; POD 8; DES 10; APA 14; EDU 17; COR 40; PV 9

Habilidades: Buscar libros 65%; Charlatanería 75%; Descubrir 55%; Discreción 43%; Escribir Inglés 95%; Escribir alemán 68%



Habilidades: Elocuencia 55%; Cantar 64%

Eva Hart: 7 años (GB) estudiante

Niña encantadora y muy bien educada, será invitada con sus padres a la mesa del capitán (pese a que son de 2ª clase), pero en realidad el capitán les concederá este privilegio porque adora a los niños.

Sobrevivirá al naufragio.

Eva Hart

FUE 4; CON 8; TAM 6; INT 11; POD 9; DES 15; APA 15; EDU 21; COR 45; PV 7



Wallace Hartley: 28 años (GB)
Músico

Es el líder de la "Ragtime Band", ignora su destino pero morirá en el naufragio. Su único cometido en este crucero será "animar la fiesta" con su inolvidable música.

Wallace Hartley

FUE 8; CON 9; TAM 11; INT 11; POD 9; DES 16; APA 17; EDU 17; COR 43; PV 10

Habilidades: Cantar 89%

Pasajeros 3ª clase



Jack Thayer: 17 años (GB) Estudiante

Saltará por la borda durante el naufragio para salvar su vida. Quien salte en el mismo momento que él todavía tendrá posibilidades razonables de salir con vida.

Jack Thayer

FUE 7; CON 8; TAM 8; INT 17; POD 9; DES 15; APA 10; EDU 12; COR 53; PV 8

Habilidades: Nadar 97%

Triputación del Titánic



Edward J. Smith

FUE 11; CON 14; TAM 13; INT 15; POD 10; DES 10; APA 12; EDU 18; COR 58; PV 9

Habilidades: Astronomía 70%; Conducir maquinaria 67%; Derecho 53%; Dibujar mapas 65%; Mecánica 69%; Química 36%; Zoología marina 60%

Edward J. Smith: 64 años (GB)
Capitán

Es un gran marino, el mejor de la White Star C.O., por eso es el capitán del *Titánic*. Adora a los niños, como ya sabemos. No sospecha nada del complot que hay en su barco. En el momento del accidente estará con el pasaje de 1ª clase y morirá al negarse a abandonar el buque.



Thomas Andrews

FUE 6; CON 8; TAM 8; INT 18; POD 12; DES 9; APA 6; EDU 21; COR 60; PV 8

Habilidades: Buscar Libros 69%; Contabilidad 69%; Crédito 67%; Charlatanería 66%; Derecho 37%; Descubrir 49%; Dibujar mapas 76%; Discreción 55%; Discusión 70%; Electricidad 68%; Elocuencia 67%; Mecánica 90%; Nadar 68%; Mitos 52%

Thomas Andrews: 40 años (GB) Constructor del *Titánic* (Ingeniero)

Es otro de los medio-profundos. Es el encargado de robar las medicinas del doctor, de recibir los mensajes del *California* (El capitán de dicho barco les informará de la posición de los icebergs ya que ha sido comprado su silencio y sus servicios por una suma brutal de dinero). Además convencerá al 1er Oficial para que cambie el rumbo, en pocas palabras, es casi el eslabón imprescindible para que el plan funcione.



W.H. Murdoch: 43 años (GB) 1º Of.

Es un hombre responsable y bastante eficiente pero altamente influenciado debido a su gran inseguridad en sí mismo. Esta inseguridad le ha llevado a confiar en exceso de los buenos "consejos" que "amablemente" le da Thomas, el ingeniero constructor, y que tan fatales resultarán.

Murdoch no sabe nada sobre lo que se planea a bordo, pero cuando el *Titanic* choque con el

iceberg lo verá claro. Si los investigadores hablan con él en los 15 minutos posteriores al choque, con una tirada de psicología descubrirán que por algo que se obstina en callar se halla atormentado. Si los investigadores sacan una tirada de elocuencia Murdoch confesará que sospecha de Thomas.

Si por cualquier razón los investigadores no pueden hablar con él antes de 15 min., después del choque, Murdoch se suicidará con un revólver del 38.

W.H. Murdoch

FUE 15; CON 13; TAM 16; INT 12; POD 9; DES 11; APA 12; EDU 16; COR 45; PV 15

Habilidades: Astronomía 35%; Conducir maquinaria 54%; Derecho 20%; Dibujar mapas 45%; Mecánica 52%; Electricidad 30%

Armas: Revolver del 38 35%, daño 1D10



William O'Loughnn: 58 años (GB) Médico del *Titanic*

No sabe nada del "complot". Es un médico bastante bueno y leal. Ha notado que le roban morfina y quiere averiguar **quién y por qué**. No lo conseguirá si no le ayudan. El sospecha que es algún pasajero y cree que si saca el comentario durante la cena el culpable se pondrá nervioso y será fácilmente reconocido por él. Morirá durante el naufragio.

William O'Loughnn

FUE 10; CON 11; TAM 13; INT 16; POD 10; DES 17; APA 15; EDU 21; COR 50; PV 12

Habilidades: Buscar Libros 45%; Diagnosticar enfermedad 70%; Discusión 45%; Elocuencia 50%; Farmacología 69%; Primeros Auxilios 67%; Psicología 67%; Química 39%; Tratar enfermedad 82%; Tratar envenenamientos 60%; Vaciar bolsillos 50%



Fred Fleet: 50 años (GB) Vigía de proa

No sabe nada de nada, pero la noche del naufragio antes de subir a su puesto, el 1er Of. Murdoch (bajo "consejo" de Thomas) le impedirá coger los binoculares bajo el razonamiento de que la noche es muy clara y no hace falta que los utilice.

Si un investigador tropieza con el vigía antes de que suba a su puesto y se para a hablar con él (y saca una tirada de elocuencia) le

comentará que está algo confuso ya que "es raro que Murdoch no me dejara coger los prismáticos cuando siempre me obliga a ello cuando me ve". Se salvará en el naufragio pero se suicidará al cabo de unos días por el peso insoportable de su conciencia.

Fred Fleet

FUE 10; CON 18; TAM 13; INT 13; POD 9; DES 18; APA 8; EDU 9; COR 45; PV 15

Habilidades: Nadar 90%



Herbert Mc. Elroy: 47 años (GB) Sobrecargo

Es el encargado del bienestar de los pasajeros, así como el jefe de los camareros y demás marineros al servicio del pasaje. Es un hombre eficiente y de toda confianza. Lleva un revólver del 45 y no dudaría en utilizarlo si fuese necesario para la seguridad del buque. Es absolutamente fiel al capitán, no sabe nada de Mitos y sobrevivirá al naufragio

Herbert Mc. Elroy

FUE 18; CON 18; TAM 16; INT 10; POD 11; DES 12; APA 9; EDU 10; COR 55; PV 18

Habilidades: Elocuencia 70%; Nadar 65%

Armas: Revólver cal. 45 55%, daño 1D10+2



L. Boxhall: 36 años (GB) 4º Of.

No sabe nada de Mitos. Es quien lanzará los 8 cohetes de S.O.S.. Sobrevivirá al naufragio.

L. Boxhall

FUE 12; CON 18; TAM 15; INT 10; POD 9; DES 13; APA 8; EDU 9; COR 45; PV 17

Habilidades: Nadar 96%

Armas: Revólver (pistola de señales) 70%



Harold Lowe: 33 años (GB) 5º of.

Leal al capitán y a la *White Star C.O.*, su sangre fría no sólo le salvará la vida a él sino que hará que otros también salven el pellejo. Lleva un revólver del 32 y lo utilizará disparando al aire para evitar el pánico en los primeros minutos del naufragio cuando todo el mundo se avalance sobre los botes provocando el caos.

Harold Lowe

FUE 10; CON 17; TAM 13; INT 14; POD 11; DES 13; APA 11; EDU 13; COR 55; PV 15

Habilidades: Conducir maquinaria 66%; Elocuencia 68%; Mecánica 70%; Nadar 89%; Saltar 67%

Armas: Revólver 32 70%, daño 1D8



Harold Bridge: 52 años (GB) Radiotelegrafista

Es el último de los medio-profundos. Está a las órdenes de Thomas el Constructor y su misión será drogarse al 1º radio llamado Phillips y enviar el falso S.O.S. (S.O.S. latitud 41º 46'N, longitud 50º 14'O)

Harold Bridge

FUE 17; CON 17; TAM 17; INT 9; POD 14; DES 14; APA 5; EDU 9; COR 70; PV 17

Habilidades: Discreción 67%; Electricidad 86%; Escuchar 70%; Fotografía 35%; Mecánica 35%; Ocultarse 60%; Mitos 34%

Actividades a bordo

Primer día, Miércoles 10 de Abril de 1912
 Mañana: Embarque y detalles asociados
 Tarde: Comida, exploración y familiarización con el Titánic (acontecimiento nº1)
 Noche: Cena en la mesa del capitán (acontecimientos 2, 3, 4, 5 y 6)
 Día Segundo, Jueves 11 de Abril de 1912
 Mañana: Higiene y desayuno
 Tarde: Comida, paseo por cubierta (acontecimientos 7 y 8)
 Noche: Fiesta amenizada con la "Ragtime Band", observar y flirtear con miembros del sexo opuesto (acontecimiento 9)
 Día tercero, Viernes 12 de Abril de 1912
 Mañana: Higiene y desayuno (acontecimiento 10)
 Tarde: Diversión obligatoria (acontecimiento 11)
 Noche: Cena (acontecimiento 12)
 Día cuarto, Sábado 13 de Abril de 1912
 Mañana: Higiene y desayuno
 Tarde: Tiempo libre (acontecimiento 13, 14, 15, 16)
 Noche: cena
 Día Quinto, Domingo 14 de Abril de 1912
 Mañana: Higiene y desayuno
 Tarde: Comida, tiempo libre (posibilidad de efectuar acontecimientos 13, 14, 15 ó 16 si no se hicieron la noche anterior. A criterio del Guardián)
 Noche: cena (acontecimiento 17 sólo en cubierta)
 Noche: Ver naufragio

Lista de acontecimientos**Nº1**

En alguna de las cubiertas del Titánic los investigadores se encontrarán con Cosmo Duff, quien se apresurará a contarles el porque de su vendaje, eso sí, hará que la conversación parezca natural y no una excusa.

Nº2

Las excentricidades de John Jacob Astor y su bochornoso comportamiento durante la cena con el capitán harán que más de un comensal murmure durante la cena. Su mujer, Madeleine Astor (embarazada) lo soportará simplemente (Aquí el árbitro puede meter toda la carne en el asador en lo que a mal gusto y comportamiento indecoroso quiera suministrarle a la actuación del millonario. Se aconseja que Astor vaya acompañado a la cena con una prostituta de lujo).

Nº3 y 4

Durante la cena (la misma que Astor ya ameniza por sí sólo), Archibald Hart será otro "animador" de la misma. A mitad de la cena pillarán una borrachera de las más pesadas (para sus convecinos de mesa) y terminará desplomándose de la silla. Su mujer Margaret, avergonzada, pedirá excusas y abandonará la escena acompañando a su marido a sus camarotes. La hija de ambos -Eva- hará las delicias del capitán durante la cena, ya que éste adora a los niños (sobretudo si son bien educados). Después de este "incidente", el capitán invitará de nuevo a la próxima cena a la sSa. Margaret y a su hija Eva, pero se abstendrá de invitar

al señor Hart, aunque su diplomática esposa salvará la situación disculpando la ausencia de su marido diciendo que está indispueto.

Nº5

En esta cena tan animada esta presente Thomas Andrews (el constructor del Titánic) que se esforzará por parecer a gusto, pero con una tirada de psicología se advertirá que el ambiente de la mesa o "algo" le disgusta profundamente.

Nº6

La nota final de la cena (en los postres) la pondrá el doctor del buque -William O'Loughnn- que irremediablemente dejará caer su comentario sobre las drogas sustraídas de su botiquín. Una tirada excepcionalmente buena (05 o menos) revelará a Thomas (el constructor) como especialmente intranquilo por la pregunta del doctor.


Por supuesto que el doctor puede intentar un tirada de Psicología al igual que los demás investigadores, con la salvedad de que si lo descubre él y no los investigadores extremará las medidas de seguridad de su botiquín pero no dará conocimiento de sus sospechas por miedo a equivocarse y levantar falsos testimonios ante alguien de tanta categoría.

Nº7

Al pasear por cubierta encontrarán al profesor Isidor Strauss y puede que les cuente algo (ver lista de pasajeros, Isidor Strauss).

Nº8

Casi al poco de dejar al profesor se encontrarán con el famoso periodista del Times,



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

Tienes problemas de 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 quizás 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

William Stead quien, con una tirada acertada de elocuencia (y siempre que los investigadores presentes no sean periodistas -ver lista de pasajeros 2ª-William Stead-) les hará una confidencia.

Nº9

La fiesta de la "Ragtime Band" cuyo vocalista y músico principal es Wallace Hartley es todo un éxito. El ambiente de luces tenues y la suave música hacen el marco ideal para seducir a una atractiva millonaria o a una cariñosa camarera (el árbitro puede meter toda la salsa que quiera en esta agradable velada, siempre que sea esto, agradable).

Nº10

Mientras los investigadores se arreglan el bigote (o los ojos con el rimmel según el caso) un chillido histérico de mujer los sobresaltará. Al salir al pasillo de sus camarotes (el guardián debe prever que estén cerca) encontrarán a una camarera del servicio de habitaciones chillando aterrada. Esta les indicará con el dedo un habitación con la puerta abierta. Al entrar los investigadores podrán ver al profesor Strauss muerto encima de su cama. Tiene el cuello con sangre al igual que las muñecas y en el suelo hay una hoja de afeitar ensangrentada. Esto es todo lo que podrán ver puesto que inmediatamente aparecerá el sobrecargo Herbert y cortés pero enérgicamente les echará fuera de la habitación. Si se resisten aparecerán dos marineros que les sacarán por la fuerza (si se ponen pesados, dejo a discreción del árbitro que Herbert se los cargue a tiros, por pesados y maleducados... es broma).

Una vez fuera de la habitación saldrá a los pocos segundos Herbert y dará la orden a un camarero de que avise al doctor. Luego -aparte de los restantes pasajeros que hayan salido al igual que los investigadores- les dirá que el profesor -según parece- se ha suicidado. Dicho esto invitará a los investigadores a guardar silencio sobre lo sucedido para no asustar al resto del pasaje y se excusará ante ellos diciéndoles que su deber es informar al capitán.

Si los investigadores intentan acercarse a la habitación de Strauss luego, la encontrarán precintada y deberán sacar una tirada de suerte para poder marcharse sin más problemas. En el caso de que quieran intentar abrir la habitación deberán volver a tirar por suerte con un malus de 30%. Si son descubiertos (sin intentar abrir la puerta), un marinero con aspecto descomunal seguido de un of. con revólver al cinto les advertirá de que esta habitación está precintada y les invitará a seguir su camino (todo ello en tono amable pero no cordial).

Si los pillan intentando abrir la puerta, el of. y el marinero descomunal les apuntarán con sendos revólveres del 45 y les acusarán de violación de un recinto policial. Serán encerrados en sus camarotes y el viaje habrá concluido para ellos hasta que el barco naufrague, con lo cual serán liberados para que puedan salvar el pellejo.

Nº11

Las ofertas de "Diversión obligatoria" son las siguientes:

Sala de fumadores: Entrada libre a ambos sexos (sólo 1ª clase). Salvo charlas intrascendentes (y algo aburridas) sobre política y cosas por el estilo, los investigadores no hallarán nada interesante.

Piscina, Gimnasio, Baños Turcos: Entrada libre a ambos sexos (1ª y 2ª clase). Lo único interesante es conocer posibles conquistas amorosas (en el gimnasio y la piscina únicamente). Una tirada de elocuencia hará que el mozo de los baños turcos comente que esto de la diversión obligatoria no es más que un intento del capitán para despreocupar al pasaje del suicidio del profesor Strauss.

Nº12

Cena en el Titánic. Los investigadores no cenarán hoy en la mesa del capitán ya que otros pasajeros deben hacerlo (cada día varían los pasajeros que cenar con el capitán). Pueden observar sin embargo que esta noche el Sr. Astor -por razones obvias de influencia (dinero)- si cena con el capitán y, como es habitual, hace sus "numeritos". También cena con el capitán la niña Eva y su madre. Si preguntan a cualquier camarero el por qué de esta excepción en pasajeros de 2ª clase, éste les dirá simplemente: Porque el capitán así lo ha ordenado.

Nº13

Casualmente, mientras los investigadores se muevan en algún pasillo del Titánic (o cubierta) se encontrarán con Melissa Duff (sin su marido), si le preguntan por él, les dirá que está indispuerto por el mareo y que no es nada grave aunque ahora mismo se dirigía a ver al doctor para que le diese algunas píldoras para quitárselo si es posible.

Nº14

Tiempo libre! Las opciones son variadas; un ejemplo: sala de fumadores (ver nº11)

Nº15

Tiempo libre! Más opciones:

Tertulia en el jardín de las Palmeras. Entrada libre a ambos sexos (prohibido fumar) y sólo para 1ª y 2ª clase. Flirtear es casi lo único que se puede hacer aquí. Si se desea hablar discretamente con alguien éste es el lugar ideal, siempre que el interlocutor sea del sexo opuesto. Otra combinación llamaría indudablemente la atención y levantaría muy posiblemente comentarios molestos entre el pasaje de 1ª y 2ª clase.

Nº16

Tiempo libre, última opción:

Biblioteca. No hay absolutamente nadie aquí. Si lo desean pueden pedir al bibliotecario (un marinero) que les busque un libro (no sabe mucho) o si lo prefieren (tal y como les hará saber el marinero) si lo desean también pueden mirar si algo les interesa.

Si emplean un mínimo de dos horas podrán tirar para buscar libros. Si aciertan, encontrarán por orden en que vienen dados algunos libros interesantes sobre Mitos (ver lista libros Mitos)

Nº17

Si los investigadores desean pasear por cubierta después de la cena deberán decir si quieren ir a proa o popa. Si escogen popa se les informará de que la noche es tranquila y estrellada y que no hay niebla. Tras media hora de estar en cubierta hace frío y tienen ganas de volver al confortable lujo del interior. Si escogen proa les dirán exactamente lo mismo salvo que en su camino (antes de que vuelvan a entrar) se les cruzará el marinero Fred Fleet (el vigia) que les saludará cortesmente y seguirá su camino hacia el palo mayor de proa.

Los investigadores que saquen una tirada de

psicología advertirán que a ese marinero le ocurre algo. Si finalmente deciden hablar con él y consiguen acertar en una tirada de elocuencia, éste les informará de su encuentro con el 1º of. que le impidió coger los prismáticos y les informará del por qué le choca esta reacción de Murdoch.

Cronología del accidente

14-4-1912 (Domingo)

Noche sin niebla y sin luna.

22.15 h. El California y Thomas se ponen en contacto mediante Morse y Thomas recibe el siguiente mensaje: "Iceberg, 40° 46, N Longitud 45° 13, 2, Buena suerte." (Si algún investigador que estuviese en cubierta tras el encuentro con el vigia, saca una tirada de descubrir, verá las luces de morse del California, y si saca una tirada de conocimientos, podrá descifrarlo).

22.40 h. Thomas "aconseja" cambio de rumbo a Murdoch, el primer oficial.

23.00 h. Último parte meteorológico informando sobre la posibilidad de encontrar icebergs (el 2º radio no avisa al capitán, según el plan previsto).

23.40 h. El vigia avisa (Iceberg a proa). El 1º oficial reacciona dando marcha atrás y virando a babor, pero el hielo roza el buque y abre brecha de 90 mm. inundando compartimentos en pocos segundos. Todo el mundo a bordo notará el roce, pero es tan leve que nadie le dará importancia.

23.45 h. El capitán ordena parar el barco. (Anécdota: un pasajero que se halle cerca de los investigadores que a esta hora deberían encontrarse en el bar, al enterarse que el Titánic ha rozado con un iceberg dirá a uno de ellos "voy a buscar algo de hielo a cubierta para echarle a esto" mostrando el vaso de whisky que lleva en la mano y saldrá riéndose).

00.00 h. Si los investigadores no han hablado con el 1º of. Murdoch ahora ya es demasiado tarde, puesto que acaba de suicidarse con su revólver del 38.

00.03. h. El ingeniero Thomas, tras estudiar los daños sentencia: el barco se hundirá.

00.05. h. El capitán da la orden de abandonar el buque, pero no suena la alarma para que no cunda el pánico.

00.15. h. El 2º radio envía la falsa posición en el S.O.S.

00.18. h. Respuesta al S.O.S. del carguero Frankfurt (pero está muy lejos).

00.20. h. Otro buque, el Carpanthia, recibe la señal de S.O.S.

00.45. h. La gente se amontona caóticamente para ocupar el primer bote que será izado, el 5º of. Harold Lowe interviene disparando tiros al aire para restablecer el orden -consiguiéndolo- y el primer bote es fletado.

00.50. h. Los botes nº 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 son arriados. Se producen varias anécdotas. En un bote una pasajera de 1ª clase pretende subir al bote con un perchero de vestidos y un enorme chuchito. En otro bote (o el mismo, a criterio del Guardián), un mecánico de la tripulación pretende colarse diciendo que el capitán se lo ha ordenado. Finalmente, si los investigadores consiguen subirse a alguno de estos botes descubrirán que una bella señorita no resulta ser tal sino un tipo italiano que se ha disfrazado de mujer para salvar la piel. Es demasiado tarde para hacer nada, ya os encontraréis lejos del Titánic.

01.35. h. Se arría el 13º bote.

01.40. h. El 4º Of. Boxhall dispara los 8 cohetes de aviso S.O.S.

02.05. h. Se arría el último bote.

02.20. h. Jack Thayer salta por la borda (si se le invita, todavía tienen grandes posibilidades de salvarse).

02.20. h. El Titánic se hunde en vertical.

04.20. h. El Carpathia recoge los primeros supervivientes.

Notas para el salvamento

Los personajes como los PNJs deberán anunciar donde están situados dentro del buque antes de las 23.45. h. y el Guardián deberá saber donde se encuentran cada uno de ellos a las 00.05. h. sabiendo que seguirán las siguientes pautas.

Moverse de una punta a otra (proa-popa) cuesta 20 minutos. Moverse de la mitad del barco hasta una punta (Proa-centro, por ejemplo) cuesta 15 minutos. Subir una cubierta cuesta 5 minutos.

El jugador o PNJ tiene dos opciones para salvar el pellejo: intentar llegar a un bote con lo cual gastará tiempo en desplazarse hasta donde estén y luego deberá tirar en la tabla de BOOes (para ver si consigue plaza) y con ello poder salvar la piel. La otra posibilidad más desagradable consiste en saltar por la borda y nadar hasta que le recojan. Si se ve obligado a seguir este camino deberá en primer lugar saltar por la borda y efectuar tirada correspondiente (si falla, la tirada posterior de nadar se penaliza con una columna a la derecha -inde-

pendientemente que saque o no la tirada de nadar). Luego deberá tirar por nadar para ver si se aleja suficientemente del buque.

Al mismo tiempo por cada 30 minutos que se encuentre en el agua deberá tirar constitución (CON) para ver si resiste la congelación que puede producirle el agua. Si falla muere.

Finalmente, si se halla a 500 metros o menos del Titánic cuando éste se hunda definitivamente, deberá pasar una tirada en la tabla de remolino y si la pasa aguantar (haciendo las tiradas de CON necesarias) hasta que llegue el Carpathia, primer barco en recoger supervivientes.

Tabla de alejarse nadando

Cada 5 minutos tirar en esta tabla. Procedimiento: Deberá sacar su tirada de natación y si lo consigue mirará en la columna A. Si falla por poco (hasta tiradas "relativamente malas", a criterio del Guardián) mirará en la columna B y si falla con una tirada Excepcionalmente mala en la C.

Natación	A	B	C
25%	100 m	20 m	se ahoga
50%	100 m	30 m	se ahoga
60-70%	100 m	40 m	-
80-100%	150 m	50 m	-

Tabla para determinar si es arrastrado por el remolino

Si se tiene un 60% o más de natación tiene un -2 a la tabla

distancia	sobrevive	sobrevive. Tirar CON	se ahoga
50 m	1-2	3-6	7-10
100 m	1-5	6-7	8-10
200 m	1-6	7-8	9-10
300 m	1-7	8-9	10
500 m	1-8	9-10	-

Si está a menos de 50 m se muere automáticamente.

naipe

JUEGOS

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

Tabla para conseguir plaza en los botes

	puede subir al bote	si soborna puede subir al bote	puede subir si saca a otro	imposible
00.45	1-6	7-8	9	10
01.35	1-5	6-7	8-9	10
02.05	1-3	-	4-7	8-10

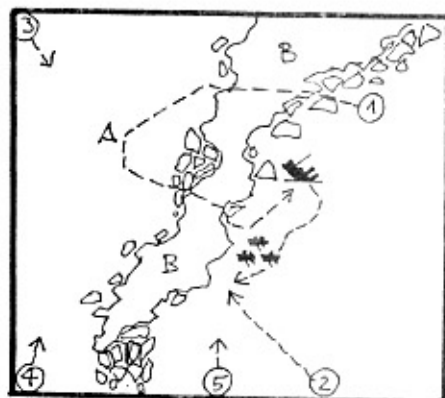
Otros datos de interés sobre el rescate

A continuación se adjunta una lista de los barcos que intervinieron en el rescate de los supervivientes, así como un plano (aproximado) para la mejor interpretación de las direcciones por donde aparecieron.

Barcos cercanos al Titánic

- 1- California (USA) (2º en recoger supervivientes -para disimular-)
- 2- Carpanthia (GB) (1º en recoger supervivientes)
- 3- Birma (GB) (llega demasiado tarde)
- 4- Mt. Temple (FR) (llega demasiado tarde)
- 5- Frankfurt (D) (llega demasiado tarde)

A- Posición inexacta del S.O.S.
B- Masa de hielos.



Supervivientes reales del naufragio Pasajeros

Hombres (1ª clase) 58, mujeres 139, niños 5
Hombres (2ª clase) 15, mujeres 78, niños 24

Hombres (3ª clase) 55, mujeres 98, niños 23
Total supervivientes 495. Total pasajeros 1323.
Tripulación
Total supervivientes 210. Total tripulación 904.

Libros sobre los Mitos a bordo del Titánic

Diary Titánic (Diario Titánico). Subtítulo: Cuentos inconfesables y leyendas arcáicas sobre un navío imaginario llamado Titánic. En inglés. Autor: Jeremías H. Godty 1904. +12% a Mitos, -2D4 de puntos de Cordura.

Hechos: Cuenta en forma de pequeños relatos, varias historias cortas pero estremecedoras sobre diversos buques (de ficción) llamados Titánic y que tienen algo en común: todos acabarán hundiéndose. Los fragmentos -todos y cada uno de ellos- están firmados y fechados por personas y épocas distintas y parece que el autor de esta "recopilación" no ha hecho más que reunirlos y colocarlos en cierto orden. Sus páginas sin saber por qué tienen algo de blasfemo.

Puede hallarse en: (Algunas colecciones privadas sobre temas de la mar).

Cthulhu in the Necronomicon (Cthulhu en el Necronomicon). En inglés. Autor: Dr. Shrewsbury 1901. +6% a Mitos, -1D6 puntos de Cordura. Multiplicador de hechizos x 1.

Hechos: Explica la posición de Cthulhu en los Mitos, habla de su gran predicamento entre gente de mar, previene de que se trata de un monstruo extraterrestre que espera el momento adecuado para volver a conquistar a la humanidad y que entrega mensajes en forma de sueños y que sus adoradores disfrutan realizando sacrificios humanos.

Puede hallarse en Bibliotecas especializadas en antropología de algunas universidades grandes.

Hechizos por orden: Signo de conjuración,

contactar con un profundo (con solemnes advertencias de que nunca se utilice) y símbolo arcano.

Recompensas

Si logran matar a todos los semi-profundos habrán conseguido exterminar la posibilidad de que se crease una ciudad de profundos en las entrañas del Titánic. Ganarán 1D6+5 puntos de Cordura.

Si logran matar a Melissa Duff evitarán que la ciudad de profundos se materialice (por razones obvias) pero no podrán evitar que los profundos supervivientes vivan en las entrañas del Titánic. Ganan 1D3+ 5 puntos de Cordura.

Si sólo matan alguno de los profundos, pero sobrevive Melissa y cualquier otro, no evitarán que la nueva ciudad de profundos sea una realidad y por lo tanto sólo ganarán 1D3 puntos de Cordura.

Si descubren los libros de Mitos a bordo del Titánic pueden aprender lo que en ellos se especifique así como el tanto % de Mitos que cada libro indique, eso sí consiguen llevárselos consigo.

Si pierden pertenencias o joyas u otro objeto de valor (coches, ropas, etc.) pueden reclamar a la Commercial Union of London (Compañía aseguradora de todos los bienes embarcados en el Titánic y si sacan una buena tirada de Derecho (ellos mismos u otro jugador que tenga mejores dotes que ellos si no saben gran cosa de Derecho) la Compañía les dará el 25% del valor reclamado. (Y eso con suerte). El Guardián puede establecer cierta dificultad (a su criterio) para la tirada de Derecho.

Si el jugador pide más dinero del que realmente valían sus pertenencias (a criterio del Guardián) la compañía le llevará a juicio y si el jugador falla la tirada de Derecho, puede acabar pagando los gastos del proceso.



CORREO DEL LECTOR

Bienvenidos de nuevo a la sección del Correo del Lector. Aquí las relaciones entre el lector y los redactores se estrechan y es una excelente ocasión para plantear sugerencias, críticas, dudas... Si se reciben en cantidad suficiente, incluiremos igualmente una sección de compra-venta, cambio y mensajes que se nos ha sugerido ya en varias ocasiones anteriormente.

En algunas de las cartas que publicamos a continuación, observaréis que algunos párrafos de cartas recibidas no han sido transcritos. No se trata de censura salvaje ni mucho menos. Simplemente se han ignorado los párrafos dedicados a las consultas personales (pidiendo números atrasados de la revista, una información concreta sobre clubs o tiendas...) y los temas que resultan ajenos a esta sección. A este respecto, tenemos que repetir que esta sección está abierta a cualquier debate que se plantee sobre nuestra revista. Por esta razón no contestaremos ni publicaremos aquellas cartas que no se dirijan a la redacción de la revista. Las cuestiones relacionadas con empresas, colectivos, clubs o tiendas del ramo no van a ser reflejadas aquí por razones evidentes: nos parece mucho más adecuado que antes de remitir una carta a esta sección solucionéis vuestras dudas o problemas directamente con los interesados.

*Esperamos vuestras cartas dirigidas a la dirección siguiente:
TROLL -Correo del Lector-
c/ Pedró de la Creu 23, Bajos
08034 Barcelona*

Queridos niños (obviamente):

Respondedme: ¿Qué falta de "delicadeza y educación" es mayor: a) Un tipo se suscribe a 'Troll' paga su dinero por adelantado y no ve ningún número de dicha revista. Reclama constantemente y no se le hace el menor caso. b) Una de esas reclamaciones en forma de carta es iracunda y consecuentemente, provoca malestar en la redacción de la revista?

De paso, os hago unas valiosas aclaraciones:

1º. Cuando en respuesta a una de mis cartas decís que ya podríais enviarnos esas "supuestas colaboraciones de calidad" metéis absolutamente la pata, queridos míos, y es que ya lo

hice anteriormente y no me hicisteis ni caso (concretamente un artículo de 3 páginas mecanografiadas acerca del panorama lúdico, con posibilidad -os decía- de ampliarlo a una serie completa). ¿Entonces qué pasa?

2º. Sois unos obtusos: cuando hablo de 'seriedad' utilizo dicha palabra en una clara acepción de la misma, esto es, como PROFESIONALIDAD, y no como algo supuestamente profundo y trascendente. ¡NO! Os recomiendo un método excelente para mejorar vuestra limitada facultad de entendimiento, a saber: sustituid las palabras 'serio' y 'seriedad' por 'profesional' y 'profesionalidad' respectivamente. En cualquiera de mis cartas publicadas (también en las otras). Ya me contaréis si hay o no diferencias sustanciales.

[...]

4º. En definitiva, y a modo de conclusión, no habéis ni siquiera intentado RESPONDER o REBATIR a las cuestiones, problemas y planteamientos que os presentaba en mis cartas y os habéis 'escondido' detrás de chascarrillos poco hábiles. Este hecho y esta actitud son, por ejemplo, poco serios, o sea, poco profesionales. Como también lo es que no os hayáis ocupado para nada de mis suscripciones. (Por favor devolvedme el dinero por giro postal; no es caro).

5º y último. No os preocupéis que no pienso volveros a escribir en mi vida. ¿Para qué...? Eso sí: os quejáis de que no os toman en serio y de que os encasillan como 'raros'. No tiene nada de extraño. ¿Os habéis preguntado alguna vez si eso que vosotros llamáis juegos de rol, puede, en determinadas ocasiones, y debido a características muy particulares, ser ALGOMAS? (Para que lo entendáis más fácilmente os pongo un símil muy sencillo: el cine no fue considerado un arte hasta que surgieron y se conocieron películas cinematográficas que verdaderamente eran Arte; así y todo, no todo cine es Arte). Fin.

Abel Las Hayas,
Bilbao.

Facilitándome la contestación tus quejas enumeradas, te las contesto en el mismo orden:

a) y b): No eres, desgraciadamente, el único que ha tenido problemas con envíos o suscripciones de nuestra revista. Estas cosas suceden EN TODAS LAS REVISTAS y la nuestra no es una excepción. Además, si de algo no nos hemos enorgullecido nunca en Troll es de nuestro servicio de envíos y suscripciones (en general, todo lo relacionado con Correos...). Estoy hablando, por supuesto, de la época en que Troll hacía sus envíos independientemente y no a través de Diseños Orbitales. En esta funesta época de falta de 'profesionalidad' (¿lo he entendido bien?), sucedieron algunos hechos como el que nos cuentas, pero afortunadamente, se solucionaron de modo cordial y sin perder el respeto ni los nervios. Evidentemente, hubiésemos podido despedir al responsable de envíos (si hubiésemos sido profesionales), aunque de golpe nos hubiésemos quedado sin maquetista, corrector, redactor-jefe, ilustradores, responsables de publicidad, colaboradores, etc. En aquellos tiempos, el equipo de Troll era míni-

mo y las responsabilidades se repartían de la mejor manera posible. Salta a la vista que no éramos profesionales... pero si no recuerdo mal, JAMAS HEMOS PRETENDIDO NI AFIRMADO SERLO. Como aficionados, realizábamos un fanzine lo mejorcito que podíamos. Punto. El problema de tu suscripción por otra parte, si no me equivoco, está solucionado ya en estos instantes en que te contesto. Diseños Orbitales ha solucionado por vía directa tu problema con la suscripción de un modo profesional.

1. Por supuesto que cometemos errores. ¿Hay alguien que no los cometa? Pero lamento decepcionarte. No hemos metido la pata en absoluto. Tu colaboración sobre el panorama lúdico no pasó desapercibida en nuestra redacción. Hubiese preferido no hacer mención de ello, pero esta colaboración pasó por diversas manos de redactores y colaboradores que llegaron a la misma conclusión: era soporífera. No te alarmes, esto ocurre a menudo en las redacciones de las revistas (incluso las profesionales) y ya he superado la frustración de ver rechazadas una y otra vez mis ayudas de juego sobre D&D (ampliaciones de reglas, nuevos sistemas de combate...) y estoy acostumbrado a escribir en ocasiones un mínimo de cinco editoriales, antes de que el resto del equipo considere que la que se publicará es 'pasable'.

Cabe la posibilidad, no lo discuto, que nuestro criterio de selección de colaboraciones sea nefasto y que no sepamos distinguir esas supuestas 'colaboraciones de calidad', pero por ahora la revista está dirigida por un equipo de redacción con criterios personales. De las cartas de nuestros lectores depende que nos planteemos el cambiar el estilo o contenido de la revista, evidentemente, si éstas nos convencen y estamos capacitados para dicho cambio. Hasta el momento, las ventas son el mejor baremo para saber si la revista gusta o no.

2. Nuestro obtuso equipo también había interpretado la seriedad de tus argumentos como unas observaciones referentes a nuestro profesionalismo, pero las desestimamos de inmediato puesto que pensamos que cualquier persona mínimamente observadora se habría dado cuenta ya desde hace años que NINGUNA de las revistas especializadas en juegos de simulación es profesional. Hablando con pleno conocimiento de causa por las relaciones que nos unen entre las redacciones de Líder, Alca y Playrol, puedo asegurarte que, para empezar, NADIE que trabaje en dichas revistas vive del trabajo que desempeña en ellas (los sueldos no son profesionales), tampoco pienso que se realice un horario profesional, ni se trabaje en un despacho exclusivamente dedicado a la revista, ni que se posea la mínima estructura de cualquier revista profesional del mercado (me refiero a estas revistas de tiraje que superan en número a las nuestras, se distribuyen en todos los quioscos de España, etc), ni creo que haga falta dar más ejemplos. Sabemos igualmente que no es necesario ser una multinacio-

nal para tener un comportamiento profesional y que un trabajo amateur puede ser realizado de un modo profesional, pero permíteme que te puntualice que las mejoras que sugieres entran dentro de unas claras condiciones presupuestarias que todavía no poseemos.

4. Podrás observar que te contesto puntualmente a tus observaciones (el punto 3, puesto que te diriges a otras personas, resulta del todo innecesario publicarlo y por supuesto no nos corresponde a nosotros el contestarlo). El tono ya no es humorístico (cosa que lamento, puesto que esta respuesta va a resultar indigerible para el pobre lector que 'pasa de estas historias'). Conozco muchos profesionales del mundo del periodismo que contestan muy habitualmente con este estilo ante cartas escritas con mal gusto. El problema no es que nos 'escondamos', sino que hay quejas que resultan a veces tan absurdas que más vale contestarlas cínica o irónicamente. El problema es que hay quien no las entiende. El tema de tu suscripción, ya resuelto, no merece más comentarios que los anteriores.

5. Nunca digas nunca jamás. En cuanto a tu última observación, es una digna introducción para un artículo sobre la problemática del panorama lúdico (2ª parte) y aunque resulte interesante, no justificaría el que ocupase tres páginas con una cargada reflexión sobre el tema. Sólo una pequeña observación al respecto: los artistas que más admiro y considero geniales lo son por sus obras, no porque lo vayan pregonando a los cuatro vientos. Prefiero aplaudir obras realizadas que especular sobre supuestos proyectos; básicamente prefiero el buen trabajo hecho a las excelentes elucubraciones que a menudo se mantienen intangibles.

De un en-roll-ado:

La nueva maqueta me parece bien, sin embargo pediría un esfuerzo más por conseguir una más perfecta, pues hay veces en que no sabes muy bien en que línea has de seguir.

Si queréis saber mi opinión personal, la vuestra es mejor que la de Líder.

Respecto a los dibujos, pues bueno, más o menos son decentes, sin embargo (ya que estoy muy pedigüño) en las portadas os pediría si es posible -lo cual me temo que no sean más en plan 'Casus Belli' o 'Graal'.

También me gustaría saber cuantas veces se ha jugado -por ejemplo al 'HeroQuest' - a la hora de hacer un informe, porque a mi parecer no lo deben haber hecho demasiadas veces.

Así mismo hecho en falta artículos de crítica. Vamos, que estoy bastante de acuerdo con Abel Las Hayas (Bilbo), que los artículos de crítica no tienen porque ser serios (entiéndase aburridos), pues pueden perfectamente amenos.

Un cordial saludo,

Alberto Robledo Silvestre

Agradecemos que la maqueta de la revista te parezca correcta y nosotros somos los primeros que desearíamos mejorarla todavía más. Ocurre sin embar-

go que la labor de selección de artículos, picado, corrección, etc. nos desborda actualmente y no nos permite dedicarnos a renovar la imagen de la revista. Es probable que durante el mes de Agosto, nuestro equipo pueda dedicarse más a este tema (como lo viene haciendo cada año), aunque ha amenazado con rebelarse si no se toma unas buenas vacaciones pronto.

Llámallo casualidad, pero antes que nos llegara tu carta pensamos en darle un aire nuevo a las portadas. ¿Te parece bien la de este número?

El caso de HeroQuest es muy especial. Hemos querido hacer un informe actual y novedoso sobre un juego que todavía no había salido al mercado. Cuando nos llegó el juego de MB faltaba una semana para el cierre de la revista y además la primera versión (que nosotros tenemos) tenía importantes erratas que creemos ya han resuelto (al menos en parte). Como muy bien apuntas, no se pudieron hacer muchas partidas si queríamos hablar del juego en ese mismo número.

Por último y respecto a los artículos de crítica, estamos plenamente de acuerdo con lo que manifiestas y estamos abiertos a cualquier colaboración en este sentido. Al igual que con cualquier otro artículo (módulo, ayuda de juego, informe...), si el equipo lo considera interesante, se publica y listo. Por ahora, no hemos recibido muchos artículos como los que sugieres y los que se consideraron buenos ya han salido publicados en números atrasados. Ya hemos sugerido a nuestros colaboradores más atrevidos que nos elaboren artículos de opinión y, si es posible, con una buena carga de sentido del humor, puesto que resultan de este modo aún más impactantes.

Estimados amigos de Troll:

Os adjunto mi boletín de suscripción para vuestra interesante revista...

En cuanto a otras cosas, dirigidas a vuestra sección de correo del lector, sólo decir:

Vuestra revista me parece excelente. No es un piropeo, está bien compensada en cuanto a artículos, ayudas y módulos; esto en respuesta a una carta de vuestro número 22 en la que a mi parecer se os trataba muy duramente. La única mejora que podríais hacer es la de aumentar el número de páginas para que haya más de todo (cosa que todos sabemos que no es viable por el momento). En cuanto al tema de los módulos, he leído módulos en todas las revistas que aparecen en castellano y algunos en revistas como Casus Belli, Graal o Dungeon. En todas las revistas sale algún módulo malo, poco original o muy mal planteado, pero por lo general los módulos de Troll son bastante interesantes y algunos (especialmente de la llamada de Cthulhu, estupendos). Además aunque el módulo sea malo, siempre se puede aprovechar algo, lo que sea. ¿Qué ha sido de los másters creativos? ¿Queréis todo hecho y encima que sea la ostia por 275 ptas? Señores, para eso están los módulos oficiales. (...)

Saludos,

Jesús Enrique Duce

Estas cartas de apoyo se agradecen mucho, sobre todo cuando vienen acompañadas de consejos y sugerencias (de fondo, la redacción saltando sobre las mesas, tirando dados y bailando 'rap' mientras aullán: ¡Somos los mejoooooores!). Nosotros también queremos tener más páginas y sabemos cómo llenarlas pero has de saber que la fuente principal de ingresos de esta revista (como en la mayoría de los casos -una muestra en nuestra sección de noticias la referencia a Dragon Radieux-), es la publicidad. La solución es que nuestros anunciantes nos apoyasen o con anuncios más grandes o mejor todavía: que hubiesen más anunciantes... ya que como bien podéis suponer todavía estamos algo lejos de los tirajes de una revista de los quioscos.

La otra referencia a los módulos de Troll ha coincidido plenamente con la mayor parte de los componentes de la redacción (esencialmente los autores de dichos módulos). No, estaba bromeando, y por supuesto vamos a seguir intentando subir el listón de toda la revista en general.

Estimados amigos:

Somos un grupo de amigos que han intentado formar un club de rol, pero que les ha sido imposible por diversos problemas, especialmente la dificultad de encontrar un lugar apropiado.

Nos gustaría contactar con clubs cercanos, en Bilbao, Guecho... todo el área del gran Bilbao, y recibir información de ellos.

También nos gustaría contactar con chicos/as de 14 a 17 años que les gustaría iniciarse en el mundo del rol con jugadores con experiencia. Jugamos al AD&D, World of Greyhawk, World of Dragonlance, Traveller y La Llamada de Cthulhu. No nos importaría que fueran jugadores con experiencia que deseen ingresar en nuestro grupo.

Conocemos muchos grupos que juegan al rol, pero peculiarmente en ninguno de ellos hay ninguna chica.

¿Hay desinterés entre las chicas por los juegos de rol o simplemente les resulta más difícil contactar con grupos de rol? Nos gustaría que alguna chicas ingresara en nuestro grupo, pero es muy difícil. No les gusta.

Como final, una proposición para una nueva sección en vuestra revista que se hecha de menos. Contactos, amistades, intercambio de ideas entre lectores, etc. Creo que sería un éxito.

Gracias.

P.D. Escribir a Alex González García; c/ Alelupas nº 19, bajos; 48990 Algorta; Vizcaya.

El problema del local social es la primera cruz de cualquier club de juegos que se esté montando. ¿Habéis probado intentar, de un modo provisional, obtener alguna sala en algún centro de la juventud del ayuntamiento (al menos hasta que seais suficientes como para imponer una cuota que permitiera alquilar algún piso)? El club más veterano de Bilbao es Avres-Brest, que recientemente ha organizado los II Encuentros de Rol, Estrategia y Simulación de Bilbao. Suponemos que si

contactáis con ellos os podrán facilitar más información sobre los grupos de juego en vuestra región. Su dirección es: Kepa Bis Lladó, c/ Juan de Garay 21, 6º decha. 48003 Bilbao (94-4432460). Esperamos que vuestra carta de su fruto y recibáis pronto contestaciones interesantes. Por nuestra parte, ningún problema en ampliar la sección del Correo del Lector y añadir una sección de compra-venta y contactos. Sólo nos falta un pequeño detalle: recibir la suficiente correspondencia de este tipo para garantizar la 'decencia' de esta sección.

Las chicas... esa es la cuestión. La verdad es que conozco numerosos grupos de juego con componentes femeninos, aunque es cierto que la austeridad de los clubs de juegos no las atraen mucho (bien mirado, a nosotros tampoco, pero que remedio si queremos jugar...). De hecho, te puedo asegurar que siempre procuro jugar en partidas donde haya como mínimo un número paralelo de chicas-chicos. Quizá sea porque así garantizo que la partida no va a desarrollarse tan solo a base de maporros y combates, o porque los personajes femeninos siempre le dan ese aspecto más realista que necesita una buena partida de rol. ¿Habéis preguntado las preferencias de temáticas de vuestras compañeras de mesa? ¿Si prefieren el fantástico o el Terror? ¿Que críticas tienen que haceros (demasiada violencia, poca investigación, que sé yo...)? Hablando se entiende la gente y también los chicos y las chicas.

Queridos amigos:

Os envío esta carta para, más que nada, poner en contacto a todos los ludómanos de Valladolid y provincia y por supuesto de otras regiones.

Quizá en un futuro próximo os llegue la noticia de un club de por aquí, la verdad es que está costando bastante, no por la gente que juega (que poco a poco, afortunadamente, van siendo más), sino porque antes de formar el "club" nos gustaría conseguir un local.

Por otro lado, me gustaría felicitaros y hacer alguna sugerencia: felicitaros por la revista, su presentación; es desde luego mejor que la del primer número que cayó en mis manos, el nº 14. Me gustaría que incluyerais algunas secciones como "A Golpe de Pincel", sobre todo para pintar esos 'techs' de los que he oído hablar... y dando la razón a Gorka Justo (7 magníficos de su carta nº 23) el sistema de viaje y combate de naves para Traveller. No sería mejor una versión 'light' del mismo?...

Nada más, aprovecho para saludaros a vosotros, a todos los ludómanos y en especial a los muchachos del "Círculo del Nigromante" (por cierto su último pergamino es muy bueno).

Un saludo.

P.D. Mi dirección por si alguien (o "alien") quiere contactar con nosotros es:

Juan M. Maté Aguado; c/ Hnos Cossio 2, 11º D. 47014 Valladolid. Tel: (983) 350882

Juan M. Maté.

Vamos a ir al grano (por detrás me están recordando que el espacio de esta

sección se acaba). Si el primer número que tuviste fue el 14, prefiero no decirte la sorpresa que hubieses tenido si vieses el nº1. El tema de las secciones que en esta redacción hemos lanzado tan a menudo sin una continuidad prolongada, está sometido a debate. El 'boss' se niega a reanudar cualquier sección (del tipo que sea: Golpe de pincel, Tierras libres, etc.) si no posee una carpeta de como mínimo seis entregas por adelantado. Este es causado principalmente por el entusiasmo que causan estas iniciativas que desgraciadamente a menudo no aguantan más de dos o tres números (el autor se ha entusiasmado con otra historia y hay que perseguirlo constantemente para que entregue su columna). Ahora bien, parece que este número tiene estrella: ¿Has mencionado por casualidad el pintado de 'Mechs'? Pues ya puedes buscar en las páginas de esta misma revista la respuesta a tus dudas.

La propuesta de un sistema light de combate y viaje ha sido sometido al responsable de Traveller, esperamos tener pronto una interesante ayuda de juego al respecto.

Por último, las peticiones que nos haces sobre los atrasados han sido transmitidos al departamento de archivo pero me temo que muchas de las cosas que nos pides están ya agotadas.

Queridos amigos de Troll:

Ante todo felicitaros por vuestra revista, que hace un tiempo que sigo. Las aventuras que publicáis son muy útiles y las ayudas al máster las utilizo mucho.

Yo soy muy aficionado a la llamada de Cthulhu y me gustó mucho la aventura del último número 'La Ermita'. También quería comentaros dos cosas más:

Yo compro habitualmente en (*1), donde siempre me han atendido muy bien. Pero el otro día, uno de los que juegan conmigo nos enseñó una lista de precios de otra tienda, (*2), donde hay cosas mucho más baratas. Mi pregunta es ¿Por qué (*1) nos hace pagar tanto dinero por algo que está más barato en otro sitio? ¿Para demostrar que además de muy complicados, hace falta ser ricos para jugar? Yo creo que si una tienda puede vender juegos más baratos y ganar dinero (no creo que lo vendan por amor al arte), (*1) que dicen que les gusta que todos juguemos, podrían hacer lo mismo. Lo siento, pero a igual producto, me lo compraré donde está más barato. Y lo siento porque creía que (*1) apoyaba a los jugadores, no como he visto, a su propio bolsillo.

Mi otro comentario es para Abeltxu de Bilbao: si querías hacer reír, lo siento pero sólo has provocado lágrimas de pena por esta muestra de tu, digamos, discutible coeficiente intelectual. Ahórranos la experiencia la próxima vez: ¡OLVIDANOS!

Mario Piñol,
Barcelona.

*1: Tienda juegos de Barcelona.

*2: Otra tienda de juegos de Barcelona.

Ante todo te pedimos disculpas por haber 'censurado' ciertas palabras de tu carta, pero hemos pensado que las cues-

tiones comerciales entre tiendas del ramo, además de no incumbirnos en absoluto, deben plantearse directamente con los interesados y no con una prensa especializada que se mantiene al margen, desconoce y no tiene autoridad alguna para imponer criterios comerciales a seguir. De todas maneras, sólo como una opinión personal sobre el tema, te diré que las cuestiones comerciales son mucho más complejas de lo que expones en tu carta. No siempre un mismo producto puede venderse al mismo precio en establecimientos distintos. Por ejemplo, al margen de impuestos y gastos que pueda tener una tienda por estar ubicada en una zona más cara que otra, pueden darse casos en que cada comerciante adquiera esos productos por distintos canales y en consecuencia, a distintos precios. Si existe además la figura del distribuidor en medio del canal de compra de alguna de estas tiendas, este intermediario (por cuestiones obvias) 'cargará' aún más el precio del producto. Esto es sólo un ejemplo de que las cosas no son tan evidentes como parecen plantearlas. Y no hemos cuestionado planteamientos honestos de las tiendas a las que tu te refieres. Las conocemos desde hace tiempo y nos merecen 100% de confianza ambas, y cada una de ellas intenta prosperar sin 'estrangular' el bolsillo del sus clientes. La diferencia de precios que observaste entre ambas se puede deber a alguna de las razones apuntadas, aunque puedan existir muchas más (incluso la tan rumoreada guerra comercial). Por lo tanto, sirva esta contestación de aviso: preferimos no andar en las turbias aguas de las cuestiones comerciales.

El autor de 'La Ermita' nos deleita con otro módulo para Cthulhu en este mismo número. Espero que te resulte tan grato como el anterior.



AYUDA AL LECTOR:

TABLA DE ENCUENTROS DE TROLL EN TODA ESPAÑA

ALICANTE			Naípe Juegos	Menéndez Valdés 55	28015
Librería Ateneo	Martínez de Velasco 25	03013	MALAGA		
librería Rambla	Poeta Carmelo Calvo 17	03004	Libritos	Granada 74	29015
ARANJUEZ			OVIEDO		
Parche S.L.	San Pascual 38	28300	Librería Idarga	Martínez Marina 2, bajos	33009
BARCELONA			Bazar Oviedo	La Lila 12	33002
Billares Soler	Gran Vía 519	08015	PALMA DE MALLORCA		
	Diagonal 609-615 (L. 26)		Kenia	Avda. Alejandro Roselló 9	07002
Central de Jocs	Provenza 85	08029	Meccanotren	Misio 9	07003
Gigamesh	Rda San Pedro 53	08010	PAMPLONA		
Hobby Art	Muntaner 516	08022	Juguetería Irigoyen	Calceteros 10	31001
Jocs & Games	Muntaner 193	08036	Librería de Comics Tebeo	La Merced 28	31001
Juegos Sin Fronteras	Mallorca 103, Entlo 2	08029	Librería Gómez	Pza. del Castillo 28	31001
Juguetería Cuc Vermeil	Lorena 101-103	08034	Librería Euskal Kulturgintza	Comedias 14	31001
Modelismo y Electricidad	Avda. Gaudí 56	08025	Librería Mendelbaldea S.L.	Bartolome de Carranza 48	31008
Speedy Pacheco	Rda Universidad 3	08015	SABADELL		
Tienda Bis	Escipió 20 Bis	08023	Juguetería Trelec	San Feliu 11	08021
BASAURI			SANT BOI		
Librería el Callejón	Araba 3	48000	Librería La Plana	La Plana 36	08830
BILBAO			SANT CUGAT DEL VALLES		
Bilbokit	Alameda Mazarredo 81	48009	Librería Alexandria	Villa 10	08190
Euromodel	General Eguía 14	48010	SAN SEBASTIAN		
Guinea Hobbies	Basagoiti 64	48990	Librería Azoka	Fuenterrabía 19	20005
BURGOS			SEVILLA		
Hedy	Sanjurjo 38	09004	Dibujos Animados	Cuesta Rosario 16-C	41004
CARTAGENA			TARRAGONA		
Aeromodelismo Stuka	Gral. primo de Rivera	30008	Deportes Juguetes Gonzalez	Rambla Vella 6	43003
CASTELLON			VALENCIA		
Artes Hobbies	San Félix 12	12004	Ludómanos	Castellón 13	46004
FIGUERAS			Herdus S.L. (Hobby Centro)	Músico Peydro 36	46001
Librería Ilegim S.C.P.	Concepció 11	17600	VALLADOLID		
GERONA			Kiosco Comics	Duque de la Victoria 17	47001
Librería San Jordi	Lorezana 44	17002	ZARAGOZA		
GIJON			Editorial Almer	Pº Independencia 19	50001
Juguetes Manso	Avda. Schultz 25	33208	Librería Taj Mahal	Juan Pablo Bonet 20	50006
HOSPITALET DE LLOBREGAT			Multijuegos	Avda. de Valencia 22	50005
Juguetes Kayak	Montseny 92	08904	Librería Tobogan	Joaquín Costa 4	50001
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			
	Cruz 37	28012			
Ave Fénix	Montesa 24, Bajos D	28006			
Madrid Comics	Gran Vía 55, Sótanos	28013			
Crisis Comics	La Luna 26	28004			

Si Ud. también desea tener **TROLL** en su establecimiento, contacte con nosotros:

TROLL - Diseños Orbitales
c/ Pedró de la Creu 23, bajos
08034 Barcelona
Tel: (93) 205 50 56
Fax: (93) 280 07 28

SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION

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

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

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

c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID



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

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



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

EN AGOSTO ABIERTO POR VACACIONES

EN EL



"PEDRALBES"
Tienda nº 26
Av. Diagonal, 609-615
08028 Barcelona

DE 10:00 A 14:30
Y DE 16:30 A 20:30



¿ARRIESGARSE INUTILMENTE?

Fotocopia o recorta este cupón

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

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

¡NO TE PIERDAS NINGUN NUMERO!

Nombre

Apellidos

Fecha de Nacimiento

Domicilio

Localidad Teléfono

Provincia Código Postal

Sistema de Pago:

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

Tipo de suscripción:

- ☐ Nueva
☐ Renovación

Cupón y pago dirigido a:
TROLL
 Diseños Orbitales
 c/ 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.
Blue 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.
Prates of Vitulva	1.210.
Ruins 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 Eblat	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	2.985.
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.

CITYTECH™

EL JUEGO DE COMBATE URBANO EN EL UNIVERSO DE BATTLETECH



DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE

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