

# REVISTA DE FOL TRAIL

Nº 25 - SEPTIEMBRE / OCTUBRE 1990 - 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

## SECCIONES HABITUALES

Noticias y Novedades	05	<input type="checkbox"/>
Correo del Lector	44	<input type="checkbox"/>

## INFORMES

Twilight: 2000	Por Josep Lluís Grallar	11	<input type="checkbox"/>
El JdR en la devastación de la IIIª G.M.			
¿What's Twilight?	Por Diego Pérez	11	<input type="checkbox"/>
El encanto de lo apocalíptico			
Aquelarre: Entrevista al autor.	Por X.G. & L. d.E.	15	<input type="checkbox"/>
R. Ibañez nos confiesa su última creación.			

## AYUDAS DE JUEGO

Cochina Guerra	Por Fernando Castañeda	13	<input type="checkbox"/>
Como plasmarla en Twilight: 2000			
Hoja Complementaria de Personaje	Por J. Ignacio Burriel	16	<input type="checkbox"/>
Mejorando los rasgos psicológicos en RQ			
Vehículos	Por xavi Carrasco	19	<input type="checkbox"/>
La manera más rápida de huir... de Cthulhu.			
Las Tablas	Por Xavi Caselles	27	<input type="checkbox"/>
¡Más tablas, más tablas! ¡Es la guerra de los anillos!			

## MODULOS Y ESCENARIOS

Asalto en Bulun, 2ª parte	Por Jaime Molina	22	<input type="checkbox"/>
Citytech: Continúa la lucha.			
Pesadilla en Haunted Manor	Por Ricard Ibañez	31	<input type="checkbox"/>
¡No duermas que es peor!			
El Libro del Mago Random	Por Xavi Garriga	35	<input type="checkbox"/>
Un módulo nada casual para D&D...			
Rebelión en Powaza	Por Joaquín Ruiz	38	<input type="checkbox"/>
Una misión mercenaria para Traveller.			
The Fall of the American Dream	Por Jaime Fernández	41	<input type="checkbox"/>
T: 2000 visita Vietnam.			

Advertencia: Debido a las pocas encuestas recibidas del nº 23, no nos ha sido posible establecer un sondeo fiable del número en cuestión. Ya sabéis, si no queréis que esto vuelva a suceder, enviad cuanto antes vuestras puntuaciones a la redacción de la revista.

Sistema de puntuación. Desde 1 (pésimo) hasta 5 (fastuoso).

## TROLL 25

Bimestral

SEP-OCT 90. AÑO V.

Razón Social:

Diseños Orbitales,

c/ Pedró de la Creu 23, Bjos.

08034 Barcelona

Redactor-Jefe:

Luis d'Estrées

Co-Redactor:

Miguel Antón

Secretario de Redacción:

Jose Luis Andreu

Portada:

Jorge Tomás (fotografía)

Irene Miranda / Diego Pérez (modelos)

Ilustraciones:

Artal, Jaime Fabregat, Dick Batista,

Arnal Ballester y Xavi Carrasco.

Colaboradores:

Josep Lluís Grallar, Diego Pérez, Xavi

Garriga, Fernando Castañeda, J.

Ignacio Burriel, Xavi Carrasco, Xavier

Caselles, Jaime Molina, Joaquín Ruiz,

Ricard Ibañez y Jaime Fernández.

Depósito Legal:

B-37111-86

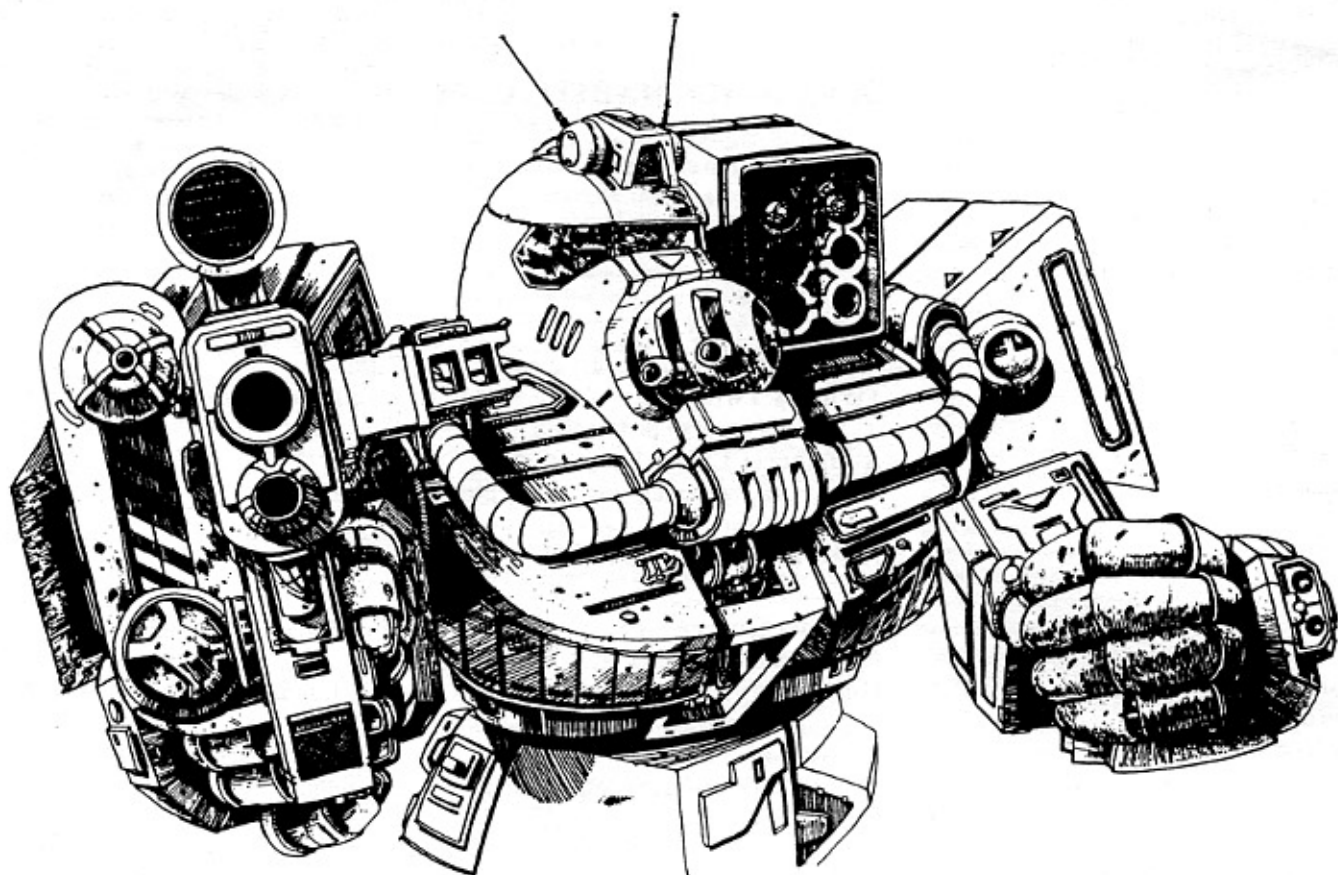
©Revista Troll 1990.

Todos los juegos aquí tratados son © de sus respectivos dueños y quien intente abusar de este material será severamente perseguido por la ley...



PILOTAR UN MECH' NO ESTA AL ALCANCE DE CUALQUIERA.

# MECHFORCE



Si te decides a combatir, hazlo al lado de los mejores. MECHFORCE es la única Asociación Oficial de jugadores de BattleTech, con un sistema de competición propio que te permitirá introducirte de lleno en las Guerras de Sucesión. La Asociación de MechWarriors de USA y el Reino Unido, por fin en España.

MECHFORCE España te ofrece:

- 1 Documentación personalizada de tu MechWarrior.
- 1 Carnet de MechWarrior oficial.
- 1 Insignia en tela de tu Casa Sucesora.
- 1 Reglamento para participar en la Competición Oficial de MechWarriors.
- 1 Inscripción por un año (4 números) del Boletín Informativo de la Asociación, con información de transcurso, novedades y la Clasificación Oficial de MechWarriors.

**Tú eres la MECHFORCE**  
**¡¡Alístate!!**

Infórmate escribiendo a: MECHFORCE ESPAÑA C/ Pedro de la Creu, 23 Bjs. Barcelona 08034



## I WAS BORN UNDER A WONDERING STAR...

El encanto que puede proporcionar una partida de rol es muy similar al de una buena película. Entre las numerosas posibilidades que ofrece el juego de rol, está la de jugar una buena historia bien interpretada. El DJ y los jugadores son comparables a un director de película con sus actores y en sus manos está el realizar una película de calidad o de serie B (desde **Los 7 Magníficos** hasta **Desafío Total** pasando por **Blade Runner**, **Willow** o **La Profecía**).

Uno de los principales encantos del juego de rol consiste en conservar a lo largo de numerosas partidas un mismo personaje que vaya evolucionando y formándose una personalidad muy definida. Aquellos personajes más "duraderos" y "viejos" adquieren a menudo un "aura" de respectabilidad ante los compañeros de aventuras que saben apreciar los matices psicológicos de este ladrón, piloto o periodista con experiencia que contrastan con otros personajes más "superficiales" o "arquetípicos".

Otra de las delicias que proporciona este juego es la de "retirar" a este personaje que, tras numerosas aventuras en las que las "emociones" han sido demasiado fuertes o los combates demasiado sangrientos, considera que es un buen momento para formar un hogar y descansar. Los factores determinantes para la "jubilación" pueden ser varios: heridas físicas graves que impidan al personaje seguir "ejerciendo" su profesión como antes, problemas psíquicos muy importantes (desde las fobias más angustiosas hasta el internamiento en algún "centro de reposo"), la edad (sobre todo para esos militares que pretenderían seguir emulando a Rambo a partir de los 50) o las circunstancias sociales que puedan presentarse (un enamoramiento, el nacimiento de algún hijo, un trabajo respetable...). El tener en cuenta todas estas posibilidades acrecenta la sensación de veracidad en la partidas y proporciona al DJ nuevas tramas a desarrollar en un futuro con la intervención de personajes retirados.

Y puesto que estamos hablando de "jubilaciones" anticipadas de personajes, ha llegado el momento de retirar mi personaje de redactor-jefe de esta campaña llamada **Troll** y que hoy alcanza su nº 25. Amante de las situaciones épicas, pensé que este número era el más adecuado para tomar este tipo de decisiones. Me lo he pasado muy bien con todos vosotros estos últimos cinco años y quien sabe, a lo mejor nos cruzamos de nuevo en alguna otra partida.

Luis d'Estrées

P.D. Otra de las delicias de retirar un personaje "veterano" es la posibilidad de crear un personaje nuevo de características y personalidad totalmente diferentes. A ver estos dados...



## JORNADAS APLAZADAS

Las noticias sobre el posible aplazamiento del **JESIR** son confusas y contradictorias. Mientras se habla de un aplazamiento hasta Diciembre por falta de local en donde celebrarlo, otras fuentes aseguran que el **JESIR** tendrá lugar en Marzo o Abril. Sea como fuere, no habrá **JESIR** en Noviembre. Más tiempo para prepararlo... y mejorarlo, supongamos.

## DISEÑOS ORBITALES

Por fin ha salido el esperado suplemento para **Traveller**. **Mercenario** es el 4º libro de la gama y es una expansión de reglas para la creación avanzada de personajes de las fuerzas armadas de superficie, con extensas descripciones de equipo y armamento de alta tecnología, etc. Para la gama **Battletech** se espera la inminente salida de **Mechwarrior**, el juego de rol del universo **Battletech**.

## JOC INTERNACIONAL

Coincidiendo con el aniversario de la **Casa del Mig** que tuvo lugar el martes 13 de Octubre, **Joc Internacional** presentó su primer juego de rol de creación y producción totalmente nacional: **Aquelarre**. Ampliamos información sobre este juego en las páginas de esta propia revista incluyendo una entrevista con su autor, **Ricard Ibañez**. Además, han aparecido ya en el mercado los su-

plementos siguientes: **Dundledinos** para **El Señor de los Anillos**, **Solo contra la Oscuridad** y **Tras el rastro de Tsatsoyghua** para **Cthulhu** y **La Guía de Star Wars**. Se espera que en próximos meses aparezcan las versiones españolas de **Paranoia** y **Stormbringer**.

## BILBAO

Ya ha comenzado la liga de **Blood Bowl** organizada por el club **Avres-Brest** de Bilbao. En el momento de redactar estas líneas se preveían cuatro divisiones de 4 a 5 equipos cada una. Los responsables de la liga nos han comunicado su deseo de enfrentarse con equipos de otras ligas y ciudades durante la celebración del **JESIR V**.

## S.A.M.

Distribuidos por Disney, Juegos Sin Fronteras y Ed. Exclusivas (por confirmar), los suplementos de **SAM** están al caer. La primera entrega de una serie de módulos de temática de Ciencia-Ficción titulada **La Saga de Valhalla** es el **El Viaje**. Su autor es **Jordi Lorita** y las ilustraciones son de **Artal**. Estará a la venta en Noviembre. Para los amantes de la novela negra, ya está a la venta (y casi agotado) el módulo **Los Hombres del Aguila**, de **Xavier Caselles** y con ilustraciones de **Artal**. La historia transcurre en Mayo de 1933: un prometedor científico de la universidad de Princeton ha sido asesinado en New-York...

## BLOOD BOWL

Ya se ha inaugurado la 2ª Liga de **Blood Bowl** organizada por **Homo Ludens S.L.** el pasado 13 de Octubre a las 16.30 h., en el Centro Cívico del Carmelo (c/ Santuario 27) de Barcelona.

Por otra parte, nos llegan noticias de diferentes puntos de la península (e islas) informándonos de campeonatos similares de este juego de tablero medieval-deportivo. ¿Para cuándo una liga nacional?





## FRANCIA

### París.

El pasado 11 de Octubre tuvo lugar en la sala (discoteca) **Le Palace** de París una gran fiesta para los aficionados al juego de rol sobre el tema de **Star Wars**. Organizada por **Casus Belli**, **Jeux Descartes**, la radio **Oui FM** y **Les Jeux de Lames**, la noche transcurrió en un gran ambiente con concurso de disfraces y maquillajes galácticos, combates de sable láser, degustación de cócteles "Dark Vador" o "Jedi" y espectáculo **Mega Show Láser**. La fiesta empezó a las 10 de la noche y transcurrió hasta la madrugada en una de las salas más grandes de París (de hecho se trata de un antiguo teatro) a la vez que era retransmitido en directo el espectáculo por la radio **Oui FM**.

Con una duración de seis meses y el título **Le Sceau de Salomon**, va a tener lugar en París un killer que se iniciará a finales de Octubre (final previsto en Marzo de 1991). El tema del killer está inspirado en el último juego de **Croc**, **In Nomine Satanis/Magna Veritas** y los jugadores que participen en él podrán ser servidores de los Angeles, de Thor, de Anubis, de Júpiter o de Lucifer. En el desarrollo del killer están previstas semanas rojas de enfrentamiento, negras de búsqueda de información, grises de libertad y blancas prohibidas de juego (durante los exámenes, por ejemplo). Más información contactando con **Jeux de Lames**, chez G. Litwak, 122 bd. de l'Hôpital, 75013 París. Tel: (1) 43.37.68.52. (Hervé Loiselet).

El 3 y 4 de Noviembre la asociación **Zone Urbaine** organiza un rol en vivo contemporáneo fantástico que se titulará **Mortelle Erreur**. Parece que la participación ya está asegurada y la organización ya sólo busca PNJs y árbitros. Tel: (1) 43.22.42.96.

El Campeonato de Francia de **Diplomacy 1990** en su quinta convocatoria se desarrollará el 1 y 2 de Diciembre y con casi total seguridad en los locales del **Qual D'Orsay** en la avenue Kléber. Más información en la F.F.J.D.S, 50 bis rue de Crimée, 75019 París. Tel: (1) 40.43.11.30.

Acaba de ser recientemente creada la A.F.E.J. en París. La Asociación

Francaise des Editeurs de Jeux que tiene su sede social en París (5, Rue de la Baume, 75008 - Tel: (1) 40.74.49.04) y está destinada a la promoción del juego de sociedad bajo todas sus formas. Esta asociación agrupa las sociedades fundadoras siguientes: **Agnat Citadel France**, **Descartes Editeur**, **Dragon Radieux Editions**, **Eurogames**, **Flamberg**, **Hexagonal**, **Jeux Actuels**, **Ludodélice**, **Oriflam**, **Prince August**, **Les Silmarils**, **Siroz Productions** y las revistas **Casus Belli** y **Dragon Radieux**. Los proyectos de la asociación para 1991 son el reagrupamiento de todos los editores de la AFEJ en el Salón del Juguete de París, con un stand de información y una zona delimitada en el interior del salón; presencia y animación en todos los salones profesionales y creación de un servicio minitel (3615 AFEJ) que contendrá una base de datos sobre las actividades y las producciones de los editores miembros de la AFEJ. Los actuales cargos de la AFEJ están cubiertos por las siguientes personas: Presidente **Duccio Vitale** (de la empresa **Eurogames**), Secretaria **Valerie Lahanque** (de **Jeux Descartes**) y Tesorero **Fabrice Sarelli** (de **Hexagonal**).

### Marsella.

27 y 28 de Octubre. La **Convention Odyssey 90**, organizada por el **Crazy Orc Saloon** incluye juegos de rol, tablero, wargames, figuras y el challenge regional de Diplomacy. Se espera la presencia de creadores y editores. Información: **Crazy Orc Saloon**, 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. Tel: (16) 91.54.36.59.

### Draguignan

27 y 28 de Octubre. La **Ile Joute Dracenoise de jeu de rôle** tendrá lugar en la gran sala del COSSEC, bajo organización de la asociación **Jeunes et Culture**. Previsión de juegos medievales y fantásticos (sábado) como **AD&D**, **Stormbringer/Hawkmoon**, **Empires & Dynasties**, **RQ**, **Warhammer**, **Rêve de Dragon** y **Hurléments**, mientras que el domingo estará dedicado a juegos contemporáneos y futuristas como **Cthulhu**, **Bitume/In Nomine...**, **Zone/Berlin XVIII/Whrog Shrog**, **Cyberpunk**, **Star Wars** y **Athanor**. La noche de sábado a domingo se animará con un rol en vivo de temática contemporánea. Información: Jérôme y Christophe Renaud, av Vaugine, 83300 Draguignan. Tel: (16) 94.47.20.18.

### Chamalières

3 y 4 de Noviembre. **4e Convention nationale des Jeux de Rôle** que incluye también iniciación a

juegos de tablero como **Amirauté** entre otros. Está prevista la presencia de los autores de **La Terre Creuse** (**Laurent Alonzo**) y **Les Divisions de L'Ombre** (**Christophe Guy**). Información: M. Lambert (Tel: (16) 73.36.80.78) o Mlle Bouchet (Tel: (16) 73.26.41.02).

### Maisons-Laffite

3 y 4 de Noviembre. El torneo de juegos de rol organizado por el club **Feathallion** contará en esta ocasión con un rol en vivo de la Federación Francesa de Juego Histórico, encargada igualmente de numerosas animaciones como wargames con figuras temática antigua en 25 y 15 mm, **Revolución Francesa**, **Colonial** (**Khartoun**) en 6 mm, **Guerras Indias**, **Guerra de 1870**, **Ultra moderna** en 6mm, **Ciencia-Ficción**, **Naval Imperio** y **Antigua**, etc. Contacto: Vincent Auger, 137 av de Choisy, 75013 París. Tel: (1) 45.83.00.69 (de 20 a 22 h.). El rol por su parte prevee una jornada dedicada a la ciencia-ficción y otra al medieval-fantástico. Los actos tendrán lugar en el Centro Social y Cultural, 99 rue de la Muette, en **Maisons-Laffite** (a 10 mm de París en cercanías RER A). Información e inscripciones: ACF, 42 rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffite.



### U.S.A. AMERICAN GAMER

Nueva revista enteramente consagrada a los juegos por correspondencia americanos (principalmente arbitrados por ordenador). Hay más de 40 juegos recopilados (por precios, temática, duración, etc.). La presentación deja un poco que desear. Contacto: **Horizon Software Corporation**, PO Box 8226, Cherry Hill, New Jersey 08002, U.S.A.

### CHAOSIUM

Unas recopilaciones para **Cthulhu** han salido con el nombre de **Mansions of Madness** (5 aventuras años 20) y **Cthulhu Casebook** (9 aventuras años 20). Igualmente dis-

### Rennes

10 y 11 de Noviembre. Convención de Bretaña de juegos de tablero, organizada por la asociación **Diplo** y con la participación de la **Guilde de Bretagne**. Ferme de la Harpe, Centre Culturel Léo Lagrange, av d'Ile de France, 35000 Rennes. Información: Asociación **Diplo**, tel: (16) 99.52.55.11.

### Nancy

16 y 18 de Noviembre. Torneos de animación de juegos de rol (**Stormbringer**, **MERP**, **James Bond**, **Magna Veritas...**), de tablero (**Illuminati**, **Civilization**, **Full Metal Planète...**) y wargames (**Hanau**, **Great Patriotic War**) organizados por **Les Joutes du Téméraire**. Información en el círculo de alumnos de L'ESSTIN, parc Robert Benz, 54500 Vandœuvre. Tel: (16) 83.50.33.12.

### Limoges

24 y 25 de Noviembre. Celebración del 6º Salón del Juego de Simulación en Limoges organizado por el club **La Compagnie Grise**. Más información telefonando al (16) 55.37.63.61.

ponible por fin la 3ª edición de **Pen-dragon**.

### FASA

Las novedades para **Shadowrun** se componen de una recopilación de 80 monstruos titulada **Paranormal Animals of North America** y de un juego de tablero sobre combates individuales **Downtown Militarized Zone** al estilo de **Bastion**. Para **Battletech** ha salido un pack con 15 escenarios **Battletech** y 1 **Battleforce**: **The Battle for Twycross**. Igualmente a la venta la 2ª caja con un libreto de 96 páginas con hojas de Mechs y 192 peones a todo color: **Battletech Reinforcements 2**.

### GDW

Disponible ya la 2ª edición de **Twilight: 2000**. Esta firma también va a comercializar en breve juegos informáticos basados en **Space 1889** y **Twilight: 2000**. Las primeras versiones serán para IBM PC.

### ICE

La campaña **Greater Harad** para **MERP** ya está a la venta. Otra campaña, **Nomads of the Nine Nations**, para **Shadow World** describe la historia, religión, geografía, etnografía, economía y magia de una



región del mundo. **Emer**, por su parte, es una caja complementaria al Atlas con 2 libretos de 96 páginas y mapas a color. **Cyberogues** es una galería de PNJ para **Cyberspace**. La 4ª edición de **Hero System Rulesbook**, junto con **Ninja Hero** e **Invasions: Target Earth**, son los materiales para dirigir juegos de **Hero Games** (y más en concreto el juego **Champions**). Cada tres meses se publicará la revista **Adventurers Club**, consagrada a **Hero Games**. No acaba aquí la avalancha de material: **Ice Quarterly Vol. XXVII** nº8 propone un sistema de localización de golpes para **MERP** y **Rolemaster**.

#### MAYFAIR GAMES

La reedición de **Chill** en formato libro de 256 páginas ya está a la venta, con algunas modificaciones en el reglamento y una sensible mejora en el aspecto. Los suplementos **Vampires** y **Witches** saldrán próximamente pero hasta la fecha los fans de cómic podrán adquirir el **Watchmen Sourcebook** para **DC Heroes** (128 páginas de artículos, planos y características).

#### PALLADIUM BOOK

Acaba de salir **Rifts**. La Tierra ha sido destruida por un cataclismo (200 años en el futuro) y las líneas de energía "mágica" atraviesan el planeta provocando, al cruzarse unas "fisuras" (rifts) que se abren en universos paralelos de donde pueden venir los **Cyber-Knights**, los **Techno-Wizards**, los **Psi-Hunters**. Todo ello mezclado con magia, robótica, cibernética y poderes psi no puede

por menos que recordarnos la última moda en juegos de rol que lidera **Torg**. Además, **Rifts** permite la incorporación de los otros juegos de la gama **Palladium** como **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Robotech** y otros.

#### R. TALSORIAN GAMES

**Cyberpunk 2020**, The second edition ya está a la venta. Los proyectos de esta sociedad preveen dos nuevos juegos de rol para el 91: **Amber**, basado en la serie de los Príncipes de Amber de Roger Zelazny y **Dream Park**, basado en el libro de Larry Niven y Steve Barnes.

#### TSR

La caja **Ravenloft**, **Legend & Lore 2nd ed.**, **The Forgotten Realm Atlas** y los **Monstrous Compendium Kara-Tur** y **Spelljammer** ya están a la venta para **AD&D 2ª ed.** Para **D&D** ya ha salido el **Hollow World**. También presenta un módulo informativo sobre su reciente juego **Buck Rogers: Earth in the 25th Century** que trata el estado de la Tierra en el siglo 25. Y para los amantes del far-west... ¡Desenfundad! puesto que acaba de ser presentada la 3ª edición de **Boot Hill**, el juego dedicado a los cow-boys, pistoleros y demás fauna del oeste americano.

#### WEST END GAMES

Disponibles ya la aventura **The Possibility Choice** y el background del universo del faraón **Mobius - The Nile Empire sourcebook** mientras que está al caer **The Forever**

**City** (última parte de la campaña **Relics of Power**). La última aventura para **Star Wars** se titula **The Isis Coordinates**. El **R&D Catalog**, para el juego **Paranoia**, ha salido con 60 páginas de ingeniosos y sencillos sistemas para morir felizmente. Se puede acompañar de **Vulture Warriors of Dimension X**, un módulo que incluye 48 páginas de ayudas de juego. Próximamente en las pantallas de vuestro ordenador preferido el próximo módulo: **Death, Lies and Videotapes**.

#### FRANCIA

##### ARMAGGEDON

Distribuidos por **Hexagonal**, esta sociedad de figuras vuelve a la carga desde octubre fabricando 4 nuevas figuritas al mes. La primera entrega consta de una maga, un mago con animal familiar, un guerrero del caos, un maestro asesino y una guerrera.

##### CASUS BELLI

Previsto para finales de diciembre, el segundo especial de **Casus** será un compendio de todas las informaciones publicadas sobre **Laelith**, **La cité du Roi-Dieu** con material inédito. Para **Simulacres** y editado por **Jeux Descartes**, van a publicarse dos universos con background y aventuras presentados bajo unas portadas/pantalla. **Cyber Age** será sobre temática **cyberpunk** (2080: entre **Max Headroom**, **Blade Runner** y **Total Recall**) mientras que **Avantures Extraordinaires & Machinations Infernales** está ambientado entre 1850 y 1880 en base a nuestro mundo en la época de Julio Verne.

#### EDITIONS DRAGON RADIEUX

Resurge la revista **Dragon Radieux** tras conseguir un nuevo socio financiero. Los suplementos **Anahiva Reahna 3** y **Hurlune 3** ya están disponibles y el nº4 está previsto para Noviembre con una presentación sobre el siglo XIII, los Cáraros y un módulo.

#### EUROGAMES

Ya ha salido **Vikings** de la gama **Cry Havoc**. Para finales de Noviembre se espera la aparición de **Dragon Noir nº2: L'épreuve** (en subterráneos), también para la gama **Cry Havoc**. Para antes de navidades están igualmente previstos tres juegos de dificultad media (al estilo de **Zargos**): **Vertigo** (juego estratégico sobre el desarrollo y la polución), **Droids** (combates de robots) y **Le Paresseux** (juego de recorrido en el que hay que llegar al último). La gama **Cry Havoc** se volverá a incrementar el año que viene con la edición de **Le port fortifié** (para **Croisades** y **Vikings**).

#### FLAMBERGE

Acaba de salir la 2ª edición de **Les Divisions de l'Ombre** y la 4ª extensión para el juego tiene prevista su salida a fin de año con el título de **American Grim**. Un nuevo juego de rol debería salir en Noviembre con el título de **Prédateurs**. Los personajes encarnan vampiros en nuestra época, pero capaces de remontar en el tiempo.

#### HEXAGONAL

Casi con toda seguridad ya se encuentra en las tiendas de juegos la versión francesa de **Shadowrun**.

#### JEUX DESCARTES

La gran noticia es la inminente aparición (prevista para finales de este año) de **TORG**, **La Guerre des Réalités**, versión francesa del juego de **West End Games** que os presentamos en el número anterior y que se anuncia como un juego de rol innovador que podría ser el juego de los años 90. Tan solo tres meses más tarde de su lanzamiento en los USA, **Jeux Descartes** nos ofrece este juego multigenérico con reglas universales. Constatemos que la empresa de juegos francesa preve la participación de jugadores en la evolución de los futuros productos que se editen (al igual que lo anunciaba la empresa americana). Más información en el informe de nuestro **Troll** nº 24. Otras novedades son las apariciones de la 4ª edición de la **Llamada de Cthulhu** en versión libro, el suplemento para **James Bond** con el título **Pour Votre Information** y la nueva edición de **Rencontre Cosmi-**





que en presentación caja mejorada (más grande y con mejor dibujo) que contiene el material de la primera caja y del suplemento que se editó posteriormente (35 cartas y 6 hexágonos de sistema en vez de 20 y 4).

## ORIFLAM

Ya ha salido **Tatou nº4** (aunque nosotros no lo hemos visto) con artículos sobre **Hawkmooon**, **Excalibur**, **RQ**, **Stormbringer**, **Tank Leader** y **Krystal**. Para el juego **Hawkmooon**, saldrá en breve el suplemento **La France**, mientras que el próximo suplemento de **RQ** será **Les secrets des Anciens (Elder Secrets)**. Las próximas traducciones previstas son **Cyberpunk 2ª edición** y **Pendragon**.

## QUEST

Se trata de una nueva revista independiente editada por **Citadella** y distribuida por **Hexagonal**. Será bimestral, tendrá 64 páginas y valdrá 30 F. Habrá que verla.

## SIROZ PRODUCTIONS

El **Dæmonis Compendium** es una carpeta en imitación cuero que contiene las fichas (24 por grupo) de todos los Arcángeles y Príncipes-demonio disponibles (incluyéndolos de la caja básica), 16 páginas de ayudas de juego sobre las jerarquías celestes e infernales. Como ya habéis deducido, este material es para **In Nomine Satanis/Magna Veritas** y se complementará con **Berserker** -un suplemento sobre hechiceros y vikingos- y **Baron Samedi** una campaña sobre el vudú. Para **Car Wars** la extensión **Turbo Charger** verá en breve la luz, así como el 2º número de **Plasma**, la revista consagrada a todos los juegos de Siroz.

Boca de Sauron, Nzagul montado, Nazgul a pie, Troll Olag-Hai, Medio-Troll comandante, Uruk, 2 Orcos de Mordor, jinete Vanaig, capitán de Harad y 2 soldados de infantería de Harad. El grupo de los enanos -pueblo de Durin- consta de: Thorin "Escudo de Roble", Thrain -el Rey Enano-, 2 guardias reales enanos, 2 artesanos enanos, 2 soldados de infantería enanos, alquimista enano, Dis -una doncella enana-, un aventurero enano montado en poney, un enano aventurero y Dain -Pie de Hierro- & Azog.

Para los seguidores de **Julie Guthrie** ha salido el **Dragón del Caos de Guerra** (con jinete). Más grande todavía es la serie de Señores Colosales (en escala 130 mm) que se inicia con un Gigante de la escarcha con gran hacha. Para **Shadowrun**, una nueva caja con 10 figuras (orcos, elfos, enanos, etc.).

**Grenadier** presenta igualmente sus últimos blisters de la serie **Fantasy Lords**: **Dragón del Idolo de esmeralda** (incluye dragoncito e idolo), esqueletos, elfos, monstruos mitológicos, caballeros y guerreros, demonios, aventureros y saqueadores, caballeros de fantasía y señores cómicos.

Todo este material que distribuye **Juegos Sin Fronteras** ya está disponible en vuestras tiendas habituales.



CLUBS

## MARE NOSTRUM

**Mare Nostrum III** es un juego por correo que plantea la situación existente en el año 280 a.C., en el que puedes recrear (o incluso intentar cambiar) la historia. No es tan solo un juego de guerra convencional de conquista, sino que también es un juego político donde la astucia y la diplomacia son tan importantes como la habilidad militar. Cada jugador controla un país o provincia en todos sus aspectos político-económicos y militares. El vencedor es el que consiga que sus súbditos vivan mejor. Hay más de 15 países o provincias para escoger (desde Armenia hasta Welsh, pasando por Italia, Lusitania o Macedonia).

Desgraciadamente (mea culpa) y pese a que la información nos llegó con tiempo suficiente, la fecha límite

de inscripción era el 2 de Septiembre. Para más información, podéis escribir al **Club Maquetisme y Simulació**, c/Príncipe Jorge 21, Esc B, Edo 1ª. 08014 Barcelona.

## JUEGOS FATUOS

Increíble pero cierto. Tenemos una correspondencia asidua y constante de este dinámico club, y no os habíamos todavía hablado de él!

**Juegos Fatuos** es un club valenciano que además de "jugar como locos" se dedica a la misión pastoral y evangelizadora. Por esta razón han ampliado las fronteras y ya existe una "sede" de **Juegos Fatuos** en Madrid, de la cual os adjuntamos los datos:

Juan Ignacio Burriel, c/ F. García Lorca B1 4, 2ª; Majadahonda -28220 Madrid- Tel: (91) 6382259 (Juan).

**Juegos Fatuos** anuncian nuevas sedes en Castellón, Murcia y Jaén.

## GOLLUM

Se ha constituido en Málaga un nuevo club con el nombre de **Gollum** (el genuino) y se reúnen en los locales del Círculo Filatélico de esta ciudad (c/Granada 34, 2º piso). Las aficiones lúdicas son el rol (todos los juegos en castellano además del AD&D), el juego de tablero y el 3D. Entre los deseos del club (¿Ya estamos en navidad?) están las ediciones en castellano de **MegaTraveller**, **Ars Magica**, **Twilight: 2000** y **Adv Marvel SH**. Su juego de rol preferido es **MERP** (y están traduciendo el **Rolemaster**). Contactos con **Gollum** -el genuino-, escribiendo a Toño Muñoz Quintana, Av Nª Sª de los Clarines, 2, 13-2. 29011 Málaga. T: (952) 396830.

## SOUTHERLAND HIGHLANDERS

Esta asociación (legalizada desde hace un año) está compuesta por un grupo de 6-7 amigos con edades medias de 18 años que practican juegos como **Ars Magica**, **Rolemaster**, **MegaTraveller**, **Space 1889**, **AD&D**, **RQ**, **MERP**, **La Llamada de Cthulhu**, **Star Wars**, **Marvel SH**, **Batman**...

Nos adjuntan su logotipo que os incluimos en esta misma página y comunican igualmente que se juegan diplomáticos, temáticos y recientemente, wargames. Aunque estarán próximamente en las Jornadas de Barcelona, nunca está de más incluirlos su dirección (sobre todo ahora que nadie sabe cuando será el JE-SIR): Apdo 1640, 48080 Bilbao. Vizcaya.



## MITHRIL

Avalancha de figuras de **Prince August** de la serie **Mithril** para el **Señor de los Anillos**. Nada menos que diez blisters sobre Gorgoroth -Las Llanuras de Mordor- y diez más sobre el pueblo de Durin. En el primer grupo se pueden encontrar: La





# 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.

### AÑORANZAS Y PESARES

*Tad Williams*

#### 1. El trono de huesos de dragón

*En preparación:*

Volúmenes 2 y 3

Esta magna trilogía, que guarda un gran paralelismo con *El Señor de los Anillos*, narra la búsqueda épica de tres espadas de poder, capaces de detener el avance del Mal en el mundo.

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

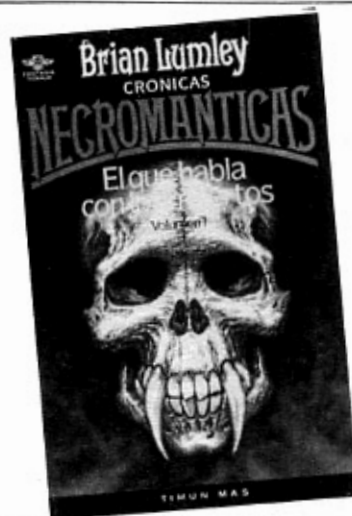
### LA CIUDAD DE MAHUN

*Gill Alderman*

Una novela incomparable de ciencia-ficción en la que se narra la situación del planeta Guna, gobernado desde hacía siglos por un férreo matriarcado. La ciencia había estado por entero a su servicio, pero había adquirido tanto poder que ponía en peligro el orden femenino.



## CIENCIA FICCIÓN



## FANTASIA TERROR

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

### CRÓNICAS NECROMÁNTICAS

*Brian Lumley*

#### El que habla con los muertos (Vol. 1)

*En preparación:*

Volúmenes 2 y 3

Vampirismo, necromancia, crímenes sobrenaturales y terroríficos alaridos son ingredientes suficientes para formar una extraordinaria trilogía de fantasía de terror, combinada, además, con una excitante trama de espionaje.

**TIMUN MAS**  
*noticias*

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

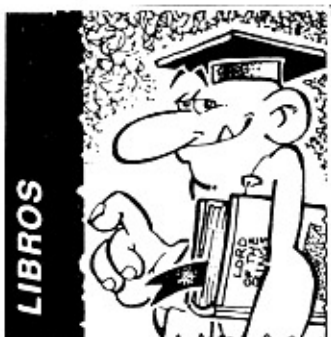
**EDITORIAL TIMUN MAS**



## CASUS BELLI

Nº 59. Bimestral. Septiembre-octubre 90. 108 pags. 30 Frcs.

Contenido para todos los gustos: los wargamers pueden conocer la situación actual en el Golfo con **Gulf Strike** y los roleros podrán descubrir **TORG**, la última maravilla de **West End Games** que en breve saldrá en versión francesa editada por **Jeux Descartes**. Incluye además un dossier sobre los vikingos para jugarlo con **Simulacres**, la 2ª parte de **Jarandell**, un interesante informe sobre el excelente juego de tablero **Dragon Noir** de **Eurogames** (para la gama



## TORG

**Storm Knights**. Junto a la publicación del juego de rol de **West End Games**, **Torg** (aparecido en el mercado desde hace unos tres o cuatro meses), ha salido a la venta en el mercado el primer libro de la saga: **The Storm Knights**. Aunque quizás pueda parecer la típica novelización de las aventuras de un grupo de personajes, **Storm knights** es una obra recomendable. El libro es brillante (sin llegar a ser una obra maestra) e imprescindible para cualquier árbitro que tenga la intención de informarse sobre el mundo de **Torg**. Los protagonistas, eso sí, tienen toda la pinta de ser personajes de rol, pero están bien tratados y son bastante interesantes. El libro no tiene desperdicio. Lo peor: Los dibujos.

Miguel Antón



Anoche soñé que soñaba...  
**DESAFIO TOTAL**  
(TOTAL RECALL).

Uno, pese a que las disfrute, siempre va a ver este tipo de películas con un poco de reticencia, pues, aunque soy de los que opina que el cine, además de arte, es espectáculo. Me he llevado más de un desengaño y más de un cabreo.

Más de uno seguro que ha pensado: ¿Arnold Schwarzenegger en



**Cry Havoc**), la 3ª parte del dossier wargame dedicado al combate moderno (con los juegos **Twilight 2000**, **Sniper!** y **Ambush 1990**). El encartado está dedicado a la batalla de **Raphia**, que enfrentó a Antiochos III contra Ptolemeo IV en el 217 AdC. Completan este número 2 escenarios (**Space Hulk** y **Gulf Strike**) y 4 módulos para **In Nomine Satanis**, **TORG**, **Chill** y un módulo vikingo para **Simulacres**, **RQ** o **Rolemaster**. 108 páginas sin desperdicio.

## CHALLENGE

Nº 44. Bimestral. Junio-Julio 90. 96 pags. \$3.25.

En este número con portada cyberpunkiana destacan los artículos para **Twilight: 2000** (escenario y ayuda de juego), **MegaTraveller** (aventura y ayudas), **Space: 1889** (extensión), **2300 AD** (ayudas y módulo), **Shadowrun** (relato corto), extensiones para **Star Wars**, miniescenario para **Warhammer 40.000** y ayuda para **Battletech**. Cierra el número un breve informe sobre **TORG**.

**Stallone** en las interpretaciones de **Arnold**, por ejemplo en **"Los Gemelos golpean dos veces"**? El actor que en **Terminator** parecía un perchero con músculos nos está demostrando que es algo más que eso, y que además de atreverse en una comedia con **Danny de Vito** y reírse de sí mismo, sabe cambiarmuy bien de registro interpretativo (las apariciones filmadas como agente secreto). Vale, no es **Kenneth Branagh**, pero se nota una progresión y una cuidadosa planificación de su carrera cinematográfica.

Por otro lado, el relacionado con la Ciencia-Ficción, el escenario se antoja prójimo y casi cotidiano, con un interesante negocio, el de vivir experiencias soñando que haría las delicias de cualquier jugador de rol. En lo tocante a la lógica y el realismo, se nota algún "patinazo" debido quizás a los chicos de efectos especiales (ventanales que por descompresión estallan hacia adentro en lugar de hacia afuera...) Por cierto ¿Por qué todo el mundo va armado con armas de gran calibre en Marte, si un impacto en un vidrio puede provocar una descompresión explosiva...? Otra curiosidad que particularmente me dejó atónito, es el **Terraformador** del final, que a buen seguro es de marca **ACME**, pues deja en pañales al proyecto **Génesis** de los films de **Star Trek**...

Y para finalizar, sólo deciros que si no la habéis visto, que vayáis, que vale la pena y... ya me diréis que opináis al final: ¿Sueño o realidad?

Jordi Gimeno



# Twilight: 2000

## ¿WHAT'S TWILIGHT?

por Diego Pérez

El juego está ambientado después de un clásico enfrentamiento Este-Oeste, en el cual están principalmente involucrados chinos, soviéticos y americanos. El background introductorio del juego merece ser leído con atención y confirma lo que declara **Laurent Heninger**, colaborador de **Casus Belli**, cuando éste afirmaba por cuarta vez en el último número de la revista francesa que "los wargameros americanos son los mejores en cuanto a sistemas de simulación de combates y grafismo, pero son nulos en cuanto a realismo y grado de probabilidad en los escenarios propuestos". Estas afirmaciones, aunque hacían alusión concreta a juegos como **Central America**, **Harpoon**, **Gulf Strike** y otros, también podría aplicarse al juego **Twilight: 2000**. Este juego de rol es de temática de ciencia-ficción, y nunca mejor dicho, puesto que la situación expuesta al inicio del juego nunca podrá darse históricamente en un hipotético futuro, tal como lo plantea **GDW**. La mala (o la buena, según como se mire) suerte ha querido que el protagonismo de Alemania en el juego quede en entredicho desde que fue derribado el muro de Berlín, del mismo modo que la actual tensión que se está sufriendo en los países árabes no queda reflejada en la 2ª edición del juego.

**Twilight: 2000** es, sin embargo, un juego con interesantes posibilidades, en el cual los personajes -militares- tienen como meta principal el sobrevivir. Estos personajes se perfilan con competencias clásicas (de combate o simplemente físicas como nadar o escalar) y competencias por profesión (mecánica, química, informática, paracaidismo, armamento nuclear, etc.).

La esencia de **Twilight: 2000** es la incertidumbre. En un mundo donde la utilización del armamento nuclear es constante. Para colmo, la muerte no es la preocupación del militar en el año 2000. Tras 5 años de guerra, el abastecimiento es escaso, el armamento y las municiones son difíciles de conseguir. Estos son los auténticos "tesoros" de los personajes (que podrán perderlos mucho más fácilmente que encontrarlos). No acaban aquí las desgracias del pobre

personaje: está la ansiedad que provoca la inseguridad en el futuro. No se tienen ambiciones, salvo la dudosa intención de regresar al hogar -el sueño a menudo innaccesible gracias a las retorcidas artimañas del DJ- (accesos bloqueados por radiación, epidemias. Encuentros y misiones que obligan a los PJ's a volver atrás, desviándose de su meta original). Esta sensación de frustración constante (que se tiene que reflejar constantemente en las partidas pero de un modo sutil) es la esencia de **Twilight: 2000**. Y cuando ya no queda remedio y el personaje llega a casa, la mayoría de las veces es para encontrarse con un espectáculo desolador: la destrucción completa y el abandono, confirmará al jugador que éste se ha convertido en un vagabundo perpetuo que avanza para no caer, que mata para no morir... esperando encontrar un lugar mínimamente tranquilo donde descansar...

Los personajes de **Twilight** acaban teniendo tan solo apego por su vida y sus armas. Al no poder establecerse, el personaje no obtiene grandes ganancias, salvo pequeñas informaciones o objetos de valor miserable. En este juego el objetivo de los personajes resulta estimulante y frustrante a la vez. Sin embargo, cabe destacar que no por ello el juego no deja de ofrecer variadas posibilidades en lo referente a rol. Aunque se trate de un juego con personajes militares, la mezcla de cargos y nacionalidades puede dar tanta (o más) marcha que los típicos enfrentamientos entre enanos y elfos en los juegos de temática medieval-fantástica.

En definitiva, un juego recomendable y pese a que muchos opinarán que se trata de un juego aburrido basado en la 3ª Guerra Mundial -escenario de constantes combates a ráfaga de metralla-, la verdad es que **Twilight** ofrece a los jugadores un mundo más preciso que el de **Star Wars** o **Traveller**, menos delirante que **Paranoia**, más realista que **Cthulhu** pero menos estricto que los juegos puramente históricos (como **Flashing Blades** por ejemplo), lo cual permite elaborar módulos ricos en temática (el terror de una aventura al estilo de **Predator**, la intriga psicológica de un **Apocalipsis Now...**) y tratamiento de personajes (el enfrentamiento de las razas, las nacionalidades, las religiones, etc.).

Por último quisiera destacar la gran versatilidad del sistema de reglas, que permite (como lo podréis comprobar en la ayuda de juego y el módulo que os incluimos en este mismo número) su adaptación a otras épocas y situaciones. Ya sólo os queda probarlo y opinar.

*Aprovechando que el tema de actualidad de estos últimos meses se centra en la crisis del Golfo y que los ánimos belicistas están muy encendidos, nos ha parecido adecuado hablaros de un juego de rol muy especial, puesto que algunos consideran que se trata de un wargame para roleros mientras que otros opinan que se trata de un juego de rol para wargameros. El caso es que no podíamos dejar pasar esta ocasión en la que acaba de ser publicada la 2ª edición de **Twilight: 2000**. Hasta la portada parece haber sido becha a propósito...*

Por Josep Lluís Grallar

### Ficha técnica:

Nombre:	<b>Twilight: 2000</b>
Autor:	<b>Frank Chadwick</b>
Nacionalidad:	<b>U.S.A.</b>
Editor:	<b>GDW (Games Designers Workshop)</b>
Contenido:	<b>1 libro para el Máster donde se incluye casi todo</b>
	<b>2 Mapas para encuentros de 43 x 56 cm</b>
	<b>2 hojas con vehículos, tropas y marcadores de edificios</b>
	<b>10 aventuras completas con mapa</b>

*"Llevaba cerca de cuatro meses de lucha, más por la supervivencia que no por conseguir un fin militar. Yo y la unidad a la que me asignaron nada más llegar a Polonia. En estos cuatro meses, primero el combustible y luego la comida empezaron a depender de nuestro ingenio y habilidad con la destilería y el arado. ¡Vaya guerra! Hacía escasamente una semana que radiaron el "Sauve qui peut" y unas ocho horas que encontramos este pueblo de nombre impronunciable. Según las últimas informaciones, tendría que pulular por aquí una unidad de caballería soviética y tentamos que ir con cuidado: los últimos cosacos con que nos topamos, nos dejaron en un estado lamentable y sin más vehículos que sus caballos (un bicho horrible si sólo tienes *Horsemanship*": 1). Pero ahora, nos desquitaremos: hemos conseguido munición en Wschowa y hemos visto un par de *Hummus* en buen estado..."*

**Twilight: 2000** (2ª edición) es un juego de rol donde se lucha por la supervivencia y por volver

a casa, aunque hay quien prefiere convertirse en Warlord en una Polonia arrasada. Este juego, con un background diferente para cada edición (se espera que saquen alguna modificación para incluir los hechos del Golfo Pérsico), es un magnífico sistema para simular combates en el siglo XX: a quien no le gusten los vehículos con alcohol, la radiación post-nuclear, el frío de Europa Central y los rusos (o no se crea un conflicto Este-Oeste), siempre puede trasladarlo a las húmedas selvas del sudeste asiático, donde los Victor Charlie no son orcos -gracias a un más que eficaz AK-74- y donde parece que los PJ's sí que lo son, dada su gran mortandad (a menos que se utilice el sistema CLON o F.N. que indico más adelante).

## 2ª EDICION VS 1ª EDICION

Esta 2ª edición es una versión simplificada (y en parte más realista) de un escenario post-nuclear en Europa, donde la escasez de combustible es un mal crónico y la larga vida escasea.

Mientras que en la 1ª edición el sistema de Generación de personajes era algo largo y engorroso (múltiples fórmulas, puntos que gastar en muchos skills y donde siempre faltaban Military points), en la 2ª edición lo simplifican y lo adaptan a la sencillez que es necesaria en un juego donde los muertos entre los PC's van a la zaga de los NPC's del Máster. Su nuevo sistema de adquisición de skills está lograda y es parecida al de otros juegos de la casa (Traveller 2300, MegaTraveller...) donde los skills los aprendes por períodos de servicio o estudios en bloques de cuatro años y donde (por fin), las características de los personajes sirven para algo más que para saltar o aguantar hits. Durante estos períodos, puede estallar la guerra y entonces te enrolas -o te enrolan- y... "Johnny cogió su fusil".

El sistema de armas ahora utiliza el "bala a bala" y no el ráfaga a ráfaga (una ráfaga o "shot" era un número indeterminado de munición) algo engorroso y liante de la 1ª edición. También utiliza un concepto heredado del wargame: el fuego de supresión que se basa en que las ráfagas de los subfusiles y ametralladoras no sólo dan a un individuo.

En ambas ediciones, el sistema médico es casi inmejorable (hablando de niveles jugables) con tipos de antibióticos, unidades de plasma, recuperación de hits...

Como no, el equipo militar es muy completo para uso y abuso -o uso y disfrute- de Máster y Jugadores: desde un cuchillo a los Hovercrafts de combate, se puede encontrar casi de todo. ¿Qué quieres artillería? hay la que quieras, con más de 40 -cuarenta- tipos de munición diferentes...

Si en la primera edición se utilizaban varios libritos y hojas para el equipo, Máster, Background y demás; en éste se utiliza un libro (imposible de perder parte de él) con las tablas al final del mismo y lleno de dibujos y características del material a utilizar.

En esta nueva edición, aparecen los objetivos que fueron "nuclearizados" durante la guerra, un background a nivel global y algún sutil cambio en los skills: el tan útil RCN ("Recon") se convierte en "Observation" y el CRM nos lo transforman en "Small Arms".

Lo que continua hechándose a faltar en las dos ediciones, es algún detalle sobre la situación en el Mediterráneo y en nuestra casa particularmente (¿Acaso nos consideran tan "Spain is different" como para no imaginarse que puede pasar en el flanco sur de la OTAN?). Bueno, al menos comentan que Cataluña es independiente para conectar algo con Traveller 2300.

Aunque la 2ª edición es mucho más sencilla y

realista, el combate de vehículos de la 1ª edición se echa en falta por su gran realismo y autenticidad, a pesar de ser algo más largo. Pero siempre se puede adaptar una cosa de una edición a la otra haciendo unos "apaños".

Pero lo realmente bueno de la 2ª edición (felicitaciones a GDW de parte de los Máster) es el NPC: aquí son todos muy muy rápidos y fáciles de generar. Esto, junto con la mayor sencillez y mejor presentación del juego, convierten a este desconocido juego de rol en un atrayente sistema para cualquier campaña militar más o menos moderna y seria (aunque esto último depende de los jugadores y sus ganas de guerra).

## ADAPTACION A TWILIGHT: 1968

Como hemos dicho al principio, es un sistema que permite adaptaciones a otras épocas y lugares no tan hipotéticos como su background sugiere. Aquí presentamos la adaptación al mundo de "Platoon", "Johnny Rambo" y "Apocalipsis Now": Vietnam.

En Vietnam, donde todo bicho viviente puede ser tu enemigo, donde las unidades que combatieron escasamente llegan al 15%, la mayoría del tiempo sólo se sudaba y la acción se contaba en horas de combate y no en meses, Twilight se presta formidablemente para empezar la diversión.

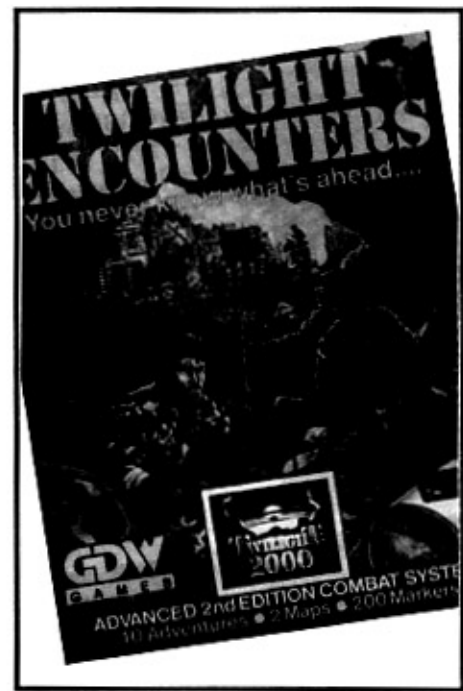
Como se puede suponer, hay algunas diferencias entre Europa y Asia, entre 1968 y 2000. Incluso en la terminología utilizada hay cambios: Victor Charlie es V.C. (Viet Cong); el M203 no existe y en cambio se utiliza un Blooper (se pueden utilizar las características del HK-69); es casi obligatorio ponerse una frase en el casco (EJ: "Kill a Commy for mummy", "Ain't Got any Reason To Let you Live boludo pendejo")...

Para utilizar todos los personajes (y todas sus características) es conveniente efectuar cambios menores:

**RADS.** Los niveles de radiación se convierten en niveles de drogadicción:

01-10 RADS: dependencia muy ligeros (algún "canuto" de vez en cuando)

11-25 RADS: vicio total en drogas blandas. Posibilidad baja de necesidad de "algo más fuerte"



26-35 RADS: esnifes, jeringuillas y potes de nieve blanca indispensables en la mochila

36-50 RADS: conexión intravenosa con botellín de disolución de "ácidos" al 25%

51-60 RADS: te quedan 24 horas de vida

## Equipo del soldado en Vietnam:

- Casco de acero, 1 Kevlar Flak Jacket
- Correaes, 2 Cinchas, Uniforme, Mochila Alice
- 2 Cantimploras de 1/2 L.
- 1 Machete de Selva, 1 Cuchillo de Campaña
- 12 Granadas, 1 M-16 A2, 5 cargadores 5.56N, 3 x (1D6 + 100) balas
- Raciones para 1 semana MRE
- 100 Pastillas para potabilizar el agua. Equipo personal de First Aid.
- 1 Cuerda de 50' de longitud
- Artículos para la limpieza del M-16 A2 (Gunsmith) + Aceite de armas
- 1 Pico-pala plegable
- 1 1 + 1d3 LAW
- 1 Poncho
- 1 Cinta del 7.62 N

## Equipo opcional (SP se saca 25% o menos en 1d100)

- 1 + 1d4 cintas de 7.62 N
- 4 Bengalas de colores (no necesitan lanzador)
- 1d4 de libros para culturizar al soldado.
- 1 juego de calcetines de recambio
- 1 Parka para la lluvia (Guerrero + Pantalones)
- 2 Minas claimore
- Baterías para la radio
- Artículos de higiene: jabón, cepillo de dientes...
- 1d6 Granadas 40 mm para el blooper

## Si el soldado lleva la M-60 (conocida como "la cerda")

-No lleva el M-16 A2 ni su munición pero lleva una M-60 y dos cintas adicionales

## Si es oficial:

- 1 M1911 A1 con 4 cargadores con ACP

## Tropa Especial:

- 1 Booper con 25 granadas de 40 mm
- Rata de túnel. Además: 1 M1911 A1 con 4 cargadores (sólo para bajitos)

## Nacionalidad. Todos USA. Se tira en la tabla siguiente para el origen:

- 01-40: Negro
- 41-50: Chicano
- 51-60: Puertorriqueño
- 61-70: Italiano
- 71-73: Polaco
- 64-75: Judío
- 76-00: Blanco (96-00: Ku Klux Klan)

## Sistema clon:

Es un sistema para la rápida sustitución de las bajas: se usa todo el personaje, equipo, skills... pero con diferente nombre.

## Sistema F.N. (Familia Numerosa)

Es otro sistema para la rápida sustitución de las bajas: los cambios son en el nombre y la edad (Edad - 1d4)

## Limpieza del arma:

Después de cada 300 disparos, se deberá limpiar el arma (EASY: AGILITY) para prevenir la corrosión. Si no se hace, el fumble es 91-100.





## TWILIGHT: 2000

## COCHINA GUERRA

*Unas reglas para tres realidades cotidianas de un soldado en la Tercera Guerra Mundial: neurosis de combate, sexo y estupefacientes.*

Por Fernando Castañeda Agulló

El uso de estas reglas requiere la adición de un atributo nuevo, Poder de Voluntad (WIP) y un nuevo skill, Psicólogo Militar (PSI). WIP es igual a  $(10 - coolness) \times 2$ . PSI puede adquirirse a mitad de coste como MEd, siendo así Psicólogo Militar una nueva especialidad del branch Medical. El Psicólogo Militar, además, tiene 20 en MEd. Para el reparto de puntos en la generación de PJ, PSI es ME.

#### A- NEUROSIS DE COMBATE

Siguiendo a cualquier situación en que debía tirarse coolness y a cada combate (acumulativamente), debe tirarse en porcentaje coolness  $\times 10$ . Si la tirada es superior, el PJ suma 1D6 puntos hacia 100. Cuando llega a esta cifra su coolness baja un punto, los que sobren de 100 se mantienen y vuelve a empezar hasta llegar a 100 otra vez. Si la tirada es inferior a coolness  $\times 10$ , el PJ acumula 1D6 puntos hacia 100 de neurosis de combate (NC). Además la muerte de un compañero añade automáticamente 3D6 y la de alguien con una relación más estrecha, entre 4 y 5D6, a discreción del árbitro.

A partir de 90, los tiros y la cuenta de NC la lleva el árbitro sin que el PJ pueda saber su estado. Cuando los puntos de NC llegan a 100 el PJ sufre NC y esta se manifestará en la próxima situación de peligro para su vida en que se encuentre, y no antes. El comportamiento en combate de un PJ con

NC se determina con 1D6:

- 1- El PJ se rinde y queda fuera de control del jugador hasta que está en situación de seguridad. En el próximo combate volver a tirar.
- 2- El PJ se vuelve Berserk (a lo ADD o ASI/SI). El PJ está obligado a cargar contra el enemigo más cercano buscando cuerpo a cuerpo. Si manejaba un arma pesada o media seguirá disparando frenéticamente hasta que agote la munición o estropee el arma, entonces cargará. Un PJ berserk tiene coolness 0. Volver a tirar en la próxima situación de combate, pero un 1 será berserk, no rendición.
- 3-6- El personaje sufre un colapso nervioso. Durante todo el combate "dudará" como si su coolness fuera 12. Un oficial puede obligarle a volver al combate pasando en porcentaje su Rank number  $\times 10$  (escoger el mayor). De todas formas ese PJ está listo: cuando acabe la refriega se acurrucará en el suelo, incapaz de cualquier acción por sí mismo. Otro PJ que le sea conocido y se acerque a él con cuidado y mimo podrá alimentarlo. En cualquier guerra este personaje volvería a casa. Desgraciadamente en T 2000 no hay retaguardia a la que volver.

#### B- CURA Y PREVENCIÓN

Cuando un PJ ya está en NC no dejan de aplicarse las consecuencias de ésta hasta que sus puntos de NC vuelven a bajar a 0. Esto significa que el PJ está curado. Si el PJ aún no ha llegado a 100 en NC,

puede ser tratado igualmente pero será a efectos preventivos. Los puntos de NC pueden descender pero también aumentar.

Es perfectamente posible para un PJ estar cerca de 100 en ambos NC y puntos de bajar coolness. Los cambios se aplican según se verifican. Hay cuatro formas de prevenir y/o curar NC, todos ellos acumulables.

##### a) Psicólogo Militar

Tratar NC hasta 39 es EAY, hasta 79 AVG y más de 80 DIF. Cada tirada de PSI con éxito después de una sesión de dos horas resta 2D6 puntos. Como máximo 5D6 por semana, es decir la tercera sesión de una semana sólo restará 1D6 puntos. PSI sirve para curar y para prevenir.

b) Cada semana de total tranquilidad en que el PJ se sienta seguro, se recupera 1D6. Cura y previene.

c) Por cada contacto sexual voluntario se recupera 1D6 puntos con 3D6 como máximo semanal. Sólo previene.

##### d) Drogas.

Cada toma de heroína, cocaína, alucinógenos o borrachera monumental reduce 1D10. Sólo previene. Excepto la heroína que también "cura".

#### C- SIDA Y ETS

En un mundo sin antibióticos, falto de higiene y con ejércitos y merodeadores recorriendo Europa, por fuerza en cada contacto debe haber un posibi-

lidad de coger el SIDA o una ETS.

## a) SIDA

Las cifras expresan la posibilidad en tantos por cientos de infectarse.

Contacto con civiles: Polacos 12%; NA a Franceses, Españoles y Belgas; Alemanes RFA 10%; Alemanes RDA 7%; Resto europeos 5%; Norteamericanos 11%; Otros 3%.

Contacto con militares: USA y Canadá 13%; Pacto de Varsovia 2%; Polacos 9%; RFA y Dinamarca 7%; Británicos y Holandeses 9%; RDA 4%; Franceses y Belgas 6%; Españoles y demás europeos 3%.

Modificadores: Heroínómanos +10%; Homosexuales +6%; Prostitutas +6%.

## b) ETS

Para todos los países.

Contacto con: Prostituta / Homosexual 70%; habitante de ciudad 8%; en campamento militar 12%; campo 4%.

## c) Infección

Si la enfermedad está presente se aplican las reglas de T 2000 sobre infecciones.

## SIDA

Nº de infección: 40. Si el PJ no resulta afectado es portador. Diagnóstico: DIF. Error: no hay SIDA. Tratamiento: Anoidamol. Efectos: el PJ adquiere automáticamente cualquier enfermedad con la que entre en contacto. Además dos niveles de fatiga permanente. Número de recuperación: 320. Curso: se manifiesta tras la CON del PJ meses.

Anoidamol: Primer tratamiento eficaz contra el Sida. Se descubrió en el Instituto Español de Estudios sobre la Inmunidad (IEEI). Se llamó anoidamol. Debido a la guerra ha dejado de fabricarse desde 1999, pero todavía puede haber partidas en algún sitio. El anoidamol añade 200 al tratamiento.

## ETS

Nº de infección: 50. Diagnóstico: VESY. Error: no. Tratamiento: antibióticos positivo / negativos. Efectos: un tiro de recuperación mensual. Un nivel de fatiga por cada tiro fallado. Curso: se manifiesta 1D6 días después. Número de curación: 180.

## D- ANTICONCEPTIVOS

Precios (para calidad 1):

3 preservativos (S/R) 15\$

Caja anticonceptivos (1 mes - C/S) 50\$

Píldora abortiva (una) (R/NO) 120\$

Para saber la calidad tirar un 1D10. El resultado por 10 es la posibilidad de fallo, excepto para calidad 1 que tiene posibilidad 0. Los precios son para calidad 1. Para calidad inferior, dividir el precio para 1 por la calidad real.

## E-DROGAS

Toma es cada ocasión en que se consumen drogas, independientemente del número de dosis. Dosis es la cantidad mínima para que el narcótico haga algún efecto.

DROGA	Efecto/dosis	Efecto en skill/dosis	Efecto horas
Heroína (C/R)	-1D10 NC	-15%	28-CON
Cocaína (C/S)	-1 nivel fatiga	+5%	6 horas
Alucinógenos (S/R)	-4 INT, -1 AGL	-20%	24-CON
Opiáceos (V/C)	-1 INT, -1 AGL	-5%	20-CON
Anfetaminas (S/R)	+2 STR, +2 BCDam	Basados en STR	6 horas
	-2 niveles de fatiga	+20%	
DROGA	Número de adicción	Precio por dosis	
Heroína	10	100\$	
Cocaína	5	50\$	
Alucinógenos	7	70\$	
Opiáceos	1	10\$	
Anfetaminas	5	85\$	

BIO y FRM se pueden usar para reconocer y cultivar plantas aprovechables para producir drogas. Con CHIM se pueden producir drogas elaboradas si se cuenta con el laboratorio necesario (R/R).



## Adicción

El árbitro o el jugador deberán llevar cuenta de las tomas que hace un PJ. Después de cada toma hay una posibilidad de que el PJ se haga adicto. Esa posibilidad es igual a (Nº de tomas x Nº de adicción) - WIP. Por cada día de abstinencia (sin al menos una dosis) un PJ adicto sufrirá todas las consecuencias negativas de una dosis de esa droga más todas las positivas al revés. Sólo la falta de Heroína aumenta puntos de NC.

## Desintoxicación

Hay dos formas de desintoxicarse: por abstinencia y por cuidado médico.

Abstinencia: la posibilidad de desintoxicación tras un abstinencia mínima de (10 x Nº de adicción) días es igual a (WIP + 100) - (Meses de adicción + 2 x Nº de adicción). La posibilidad mínima es de 1%. Se puede hacer un tiro diario hasta tener éxito. Cuidado médico: igualmente después de una abstinencia mínima de (10 x Nº de adicción) días, el PJ tiene una posibilidad de desintoxicarse igual

a (WIP + 100 + MEd Skill) - (Meses de adicción + 2 x Nº de adicción). Con una posibilidad mínima del 1% y un tiro diario.

Un PJ desintoxicado ya no es un adicto y no sufre los efectos de la abstinencia.

## F- EMBARAZO

Dejando aparte los jugadores salvajes, aunque siempre realistas en una guerra, las reglas para rebajar NC mediante contacto sexual, presuponen alguna forma de conquista y aproximación (o el uso extensivo de prostíbulos, con sus inconvenientes sanitarios) con reglas desarrolladas por el árbitro. Las de James Bond 007, están bastante bien. Sino, "seducción" puede ser un atributo o un skill y hallarse con dados o con medias de otros atributos. Esto, naturalmente, da mucha ventaja a los PJ femeninos (es de sobra sabido la pérdida de escrúpulos que se experimenta en una partida de rol). Para compensarlo va este último grupo de reglas, imprescindible en un juego realista como **Twilight 2000**.

La posibilidad de caer embarazada en cada contacto (de suyo idóneo para ello) es del 50% si no se tomó ninguna precaución o éstas fallaron. La PJ embarazada sufre un nivel permanente por cada mes a partir del cuarto.

Cualquier herida en el abdomen, las graves en la cabeza y pecho o las críticas en las extremidades suponen un aborto automático y la posibilidad de causar la muerte del PJ igual a los puntos de daño que excedan de ese tipo de herida. Un MEd: AVG en los primeros cinco minutos reduce esa posibilidad a la mitad.

Tanto el parto como un aborto provocado, en un quirófano y con instrumental adecuado es MEd: ESY. Con instrumental de campaña es un nivel más difícil. El árbitro debería establecer un tiempo de recuperación para el PJ afectado adecuado al caso.



# RICARD IBÁÑEZ,

## AUTOR DE AQUELARRE

Realizan la entrevista Xavi Garriga y  
Luis D'Estrées

*Se dice, se habla, se comenta, que  
Joc Internacional va a sacar un nuevo  
juego. Se dice que va a ser un juego de  
producción nacional; se habla de que  
está basado en tradiciones y leyendas  
de este país, se comenta que está  
escrito por nuestro viejo colaborador*

**Ricard Ibañez.**

*Arrinconamos a Ricard detrás de un  
par de cervezas para que nos explique  
que hay de cierto en todo ello.*

**TROLL:** ¿Cómo se llama el juego y cual es su  
temática?

**RICARD:** Su nombre es Aquelarre, el juego de  
rol demoníaco medieval. Está ambientado en la  
Península Ibérica, durante la Baja Edad Media de  
las leyendas populares. Nos encontramos así con  
Meigas, Lobisomes, Follets y por supuesto, con el  
Diablo.

**T:** ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en el juego?  
**R:** Tuve las primeras conversaciones con Joc In-  
ternacional en Marzo de 1989, les presenté el  
proyecto del juego unas semanas más tarde, nos  
pusimos de acuerdo y empecé a trabajar. En total,  
habré invertido casi un año y medio en la confec-  
ción del juego.

**T:** ¿Por qué Joc Internacional y tú habéis guar-  
dado tan en secreto la creación del juego?

**R (sonriendo):** Bueno, ya conoces el viejo refrán:  
"No vendas la piel del oso antes de cazarlo".

**T:** ¿Qué puntos destacarías del juego?

**R:** La Magia y el Bestiario. Para confeccionar el  
sistema de magia consulté varios grimorios y de  
hecho saqué de ellos la mayor parte de los hechizos.  
He intentado que la magia del juego sea lo  
más parecido posible a la magia de la época..., o  
a como se imaginaba la gente que era la magia.

Respecto al Bestiario, las criaturas que aparecen  
en él están todas ellas sacadas de los cuentos y las  
leyendas de diversas partes de la península. Que  
nadie espere ver orcos o profundos.

**T:** ¿Cómo son los personajes de los jugadores y cual  
es su objetivo en el juego?

**R:** Los personajes vienen determinados por su  
profesión. Hay quince profesiones, pero ningún  
PJ puede acceder a todas ellas: dependen directa-  
mente de su posición social.

Los PJs no parten "en busca de aventura" como

en otros juegos. El objetivo de un PJ de Aquelarre  
es limitarse a sobrevivir en medio del mundo que  
le toca vivir. Se podría decir que la aventura les sale  
al encuentro.

Otra motivación importante para un PJ puede  
ser el dinero. Si se utilizan las reglas de Rentas y  
Gastos, un PJ de origen campesino tiene que hacer  
muchos esfuerzos para mantener a su familia. Por  
contra, un noble segundón raras veces dispondrá  
de suficiente capital para vivir de acuerdo con su  
rango.

**T:** ¿El juego lleva incorporado un background  
histórico, o los Directores de Juego deberán docu-  
mentarse por su cuenta?

**R:** Hay todo un capítulo dedicado a la vida cotidia-  
na en la Edad Media. Aparte de la ya clásica lista de  
artículos varios con sus precios, se incluyen cosas  
como el mobiliario de las casas, la vestimenta de la  
gente, la dieta o las costumbres horarias. La inten-  
ción del juego es ofrecer un ambiente medieval lo  
más riguroso posible.

**T:** Siendo un juego medieval-fantástico, ¿Qué  
importancia tiene el combate?

**R:** Por supuesto, el combate es importante en todo  
juego de ambiente medieval: la época se caracte-  
riza por la brutalidad y el uso de la fuerza como  
origen del poder. Sin embargo, y al contrario de  
otros juegos, todo el sistema no gira en torno al  
combate, sino en la ambientación. Además, el  
combate es peligroso: es muy fácil salir de un  
combate con heridas y para curarlas se necesita  
tiempo y reposo. Los PJ deberían pensarlo dos  
veces antes de entablar combate.

**T:** Siendo el juego de ambiente "medieval-demo-  
niaco", ¿Qué papel desarrolla la religión? ¿Tienen  
los clérigos poderes especiales, como exorcizar o  
bendecir?

**R:** Rotundamente no. En la mayor parte de las  
leyendas medievales la figura del clérigo (en espe-  
cial si pertenece al Alto Clero) se nos presenta  
como un hombre egoísta que muchas veces pacta  
por su cuenta con el Diablo. Existe, sin embargo,  
la posibilidad de rezar a los ángeles de Dios, e  
incluso de realizar milagros, en contraposición a la  
magia demoníaca.

**T:** ¿En qué formato aparecerá el juego?

**R:** Está previsto editarlo en formato libro, como ya  
es habitual en los productos de Joc Internacio-  
nal. Respecto a las ilustraciones interiores, los  
dibujantes han procurado respetar lo más posible  
el estilo de la época.

**T:** ¿Están previstas ya las primeras extensiones?

**R:** Sí. Ahora estoy trabajando en una nueva serie de  
módulos enlazados que formarán una campaña.  
Igualmente está prevista una extensión sobre la  
magia y el demonio (ampliando la lista de hechizos)

**T:** ¿La creación de este juego es un hecho aislado,  
o bien es el primero de una serie de juegos?

**R:** Sinceramente, no me lo he planteado. De todos  
modos, no me seduce la idea de ser un "Croc"  
español.

**T:** ¿Está prevista la posibilidad de traducir el juego  
a otros idiomas?

**R:** ¿No creéis que es un poco pronto para hablar de  
eso?

**\*NdE:** Croc es un creador de juegos de rol que  
empezó por libre con Bitume. Posteriormente y  
en colaboración con otras firmas de juegos inde-  
pendientes ha creado numerosos juegos más entre  
los que se destacan Animonde y su última  
creación, In Nomine Satanis/Magna Veritas.



## RUNEQUEST:

HOJA COMPLEMENTARIA  
DE PERSONAJE

*Una ayuda de juego destinada a aquellos jugadores que prefieren recordar los rasgos de personalidad de su personaje en vez de unos datos numéricos. Una propuesta para recuperar el gusto por la interpretación en los juegos de rol...*

Por Juan Ignacio Burriel Lobo



Releyendo un artículo publicado en vuestra revista, sobre **Jonathan Tweet** (autor del **Ars Mágica**) con el que tuve la suerte de poder hablar durante las jornadas de **JESIR**, encontré el motivo que me ha llevado a realizar esta hoja de **Rune Quest**. **Jonathan** clasifica, con todo el buen criterio que puede tener una clasificación, los juegos de rol en tres generaciones.

Los juegos de rol de la primera generación "basaban todo su sistema de juego en cientos de miles de tablas, resolviendo cualquier problema con una tabla", en los que queda incluido el **Dungeons & Dragons** que utiliza un montón de dados diferentes.

Los juegos de la segunda generación "se distinguen por una mayor racionalización del sistema de juego. Se introduce el mismo tipo de dados D10, D6; el énfasis está en el realismo." Entre ellos pone al **Rune Quest**, **Traveller** y **Rolemaster**.

Los de la tercera generación "se caracterizan por la importancia que se dedica a la información sobre el universo de juego, a la trama de cada aventura y a la personalidad de los personajes." Nombra al **MERP** (?) y al **Shadowrun**.

Pues bien, acaba de aparecer un nuevo grupo de juegos de rol que no me atrevo a incluir entre los de la tercera generación. Me refiero a esos juegos, donde los dados se ven de uvas a peras y lo verdaderamente importante es el ambiente y la personalidad del personaje. Entre ellos se encuentra el **Príncipe Valiente** y otros más, desconocidos para casi todo el mundo.

¿A qué viene todo esto? Pues es muy sencillo. Casi todos los esfuerzos que he realizado para mejorar el **Rune Quest**, van en dos direcciones. Una, es en el sentido de que el **RQ** no es todo lo

que debiera de la segunda generación. Me explicó: nadie me negará que aunque es uno de los juegos más realistas que hay, tiene muchos cabos sueltos y si quieres jugar seriamente, faltan un montón de habilidades. La otra dirección en la que me he dirigido es en dar cada vez más importancia a la personalidad de los jugadores, a sus ambiciones y objetivos. Esto queda patente en la hoja que he hecho, que paso a explicar inmediatamente.

Esta hoja se ha diseñado pensando en un problema que encuentran los másters al reanudar una partida que tenían abandonada desde hace algún tiempo, o para aquellos que tengan jugadores veletas a la hora de trabajar la personalidad del personaje. Pues bien, esta hoja servirá como "recordatorio" para los jugadores algo olvidadizos, para delimitar más a los personajes y darles más vida.

Los **datos personales** son autoexplicativos. Cuando pongo cabeza, pecho, cintura, etc., en principio es para dejarlos en blanco e irlos rellenando a lo largo de la vida del personaje con datos como: Cabeza: cicatriz de oreja a oreja, o Manos: falta un dedo en la mano der. y datos de ese tipo. Si juegas con mutantes, te servirá de referencia rápida: Manos: tres. Los másters muy exigentes, pueden utilizarlo para anotar la talla de esa parte del cuerpo. Así, un enano quizá no pueda ponerse la armadura de un humano, pero si la talla se lo permite, puede aprovechar el casco o los guanteletes.

En las **características personales** veréis que he cambiado **personalidad** por **poder** (odio el término **PER**. Aunque si os gusta cambiad la hoja), y he incluido dos nuevas "características":

**Honor**: representa el honor y la fama de un

personaje en función de sus actos. Esta característica varía entre -100 y 100 siendo el -100 lo más H... P... y C... que se puede ser y viceversa. Inicialmente esta característica siempre empieza en 0 salvo excepciones que comentaré en otras entregas. Cuando un personaje realiza una acción de extraordinario valor y arrojo: salvar a un compañero arriesgando la propia existencia, donar a alguna institución de confianza algo **realmente valioso** para el personaje, etc., aunque no haya ningún testigo. Una vez realizada una acción de este tipo se tirará un D100, si el resultado es mayor que el honor actual se subirá (o bajará, según el caso) de 1D6-1.

Con esta característica el personaje puede influenciar en los PNJs, conseguir información, alojamiento o trato deferente. Se aplican unos modificadores por la distancia entre el lugar donde se hace la tirada y el lugar más cercano donde se haya realizado una "hazaña", más el modificador por el tiempo transcurrido: a más tiempo entre la hazaña y la utilización del honor más malus.

Distancia entre el lugar del hecho y la tirada de dados en Km:

10 Km: -5; 30: -10; 60: -15; 100: -20; 150: -25; 300: -30; 600: -40; 1000: -50; 2000: -60; +: -70 de malus.

Tiempo transcurrido en días:

1 día: 0; 7: -2; 14: -5; 30: -10; 2º mes: -15; 6º: -20; 1 año: -25; 5: -30; 25: -40; 100 años: -50 de malus.

La otra característica que he introducido, es la **Voluntad**, y es que estaba harto de ver como para hacer esfuerzos heróicos, los personajes dependen una y otra vez de la constitución, independientemente de su personalidad. ¿Os imagináis a



Elric haciendo un esfuerzo según las reglas de RQ? ¡Jamás! Por esta razón sugiero esta característica.

La voluntad se calcula tirando 3D6. Por lo tanto tiene un mínimo de 3, pero su máximo es 21.

El uso de la voluntad no se limita a los esfuerzos heroicos, tiene más utilidades. Por ejemplo: cuando se hacen guardias de noche, resulta que los personajes nunca se quedan dormidos. ¿Que pasa? ¿Acaso no son humanos? En estos casos y según lo cansados que estén se puede aplicar un modificador de \*3, \*4 6 \*5, tirar un D100 y si la tirada es superior: K.O. También se puede usar para resistir torturas, aunque lo recomiendo más para los PNJs que para los jugadores. Si alguien piensa que, de todas formas, la constitución es importante, lo que puede hacer es la media entre CON y VOL y utilizar ese valor para las tiradas.

Subir la VOL se da en contadas ocasiones. Un personaje no subirá la voluntad más de 3 ó 4 puntos en toda su vida suponiendo que se dedicará exclusivamente a ello. El que se tenga una oportunidad para subir la voluntad, es algo que concede el máster cuando el jugador ha realizado con éxito una tirada de voluntad realmente importante y que sea motivo de un cambio de personalidad en el jugador.

En esos casos el personaje mejorará su voluntad en 1D2-1.

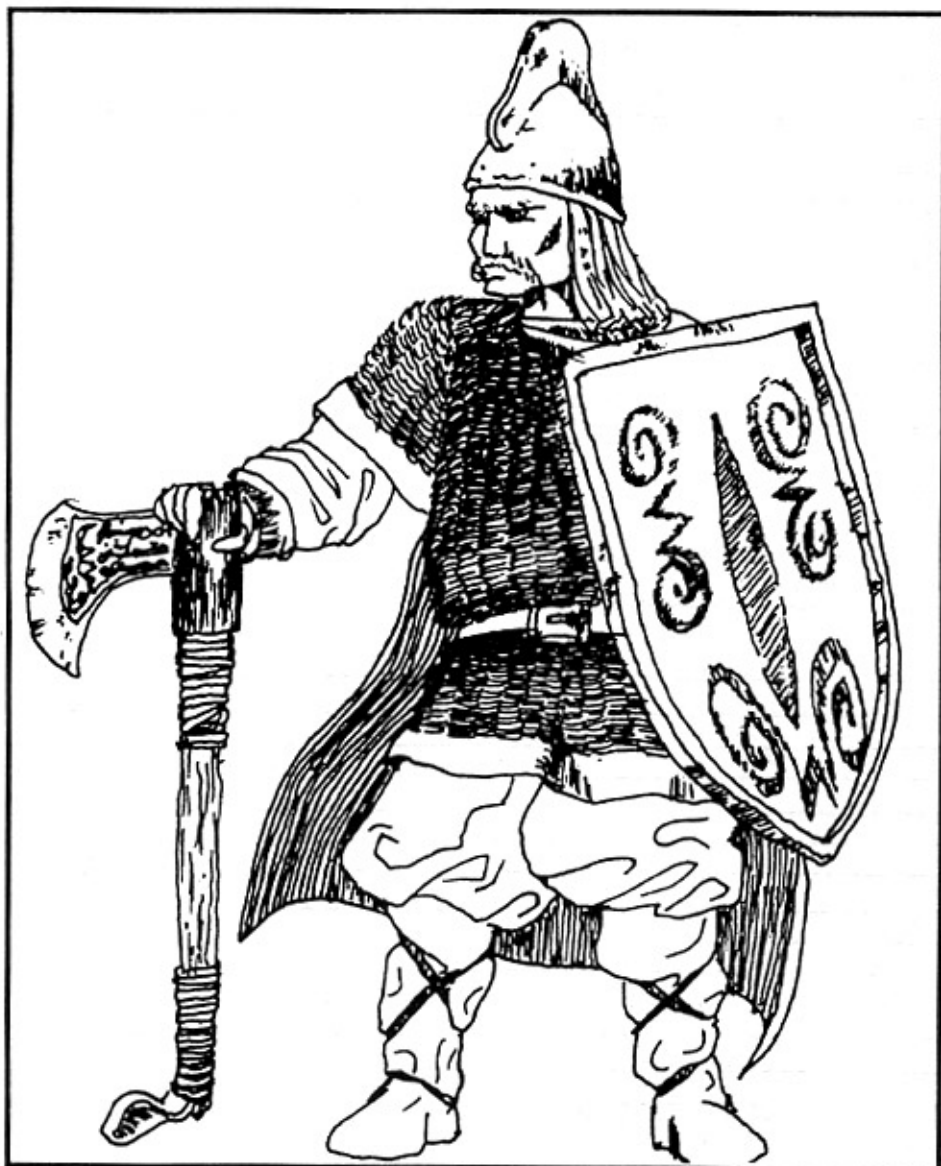
La personalidad requiere pocas explicacio-

nes: hay que poner un número que ha de estar entre el 1 y el 10. Por ejemplo: Trabajador/Vago...10 significa que es más vago que un Hobbit después de comer.

El resto está claro ¿No?

Como reseña final, quiero comentar que una forma de jugar al RQ es sólo con esta hoja. Eso sí, el máster tiene que tener una cierta experiencia para poder tener en mente (o en chuleta) las habilidades más importantes de cada jugador. Es el juego de rol puro. Los jugadores no tienen que tirar ningún dado en absoluto, ni tendrán conocimiento exacto de los porcentajes de sus habilidades. Se meterán en la piel del personaje y narrarán sus acciones, mientras el máster hace a escondidas las tiradas pertinentes y les describe el resultado de las mismas. Esta forma de jugar enfatiza el rol y la personalidad del personaje, a la vez que (si el máster lo hace bien) agiliza el juego y le da más colorido. En lugar del típico: le pego -¡un 03!- creo que es un crítico, ¡mira en la tabla! ¡sí! ¡le pegué!, le he hecho 9 puntos de daño más un dado de cuatro... un 2, ¡fenómeno! ¡11 puntos! Se puede jugar con un: le atizo con golpe de todas mis fuerzas -y el máster- ¡vaya golpe! le clavó la espada justo por la ranura del hombro, cortándole el brazo con un tajo salvaje, la arteria sajada te salpica sangre como un grifo...

En fin es otra manera de jugar, que a mi me ha dado grandes satisfacciones.



## 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



## DATOS PERSONALES

## JUEGOS FATUOS

NOMBRE DEL JUGADOR: _____	Edad: _____
Nombre: _____	Ojos: _____
Alias: _____	Piel: _____
Patria: _____	Altura: _____
Raza: _____ Cultura: _____	Peso: _____
Religión: _____	Cabeza: _____
Magia: _____	Pecho: _____
Estado: _____ Nº Hijos: _____	Cintura: _____
Clan: _____	Pies: _____
Prof. pers.: _____	Manos: _____
Prof. padre: _____	Pelo: _____
Prof. madre: _____	Especial: _____

## CARACTERISTICAS PERSONALES

FUERZA	CONST.	DESTREZA	TAMAÑO	INTEL.	PODER	APARIEN.	HONOR	VOLUN.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PD: ____ PM: ____ PF: ____ MOV: ____ M.DAÑO: ____ M.DES: ____ + M.TAM: ____ = ____								

## PERSONALIDAD

1	10		1	10	
Optimista	/	Pesimista	Trabajador	/	Vago
Activo	/	Pasivo	Sensible	/	Bruto
Buenazo	/	Cruel	Blando	/	Duro
Romántico	/	Amargado	Confiado	/	Desconfiado
Amable	/	Antipático	Tranquilo	/	Nervioso
Curioso	/	Indiferente	Generoso	/	Egoísta
Abierto	/	Introvertido	Apasionado	/	Frío
Prudente	/	Fanfarrón	Valiente	/	Cobarde
Educado	/	Zafio	Paciente	/	Impaciente
Obediente	/	Rebelde	Honesto	/	Deshonesto
Leal	/	Desleal	Sobrio	/	Excéntrico
Indulgente	/	Vengativo	Alegre	/	Melancólico
Violento	/	Pacífico	Serio	/	Bromista

## MOTIVACION

Objetivos a corto plazo: \_\_\_\_\_

Objetivos a largo plazo: \_\_\_\_\_

Compañero/a ideal: \_\_\_\_\_

Postura religiosa: \_\_\_\_\_

Prejuicios raciales, religiosos, etc.: \_\_\_\_\_

Lo que más teme: \_\_\_\_\_

Lo que nunca haría: \_\_\_\_\_

Color: \_\_\_\_\_ Ropa: \_\_\_\_\_

Comida: \_\_\_\_\_ Bebida: \_\_\_\_\_ Animal: \_\_\_\_\_

TESTAMENTO: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# VEHICULOS CTHULHU

Por Xavi Carrasco

Los asiduos jugadores de Cthulhu hemos podido comprobar extrañados la poca oferta de vehículos que existe en las reglas del juego básicas y a menudo hemos suspirado aburridos al comprobar que nuestro enésimo personaje (también la alta mortandad de investigadores en Cthulhu es nuestra cruz) sólo podía comprar el archiconocido Ford T. La razón de este artículo es sencillamente la de alegrar un poco la monótona vida del investigador y que éste pueda disfrutar al volante de algún coche importado o efectuar emocionantes persecuciones en moto...

## Motocicletas

### Moto Clyno-Vickers (GB)

Construida a partir de 1910.  
Velocidad max: 40 Km/h.  
Velocidad med: 20 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 1  
Autonomía: 6L de Gasoil, 75 Km.



### Moto Frera HP (I)

Construida a partir de 1917.  
Velocidad max: 65 Km/h.  
Velocidad med: 30 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 1  
Autonomía: 6L de Gasoil, 85 Km.



### Moto D.K.W (G)

Construida a partir de 1922.  
Velocidad max: 100 Km/h.  
Velocidad med: 80 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 1  
Autonomía: 6L de Oil, 75 Km.



**Precios:** Una motocicleta de hasta 4 años de antigüedad le costará al investigador la mitad del precio de un coche nuevo. Una motocicleta de 4 años de antigüedad costará la mitad de un coche usado. Independientemente de si la motocicleta que se desea comprar es nueva o usada, si ésta es de construcción extranjera (importada) su precio se incrementará en un 10%. Ej: si compramos un D.K.W! en Estados Unidos en 1922, nos costará 500\$, más 50\$ adicionales por ser de importación, o sea un 10% de su coste en 1922. Nota: Si deseamos que nuestra motocicleta aumente su capacidad de pasaje podemos insertarle un sidecar, con ello podremos llevar un pasajero adicional. Pueden encontrarse sidecares para todos los modelos de motocicletas que aquí se suministran, al coste adicional del 20% del precio de la motocicleta.

### Torpedo Isdotta Fraschini (I)

Construida a partir de 1906.  
Velocidad max: 45 Km/h.  
Velocidad med: 22 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 4  
Autonomía: 40L de Oil, 198 Km.  
Precio: Lujo (1906-10), nuevo (1911-14), usado (1915-21)

### Renault (F)

Construida a partir de 1911.  
Velocidad max: 40 Km/h.  
Velocidad med: 20 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 4  
Autonomía: 35L de Oil, 225 Km.  
Precio: Lujo (1911-15), nuevo (1916-19), usado (1920-27)

### Citroen I (F)

Construida a partir de 1916.  
Velocidad max: 50 Km/h.  
Velocidad med: 25 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 3  
Autonomía: 30L de Oil, 240 Km.  
Precio: Nuevo (1916-20), usado (1921-30)

### Ford T (USA)

Construida a partir de 1916.  
Velocidad max: 65 Km/h.  
Velocidad med: 30 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 4  
Autonomía: 30L de Oil, 312 Km.  
Precio: Nuevo (1916-20), usado (1921-30)



FORD T

### Hispano Suiza (E)

Construida a partir de 1920.  
Velocidad max: 80 Km/h.  
Velocidad med: 40 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 5  
Autonomía: 30L de Oil, 300 Km.  
Precio: Lujo (1920-24), nuevo (1925-28), usado (1929-30)

## Automóviles

### Benz "Ideal" (G)

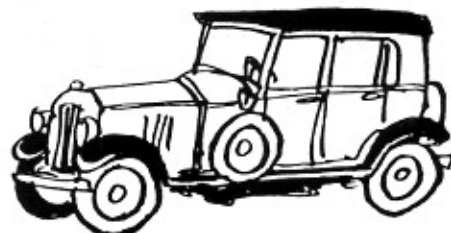
Construida a partir de 1900.  
Velocidad max: 35 Km/h.  
Velocidad med: 18 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 2  
Autonomía: 25L de Oil, 90 Km.  
Precio: Lujo (1900-04), nuevo (1905-07), usado (1908-15)



BENZ  
IDEAL

### Limousine Marchand (USA)

Construida a partir de 1904.  
Velocidad max: 45 Km/h.  
Velocidad med: 22 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 4  
Autonomía: 30L de Oil, 160 Km.  
Precio: Lujo (1904-08), nuevo (1909-12), usado (1913-19)



HISPANO SUIZA

## Rolls-Royce (GB)

Construida a partir de 1925.  
Velocidad max: 90 Km/h.  
Velocidad med: 40 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 5  
Autonomía: 40L de Oil, 320 Km.  
Precio: Lujo (1925-29), nuevo (1930)

## Buick (USA)

Construida a partir de 1927.  
Velocidad max: 80 Km/h.  
Velocidad med: 40 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 5  
Autonomía: 40L de Oil, 375 Km.  
Precio: Nuevo (1927-30)

## Camiones

### Fiat Libia (I)

Construida a partir de 1911.  
Velocidad max: 40 Km/h.  
Velocidad med: 20 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 17  
Carga: 1500 Kgs (sólo con 2 pasajeros)  
Autonomía: 80L de Oil, 150 Km.  
Precio: Camión pequeño (1911-15), usado (1916)

### Thornycroft (GB)

Construida a partir de 1913.  
Velocidad max: 40 Km/h.  
Velocidad med: 20 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 22  
Carga: 3000 Kgs (sólo con 2 pasajeros)  
Autonomía: 50L de Oil, 150 Km.  
Precio: Camión grande (1913-17), usado (1918-1928)

### Fiat (I)

Construida a partir de 1916.  
Velocidad max: 40 Km/h.  
Velocidad med: 20 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 11  
Carga: 1200 Kgs (sólo con 3 pasajeros)  
Autonomía: 90L de Oil, 270 Km.  
Precio: Camión pequeño (1916-20), usado (1921-30)  
Nota: Fue utilizado como ambulancia

### Daimler (G)

Construida a partir de 1916.  
Velocidad max: 50 Km/h.  
Velocidad med: 25 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 22  
Carga: 4000 Kgs (sólo con 3 pasajeros)  
Autonomía: 70L de Oil, 210 Km.  
Precio: Camión grande (1916-20), usado (1921-30)

### Ford (USA)

Construida a partir de 1917.  
Velocidad max: 70 Km/h.  
Velocidad med: 30 Km/h.  
pasajeros (Incl. Conductor): 8  
Carga: 600 Kgs (sólo con 2 pasajeros)  
Autonomía: 80L de Oil, 240 Km.  
Precio: Camión pequeño (1917-21), usado (1922-30)



FIAT



THORNYCROFT



FIAT LIBIA



DAIMLER



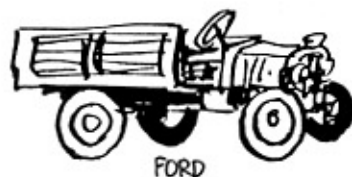
BUICK



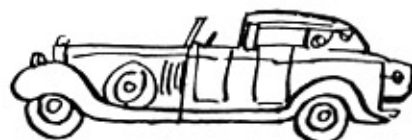
CITROËN



RENAULT



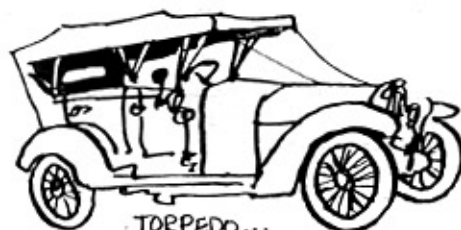
FORD



ROLLS-ROYCE



LINOUSINE...



TORPEDO...



FORGE

WARRHAMMER  
ROGUE 40,000 TRADER

EN CASTELLANO



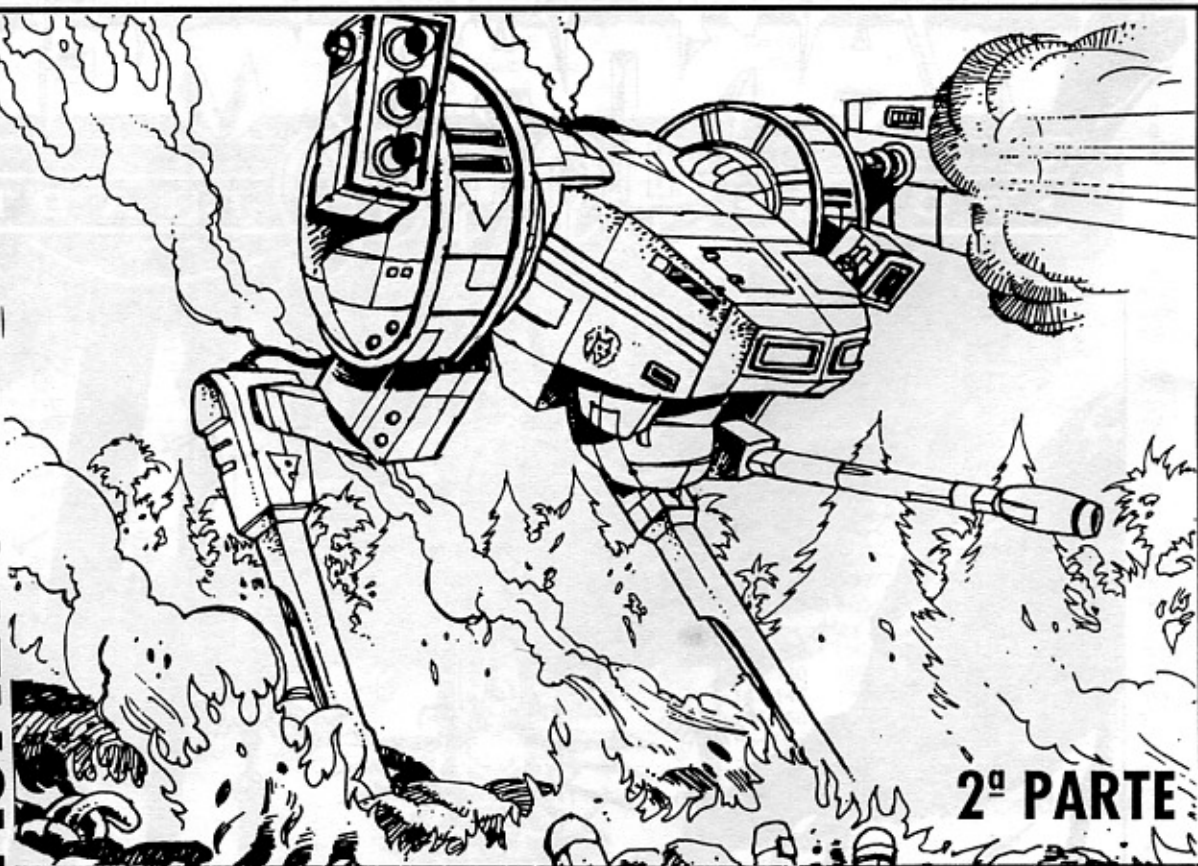
PROXIMAMENTE



Fundadores, 9,  
Tel. 256 48 47

28028 MADRID

# ESCENARIO CITYTECH SITUACION DE COMBATE T2 ASALTO EN BULUN



## 2ª PARTE

Por Jaime Molina

1. Cada una de las fuerzas contendientes de ambos bandos está preparada para su uso por un jugador, como mínimo. De este modo, las fuerzas Davionenses (Los Comandos de McKinnon y la Compañía de Blindados Alpha) pueden ser controladas por un mínimo de dos jugadores. Cada Fuerza está designada por un número que corresponde a cada jugador. En caso de que participen más jugadores, cada Compañía de BattleMechs deberá dividirse en Lanzas; las compañías de vehículos deberán dividirse en secciones, y los Batallones de Infantería en Compañías.

2. Condiciones de Victoria Generales: El bando vencedor en conjunto se determinará en base a quien haya ganado el número mayor de Situaciones; si las tres situaciones son ganadas por el mismo bando, este obtendrá una Victoria Decisiva; si un bando gana dos de las tres Situaciones, el bando obtendrá una Victoria Marginal. El bando que haya obtenido un total de PV mayor al final del juego de las tres situaciones podrá desplazar el resultado final una categoría en su favor, en base al siguiente esquema:

Victoria Decisiva Davionense

Victoria Marginal Davionense

Empate

Victoria Marginal Capelense

Victoria Decisiva Capelense

Por ejemplo, el bando Davionense gana dos de las situaciones y el bando Capelense gana la restante. Las tropas de la Confederación han obtenido a pesar de sus dos derrotas un total mayor de puntos de victoria. El resultado de Victoria Marginal Davionense se convierte en un Empate.

La descripción de cada categoría de victoria siguiente indica las repercusiones de la batalla en

el transcurso de la campaña por la captura del planeta, desde el punto de vista del Comandante Davionense:

**Victoria Decisiva Davionense:** Las tropas de la Casa Davion conseguirán limpiar el resto de la ciudad con mayor facilidad gracias al rápido avance en el área Sur de la ciudad obtenido. De hecho, al oír la noticia de la rápida caída de una de las mayores ciudades fortaleza en el planeta es muy posible que la repercusión en la moral de las otras guarniciones Capelenses sea decisiva. Has acelerado la captura de Tikonov en varias semanas con esta victoria. De regreso a la Federación de Soles te espera una promoción y un título nobiliario. Buen trabajo.

**Victoria Marginal Davionense:** La ciudad caerá tras un par de semanas más de dura lucha. Las bajas en ambos bandos han sido considerables, pero dentro de lo previsto. Has conseguido mantener el calendario de la invasión, pero por poco margen; no esperes más que las felicitaciones mínimas del alto mando. Desde luego, este no es el resultado que se espera de una unidad de élite como el 7º de Lanceros, pero has conseguido la victoria.

**Empate:** Tras poco más de un mes de encarnizados combates callejeros, Bulun quedará en manos Davionenses. Las pérdidas en ambos bandos serán elevadas. Para los Capelenses, el resultado de la batalla será grave, pero se tratará de una derrota ya prevista. Para la Federación de Soles, se tratará de un serio contratiempo en el programa de Invasión. Esta campaña prometerá aún ser muy larga. No esperes una promoción en varios años.

**Victoria Marginal Capelense:** Es posible que Bulun quede en manos Davionenses, pero eso será dentro de casi dos meses y no serán las unidades a tu mando las que acaben la limpieza de la ciudad. Dentro de una o dos semanas serás relevado del mando y enviado a retaguardia para

un período de descanso. Tras ello llegará un nuevo destino, pero no esperes ni promociones ni tener un número similar de tropas a tu mando. Tendrás que esforzarte durante muchos años para limpiar esta mancha de tu expediente, por que es realmente grande.

**Victoria Decisiva Capelense:** No has conseguido los objetivos asignados. No está demasiado claro si Bulun será capturado o no, por el resto de tropas Davionenses, que por el fracaso en el acceso Sur a la ciudad están enfrentándose a fuerzas muy superiores y sufriendo graves bajas. Las unidades bajo tu mando han sido sangradas y han tenido que enviarse a retaguardia. Se trata de un desastre. Bienvenido a la infantería.

3. Las tropas Capelenses que defienden la ciudad tienen ordenes de defenderla hasta el último hombre. Cualquier unidad de infantería puede provocar incendios en cualquier edificio en el que se encuentre permaneciendo un Turno de Juego completo sin moverse ni emprender ningún ataque y efectuando una tirada de 9+. El jugador o jugadores que controlen las unidades Capelenses deben utilizar sus tropas de forma fanática, sin tener en cuenta el número de bajas. Al final del juego de cada una de las Situaciones, el bando Capelense puede pedir refuerzos de infantería (tropas que serán extraídas de otros puntos de la ciudad). A su elección, el bando Capelense podrá iniciar el juego de las Situaciones 2 y 3 con 1 Batallón de Infantería normal (armado con Fusiles de Asalto o Ametralladoras) o dos Secciones de Infantería Mecanizada (armadas con Fusiles de Asalto, Ametralladoras o Láseres Portátiles) o una Sección de Infantería Aeromóvil (armada con cualquier tipo de armamento). Este contingente de refuerzos puede pedirse en la Situación 2, en la Situación 3 o en las dos, y podrá desplegarse en el área de juego junto con las tropas designadas para la Situación.



4. En la Situación 2 el bando Davionense puede pedir apoyo de una unidad de Aerodeslizadores de Asalto que está efectuando un asalto anfíbio desde el Este por mar. Ya que esta maniobra de flanco de los aerodeslizadores Davionenses no tiene como objetivo apoyar el asalto Sur, el jugador Davionense perderá un grado de Victoria si utiliza este refuerzo adicional. El grupo de refuerzo destacado en su ayuda será de una sección de 4 Aerodeslizadores de Asalto Falcon. Podrán entrar junto a las unidades indicadas para la Situación 2. Este refuerzo podrá utilizarse en una Situación o la otra, no en las dos.

5. 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 (Piloteaje 5, Disparo 5).

## FUERZAS CONTENDIENTES EN LAS TRES SITUACIONES

### FEDERACION DE SOLES (CASA DAVION)

#### ELEMENTOS DEL 7º GRUPO REGIMENTAL DE COMBATE - 7º DE LANCIEROS DE CRUCIS

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

##### LANZA MEDIA RYDER

Piloto: Teniente Karl Ryder  
 Battlemech: CRD-3R *Crusader*  
 Habilidades:  
 Piloteaje: 5  
 Disparo: 3  
 Piloto: MechWarrior Iskora Chipende  
 Battlemech: PXH-1K *Phoenix Hawk*  
 Habilidades:  
 Piloteaje: 5  
 Disparo: 4  
 Piloto: MechWarrior Ernst Lang  
 Battlemech: RFL-3N *Rifleman*  
 Habilidades:  
 Piloteaje: 4  
 Disparo: 3  
 Piloto: MechWarrior Henrik Dekker  
 Battlemech: WSP-1A *Wasp*  
 Habilidades:  
 Piloteaje: 5  
 Disparo: 4

#### FUERZA 2: ELEMENTOS DE LA COMPAÑIA BLINDADA PESADA ALPHA DEL BATALLON DUNNIGAN DEL 7º GRC

Sección Able (Mando de la Compañía)  
 Able Leader  
 Comandante del Vehículo: Teniente George Batton  
 Vehículo: Tanque Pesado *Demolisher*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 4  
 Disparo: 3

Estado Funcional del Vehículo: El *Demolisher* del Tte. Batton recibió una descarga de CPP en los combates con las unidades blindadas Capelenses

que intentaban romper el bloqueo. Una de las ruedas tractoras fue dañada, por lo que el *Demolisher* dispone de -1PM. El blindaje lateral izquierdo está reducido en 10 casillas.

Able 2  
 Comandante del Vehículo: Sargento Paula Wollop  
 Vehículo: Tanque Pesado *Von Luckner*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 5  
 Disparo: 3

Estado Funcional del Vehículo: El *Von Luckner* de la Sargento Wollop está en perfecto estado.

Able 3  
 Comandante del Vehículo: Sargento Phil Rhea  
 Vehículo: Tanque Pesado *Demolisher*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 6  
 Disparo: 6

Estado Funcional del Vehículo: El *Demolisher* del Sargento Rhea recibió fuego concentrado de láseres y cañones automáticos de dos carros de combate Capelenses en un combate cerca de la ciudad. A pesar de que Rhea y su tripulación destruyeron a sus adversarios, el último disparo de láser de uno de sus oponentes penetró en el habitáculo de tripulación y mató al conductor y a los dos asistentes artilleros. Rhea y el artillero jefe fueron los únicos supervivientes. A pesar de que el *Demolisher* recibió tripulantes de reemplazo y reparaciones mínimas, el rendimiento del carro y su tripulación ya no son veteranos, se han resentido. El blindaje de la torreta está reducido a 15 casillas, el blindaje frontal está reducido a 29 y el blindaje lateral derecho a 20. Uno de los AC/20 tiene su sistema de control de fuego averiado; deberá aplicarse un modificador de +2 a la Tirada para impactar de cada disparo.

Able 4  
 Comandante del Vehículo: Sargento Muhammad Walker  
 Vehículo: Tanque Pesado *Von Luckner*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 4  
 Disparo: 4

Estado Funcional del Vehículo: El AMLA/10 del *Von Luckner* del Sgto. Walker tiene una avería en el sistema eléctrico de ignición de los misiles de largo alcance, que provoca que alguno de ellos no sea lanzado. Tras efectuar la Tirada para Impactar, deberá efectuarse una tirada de 1D6 para determinar el número de misiles que no fueron disparados. Tras deducir el resultado de 10, deberá consultarse la columna de la Tabla de Impactos de Misiles más próxima (en caso de estar dos igualmente próxima hacia abajo).

Sección Baker  
 Baker Leader  
 Comandante del Vehículo: Teniente Werner Memock  
 Vehículo: Tanque Pesado *Demolisher*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 4  
 Disparo: 4

Estado Funcional del Vehículo: El *Demolisher* del Tte. Memock está en perfecto estado.

Baker 2  
 Comandante del Vehículo: Sgto. Lily Langtry

Vehículo: Tanque Ligero de Apoyo *Hunter*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 5  
 Disparo: 5

Estado Funcional del Vehículo: El *Hunter* de la Sgto. Langtry tiene problemas menores en el circuito de control de disparo del lanzallamas posterior. Deberá efectuarse una tirada de dos dados antes de efectuar la Tirada para Impactar normal. Con un resultado de 9+, el disparo de lanzallamas causará tan solo 1 Punto de Daño.

Baker 3  
 Comandante del Vehículo: Sgto. Eddie Vraak  
 Vehículo: Tanque Ligero de Apoyo *Hunter*  
 Habilidades de la Tripulación:  
 Conducción: 5  
 Disparo: 4

Estado Funcional del Vehículo: El *Hunter* del Sgto. Vraak está en perfecto estado de funcionamiento.

Notas: Los elementos de la Compañía de Blindados Alpha son los sobrevivientes de los combates de la unidad en las cercanías de Bulun cuando cierto número de vehículos blindados e infantería Capelense intentaron romper el bloqueo de contención el día anterior. Son tropas experimentadas en combate urbano, por lo que se ha decidido utilizarlos aún con las bajas que han sufrido (la totalidad de vehículos de la tercera sección y uno de los de la segunda recibieron demasiados daños como para utilizarlos en combate).

#### FUERZA 3: 1234ª COMPAÑIA DE INFANTERIA AEROMOVIL

Sección A (Mando de la Compañía - 1ª Sección de Asalto)  
 Comandante de la Sección: Capitán Robert Duball  
 Sección Aeromovil Estándar de 21 hombres  
 Armamento: Láseres Portátiles

Sección B (2ª Sección de Asalto)  
 Comandante de la Sección: Sgto. Martha Evander  
 Sección Aeromovil Estándar de 21 hombres  
 Armamento: AMCA Portátiles

Sección C (Sección de Apoyo)  
 Comandante de la Sección: Sgto. William Toll  
 Sección Aeromovil Estándar de 21 Hombres  
 Armamento: Ametralladoras

Notas: La 1234ª Compañía de Infantería Aeromovil acaba de ser asignada como refuerzo a las tropas Davionenses que asaltarán el acceso Sur. Aún no han entrado en combate desde que pusieron pie en el planeta, pero están ansiosos por zurrarle a alguien. Su comandante, el Capitán Duball, siempre encabeza a sus tropas en combate y todos sus hombres le seguirían hasta el infierno; se trata de uno de los oficiales de infantería aeromovil más competentes con los que cuenta el Regimiento. Deberá aplicarse una regla especial: todos los disparos efectuados por la Sección A podrán modificarse con un -2 a las Tiradas para Impactar. Si el Capitán Duball resulta muerto, todos los ataques de cualquiera de las secciones

de la compañía se modificarán con un +1. El Capitán Duball resultará muerto si se obtiene un resultado de 10, 11 ó 12 cada vez que la sección A sufra bajas (o cuando sea totalmente aniquilada).

## CONFEDERACION DE CAPELA (CASA LIAO)

### ELEMENTOS DEL REGIMIENTO DE EXPLORADORES ACORAZADOS MCGREGOR Y UNIDADES DE APOYO

#### FUERZA 5: 23º BATALLON DE INFANTERIA MECANIZADA, 1º REGIMIENTO INFANTERIA 'BULUN'

##### 1ª COMPAÑIA

Sección A (Mando del Batallón)  
Comandante: Coronel Chester Chung  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Fusiles de Asalto

Sección B  
Comandante: Teniente Wanda Fish  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Láseres Portátiles

Sección C  
Comandante: Teniente Guillermo Lopez  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Láseres Portátiles

##### 2ª COMPAÑIA

Sección A  
Comandante: Capitán Joanna Sturm  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Ametralladoras

Sección B  
Comandante: Tte. Miles Phu  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: AMCA Portátiles

Sección C  
Comandante: Tte. Quain Peg  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Ametralladoras

##### 3ª COMPAÑIA

Sección A  
Comandante: Capitán Lynn Jones  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Láseres Portátiles

Sección B  
Comandante: Sgto. Monk Davies  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: Láseres Portátiles

Sección C  
Comandante: Sgto. Hannibal Hayes  
Sección de Infantería Mecanizada Estandar de 28  
Hombres  
Armamento: AMCA Portátiles

Notas: El Batallón de Infantería Mecanizada al mando del Coronel Chung es una unidad veterana, orgullosa de su historial y decidida a que su nombre brille tras esta batalla. A pesar de ello, las ordenes de resistir hasta el último hombre no han gustado nada a Chung. Intentara por todos los

medios salvar el máximo de vidas e incluso se retirará si cree que se avecina una masacre sin valor militar.

### (PARTE DE LA FUERZA 6): ELEMENTOS DE LA 12ª COMPAÑIA DE INGENIEROS AEROMOVILES 'TIKONOV'

Grupo de Infiltración A  
Jefe de Grupo: Sgto. Zeke Williams  
Sección Aeromovil Estandar de 21 hombres  
Armamento: Fusiles de Asalto, Cargas de Demolición Delta (Ver más abajo)

Grupo de Infiltración B  
Jefe de Grupo: Sgto. Horacio Lowenbratt  
Sección Aeromovil Estandar de 21 Hombres  
Armamento: Fusiles de Asalto, Cargas de Demolición Delta (Ver más abajo)

Notas: Estos dos grupos de ingenieros aeromoviles han sido entrenados en tácticas de infiltración y demoliciones. Las cargas de demolición Delta pueden emplazarse en cualquier edificación y este recibirá 50 Puntos de Daños. También es posible efectuar un asalto cuerpo a cuerpo contra cualquier BattleMech o vehículo e intentar emplazar la carga. Para ello, el Grupo de Infiltración deberá moverse durante la Fase de Movimiento, al hexagono que contiene el blanco del ataque, con la carga. Una vez resueltos todos los disparos contra la unidad, esta podrá intentar emplazar la carga. Deberá obtener un resultado de 10+ con dos dados para tener éxito (podrá aplicarse un modificador de +3 si el BattleMech se encuentra desconectado o el MechWarrior está inconsciente). Si lo consigue, la carga hará explosión inmediatamente. Si el blanco de la carga es un BattleMech, este recibirá los 50 Puntos de Daños en una u otra Pierna (utilizar la tabla de Localización de Impactos: Patadas). Si el blanco es un vehículo, se determinará el área afectada mediante la Tabla de Localización de Impactos: Vehículos utilizando la columna correspondiente a Laterales. Sea cual sea el resultado del ataque, el Grupo de Infiltración recibirá 1D6 de bajas adicionales tras el ataque.

Cada Grupo de Infiltración cuenta con dos Cargas de Demolición Delta en las Situaciones 2 y 3.

Las Cargas Delta también pueden emplazarse antes del inicio del juego de cualquier Situación (excepto la primera). El jugador que controle a estas unidades simplemente deberá anotar el numero de identificación del hexagono en el que se encuentra la Carga y podrá hacerla estallar en cualquier Turno de Juego en la Fase de Combate. Si el blanco del ataque es un BattleMech, la Potencia Destructiva de la Carga se dividirá en grupos de 5 y se utilizará la Tabla de Localización de Impactos Edificios, en la sección de *Disparos desde Pisos Inferiores*, para determinar que área del BattleMech es afectada por cada grupo de impactos. Si la carga se emplaza en un edificio, este encajará parte de la Potencia Destructiva de la Carga, como esta descrito en *CityTech*. Por supuesto, si las Cargas Delta se utilizan de este modo, las unidades de infiltración no contarán con ellas. Los grupos de infiltración podrán emplazar sus cargas al principio del juego de cualquier situación en cualquier hexagono de todos los tableros de juego, aunque el hexagono se encuentre detrás de las líneas Davionenses.

Los ingenieros aeromoviles Capelenses son una unidad experimental casi inexistente en el resto de fuerzas armadas Capelenses; tan solo debe haber un puñado de Compañías en todas las fuerzas

armadas de la Confederación. A parte de su experiencia (las unidades se formaron con los más expertos soldados aeromoviles) se trata de soldados altamente motivados. No necesitaban la orden de combatir hasta el último hombre - se disponían a hacerlo igualmente.

#### FUERZAS DAVIONENSES:

Fuerza 2: Ninguna unidad  
Fuerza 3: Ninguna unidad

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

#### FUERZAS CAPELENSSES:

Fuerza 5: Ninguna unidad

#### SITUACION 2: ASALTO AL ACCESO SUR

27 DE SEPTIEMBRE, 05.55 HORAS (TST): Poco antes del amanecer del 27 de Septiembre, las tropas de asalto Davionenses designadas para el empuje inicial contra Bulun ya habían alcanzado sus posiciones de partida para su avance sobre la ciudad. El ataque se desarrollaría simultáneamente desde el Norte, desde el Este y desde el Sur; un ataque de flanco se llevaría a cabo desde el mar, mediante una fuerza de aerodeslizadores que se aproximaría desde el Oeste. Golpeando rápidamente desde todas las direcciones, el mando Davionense esperaba reducir la resistencia de la ciudad mediante un ataque de saturación y la confusión resultante. Lo único que preocupaba realmente al mando Davionense era la existencia de las torres defensivas y los altos muros que rodeaban Bulun. En el acceso Sur, los Comandos de McKinnon y el resto del grupo de asalto se preparaba para irrumpir en la ciudad, después de que McKinnon y su Lanza de Mando silenciaran la Torre de Defensa en un golpe de mano nocturno. Las tropas Capelenses a las que había tocado la responsabilidad de defender el acceso, frustradas por la pérdida de la torre, estaban preparando para dar la bienvenida a los *Federatas* con todo lo que tenían - incluyendo a unos cuarenta ingenieros aeromoviles dispuestos a hacer sangrar a los asaltantes ...

#### FUERZAS DAVIONENSES:

Fuerza 1: Completa  
Fuerza 2: Completa  
Fuerza 3: Completa

#### DESPLIEGUE:

Todas las Fuerzas Davionenses entran en el área de juego por el borde Sur. Si el bando Davionense decide utilizar la sección de aerodeslizadores de asalto, estos deberán entrar en el área de juego también por el borde Sur, 2D6 Turnos de Juego después de la decisión de pedir estos refuerzos.

#### FUERZAS CAPELENSSES:

Fuerza 4: Completa

Fuerza 5: Completa  
Fuerza 6: Completa

#### DESPLIEGUE:

Las Fuerzas Capelenses pueden desplegar en cualquier hexagono en el interior de la ciudad. Las Cargas de Demolición Delta pueden colocarse en cualquier hexagono del área de juego (incluso fuera de la ciudad, en cualquier hexagono entero), y el bando Capelense podrá hacerlas estallar en el primer Turno de Juego o cualquiera de los subsiguientes (siempre que haya un grupo de



infiltración activo y con Línea de Vista no obstruida al hexágono en el que está situada la carga). Las fuerzas Capelenses sitúan sus unidades (incluyendo las Cargas Delta) en los tableros de juego primero.

**REGLAS ESPECIALES DE SITUACION:** En el combate histórico, McKinnon consiguió destruir en su golpe de mano previo, la Torre de Defensa del acceso Sur, lo que hizo todo mucho más fácil. Por supuesto, si este no fué el resultado de la Situación 1, la Torre de Defensa estará plenamente operacional. Del mismo modo, las unidades que resultaron destruidas en el transcurso del juego de la Situación 1 no intervendrán en el juego de la Situación 2. Se trata de un combate diurno.

**CONDICIONES DE VICTORIA:** El bando Davionense gana si consigue abrirse paso por el acceso Sur y limpiar el área de tropas Capelenses. Para conseguirlo, deberá eliminar o inmovilizar todos los BattleMechs, unidades de infantería y la Torre de Defensa (si esta no fué destruida en la Situación 1) o, alternativamente, obligar al bando Capelense a retirarse. Las tropas Capelenses se retirarán cuando: a) No dispongan de BattleMechs operacionales (todos hayan sido destruidos o inmovilizados), b) la Torre de Defensa haya sido destruida, y c) Las bajas de infantería superen el 50%. El bando Capelense gana si consigue destruir o inmovilizar a la totalidad de BattleMechs y Carros de Combate Davionenses (los Aerodesliza-

dores de refuerzo NO CUENTAN contra este total), momento en el cual el resto de tropas Davionenses se retirarán. No hay límite de Turnos de Juego; el juego proseguirá hasta que uno de los bandos se retire.

## SITUACION 3: MANIOBRAS CON FUEGO REAL

29 DE SEPTIEMBRE, 16.15 HORAS (TST): El asalto Davionense progresó con éxito total en sus fases iniciales. Los 'Mechs de los Comandos, apoyados por los blindados convencionales y la infantería aeromóvil desalojaron a los defensores Capelenses del muro y de los edificios próximos a estos, empujándolos hacia el interior de la ciudad. Cuando la acción se trasladó a las áreas totalmente urbanas alejadas del muro, la defensa Capelense se solidificó. Durante el 27 y la mañana del 28, los combates fueron despiadados. 'Mech contra 'Mech, vehículo contra 'Mech y fusilero contra fusilero, el barrio Sur de la ciudad se convirtió en un matadero que se tragaba a hombres y máquinas como si estos fueran astillas arrojadas a una hoguera. Eventualmente, los Capelenses fueron desalojados del sector y empujados al centro de la ciudad. Por el momento, las tropas Davionenses asignadas al asalto del acceso Sur habían cumplido su objetivo. Otras tropas de refresco llegarían en la mañana del 29 para aplastar los últimos focos de resistencia en el centro de Bulun. Por el momento, tan solo era necesario mantener las posiciones y esperar a que las tropas de refresco dieran el golpe

de gracia.

Pero la guarnición Capelense aún tenía garras. En el centro de Bulun, los restos de la guarnición se reagruparon y se dispusieron a lanzar un contraataque hacia el Sur y el Este, los barrios en que las tropas Davionenses habían progresado más. El acceso Norte a la ciudad había tenido mejor suerte, y por el momento aguantaba.

De este modo, los supervivientes Capelenses de la fuerza defensiva del acceso Sur lanzaron un contraataque contra las tropas de la Federación de Soles en el barrio Sur, que estaban convencidas de que Bulun ya había caído. La detonación de cargas de demolición Delta en varios puntos del barrio Sur, a veces muy por detrás de las líneas establecidas, marcaron el inicio del contraataque. Los Grupos de Infiltración de Ingenieros Aeromóviles situaron sus explosivos sin que ni un solo soldado Davionense se diera cuenta de su presencia. Para los Ingenieros Aeromóviles Capelenses, la maniobra de infiltración había transcurrido como si se tratara de un ejercicio. La batalla por el acceso Sur no había acabado en absoluto.

## FUERZAS DAVIONENSES:

Fuerza 1: Completa  
Fuerza 2: Completa  
Fuerza 3: Completa

**DESPLIEGUE:** Las fuerzas Davionenses pueden situarse en cualquier hexágono del área de juego, en el interior de la ciudad. No podrá situarse

**Speedy Pacheco**  
MODELISMO  
BARCELONA

**JUEGOS de ROL  
FIGURAS de PLOMO**

TODAS LAS FIGURAS  
DE JUEGOS SIN FRONTERAS

**MODELISMO**

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

más de una unidad por hexágono, y ningún vehículo o BattleMech podrá desplegarse adyacente a otro Mech o vehículo. Las fuerzas Davionenses sitúan sus unidades en los tableros de juego primero.

## FUERZAS CAPELENSES:

Fuerza 4: Completa  
Fuerza 5: Completa  
Fuerza 6: Completa

**DESPLIEGUE:** Las fuerzas Capelenses entran en el área de juego por cualquier hexágono del borde Norte. Las dos secciones de Ingenieros Aeromóviles pueden situarse en cualquier hexágono del área de juego, ocultos en cualquier hexágono que no sea de Terreno Abierto. Podrán efectuar disparos a quemarropa o atacar o moverse normalmente.

**REGLAS ESPECIALES DE SITUACIÓN:** El contraataque Capelense en el barrio Sur empezó bruscamente y de una forma letal para muchos soldados Davionenses. Al principio del juego de la Situación, el jugador Davionense deberá efectuar una tirada de 1D6. El resultado indicará el número de tripulaciones de vehículos convencionales que se encuentran fuera de sus vehículos cuando empieza el juego de la situación. Las tripulaciones de blindados que se encuentren fuera de ellos deberán invertir dos Turnos de Juego completos antes de moverse y atacar normalmente. Mientras se encuentren fuera de sus vehículos, podrá dispararse contra ellas sin ningún modificador. Cualquier resultado que provoque 5 Puntos de Daños o más, eliminará la tripulación y el vehículo. Cualquier ataque que cause 4 Puntos de Daños o menos no afectará a la tripulación.

Los grupos de infiltración pueden emplazar sus cargas Delta en cualquier hexágono del área de juego, e incluso pueden situarlas en la pierna de un BattleMech o en un vehículo. No podrán situarlas en ningún hexágono que contenga una unidad de infantería Davionense.

El jugador Capelense sitúa las cargas de demo-

lición y sus grupos de infiltración en los tableros de juego una vez el jugador Davionense ya ha desplegado. Puede anotar en un papel a parte donde se encuentran los grupos de demolición y las cargas Delta secretamente, y hacerlas estallar en el primer Turno de Juego o cualquiera de los subsiguientes (siempre que haya un grupo de infiltración activo y con Línea de Vista no obstruida al hexágono en el que está situada la carga).

El bando Capelense puede pedir y utilizar los refuerzos establecidos, utilizándolos desde el principio.

Las unidades eliminadas en la Situación 2 no podrán intervenir en el juego de esta situación.

**CONDICIONES DE VICTORIA:** El bando Davionense gana eliminando a más de un 50% del total de fuerzas Capelenses. El bando Capelense gana obligando a retirarse al bando Davionense. Este se retirará si no dispone de Mechs o vehículos operacionales, como en la Situación anterior. No hay límite de Turnos de Juego. Se trata de un combate diurno.

## Modelo: TANQUE PESADO VON LUCKNER

Tipo de Movimiento:	Orugas 75
Peso Total:	75 Toneladas
Velocidad de Crucero:	3
Velocidad de Combate:	5
Planta Motriz:	15
Factor de Potencia:	225
Tipo:	Fusión
Sistema de Control:	3.75
Generador:	
Amplificador de Potencia:	
Radiadores:	10 0
Estructura Interna:	7.5
Torreta:	2.25
Blindaje Total:	176 11

Localización	Casillas
Frontal	41
Lateral Derecho/Izquierdo	30/30

Posterior	30
Torreta	45

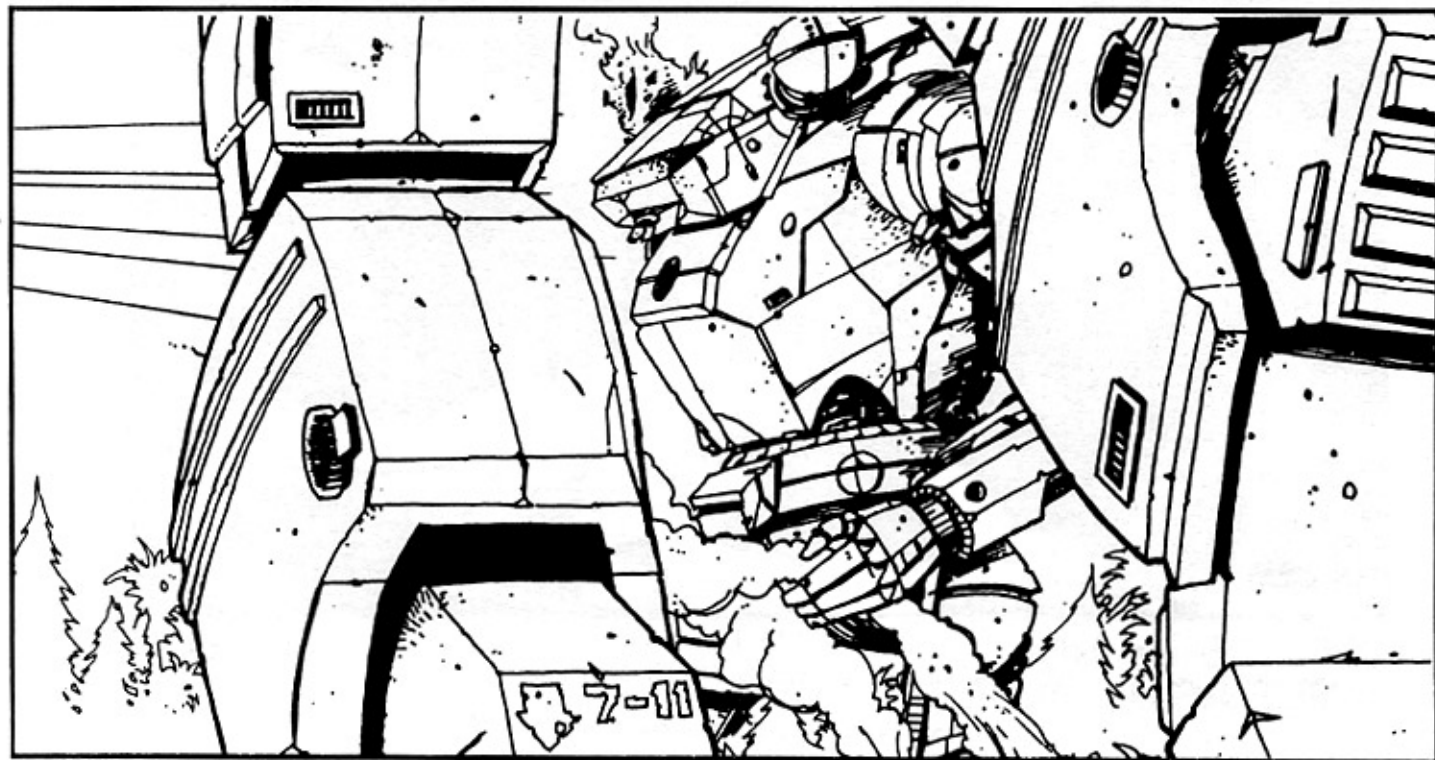
## Armamento y Municiones:

Tipo	Encaramiento
CA/20	Torreta 14
Munición AC/20: 15	Interior 3
AMCA/6	Torreta 3
AMCA/6	Torreta 3
Munición AMCA/6: 15	Interior 1
AMCA/4	Torreta 2
Munición AMCA/4: 30	Interior 1
AMLA/10	Posterior 5
Munición AMLA/10: 12	Interior 1

Notas acerca del Von Luckner y el resto de Mechs y vehículos: El *Von Luckner* es un blindado pesado que se encuentra en servicio principalmente en la Casa Davion, aunque este potente vehículo se encuentra en pequeñas cantidades en todos los Estados Sucesores. El resto de BattleMechs y vehículos se encuentran en *BattleTech*, *CityTech* y *La Zarpa del Zorro*. Opcionalmente, los jugadores pueden utilizar BattleMechs y vehículos de diseño propio u otros de los que se encuentran en *BattleTech* y *CityTech*.

## Nota Final:

Las tropas Davionenses (sin contar la sección de aerodeslizadores Falcon de refuerzo) totalizan 954 toneladas; por su parte, las tropas Capelenses totalizan 792 toneladas, aunque existen ciertos factores que no se han tenido en cuenta. Las Cargas de Demolición Delta y la capacidad de infiltración de los ingenieros aeromóviles no se ha tenido en cuenta, adjudicándoles su valor equivalente en toneladas de 30 por sección. Si los jugadores desean utilizar tropas especializadas de este tipo, probablemente deberán considerar que tienen un valor equivalente de 60 toneladas. Del mismo modo, la Torre de Defensa no se ha considerado en el total de toneladas capelense, aunque su valor equivalente puede ser de unas 70 toneladas. En conjunto, la Fuerza Capelense total debe tener un valor equivalente de unas 892 toneladas.







# NOS EQUIVOCAMOS EN LA FE DE ERRATAS...

En el artículo publicado en nuestro nº 23 titulado "Un capazo de errores", nuestro mecanografiador, sin duda influenciado por tanta errata, cometió unos errores de "picado" magistrales. Por ello, os incluimos esta brevísima fe de erratas de la fe de erratas de MERP. Y que sea la última vez...

Para facilitar la referencia de los errores, indicaremos página, columna, párrafo y línea donde se coló los patinazos dichosos.

Página 28, 1ª columna, 3er párrafo, 4ª línea: en vez de s's, lease sé.

Página 28, 2ª columna, después del 6º párrafo: aquí falta un párrafo. "En la misma página, la lista de dominio espiritual da a su sortilegio de nivel 8 el nombre de "señor de semejante" al principio, en el resumen de sortilegios de la lista y llama "dominio de semejante" al mismo sortilegio en la descripción de los mismos. Pónganse de acuerdo consigo mismos, ¡por favor!

Página 28, 3ª columna, 3er párrafo, 2ª línea:

donde pone Falcón debería poner Fuilcwian.

Página 28, 3ª columna, 6º párrafo, 4ª línea: se "volatilizó parte del texto que estaba entre "donde termina cada descripción..." y "... y el final de la...". El texto es el siguiente: "donde termina cada descripción de crítico, ya que en algunos hay una línea en blanco entre el principio de la descripción y el final de la misma,..."

Página 28, 3ª columna, 9º párrafo, 2ª línea: Vuela m. Falta indicar cuanto: Vuela 3 m.

Página 28, 3ª columna, 10º párrafo, 5ª (última) línea: "También el crítico 11-...". Error, se tiene que leer: También el crítico 111-116...

Página 29, 1ª columna, 7º párrafo, 1ª línea: En las páginas 180, 181 y 182, en vez de: las páginas 181, 181 y 182.

Página 29, 1ª columna, 11º párrafo, 6ª línea: En vez de "m" en lugar de m2, tendría que poner: aunque ponga m2 en lugar de m2."

Disculpen las molestias. Ya pueden volver a sintonizar con su juego de rol preferido.

# LAS TABLAS

*Y para que no nos tachéis de gandules, os ofrecemos una ayuda sin duda apreciada por todos los másters de El Señor de Los Anillos. Unas buenas tablas compilatorias que os permitirán resolver más cómodamente los complejos combates...*

Por Xavier Caselles

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

### AT1- Armas de filo

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm			Possible pifia		
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	11B	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

### AT2- Armas contundentes

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm			Possible pifia		
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

### AT- 7 Sortilegios de rayo

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	F	F	F	F	F
03-10	F	F	F	F	F
11-20	F	F	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
Max. resultados rayos de descarga					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
Max. resultados rayos de agua					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
Max. resultados rayos de hielo					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
Max. resultados relámpagos y rayos igneos					

### AT3- Armas a 2 manos

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm			Possible pifia		
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20B	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

### AT4- proyectiles

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm			Possible pifia		
09-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

### AT- 8 Sortilegios de bola

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-04sm	F	F	F	F	F
05-08	F	F	F	F	F
09-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
97-99sm	19D	18D	17D	16D	28D
100sm	22E	21E	20E	19E	34E

### AT- 5 Garras y dientes

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm			Ataque fallido		
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	1
51-55	0	0	0	0	2
56-60	1	0	0	1	4
61-65	1	1	1	2	5T
66-70	2	2	2	4	6T
71-75	3	3	3	5	8T
76-80	4	4	5	7T	9A
81-85	5	5	7T	9T	10A
86-90	6	6T	8T	10A	12A
91-95	6T	7T	9A	11A	13B
96-100	7T	8A	10A	12A	14B
101-105	7A	9A	11A	13B	15B
Max. resultados ataques animales pequeños					
106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D
Max. resultados ataques animales medianos					
121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E
Max. resultados ataques animales grandes					
136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E
Max. resultados ataques animales enormes					

### AT6- Agarrar y desequilibrar

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm			Ataque fallido		
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
Max. resultados ataques animales pequeños					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
Max. resultados ataques animales medianos					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
Max. resultados ataques animales grandes					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
Max. resultados ataques animales enormes					

### Modificadores

#### Modificadores del atacante

- + bonificación ofensiva sortilegios dirigidos (rayo).
- + bonificación ofensiva sortilegios de base (bola).
- + 20 si el blanco está en la zona central del sortilegio.
- + 20 si se prepara el sortilegio 4 asaltos.
- + 10 si se prepara el sortilegio 3 asaltos.
- + 0 si se prepara el sortilegio 2 asaltos.
- 15 si se prepara el sortilegio 1 asalto.
- 30 si se prepara el sortilegio 0 asaltos.

#### Modificadores segun distancia

- + 35 de 0 a 3 m
- 40 de 30,1 a 60 m
- 0 de 3,1 a 15 m
- 55 de 60,1 a 100 m
- 25 de 15,1 a 30 m
- 75 más de 100 m

#### Modificadores del blanco

- bonificación agilidad (si se da cuenta).
- 20 si encara un escudo al ataque (rayo)
- 10 a -60 si se pone a cubierto (tirada maniobra y decisión DJ) (rayo)
- 10 a -80 si se pone a cubierto (tirada maniobra y decisión DJ) (bola)

Otros: Decisión DJ, objetos, capacidades especiales.

### Modificadores

- \* bonificación ofensiva del atacante
- \* bonificación defensiva del defensor
- \* 15 ataque por el flanco.
- \* 20 ataque por la espalda (además de la bonificación de ataque por el flanco).
- \* 20 defensor sorprendido.



## AT9- Sortilegios básicos

Tirada	CO/CM	CE/C	SA
01-02sm	F	F	F
03-04	F	F	F
05-08	F	F	+70
09-12	F	F	+65
13-16	F	+45	+60
17-20	+45	+40	+50
21-24	+40	+35	+45
25-28	+35	+30	+35
29-32	+30	+25	+30
33-36	+25	+20	+20
37-40	+20	+15	+15
41-44	+15	+10	+5
45-48	+10	+5	0
49-52	+5	0	0
53-56	0	0	-5
57-60	0	-5	-10
61-64	-5	-5	-15
65-68	-5	-10	-20
69-72	-10	-15	-25
73-76	-25	-20	-30
77-80	-30	-25	-35
81-84	-35	-30	-40
85-88	-40	-35	-45
89-92	-45	-40	-50
93-96	-50	-45	-55
97-99sm	-65	-65	-65
100sm	-90	-90	-90

**Nota:** Los resultados numéricos de esta tabla son modificadores a la tirada de resistencia que debe realizar el blanco (ver tabla TTR). Una F significa fallo del sortilegio i deberá hacerse una tirada en la tabla FT3.

**Sortilegios de Canalización:** Si el blanco lleva armadura de cuero se utiliza la columna SA. Si lleva coraza o cota de malla, se modifica la tirada en -10.

**Modificadores según distancia**  
 +30 contacto -10 de 15,1 a 30 m  
 +10 de 0 a 3 m -20 de 30,1 a 100 m  
 0 de 3,1 a 15 m -30 100,1 m o más

**Modificadores del atacante**  
 + BO sortilegios de base  
 - nivel del sortilegio  
 +20 si se prepara el sortilegio 4 asaltos  
 +10 si se prepara el sortilegio 3 asaltos  
 0 si se prepara el sortilegio 2 asaltos  
 -15 si se prepara el sortilegio 1 asalto  
 -30 si se prepara el sortilegio 0 asaltos

**Modificadores del blanco**  
 -1Q a -30 si se pone a cubierto (tirada maniobra i decisión DJ).  
 +10 blanco estático (sin moverse en absoluto).

**Otros:** Decisión DJ, objetos, capacidades especiales.

## TTR Tiradas de resistencia

Nivel del blanco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
1	50	55	60	65	70	73	78	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

\* Para los sortilegios el nivel del ataque es el nivel de quien realiza el sortilegio.

\*\* Cada nivel del atacante por encima de 15 suma 1 a la tirada necesaria, cada nivel del blanco por encima de 15 resta 1 a la misma.

### Modificadores a la tirada de resistencia

+ la bonificación apropiada del blanco a la TR.  
 -90 a +70 modificación resultante de la tirada de sortilegio básico.  
 -50 blanco voluntario.

Otras: Decisión del DJ, sortilegio o capacidad especial.

## CST1- Características de las armas

Arma	Piña	Crítico principal	Crítico secund.	Alcance básico	modificaciones especiales
------	------	-------------------	-----------------	----------------	---------------------------

De filo (pueden usarse con escudo)					
Espada ancha	3	TA	—	—	—
Daga	1	PE(C)	—	5	-15 BO contra CM/CO.
Hacha	4	TA	—	5	+5 BO contra CM/CO.
Cimitarra	4	TA	—	—	-5 BO contra CM/CO, +5 demás.
Espada corta	2	TA	—	1	-10 BO contra CM/CO, +10 demás.
Látigo	6	PR(C)	TA(A)	—	-10 BO. Se puede usar a partir de 3 m

Contundentes (pueden usarse con escudo)					
Garrote	4	AP(D)	—	0,6	-10 BO
Maza	2	AP	—	1,5	—
Maza de combate	8	AP	PE(A)	—	+10 BO. Crítico B si hay piña.
Red	6	PR	—	3	tabla AT6, ataques medios.
Martillo de guerra	4	AP	—	3	+5 BO.

Asta 1 mano (tabla AT1 con escudo o tabla AT3 con un +10 a la BO)					
Jabalina	4	PE	—	9	-10 BO, se puede usar a partir de 1,5 m
Lanza	5	PE	TA(A)	6	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m.

Asta 2 manos (Tabla AT3)					
Lanza de caballería	7	PE	DE	—	+15 BO, crítico B si hay piña.
Alabarda	7	TA	PE	—	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m.

Armas a dos manos (no se pueden usar con escudo)					
Hacha de combate	5	TA	AP	—	+5 BO contra CM/CO, -5 demás.
Mayal	8	AP	PE	—	+10 BO, crítico C si hay piña
Bastón	3	AP	—	—	-10 BO
Espadón	5	TA	AP	—	—

Proyectiles (no pueden usarse cuerpo a cuerpo)					
Boleadoras	7	PR	AP(A)	12	-5 BO, crítico B si hay piña.
Arco compuesto	4	PE	—	22,5*	carga (1), o recarga (0) con -25 a la BO
Arco corto	4	PE	—	18*	Carga (1), o recarga (0) con -10 a la BO
Arco largo	5	PE	—	30*	Carga (1), o recarga (0) con -35 a la BO
Ballesta	5	PE	—	27	Carga (2), +20 a la BO hasta 15 m
Honda	6	AP(D)	—	15*	Carga (1), puede usarse con escudo

\* No es posible moverse con estas armas cargadas i listas para disparar.  
 \* Todas las armas que no son de proyectil pero tienen un alcance básico son tratadas como armas arrojadizas, a efectos de habilidades, cuando se usan como proyectiles.  
 Piña: Si la tirada del ataque, antes de aplicar los modificadores correspondientes, es menor o igual que el número indicado, el ataque falla y debe hacerse una tirada en la tabla de piñas correspondiente.  
 Alcance básico: Es una distancia en metros. El alcance corto del arma va desde 0,3 m hasta el alcance básico; el alcance medio (-25 a la BO) desde el alcance básico al doble del mismo; el alcance largo (-50 BO) del doble al triple del alcance básico; y el alcance máximo (-75 BO) del triple al cuádruple.

## CST2- Características de los animales

Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla de ataque	Crítico principal	Crítico secund.
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)*
Cuerno/cornillo/agujón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Agresión/agarrar/agachar/agarrar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Empujar/aplastar/golpear/porrazo	(Em) o (Go)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	—
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caida/aplastar**	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/palada***	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	—
Lucha libre/bloquear***	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	—

\*\*Sólo los ataques grandes y enormes obtienen el crítico secundario indicado.  
 \*\*Si un personaje cae, se tira por el ataque, sumando a la tirada el número de metros caídos y restando la agilidad del personaje. El tamaño del ataque es: 1 a 3 m pequeño; 3,1 a 15 m mediano; 15,1 a 30 grande; más de 30 enorme.  
 \*\*\*La BO es la suma de las bonificaciones de fuerza y agilidad.

## CST3- Características de los sortilegios

Sortilegios	Crítico principal	Crítico secund.	Modificadores especiales
Rayo de descarga	EL	—	+10 a la BO contra CM/CO
Rayo de agua	IM	—	-10 a la BO contra CO/CE
Rayo de hielo	IM	FR	-5 a la BO contra CO/CE
Rayo igneo	CA	—	—
Relámpago	EL	IM	+10 a la BO contra CM/CO
Bola de frío	FR	—	—
Bola de fuego	CA	—	—

### Crítico principal

Tipo de crítico producido por el ataque. Si hay una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que es posible obtener. Los críticos por encima del máximo se resuelven como si fuesen el máximo.

### Crítico secundario

Si se obtiene un crítico más alto que B (en las tablas CST1 y CST3) o más alto que A (en la tabla CST2), se produce un crítico de este tipo, además del principal. Este crítico será de dos niveles menos que el indicado en el resultado del ataque (tablas CST1 y CST3) o un nivel menos en la tabla CST2. En las tablas CST1 y CST2 se hacen tiradas separadas por cada crítico, en la tabla CST3 se hace una sola tirada de críticos.

CA calor	EL electricidad	FR frío	IM impacto	AP aplastamiento
TA tajo	PE perforación	DE desequilibrio		PR presa

## MT1- Maniobras de movimiento

Tirada	Abierta	Rutina	Fácil	Escasa dificultad	Media	Difícil	Muy Difícil	Extrem. Difícil	Locura completa	Aburrido
(-151)-(-101)	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100)-(-51)	10	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-50)-(-26)	30	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-25)-0	50	30	10	F	F	F	F	F	F	F
01-20	70	50	30	5	F	F	F	F	F	F
21-40	80	60	50	10	5	F	F	F	F	F
41-55	90	70	60	20	10	5	F	F	F	F
56-65	100	80	70	30	20	10	5	F	F	F
66-75	100	90	80	40	30	20	10	F	F	F
76-85	100	100	90	50	40	30	20	5	F	F
86-95	100	100	100	60	50	40	30	10	F	F
96-105	100	100	100	70	60	50	40	20	5	F
106-115	100	100	100	80	70	60	50	25	10	F
116-125	100	100	100	90	80	70	60	30	20	F
126-135	100	100	100	100	90	80	70	40	30	F
136-145	100	100	100	100	100	90	80	50	40	F
146-155	100	100	100	100	100	100	90	60	50	F
156-165	100	100	100	100	100	100	100	80	70	F
166-185	100	100	100	100	100	100	100	90	80	F
186-225	100	100	100	100	100	100	100	100	90	F
226-275	100	100	100	100	100	100	100	100	100	F
276 ó +	100	100	100	100	100	100	100	100	100	F

### Resultados

F: fracaso. Se debe realizar una tirada en la tabla FT4.  
 N°. Un resultado numérico indica 1) el porcentaje de la maniobra que se consigue realizar. Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra i que el personaje que realiza la maniobra conserva todavía un % de su actividad normal igual al número indicado - 100 en dicho asalto, o 2) la probabilidad de éxito completo, o 3) se reduce la actividad en 100 - el número indicado.

### Modificadores

+ bonificación de la habilidad que corresponda  
 -50 si aturdido -70 si derribado -30 si con una extremidad inutilizada.

## MT2- Maniobras estáticas

Tirada	General	Influencia/interacción	Leer runas/usar objetos	Percepción/rastrear	Trampas/cerraduras
-26 ó -	<b>Error garrafal:</b> Fracasas espectacularmente. Si es posible, tu acción estática tiene el efecto contrario del que te proponías.	<b>Error garrafal:</b> Tu descuido intento de coerción alucina a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.	<b>Error garrafal:</b> Las capacidades o sortilegios que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan i se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los sortilegios o capacidades contenidas en el objeto.	<b>Error garrafal:</b> No sólo no consigues ninguna información válida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.	<b>Error garrafal:</b> Si estas abriendo una cerradura, se te rompe la ganza, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.
-25 a 04	<b>Fracaso absoluto:</b> Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 a continuación).	<b>Fracaso absoluto:</b> Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tus aires de autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora (360 asaltos) resultará en fracaso (ver 05-75 a continuación).	<b>Fracaso absoluto:</b> Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasará automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un sortilegio se active.	<b>Fracaso absoluto:</b> La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultaran en fracaso (ver 05-75 a continuación).	<b>Fracaso absoluto:</b> Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasará automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe una probabilidad del 50% de que las trampas se disparen.
05 a 75	<b>Fracaso:</b> Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.	<b>Fracaso:</b> Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.	<b>Fracaso:</b> En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre como leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto.	<b>Fracaso:</b> No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 día.	<b>Fracaso:</b> Has fallado. En estos momentos no se te ocurre ninguna idea sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez.
76 a 90	<b>Éxito parcial:</b> Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante una hora.	<b>Éxito parcial:</b> Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarles.	<b>Éxito parcial:</b> Averiguas cuántos sortilegios y capacidades contiene y cuáles son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.	<b>Éxito parcial:</b> Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.	<b>Éxito parcial:</b> Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.
91 a 110	<b>Casi éxito:</b> Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.	<b>Casi éxito:</b> Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en +20	<b>Casi éxito:</b> Averiguas cuántos sortilegios y capacidades tiene y qué son. Si esperas 24 horas, podrás volver a intentarlo con una bonificación extra de +10.	<b>Casi éxito:</b> Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.	<b>Casi éxito:</b> Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volver a intentarlo con una bonificación extra de +5.
111 a 175	<b>Éxito:</b> Tu maniobra estática ha sido un éxito.	<b>Éxito:</b> Has influenciado a tu audiencia.	<b>Éxito:</b> Aprendes uno de los sortilegios o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino rúnico, y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o papel (las runas sólo pueden usarse una vez).	<b>Éxito:</b> Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.	<b>Éxito:</b> La cerradura/trampa está abierta/desactivada. +50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.
176 ó +	<b>Éxito absoluto:</b> Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de +20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).	<b>Éxito absoluto:</b> No sólo has influenciado a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de +50 cada vez que quieras volver a influenciarles, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.	<b>Éxito absoluto:</b> Aprendes todos los sortilegios y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).	<b>Éxito absoluto:</b> Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción.	<b>Éxito absoluto:</b> En el futuro podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto) esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica. Bonificación de +10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.
	<b>Modificadores:</b> +30 Rutina +20 Fácil -10 Escasa dificultad 0 Dificultad media -10 Difícil -20 Muy difícil -30 Extremadamente difícil -50 Locura completa -70 Absurdo	<b>Modificadores:</b> Para dificultad ver columna general. +50 si la audiencia es leal personalmente al personaje. +20 si la audiencia está a sueldo del personaje (contratada). + bonificación de influencia e interacción. <b>Nota:</b> La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.	<b>Modificadores:</b> - nivel del sortilegio. -30 si el dominio mágico del sortilegio es distinto del del personaje. -10 si el personaje no sabe que sortilegio o capacidad es. +20 si el personaje sabe que sortilegio o capacidad es. +30 si el personaje puede realizar intrínsecamente el sortilegio. + bonificación de Leer Runas o Usar Objetos.	<b>Nota:</b> La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente tus sentidos). <b>Nota:</b> Al rastrear, se requiere una tirada cada cinco minutos (30 asaltos). <b>Modificadores:</b> Dificultad: ver columna general. +20 si el personaje pasa tiempo buscando información específica. El tiempo así empleado afecta la dificultad. + bonificación de Percepción o Rastrear.	<b>Modificadores:</b> Para la dificultad ver la columna general. + bonificación Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.



# PESADILLA EN HAUNTED MANOR



CTHULHU

Por Ricard Ibañez

... a Jean Balczesak, auteur de "Le Maître des Souffrances", le premier scénario pour "L'Appel de Cthulhu" que j'ai joué comme Gardien des Arcanes.

Este módulo está previsto para un grupo de 3 a 5 investigadores. El autor, por una vez, ha dejado de lado a Lovecraft para sumergirse en el terror de Stephen King, bastante más cruel y sangriento.

## INTRODUCCION

Boston; Diciembre 192...

La prestigiosa galería de arte Broosman & Frawley acaba de inaugurar una exposición monográfica sobre la obra del joven pintor Nathaniel Wingate. Sus cuadros, en los que se representa repugnantes aquarellas, vertiginosas danzas de brujas o impresionantes invocaciones de demonios, despiertan por un igual el escándalo y la admiración. Cualquier PJ con un mínimo de experiencia, sin embargo, se dará cuenta de que los temas de los cuadros guardan una profunda relación con los Mitos de Cthulhu.

Los investigadores pueden entrar en el módulo por varios caminos: ser periodistas que quieren entrevistar al controvertido pintor; admiradores suyos que desean conocerle; estudiantes o profesores de arte; o incluso investigadores de los Mitos con experiencia que se huelen algo raro. Sea como fuere, a todos les une el deseo de entrevistarse con Wingate cara a cara. El único que conoce su dirección es su marchante, Robert Frawley, el cual se niega en redondo a dársela a nadie, aludiendo "que un artista necesita intimidad para realizar sus creaciones".

Sin embargo, al cabo de un par de semanas es el Sr. Frawley el que llama a los investigadores,

citándoles en su despacho: hace seis semanas que Wingate no da señales de vida: ni envía cuadros, ni llama por teléfono, nada. Frawley está preocupado. Afirma que Wingate cae frecuentemente en estados de profunda depresión y que quizá una visita le sienta bien. Así pues y por una vez, está dispuesto a dar la dirección del artista a un grupo de personas de confianza como lo son sin duda los investigadores (nota para el Guardián: ¡Ejem!)

Lo que Frawley no cuenta a los investigadores es que un empleado suyo ya fue a hacer una visita a Wingate, hace una semana... y no ha vuelto. Frawley se siente preocupado y no sabe si llamar a la policía.

Sea como sea, dará a los investigadores la dirección actual de Wingate: vive desde hace tres meses en una casona en las afueras de la localidad de Blodland. la dirección es: Green Manor, Carretera de Manchester Km.7 s/n, Blodland (New Hampshire). La mansión carece de teléfono.

Si los investigadores se muestran algo duros o algo judíos, incluso es posible que se les pague algo por las molestias...

## 1. INVESTIGACIONES PREVIAS

Si los investigadores tienen la sana paranoia de no fiarse ni de su abuela y desean realizar un par de consultas antes de hacer la visita al pintor, podrán enterarse de las siguientes informaciones, en los lugares o personas indicados entre paréntesis y salvando las tiradas que convengan. (Consultando con alguien relacionado con el mundo del arte, cómo un profesor o un crítico):

\*Nathaniel Wingate es un joven pintor, cuyos cuadros están despertando simultáneamente las más desabridas críticas y las más extraordinarias alabanzas. Sus temas oscilan desde lo puramente macabro hasta la creatividad sin límites. Los críticos coinciden en afirmar que desde el cuadro "Vampiro alimentándose" del desaparecido Charles Pickman no se había visto nada igual... Su estilo ha mejorado ostensiblemente desde tres meses a esta parte.

(En la Biblioteca Pública de Boston)

\*Blodland es una vieja localidad de New Hampshire que parece anclada en el pasado ya que la mayor parte de sus habitantes pertenecen a una secta llamada "Los Amish del Orden Antiguo". La ciudad en si se encuentra casi deshabitada ya que los Amish prefieren vivir en granjas. Al parecer, este hecho se remonta a mediados del siglo XVIII, cuando la ciudad fue abandonada en masa por sus habitantes sin razón aparente.

\*La secta Amish del Orden Antiguo fué fundada en el siglo XVII por Jacob Amman. Es el ala más dura y estricta de la secta Menonita (de Menno Simmons, el cual la fundó en Frisia en el siglo XVI). Ambas son protestantes puritanos y se oponen al servicio militar y a la aceptación de cargos públicos. Rechazan la electricidad, la radio, el teléfono, los automóviles y en general todo lo que supone la vida moderna. Su credo promulga la vida humilde, el trabajo de la tierra, el uso de ropas sencillas, el pacifismo y la profunda religiosidad.

\*En el libro 'Hechicería y Demonismo en Nueva Inglaterra' se encuentra un párrafo referente a Blodland: Al parecer, existió durante el siglo XVIII un famoso hechicero en la región, el cual terminó siendo asesinado por sus vecinos.

## 2. BLODLAND

Los investigadores deberán llegar hasta Blodland mediante algún medio de locomoción propio ya que carece de estación de ferrocarril. En la carretera (en no muy buenas condiciones) se cruzarán con algunos de los Amish, inconfundibles por sus ropas, sus sombreros de ala ancha y recta, sus barbas mormonas y por el hecho de viajar en carro y no en automóvil.

Blodland es poca cosa más que un lugar de paso. Viven en ella unas 50 personas, ninguna de ellas en Amish, agrupadas entorno a la gasolinera, la estafeta de correos, el almacén (donde se vende de todo), el hotel y la oficina del sheriff local. Aún quedan restos de casas de pie, sin embargo, que demuestran que hace 200 años Blodland era tan populosa o más que la propia Salem.

Tanto los Amish como los habitantes del pueblo mirarán con hostilidad a los investigadores si éstos se interesan por Green Manor, negándose a contestar cualquier tipo de pregunta. De hecho, al oír el nombre realizarán un rápido gesto con la mano derecha que una tirada de 'Ciencias Ocultas' identificará como un gesto de protección contra el mal.

### 3. GREEN MANOR

A pesar de la falta de colaboración de los lugareños, a los investigadores no les será difícil, siguiendo la carretera de Manchester, llegar hacia la media tarde hasta la casa.

Está pintada de un alegre tono verde, es moderna y parece bien construida. A unos 100 m. de ella se alza lo que parece ser una torre de piedra, resto de una construcción anterior.

Nathaniel Wingate les recibirá con cordialidad. Es un joven alto, delgado, con pelo lacio de color pajizo y profundas bolsas bajo los ojos, producto de la falta de sueño. Afirmará que iba a preparar té e invitará a los investigadores a que lo acompañen. Les explicará que normalmente no le gusta relacionarse con los demás, pero que empezaba a añorar la compañía humana. A las preguntas de los investigadores sobre su reclusión afirmará que, pese a que se siente terriblemente solo en esta mansión, desde que vive en ella pinta mejor que nunca. Algo, en el ambiente, le inspira. Si los investigadores llevan la conversación por ese camino terminará diciendo que su fuente de inspiración reside en las ruinas de la torre: muchas veces pasa la noche allí y tiene sueños tan espantosos y tan vívidos que lo obligan, al alba, a coger los pinceles y pintar frenéticamente. No sabe nada de brujos linchados, pero se mostrará muy interesado en la historia si los PJ se la cuentan.

Una tirada de 'Psicología' revelará a los investigadores que Nathaniel se alla bajo una fuerte tensión nerviosa, producto al parecer del exceso de trabajo y de la falta de descanso.

Si lo desean, Nathaniel no tendrá reparos en enseñarles la casa y sus cuadros. Estos últimos son estremecedores: representan escenas blasfemas de cultos prohibidos, abominables invocaciones de criaturas que sólo podrían ser imaginadas por una mente enferma, ritos malditos más antiguos que la propia humanidad. Una tirada de 'Idea' realizada con éxito supondrá tirar por COR (0/1D3), ya que el infortunado investigador se dará cuenta que las escenas son demasiado vividas para haber sido imaginadas: *parecen apuntes tomados al natural*.

Nathaniel tampoco tendrá inconveniente en que los PJ visiten la torre si lo desean. Una tirada de 'Conocimiento' 2 la identificará como los restos de una construcción mayor, de piedra, posiblemente de hace unos 200 años. En su interior aún conserva una habitación sin demasiadas goteras, donde Nathaniel ha colocado un caballete, lienzos, pinturas y un pequeño camastro de campaña.

Durante la visita de los investigadores, el cielo se ha ido encapotando y de pronto empezará a llover de manera torrencial. Nathaniel les ofrecerá asilo en su casa, afirmando que con los caminos embarrados nunca podrían llegar al pueblo. Si alguno de los investigadores rechaza la invitación, se encontrará con la desagradable sorpresa de que, al parecer por la lluvia, el motor no funciona.

Si los PJ aceptan la invitación de Nathaniel, este se mostrará un anfitrión divertido y cordial. La cena, improvisada con las más bien escasas provisiones de la despensa, se desarrollará animada-

mente, tanto más cuando Nathaniel sacará un par de botellas de whiskey canadiense que guardaba "para ocasiones especiales".

La tertulia se prolongará hasta bien entrada la noche. Sigue lloviendo. Todos están cansados y Nathaniel propondrá irse a dormir.

Sean cuales sean las intenciones de los PJ (vigilar a Nathaniel, hacer guardias u organizar un concurso de salto de pértiga), terminarán quedándose dormidos. Y es que el día ha sido tan cansado...

*Nota para el Guardián: Como ya se habrá supuesto, las ruinas de la torre son los restos de la mansión de Rudolf Hoffmeyer, brujo del siglo XVIII que terminó siendo asesinado por sus vecinos. Su fantasma sigue aferrado a las viejas piedras e intenta apoderarse del cuerpo y alma del joven pintor, introduciendo en su sueño visiones de los ritos en que participó y de las criaturas que conoció. Con cada uno de estos sueños, una parte de la personalidad de Nathaniel se desvanece. El proceso es lento, ya que requiere gran cantidad de Poder y el fantasma de Rudolf se encontraba muy débil. Es por eso que la visita de William Delaney (el secretario de Frawley), hace una semana y la de los investigadores ahora son para él un regalo del Infierno: Rudolf planea absorber su Psique durante la noche, mediante el sueño. La pesadilla que constituye el núcleo de este módulo es en realidad un enfrentamiento mágico del Poder del brujo contra el Poder de los Investigadores, dentro del marco irreal de los sueños.*

### 4. LA PESADILLA

Sea donde sea el lugar donde se quedaron dormidos los investigadores, se despertarán todos amontonados en el suelo de una habitación fría, de paredes pintadas de negro, con una sola puerta, sin ventanas ni luz. A pesar de todo una débil penumbra (aquí y en el resto de la casa) les permite ver las cosas antes de tropezar con ellas. Se encuentran todos vestidos según la moda puritana del siglo XVIII (trajes negros, gorgueras blancas, sombreros rectos de ala ancha). Sus armas y demás objetos personales han desaparecido.

*Nota para el Guardián: La nueva casa no es más que una pesadilla y por tanto no está sujeta a las leyes de la lógica. De hecho es una creación de Rudolf, el cual la cambia constantemente.*

Cada vez que los investigadores entren en una nueva dependencia, lanzaremos un dado de % y consultaremos la tabla 1. El número de puertas nos lo dará la tabla 2. Las puertas se cerrarán siempre al paso del último investigador, y si éstos vuelven sobre sus pasos se encontrarán con un lugar diferente. No importa si una dependencia se repite: servirá para desorientar a los jugadores. (De todos modos, el Guardián es perfectamente libre de elegir otra sala si la tirada aleatoria no le convence). No hay en ninguna sala ventana ni puerta que comuniquen con el exterior.

Crear cada una de estas dependencias le cuesta a Rudolf 1 punto de Poder. Por contra, cada vez que un PJ falla la tirada de Cordura le roba 1 punto de Poder al investigador. Como es un sueño, no están afectados por la locura temporal (resultado de perder 5 puntos o más de golpe). Si están afectados, en cambio por la locura indefinida (al perder el 20% o más de COR). En ese último caso, se desbacen en ceniza, pasando sus puntos de Poder de manera automática a manos de Rudolf. Éste empieza, al principio de la pesadilla, con 25 puntos de Poder.

La pesadilla continuará hasta que el último de los investigadores caiga, se le agoten a Rudolf los puntos de Poder... o hasta que los PJ encuentren la manera de destruirlo. Y esa manera existe: el mago absorbe la psique de sus víctimas, con lo cual algo de ellas queda en él. William Delaney y Nathaniel Wingate han conseguido de algún modo "colarse" en la pesadilla para dar instrucciones a los investigadores: la única manera de vencer al mago es crear una puerta, para que la *mayor pesadilla del mago, sus propios asesinos, puedan entrar también en el sueño*. Los investigadores pueden "crear" esta puerta sumando sus puntos de Poder y usándolos como porcentaje. Pueden realizar un intento por turno, mientras puedan ya que entonces Rudolf lanzará contra ellos la artillería pesada (ver tabla 3).

### Tabla 1

Hay tres tipos de eventos que pueden encontrarse en las dependencias de la mansión: Aquellos en los que todos los investigadores deben tirar por COR marcados con un (1); aquellos en los que sólo al investigador que le suceda debe tirar por COR (2) y aquellos en los cuales no se debe tirar por COR (0).

Caso de que se falle alguna tirada de COR, el desafortunado investigador perderá 1D6.

01-05 Los PJ se encuentran en lo que parece ser un calabozo. Hay una mujer encadenada, muy hermosa que suplica que la liberen. Si alguien se acerca intentará darle un beso en la boca. De ella saldrán gusanos y cucarachas. La mujer se aferrará al PJ y riéndose a carcajadas se pudrirá ante él, cayéndose a pedazos (2).

06-10 Comedor. Hay una mesa, con una fuente tapada lista para servir. Si alguien levanta la tapa se encontrará con su propia cabeza la cual empezará a vomitar sangre y a reír (2).

11-15 Retrete. Nada más asomar la cabeza el primer investigador, el inodoro estalla esparciendo una lluvia de sangre y suciedad (2).

16-20 Sala vacía. Ruidos de gente que golpea las paredes gritando "¡Abrid, Abrid!, ¡Queremos matar al brujo!" Si los PJ les preguntan cómo hacerlo les dirán "¡La Puerta!, ¡Buscad la Puerta!" (0)

21-25 Cocina manchada con charcos de sangre. Los que intenten atravesarla tendrán que sufrir el ataque de cinco cuchillos voladores (Probabilidad: 35%, Daño 1D6). Hay posibilidad de esquivar (0).

26-30 Escalera. Al llegar a la mitad de su recorrido los peldaños se transformarán en cuerpos humanos leprosos que se mueven y gimen (1).

31-35 Salón de baile. El suelo cruje. Al bajar la mirada, los PJ descubrirán horrorizados que están pisando ojos abiertos en el suelo (1).

36-40 Pasillo. Al ir avanzando por él, oirán una enloquecedora carcajada (0).

41-45 Encima del investigador que abrió la puerta caerá una avalancha de huesos y carne podrida. No se puede continuar por ese camino (2).

46-50 Sala de espejos. Se trata de una habitación cubierta de espejos por completo: paredes, techo y suelo. La imagen de los investigadores reflejada en ellos irá degenerando hasta convertirse en una horrible parodia al llegar al centro de la habitación,



momento en el cual empezarán a estallar. los PJ deberán tirar por Suerte para no recibir 1D6 de Daño, producto de los cristales (1)

51-60 Habitación sucia, llena de telarañas. Al entrar los investigadores verán como se va abultando una de las paredes, de la cual saldrá a medias la cabeza de un hombre que les gritará: "¡No es más que un sueño! ¡Podéis ganarlo! ¡Podéis sobrevivir!". Si los PJ le preguntan cómo hacerlo aún podrá decir, antes de ser absorbido de nuevo por la pared: "¡Abrid la puerta!" -Se trata de Delaney- (0).

61-65 Escaleras. Cuando se encuentran en medio oirán una especie de rumor sordo y torrente de sangre inundará la escalera arrastrándose hacia abajo, a no ser que consigan agarrarse al pasamanos (tirada de Destreza) y resistir (tirada de Fuerza). En caso de arrastrado se llevarán 1D6 de daño (1).

66-70 Despensa. Los investigadores se verán a sí mismos colgados del techo y descuartizados como reses (1).

71-75 Sala de estar. Una lluvia caliente empezará a caer sobre los investigadores. Al alzar la cabeza, verán que el techo es de carne viva, y que está goteando sangre (1).

76-80 Escalera estrecha y muy empinada, con un pasamanos adornado con gárgolas de madera. Estas intentarán morder a los investigadores, en medio de la escalera, mientras los peldaños se mueven. Hay que hacer una tirada de Destreza para no caer (1D6 de daño). Las gárgolas tienen un 60% de dar y hacen 1D4 puntos de daño. Atravesar la escalera completa cuesta 4 asaltos (1).

81-85 Trastero. Suciedad, polvo y muchas telarañas. Nada anormal (0).

86-90 Dormitorio. El suelo de esta habitación pese a ser aparentemente normal, se traga a la gente lo mismo que unas arenas movedizas. El primer PJ que ponga el pie será absorbido en 20-Tam asaltos (es decir, un tipo de Tamaño 12 será absorbido en 8 asaltos). Sus compañeros pueden tirar de él, debiendo tirar Fuerza contra Tamaño en la tabla de resistencia (2).

91-95 Dormitorio. Al entrar los investigadores, empezarán a oírse aullidos de agonía y empezarán a abrirse tajos en la pared, como si alguien le estuviera pegando hachazos. Y los tajos sangran (1).

96-00 Habitación vacía, con un fuerte olor a animal. Los investigadores oirán gruñidos apagados de una bestia que se acerca (0).

La 3ª, 6ª y 9ª salas (por orden de aparición) no se tiran por esta tabla sino que son fijas: son las pistas que da la psique de Nathaniel da los investigadores.

3ª sala: Un salón, pintado de blanco, limpio y bien decorado. Hay un gran cuadro, pintado con todo detalle. En él se ven una serie de hombres, con antorchas, palos y armas, golpeando la puerta de una casa que es exactamente igual que Green Manor, pero que está pintada de negro y carece de ventanas. La firma del cuadro es perfectamente visible: Nathaniel Wingate (0).

6ª sala: De nuevo un salón, decorado del mismo modo que el anterior, con otro cuadro de Nathaniel.



niel. Esta vez muestra a los investigadores dormidos en sus camas, en la misma habitación y con una sombra deforme cayendo sobre ellos (0).

9ª sala: Los investigadores de nuevo, de rodillas en el suelo, las manos cogidas formando un círculo. Frente a ellos, en la pared, se encuentra la forma difuminada de una puerta, pintada de manera que *está apareciendo de la nada* (0).

## Tabla 2

Habitación o sala: 1D4-1 puertas  
Pasillo: 1D6 puertas  
Escalera: 0 puertas

## Tabla 3

En caso de que algún PJ se pase de listo Rudolf puede decidirse a usar contra él alguno de estos regalitos. Pese a su elevado coste en puntos de Poder para el brujo, son terriblemente efectivos. Causan, en todo aquel que vea (o sufra) sus efectos, la pérdida de 1D8 puntos de COR si no pasan la tirada.

Para que funcionen con efectividad, el brujo deberá vencer a su víctima en una tirada de Poder contra Poder en la tabla de resistencia. En caso contrario, perderá los puntos pero el hechizo no funcionará.

\*A la víctima le aparecen llagas purulentas por todo el cuerpo. En muchas de esas llagas la carne cae a pedazos (2 p. Poder).

\*Una de las manos de la víctima es poseída por el mago, atacando a su dueño y a sus compañeros. Debe ser atada o mutilada (3 p.)

\*Los ojos de la víctima sangran repentinamente

y revientan (5 p.).

\*Una de las manos de un PJ se pudre y cae al suelo a pedazos (5 p.).

\*Un pie del PJ se transforma en una cabeza de perro babeante que hace caer al PJ y empieza a morderle (acierta siempre, 1D/ de daño por asalto). Sus compañeros deberán amputarlo o aplastarlo (8 p.).

\*La víctima elegida empieza a hincharse y explota salpicando con su sangre y vísceras a todos sus compañeros.

## 5. EL DESPERTAR

Si los PJ consiguen crear una puerta, una riada de campesinos, vestidos a la manera del siglo XVIII, entrarán por ella...

...Y los investigadores despertarán en sus camas, bañados en sudor. Sus puntos de Cordura y Poder se mantienen intactos, así como sus cuerpos. Incluso los que han muerto durante la pesadilla se encuentran en perfecto estado. Sin embargo, sólo los que han conseguido abrir la Puerta recuerdan la totalidad de la pesadilla. Estos, además, han ganado 3 puntos de Mito de Chulhu, 1D10 de puntos extra de Cordura y 1 punto de Poder.

Durante la noche, la vieja torre se ha derrumbado. Debido a la lluvia, al parecer. El día ha amanecido limpio y soleado, como purificado.

Al bajar, los investigadores encuentran a Nathaniel trabajando, animadamente en un nuevo cuadro. Representa la quema de un hechicero por parte de un grupo de campesinos. Al fondo de la escena se distingue Green Manor. Entre las caras de los campesinos los PJ reconocerán las suyas. Es muy posible que los PJ lo encuentren precioso...

# EL LIBRO DEL MAGO RANDOM

## DUNGEONS & DRAGONS

Por Xavi Garriga

*Esta aventura está diseñada para que la juegue un grupo de 5-7 aventureros de 2º a 3er nivel. Se puede también jugar con personajes de 1er nivel, pero en ese caso recomendamos que el árbitro refuerce el grupo con algunos PNJs de 3er nivel para compensarlo. En esta aventura el grupo actuará por motivos más bien sentimentales y de buena fe, ya que no existen unos incentivos económicos evidentes, por lo que los personajes deberían ser en su mayoría de alineamiento legal. La aventura se puede jugar en una o dos sesiones, y se puede utilizar como aventura 'de camino' para enlazar dos módulos.*

### PROLOGO

Hace unos veinte años, el mago Augustus Random estableció su laboratorio en una pequeña casita del condado de Dunheim. Allí se dedicó al estudio de los métodos de invocación y expulsión de criaturas infernales. Su pretensión era conseguir elaborar un método infalible para la expulsión de los demonios y a ello consagró su vida.

Random tenía una joven ayudante, Isara. Isara colaboraba con el mago pero tenía aspiraciones secretas. Quería llegar a ser una maga muy poderosa y por ello, una noche intentó robar el libro en el que Random guardaba todos sus descubrimientos. Random la descubrió, le arrebató el libro y la expulsó de su casa. Desde entonces trabajó solo hasta que una noche de hace diez años llegaron a su casa una mujer y un niño pidiendo limosna. La mujer explicó que el niño era su sobrino y que los padres de éste habían muerto al incendiarse su casa. El mago se apiadó de ellos y les invitó a quedarse. Desde entonces la mujer se encargaba de la casa y el niño ayudaba al mago.

Mientras tanto, Isara se convirtió en una poderosa maga. Se fue al norte, donde se enriqueció y hace un año volvió a Dunheim. Ahora planea recuperar el libro en el que sabe se encuentra el método de conjurar a un gran demonio. Con el demonio bajo su control piensa arrasar Shinzan y saquear la biblioteca de la escuela de magia. Con todos esos libros de magia en su poder nada ni nadie se opondrá a sus deseos. Para conseguir el libro ha contratado a un grupo de ladrones.

### INTRODUCCION

Dunheim es un pequeño condado del reino de Ettin, al suroeste del Korkeem. Su mayor fuente de riqueza son sus viñedos, con cuyas cosechas sus habitantes fabrican los mejores vinos del país.

Una vez al año, tras la vendimia, se celebran en todos los pueblos de Dunheim grandes fiestas para celebrar que la cosecha ha sido pródiga (y si no lo ha sido, se hacen para desear que la próxima lo sea). Este año, la cosecha ha sido especialmente buena y las fiestas prometen ser espléndidas.

El grupo se dirige a la capital del condado para asistir a las fiestas y tomarse un respiro después de tantas aventuras vividas últimamente. Tras dos días de plácido camino, les sorprende al anochecer una gran tormenta. No hay ningún lugar cercano donde cobijarse de la lluvia y los peligrosos rayos, pero a un kilómetro de distancia se distingue una débil luz...

### UN MORIBUNDO Y UN LIBRO

Si los personajes se dirigen hacia la luz, verán que ésta proviene del interior de una casa grande y vieja de aspecto destastado.

La casa consta de un solo piso y es de planta rectangular, con el tejado plano. De la chimenea, protegida de la lluvia por un pequeño armazón de hierro, sale un humo denso. Tiene dos puertas; una de roble, de doble hoja y con remaches de hierro, en la pared oeste y otra más pequeña y de madera de pino en la pared sur. No hay ni un granero ni un corral ni ninguna otra clase de



edificio cerca de la casa, lo cual contribuye a darle a ésta un aspecto extraño.

Encima de las dos puertas hay dibujadas unas extrañas runas. Si hay algún mago en el grupo y pasa una tirada de inteligencia podrá deducir que son runas de protección, pero no sabrá exactamente contra qué; sólo si pasa otra tirada de inteligencia podrá dilucidar que son de protección contra demonios y criaturas de otros planos.

Si el grupo llama a alguna de las dos puertas aparecerá una mujer de mediana edad con un candil en la mano. Al ver a los personajes completamente calados por la lluvia les invitará a pasar al interior a calentarse al fuego, lamentándose por no disponer de ningún lugar para guardar a los caballos (si es que el grupo tiene).

El interior de la casa es acogedor y la temperatura es muy agradable. En un rincón de la habitación hay una cama con un hombre anciano acostado en ella. A su lado, sentado en una silla se encuentra un muchacho joven, de unos quince años. Se trata de Tim, el ayudante del mago. La mujer les hace sentarse en torno al fuego y les sirve un poco de vino caliente. A continuación les informa que su amo, el mago Augustus Random, está muy enfermo y pregunta si hay alguien en el grupo que tenga conocimientos médicos.

La enfermedad del mago se llama vejez y es incurable, por lo que todos los intentos serán inútiles. Si algún clérigo le hace un encantamiento de curar heridas, lo único que conseguirá será alargar la agonía hasta el amanecer; de otro modo morirá a medianoche.

El mago alterna momentos de lucidez con pausas de letargo. Si alguno de los personajes intenta curarle, el anciano despertará y se lo agradecerá, pero le dirá que todo es inútil y añadirá que lo único que importa ahora es el libro. Literalmente sus palabras serán:

"...gracias por ayudarme... no se... molesten... ya soy demasiado viejo... que Tim lleve el libro... a la escuela... a Shinzan... prométanmelo... a Shinzan... no dejan que lo coja ella... protejan a Tim... protéjanlo... ella no... llévenlo... por favor... a Shinzan..."

Mientras habla señala constantemente a un libro que hay encima de una pequeña mesa. Tras decir esto cae de nuevo en el letargo. Cada media hora despierta excitado y repite más o menos lo mismo, hasta que muere.

Tras la muerte del mago, Sofía, pues éste es el nombre de la criada de Random, explicará a los aventureros que el mago se pasaba el día encerrado en su laboratorio con Tim, haciendo extraños experimentos y escribía mucho en ese libro que siempre tenía a su lado. Cuando cayó enfermo empezó a insistir en que si le ocurría algo lo llevaran inmediatamente el libro a la escuela de magia de Shinzan. Ella no sabe nada de lo ocurrido con Isara.

Tim es mudo (pero no sordo), y no sabe leer ni escribir, así que no puede explicar demasiado exactamente el tipo de experimentos que él y Random hacían en el laboratorio. Si los personajes le interrogan al respecto, se limitará a conducirlos al laboratorio y a enseñarles productos y alambiques al tiempo que gesticula como si los estuviese mezclando. No hace falta decir que los personajes no entenderán nada de lo que exprese el chico, pero sí pueden encontrar algo de interés en el laboratorio.

El laboratorio es una habitación grande que ocupa más de la mitad de la casa. Esta bastante desordenado y en él pueden encontrar toda clase de utensilios de alquimia; alambiques, retortas, frascos, botellines, hornillos, probetas, etc. Apilados encima de una mesa pueden verse varias

docenas de libros. Todos son sobre alquimia y demonología, pero ninguno tiene datos concretos sobre el tema. Sobre un escritorio hay utensilios de escritura y media docena de pergaminos enrollados; cinco de ellos son cartas que Random recibía de sus amigos de la escuela de Shinzan y el sexto es un *pergamino de protección contra demonios* (ver apéndice 1). Sólo un mago o un clérigo que pasen una tirada de inteligencia podrán entender el contenido del pergamino y su funcionamiento.

### UN VIAJE INTERUMPIDO

Al día siguiente, tras enterrar a su amo, Tim partirá hacia Shinzan para llevar el libro a la escuela. Sofía rogará a los aventureros que acompañen al muchacho, lo cual no les resultará demasiado molesto ya que Shinzan les queda de camino. A cambio, pueden llevarse lo que quieran del laboratorio.

Ha dejado de llover, pero todavía está bastante nublando. El campo está húmedo y encharcado. Sofía se despide del grupo y les pide que cuiden mucho a Tim, al que ella quiere como a un hijo.

Durante el primer día de camino no ocurre nada especial. Poco a poco las nubes se van alejando y el sol empieza a calentar los campos. Al atardecer, Tim propone (con gestos, naturalmente) acampar cerca de un río, al pie de las colinas verdes.

Por la noche, mientras todos duermen, Tim recoge sus cosas y huye con el libro. Si hay alguien de guardia el chico se tomará la poción de invisibilidad que lleva en la bolsa, disimulará su huida amontonando ropas en su lugar y se marchará llevando solamente el libro.

### ¿RAPTO O HUIDA?

Hace una semana Tim estaba en el pueblo por encargo de su maestro cuando se le acercó un hombre y le hizo una oferta; le dijo que si le conseguía el libro de su maestro, él le recompensaría curándole su mudez. Tenía un mes para decidirse y si decidía aceptar el trato le podría encontrar en la cueva que hay al pie de las colinas verdes. El muchacho no quería perjudicar a su maestro, pero ahora que éste ha muerto considera que ya no le causa ningún mal y poder hablar es lo que más desea en este mundo.

Por la mañana, al despertarse, los miembros del grupo ven que Tim ha desaparecido y con él el libro. Como el terreno todavía está muy embarrancado, las huellas del chico se distinguen bastante bien y se ve claramente que se dirigen hacia el río. Una vez en la orilla del río, siguen el curso de éste durante unas dos millas hasta llegar a un vado.

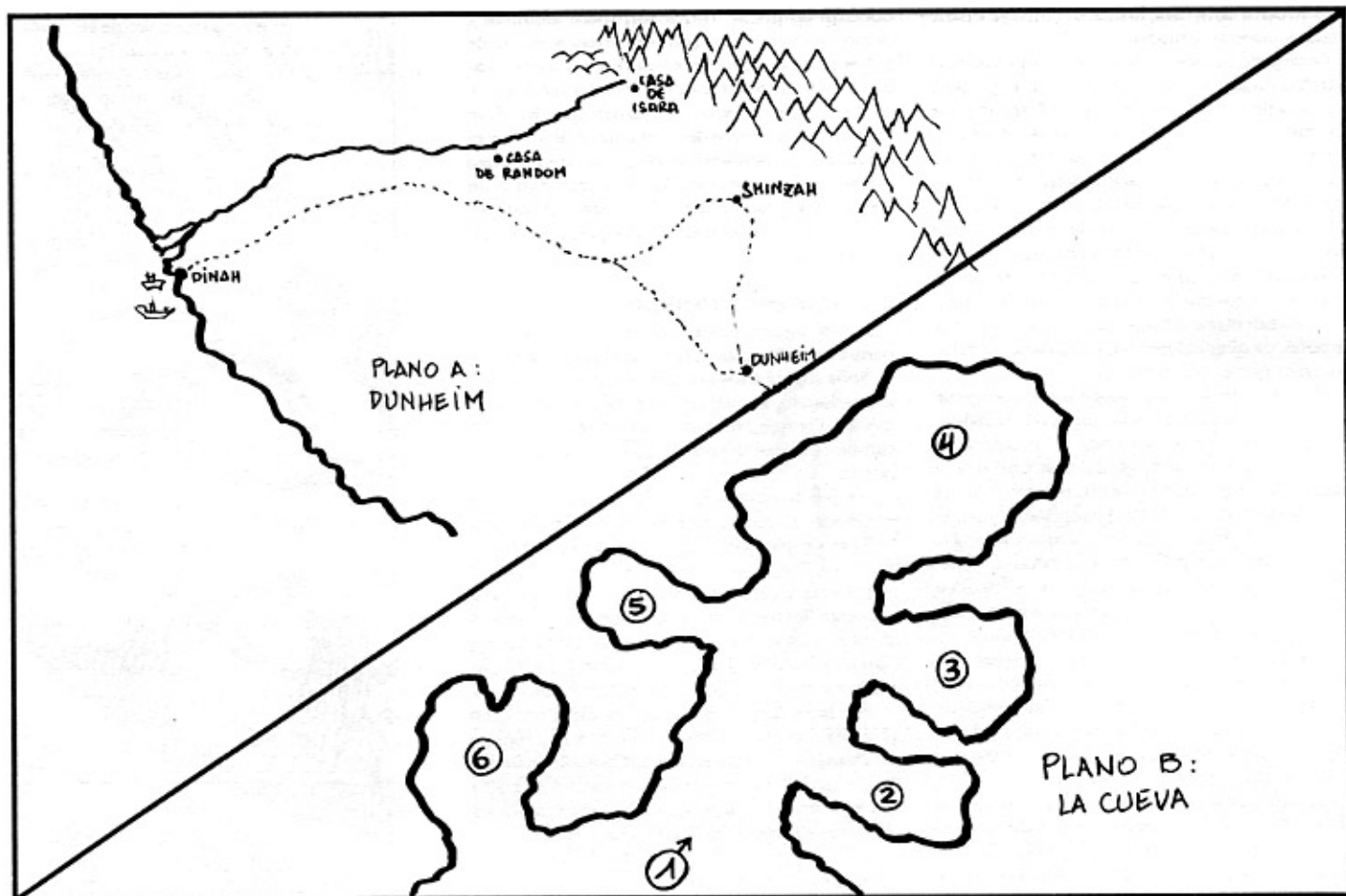
### EMBOSCADA

Cuando Tim llegó a la cueva, los bandidos le encerraron en una de las grutas de ésta y enviaron a uno de ellos a la mansión de Isara a llevarle el libro. Los bandidos habían estado vigilando al muchacho y el grupo desde que salieron de la casa de Random y para evitar que el grupo vaya en busca de Tim han enviado a seis hombres a tenderles una emboscada en el vado.

Los seis hombres están apostados con arcos cortos tras unos arbustos, al otro lado del río. En este tramo el río mide unos treinta pies de lado a lado y el vado (de unos dos pies de profundidad) tiene unos diez pies de ancho, y por él pueden pasar tres personas a pie o dos a caballo a la vez.

Los bandidos dispararán cuando el primer miembro del grupo esté a la mitad del vado, en su primera andanada. Los atacantes tendrán un +2 al impacto por la sorpresa. Tras este ataque por sorpresa habrá que tirar iniciativas normalmente.





Los bandidos atacarán una vez más con sus arcos y luego sacarán sus espadas. Si en un momento de la lucha el grupo de personajes les triplica en número, se rendirán y si se les interroga contarán como engañaron a Tim y les guiarán hasta la cueva. Sólo conocen a Isara de haberse oído nombrar a su jefe. Les contrató hace poco más de un mes para apoderarse del libro, pero no saben porque lo quiere.

### LAS CUEVAS

Hay una hora a caballo o dos a pie hasta la cueva. En esta cueva tienen su refugio los bandidos contratados por Isara para apoderarse del libro. Las estancias están descritas siguiendo el orden de los números del mapa B.

**B1) Entrada.** Hay dos hombres haciendo guardia sentados al lado de un pequeño fuego. Los dos visten armadura de cuero, ciñen espada larga y llevan un cuerno de caza colgado del hombro. Uno de ellos está comiendo y el otro se empeña en tocar una monótona melodía con un pequeño laúd. Si les atacan, desenvainarán las espadas y harán sonar su cuerno de caza. Los bandidos que hay en las estancias 2 y 4 tardarán 1D6+2 rondas en armarse y acudir a la entrada.

**B2) Estancia del jefe.** Aquí es donde duerme Rolf, el jefe de los bandidos. Si el ataque se produce de noche, hay un 70% de posibilidades de que esté durmiendo y un 30% de que esté comiendo o limpiando su espada. Si el ataque es de día, Rolf estará en la estancia 4 con resto de sus hombres. Si le interrogan les dirá donde está la mansión de Isara, pero no sabe para que quiere ella el libro. En la estancia hay un jergón de paja y debajo de éste un saco con monedas de todas clases y algunas gemas, todo por valor de unas 500 m.o.

**B3) Almacén.** Aquí hay comida, agua, ropa, cuerdas y flechas.

**B4) Estancia general.** Aquí duerme el resto de los hombres de la banda. Tras haberse ido seis de ellos al vado y otro a casa de Isara a llevar el libro, sólo quedan 7 en esta estancia. Pasan las horas jugando a cartas, limpiando sus armas y durmiendo, a la espera de que regresen sus compañeros del vado para poder ir a cobrar lo acordado a casa de Isara.

**B5) Celda.** En un rincón de esta estancia se encuentra dormitando Tim. Tras haberle golpeado hasta dejarle inconsciente, los bandidos le han llevado aquí. Un hombre vigila desde el exterior por si se despierta e intenta escapar.

**B6) Establo.** Esta estancia tiene el techo más alto que las demás y por ello los ladrones la utilizan para guardar aquí sus caballos. La banda no dispone de caballos para todos sus miembros, por lo que sólo pueden encontrarse ahora 5 de estos animales.

### LA CASA DE ISARA

En cuanto el ladrón le entregó el libro, Isara empezó a organizarlo todo para la invocación. Para simplificar la tarea del árbitro, haremos que ésta sea la situación en la casa de Isara, no importa cual sea la hora a la que los PJs irrumpen en ella (ver mapa C).

**C1) Establo.** Hay aquí siete caballos y sus correspondientes arreos. La puerta que da al exterior está cerrada por dentro y para entrar desde fuera hay que forzarla.

**C2) Despensa.** Comida para un mes.

**C3) Cocina.** Hay una vieja y un hombre joven comiendo. El joven es el bandido que trajo el libro.

**C4) Salón.** Una gran mesa con una docena de

sillas alrededor y decorado sin demasiado lujo.

**C5-C6-C7) Habitaciones de los ayudantes.** En cada una de estas habitaciones duerme uno de los ayudantes de Isara (en C6 duermen dos), aunque ahora están todos en la estancia C12. En las habitaciones no hay nada de interés, excepto algunas monedas (entre las tres no hay más de 50 m.o.). Todos son magos de 1er nivel.

**C8) Habitación de Isara.** Una cama con dosel, un escritorio bien ordenado y encima de éste una bola de cristal (mágica). Escondido en un doble fondo del escritorio hay un yelmo de cambio de alineamiento.

**C9) Laboratorio de Isara.** Manuscritos, frascos, libros, apuntes, cartas, etc. Nada de esto tiene ningún valor para los personajes, pero encima de la mesa de trabajo está el libro de magia de Isara (ver apéndice 2).

**C10-C11) Habitaciones de los criados.** En cada una hay un mozo durmiendo sobre un jergón.

**C12) Patio.** Es un patio interior, descubierto y con un claustro formado por columnas. En esta estancia se encuentran Isara y sus cuatro ayudantes, cada uno situado en un vértice del pentagrama dibujado en el suelo. Isara sostiene en sus manos el libro de Random y recita una palabra. En el momento en que los personajes vayan a intervenir, una figura de aspecto horrífico aparecerá envuelta en una nube de azufre en el centro del pentagrama. Se trata, evidentemente, del demonio.

Al ver al grupo, Isara ordenará al demonio que les ataque y luego se preparará para el combate. Se hará el encantamiento de 'escudo' y si lo ve muy mal se hará el de invisibilidad e intentará huir hacia el establo, coger un caballo y escapar. Si lo consigue siempre puedes hacerla aparecer en otra





aventura, manifestando su odio hacia el grupo.

Los ayudantes de Isara atacarán con sus dagas y con encantamientos de 1er nivel. La mitad de ellos disponen de 'misil mágico' y la otra mitad de 'encantamiento de personas'.

Si los PJs matan a Isara, el demonio regresará automáticamente a su plano de existencia normal y los ayudantes de la maga se rendirán.

## EPILOGO

Si todo sale bien, los PJs devolverán el libro a la biblioteca de Shinzan y los magos de ésta se le agradecerán mucho. Tú volverá con su tía y los dos vivirán por siempre felices mientras el grupo se aleja cabalgando hacia el sol. Si los PJs intentan quedarse con el libro, se habrán ganado el odio de todas las escuelas de magia del reino.

## APENDICES

1) Libros y artilugios.

\*El libro de magia de Random. Contiene los siguientes hechizos:

1er nivel- Detectar magia, protección del mal, leer

lenguajes, leer magia, detectar mal.

2º nivel- Localizar objetos, Cerradura mágica.

3er nivel- Ouitar magia.

También incluye el encantamiento para invocar al demonio que se considera de tercer nivel, pero es sólo inteligible para aquellos que hayan pasado cinco o más años de su vida estudiando el tema de la demonología.

\*El pergamino de protección contra demonios:

Si se leen en voz alta protege al lector y a todos los que estén en un radio de 20 pies a su alrededor, la protección consiste en que cualquier demonio que les ataque lo hace con un -4 a sus tiradas de combate y no puede causarles terror ni paralizarles. La protección dura dos horas desde el momento de la lectura.

## 2) Criaturas y PNJs.

\*El demonio: Criatura horrible de cuatro patas. Ande sobre las dos traseras y mide unos tres metros de altura. Tiene aspecto humanoide y sus rasgos más distintos son su único ojo, sus garras afiladas y su punzante cola. Efectúa sus tres ataques con las garras y la cola. Cada vez que impacta

a una víctima, ésta debe pasar un tiro de salvación contra parálisis o quedar paralizada. Al verle, los PJs deben pasar una tira de salvación contra terror o huirán aterrorizadas (recordar que el pergamino de protección anula estos ataques). Sus estadísticas son:

CA 4, DG 6+4, PG 31, Daño 1-4/1-4/2-8, Ataques especiales: Paralización y causar terror.

Tim: El chico no dejará que ninguno de los PJs le lleve el libro y no querrá dejárselo ver a nadie. Es un buen chico y cuando se de cuenta del engaño a que ha sido sometido, se arrepentirá mucho de ello. Si los PJs le liberan y le llevan consigo, les ayudará en lo que pueda y hará cualquier cosa por recuperar el libro. Tiene una poción de invisibilidad y otra de curación.

\*Isara: Malvada inteligente, aunque a veces un poco teatral. Sabe cuando es el momento de huir y si lo hace puede ser una buena enemiga para los PJs en sucesivas aventuras.

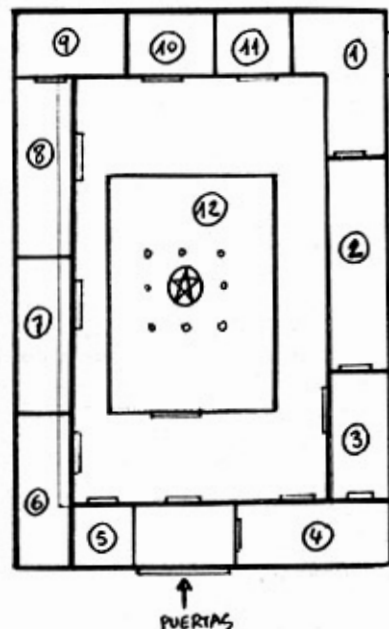
Maga de 4º nivel. CA 9, PG 12, Daño 1-4 (daga).  
Encantamientos: Encantamiento de personas (1º),  
escudo (1º), Imagen espejo (2º), Invisibilidad (2º).  
Libro de encantamientos: Los ya mencionados  
más Detectar magia, leer lenguajes y misil mágico.

\*Rolf (Ladrón de 2º nivel): CA 7, PG 7, Daño 1-6

\*Ladrones (1er nivel): CA 7, PG 4, Daño 1-6

\*Ayudantes de Isara (Magos de 1er nivel): CA 9, PG 3, Daño 1-4 o encantamientos.

# CASA DE ISARA





# REBELION EN POWAZA

Por Joaquín Ruiz Echaurri

## INTRODUCCION

Os encontrais en Powaza/Rhyllanor (3220-C787566-5). En una taberna del astropuerto, cuando un hombre de unos cuarenta años se os acerca y se sienta a vuestro lado. Os dice que esta buscando unos aventureros para realizar un trabajo y que llegará a pagar 150.000 créditos. Si los jugadores están dispuestos los cita al siguiente día en un bar de las afueras. Os dice que preguntéis por Gerald Patterson. Si los aventureros se dirigen a este bar verán que tiene un aspecto realmente lamentable y es un garito de mala muerte donde se dan cita lo peor de la sociedad de Powaza.

Al preguntar por Patterson el dueño del local les llevará a una sala detrás de la barra, allí les estará esperando el mismo tipo que estaba en el astropuerto. Les dice que pertenece al movimiento de liberación de Powaza y que necesita formar un comando con anterior experiencia militar para llevar a cabo actos terroristas y de sabotaje. Si los aventureros aceptan los sacará del local, los montará en un coche y se los llevará a un pueblo en medio de la selva.

## EL COMANDO GUERRILLERO

Serán alojados por la guerrilla en un pequeño pueblo en medio de la selva. Formarán parte de un comando guerrillero de 10 personas (si los aventureros son menos de diez al grupo se añadirán los PCs indicados al final del artículo, hasta alcanzar la cifra de diez individuos). El jefe del

comando será el aventurero con más liderazgo y si nadie tiene esta habilidad será el aventurero con más experiencia militar. Deberán hacerse tiradas de encuentros con animales cuando los aventureros estén en la selva y sacando un 11+ se producirá un encuentro en el poblado.

## LA MISION

La primera misión consistirá en asaltar un radar traído desde Somen para la localización y destrucción de los reductos guerrilleros.

A los aventureros se les pueden ocurrir muchas formas de atacar la base, aquí solo se dan las características de cada lugar y el árbitro debe utilizarlas según sean las ideas de los aventureros.

**Figura 1:** 1. Entrada a la base. Hay dos soldados que pedirán la documentación a los aventureros. Si los documentos son falsificados deben pasar una tirada de 6+ (-2 por habilidad en falsificación) para que parezcan legales. Si no llevan o descubren que son falsos dispararán primero y preguntarán después. 2. Torres. Hay un vigía en cada una, avisarán de la llegada de cualquier persona (tirada contra destreza para no ser localizado, MD-3 si es de noche, MD+2 si es un grupo de más de cinco personas), apoyarán a los de abajo disparando sus armas. 3. Patio. Un soldado te indicará donde dejarte tu vehículo. 4. Aparcamiento. Hay un coche militar, un camión y una carreta. La carreta y el coche están vacíos, el camión tiene dos bidones de gasolina y una cuerda de 10 m. 5. Se encuentra lleno de sacos de arena, algunos uniformes y latas de comida. 6. Arcada. Hay dos guardias abajo que volverán a pedirte la documentación. Sobre el muro hay otros dos vigilando. 7. Entrada

torre. Hay soldados montando guardia. 8. Salón. De noche estará vacío, de día habrá un oficial y dos suboficiales, que no quieren ser molestados. 9. Pasillo servidumbre. Vacío, de día sacando 7+ en 2D6 estará la cocinera. 10. Cocina. Está guisando la cocinera (si no estaba en el pasillo). 11. Despensa. 5 latas de comida. 12. Habitación de la criada y la cocinera. De noche estarán aquí, de día la criada estará en cualquier lugar de la casa, 10+ para encontrarla excepto en el sótano. En la pared hay un armario empotrado, en el interior hay 15 vestidos de mujer y si los aventureros lo registran cuidadosamente descubrirán 100 créditos y una pistola de autodefensa. 13. Pasillo. Dos soldados patrullando. 14. Torres. Habrá un soldado en cada garita. 15. Escaleras. Habrá dos soldados en cada escalera.

**Figura 2:** 1. Despacho. Vacío con algunos libros sobre armas y leyes de Powaza y dos sables cruzados colgando en la pared. 2. Habitación del oficial. Estará aquí por la noche. 3. Biblioteca. Llena de libros sobre la historia y la geografía del planeta. 4. Habitación invitados. Vacía. 5. Baños. Vacíos. 6. Torre. Un soldado en cada una. 7. Pasillo. Dos soldados patrullando. 8. Descansillo. Dos soldados.

**Figura 3:** 1. Mazmorras. Un soldado las vigila sin mucho interés. 2. Calderas. Un soldado en cada una. 3. Pasillo. Un suboficial y cuatro soldados. 4. Estación radar.

El objetivo, hay un suboficial y cuatro soldados. La puerta de la estación es de seguridad. Se necesita una tirada de 10+ para abrirla con un MD+1 por habilidad mecánica y una tirada de 11+ para desconectar la alarma acoplada al mecanis-





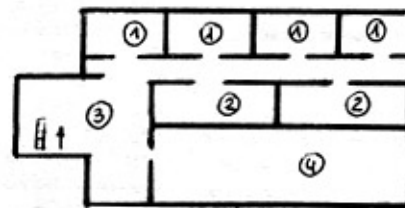


FIGURA 3

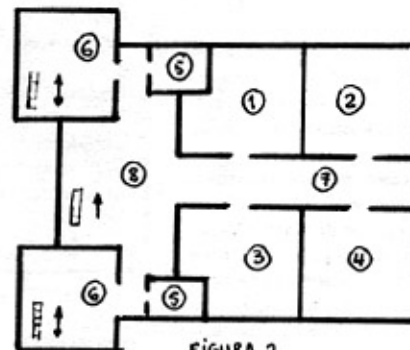


FIGURA 2

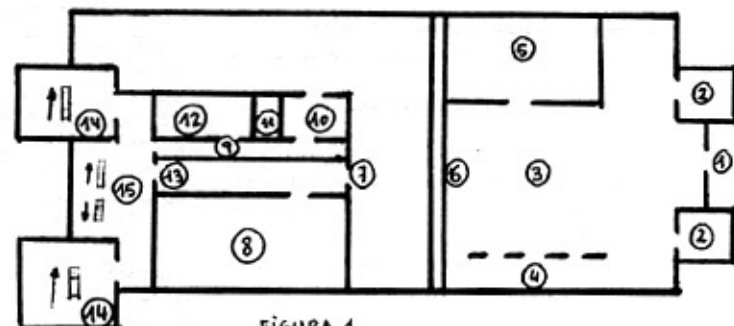


FIGURA 1

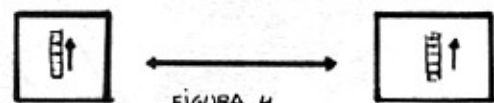


FIGURA 4





**TWILIGHT:  
2000**

# THE FALL OF THE AMERICAN DREAM

Por Jaime Fernández

*Era demasiado tentador para ignorarlo. La posibilidad de ambientar el juego en la Guerra de Vietnam atrajo a nuestro colaborador y vosotros podréis juzgar los resultados... sangrientos.*

*Para esta aventura el máster debe reclutar a un grupo de jugadores con gran capacidad de sufrimiento. Los personajes para esta partida deben ser de raza "prescindible". O sea: blancos no; pueden ser negros, chicanos, indios u otras minorías raciales. Si el grupo está compuesto por PJ's y PNJ's, el máster debe procurar que entre los PJ's se encuentre el o los líderes responsables de las tomas de decisiones.*

## Introducción

La aventura se desarrolla en el verano de 1968. Los personajes son miembros del tercer batallón de Marines, primera división desplegada en los alrededores de Da Nang. El grupo puede estar formado por tantos jugadores como se quiera, solamente se requiere un mínimo (unos cinco jugadores). En el caso de que hubiesen suficientes personajes-jugadores, coloque PNJ's. La partida es tan sangrienta que deberá formar un buen grupo si quiere que alguien llegue al final.

## Presentación de los Jugadores y la Misión

El grupo compuesto por los PJ's es requerido para realizar una misión. Las órdenes son inspeccionar un valle cercano a Laos en el que se sospecha la presencia de algún campamento del NVA (Ejército de Vietnam del Norte). El grupo será

llevado hasta el valle y tras el reconocimiento del mismo, serán recogidos al cabo de una semana en un punto que se les indicará previamente en el mapa.

## Empieza la acción

Durante el viaje en helicóptero y hasta llegar a la zona de aterrizaje, el máster puede montar algún encuentro por el cauce de un río con baterías antiaéreas del Vietcong para darle sabor al trayecto (es aconsejable que el máster procure no derribar el helicóptero, pero los primeros altercados permitirán a los jugadores entrar en el "climax" adecuado). Una vez desembarcado el grupo en el lugar previsto, el piloto les indicará el próximo punto de encuentro y "recogida". El grupo verá alejarse al helicóptero y emprenderá la marcha...

Apenas lleven pocas horas en tierra, empezarán los problemas. El grupo empezará a sentir que son perseguidos y hasta cazados... Durante la marcha y el reconocimiento del valle, tendrán repetidos encuentros con el Vietcong o con la NVA, provocándose de este modo las primeras bajas en el grupo de los PJ's (aquí el máster debe alterar los nervios de los jugadores y crear la sensación angustiosa de peligro constante, evitando las emboscadas demasiado "rotundas" o "definitivas". Se trata de inquietar a los jugadores, no de acabar con todo el grupo en el primer encuentro). Es más que probable que en estas escaramuzas caigan los primeros marines del grupo...

Tarde o temprano el grupo acabará dándose cuenta que "Charlie" parece saber en todo momento donde se encuentran y que resulta imposible huir de él.

## Algo huele mal...

En su penoso avance por la selva, constante-

mente interrumpido por los altercados con el enemigo, el grupo encontrará (salvando las tiradas pertinentes o -en caso contrario- con alguna situación fortuita que provocará el máster) al cabo de varias horas de dura marcha, un "almacén" -muy bien disimulado- en medio de la jungla. Escondido entre la maleza y construido con juncos, se esconde un "zúlú" rebotante de las más modernas armas americanas, con gran cantidad de munición.

Los sorprendidos marines podrán comprobar que el símbolo que figura en las cajas es el de la primera división de caballería aérea transportada. En el caso que el grupo opte por informar al cuartel general de este descubrimiento por radio, los personajes habrán cometido el primer y más grave error de esta misión. Una vez informado del hallazgo por radio y tras haber indicado las coordenadas del camuflado "almacén", el grupo recibirá (después de unos minutos de espera) las siguientes instrucciones: permanecer junto al recién detectado descubrimiento y esperar la llegada de un transporte aéreo que vendrá a recogerlos en breve.

Tras un ansioso -pero corto- tiempo de espera los componentes del grupo verán acercarse a la zona dos Phantoms (algún PJ suspicaz puede caer en la cuenta que no son precisamente transporte aéreo de tropas). A medida que los aviones se acercan al punto de encuentro, éstos rocían súbitamente la zona con napalm en dirección a la posición que dió el grupo. Los marines tendrán que reaccionar rápidamente al darse cuenta de la intención de los cazas ya que sino morirán todos (y la partida finalizará en el acto). Si salen corriendo del infierno (algún PNJ demasiado joven o ingenuo puede morir si el máster quiere acentuar el dramatismo de la partida) y logran poner sus vidas a salvo, habrá llegado el momento de que los personajes tomen conciencia de que éste es el

principio del fin del Sueño Americano. Pasaron los tiempos de bondad y justicia de John Wayne... y se darán cuenta que están en Vietnam, un guerra muy diferente a las demás, en donde se cuentan los días que faltan para volver a casa y se lucha por evitar verse envuelto en las intrigas de este infierno.

#### ...en casa

Una vez han huido de la rociada de napalm, los PJ's correrán desesperadamente por la selva. Poco tiempo después, hallarán (tras salvar una fácil tirada de RECON) un río que al cabo de pocos metros lleva a la cima de una catarata. Desde este punto podrán ver que abajo se encuentran unas tranquilas aguas que forman un pequeño lago... en donde patrulla plácidamente una lancha de tipo americano perfectamente armada y con bandera del NVA. Lentamente, ésta se acerca a una playa junto a la catarata. En dicha playa, los personajes podrán divisar una cabaña y reconocer a varios soldados del NVA paseando en sus alrededores paseando junto a ella. Antes de que puedan decidir las acciones a emprender, el grupo podrá oír el sordo ruido de las hélices de un helicóptero y finalmente lo verán acercarse por el cauce del río, volando bajo. Mientras siguen expectantes, los personajes verán con asombro como el helicóptero -americano- se posa en la playa, tras unas ordenadas maniobras. Si observan detalladamente la inverosímil escena que tiene lugar ante sus ojos, podrán identificar al helicóptero como perteneciente a la primera división de caballería aérea. Una vez posado el aparato, saldrá de la cabaña un oficial del ejército de Vietnam del Norte, mientras que descenderá de la cabina del helicóptero un coronel americano de la caballería aérea, ataviado con un sombrero vaquero al estilo del General Custer, con brillantes gafas de sol y dorados guantes. Ambos, sonrientes, inician un entretenida conversación, mientras dos "Charlies" empiezan a descargar cajas del helicóptero. El oficial del NVA entrega una bolsa al oficial americano y éste, tras quitarse un guante, mete un dedo dentro y prueba su contenido (nota para el máster, por si todavía no se ha dado cuenta: ¡Es opio!). Acto seguido, esboza una radiante sonrisa, aparentemente satisfecho por el negocio.

A partir de este momento, el máster debe comprobar la reacción de los jugadores. Está claro que los personajes lo verán repentinamente todo muy claro: algún "cerdo" está cambiando armas por opio. Armas americanas que serán utilizadas por Vietcongs para matar soldados americanos. "Armas para matarnos". El máster debe estimular (sutilmente) la rabia que están acumulando los personajes de los jugadores e incitar a que algún "acalorado" marine (o varios) inicie el combate contra los traficantes.

Si esto se produce, el coronel subirá apresuradamente al helicóptero y huirá, mientras los soldados del NVA y los miembros del grupo se enzarzan en un intenso tiroteo. Al cabo de pocos minutos, aparecerá un helicóptero tipo "Cobra" que atacará al grupo, apoyado desde tierra por la patrullera, causando más bajas entre los miembros del grupo que tendrá que optar por una desesperada huida.

#### La caza

A partir de este momento, empezará la caza. Los Vietcongs coordinados con los traficantes perseguirán al grupo para acabar con él, utilizando todos los medios disponibles. El máster no debe tener reparos en utilizar todos los recursos disponibles, eliminando a más miembros de los desdichados marines. Los personajes deben notar que la situación se está volviendo muy peligrosa y que

la presión aumenta hasta extremos difícilmente soportables (procurando sin embargo el no ahogarlos de un modo rotundo). No hay posibilidad de rendición ya que está claro que el enemigo está en todos sitios y quiere aniquilarlos a todos. El peligro es constante y omnipresente: minas, trampas, bombas, etc...

#### ¡Hay que sobrevivir!

A estas alturas el grupo habrá comprendido que la mejor salida para ellos es actuar independientemente, no comunicarse con nadie (si esto no fuera así -lo cual sería vergonzoso- y queda algún PNJ vivo, que éste sugiera esta posibilidad...) e intentar llegar a la frontera con Laos, siguiendo río arriba. A los pocos días de marcha, los miembros del grupo que todavía sigan vivos llegarán a los límites de un poblado. Una vez examinado, constatarán que está repleto de Viets y ¡sorpresa! Aseores soviéticos. El embarcadero del pueblo se encuentra una patrullera fluvial que no parece muy vigilada (el máster puede aprovechar la ocasión para indicar a los jugadores que si la capturaran podrían llegar a Laos más rápidamente...).

En el caso de que los personajes intenten apoderarse de la patrullera, el máster tendrá en cuenta como se preparó la acción y desencadenará eventualmente un duro combate entre los miembros del grupo y los Viets, ayudados por los soviéticos. Una ocasión más para tener más bajas entre los ya diezmados marines de la misión. Los sobrevivientes conseguirán huir río arriba.

#### Duelo Final

Al cabo de un día y a pocos kilómetros de la frontera con Laos, los supervivientes de la misión se enfrentarán al duelo final, encontrándose con

una patrullera que viene en dirección opuesta. A bordo se encuentra el pérfido coronel americano (que ya no parece sonreír) acompañado por sus hombres de confianza, dispuestos a acabar con lo que queda del grupo. Si tras el combate final algunos personajes siguen vivos (sería lo deseable), el viaje hacia Laos continuará siendo "alterado" por persecuciones de todo tipo (a discreción del máster), pero de menor intensidad.

Una vez en Laos, los marines que hayan sobrevivido a la misión (una sabia sugerencia que puede hacer el máster a los jugadores), no tendrán más opción que entregarse a las autoridades, pidiendo ser repatriados. Los pocos supervivientes que lo consigan serán condecorados, ascendidos y lo más importante, obtendrán una cantidad (a determinar por el máster) de puntos para aumentar "skills".

#### Epílogo

En esta aventura el mejor premio es sobrevivir. Y después de sentirse traicionados, abandonados y perseguidos, los personajes habrán perdido todo tipo de inocencia e ideales y se habrán endurecido para próximas misiones en la jungla de Vietnam. Comprenderán algo tarde la omnipresencia del enemigo desde el inicio de la misión: el coronel, que tiene constancia de todos los movimientos del grupo desde el principio no quiere, *of course*, que le arruinen su suculento negocio. Intentará desde un principio acabar con el grupo y agradecerá toda información suplementaria que le faciliten por radio los ingenuos PJ's. En resumen, para los personajes supervivientes de esta dramática experiencia es la caída del mito del sueño americano.





# BILLARES SOLER

## *Jocs i Coses*



Gran Via C.C., 519  
08015 Barcelona  
Tel. 254 67 50



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

# CORREO DEL LECTOR

Estimada redacción:

Con lo revuelto que anda el tema del "Correo del lector" he creído oportuno esperar un poco a que se calmasen las cosas y se clarificasen las posiciones de cada cual en este escabroso tema.

Creo que todos, y digo todos por mi experiencia, nos hemos reído mucho con las "cartas" de mi paisano a pesar de lo que diga nuestro colega Mario Piñol. Aunque Mario lleva razón en lo de las lágrimas que todos hemos derramado sobre las hojas del "Correo del lector" al meditar sobre Abeltxu.

Sobre este tema se han dicho muchas cosas. Se han declarado posiciones a favor de unos y de otros. Han corrido ríos de tinta y al final que hemos conseguido: NADA.

Creo que el conflicto entre Abeltxu y la redacción ha sido un show en el cual todos hemos sido testigos de excepción. Abel ha protagonizado su papelito muy bien, pero creo que ha llegado la hora de parar. Y no es que sea un conservador en el mundo del rol, pero si Abel hiciese un balance de los resultados se daría cuenta de la realidad, NADA.

Y es que en todo este embrollo había alguien que sobraba y que debía haberse sabido retirar a tiempo y no derramar más impropiedades sobre sí mismo. Haciendo un juego de palabras se podría comparar con el de "la Torre de Babel", en el cual todos hablaban y nadie se entendía. A mí me ha parecido que cada uno hablaba en un idioma y no hacía ningún intento por entender a la otra parte.

He escrito esta carta porque conozco personalmente a Abel (no mucho, pero algo es algo). Y es que ¡no todos los días se conoce a alguien tan perfecto, inteligente y profesional! (vamos, creo yo).

En mi modesta opinión una revista de rol de primera línea (y en mi opinión la vuestra lo es) debe ser un fiel reflejo de la actividad lúdica nacional. Pero no de la una minoría de privilegiados y profesionales jugadores, sino de la gran mayoría de los que jugamos por placer (y por adicción) a un juego que nos produce placer (y adicción ¡leches!).

Si Abel intenta convertir TROLL en una revista hecha por y para profesionales del Rol dejaría de ser un reflejo de la actividad lúdica para convertirse en "El Boletín de los Privilegiados" y los modestos adictos perderíamos una revista. Creo que eso no debe ocurrir y espero que tengáis la suficiente visión como para evitarlo. Confío en vosotros.

Pero me gustaría que no por groseras y defectuosas de forma las quejas del "Probecito Habla-dor" cayesen en vacío. Si se realiza una profunda disección de esas "cartas-erizo" podremos llegar a una base, un núcleo, de quejas razonables. No os dejéis llevar por las palabras y extraed el contenido. Os lo pido por mí y por el que yo creo que es el bien de todos los Rolers (que no tiene por que serlo).

No quiero ocupar más líneas en esta que es la sección de todos y me despido hasta la próxima. ¡Salve Roleros!

Attradis  
Bilbao

La realidad de nuestra revista (pese a las felicitaciones que recibimos en esta sección y que -por supuesto- agradecemos) es que estamos todavía muy lejos de ser una BUENA revista de juegos de rol (o de juegos, sencillamente). Seríamos unos fatuos y unos engreídos si considerásemos que nuestro contenido y forma son excelentes y no necesitan ser mejorados (o incluso cambiados radicalmente en ocasiones). Diariamente, los que realmente nos preocupamos por Troll, tenemos

auténticos enfrentamientos "diplomáticos" con nuestros redactores y colaboradores con los que, además de tener una estrecha relación de amistad, intentamos mejorar la publicación. La buena voluntad no es siempre sinónimo de calidad, y este no es el caso exclusivo de Troll (aunque aquí se acentúa el problema puesto que no pagamos los servicios de nuestros colaboradores).

En resumen, Troll ha querido ser una revista cargada de buenas intenciones pero no siempre ha tenido los medios para conseguirlo. Numerosos factores influyen en la confección de Troll, sobre todo teniendo en cuenta la facilidad con la cual se pueden diversificar las responsabilidades. Por esta razón, los que nos sentimos -perdón por la redundancia- más responsables, reaccionamos a veces de modo "fogoso" a las críticas demasiado impulsivas, o poco delicadas. Y a veces ésta es una razón por la cual nos quemamos y abandonamos.

Somos un grupo de amigos, fans del Rol, de San Cugat. Os queremos felicitar en primer lugar por el nuevo formato de la revista (nº 23, 24), los módulos, las ayudas que nos ofrecéis y los informes sobre nuevos juegos.

En segundo lugar os queremos dar unas cuantas sugerencias: A) Crear una nueva sección de compra-venta de material y de anuncios de nuevos clubs. B) Ampliar el número de páginas de la revista para poder inquirir otros juegos que no sean los de "siempre" (por ejemplo, Merp-Rolmaster, GURPS, Paranoia, etc.).

Y en tercer lugar -y ahí viene lo duro- ¡las críticas! A) No entendemos que cuando compramos Troll, el primer día que sale a la venta, en el establecimiento más conocido de Barcelona, y lo leemos; pone lo siguiente: Rol en vivo en Terrassa, 21 de Julio. Y nosotros lo leemos en Septiembre. A ver quien es el listo que me lo explica. B) Siguiendo con el tema de antes, al final de la revista sale el anuncio de una tienda que hace un 30% de descuento en los productos de rol pero nosotros nunca lo podemos aprovechar por la simple razón de que cuando compramos Troll ya ha caducado.

A parte de lo expuesto os felicitamos por la revista en general, esperamos que vendáis muchos ejemplares.

Saludos de,

Xavi Solans, Marc Salmurri  
y un servidor Bill Mas  
San Cugat

P.D. Felicitaciones a los creadores de módulos, en especial la "Ermita", "El Titánico", "Das Boot" y "Asalto en Bulun".

Os agradecemos las felicitaciones, pero pasemos rápidamente a las cuestiones prácticas. Sugerencia A: una excelente propuesta que ya se propuso en su tiempo pero que no contaba con el apoyo de los lectores de la revista, y como podréis imaginar, la redacción no puede dedicarse en cada número a rellenar con 25 anuncios más de compra venta o mensajes los tres que se recibieron "legalmente" en la redacción. B: se podrían argumentar muchas causas que nos impiden dar el salto a las 108 páginas (como en Casus Belli), desde la falta de anunciantes (ellos fi-

*Una vez más y gracias a vuestras cartas, volvemos a encontrarnos en esta sección reservada a la opinión de nuestros lectores. El inesperado éxito que han tenido estas páginas nos obligan a seleccionar las cartas que puedan resultar más interesantes por las cuestiones que planteen (sugerencias, quejas, ideas o polémicas), aunque agradecemos todas aquellas que, aunque no salgan publicadas, nos alientan y felicitan por nuestro trabajo.*

*En esta ocasión y a causa de la gran cantidad de material publicado hemos tenido que condensar un poco las contestaciones. Esperamos no haber dejado ninguna duda por resolver.*

*Una última observación: a partir del próximo número, la responsabilidad de esta sección recaerá (supongo) en el nuevo redactor-jefe, por lo cuales muy posible que difieran posturas o maneras de opinar. Esta situación totalmente lógica que refleja los criterios personales de quienes escriben y contestan es muy positiva, puesto que refleja el carácter independiente que se pretende obtener en esta sección del Correo del lector.*

*Ya lo sabéis. Si queréis opinar tan sólo tenéis que escribirnos a: Troll -Correo del lector- c/ Pedró de la Creu 23 Bajos 08034 Barcelona*



# 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

# naipe

JUEGOS

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

nancian en gran parte la revista ya que no olvidemos que todavía nuestro tiraje tiene que estar en relación con los lectores que nos compran hasta el exceso de trabajo que ello puede ocasionar (y que en estos momentos se está desarrollando de un modo totalmente amateur. Un colaborador está dispuesto a trabajar unas horas para Troll, pero otro gallo cantaría si se le pidiese una dedicación profesional sin que vaya acompañada de su equivalente "compensación económica").

Aspecto críticas. A: Tenéis toda la razón. El redactor-jefe es el primero en tirarse de los pelos que le quedan cuando después de haber terminado la sección de noticias de actualidad, le anuncian que algunos artículos sufrirán un "leve" retraso (de un mes, por ejemplo) y que por lo tanto el 80% de las noticias se tendrá que reactualizar para esas fechas (y ya se sabe, alguna se nos escapa...). B: este caso es mucho más delicado puesto que nuestros anunciantes son los únicos responsables del contenido de sus anuncios. Cuando en alguna ocasión un anuncio se nos entregaba con fechas muy concretas y se tenía que retrasar, la redacción informaba de ello a los interesados. En contados casos, hemos tenido retrasos de última hora por problemas con la imprenta, pero casi nunca han afectado a nuestros anunciantes de un modo directo.

De un rolero justiciero a unos troll-eros:

Quisiera deciros que vuestra revista es genial y que los dibujos son bárbaros (una felicitación de mi parte al dibujante del nº 24).

Bueno, entrando en temas calientes. Yo me pregunto porque todos los módulos que hacéis están basados en La Llamada de Cthulhu y dejáis de un lado juegos tan interesantes como El Señor de los Anillos, Rune Quest, Star Wars y Traveller.

¿Sería posible que realizarais esta clase de módulos?

También me gustaría saber si podáis hacer algún reportaje o comentario sobre los juegos de rol para ordenador. Porque he visto reportajes en las revistas de Software, pero en revistas que traten de juegos de rol no he visto ni una palabra sobre esta clase de juegos. ¿Es que acaso no os interesan esta variedad de juegos de rol?

También estoy de acuerdo en lo que dice Alex González García de Vizcaya. Yo no creo que las chicas tengan desinterés por esta clase de juegos, sino que están mal informadas y básicamente no creo que las personas y las editoriales que distribuyen este tipo de juegos estén interesados en esa clase de público. Yo creo que deberían hacerse juegos mixtos, no todos de espadas y cachiporra. Un juego atractivo para las chicas y los chicos es La

Llamada de Cthulhu, pero ¿Cuántos juegos existen de esa clase?

Pedro Javier Bernardo Martín  
c/Las Monjas 2, 3º B  
47009 - Valladolid  
T: 33-23-66

Estimado rolero justiciero,

Después de tus geniales comentarios sobre nuestra revista (por cierto, el dibujante de la portada del nº 24 es Luis Royo -sí, sí, uno de los portadistas del Címic-) vamos a intentar solventar tus dudas:

Efectivamente, no publicamos módulos de todos los juegos existentes, pero existen varias razones:

- a) La revista tendría que tener más páginas.
- b) Nuestros colaboradores tienen sus gustos y todavía no se nos permite usar la tortura.
- c) ¿Te has fijado que en cada número publicamos un módulo de Traveller?

Aun así transmitimos vuestras sugerencias a nuestro equipo de redacción y colaboradores (a ver si de una vez toman nota). Referente al tema de los juegos por ordenador:

a) Ya existen revistas mucho más especializadas que nosotros que se dedican a ello y lo hacen mucho mejor.

b) Tenemos poco espacio...

c) No nos acaban de convencer...

Claro que si se acumulan las cartas reclamando esta sección, haremos un pensamiento. Última cuestión: girls, girls, girls...

a) No estaría mal que algunos jugadores salieran un poco a la calle e hicieran algo de relaciones públicas con el otro sexo; seguro que esto ayudaría un poco.

b) La mayoría de los juegos de rol son "heterosexuales" y salvo excepciones (Pendragon o James Bond son por ejemplo tipos de juego algo "machistas"), un buen árbitro y un buen guión pueden perfectamente ser jugados (y protagonizados) por aventureras que no forzosamente tienen que tener un comportamiento "macho".

c) Táchese la opción no deseada.

Tras estar algún tiempo tras la barrera, he decidido al fin escribir a esta sección de su revista.

Para empezar una pequeña crítica sobre la aparición con un relativo retraso de la revista, quizás debido a los problemas de transporte.

Leí en un número anterior la posibilidad de enviar a los lectores artículos que ya no se encuentran en circulación, de ser así quisiera pedir el dossier, ayuda o como se quiera llamar, dedicado a las hechiceras/bruja.

También desearía preguntar:

- 1- ¿En qué consisten los desafíos entre clubes?
- 2- ¿De qué trata el juego Warhammer 40000?

Y a continuación el momento quizás más dulce y esperado por un grupo de "profesionales" de las revistas de rol, las felicitaciones.

La revista es de mi agrado, sino no la compraría. Los módulos de Cthulhu guau, los dibujos fenomenales y en cuanto a las portadas que decir. Mi total apoyo y felicitaciones a sus creadores que sigan así. Quizás echo en falta algo más en lo relativo al Señor de los Anillos y a D&D.

También felicitar al responsable de que apareciera el anuncio de Les Liaisons ya que gracias a ello he conocido una faceta del juego hasta entonces desconocida para mí, la cual recomiendo a todos: el juego por correo.

Espero veros en las Vª Jornadas, hasta entonces o hasta mi próxima carta.

Antonio Bergés Sánchez  
Zaragoza

Es de agradecer tanta paciencia, benevolencia y buenos sentimientos hacia Troll. Si yo fuera lector de Troll (es una suposición), me gustara (es imaginación) y la revista se retrasaría (un hecho) tan descaradamente como está sucediendo desde hace ya demasiados números, pediría la cabeza del redactor-jefe. Pero resulta que en estos momentos estoy del otro lado de la barrera. ¿Qué sucede? Muy sencillo (mentira). Al margen de los mencionados problemas de transporte, existen problemas (constantes) de estructura redaccional -ese artículo que prometieron y que llevamos esperando desde hace meses-, de "dependencia" -¿Qué no podemos cerrar la revista porque no han entregado el anuncio X?- y sobre todo, como ya hemos repetido tantas (demasiadas) veces, de "amateurismo". No, esta tarde no puedo ayudarte con el Troll, he quedado para ir al cine con unos amigos. La solución a estos (y otros muchos) problemas se está estudiando.

Hemos pasado tu solicitud de material atrasado a nuestro almacén, para ver si nos pueden fotocopiar algún ejemplar (si todavía queda alguno) del archivo.

Los desafíos entre clubes son habituales cuando son más de dos los que comparten una misma ciudad... bromas aparte, los desafíos son unos torneos que enfrentan a miembros de clubes diferentes (¿Cómo? ¿Qué no iba tan equivocado anteriormente?)

Warhammer 40000 es un reglamento de Games Workshop de temática ciencia-ficción para jugar con (muchas) figuras de Citadel. La ambientación es salvaje y sangrienta, por lo que se necesitan todavía más figuras de Citadel. Por otra parte, Citadel es una marca de figuras que pertenece a Games Workshop.

Tú lo has dicho, el juego por correo es muy recomendable (y sino pregúntaselo al redactor-jefe que desde que se apuntó a dos ya no hay quien le haga trabajar en la revista).

## ¡NO TE PIERDAS NINGUN NUMERO!

### Sistema de Pago:

☐ Giro postal (1.650 Ptas)

☐ Giro telegráfico (1.650 Ptas)

### Tipo de suscripción:

☐ Nueva

☐ Renovación

### Cupón y pago dirigido a:

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

Nombre	
Apellidos	
Fecha de Nacimiento	
Domicilio	
Localidad	Telefono
Provincia	Código Postal



# ¿Estás buscando juegos para tu Ordenador?



Los títulos presentados están en versión española

**Son la última NOVEDAD**

**Están todos disponibles además de otros muchos títulos.....**

**..... y para el ordenador que tú tengas tenemos el juego que necesitas. ¡No te lo pienses más! ¡Disfruta y pásatelo bien!**

Juegos de Ordenador importados de Estados Unidos. Si el inglés es tu problema, no te preocupes, tenemos títulos en versión española muy auténticos.



# MECH-WARRIOR®

EL JUEGO DE ROL DEL UNIVERSO DE BATTLETECH

