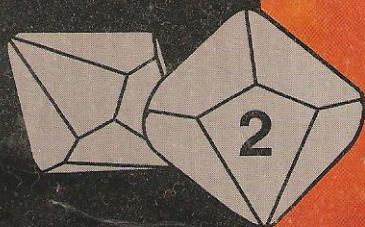


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL - ROL - SIMULACIÓN



MODULOS

Cthulhu

AD&D

Mutantes en
la sombra

ENTREVISTA

Joc Internacional

Y ADEMAS...

Noticias

Novedades

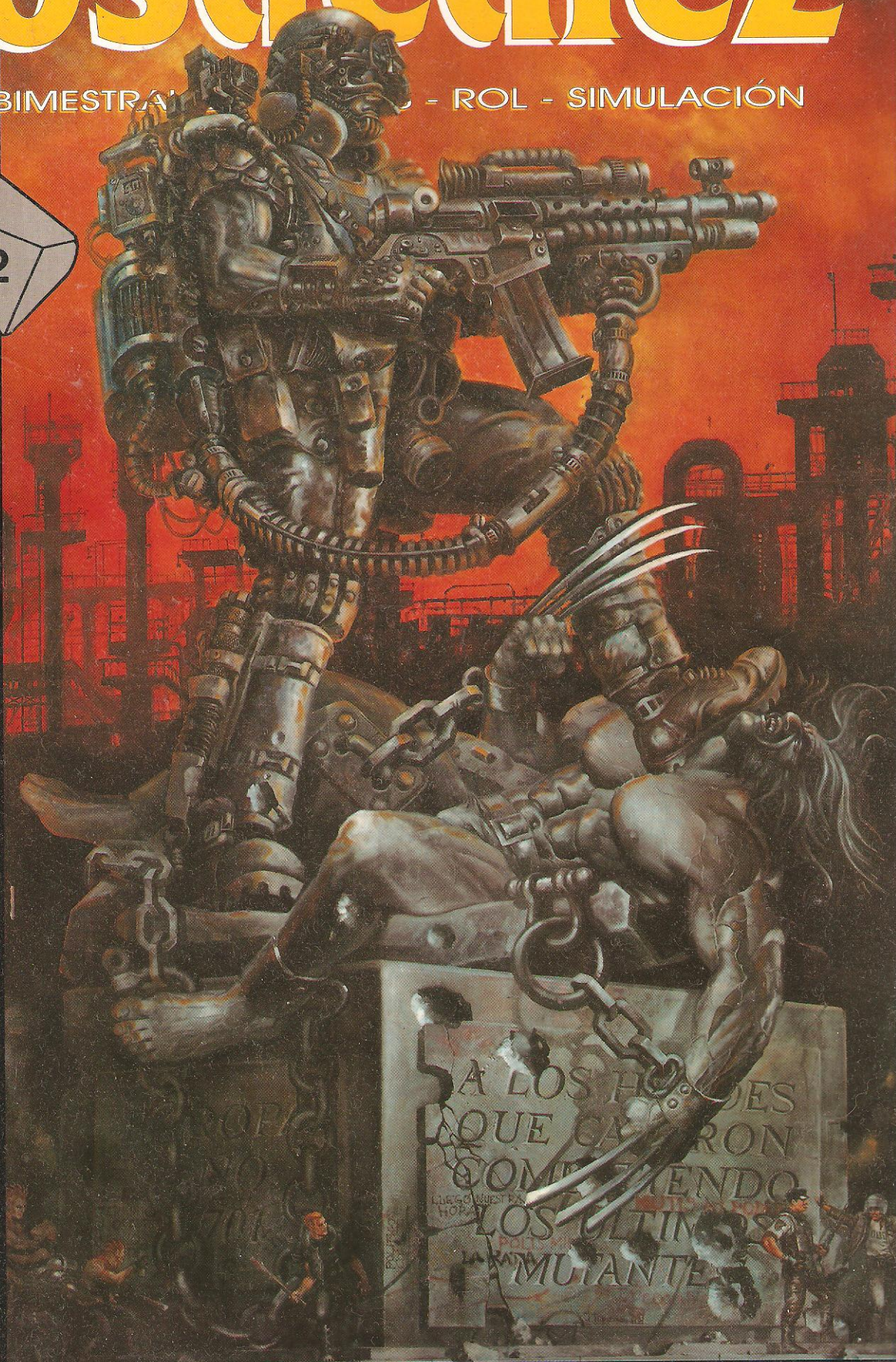
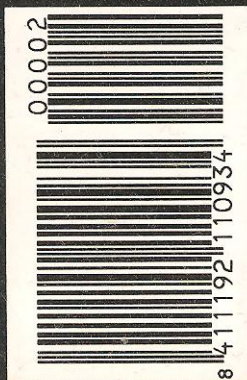
Ordenador

Wargames

Libros

Figuras de Plomo

425 Ptas

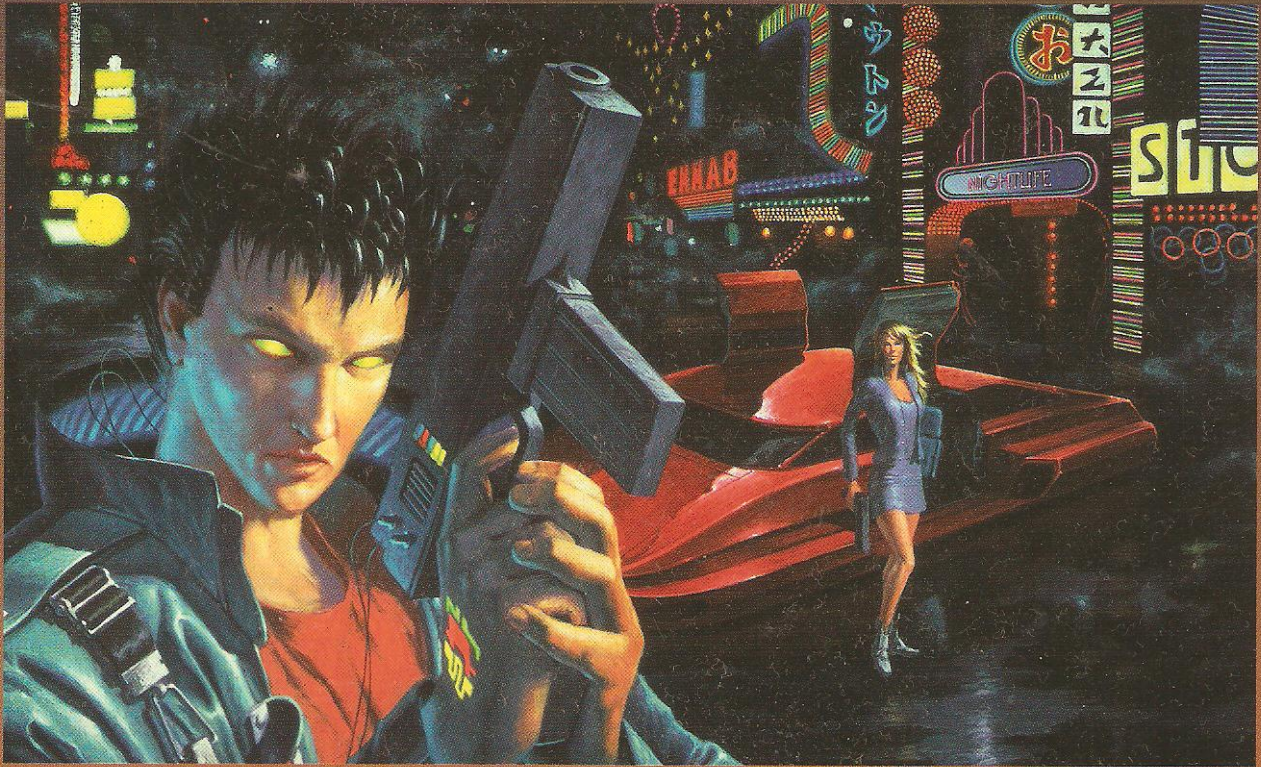


Especial Navidad

CYBERPUNK

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO

2.ª S E G U N D A 2.ª E D I C I Ó N



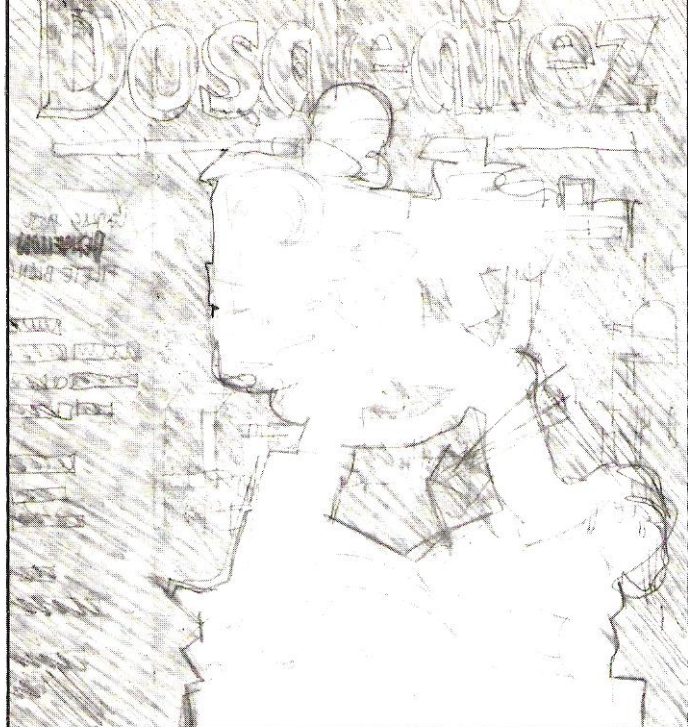
"... Cyberpunk es una actitud. Tus armas son tus nervios. Tus enemigos son ejércitos corporativos, bandas de cyborgs motorizados, asesinos blindados y Netrunners computerizados.

*¿Ya estás listo? Claro que lo estás.
No puedes esperar.*

**POR FÍN, EL JUEGO QUE ESTABAS ESPERANDO
YA A LA VENTA
EN LIBRERIAS Y TIENDAS ESPECIALIZADAS**

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

MD
Editores, S.L.



Dosdediez

Enero - Febrero 1994
Revista Bimestral de Juegos
Nº 2

Fecha de cierre del nº 3 para
colaboraciones, módulos y publi-
cidad, **28 de enero de 1994.**

**Nº3 a la venta el 4 de marzo de
1994.**

Los servicios de prensa dirijanse a la
redacción de la revista:

Dosdediez
Pozas, 2
28004 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS

- 51 La Llamada de Cthulhu
- La Última Voluntad por Ignacio Tormo
- 59 Advanced Dungeons & Dragons
- La busca del Arlaedrin por Javier Madrid
- 65 Mutantes en la Sombra
- Apunta, dispara y corre por Oscar Hurtado

ARTICULO

- 42 | ... Y Lázaro "andó" por Juan Calonge

ENTREVISTA

- 44 | Joc Internacional. por JC Poujade y MA Álvarez

SECCIONES

- 5 Noticias
- 18 Novedades Españolas
- 22 Novedades USA
- 28 Probando juegos
- 31 Juegos de ordenador
- 36 Juegos de tablero y wargames
- 38 Libros
- 40 Baremo
- 64 Suscripciones
- 73 Figuras de plomo
- 76 Correo



Director

Juan Carlos Poujade

Productor

Miguel Angel Alvarez

Jefe de Redacción

Ignacio Sánchez

Consejo de Redacción

Antonio Navarro

Eugenio Osorio

Jonathan Dómbroz

Pablo Herrero

Colaboradores

Arturo Alonso

Zen Amako

Sonia Amal

Diego Arruti

Pedro Benito

Juan Calonge

Daniel Díaz

Gustavo Adolfo Díaz

Pablo Juanes

Emilio Miró Surroca

Jaime Gómez Rubio

Gregorio Herrero

Luis Herrero

Oscar M. Hurtado

Fernando Ibarretia

Javier Madrid Cenzano

Jose Luis Martínez

Juan Luis Martínez

Ruben J. Navarro

Mario Daniel Poujade

Miguel Sopena

Ignacio Tomo

Jaime Torres-Mestre

Gerardo Vega

Juan José Yanez

Portada

Justo Jimeno

Ilustradores

Javier Briz

Fernando Dagnino

José Prieto

Correctores de Estilo

Miguel Angel Alvarez

Ignacio Sánchez

Maquetación

KAY

Apoyo Logístico

Rapto y Passián

Distribución

Distrimagen

C/ Pozas, 2

28004 Madrid

Teléfono: (91) 521 67 89

Teléfono/Fax: (91) 522 62 99

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por La Factoría. C/ Pozas, 2, Madrid 28004. Teléfono (91) 522 36 37, Fax (91) 522 62 99. El precio de venta es de 395 pesetas. La suscripción por un año (6 números) es de 2400 pesetas para el territorio nacional. Las suscripciones para el extranjero son 4800 pesetas por un año.

Los derechos de los textos e ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y a las editoriales que los publican. Mutantes en la Sombra es ©Ludotecnia. AD&D es ©TSR. La Llamada de Cthulhu es ©Chaosium.

La editorial no se responsabiliza de las opiniones vertidas aquí por sus colaboradores.

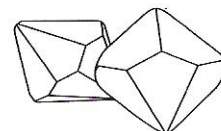
Editorial

Acaba el año y es momento de hacer balance. Si en 1992 se apuntaron ya una serie de tendencias, 1993 ha servido de catalizador para asentarlas, y confirmarlas como ciertas. Hasta mayo del '92 sólo existía una editora de juegos a gran escala (Joc), Diseños estaba desahuciada y Ludotecnia iniciaba los pinitos de lo que podríamos llamar *Rol Independiente* (utilizando un término robado al ámbito musical). En este año que acaba hemos sido testigos del *canto del cisne* de Diseños, su reconversión en Games Workshop España y el reparto de su *herencia* (entre Zinco y La Factoría); de la afirmación de Ediciones Zinco como alternativa (en edición y ventas) a la hegemonía de Joc Internacional; de la proliferación de francotiradores aislados (M+D, Larshiot, Cronópolis, Kerikyon); de las tentativas infructuosas de Timun Mas para introducirse en el mercado.

El panorama de la información también ha visto ampliada su oferta con *Dragón*, diversos fanzines y, sin ir más lejos, la revista que estás leyendo ahora mismo.

¿Y la propia Joc? ¿Qué pasa con la editorial pionera en este campo? Ésta es una incógnita que ni siquiera el propio Francesc Matas desvela en la entrevista que nuestros poco incisivos redactores desarrollaron. Por una parte resulta ilógica la pobreza de su producción: sólo una nueva línea (si a *Rolemaster* se le puede llamar *nuevo*) pocas ampliaciones de las consagradas (algunas de las cuales ni siquiera han *mojado*). Por otra parte, debe haber algún motivo razonable en esta política; si no, no estarían donde están...

Esta tesitura, excitante, móvil e intensa es la que marca el final de año. Si la atención del público se afianza, las editoriales mantienen y elevan el nivel y los aficionados incrementan su exigencia, podremos hablar de una industria propia con mayúsculas. En cualquier caso hay varias asignaturas pendientes. La más flagrante, sin duda, la realización de un certamen serio, global y con carisma (internacional, añadimos) que sirva de encuentro, no sólo a la afición. Editores, traductores,... deben tener un punto de encuentro, al menos anual, donde contrastar sus ideas. Y ¡Por favor! no nos vengán con *Las Jornadas de tal o cual editorial, o de tal o cual club*. Éstas son necesarias, pero jamás podrán llenar el vacío que un certamen similar al de Essen en Alemania, por ejemplo, cubre.



Noticias

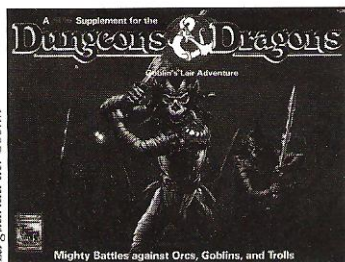
Alfil juegos

Confirmando los rumores que circulaban, la gente de Alfil Juegos asegura que van a publicar en nuestro país el material de Leading Edge. Han firmado un acuerdo con la casa norteamericana para editar y distribuir sus juegos y figuras en España. En principio todavía está por decidir si los juegos serán en edición española, o si se limitarán a introducir un librito con las instrucciones traducidas en su interior, aunque de momento sus primeros pasos se encaminan hacia el mero añadido de la traducción encartada.

De esta forma anuncian: *Drácula y El Ejército de las Tinieblas*. En la lista de espera está el primer juego de la serie *Terminator 2*, que importarán casi en paralelo con la edición americana añadiendo el susodicho cuaderillo en castellano.

Borrás

El lento ritmo de producción de *D&D* (que contrasta con el cuasi frenético del *Avanzado*) nos ha hecho disfrutar de una única novedad anual. En el '94 le toca el turno a *La Guarida del Goblin*, en el mismo formato de sus predecesores, *D&D* y *El Cubil del Dragón*.



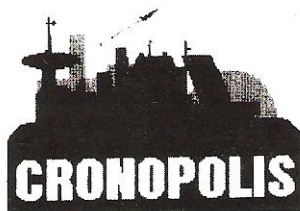
La guarida del Goblin

Cronópolis

Ya debe de estar a la venta *Jurásica* (o eso prometía la editorial), ambientado en una época en la que el hombre convive con los dinosaurios y la tecnología. También anuncian para después de Navidades un conjunto de 4 módulos y una ambientación que conforman una campaña basada en la mitología vikinga, situada en el siglo IX. Contendrá algunas reglas nuevas, y es necesario tener *Universo* para jugar. El nombre de esta campaña vikinga es *Midgard*.

Un proyecto más a largo plazo (para marzo o abril del próximo año) es *Super Héroes Inc.*, una ampliación para *Universo*. Ambientado en España en la actualidad, contendrá la historia de nuestro país con superhéroes desde la Guerra Civil hasta nuestros días.

Además, han conseguido los derechos sobre el juego bélico ambientado en la 2ª Guerra Mundial creado por Juan Carlos Herreros hace un par de años. *Comandos de Guerra*, después de ser ofrecido a varias editoriales punteras del medio, sin recibir respuesta, ha encajado en los planes editoriales de Cronópolis. La calidad del juego podrá haber sido comprobada por todos aquellos que se pasasen algún día por las jornadas del club Alas de Dragón de Madrid donde fue premiado en el 91 con el premio Excalibur al mejor juego realizado en España.



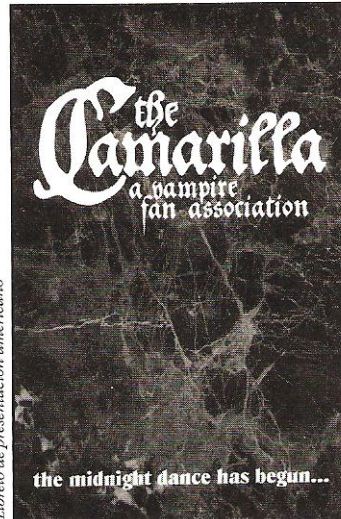
La Factoría

La nueva editorial madrileña, germen de la revista que tienes en tus manos, ha adquirido los derechos para lengua española de la editorial norteamericana White Wolf. Se completa así el puzzle originado tras la desaparición de Diseños Orbitales, y la incertidumbre sobre el destino de las líneas que publicaba.

A lo largo del primer semestre de 1994 se asentará la línea *Vampiro*, con la reedición del juego básico para Navidad con una tirada muy corta (sólo la necesaria para atender la demanda en estas fechas). A la par preparan la 2ª Edición (en cartón) y dos módulos (en la actualidad en estudio, aunque *Alien Hunger* tiene muchas posibilidades de figurar entre ellos) completarían ese primer semestre.

Además están empezando a estructurar la creación del club *La Camarilla* a nivel nacional, órgano

de unión y comunicación en todo el mundo de los jugadores del sistema narrativo. Prometen que nada de esto afectará la estructura ni los objetivos marcados en *Dosdediez* y que lo veremos con el tiempo, pero fiense ustedes de las promesas de los editores de este país.



Librito de presentación americano

Gusa Ediciones

Después de múltiples retrasos debidos, según los autores, a la lluvia, ya está a punto la segunda edición del Juego de rol *Fanhunter*, basado en los fanzines del ínclito Cels Piñol, sangrante *correo* de Comics Forum y abanderado del *gore* y la serie B en España en los últimos tiempos. Han doblado el número de páginas, revisado todo el sistema de juego, ampliado el *background* y lavado la cara a la edición con una portada a todo color. Ahora habrá que esperar a ver si llega a todas las tiendas.



Portada de la primera edición

Games Workshop

Nos sorprenden con su nueva política de ventas. No piensan seguir distribuyendo la revista *White Dwarf* en inglés, para que los potenciales compradores de la edición española no se dispersen. Adiós a una colección de años.

Además, tampoco van a importar todas las novedades que produzca la casa madre inglesa, como se venía haciendo hasta ahora, ya que prevén editarlas con muy poco retraso respecto a su edición original.

De momento ya están preparando la primera ampliación de *Warhammer Battles: Battle Magic*.

Homo Ludens

Más de un corazón se sobresaltó al ver en distintos magazines de la editorial Zinco el enigmático anuncio de esta nueva revista de juegos. Puestos al habla con los responsables de la editorial nos confirmaron que el proyecto les es absolutamente ajeno y que ellos se han limitado a reproducir una serie de anuncios pagados religiosamente. Al parecer los que sí respaldan el asunto son un club-asociación de Hospitalet. Indagaremos al respecto para futuras entregas.

Joc Internacional

No parece que salga de su letargo la situación de Joc, aunque anuncien la pantalla de *Stormbringer* para diciembre. Ésta y *Líder 38* son las únicas novedades que van a presentar para estas navidades. Se nos antoja poco para la primera empresa de juegos del país.

Kerykion

Amablemente, Kerykion nos ha enviado las galeradas de dos de los capítulos de *Ars Magica* en castellano. La traducción parece competente. La maquetación da una cierta sensación de bloque, y se han añadido algunas ilustraciones de cosecha propia y calidad discutible. La no utilización de guiones, para separar las palabras al final de la línea, no nos parece acertada. Para el número 3, con el libro terminado en nuestras manos, podremos hablar más en profundidad.

La línea de este juego tendrá continuación en *Jinetes de la Tormenta* (*The Stormriders*) que verá la luz entre diciembre y enero. A principios de febrero, publicarán un suplemento.



Para *Shadowrun* saldrá *Germany Sourcebook*, con toda la información necesaria sobre sociedad, política y economía de este país europeo. También contendrá nuevas armas y equipo fabricado en Alemania. Escrito por alemanes y traducido a partir de su edición alemana.

Earthdawn Companion es un conjunto de reglas para el juego homónimo que continúan más allá de las originales. Aparte de más reglas, también contendrá casi 100 talentos y conjuros nuevos, así como un sistema para crear nuevas Disciplinas. A las reglas de magia también se les da un repaso.

Para *Battletech 3ª Edición* se anuncia la revisión del sistema de combate en ciudades: *Citytech 2ª Edición*. Se trata de una adaptación para hacer el suplemento de combate urbano compatible con el nuevo *Battletech*.

GDW

Aparece el perfecto complemento de la pantalla del director de juego para *Traveller: Traveller Player's Forms* te permitirá organizar y detallar tus campañas en la Nueva Era. Puede ser usado tanto por directores como por jugadores ya que contiene tablas para casi todo: nuevas hojas de personajes, munición, diseño de naves, localiza-

ción de impactos, información sobre subsectores, encuentros con formas animales, mapas para rellenar,...

También para *Traveller*, aparece *Path of Tears: The Star Viking Sourcebook*. Contiene seis aventuras ambientadas en los *Wilds*, así como extensa información sobre los *Star Vikings* de las viejas expansiones de *Traveller*, en el universo de la Nueva Era; estadísticas de mundos, razas alienígenas... y un largo etcétera para completar el juego.



Metascape de Game Lords

Game Lords

Esta nueva compañía nos ofrece *Metascape*, un nuevo juego de *super ci-fi* con grandes batallas. Las reglas y el combate están orientadas hacia la jugabilidad y la rapidez. Presentado en caja, incluirá los típicos reglamentos y aventuras de iniciación, figuras de plomo, y un conjunto de dados. Su originalidad radica en el tipo de dado utilizado: no es de 10, ni de 6, es de 16. Sí, habéis leído bien, dieciseis caras (incluido en el juego). Estará disponible, en teoría, tras los Reyes Magos.

Iron Crown Enterprises

ICE ofrece a los directores meticolosos, y a los amantes de *el Señor de los Anillos*, los *Middle Earth Poster Maps*. Un mapa de 60 x 90 cm (aprox.) de toda la Tierra Media, y otro más reducido, pero mucho más detallado, de la parte noroeste, que es donde realmente está la acción; ello permitirá dar más realismo a las aventuras para adaptarlas a los escenarios reales.

También prometen varias novedades para *Rolemaster*:

Creatures and Treasures III. El más reciente suplemento de esta serie,

con nuevos animales, monstruos, objetos mágicos, dragones, plantas peligrosas, elementales y muertos vivientes. Los objetos mágicos van desde los más modestos hasta los más poderosos, incluyendo algunos *artifacts*.

Sea Law. Como sugiere el título (algo así como *Ley del Mar*) versa sobre el combate naval. Cubre casi cualquier posibilidad, e incluye una serie de mapas hexagonales necesarios por la dinámica de las reglas.

Ya en el próximo año verá la luz un suplemento para *Hero System: Horror Hero*. Todo lo que cualquier director necesita para poner los pelos de punta a cualquiera de sus jugadores: Nuevas reglas, personajes, sistemas de magia y, como no, monstruos, muchos y terribles monstruos.

Leading Edge

Lawnmower Man Role Playing Game, está basado en la película aquí titulada *El Cortador de Césped* (que no dio de sí todo lo que podía esperarse) basada a su vez en la novela de Stephen King. Se adentra en el mundo de la interacción de ordenadores y en las posibilidades de la realidad virtual. Compatible con todos los juegos de rol de esta casa (¿hace falta

GUINEA

HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64. ALGORTA.
48990 - VIZCAYA. (SPAIN).
Tfno./ Fax : (94) 469 16 45

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA.
SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO YA !!!



recordar entre ellos al celeberrimo *Aliens*?) y muy recomendable para los pc-adictos.

Mayfair

En Diciembre, dos *Role Aids* para aquellos que se aburren con los sistemas de juego tradicionales: por un lado, *Denizens of Diannor* se suma a los tres *Monster Folio* anteriores (*Verekena*, *Vecheron* y *Og*) que van perfilando el mundo de *Infernus*. Describe con detalle nuevos demonios que se las harán pasar canutas a los pobres jugadores.

Por otro lado *Blood and Steel* nos sorprende con un nuevo sistema de combate mediante cartas, rápido y realista.

Y para 1994, más criaturas para que los personajes no sean capaces de conciliar el sueño: *Undead: Army of the Night Sourcepack*. Esqueletos, zombies, momias y demás criaturas *ni vivas ni muertas* figuran en las páginas de este suplemento, acompañando a una serie de nuevas reglas, clases de personaje, objetos mágicos, etc. Material compatible con la línea *Demons*.

En *Underground Player's Handbook*, se encuentran nuevas unidades militares, más habilidades y un mayor background para el último JDR de Mayfair. (Encontraréis la reseña de *Underground*, en la sección de novedades USA, como juego del mes).

nuevos territorios a través de la galaxia, en un período de expansión colonizadora.

Aporta todo lo necesario para desenvolverte con facilidad en este nuevo universo: un poco de historia, armas, magia, naves y un mortal combate cuerpo a cuerpo.

Steve Jackson Games

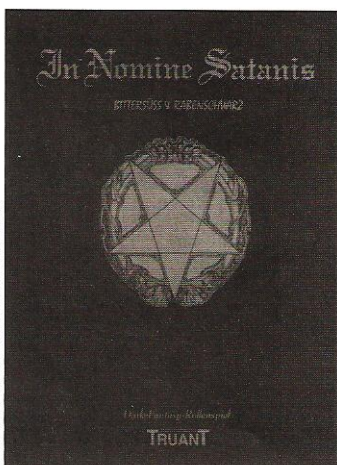
Siguiendo la tradición de *GURPS* *Vampire: The Masquerade*, sale a la luz *GURPS Werewolf: The Apocalypse*. Contiene todo lo necesario para transformar los *Garous* diseñados previamente.

Bajo el nombre de *Operation Endgame* se anuncia un módulo para *GURPS Espionage* o *GURPS Illuminati* que propone una aventura cuyo planteamiento hace recomendable recurrir a la ayuda de un buen árbitro. También para el mismo sistema es *GURPS Creatures of the Night*. Más de 60 nefastas criaturas originales para desconcertar en oscuras campañas a los jugadores que han visto de todo... o eso es lo que ellos creen.

Allá por Febrero aparecerá *GURPS Lensman* basado en las novelas de E.E. "Doc" Smith, que datan de 1930. Se trata de una guerra milenaria entre dos antiguas razas del universo, los nativos de Eddoria y los de Arisia, con una distinta filosofía pero la misma utilización de las otras razas, incluyendo la humanidad.

Siroz Productions (Europa en América)

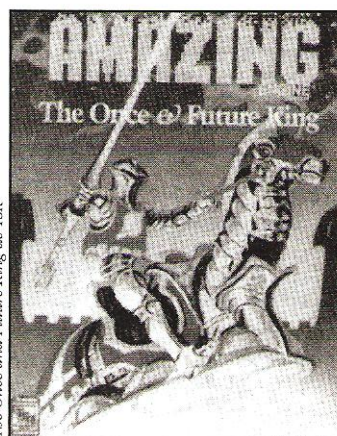
Acaba de hacerse pública la noticia de que la compañía americana Steve Jackson Games ha firmado un acuerdo de licencia con la editorial francesa Siroz Productions para traducir *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, uno de los juegos de rol franceses más vendidos, al idioma de Shakespeare.



Versión alemana de In Nomine Satanis

Se trata de un juego de conflicto fantástico entre las fuerzas del Bien y las fuerzas del Mal. Ambientada en la actualidad, los jugadores asumen el rol de ángeles o demonios. Los demonios trabajan para traer caos, conflicto y destrucción a la Tierra, mientras que sus antagónicos celestiales intentan detenerlos, por cualquier método posible. Y si un ángel se pasa de la raya, puede encontrarse separado de su ayuda celestial.

Se trata del primer juego de rol que la compañía americana saca desde que salió *GURPS* en 1985. Se espera su aparición para Verano de 1994.



The Once and Future King de TSR

TSR

Como ya es habitual TSR nos bombardea con toda suerte de novedades. Empecemos por las que proponen para Enero:

Deck of Encounters, *Set One* permitirá al director de juego desarrollar las partidas con mayor rapidez. Con un sistema clásico de cartas, permite crear más de cuatrocientos encuentros, y repartir jugosos tesoros entre los jugadores, todo ello de manera rápida. (Más de un master prescindirá de esta manera del *Monstrous Compendium*, consiguiendo que no se le duerman los jugadores mientras busca dónde está la maldita tabla de encuentros.)

En segundo lugar *Van Richten's Guide to the Created*, donde el misterioso Dr. Van Richten introduce a los jugadores en el mundo de los golems, objetos animados y monstruos creados al estilo del popular *Frankenstein*. El doctor nos explica los principios de la construcción y animación de monstruos; sus habilidades y sus debilidades, cómo destruirlos, y demás información pertinente.

También aparece un nuevo volumen de *Forgotten Realms: Cormyr*. Es el primer estudio a fondo de este reino y sobre lo que allí ha ocurrido

en los últimos diez años.

Ruined Kingdoms se presenta dentro de la serie *Al-Qadim*, compuesto por siete mini aventuras de una tarde, que se pueden aglutinar en una pequeña campaña muy bien apoyada por mapas y ayuda gráfica para los jugadores.

Al mes siguiente encontraremos: *Treasure Chest*, que se trata de una serie de ideas para aventuras cortas adaptables a casi cualquier sistema, un gran recurso para esa partida que nunca tienes preparada a tiempo.

Ruins of the Undermountain II intentará continuar la línea de calidad marcada por su predecesor, permitiéndonos ahondar más en las profundidades de *Waterdeep*. Con mapas a color, nuevos monstruos, trampas, tesoros, etcétera.

Black Spine es la culminación que se merecían *Black Flames*, *Merchant House of Amketch*, y *Marauders of Niebay*. Un módulo ambientado en *Dark Sun* para el que casi ningún personaje es demasiado poderoso. Consta de siete escenarios separados.

The Once and Future King es el título del nuevo mundo para *Amazing Engine* en el que el Rey Arturo y sus caballeros han vuelto para salvar a nuestra galaxia de una invasión.

West End Games

Tras las Navidades aparecerá *Arsenal*, una completa guía de armas, equipo, armas, trastos varios y armas para *Shatterzone*. Es el perfecto suplemento para imponer tus ideas a través de una potencia de fuego superior.

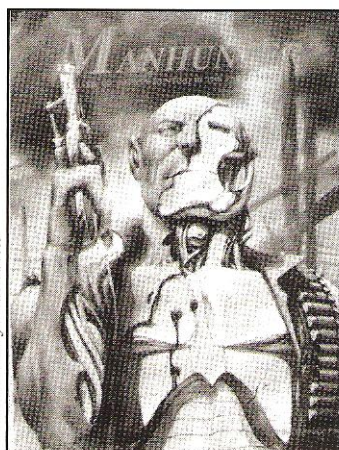
La línea estrella de la casa, *Star Wars*, incrementará su lista con los siguientes complementos:

Star Wars Miniatures Rules 2nd Ed. o la revisión de las reglas para el combate con miniaturas, con el fin de adaptarlas a la nueva edición del juego.



Death Star Companion 2nd Ed. Otra revisión de un suplemento anterior, no es material nuevo, pero es muy interesante. Los secretos de la Estrella de la Muerte se revelan para ser utilizados por el director de juego.

Galaxy Guide 10: Bounty Hunters Por fin una guía dedicada a esos maravillosos seres que trabajan por el bien de todos, los cazarecompensas. Todo lo que hay que saber sobre los más peligrosos cazadores de la galaxia *Star Wars*.



Myrmidon Press

Manbunter es un juego de caza ambientado en un futuro lejano (quizá no tanto). Es una nueva versión ampliada y mejorada del juego original que tanto han esperado sus incondicionales. Nos abre las puertas de un excitante universo lleno de aventuras, donde conviven humanos, alienígenas y robots en busca de



Wizards of the Coast

Bishops: The Eternal Crusade revoluciona la visión del director de *Primal Order* sobre los dioses. Una nueva hoja de personaje religioso, y toneladas de información para crear mitos, rituales, lugares sagrados, y demás cosas para las diferentes religiones, que se pueden adaptar con precisión a cada cultura. Ilustra a los jugadores con una serie de notas para desempeñar en toda su plenitud el papel de un personaje religioso, y da nuevas ideas para que el tradicional clérigo rompa el molde en el que algunos desaprensivos han encerrado a este tipo de personaje.

Compatible con todos los sistemas de juego.

White Wolf

The Medieval Handbook es el nombre de un suplemento para *Ars Magica* que aparecerá en enero. Informa acerca de la cultura, sociedad y modo de vida de las gentes de la Europa Mítica, así como sus relaciones con la Orden de Hermes.

Para el tercer juego del sistema narrativo de White Wolf, *Mage*, se anuncia la salida a principios del

año entrante de un nuevo suplemento, *The Chantry Book*. Aumenta la información contenida en el libro básico acerca de los Chantry y de los personajes para dar lugar a resultados más intensos y definidos.

En la completista colección de suplementos *...by night* para *Vampire*, se espera la aparición del primero de ellos ambientado y realizado en Europa, *Berlin by night*. En esta ocasión ha sido realizado en estrecha colaboración entre la empresa licenciataria Alemana y WW.

Aparecerá también a primeros de 1994 el primero de los *tribebooks* para *Werewolf*. Con el nombre de *Black Furies Tribebook* recopila información sobre los Black Furies, así como nuevas plantillas de personaje y un breve cómic de 7 páginas.



Tiendas

Warhammer Fantasy Battles

No, no nos hemos confundido de apartado al incluir aquí ese título. Games Workshop España lanza en diciembre su primer juego y ha propuesto a varias tiendas de todo el país su presentación activa (esto es, organizando partidas) a lo largo de diciembre, por lo que nos ha parecido más operativo enumerarlas juntas. Curiosamente, y debido a la política de la editorial (según la cual las noticias en torno a su trabajo se publicitan exclusivamente y en White Dwarf) no nos han facilitado la lista de dichas presentaciones. Por ello sólo reseñamos aquellas que nos han notificado las propias tiendas. A saber:

- Alicante: el 11 en **Ateneo** (Portugal, 36).
- Madrid: el 18 en **Arte 9** (Benito Castro 12. 91-7268946).
- Sevilla: el 18 en **Elektra** (Zaragoza, 10. 95-4214432).

Albacete

Alfacumi (Hermanos Jiménez, 15, bajo) anuncia un curso de pintura de figuras de plomo para las fechas navideñas. Preguntad por Pedro y sabréis lo que es bueno.

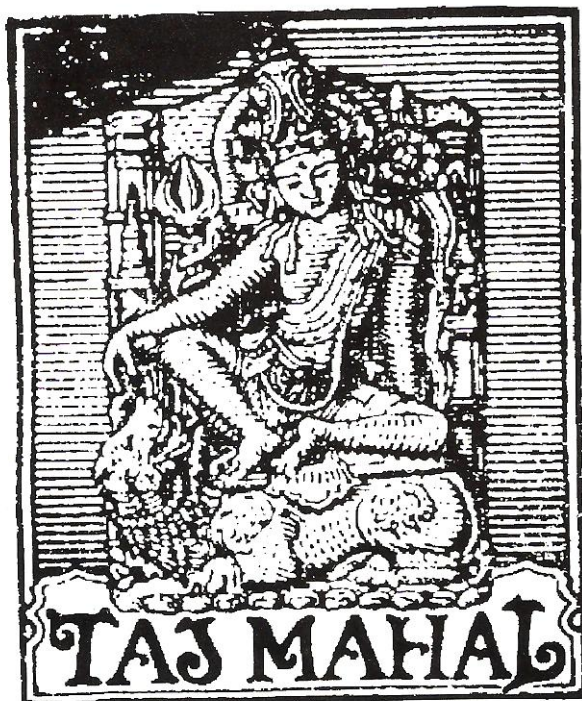
Alicante

Aquelarre (Velarde, 42), sita en la ciudad de Elche, anuncia un concurso de figuras pintadas para estas Navidades. Las bases en la tienda.

Barcelona

Ya se ha producido la transformación y **Jocs & Games** ha desaparecido para dar paso a la primera tienda **Games Workshop**. Para los recién llegados, ahí va la dirección: Muntaner 193, 08036 Barcelona.

En **Central de Jocs** (Provença, 85) se está realizando una liga de *Space Marine* desde noviembre. Preguntad por Victor, que os atenderá. Además están jugando a *El Señor de los Anillos* por correo, con los turnos moderados por ordenador, en inglés y con un reglamento de 120 páginas. El coste por turno es de 800ptas. (cada



TODO EN COMICS Y JUEGOS

- Castellano
- Comic USA
- Camisetas
- Ciencia Ficción
- Pins
- Posters
- Cine
- Cine Fantástico
- Ilustración
- Juegos de Rol
- Figuras de Plomo
- Fantasía

C/ Juan Pablo Bonet, 20 - Tel: (976) 37 95 97 - 50006 Zaragoza



tres semanas) y avisan que la complejidad del juego es alta.

Nace **Fantastic Granollers** (Barcelona, 31) en los alrededores de Barcelona (en Granollers), que debe de ser la provincia con mas establecimientos de este tipo por metro cuadrado. Enhorabuena.

Bilbao

Una nueva tienda especializada se abre en Bilbao, zona bastante desasistida hasta el momento. Prometen tocar casi todos los géneros, desde juegos hasta comics, pasando por figuras de plomo, libros y un amplio etcétera. Se llama **Aztigai** y los puedes encontrar en Iparaguirre, 71, bajo lonja, 48012 Bilbao. Su teléfono es el (94) 421 88 68.

Madrid

Desde el 24 de diciembre se celebrará, organizada por **Arte 9**, la primera partida de rol en vivo basada en *Vampiro: La Mascarada*. Cuentan con 200 participantes divididos en clanes y jugarán día y noche durante 7 jornadas. Habrá disfraces, refugios... Una pasada, vamos.

Akira Comics (Ginzo de Limia, 32) se propone terminar en Navidades la liga de *Blood Bowl* que anunció en nuestro primer número. Además, sofistican su oferta al convocar una campaña de *Warhammer 40.000* (en su nueva versión inglesa, cuyo empleo será obligatorio).

El Baluarte (Plaza de Verín, 10) organiza un campeonato del nuevo *Warhammer 40.000* y 1500 puntos por ejército. Además preparan un Liga de *Blood Bowl* para Navidad.

Por fin, si te interesan las figuras de plomo, dan lecciones de pintado los jueves por la tarde, ¡gratis!

Ha nacido una nueva tienda en Madrid. Se llama **Minas Tirith** y está situada en la Vaguada. Parece que en sus estanterías comparten sitio papelería y tienda de regalos con figuras de plomo Citadel, que hasta el momento es lo único que han introducido. Esperamos ampliarlos la noticia en el próximo número.

Si organizas partidas, campeonatos, exhibiciones, o cualquier tipo de actividad lúdica habitualmente en la tienda, y quieres verlo aquí reflejado como reclamo a la afición, escribe una carta a la redacción o llama al teléfono: (91) 522 36 37.

Clubes

Tenemos que hacer algunos comentarios respecto a la información publicada en el nº1, ya que el club *El Master Oscuro* ha bajado la cuota a 100pts, para que se apunten más socios. Además su dirección es la c/Sierra Gorda 40 3º2, 28031 Madrid y el tño. 331 50 58.

Mersulirans

El club Mersulirans de Madrid acaba de cumplir dos años de existencia y ya ha alcanzado el número de 33 socios, esperando llegar pronto a las cuatro decenas, una tarea difícil si tenemos en cuenta la progresión en la afiliación a este club en los últimos tiempos (tiene 30 socios desde que se formó).

Juegan sobre todo a *AD&D*, *Rolemaster*, *Shadowrun* y a *Citbulhu*.

Cobran una cuota de 1500 pts al mes y además un recargo de 500 pts el primer mes. A pesar de lo que esto pudiera indicar el club no tiene ningún juego! Inaudito. Las pelias se esfuman en pagar el alquiler del local y en una cuenta bancaria. La media de edad es 16 años y el requisito mínimo son 12 años.

Aquellos que quieran apuntarse y a los que no les importe pagar la cuota pueden llamar a Jesús (91) 523 12 33 o pasarse por su local en Ave María nº5 en Madrid.



Scrobis Commnis

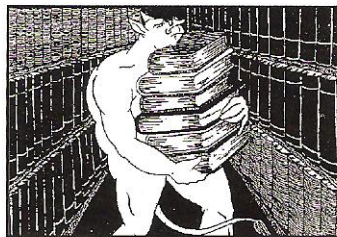
Este club madrileño se ha inaugurado este mismo mes de noviembre y cuenta con un local en Evaristo San Miguel nº2 facilitado por la Asociación Canadian.

Entre sus juegos favoritos están los siguientes: *La Llamada de Citbulhu*, *Warhammer 40.000*, *D&D* y *El Señor de los Anillos*. Tienen previsto organizar próximamente una liga de *Blood Bowl*, y la piensan utilizar como un reclamo para atraer socios al club, cuya cifra en la actualidad es de 20 socios.

Ofrecen una amplísima biblioteca: casi todo en cuestión de fantasía, ciencia ficción y por supuesto rol.

Completa el lote un ejemplar del fanzine mensual, *Sir Roger*, gratis para los socios. Todo esto por 1500 pts a abonar trimestralmente. La edad mínima para entrar son 13 años y media de edad 16.

Los que quieran contactar con ellos que llamen al (91) 559 48 73 (el teléfono del club) todos los días de 4:30 a 8:30 excepto domingos y festivos.



Sabbat

Éste es un club de nueva formación que aparece en la ciudad de Huelva, donde dispone de local, aunque a veces se ven obligados a jugar al aire libre en la urbanización de la Rabina, en el municipio de Palos de la Frontera. Sus juegos preferidos son *Rolemaster* y *AD&D*, aunque como hacen todos los clubes nos mandan una larga lista, esta vez son quince juegos diferentes a los que al parecer juegan los socios del club: una de dos, o se pasan el día jugando, o se les ha ido la mano.

El club posee una cantidad ingente (según nos dicen) de juegos y suplementos de rol (además de esos quince juegos, tienen: TODO lo publicado hasta la fecha de *El Señor de los Anillos*, TODO de *AD&D*, TODO de *Vampiro*, TODO de *Star Wars*, TODO de *Mutantes en la Sombra*...). Pueden poner una academia de gestión económica de clubes (o de milagros) ya que la cuota es de ¡200 ptas. y son doce socios!

Este club busca socios mayores de trece años a toda costa. Los interesados podrán llamar al (955) 24 81 75 con el prefijo correspondiente si llaman fuera de Huelva; este teléfono es el de la casa de Lucas y suele estar entre semana. También podéis escribir a casa de Jaime Muñiz Gómez que está en la Avenida Felipe II, nº 10 2ºB apartado de correos 41013 en Sevilla.

Respecto al futuro, tienen previsto subir la cuota para llevar a cabo proyectos como: *Sabbat Magazine* (mejor dicho Fanzine), viajes pagados si se vive lejos, compra de material con dinero del club (lo cual corrobora la hipótesis de que la lista de

pertenencias del club no ha salido de la cuota: o tiene matices utópicos o su procedencia es misteriosa), montar con dinero del club partidas, distribución de revistas especializadas españolas y extranjeras, reparto de videos y posters gratis... En fin, que esperamos ansiosamente sus noticias sobre cómo van desarrollando tamaño programa.

JRCIC

El JRCIC (Juegos de Rol y Simulación Instituto Cervantes) es un club que se dedica principalmente al rol y que lleva funcionando desde hace trece meses, aunque las creencias religiosas del club intentan hacer ver (y con los miembros de la asociación lo consiguen) que las siglas del club representaron en el pasado algo grande.

Los socios del club, a falta de otra cosa, se ven obligados a jugar en medio de clase, y sólo los viernes por la tarde, en el Instituto de Bachillerato Cervantes, sito en la Glorieta de Embajadores. Como teléfono del club dan el de su presidente Adrián Begoña: (91) 530 40 99, y su dirección: Fray Ceferino González 17 5ºB.

El club tiene cuatro socios difusos y etéreos (según reconoce el propio presidente) aunque en la lista del club aparezcan hasta 25 nombres. Lógicamente no cobran cuota. Sus juegos preferidos son *La Llamada de Citbulhu*, *Rolemaster* y *Vampiro*.

Además realizan un fanzine: *El Róler* (comentado en la sección correspondiente).

Si formas parte de un club y quieres ver vuestro nombre aquí, para conseguir nuevos socios, anunciar vuestras actividades o simplemente mantener correspondencia con otros clubes, envía una carta a Dosdediez (Attn: clubes), Pozas, 2, 28004 Madrid, con la siguiente información:

- Posesión de un local o ausencia de éste.
- Teléfono y dirección de contacto.
- Nº de socios Actual.
- Antigüedad.
- Media de edad y requisitos al respecto en caso de que los hubiere.
- Juegos preferidos.
- Cuota y tasa de inscripción.



Fanzines

Fanzinhajo 0

Noviembre de 1993. Fanzine de rol. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. Formato cuartilla. 36 páginas. 75 ptas.



Publicación de aficionados en su mas puro y clásico estilo. Que no es malo ni mucho menos. Una revisión de los comics y libros que más les gustan, da paso a *Crónicas del Blood Bowl* (un aberrante relato sobre una partida propia), *Compendio de Monstruos* (con un monstruito original) y una ampliación para *Warhammer Battles*. Completan las páginas con tres módulos de calidad irregular (para *La Llamada de Cthulhu*, *Shadowrun* y *RuneQuest*), bien escritos en general, pero con ideas un tanto normales.

Pedidos al Centro Juvenil Miguel de Cervantes, C/Fenelón nº6, Madrid.

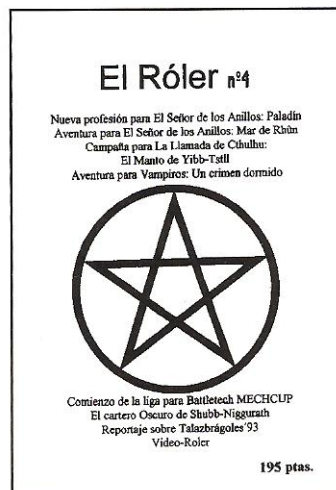
El Róler 4

Noviembre de 1993. Fanzine de rol. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. Formato cuartilla. 38 páginas. 195 ptas.

Contiene algunos artículos y módulos buenos, como son una campaña para la *Llamada de Cthulhu* con el nombre de *El Manto de Yibb-Tsil* (cuyo único inconveniente es que está separada en cinco partes, publicables en otros tantos números de *El Róler*). En este número se inicia la campaña

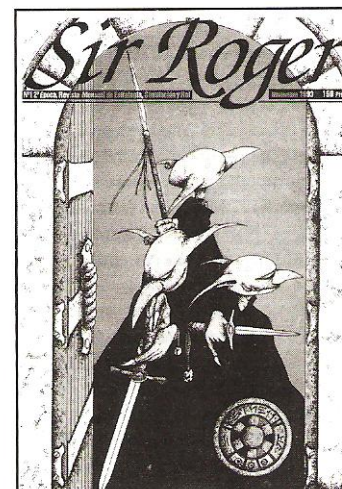
en la poco utilizada ciudad de Tokio. Otro texto de calidad es la aventura para *el Señor de los Anillos* llamada *Mar de Rhûn*. Es la segunda y última entrega de ésta. El resto del fanzine lo forman una aventura para *Vampiro* un tanto floja, un reportaje sobre *Talazbrágoles'93*, las jornadas de Las Rozas (que se celebraron en mayo) y una nueva y curiosa profesión para *El Señor de los Anillos*. Resumiendo, una buena relación calidad-precio.

Para conseguirlo, escribir a: *El Róler*, C/Ribera de Curtidores, 21, 28005 Madrid.



Sir Roger 1

Noviembre de 1993. Fanzine/revista de Estrategia, simulación y Rol. Cubierta a dos colores. Interior b/n. 28 páginas. 150 ptas.



El fanzine *Sir Roger*, del club Jolly Roger de Zaragoza, sucumbió allá por el año 91 con 5 números a sus espaldas (que consten en nuestro archivo). Ahora, con el subtítulo de *Revista*

Amigo mío:

antes de morir he de decirte que he descubierto un sitio no soñado donde la gente ama los juegos de rol y de estrategia. Un sitio donde te tratan como personas y no como objetos de comercio y sé que luchan contra las oscuras fuerzas del malvado Sr. de Correos para llevar sus envíos sanos y salvos a toda España.

Espero que este mensaje te llegue a tiempo y permita que consigas ese material que deseas. Llama o escribe, la contraseña es:

ALL STARS
Pza. España, 12
28911 Leganés (MADRID)
Tel. (91) 693 83 91

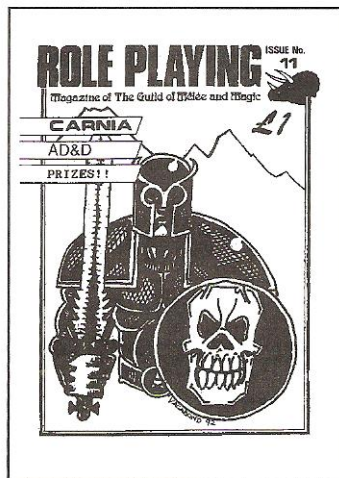


Mensual de Estrategia, Simulación y Rol, vuelven a intentar la aventura con los componentes un tanto cambiados: Los que eran directores ahora son redactores y los que simplemente colaboraban han tomado el mando. ¿Para bien? Sólo el tiempo lo dirá, como dirá si pueden mantener la periodicidad que se han propuesto. Deseamos que sí.

El contenido de la revista/fanzine tiene buena calidad. Desde la sección de noticias, acompañadas por 8 módulos o ayudas para todo tipo de juegos hasta la maquetación, bastante correcta. Hay escenarios para *Mustangs*, *ASL*, *La llamada de Cthulhu*, *Battletech* y *Rolemaster*. En este último se echa de menos una mayor adecuación a la traducción al castellano de este juego, una lástima. Lo mejor de la revista son las ayudas. Éstas se centran en juegos como *ASL*, *Civil War*, *Battletech* y *AD&D*. En este último, Israel López y sus colaboradores destrozan salvajemente al traductor de *AD&D* en dos páginas que bien valen ya las 150 Pts. Aparte de poderlo conseguir en la mayoría de las tiendas que se anuncian en estas páginas les puedes escribir a: Sir Roger, Federación de Casas de Juventud de Zaragoza, C/San Vicente de Paul, 22, 50001 Zaragoza.

Role Playing

Octubre de 1993. Fanzine de Rol. Formato cuartilla. Cubierta en b/n y cartulina. Interior fotocopiado b/n. 34 páginas. L1. Inglés.



Está editado por uno de los clubs más importantes del Reino Unido, *The Guild of M&M and Magic*.

En su entrega número 11 nos encontramos con artículos de tipo general, como podrían ser el apren-

dizaje de habilidades, ayudas, y artículos de opinión.

Se trata sin duda de otra manera de hacer un fanzine distinto al que estamos acostumbrados a ver en España. No intentan incrustar cuantos más módulos mejor, sino que hacen artículos interesantes y comentarios sobre juegos (*Shogun*), o sobre sistemas de juegos (sistema narrativo de los juegos de *White Wolf*). A nuestro parecer esta es una manera de hacer un fanzine diferente y, por ello, interesante. Si lo tuyo es el completismo, escríbeles a: *Role Playing*, 194b Grange Road, Bermondsey, London, SE1 3AA.

Actividades

Premios Excálibur del club Alas de Dragón

La tercera semana de noviembre se celebraron en Madrid las *V Jornadas de Juego* del club Alas de Dragón, con una afluencia de público algo

inferior a sus últimas convocatorias. En ellas se concedieron los premios Excálibur, (únicos con una cierta trayectoria que se conceden actualmente en España) que quedaron repartidos de la siguiente manera:

Mejor Juego de Rol:

Vampiro. Diseños (ahora La Factoría)

Mejor Módulo:

Moria (El Señor de los Anillos). Joc.

Mejor JDR diseñado en España:

Far West. (M+D).

Mejor módulo diseñado en España:

La Hora de la Guadaña (Mutantes). Ludotecnia.

Mejor Wargame:

Warhammer 40.000. Alfíl Juegos.

Mejor Temático:

El Golpe. Borrás.

Mejor Actividad de Club:

Talazbrágoles 93.

Mejor juego presentado en Jornadas

Universo. Cronópolis

DRIVER HOBBY CLUB "YELLOW KID"

PRIMER DRIVER HOBBY CLUB DE ALCOBENDAS
UNA TIENDA PENSADA EXCLUSIVAMENTE PARA TI



TODO PARA EL MUNDO DEL ROL

- JUEGOS DE ROL
- MILES DE FIGURAS (PLOMO Y PLASTICO)
- PINTURAS
- ULTIMAS NOVEDADES

VENTA DE COMICS

- NACIONALES
- AMERICANOS
- NUEVOS
- ATRASADOS

CON EL SERVICIO DE
FICHAS PERSONALES
PARA RESERVAR TUS
COLECCIONES

ALQUILER Y VENTA PELICULAS DE VIDEO

- ULTIMAS NOVEDADES

ALQUILER DE VIDEO JUEGOS

- MEGADRIPE
- NINTENDO
- SUPER-NINTENDO

C/. TRIANA 36 (AL LADO DEL PARQUE MURCIA)
ALCOBENDAS

HORARIO: 6 H. A 8,30 H.

TELF.: 653-40-81



UNIVERSO

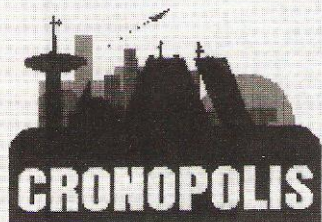
JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL



Primer mundo
autojugable:

JURASIA

La vida de una ciudad creada por
el hombre del siglo XXX en el
Jurásico: dinosaurios y viajes
temporales; aventuras llenas de
peligros, un mundo por conquistar
o un mundo para morir...



Apdo. de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230- MADRID
Fax: (91) 636.17.61

Distribuidos por:
DISTRIMAGEN
C./ Pozas 2
MADRID
Tfno.: (91) 5.22.62.99

UNIVERSO

¡El primer Juego de
Rol Multigenérico
editado en nuestro
País!

Incluye:

- **Reglamento completo para jugar
todas las ambientaciones**
- **Pantalla del Director de Juego
(gratuita)**
- **Hoja de personaje en separata**
- **Tres aventuras completas de larga
duración**

JURASIA



Berango '93

Durante los días 26, 27, 28 y 29 de diciembre se llevarán a cabo las 1ª jornadas de Rol y Simulación de Berango '93, en el frontón de Berango, a 100 metros de la Estación del ferrocarril. Se celebrarán torneos de *Blood Bowl* y *Battletech*; mientras que las partidas de rol se realizarán según la oferta y demanda de directores de juego y jugadores.

Para más información escribir a Hobbies Guinea, Avda Basagoiti 64, 48990 Algorta (Vizcaya), o pasarse por Gure Txoko, en la Plaza Eleizalde de Berango de 11:30 a 13:00.

Encuentros en el País Vasco

También en el País Vasco se celebrarán durante los días 4, 5, 6, y 7 de diciembre de 1993 unos Encuentros de Simulación, Estrategia y Rol. Organizado por la Asociación Southerland Highlanders. El lugar elegido para su celebración es la Biblioteca de BBK en Plaza Aita Patxi en Ibarrekoland.

Jornadas de Almansa

Organizadas por el club *Alguien voló sobre el Nido del Cibulhu*, con el respaldo de la Concejalía de Cultura de la ciudad. Quieren convocar la asistencia de la afición de Alicante y Albacete, y creen contar con infraestructura necesaria para ello. Además de organizar partidas en torno a todos los juegos posibles (como es habitual en este tipo de actos), se proponen montar un rol en vivo en el Castillo de Almansa (del siglo X), cuyo estado de conservación es magnífico. Contactar con Enrique R. Gil, Santa Teresa nº16, 6ª puerta 12. 02640 Almansa (Albacete).

Primeras Jornadas Ciudad de Gijón

Se celebrarán del 23 de diciembre al 9 de enero en el marco de la 22 edición de Mercaplana que tendrá lugar en el recinto de la Feria de Muestras. Un pabellón de 380 metros cuadrados estará dedicado al rol, y allí se desarrollarán entre otras, las siguientes actividades:

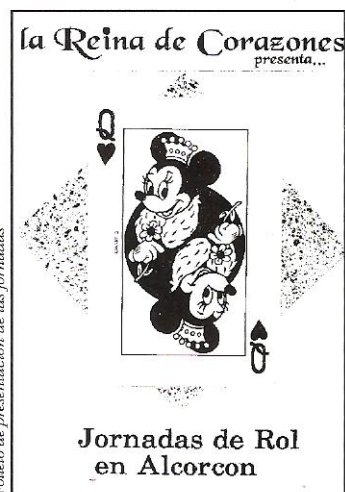
- Taller de pintura de figuras y maquetas.
- Stands de venta y exposición de material.
- Partidas de demostración, iniciación y torneos de la práctica totalidad de los juegos publicados en castella-

no y muchos de importación, estructurados en tres bloques: juegos de difícil acceso para el gran público (que aglutinará a los de importación principalmente); torneos de juegos en general y, por último, wargames.

- Reuniones de clubes de zona.
- Presentación de nuevos juegos y editoriales.
- Organización de una partida de rol en vivo con *La Mascarada* como eje.

Quintas Jornadas de Alcorcón

Tuvieron lugar entre los días 30 de octubre y 1 de noviembre en el Colegio Público Jesús Varela. Talleres de pintura de figuras y máscaras, demostraciones de juegos, proyección de películas..., completando la oferta con un concurso de módulos cuyos mejores exponentes serán publicados en el fanzine local *Reina de Corazones*.



Segundas Jornadas de Rol y Simulación

Organizadas de forma conjunta por la Casa de la Juventud de Ciudad Lineal y su club Tendrán lugar en la misma Casa del 27 al 30 de diciembre. La dirección es Mª Teresa Sáenz de Heredia, 50 28017 Madrid. Se llega con facilidad en los autobuses 15, 110, 113 o 28. Se jugarán 48 partidas (de casi todos los juegos posibles).

El día 30 se realizará una exhibición de Warhammer 40.000. En las jornadas se fallará el premio del concurso-exposición de maquetas. Los interesados en participar deben saber que la fecha de presentación termina el 23 de diciembre (podéis informaros

sobre las bases llamando al (91) 403 99 07, preguntando por Camen Ruescas). Os adelantamos que hay tres categorías para concursar: dioramas, vehículos y figuras.

Coslada Encounters III

La asociación juvenil Quetzalcoatl organiza los terceros encuentros de simulación de Coslada los días 28, 29 y 30 de diciembre en el CP Gonzalo de Berceo, Avda. España s/n. Preparan también una original idea: jugar 24 horas al día los tres días que duren las jornadas. Para ello cuentan con un centro de estudios completo a su disposición y, parece ser, la cesión de sacos de dormir para los que se rindan a altas horas de la madrugada. La ruta del bacalao, pero en rol, vamos.

Para más información llamar al teléfono (91) 671 75 07 y preguntar por Jose Manuel. Habrá campeonatos de *Cyberpunk*, *El Señor de los Anillos*, *Blood Bowl*, *AD&D*, *RuneQuest* y *Vampiro*. También se celebrará un concurso de módulos patrocinado por *Dosdediez*, que tendrá los derechos sobre la publicación de los mismos.

JOROVA 93/94

Del 27 de Diciembre al 4 de Enero se celebrarán las terceras jornadas de Rol de Valladolid en la antigua prisión provincial Madre de Dios s/n. Organizan los clubes La Casa del Hobbit y Warlock. Habrá campeonatos y torneos, pero sobre todo están dedicadas a difundir la afición por la ciudad a los juegos.



Cartel oficial de Jorova 93/94

AKIRA COMICS

LO TENEMOS TODO EN:

- CÓMIC NACIONAL
- CÓMIC USA
- (ADMITIMOS SUSCRIPCIONES)
- MANGA
- ERÓTICO...

TAMBIEN SOMOS ESPECIALISTAS EN:

- ROL EN CASTELLANO E IMPORTADO
- FIGURAS DE PLOMO
- LIBROS DE FANTASÍA, TERROR Y FICCIÓN
- CAMISETAS DE IMPORTACIÓN Y POR ENCARGO

¡¡PARTIDAS DE ROL TODOS LOS FINES DE SEMANA!!

**ESTAMOS EN:
GINZO DE LIMIA, 32
TELF.: 739 62 71
MADRID - 28029**

**¡¡JUNTO AL METRO
BARRIO DEL PILAR!!**



ALGO

PORQUE QUEDA MUCHO POR DESCUBRIR.



ADENTRATE CON NOSOTROS

EN EL MUNDO



DE LA AVENTURA: ENCONTRARAS PERSONAJES MODERNOS

Y CLASICOS; HEROES DE AQUI



Y DE FUERA QUE TE SUMERGIRAN EN SU

VIDA, A VECES HOSCA, OTRAS DIVERTIDA, PERO SIEMPRE APASIONANTE.



MAS QUE

Y SI TE GUSTAN LAS EDICIONES ORIGINALES,

ANTICIPARTE AL RESTO, TE OFRECEMOS LO

AMBOS



LADOS DEL ATLANTICO.



O PREFIERES

ULTIMO QUE SE PUBLICA A

SUPER HEROES

TEBEOS... Y MUCHO MAS: CAMISETAS,

FAVORITA,



POSTERS, POSTALES, JUEGOS, FIGURAS, Y MIL CURIOSIDADES

QUE GIRAN EN TORNO A NUESTRA MUTUA PASION

SI NO PUEDES VENIR LLAMANOS



TE LO PONDREMOS EN CASA.

VEN A ELEKTRA: VIVE LA AVENTURA.

ELEKTRA
Comic

ABIERTO DE LUNES A SABADOS;
DE 10 A 14 H. Y DE 17 A 21 H.

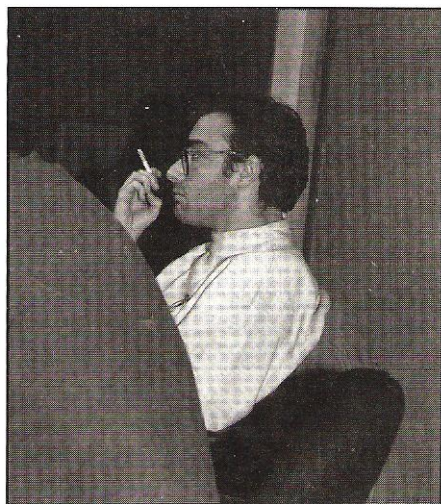
ELEKTRA
Comic

Pez 36. 28004 Madrid. 5213975

Zaragoza 10.41001 Sevilla.4214432

Jornadas

por **Gerardo Vega**
Fotos: **Equipo Necronomicón**



JUGANDO CON LOS CREADORES DE ROL

(Primeras jornadas de San Sebastián
de los Reyes)

Esta singular iniciativa tuvo lugar, como los más avispados ya habréis podido adivinar, en San Sebastian de los Reyes, del pasado 15 de septiembre al 26 de Noviembre. Y el adjetivo “singular” no es gratuito. Necronomicón, el club organizador de estas jornadas, ha conseguido algo que NADIE (con mayúsculas) ha podido llevar a cabo hasta la fecha.

Los roleros madrileños tuvimos la oportunidad de conocer personalmente (e incluso jugar) con casi todos los creadores de juegos de rol nacionales. Todo ello gracias al esfuerzo de David Méndez, Miguel Angel Argudo, Pedro Cañameras y el resto de los componentes de este modesto e inquieto club (y al patrocinio del Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes). Resumiendo, la iniciativa más interesante en cuanto a jornadas se refiere en los últimos dos años. Es muy interesante ver como este club ha recogido el testigo de las reuniones estilo “JESYR”, único punto de contacto entre la afición y los creadores hasta la fecha.

Eduard García

El programa de actividades era tremendamente sugerente. El día 15 de septiembre inauguró el ciclo de conferencias Eduard García, director de la revista *Líder*, que ofreció a los asistentes una visión retrospectiva del desarrollo de los juegos de rol y simulación en España desde los tiempos de *Maquetismo* y *Simulación* hasta la actualidad; repasó cronologicamente la historia de las revistas especializadas nacionales y opinó sobre los juegos de rol de producción española, destacando especialmente a *Aquelarre* y *Análaya*. Cabría destacar la encendida polémica que hubo entre parte de los asistentes con el propio Eduard acerca de la independencia de *Líder*.

Ricard Ibáñez

El día 22 de septiembre le tocó el turno a Ricard Ibáñez, uno de los platos fuertes de las jornadas. Después de narrar el comienzo de su relación con Francesc Matas y con Joc Internacional, nos habló de sus futuros proyectos (el inminente *Dracs*, y un suplemento ambientado en América llamado *Aztlán*) y se montó una improvisada e interesante mesa redonda con el público asistente. De los juegos de producción nacional destacó a *Far West* y después de la charla-coloquio unos cuantos privilegiados tuvieron la oportunidad de jugar un módulo de *Aquelarre* que irá incluido en el suplemento *Dracs*.

J&F Garzón

El viernes 29 de noviembre le tocó el turno a J&F Garzón, de Ludotecnia. Tras contar con detalle el nacimiento y desarrollo de Ludotecnia (deberías saber las alucinantes subvenciones que ofrecen los organismos oficiales vascos), habló de sus proyectos futuros, tanto para *Mutantes en la Sombra* como para *Ragnarok* y comentó que estaban trabajando en un reglamento de rol en vivo medieval-fantástico. La charla posterior fue



suficientemente animada como para que no hubiera tiempo para jugar la partida de rigor (se pudo constatar la innata habilidad del simpático J&F para el escaqueo).

Pedro Alcántara

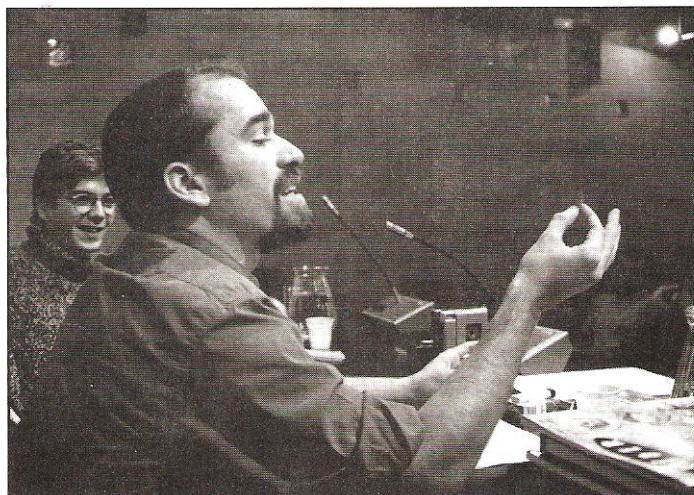
Para el 5 de noviembre estaba anunciado Jorge Barquín, miembro de Svengali Fantasy Games y creador de *Fuerza Delta*, que iba a hablarnos de su juego y de su relación con la editorial Miraguano, pero no se pudo contar con su asistencia por problemas laborales.

Tomaron el relevo los chicos de Cronópolis, que presentaron en sociedad el juego *Universo* (con su autor Pedro Alcántara a la cabeza) y hablaron largo y tendido sobre la política de la empresa en cuanto a materia editorial se refiere. Pretenden ofrecer, como norma, productos de calidad muy baratos ya que, como ellos dicen, antes que editores son jugadores y saben perfectamente lo que cuesta, monetariamente hablando, sostener esta nuestra afición. Nos hablaron de su próximo lanzamiento, *Jurasia*, y dirigieron una partida para algunos de los asistentes.

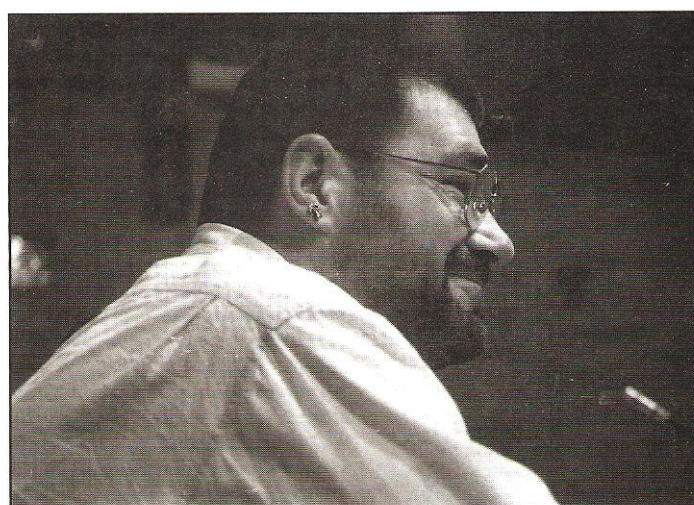
Darío Pérez y Oscar Díaz

El día 12 de noviembre llegó otra de las conferencias más esperadas: el equipo original de M+D, Darío Pérez y Oscar Díaz. Estos chicos madrileños están ultimamente en boca de todo el mundo gracias al esperado lanzamiento del juego *Cyberpunk*, de R.Talsorian Games, y al premio Excálibur que ha obtenido *Far West* al mejor juego de rol nacional de 1993.

Nos hablaron del nacimiento de la empresa y de *Far West*, de su aventura internacional y de sus futuros proyectos (comentados en la sección de noticias de esta misma revista). Presentaron una maqueta terminada de *Cyberpunk*, previa a la entrada en imprenta, tremendamente sugerente. Posteriormente dirigieron una breve, pero intensa, partida de *Far West*.



Eduard García, director de Líder



Ricard Ibáñez, creador de Aquelarre



De izquierda a derecha: Pedro Argudo (Necronomicón); Mikel, Roberto y Pedro (Cronópolis); Darío y Oscar (M+D); J&F Garzón (Ludotecnia)

Joaquim Micó

Joaquim Micó fue el encargado de clausurar las jornadas el 26 de noviembre. Nos habló de su juego *Oráculo*, que ha recibi-

do fuertes críticas por parte de la afición y de los propios creadores de juegos, y comentó el contenido del primer suplemento, titulado *Atlántida*, (con ilustraciones y portada del dibujante de cómic Max).

Balance Final

El balance final de las jornadas ha sido muy positivo. El apoyo brindado por el ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes (tendríais que haber visto el salón de conferencias) y el entusiasmo derrochado por los chicos (y las chicas) del club organizador Necronomicón fueron los ingredientes fundamentales para el éxito de las jornadas.

A pesar de todo, siempre surge alguna nota negativa. La primera es achacable a la organización y es el olvido sufrido de la gente de Larshot de Zaragoza, creadores de *Analaya*, probablemente causado por la deficiente distribución de su material hasta la fecha y el desconocimiento de su existencia.

La segunda nota negativa fue la respuesta del público. Aunque esto ya no es achacable a la organización, ya que el despliegue publicitario fue espectacular (incluyendo medios de difusión nacional como *El País* o regional como *Telemadrid*). La media de público asistente a las jornadas fue de unas 50 personas por día, que para el que esto suscribe, raya en lo ridículo para un acontecimiento de este calibre. Así que ya sabéis, un fuerte tirón de orejas a todos los que faltaron y viven en Madrid y sus alrededores.

Los organizadores van a editar un fanzine que se distribuirá gratuitamente por correo, con las transcripciones de las grabaciones de las conferencias y con módulos inéditos de los invitados a las jornadas.

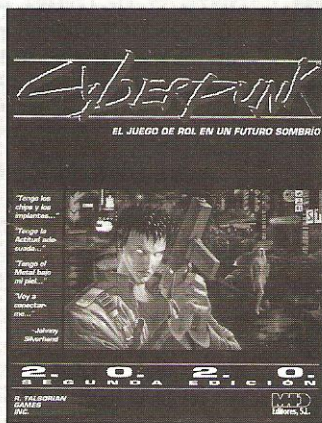
Esperamos que estas jornadas tengan continuidad y que surjan muchas más iniciativas como estas, que contribuyan a acercar a los autores a la afición y que estos nos cuenten de primera mano como se hace y se edita un juego de rol.

Para finalizar, dar las gracias de nuevo al club Necronomicón por su estupenda iniciativa, la colaboración prestada, y por suministrarlos las fotografías que ilustran este artículo. 📷



Novedades

Juego del mes



Cyberpunk

Mike Pondsmith y otros. M+D Editores. Diciembre de 1993. Libro de reglas. Cubierta en rústica a color. Interior b/n. 256 páginas. 2995 ptas.

El entorno en el que tiene lugar *Cyberpunk* es el de un futuro cercano, con enormes y opresivas ciudades, dominadas por inmensas corporaciones e infestadas

de delincuentes y macarras. Mucha gente tiene implantes cibernéticos. Los *netrunners* (piratas informáticos) se infiltran en el ciberespacio para reventar bancos de datos.

Hay nueve tipos de personajes: Mercenarios (los samurais callejeros de *Neuromante*), Rockeros, Netrunners, Nómadas (una mezcla de Ángeles del Infierno y zingaros), Arregladores (intermediarios, confidentes y contrabandistas), Policías, Ejecutivos, Técnicos y Tecnomédicos (en una época en que las personas son medio hombre, medio máquina, los médicos también han pasado a convertirse casi en mecánicos).

El sistema de juego es sencillo. Se basa en el modelo de característica + habilidad + dado de 10 caras contra un número de dificultad. En caso de salir un 1 en la tirada, hay posibilidad de pifia.

El combate es muy realista; las posibilidades de muerte son muy elevadas (mala noticia para los jugadores demasiado combativos). Las reglas de ciberimplantes (atención a la pérdida de humanidad por implantarse ciberequipo) y de *netrunning* están muy bien resueltas, aunque éstas últimas exigirán cierto estudio por parte de los aspirantes a *hackers*.

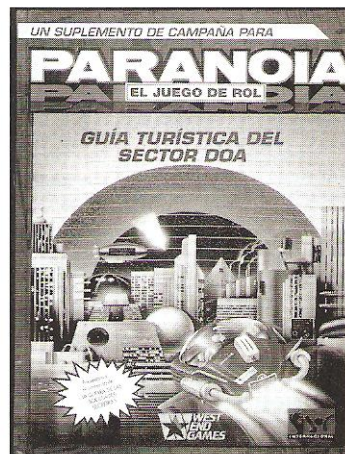
Gran parte del libro está dedicada a la ambientación, que se describe de forma muy completa. Se habla de la situación mundial, de las corporaciones, de la vida en la ciudad, etc. También se dan consejos para el director de juego y se incluye un relato corto de temática cyberpunk. Por último, se dan diez bocetos de escenarios.

La maquetación es excepcional, con gran fidelidad al estilo original, y los efectos especiales (hojas de listados, páginas de periódicos, etc.) hacen la lectura mucho más amena que si fuera texto corrido sin más. Las ilustraciones son muy atractivas. Por lo que respecta a la traducción, es visible que se ha hecho un gran esfuerzo por mantener el estilo coloquial del texto original, aunque tiene un exceso de anglicismos.

En resumen, un juego con una ambientación fascinante (y mucho más coherente que la de *Shadowrun*) y una mecánica sencilla pero completa.

Juan Calonge

Complejidad	...	Calidad
Ambientación		5
Calidad/precio		



Guía Turística del Sector DOA

Steve Gilbert, Paul Murphy y Doug Kaufman. Joc Internacional. Noviembre de 1993. Ayuda para *Paranoia*. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 108 páginas. 2850 ptas.

En este suplemento de *Paranoia* se describe a fondo el sector DOA, uno cualquiera de los que componen el Complejo Alfa. Se da información sobre las Sociedades Secretas (bastante cómicas y aprovechables para crear escenarios), el combate (con unas reglas de disparos sobre tuberías de lo más sádicas), la burocracia (destinada a destrozarse los nervios de los jugadores) y los lugares principales del sector (desde las cubas de procesamiento de comida hasta la central nuclear, que es como Chernóbil elevada al cubo). Cada descripción incluye ideas para escenarios.

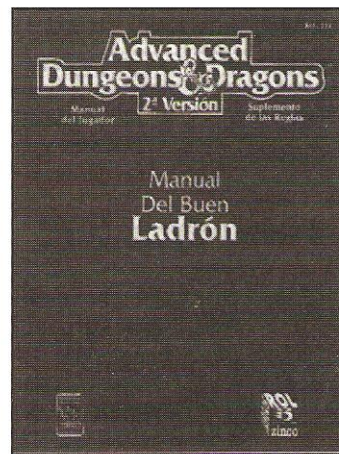
Se trata de un suplemento ameno y a ratos hilarante. Los masters de *Paranoia* lo apreciarán mucho para dar más cuerpo al ambiente enloquecido de sus campañas, y para tener más excusas para cargarse a todos los PJs una y otra vez.

Es destacable la desidia con la que se ha realizado la edición. Cuando te dicen que pases a una página, no encontrarás en ella la información prometida (se nota que, en la maquetación, el texto ocupó más páginas que el original y ni se molestaron en adaptar los números de las tablas).

Pero lo que no es de recibo es que hablen del *grandioso mapa a todo color* que, sencillamente, no existe (y que debería indicar la situación de los lugares principales del sector). A esto se le llama un *olvido muy oportuno*.

Juan Calonge

Complejidad	•	Calidad
Ambientación		3
Calidad/precio	•	



Manual del Buen Ladrón

Varios autores. Ediciones Zinco. Octubre de 1993. Ampliación para AD&D. Cubierta en bicolor en rústica. Interior bicolor, con 3 láminas a color. 128 págs. 2700 pesetas.

Los ladrones se especializan en áreas diferentes, pudiendo ser mendigos, espías, piratas, etc. Asimismo los motivos por los que se roba pueden ser muy diferentes, yendo desde la necesidad a la cleptomanía, pasando por el deseo de crear un crimen perfecto.

El manual detalla nuevas pericias, tanto generales como específicas del ladrón, lo que da una gran riqueza a las posibilidades de diversidad de personajes dentro de esta categoría. En esta misma línea, se introduce una tabla de habilidades del ladrón, que modifica éstas según sea el kit que se elija.

El capítulo dedicado a las cofradías de los ladrones viene muy bien explicado. En el se incluye un glosario con el *argot* de los *enamorados de lo ajeno*, y las obligaciones, derechos y privilegios de los miembros de esas asociaciones. En último lugar se encuentra el equipo especial, que hará las delicias de más de un jugador, y que comprende capas de sombras, sacos de desaparición, dagas de empalamiento, etc.

Las ideas que sugiere para la creación de campañas cuyo eje principal sean los ladrones son cuanto menos interesantes. Para poder disfrutar al máximo de esta ampliación es recomendable la posesión del conjunto de los *Forgotten Realms*, de próxima aparición en el mercado nacional.

Jaime Torres-Mestre

Complejidad	...	Calidad
Ambientación		3
Calidad/precio		

Nacional



Otras Tierras

De Haring, Bennie y Terra. Ediciones Zinco. Octubre de 1993. Accesorio AD&D y Dragonlance. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 96 páginas. 1700 Ptas.

En Ansalon, aparte de Krynn y de Taladas, existen tres recónditas zonas donde sobreviven antiguas sociedades:

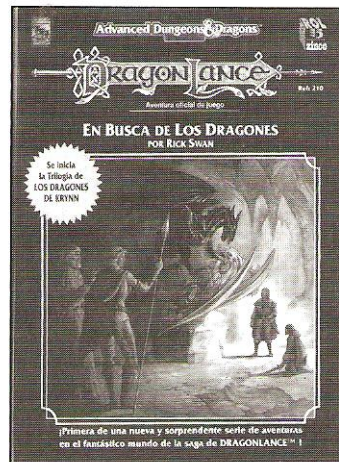
Chorane, una grieta en el polo sur, entre la helada superficie y el sofocante interior; Selasia, un arrecife de islas volcánicas y atolones de coral entre los continentes de Krynn y Taladas, donde se encuentran dos culturas; y Watermere, la tierra de los Elfos Dargonesti, cuyo máximo inconveniente estriba en que se encuentra en el fondo del mar.

Estas tres zonas de Ansalon están cuidadosamente descritas tanto en su geografía, fauna (con hojas formato *Compendio de Monstruos*) y flora, sociedad, política, cultura y su relación con los verdaderos dioses. Las condiciones de vida son bastante extremas y su aislamiento suele ser total. Debido a esto, tan sólo cambiando unas pocas cosas, es fácilmente extrapolable a otros mundos o a otro juego. La gran cantidad de sociedades que estudia hace que algunas estén tratadas superficialmente.

En conclusión, estas regiones son adecuadas para poner a los personajes en situaciones extremas, pero un tiempo excesivo allí provocará monotonía en las aventuras; asimismo, unos personajes poderosos pueden hundir cualquier sociedad.

Un accesorio recomendable (pero ni mucho menos imprescindible).

Pedro Benito



En Busca de los Dragones

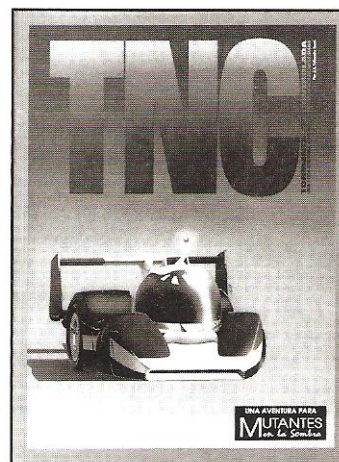
Rick Swan. Ediciones Zinco. Octubre de 1993. Aventura AD&D, Dragonlance. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 72 páginas. 1700 Ptas.

Primera parte de una trilogía de aventuras ambientadas en Krynn, en la que los PJs se encontrarán con una extraña enfermedad de los dragones del bien, la hija de la diosa de la oscuridad, las maquinaciones de un ser de origen desconocido y la progresiva pérdida de luz de las lunas y estrellas. En esta situación los personajes se encontrarán en la facción buena del mundo.

Este módulo valora bastante el rol del personaje e interacciona con él mediante sueños. La historia es totalmente lineal, dividida en cuatro capítulos, un prefacio y un epílogo. Por ello los personajes deberán lograr pequeñas metas en cada capítulo para pasar al siguiente.

La aventura contiene gran cantidad de sugerencias y ayudas al DM. Una suerte de tablas de encuentros y unos PJs pregenerados que serán los mismos durante toda la trilogía. La aventura está destinada a nivel medio-alto y totalmente inmersa en Krynn, por lo que su adaptación a otros mundos es prácticamente imposible; tal es el problema que el módulo cuenta con una introducción al mundo de Krynn, en la que explica la variación de las profesiones, el dinero y la influencia de las lunas en los hechizos.

Pedro Benito



TNC (Tormenta No Controlada)

Jose Antonio Tellaeche Isusi. Ludotecnia. Noviembre de 1993. Módulo para Mutantes en la Sombra. Portada a color en rústica. Interior b/n. 38 páginas. 1700 ptas.

El título no hace justicia a este módulo. La tormenta está muy bien controlada. El autor ha creado un módulo, que tiene lugar en las 24 horas de Le Mans, donde el que más juega es el DJ. Diseñado para su exclusiva diversión, no permite a los jugadores ningún tipo de imaginación, ya que, si no hacen lo que deben, terminarán en la cárcel, en París, o muertos.

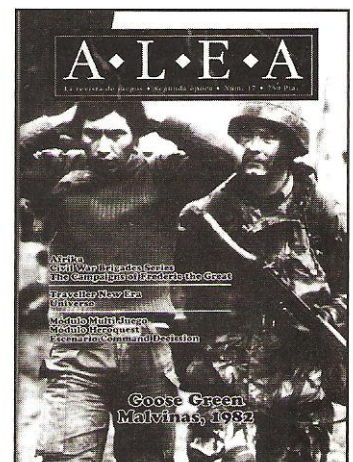
Ideal para DJs con poca experiencia, y gran capacidad teatral, está escrito en forma de novela. Es necesario que los PJs se dejen llevar o crearán más de un problema a un DJ que, en algunas fases de la partida, no hará sino leer literalmente el libro.

La ambientación introduce rápidamente a los PJs en la aventura. Las situaciones arrastran a los PJs hacia decisiones aparentemente imprevisibles, aunque ya esté decidido lo que va a pasar; y los PNJs harán las delicias de cualquier DJ.

Mención aparte merece la sensación de que este loco mini-mundo está regido por un dios capaz de decidir, por ejemplo, cuándo un PJ se cae por unas escaleras, eligiendo además al que peor conduzca (fenómeno más conocido por 'La mano de Dios').

Y, por último, la aparición de la Muerte como PNJ, como si de un Mundo-Disco se tratara.

Oscar M. Hurtado



Alea - 17

Ludopress. Diciembre de 1993. Revista de Wargames y Juegos de Rol. Cubierta a color. Interior bicolor y color con juego encartado. 64 páginas. 750 ptas.

Ojo con el editorial, que nos parece de los más acertados que se ha escrito en mucho tiempo. El tono general de la revista permanece inalterable, lo que es loable en este tiempo de cambios de dirección tan curiosos.

Analizan *Afrika* muy extensamente, algo que no podemos encontrar en otra revista que no sea ésta; *Campaigns of Frederick the Great*, ha sido uno de los Wargames sorpresa del año y le dan un merecido repaso; aportan un magnífico paquete de ayudas para *World in Flames*, un juego de lo más extendido y de lo menos ampliado en revistas del medio; lo demás en cuanto a wargames, nada reseñable.

El juego de regalo (no tanto regalo, 750ptas.) trata en ésta ocasión de la batalla de *Goose Green* situada en la campaña de Las Malvinas (1982). Las fichas mantienen el tono lujoso de la última entrega, y el tablero de juego (exceptuando el fino papel en que está hecho) lo envidiarían la mayoría de los wargames que se publican en la actualidad por su belleza y diseño.

En la parte de rol hacen una presentación de *Traveller: the New Era* (correcta), *Universo* (durilla), *Dream Park* (juego de R.Talsorian aparecido hace un año) y *El mundo de Korak* (juego de tablero de Diset en la línea del *HeroQuest* de MB).

Terminan con un mini-módulo de dos páginas que, ¡en fin...!

Arturo Alonso

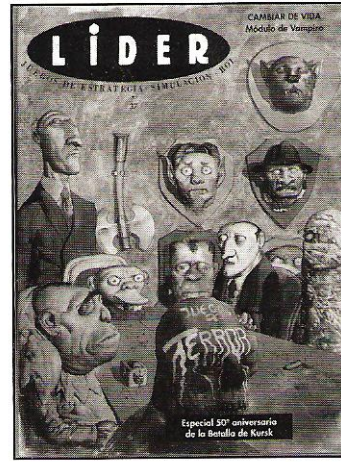
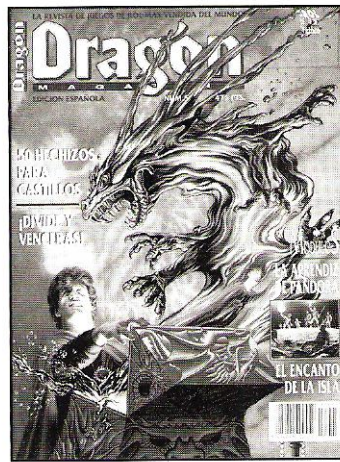
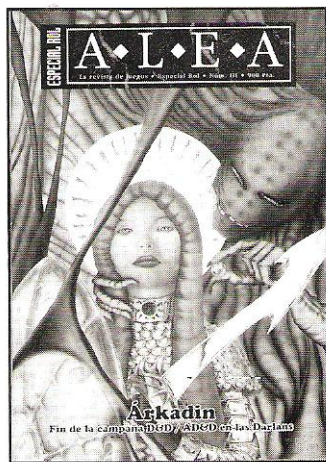
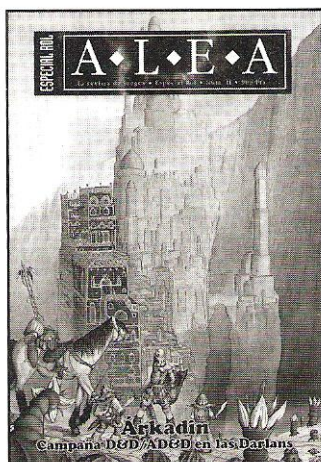
Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	•••••		4
Calidad/precio	•••		

Complejidad	•••	Calidad	
Ambientación	•••••		3
Calidad/precio	•••		

Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	•••••		3
Calidad/precio	••		

Revista





Alea Especial Rol 1,2 y 3: Las Darlans

Francesc Vila y otros. Ludopress. Febrero-noviembre de 1993. Campaña para D&D y AD&D en rústica. Cubierta a color. Interior b/n. Tres volúmenes de 70, 58 y 58 págs con 2 mapas y 1 pantalla. 900 pts/vol.

Con estos tres ejemplares, *Alea* continúa el camino iniciado por la revista *Troll*, que ya publicó varios textos sobre el mundo de *Las Darlans*. Y el resultado final resulta decepcionante para el aficionado. El precio del conjunto resulta desproporcionado en comparación con los módulos oficiales. Además incluyen publicidad, mezclando el concepto de revista con el de suplemento, sacando partido a ambos.

La campaña está pensada para 15 ó 20 personajes (sic) de nivel 3 a 5. También se sugiere dar a cada jugador tres personajes (¡Resic!). En el primer número se nos introduce con un conjunto de reglas entre las que se encuentran las típicas tablas de críticos y pifias, y otras con poco sentido. También aparece el sistema de creación de los hombres serpiente, una raza que desequilibra el juego debido a su potencial destructivo. En este mismo ejemplar nos encontramos con ocho páginas más de objetos mágicos poco originales, que no aportan nada (como si en los manuales básicos no hubiese ya una gran saturación de ellos). A estas superfluas ocho páginas tenemos que sumar otras catorce en las que se describe el mundo de *Las Darlans*, de una forma bastante insulsa, que da la impresión de estar ahí de relleno. Por otra parte la escasa información que aparece sobre *Las Darlans* muestran un mundo medie-

val demasiado normal y corriente, sin que acertemos a saber el por qué merece su publicación de esta manera tan especial.

En cuanto a la campaña, destaca por tener un esquema demasiado fijo (como muchos de D&D, por otra parte): Hacer un viaje hasta el lugar donde librar el combate de turno, pegar al bicho (o bichos) de turno y conseguir el tesoro (o tesoros) de turno. El conjunto se caracteriza en general por un continuo cambio de personajes debido a la gran mortalidad, siendo muy difícil completar la saga. De todas maneras, aquellos que no lleguen a finalizarla no se pierden mucho, ya que es en la última entrega cuando la cosa decae más allá de lo esperado; es aquí por ejemplo cuando las aventuras se hacen aún más lineales, llegando al extremo de que hagan lo que hagan los jugadores el resultado será el mismo.

En todos los ejemplares va incluida una sección donde hay una adaptación para AD&D, donde se limitan a dar las características de los personajes no jugadores y de los monstruos.

En cuanto a la edición, *Alea* mantiene su impecable acabado y presentación que acompaña a todos los productos que publica. Esto es, buena calidad del papel, maquetación correcta y buenos complementos, como un mapa a todo color para las aventuras de la saga, el plano de un barco y la pantalla para el master.

Gregorio Herrero

Dragon Magazine - 5

Ediciones Zinco. Octubre-noviembre de 1993. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n y color. 66 páginas. 475 Ptas.

Continúa con las secciones de siempre (+3 en Carisma, El rugido del Dragón, etc...) y esta vez el apartado de artículos es especialmente acertado: todos aquellos que se habían planteado la posibilidad de llevar a cabo una campaña de rol por correo, ahora tienen la oportunidad de saber como hacerlo leyendo el artículo *Aventuras con franqueo*. En *Un dragón en mi pantalla* se dan algunos consejos para jugar más de una persona a rol por ordenador; y en *Divide y vencerás* se explica cómo montar una aventura con un grupo dividido y conseguir que el master no enloquezca.

El apartado de módulos ofrece lo propio: dos aventuras para AD&D, una de ellas para niveles iniciáticos y pensada para una o dos sesiones de juego (*La aprendiz de Pandora*) y otra, para personajes de nivel 7 al 12, de discutible calidad y con título "a lo Madonna" (*La isla bonita*). En la sección de crítica de juegos, aparte de contar su vida Alex de Miquel, se intenta comentar el módulo para *Ragnarok*, *Sarab*; el *Manual del buen ladrón* para AD&D; y el suplemento para *Aquelarre*, *Rinascita*.

Quizá lo mejor de este número sean los *Cincuenta encantamientos para castillos*, artículo en el que se ofrecen maldiciones y fenómenos fantasmales para ser utilizados.

Diego Arruti

Lider - 37

Ediludic. Septiembre-octubre de 1993. Revista de juegos de rol, estrategia y simulación. Cubierta a color. Interior b/n. 66 páginas. 395 Ptas.

Especial Terror, con un completo e interesante Dossier sobre películas, libros y juegos de rol de esta temática (se comentan *Malefices*, *Chill*, *Ragnarok*, *Vampiro* y *Nephilim*). Pero es un número doblemente especial, ya que se conmemora el cincuenta aniversario de la Batalla de Kursk, la mayor batalla de carros que marcó el principio de la derrota alemana en el frente este durante la Segunda Guerra Mundial. Con este pretexto nos presentan varios de los juegos que mejor recrean este acontecimiento histórico: *Zitadelle*, *duel for Kursk, 1943* y *Le Sacrifice des Panzers*.

En el apartado informático se comenta el penúltimo juego de SSI: *Unlimited Adventures*, que resulta ser un generador de aventuras para crear nuestras propias campañas. El análisis es profundo y valioso.

La sección de módulos incluye un escenario para *Vampiro: la máscara* ambientado en el Chicago nocturno y en su conocido Succubus Club. El apartado *La voz de su master* esta vez va dedicado, claro está, a los libros de horror de *La llamada de Cthulhu*. Esta sección es la más interesante de todo el ejemplar: mediante un sistema bastante coherente, se permite al Guardian detallar aún más el contenido de los libros que aparecen en el juego, cosa que está poco explícita en el manual de reglas.

Sonia Arnal

Complejidad ●● Calidad
Ambientación ●● 2
Calidad/precio ●

Revista

Revista



**Si siempre has buscado un lugar donde
te atiendan bien y sepan lo que buscas.**

FIGURAS DE PLOMO

JUEGOS DE ROL

JUEGOS DE ORDENADOR

WARGAMES

JUEGOS DE IMPORTACIÓN



Horario de tiendas

Mañanas De 10,30 a 2

Tardes De 17 a 20,30

Abrimos los sábados por la tarde

**Envíos por correo
por personal especializado**

ARTE.9

**C/ Cruz, 37
28012 Madrid
Teléfono 532 47 14**

**C/ Benito Castro, 12
28028 Madrid
Teléfono / Fax 726 89 46**

Novedades

Juego del mes



Underground

Ray Winninger y otros. Mayfair Games. Septiembre de 1993. Juego básico en rústica. Cubierta a color. Interior a todo color. 256 páginas. \$25. Inglés.

Es *Underground* un juego de ambientación cyberpunk, tan de moda en Estados Unidos en la actualidad, plagado de ciudades hormigueros, violencia e implantes

biónicos en la gente normal. A modo de presentación: corre el año 2021, el sueño americano ha muerto, el Nuevo Vaticano tiene su sede en Nicaragua, Sudáfrica es una corporación comercial en plan *Alcampo* desmadrado y la nueva Alemania domina Europa. Este es el punto de partida.

Dentro de la originalidad que se transpira en todo el juego, la primera sensación que da su contenido es la tendencia a confundir futurismo con disparate y desmadre. La mecánica del juego deja muy poco en manos del azar, lo cual es, quizá, su principal obstáculo.

Aunque la ambientación es inmejorable, el sistema de generación de personajes es bastante flojo ya que da como resultado personajes demasiados parecidos entre sí, ya que todos se crean empleando la misma cantidad de dinero (20 millones de dólares), con la que se compran implantes, entrenamientos, especialidades, etc.

Es especialmente interesante el capítulo de armas, vehículos y similares, que hará las delicias de todos los amantes de la acción dura, ya que ofrece dibujos y descripciones detalladas de cada utensilio, mostrando la faceta agresiva de ese no tan distante futuro, donde la violencia acecha en cada rincón.

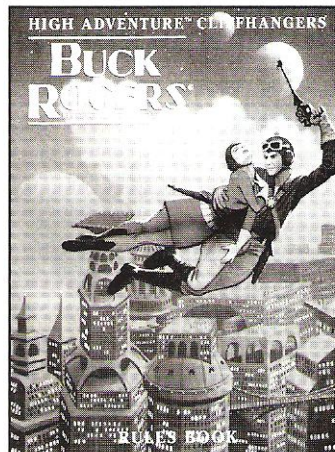
Las reglas sobre *stress* están muy bien detalladas ya que reflejan la capacidad que tienen los personajes de asimilar la posesión de implantes cibernéticos y no volverse locos.

La edición es impecable, destacando la calidad del papel y la impresión a color en todas y cada una de sus páginas, algo inusitado hasta hoy. El sistema de explicación de la reglas es muy original ya que está presentado en *Hipertexto* (como si de un menú de Windows se tratara, abriendo ayudas cada vez que se presenta un concepto nuevo.)

Punto y aparte merece el magnífico arte de Geoff Darrow, complemento ideal para la imagen del libro.

Luis Herrero

Complejidad	●●●●	Calidad
Ambientación	●●●●	4
Calidad/precio	●●●●	



Buck Rogers

Jeff Grubb. TSR. Octubre de 1993. Juego básico. Caja a color con tres manuales en rústica. Interior a dos colores. 112 páginas. \$20. Inglés.

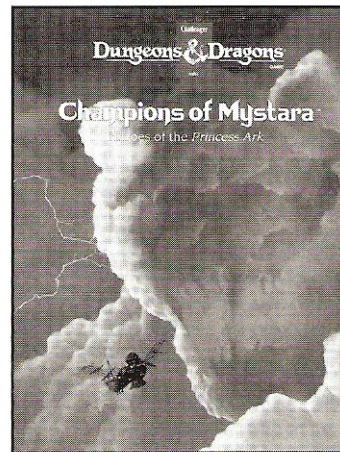
Abandonando su tradicional esquema del dado de veinte, TSR nos introduce en el siglo XXV de la mano de esta nueva versión de *Buck Rogers*. El planteamiento es heredero directo de las famosas tiras de cómic de la *Golden Age* americana, y por lo tanto algo simplón en la tesitura actual.

El primer libro nos habla del mundo futuro en el que aparece Buck: una América dominada por los mongoles, que sojuzgan y maltratan a los norteamericanos. Pero con lo que no contaban era con la aparición de Buck Rogers, que consigue expulsarles gracias a su inteligencia y una alianza que establece con los fuera de la ley, herederos del mismísimo John Wayne.

El segundo manual nos habla de las reglas de creación de personajes. Cada jugador posee cuatro habilidades, *strength*, *aim*, *brains* y *health*, (algo así como fuerza, puntería, inteligencia y salud) las cuales oscilan entre cuatro niveles: *ok* o normal, *good*, *better* y *best*. El sistema de juego se basa en dados de seis, tirándose un número x de dados por nivel, teniendo que superar el número de dificultad. El equipo es, cuanto menos, aberrante. Junto a pistolas desintegradoras aparecen biplanos y dirigibles, en una mezcla chocante. Lo que es impresentable son las estadísticas, donde los mongoles son una raza inferior, lo cual no tiene explicación lógica. El último de los libros es una aventura preparada.

Javier Gómez Rubio

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●	2
Calidad/precio	●●●	



Champions of Mystara

Ann Dupuis. TSR. Octubre de 1993. Expansión de D&D. Caja a color con manuales en rústica. Interior a b/n. 224 páginas. \$20. Inglés.

Esta expansión para *Dungeons & Dragons* permite a los jugadores adentrarse en el exótico y enigmático mundo de Mystara y gozar de la magia de sus barcos voladores.

El primero de los libros, *Heroes of the Princess Ark*, se divide en dos partes. La primera es una recopilación de la historia del buque aéreo alphantiano *Princess Ark*, en forma narrativa, comprendiendo los episodios publicados en la revista *Dragon* de los números 153 al 168. La segunda cuenta las reglas excepcionales que posee el navío y una descripción detallada de su tripulación.

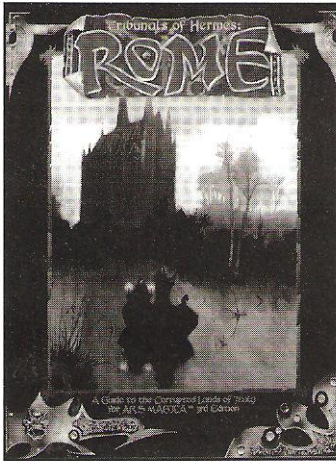
El segundo libro, *Designer's Book*, contiene toda la información necesaria para introducir navíos aéreos en tu campaña. Incluye los rasgos, requisitos y artefactos mágicos apropiados para la creación de estos grandes ingenios. También explica detalladamente todas las reglas del combate aéreo, reparaciones, y demás percanes. Contempla incluso la posibilidad de conversión para *Spelljammer*.

El tercer y último manual amplía el conocimiento geográfico y cultural del Mundo Conocido, tal y como se presenta en el *D&D Gazetteer Series*. Los lectores de las aventuras de *Princess Ark* se encontrarán con dos culturas ya conocidas y explicadas, las grandes estepas y Sind, el pórtico a las tierras del Este, pero también verán a los graakhalians y a los karimari de la península de la serpiente.

Jonathan Dómbritz

Complejidad	●●●	Calidad
Ambientación	●●●●	4
Calidad/precio	●●●	

Importación



Tribunals of Hermes ROME

Shannon Appel y Chris Frerking. White Wolf. Octubre de 1993. Suplemento para *Ars Magica*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 125 páginas. \$12. Inglés.

Este espléndido suplemento para la 3ª edición de *Ars Magica* proporciona todo lo que hay que saber para ambientar las aventuras en el llamado *Tribunal Romano*: una extensión de tierra que comprende la península itálica, Córcega, Cerdeña, Sicilia, el sur de los Alpes y el norte de África. Es una guía para las *corruptas* tierras de una Italia llena de intrigas, complots y asesinatos.

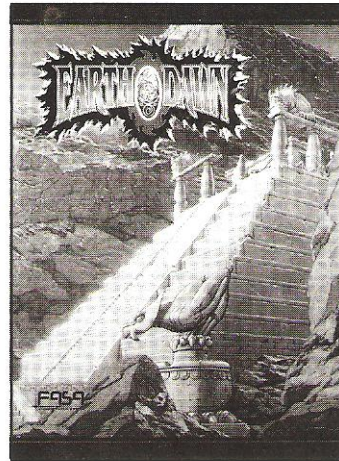
Sigue la línea que dejó *Tribunal of Hermes: Iberia* y marca lo que será la tónica general de los nuevos suplementos que aparecerán englobados bajo el nombre genérico de *Tribunals*.

La presentación y el diseño de las páginas, como en todos los productos de White Wolf, es excelente (espléndido el dibujo de portada). Se acusa, quizás, un cierto cansancio a la hora de leerlo, pues en algunos momentos llega a parecer más un libro de historia que de rol. Pero es precisamente ese lujo de detalles y tamaño riqueza imaginativa lo que me anima a aconsejarlo incluso a adictos a otros sistemas de juego distintos a éste. Con un poco de dedicación se puede utilizar para crear fantásticas tramas y campañas ambientadas en Venecia, Bolonia, Pisa... todas ellas ciudades completamente corruptas, por supuesto.

Además, está pensado tanto para jugadores como para masters, por lo que no debe faltar en la biblioteca del buen jugador de *Ars Magica*.

Jaime Torres-Mestre

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●●		
Calidad/precio	●●●●		4



EarthDawn Screen

Varios autores. Fasa Corporation. Agosto de 1993. Pantalla y ayuda para *Earthdawn*. Cubierta a color. Interior b/n. 63 páginas. \$12. Inglés.

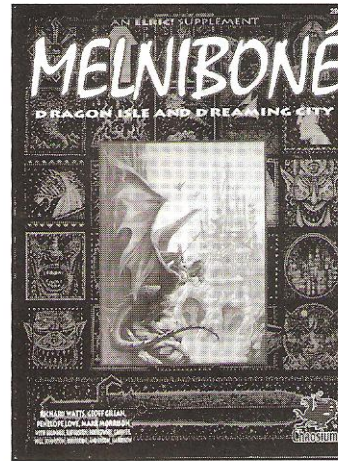
La pantalla en sí responde al modelo típico: un tríptico donde encontramos las tablas más utilizadas durante el juego, y acompañandola, una hoja troquelada a todo color con nueve cartas de tesoros nuevos.

El libro de ayuda no es otra cosa que lo que su propio nombre indica. Se aprecia en él un intento de resolver el gran problema del juego: la casi inexistente ambientación. De esta manera, el manual es una guía incompleta de referencias para, a la hora de crear partidas, proporcionar ideas, consejos para una utilización correcta de los PNJs, creación de situaciones, tramas y argumentos para las campañas. Se intenta que el juego, en contra de su natural tendencia, no degenera en partidas interminables y monótonas donde el único objetivo sea la aniquilación de monstruos y demás criaturas. Sin embargo, y es aquí donde se encuentra el gran problema, se sigue sin profundizar lo necesario para dotarle de la consistencia que poseen muchos otros basados en la misma temática.

Un detalle a tener en cuenta es la hoja que se incluye con la corrección de las erratas existentes en el manual básico, pero aún les queda mucho trabajo por hacer si quieren poner a *Earthdawn* en el lugar que pretenden que ocupe: la alternativa moderna a AD&D.

Luis Herrero

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●		
Calidad/precio	●●		2



Melniboné

Richard Watts y otros. Chaosium. Octubre de 1993. Suplemento para *Elric*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 126 páginas. \$20,95. Inglés.

Melniboné: Dragon Isle and Dreaming City es el primer suplemento que ha aparecido hasta el momento para *Elric!*.

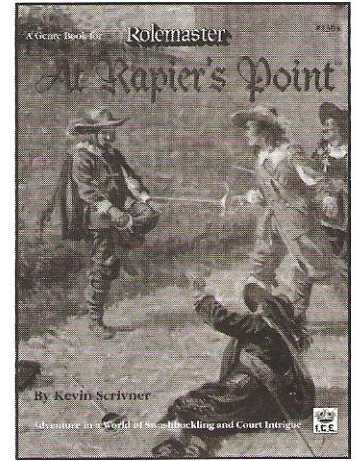
El manual está ambientado un año antes de que ocurrieran los sucesos descritos en el libro *Elric de Melniboné*, la primera de las novelas de la saga. Melniboné es un imperio gobernado por Sadric, padre de Elric y Emperador tan decadente como el imperio que regenta.

Dividido en varias secciones, *Melniboné* explica todo lo referente a la geografía e historia de este antaño brillante imperio y sus progresivamente degradados habitantes: cultura, tradiciones, vestimenta, teología... todo ello con gran claridad, sencillez expositiva y buena presentación. El capítulo más interesante es el que ofrece las descripciones y estadísticas de gran número de residentes de la ciudad (varios tipos de guardias, nobles, hechiceros, soñadores, demonios, etc...); usado en conjunción con las tablas de encuentros de que provee el manual permite al master crear mini-aventuras espontáneas o encuentros momentáneos.

Se incluyen también tres extensos escenarios (sesenta páginas en total) de excelente calidad. Al final del libro se encuentran fichas de personaje para poder crear aventureros melnibonenses.

Rubén J. Navarro

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●●		
Calidad/precio	●●●●		4



At Rapier's Point

Kevin Scrivner. ICE. Octubre de 1993. Ayuda para *Rolemaster*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 128 páginas. \$15. Inglés.

El autor se ha propuesto crear un mundo realista, en el que no exista detalle alguno de fantasía.

Kevin Scrivner ha recreado todo el glamour y la hermosura de la Francia del período de Richelieu, con sus mosqueteros, reinas en apuros, cardenales ambiciosos, reyes ineptos y cortesanas descocadas. También se puede jugar al otro lado del Canal de la Mancha, e introducir a los personajes como súbditos de Jaime I, llegando a tomar parte en la guerra civil inglesa.

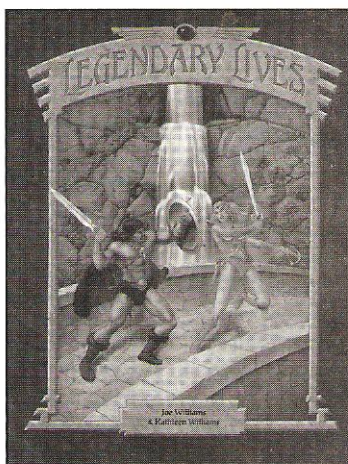
En el libro se encuentran los pasos a seguir para crear e interpretar un espadachín, que habrá de desenvolverse y sobrevivir en este ambiente hostil, donde las conspiraciones de los nobles y las poderosas facciones religiosas desean cortar los problemas del monarca por lo sano. También incluye un apartado extenso e interesantísimo de la cultura y costumbres del siglo XVII, y las fichas de aproximadamente una veintena de personajes famosos de la época. Algunos reales, como por ejemplo Richelieu, y otros no tanto, pero no por ello menos famosos, como Athos, Porthos, Aramis o el hidalgo de la triste figura, don Alonso Quijada.

Finalmente, un montón de sugerencias para aventuras y cuatro historias harán las delicias de todo aquél que desee enamorar a una dama en su balcón a la luz de la luna, batirse con su marido por la mañana, y cabalgar por la tarde hacia Londres para salvar el honor de su reina.

Zen Amako

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●●		
Calidad/precio	●●●●		4





Legendary Lives 2nd Edition

Joe Williams y Kathleen Williams. Marquee Press Inc. Agosto de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 272 páginas. \$22.00. Inglés.

Legendary Lives es un intento de hacer un nuevo juego de espada y brujería basado en el personaje y la jugabilidad antes que en el mundo. Tal personaje combina una de entre 26 razas con otra de entre 37 vocaciones (14 mágicas y 23 no mágicas) y tira en unas tablas de religión e historia personal que ayudan a imprimir carácter. Se determinan las habilidades y especialidades; esto suele dar lugar a personajes muy distintos aunque con unas capacidades muy equilibradas.

El sistema de juego semi-sin dado supone que las tiradas las realizan sólo los jugadores. En combate, por ejemplo, tiran su defensa contra el valor *fijo* del ataque del *enemigo* para ver si son alcanzados, y al golpear, tiran su ataque contra el, de nuevo *fijo*, valor de defensa de dicho oponente. El combate es simultáneo y las elecciones tácticas muy reducidas. El combate múltiple no recibe atención, pues la escala temporal depende de las acciones y no al contrario (1 turno = tiempo de realizar una acción de cualquier tipo; si una acción lleva más tiempo que otra simultánea, se elige la escala menor). El uso de localizaciones es bastante falso.

Existe una Tabla de Resultados de la Acción (ART) para determinar el nivel de éxito de cualquier habilidad.

Empleada de cierta forma, también sirve para asignar el grado de dificultad. Aunque la tabla en cuestión hace depender mucho de la suerte el éxito o el fracaso (y su nivel), está más lograda como sistema que en su desistematización práctica, como se ha visto en el combate.

Lo mismo se podría decir de la magia, con unas listas abiertas de *clases de magia* que permiten hacer cualquier hechizo de cierto tipo al que el árbitro asignará un coste (arbitrario).

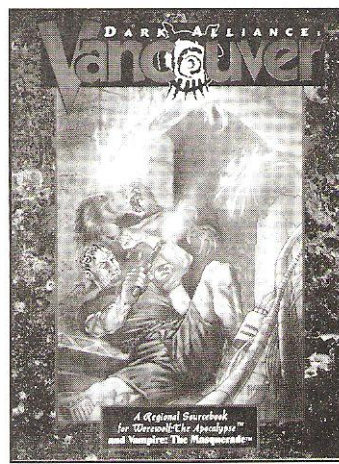
Las ambigüedades son numerosas. El estilo de redacción, bastante pobre, ayuda a la confusión; aún así está muy por encima del penoso nivel de las ilustraciones.

Hasta aquí, casi todo se justificaría por conseguir un juego sencillo. Algunas de las aportaciones incluso son bastante interesantes. El mayor problema lo encontramos al llegar al mundo. Deslavazado, pobremente descrito, al servicio de algunas de las reglas "para dar color al personaje" y no al revés. Y lo que es peor, sin apoyo literario ni cultural y altamente anacrónico (junta mitología celta con nórdica y oriental, vikingos con bárbaros y corsarios semidiocescos y todo ello con hombres-serpiente e insectos humanoides inteligentes). Da muchísima libertad al árbitro, pero también le presta poca ayuda.

En fin, que una lástima de ideas desaprovechadas sobre todo por la poca solidez del escenario.

Eugenio Osorio

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••	2
Calidad/precio	••	



Dark Alliance Vancouver

Nigel Findley y Geoff McMartin. White Wolf. Octubre de 1993. Manual para Vampire y Werewolf. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 125 páginas. \$15. Inglés.

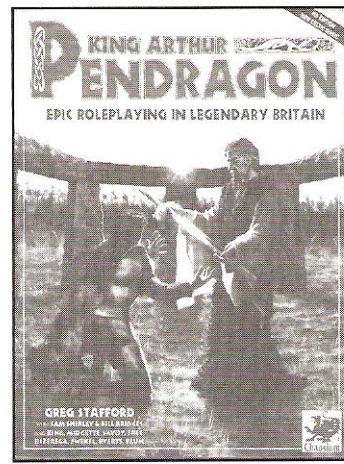
La ciudad de Vancouver ha sido en los últimos veinte años un refugio seguro para todos los vástagos. La Jyhad no existe: anarquistas y ancianos no pelean dentro de sus muros, la Camarilla y el Sabbat no poseen influencia, ni tienen representantes, ningún humano muere a manos de los condenados, y lo más importante, los Garou están en paz con sus enemigos no muertos.

Esta situación fue fruto de los excepcionales individuos que por ambas partes se dieron cuenta de los beneficios que una tregua entre razas supondría, de la gran Caern que existe en medio de la ciudad, a la que pueden acceder todas las tribus lupinas, y de circunstancias especiales que vienen bien detalladas en el libro. Lamentablemente, para ambas partes, tras dos décadas esa paz parece estar a punto de finalizar.

Ése es el ambiente en el que habrán de moverse los jugadores. Éste es el primer manual que muestra la interacción entre vampiros y lupinos de forma pacífica, en un ámbito casi paradisíaco donde tienen que solventar sus diferencias para sobrevivir. Junto con ideas para escenarios, el libro tiene una historia, de título *War and Peace*, que ayuda a los jugadores a familiarizarse con su entorno. Otra novedad que incluye es un nuevo clan oriental, los Bushi, describiendo ampliamente su historia, sus trasfondos y su disciplina, el kai.

Jonatban Dómbritz

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	••••	4
Calidad/precio	•••	



Pendragón (4ª Ed.)

Greg Stafford. Chaosium. Septiembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 352 páginas. \$35. Inglés.

La anterior edición de *Pendragón* fue muy bien acogida, pero recibió dos críticas: que el tipo de personajes posibles estaba muy limitado y que no había sistema de magia, la cual quedaba totalmente en manos del director de juego.

Ahora, Greg Stafford ha elaborado esta cuarta edición, que consiste principalmente en la reunión de todo el contenido del libro de reglas anterior y de casi todo *Caballeros Aventuros*, con el añadido especial de un sistema de magia.

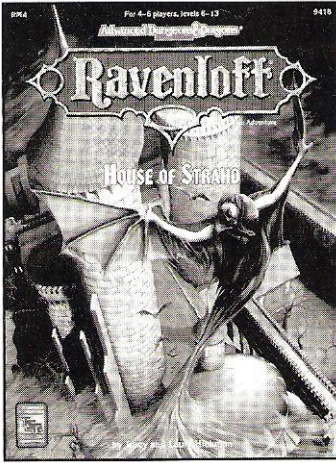
Estas reglas de magia son muy elegantes y dramáticas. En *Pendragón*, los magos no estarán lanzando conjuros como el que tira canicas; el uso de la magia conlleva unas cargas muy duras que obligan a una exhaustiva preparación antes de lanzar un hechizo; de no ser así, el mago puede envejecer varios años súbitamente. Además, gran cantidad de circunstancias afectan al éxito al lanzar un conjuro (conjunciones astrales, realización de sacrificios, etc.).

Pendragón IV es un producto excelente. Sin embargo, nótese que, de sus 352 páginas, 312 ya han aparecido en español y sólo 40 son material verdaderamente nuevo. Por tanto, antes de comprar este libro, quizá merezca la pena esperar a la probable publicación del sistema de magia en español, como un suplemento aparte.

Ignacio Sánchez

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	•••••	4
Calidad/precio	•••	





House of Strahd

Laura y Tracy Hickman. TSR. Septiembre de 1993. Aventura para AD&D y Ravenloft. Cubierta a color en rústica. Interior b/n y bicolor. 64 páginas. \$10,95. Inglés.

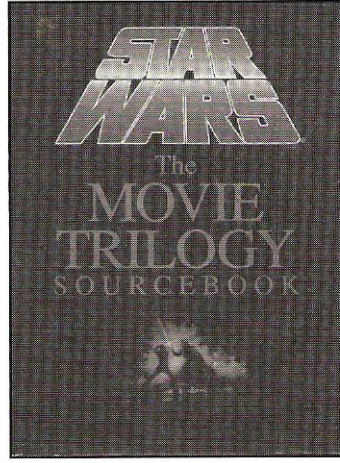
House of Strahd es un moderno remake del ya clásico *Ravenloft*. Este fué un escenario creado para la primera edición de AD&D y se publicó por primera vez en la revista *Dragon*; su éxito fue tal que TSR diseñó una campaña completa: *Ravenloft, Realm of Terror*.

Este módulo que tenemos entre manos es, pues, una versión actualizada de aquella primera aventura. Muchos son sus atractivos: en primer lugar, puede jugarse siguiendo la versión original o la revisada (ambas quedan claramente diferenciadas en el texto). En la nueva versión nos encontramos a un Von Zarovich más poderoso y, por tanto, más peligroso para nuestro grupo de aventureros. Jugar una u otra queda a la elección del grupo y sus posibilidades. El escenario es muy difícil, tanto que se advierte en el manual la necesidad de que el Master tome precauciones a la hora de manejar a Strahd.

Otra de las novedades es que la trama puede variar cada vez que se juega: por ejemplo, aunque el objetivo de los jugadores sea siempre escapar de Barovia derrotando al Conde, el fin que persiga éste puede ser distinto en cada partida. También se deja al Master mucha libertad para decidir salidas a diversas situaciones y para manejar a Strahd a lo largo de toda la aventura, por lo que se recomienda que sea un Master experimentado el que la dirija.

Rubén J. Navarro

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		3



The Movie Trilogy Sourcebook

Varios autores. West End Games. Octubre de 1993. Ampliación para Star Wars. Cubierta a color en cartón. Interior b/n, con 16 láminas a color. 158 páginas. \$25. Inglés.

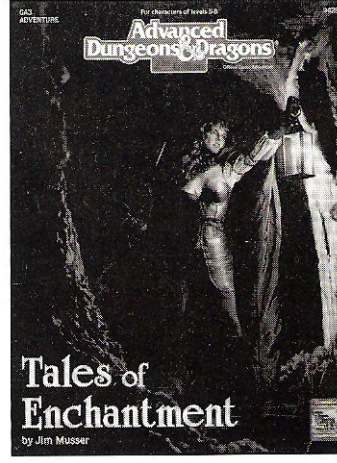
Salvo un nuevo poder Jedi, que se encuentra en la última página, no hay nada que pueda ser llamado nuevo en este complemento de *Star Wars*. Bajo una presentación impecable, en la que se han cuidado todos los detalles, encontramos una recopilación de las guías 1, 3 y 5, adaptándolas a la segunda edición del juego.

Todos los personajes, héroes y villanos aparecidos en la trilogía cinematográfica son reflejados en este manual, que hará las delicias de todos los fanáticos del universo creado por George Lucas. Cada personaje aparece con una breve historia personal, un retrato y las estadísticas según la película en la que apareció. Esto posibilita seguir la evolución de los héroes a través del tiempo.

Con respecto a los imperiales, además de las fichas de las tropas y oficiales de las dos Estrellas de la Muerte, los AT-AT, destructores imperiales y cuerpos de élite, presenta también las fichas de los temibles Guardas Personales del Emperador, guerreros capaces de inspirar miedo al más atrevido soldado rebelde. Vader, por supuesto, no podía faltar en esta antología, pero sin ninguna duda la estrella es el emperador Palpatine, cabeza del imperio y auténtico maestro de Jedis oscuros. Su biografía es sin duda alguna la parte más jugosa del manual. Exclusivo para nostálgicos.

Zen Amako

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●		2



Tales of Enchantment

Jim Musser. TSR. Septiembre de 1993. Aventura para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior en b/n. 32 páginas. \$6,95. Inglés.

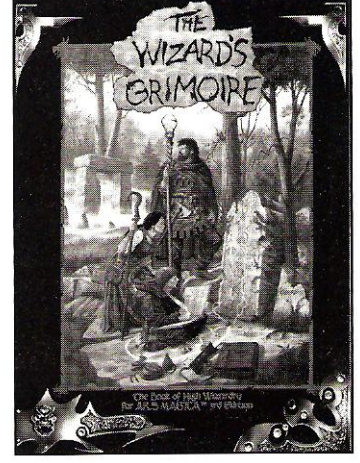
En este módulo de AD&D los jugadores se adentrarán en una región desconocida para ellos, hasta llegar a un pueblo maldito donde ocurren fenómenos extraños sin aparente explicación. Animales salvajes, que normalmente no atacarían a los jugadores, se les echarán encima sin previo aviso, no cesando en el ataque hasta morir. Personas desaparecidas vuelven con la memoria borrada y totalmente aterrorizadas.

Los aventureros, intrigados seguramente por tantos misterios, no dudarán en permanecer en la aldea, y tras un poco de investigación descubrirán que el punto común de estos misterios es el bosque. La floresta que rodea el pueblo es la fuente de la maldición que pesa sobre la zona, y ni aún los más valientes del lugar se atreven a entrar en su interior, donde se rumorea que existen fantasmas, ents y demás seres mágicos.

La aventura no ha sido desarrollada para ningún mundo en especial, aunque su ambiente de terror gótico lo hace muy apropiado para *Ravenloft*. Utiliza la técnica habitual de TSR de presentar situaciones predeterminadas por las que forzosamente han de pasar los personajes. El autor soluciona esto dando diversos finales al módulo, dejando que el desarrollo argumental dependa por entero de los jugadores.

Emilio Miró Surroca

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●●		3



The Wizard's Grimoire

Ken Cliffe. White Wolf. Septiembre de 1993. Ampliación para Ars Magica. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 172 páginas. \$18. Inglés.

Con 172 páginas repletas de dibujos ya utilizados en otros suplementos, y dividido en siete capítulos, White Wolf presenta un nuevo e interesante suplemento para *Ars Magica*.

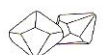
En él encontramos nuevas vocaciones para magos, desde alquimista o astrónomo a ilusionista e historiador; se incluyen más virtudes y defectos para utilizar a la hora de crear personajes, nuevas capacidades para los objetos mágicos, nuevas reglas para la creación de pociones e incluso la posibilidad de crear familiares feéricos. Presenta también más reglas para laboratorios y su personalización. Hay también un capítulo dedicado a describir objetos mágicos ya creados por magos de la Orden de Hermes, otro con cartas y escritos de magos acerca de temas de interés general para la orden, como las relaciones con la Iglesia, el matrimonio entre magos y el reino de lo racional. En el último capítulo se presentan extractos de decisiones tomadas por los diferentes Tribunales Herméticos.

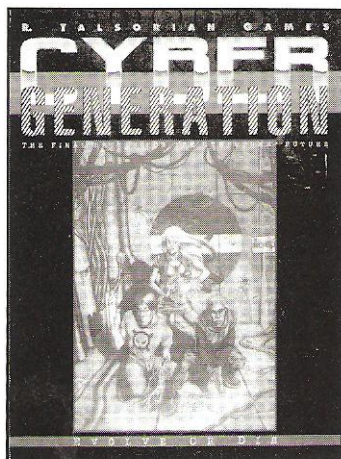
De todos los capítulos, el más extenso y probablemente útil es el dedicado a nuevos hechizos, con más de 230. Es de destacar que entre éstos hay algunos cuya relación poder/dificultad parece desmedida, por lo que debe tenerse cuidado antes de utilizarlos en alguna partida.

En resumen, un excelente complemento para *Ars Magica*.

Daniel Díaz

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		4





Cybergeneration

Varios autores. R.Talsorian. Septiembre de 1993. Expansión de Cyberpunk. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 190 páginas. \$18. Inglés

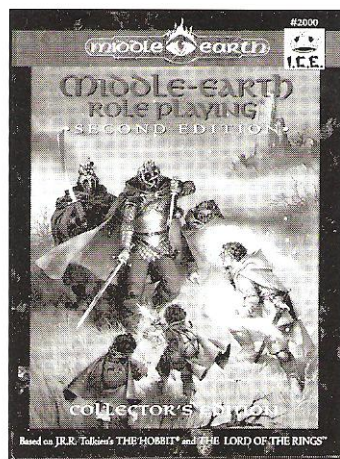
Corre el año 2027, y los buenos tiempos se han ido para siempre. Las corporaciones internacionales se han hecho con el control económico y financiero de todo el continente norteamericano. Las agencias federales han quedado bajo el control de estas macrocompañías que han creado los Incorporated States of America, los ISA. Las familias nomadas han sido exterminadas, las bandas mermadas, y los representantes de las empresas europeas expulsados al otro lado del Atlántico.

En medio de ese caos, una terrible plaga ha asolado América. La apodada "Muerte del Carbon" era un virus letal para todos aquellos que lo contrajeran con una edad superior a los veinte años. Si se tenía menos, mutabas, llegando a poseer extraños y fabulosos poderes.

Los ISA han censado a más de diez mil mutados, pero se sospecha de la existencia de muchos más, y ante la imposibilidad de controlarlos, ha decidido su exterminio. Eso ha desatado una guerra en las calles entre los agentes de las corporaciones y los jóvenes, que se han unido en bandas, llamadas yogans, que les disputan el poder. Otra de las modificaciones que incluye la expansión, es que se ha de llevar a pandilleros con edades comprendidas entre los seis y los diecinueve años.

Pablo Juanes

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●●●●●		4



Middle-Earth RPG 2nd Edition

S. Coleman Charlton. Iron Crown Enterprises. Noviembre de 1993. Libro de reglas de MERP (2ª Edición). Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 270 págs. 30\$. Inglés.

Ha salido al mercado una nueva presentación del ya conocido Juego de Rol de la Tierra Media (aquí llamado *El Señor de los Anillos*). Ordenado de una forma diferente, y no por ello mejor, y con unas buenas ilustraciones, lo único que aporta a la antigua edición son diez profesiones nuevas y la introducción de algunos resúmenes de reglas de *Rolemaster* (adrenal, artes marciales, algún arma nueva, etc).

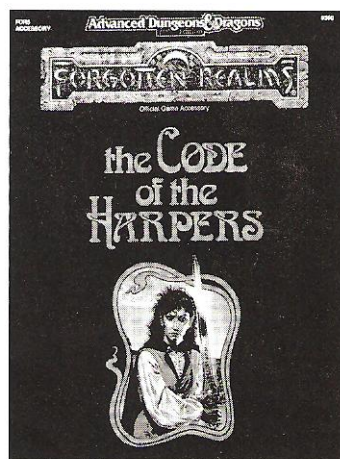
Al menos las ilustraciones merecen la pena; yo diría que hasta son buenas, aunque hayan aparecido muchas de ellas en *Lords of Middle-Earth* I, II y III. Por lo demás muchos párrafos son iguales palabra por palabra aún estando la 2ª Edición en inglés, cosa que no habla en favor de quien tradujo la primera.

Hay dos variaciones reseñables; Una es la ordenación de las listas de sortilegios que ocupan justo media página cada una, estando los nombres de todas las listas a la misma altura, lo que facilita su localización; La otra es que, en la hoja de personaje, datos tan utilizados como las tiradas de resistencia, la bonificación defensiva o la armadura usada se han llevado a la parte superior.

Así pues, resulta difícil hablar más de un libro que lleva años editado a personas que se lo conocen de memoria.

Juan José Yáñez

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●		4



The Code of the Harpers

Ed Greenwood. TSR. Septiembre de 1993. Expansión de AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior a dos colores con tres láminas a color. 128 páginas. \$15. Inglés.

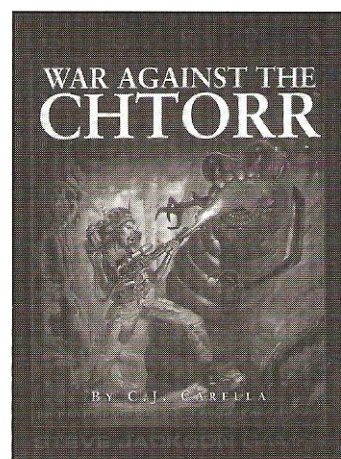
Del creador del mundo de los *Forgotten Realms* nos llega esta interesante ayuda que nos muestra el interior de la sociedad secreta más carismática e influyente de todo el continente de Faerun, los Harpers. Integrados por hombres, elfos, semielfos y con una mayoría femenina, esta expansión comienza con la historia de dicha sociedad, que tiene su origen en la prodigiosa ciudad de Myth Drannor, sobreviviendo a la caída de ésta en manos de los orcos. Se rumorea que entre los supervivientes algunos fueron elegidos por los dioses del bien, dotándoles de ciertos poderes y habilidades a cambio de la promesa de su lucha contra el mal.

En la sección de *los Harpers hoy en día*, nos encontramos con una guía de sus objetivos actuales, así como algunos de sus miembros más famosos, destacando entre los más ancianos Elminster. También detalla la jerarquía de la orden y revela los poderes que los dioses cedieron a los Master Harpers. Esta sociedad cuenta con poderosos aliados, pero sobre todo con despiadados enemigos, que la fuerza a estar constantemente en guardia. Ese es uno de los motivos por los que cada uno de sus integrantes contará siempre con innumerables objetos mágicos, que harían las delicias del hechicero más pujante.

Como nota final, se incluyen las baladas más famosas de los Harpers, que suelen ser usadas como código de señales.

Pablo Juanes

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●●●		3



Gurps: War Against the Chtorr

C.J. Carella. Steve Jackson Games. Octubre de 1993. Mundo de juego para Gurps. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 128 páginas. \$16,95 Inglés.

War against the Chtorr describe el mundo de las novelas del mismo nombre, escritas por David Gerrolds, en la que los habitantes del planeta Chtorr, gusanos de tres metros de alto llegan a la tierra con ánimo de conquista. Su método para someter a los mundos en los que están interesados es corromper el medio ambiente con miles de especies vegetales y animales autóctonos de Chtorr que invaden la tierra.

En el manual se da una descripción completa del periodo siguiente a la invasión: las plagas que tiene que sufrir la población terrestre, las soluciones tomadas por la comunidad internacional, la posible huida al espacio, la resistencia armada y la opción nuclear. También contiene un bestiario con unas cuarenta criaturas procedentes del planeta Chtorr.

Las ideas para aventuras se limitan por tanto a intentar sobrevivir y a exterminar todo bicho viviente que se arrastre, con lo cual este suplemento sólo es recomendable para boinas verdes, fans de las películas de serie B que este mundo refleja.

Hay que mencionar también, ya refiriéndose a la edición, que las ilustraciones no están muy cuidadas, y que la encuadernación es poco duradera, debido a la costumbre de los americanos de encuadernar pegando las hojas. Una última curiosidad, es la opción que ofrece de relacionar la invasión chtorriana con los mitos de Cthulhu.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●		
Calidad/precio	●●		2





Demons 2

Kevin Massal. Mayfair Games. Octubre de 1993. Ayuda de D&D y AD&D. Caja a color con manuales en rústica. Interior b/n. 128 páginas. \$25. Inglés.

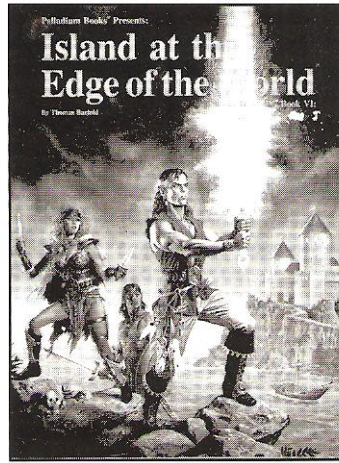
En esta segunda caja de la serie *Demons*, los nostálgicos jugadores de la primera edición de *AD&D* podrán volver a encontrarse con los desaparecidos (o más bien rebautizados) habitantes del infierno, que fueron presa de la censura al publicarse la segunda edición de este ya clásico juego. Sobre ellos es mucha la información contenida, desde la descripción de híbrido de humano y demonio hasta las puertas interdimensionales, los intereses de los demonios en el plano mundano, posibles disfraces de estos, así como la descripción del CABAL, una importante organización de taumaturgos aliados con los siervos del oscuro y de los que no se puede esperar nada bueno.

Pero no es posible que exista el mal sin el "bien", y por ello se nos presenta una nueva profesión: el inquisidor. Quizá sea esta la parte más floja del suplemento, ya que no se saca todo el provecho que se debiera de estos en lo que al sistema se refiere. Esto se disculpa gracias a la buena ambientación lograda, y al papel de los inquisidores en la lucha contra el mal.

La caja contiene el libro del master, una aventura para personajes principales, pergaminos con la historia del CABAL y un compendio escrito por el ilustre inquisidor Bartholomew Mathus, "donde los métodos y secretos de los corruptores y sus siervos son relatados".

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	••••		
Calidad/precio	•••		3



Island at the End of the World

Thomas Bartold. Palladium books. Octubre de 1993. Ayuda para Palladium RPG. Manual en rústica. Cubierta a color. Interior b/n. 144 páginas. \$15.95. Inglés.

En éste complemento para *Palladium RPG* se presenta un método de plantear aventuras novedoso para éste juego, pero ya conocido en otros. En anteriores entregas nos acostumbraron a módulos más detallados. Con este libro disponemos de muchas ideas de aventuras para desarrollar por el Master, que pueden jugarse por separado o como una campaña.

Existen dos tramas principales. La más importante se basa en investigar por qué las aguas del mundo están desapareciendo. ¿Quién será responsable? A su lado aparece el interés que está cobrando la raza de los cambiantes, odiados y temidos por el resto de las razas. ¿Serán como sugieren los oráculos los causantes del fin del mundo? A ellas se unen gran cantidad de subtramas de menor importancia, pero con importantes referencias al pasado del mundo.

Además, se describen varias regiones: El Reino Antiguo de las Montañas, donde habitan los espíritus de los reyes, y las Islas del fin del mundo, que esperan la llegada de atrevidos viajeros. A todo ello se añade el resurgir de la magia de Cristal, cuyas reacciones rivalizan con las armas rúnicas.

En definitiva un buen suplemento que ofrece tanto aventuras como descripciones históricas y geográficas de este mundo de fantasía. Es de agradecer que las hojas vengan cosidas, pero las ilustraciones podían ser mejores.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	••••		
Calidad/precio	•••		4

INTERPRETACIÓN DE LAS RESEÑAS

En cada número de la revista, reseñaremos todos los juegos de rol y suplementos que se publiquen en España y los mas importantes (a juicio de la redacción) publicados en Estados, Inglaterra y Francia.

Para que podáis obtener el mejor partido de estas reseñas y el criterio que hemos seguido, aquí os ofrecemos una explicación de los términos utilizados.

Ficha técnica

En la cabeza de cada reseña (debajo de la ilustración de la portada) va indicado por este orden: Autor o Autores, editorial, fecha de aparición, descripción del tipo de publicación, presentación, número de páginas, precio de venta al público e idioma (para el caso de que no sea el castellano).

Complejidad

Entendemos complejidad como el esfuerzo que el lector deberá realizar para poder jugar o dirigir el juego o suplemento en toda su extensión. Un ejemplo de juego sencillo sería *D&D Básico* y uno de juego complejo sería *Rolemaster*. Debemos hacer hincapié en que, en este apartado, una calificación alta no significa necesariamente que el juego sea mejor; sencillamente que es más complejo. A la inversa, la calificación baja no siempre negativa; sólo indica que es un juego muy sencillo.

•	Muy fácil	••••	Difícil
••	Sencillo	•••••	Complicadísimo
•••	Normal		

Ambientación

El grado en el que se describe el trasfondo donde tiene lugar el juego, así como la cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco de acción del juego en cuestión.

•	Mala	••••	Muy buena
••	Floja	•••••	Obra maestra
•••	Normal / buena		

Calidad / precio

Evidentemente, la relación entre la calidad del producto y su precio. Por ello es muy posible que un buen material, aunque caro, no tenga una buena relación calidad/precio, o que un juego mediocre con precio bajo tenga aquí una buena calificación.

•	Muy mala	••••	Muy buena
••	Regular	•••••	Perfecta
•••	Correcta		

Calidad

Ésta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente. Un juego con un 1 sería malo de solemnidad y uno con 5, una obra maestra.

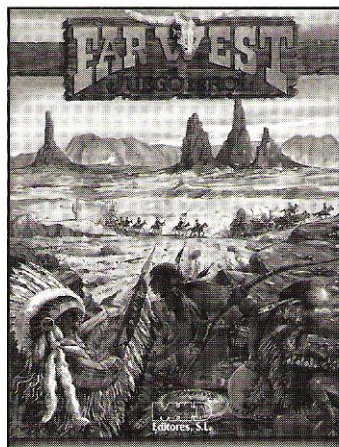
•	Malo	••••	Muy bueno
••	Regular	•••••	Obra maestra
•••	Normal / bueno		



Probando Juegos

Far West

Darío Pérez, Oscar Díaz. M+D Editores. Febrero de 1993. Juego Básico. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 148 páginas (incluye separata con hoja de personaje). 2700 Ptas.



"Saqué mi Colt Peacemaker y me escondí detrás de una roca. No habían pasado ni dos segundos cuando llegó a mis oídos el trote de los caballos de los indios Sioux. No debí gustarles que quemásemos ayer por la noche sus tipis, no señor. Apunté al primero y disparé, pero estos indios son muy hábiles en el manejo de sus caballos y no logré acertarle. ¡Oh, mierda! ¡Me han visto y vienen hacia aquí ¡Auxilio...!"

¿Quién no ha visto nunca una escena como ésta en cualquiera de las múltiples películas que Hollywood se ha preocupado por ofrecernos? Ahora, M+D nos brinda en un libro bastante atractivo la posibilidad de recrear nuestras propias persecuciones y luchas con indios, cuatreros y demás fauna del Salvaje Oeste. Muy original la idea de la gente de esta editorial: tan sólo existían antes algunos juegos ambientados en el Oeste (como *Outlaw* de ICE o *Boot Hill* de TSR) pero ninguno tan completo y bien tratado como éste. Parece mentira que hayan tenido que venir unos españoles a enmendarles la plana a los americanos en este tema.

El diseño del manual es bueno, con una llamativa portada y un maquetado interior sin grandes pre-

tensiones, pero muy claro, y funcional a tope. Se nota que hay un esfuerzo considerable detrás. El texto es transparente en todo momento, y está explicado con gran sencillez (a veces excesiva sencillez), pensando más bien en gente neófita en este tipo de juegos (se incluyen consejos para masters novatos y la consabida introducción sobre lo que es un juego de rol). Esto en cuanto al aspecto exterior.

Respecto al juego propiamente dicho, podría resumirse en una idea: los autores han logrado plenamente su objetivo de trasladar la cinematografía al rol. Nuestra mente está tan llena de imágenes procedentes de decorados de Hollywood, que lo único que esperaba nuestra imaginación para desatarse era esta base teórica de reglas y tablas para ordenar un poco las ideas y poder llevar a cabo todas las acciones sin incongruencias.

La ambientación, aunque esperamos que se mejore en futuros suplementos, de momento tiene sus lagunas en el manual. Así, se hace una demasiado breve, para mi gusto, introducción a la historia de Estados Unidos a finales del siglo XIX, a la de la Caballería, la de los Indios (ésta bastante más completa, incluyendo todas las tribus y sus divisiones)... Un capítulo, sin embargo, no muy importante si se enfoca el juego menos en plan investigación (sí, investigación ¿o es que en el Oeste sólo se pegan tiros?) y más al estilo de las películas de acción. Conociendo las preferencias de sus creadores a la hora de jugar sus propias partidas (el idolatrado *Cthulhu*) no se harán esperar suplementos de este tipo; de hecho ya está en camino *Complot para matar a Lincoln*, que se supone estará en esa onda.

El sistema utilizado para la creación de personajes es muy sencillo y rápido de llevar a cabo (en pocos minutos se puede estar jugando): se definen primero las consabidas características de Constitución, Destreza y Fuerza mediante tiradas sucesivas con dados de seis. A partir de estas, conseguimos los valores de Velocidad (importante a la hora del combate), puntos de vida y modificadores varios. Las habilidades de cada personaje dependerán del tipo de profesión que se haya elegido en principio, como siempre.

Para realizar una acción se utiliza el método de porcentajes: se tiran dos dados de diez y se intenta obtener un número inferior al porcentaje que se posea en la habilidad que queremos usar (una muy interesante es la de seducir, que puede dar mucho juego en escenas de Saloon). El método de porcentajes demuestra una vez más ser el más rápido, intuitivo y real al mismo tiempo, sin añadir complicaciones y agilizando el tiempo de juego.

Un punto negativo (uno de los pocos que tiene el juego) es que se puede tener un porcentaje base muy alto en una habilidad después de haber distribuido una serie de puntos de que disponemos. Como se habrá comprobado, este sistema es casi idéntico al utilizado en otros juegos como *Runequest* o *La llamada de Cthulhu*...

Un aspecto muy logrado a la hora de jugar son las persecuciones (de carretas, a caballo...). Mediante un fácil sistema de división de distancias (que luego nos va a servir a la hora de determinar el alcance de un arma) se averigua la distancia que existe entre perseguidor y perseguido (distancia muy corta, corta, media o larga). Después se tiran los dados y en función de la Velocidad de los personajes determina si la distancia entre ambos aumenta o disminuye. Este sistema ayuda a hacer más realistas las persecuciones y darles mucha emoción, al no tener que estar mirando tablas ni nada parecido.

El apartado del Combate es sin duda el más extenso y complicado, como viene siendo habitual en las últimas novedades a nivel internacional. Sin entrar a analizar profundamente su realización, hay que decir que en algunos momentos resta emoción al juego y se hace algo pesado. Podría haberse simplificado un poco más.

Pero esto no quiere decir que el sistema de combate sea malo; todo lo contrario, está construido con bastante lógica, aunque esto conlleva como hemos dicho un detrimento a la hora de la rapidez en el juego. Pero todo sea cogerle práctica.

Un efecto que ayuda a crear ese ambiente de *Western* auténtico es la posibilidad de esquivar en el combate a distancia. Sentirse como John Wayne evitando una lluvia de flechas y salir airoso sin ningún tipo de protección es posible con esta estupenda regla.

A la hora de armarlos no habrá problema: disponemos de todo tipo de armas cuerpo a cuerpo y arrojadas (maza ritual, botellas, cuchillos, tomahawks...), revólveres, escopetas y rifles. Todas las tablas en este caso

son muy claras y no presentan ninguna dificultad al jugar.

Sin duda el capítulo que ha recibido un tratamiento mas original ha sido el de la magia india. Era difícil realmente incluir un apartado de este tipo en un juego fantástico que contiene tantos elementos realistas. Un mal tratamiento podría haber derivado en detrimento de la credibilidad que el juego lleva implícita a pesar de ser eminentemente ficticio.

La magia aquí es algo exclusivo del *Hombre Medicina* indio. Los hechizos que éstos pueden realizar son de tres tipos: Curación, Entorno y Combate. En total no pasan de 11, pero se deja libertad al master para añadir los que desee o para modificar el tratamiento que aquí se le da a la magia, haciéndola más o menos sobrenatural. Los hechizos pertenecientes a los dos primeros tipos son totalmente creíbles: cualquier persona con ciertos conocimientos puede llevar a cabo curaciones o predecir la meteorología. Pero los conjuros del tercer tipo (tales como encantar armas o infundir valor) actúan directamente sobre la psique del guerrero indio, aumentando su moral y sugestionándoles de que el hechizo ha obtenido realmente el efecto deseado. Naturalmente, si se realiza el ritual adecuadamente el guerrero obtendrá los beneficios esperados por mera mentalización. La magia obtiene pues un tratamiento más freudiano que puramente sobrenatural.

El libro fuente de *Far West* incluye un escenario, *Ladrones de ganado*, para poder iniciarse en el manejo del sistema de juego y el ambiente "vaquero" (nunca mejor dicho). Nuestro cometido será conducir 2.000 cabezas de ganado a su paso por diversos territorios. Baste decir que es un módulo que no pasará a los anales de la historia del rol. Esperemos que los que han de venir sean mejores, y cuanto menos tan buenos como este juego básico. ¡A la carga mis valientes!

MEDIOTECA

Para poder ambientar mejor el juego recomiendo:

Películas: *Solo ante el peligro*, *Los 7 magníficos*, *Bailando con lobos* y *Grupo Salvaje*.

Libros: Todos los de Zane Grey. Algunos de Marcial Lafuente Estefanía.

Comics: *Comanche*, *Teniente Blueberry*, *Sargento Kirk* y *McCoy*.

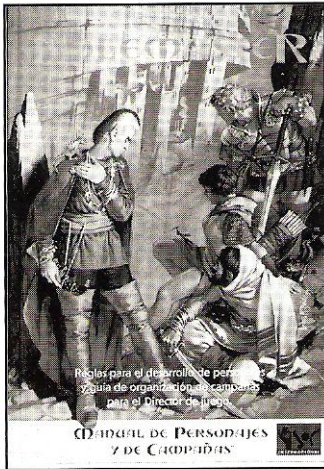
Rubén J. Navarro

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●●	
Calidad/precio	●●●●	3



Rolemaster

Varios autores. Joc Internacional. Febrero a Mayo de 1993. Juego básico. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 382 páginas los tres. 5695 ptas. en total los tres libros.



Todos los amantes del género de fantasía habrán oído hablar sin duda de *Rolemaster*. El nombre está correctamente aplicado, pues sería difícil, por no decir imposible, encontrar un juego en el mercado cuya complejidad sea mayor. El jugador que desee adentrarse en un universo de tablas, bonificaciones y cálculos aritméticos se sentirá atraído inmediatamente por su canto de sirena. Su gran amplitud de especies hace de él un edén de aventuras e imaginación para todos aquellos masters con ideas y ganas para desarrollarlas en un mundo no especificado. Su mecánica, como veremos más adelante, es muy similar a la de *El Señor de los Anillos*, y las diferencias que existen se pueden encontrar mayoritariamente en la diversidad de tablas.

Personajes

Lo más monótono que se ha de soportar para jugarlo es la increíble lentitud para desarrollar la hoja de personaje, que además es algo incompleta, todo sea dicho. Las razas que comprende están explicadas al detalle, y pone el acento en la diversidad que hay entre ellas. Para poder copiar las modificaciones existentes se ha de mirar en diferentes páginas, buscando tablas específicas que determinan aspectos, tales como el peso o la estatura, que se deciden mediante una tirada de dados, y despojan al jugador de la capacidad de elección. Las profesiones superan la treintena, y dependiendo de la que se elija habrá que desarrollar unas características u otras. Esas características (temporales) pueden ser modificadas según se alcanzan niveles, hasta llegar al máximo posible (potenciales). A medida que se van alcanzando las

potenciales, hay más posibilidades de que bajen que de que suban. Especialmente importantes son la constitución, agilidad, autodisciplina, memoria y razón, pues dependiendo de las puntuaciones que se tengan en ellas, se otorgan los puntos de desarrollo, que son con los que se han de rellenar las habilidades principales.

Según sea la profesión, se asigna un coste a los cuadrados, y se permite rellenar uno, dos o los que quieras. Si en una habilidad no hay ningún cuadrado relleno, se sufre una penalización de -25, y no se le podrá sumar el bono de la correspondiente característica. Con este sistema, un mago podría aprender a llevar una armadura, pero costándole mucho más que a cualquier otro, y más lentamente. En el tema de las armaduras, hay registrados un máximo y un mínimo en las penalizaciones de llevarlas (por muy entrenado que se esté, no se pueden hacer piruetas con una coraza de sesenta kilos). El apartado de habilidades secundarias es extenso y muy cuidado. Con él se procura especializar aún más a los personajes, de tal manera que cada uno de ellos sea único e irrepetible (cada habilidad secundaria tiene diversas especificaciones).

Cada aventurero, dependiendo de su raza, posee un número de puntos de historial, que puede usar para aumentar su dinero, su posición social, tirar en la tabla de objetos o en la de habilidades especiales. Dichas habilidades tienen un detalle curioso, y es que tienen un lado positivo y uno negativo. Por ejemplo, se puede tener un desarrolladísimo sentido del olfato que permita seguir rastros olfativos con un +25 en percepción, pero sufrirá frecuentes hemorragias en alturas superiores a trescientos metros sobre el nivel del mar, que le causarán una penalización de -5.

A grandes rasgos, llega hasta aquí la creación del personaje. Un master experimentado, que conozca a fondo las reglas, y unos jugadores de rol veteranos pueden tardar fácilmente tres horas en crear dos personajes. Jugadores inexpertos o principiantes pueden llegar a duplicar ese tiempo.

Combate

Ésta es la otra gran bestia del juego. Su engorro sólo es parejo a la alta mortandad que provoca. En el combate de "uno a uno" se ha de ver qué armas se emplean, y tener a mano su tabla correspondiente. Tras eso se calcula la bonificación del atacante, y se la resta de la defensiva del adversario, y se suma a la tirada de un dado de cien. Si naturalmente (sin bonificación) se supera el noventa y seis, se vuelve a tirar el dado, y se suma a las puntuaciones anteriores. No obstante, lo máximo que refleja la tabla es

ciento cincuenta, sin que se explique qué hacer si se supera esa cifra.

Una vez se haya impactado, se mira el nivel de protección de la armadura y se busca en la tabla de armaduras su columna correspondiente, y en la fila del número que hemos obtenido. Eso nos dará un número y la mayoría de las veces una letra. El número es el de los puntos de vida que nos quita, y la letra la de la clase de crítico que hace. Una vez hecho eso se tira un dado de cien para ver el resultado del crítico, el cual suele ser fatal la mayoría de las veces. Las probabilidades de sobrevivir a un combate, siendo un luchador, están alrededor del cuarenta por ciento, lo que, unido al tiempo necesario para crear un aventurero nuevo hacen recomendable el pensárselo dos veces a la hora de desenvainar la espada. El tiempo de curación, estando en reposo casi absoluto es de aproximadamente una semana por punto de vida perdido.

El glosario de bestias viene muy detallado, y describe cuarenta diferentes para todos aquellos amantes del peligro que no duden en arriesgar su personaje. Pero si lo que de verdad se ansía es peligro, en la máxima expresión de su significado, ánimo a los jugadores a que se las vean con un demonio y traten de derrotarlo.

En todo el juego se puede observar un ansia de realismo y perfección, reflejado en el interminable reglamento que intenta cubrir todas las situaciones posibles. No obstante, pese a su afán detallista y su pretensión de dejar al master como un mero expositor de la historia y aplicador de las reglas, *Rolemaster* posee un serio hándicap en los críticos: su desproporción.

Son frecuentes las situaciones en que estando en combate declaras al master tu intención de apuntar a la mano para desarmarle, y tras aplicarte unos penalizadores cuantiosos te sale como resultado del crítico que le has proporcionado un tajo estremecedor en la espalda, destrozándole los riñones, y muriendo dolorosamente tras cuatro asaltos. Para remediarlo, el master ha de confiar en su criterio y adaptar o modificar lo que viene en las tablas.

También se hace palpable la ausencia de reglas para el combate de masas, (a diferencia de juegos como *Pendragon*), que pueden llegar a provocar auténticos quebraderos de cabeza a más de un director de juego.

Magia

Tres tipos diferentes de hechicería se dan la mano. El primero es el reino de la canalización, usado principalmente por los magos buenos, y que

básicamente consiste en tratar de percibir las energías del universo y canalizarlas, de ahí el nombre, de tal manera que lograsen unos cambios en la realidad. El segundo reino es el de la esencia, predominantemente usado por los malos, y cuyo sendero hacia el poder es alcanzar la esencia de todas las cosas. El tercero y último, pero no por ello menos importante, es la opción mentalista: hechiceros que alteran la realidad por la fuerza de su voluntad.

Los hechizos vienen muy bien explicados. Son más desarrollados y complejos que en *El Señor de los Anillos*, y también cuentan con una tabla para cada grupo de ellos, aunque en la traducción hayan confundido los nombres de las tablas. Su funcionamiento es el mismo que el de las armas, y son aún más mortales que estas. Cada una de las escuelas vienen bien explicadas en el manual de hechizos, aunque en un juego de ambiente realista como éste se deja notar una predisposición a dejarla de lado.

Conclusiones

Todavía no ha aparecido, y sería de gran ayuda, una pantalla que ayudara al master en esta avalancha de reglas y tablas. Es un juego muy caro, pues al igual que *AD&D*, se precisa comprar bastantes manuales para poder jugar. La ambientación del mundo es inexistente. Se dice que se desarrolla en el mundo de las sombras, pero haciendo honor a su nombre las descripciones de los reinos, culturas y entramados políticos son iguales de difusas.

Es muy difícil poder dar consejos en un juego cuyo principal defecto radica en el sistema de combate y en tratar de fijar todas las situaciones a base de reglas, tablas y especificaciones. Lo principal sería el tratar de no entrar en combate. Hay más de una manera de derrotar a un enemigo, y muchas pasan por el ingenio y la imaginación, aliados fundamentales del rol. En segundo lugar, prescindir al máximo de las tablas, simplificarlas, a fin de ganar agilidad en el combate y fluidez en el juego.

MEDIOTECA

Como consulta para ambientar mejor el juego recomiendo:

Libro: *El Señor de los Anillos*.

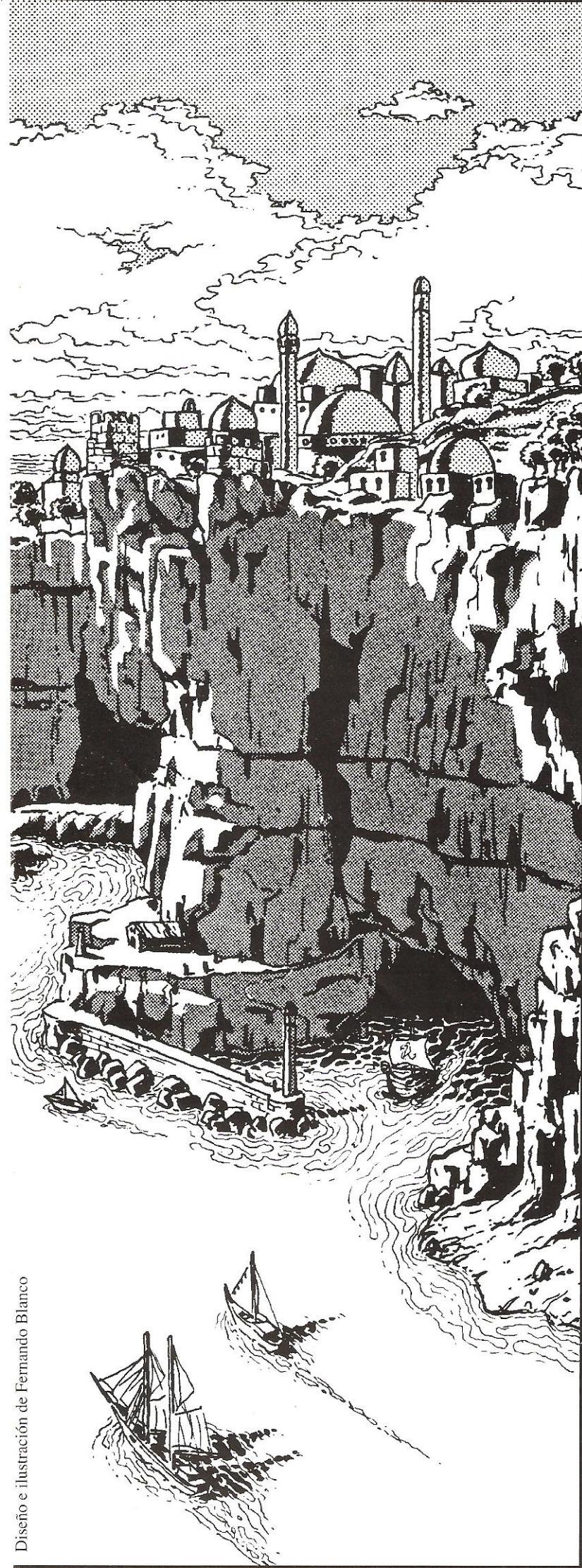
Película: *Excalibur*.

Comic: *Warlord*.

Fernando Ibarrutia

Complejidad	●●●●	Calidad
Ambientación	●●	3
Calidad/precio	●●●	





LA TORMENTA DE ARENA

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

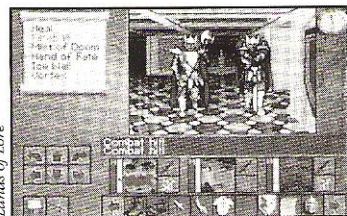
Pedidos contra reembolso sin recargo.

Juegos de ordenador

La campaña navideña, como ocurre todos los años, viene cargada hasta arriba de novedades y noticias.

Arcadia

La escisión de Erbe tiene poca cosa preparada para competir con la casa madre en cuanto a rol y aventura se refiere. Tan solo *Lands of Lore*, juego basado gráficamente en el clásico *Dungeon Mastery* la saga de *Eye of the Beholder*. Parece que, al fin y al cabo, no les ha sentado tan bien la separación.



Lands of Lore

Erbe

Debemos matizar, en primer lugar, que la desinformación de la que hablamos en nuestro primer número ha sido reparada con creces en éste. Hemos conseguido ponernos en contacto con ellos y he aquí la información de que disponemos.

Tienen acuerdos en exclusiva con las siguientes empresas extranjeras: 21st Century Entertainment, Adventure Software, Accolade/Tsunami, Colorado, Grandslam, Gremlin Graphics, Infogrames, Kompart, Lucasarts, Micropose, Microsoft, Microvalue, Optima/Novologic, Rage Software, Sierra on Line, Suncom y Supervision. También tienen acuerdos, aunque no en exclusividad, con U.S.Gold y Ocean Software.

En cuanto a lo que a novedades se refiere, la verdad es que la campaña de Navidades es bastante fuerte, con



Simon, the Sorcerer

títulos como *Laura Bow*, *Quest for Glory III* (Ambos de Sierra) y *Simon the Sorcerer*, anunciados para la primera quincena de diciembre. La calidad de los primeros es de sobra conocida por el público en general, y del último sólo os diremos que, por lo observado en la demostración que ha llegado a nuestras manos, se trata de un juego de gran calidad y muy divertido, en el estilo del clásico *Loom*.

Otro proyecto que verá la luz por esas fechas es la edición en CD-ROM de nuestro querido *Alone in the Dark*, que parece ser bastante más rápido que la versión en diskette. En este formato aparecerá también *Ringworld*. Para aquellos sesudos lectores que lo recuerden, en el anterior número se anunciaba la publicación de este mismo juego por parte de Arcadia. Pues sí, parece que lo van a editar ambas casas debido a algún lío con los derechos. También se acercan títulos de la categoría de *King Quest VI* o *B-Wing*, secuela de *X-Wing*.

DRO Soft

Para navidades preveen sacar: *Ultima VII* segunda parte: *Serpent Isle* (empieza dieciocho meses después de haber conseguido destruir la Puerta Negra. Tendrás que dar respuesta a una serie de cuestiones y misterios cuya solución sólo puede ser encontrada en la legendaria isla de la serpiente); *Kingmaker* (ambientado en la Guerra de las Rosas en Inglaterra y basado en el popular juego de tablero; se trata de conseguir que el pretendiente de la corona bajo tu influencia sea coronado rey de Inglaterra); *Dark Sun: The Shattered Lands* (AD&D a tope, situado en el mundo del *Sol Oscuro*) *Hired Guns* (estrategia para cuatro jugadores), e *Innocent until caught* (aventura gráfica con estilo cyberpunk).

Proein

Se ponen las pilas con el manga, y anuncian *Metal & Lace*, un juego tipo *Battletech* con chicas desnudas de por medio, muy en la línea Made in Japan tan de moda actualmente.

Novedades

Police Quest 3

Sierra on Line - MCM Software. Aventura Gráfica. Espacio en HD: 6 Mb. 7700 ptas. Noviembre 1993.

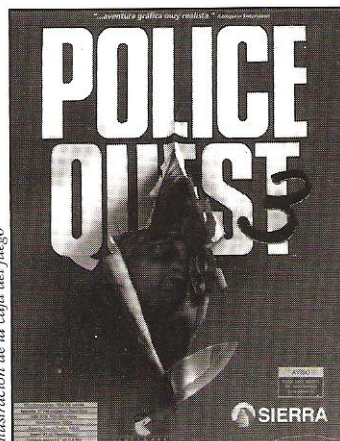


Ilustración de la caja del juego

Parecía que la cosa iba a volver a la normalidad tras haber eliminado a Jessie James, el *Angel de la muerte*, en las últimas escenas de *Police Quest 2*. Pero los guionistas de la serie no estaban dispuestos a dejar en paz al sargento Sonny Bonds. En esta nueva entrega de *Police Quest*, la cosa empieza en plan rutinario, asignados al apasionante departamento de Tráfico de la policía de Lytton. Pero tras un intenso día de multas y otros menesteres, nuestra suerte cambia y nos asignan a Homicidios. El único problema reside en que la razón por la cual volvemos a nuestro puesto es el intento de asesinato de nuestra esposa Marie. Ha sido asaltada cerca de un centro comercial, y se debatirá entre la vida y la muerte durante todo el juego. Tiene todo el aspecto de ser un crimen ritual de una secta, debido a que en los archivos aparecen más homicidios con características similares. Esto es la historia del juego, ¿serás capaz de llevarla a buen fin?

La calidad de la serie mejora mucho con este tercer capítulo; para los que, como yo, hayáis jugado a las otras entregas, se os caerá la baba ante los gráficos y algunas animaciones del juego, y a los que no hayáis tenido la oportunidad de disfrutar de ellos, también se os caerá la baba. Las imágenes son digitalizaciones de dibujos y escenas reales retocadas en el ordenador, lo cual da un alto grado de realismo al juego. El interfaz es el ya clásico sistema de apunta-y-dispara de Sierra, ya utilizado en algunos de sus últimos juegos.

El juego está muy bien estructurado y la acción transcurre a un ritmo aceptable. El único problema es que es el ordenador el que dice cuando se termina un día y cuando empieza otro, lo cual limita las decisiones del jugador, pero por lo demás es un gran juego.

Shadowcaster

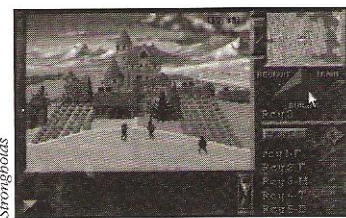
Raven Software/Origin - Dro Soft. Juego de Rol. Noviembre 1993

Tomamos el papel de un hombre que ha de destrozarse salvajemente todo lo que se encuentra a su paso. La historia del chaval en cuestión es bastante curiosa. El pobre estaba aguantando un discurso metafísico de su abuelo en el que le juraba y perjuraba que provienen de otra dimensión. Podeis imaginaros el caso que le hace el protagonista a su abuelo. Pero cambia de idea rápidamente cuando un ser de color azulado entra en escena y se lleva al abuelo. Entonces entramos nosotros. Tomamos control del personaje en un laberinto bajo las amistosas garras del monstruo de turno. Podemos transformarnos en seis formas distintas, entre las que se encuentran algo parecido a un golem de piedra y una especie de tigre.

Los californianos de Raven Software han conseguido un juego de bastante buen aspecto, con un movimiento suave y agradable.

Strongholds

SSI/Dro-soft. Estrategia/Juego de Rol. Espacio en HD: 6 Mb. 5990 Ptas. Noviembre 1993.



Strongholds

Este juego de SSI, aunque desarrollado por Stormfront Studios, es bastante curioso. Se basa en las reglas que aparecieron en el *Companion de Dungeons & Dragons*, en el que se trataba todo lo referente a adquisición y manutención de tierras por parte de los PJ. Pero el juego va más allá, y une las reglas antes mencionadas con un componente de estrategia y otro poco de rol.

La estrategia se encuentra debido a la multitud de decisiones que deberemos tomar para favorecer la prosperidad de nuestro pueblo. Éstas se



componen de ubicación y tipo de construcciones, dedicación de nuestros ciudadanos y relaciones exteriores. El rol, por su parte, aparece porque nuestras unidades ganan experiencia, gracias al entrenamiento y al combate con criaturas con muy pocos amigos.

El juego se inicia con la elección de un líder principal. Tiramos sus características (que no se pueden modificar como nos tenía acostumbrados la serie *EOB*), elegimos una clase de personaje, de las clásicas de *D&D*, y situamos nuestro castillo en algún recóndito lugar del mapa. Tras este líder, podemos elegir hasta cuatro compañeros de aventuras más; cada uno con su propia fortaleza, tropas y ciudadanos propios.

El interfaz consiste en dos tipos de vistas, una general y otra reducida. La general muestra el mapa, así como la posición de nuestras unidades y castillos, y lo mismo del enemigo, siempre que lo veamos con alguna de nuestras tropas (Lo que puede significar que están demasiado cerca). Por otro lado, la reducida nos muestra una casilla del mapa, pero con los edificios y unidades que están situadas en él.

Una de las decisiones más importantes reside en la dedicación de nuestras unidades de combate. Pueden dedicarse a reclutar, entrenarse o construir, referida a cada cuadrado del mapa. El grado de importancia de cada una de estas actividades se refleja en una pirámide (más bien parece un simple triángulo) que aparece a mano derecha. En ella se varían los porcentajes de ocupación de las unidades. La decisión reside en que si tus tropas construyen mucho y entrenan bien, reclutarán poco y cosas por el estilo. La elección correcta de porcentajes puede no ser una tarea fácil. Por si fuera poco, es muy fácil confundirse con el triángulo de otro líder, con lo que podemos estar haciendo lo contrario de lo que pretendemos.

Nuestro objetivo en el juego depende de nuestro alineamiento: Legal, deberemos llegar a Emperador; Caótico, deberemos aniquilar a todo enemigo que pulule por el mapa; Neutral, un poco de todo (dependiendo de la dificultad del mundo que hayamos elegido).

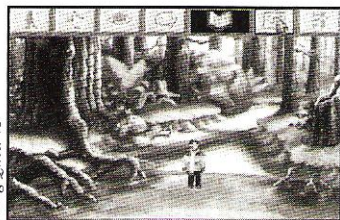
Nuestro título en el juego aumentará según lo haga nuestra popularidad entre nuestros súbditos y el tamaño de nuestra ciudad. Avanzaremos por Barón, *Bisconde* (así consta en el manual), Conde, Marqués, Duque, Archiduque, Príncipe, Rey y Emperador.

Lo único que no acaba de ser bueno en el juego es la traducción. Aunque han mejorado mucho desde los tiempos de *Eye of the Beholder I*, todavía tienen errores de bulto por no haber leído el *AD&D* de Zinco.

Importación

Accolade

Accolade nos comunica sus próximos lanzamientos en lo que a aventuras gráficas se refiere: *Homeworld Gateway II*, mejorando sobre todo en el aspecto gráfico a su antecesor ya que, en cuanto a temática y posibilidades de juego, es muy similar. *Man Enough* es la segunda novedad.



King Quest IV

Blue Byte

Lanza un nuevo juego que engrasará la lista de simuladores de reinos, tan de moda en los últimos tiempos. Su nombre es *The Settlers* y en él tomamos el papel de un rey que se debe a su pueblo, aunque simplemente lo utilice para sus fines. De esta misma casa es *Battle Isle II*, segunda parte del magnífico juego de estrategia con ejércitos, ya conocido en nuestro país.

Coktel Vision

Proyecta *Inca II*, subtitulada *Wiracocha*, cuya acción inicial tiene lugar en el espacio combatiendo con

un meteoro. Una mezcla de la época de los conquistadores españoles en Sudamérica y aventuras de ciencia ficción.

Core Design

Tiene pensado publicar para PC un nuevo juego de rol con vista isométrica 3D llamado *Darkmare*. Las pantallas que hemos visto, prometen lo mejor.

Cyberdreams

Tiene una serie de suculentos lanzamientos en mente: La segunda parte de la aventura gráfica que les consagró como empresa puntera en este campo: Nos referimos, por supuesto, a *Dark Seed II*, con el que nuestras pesadillas no han hecho más que empezar. Otro juego en la misma línea gráfica es *I Have No Mouth And I Must Scream*. Además, harán sus pinitos en el mundo de los juegos de rol con un programa llamado *Hunters of Ralk*.

Empire

Anuncian la segunda parte de su buen juego de estrategia *Campaign*. Con el sesudo título de *Campaign II* se nos presenta un juego parecido al primero, pero con unos gráficos mejorados. También piensan publicar *Dreamweaver*, un mezclotillo entre aventura y juegos de rol. Ya veremos lo que sale.

Gremlin

Basándose en el juego de tablero *Hero Quest* en cuanto a interface de personajes y aspecto de la pantalla se refiere, anuncia la salida de *Legacy of Sorasil*.

Infogrames

Hemos podido echar un vistazo a la segunda parte de uno de los juegos más aclamados del último año. Se trata de *Alone In The Dark II*.



Alone in the dark II

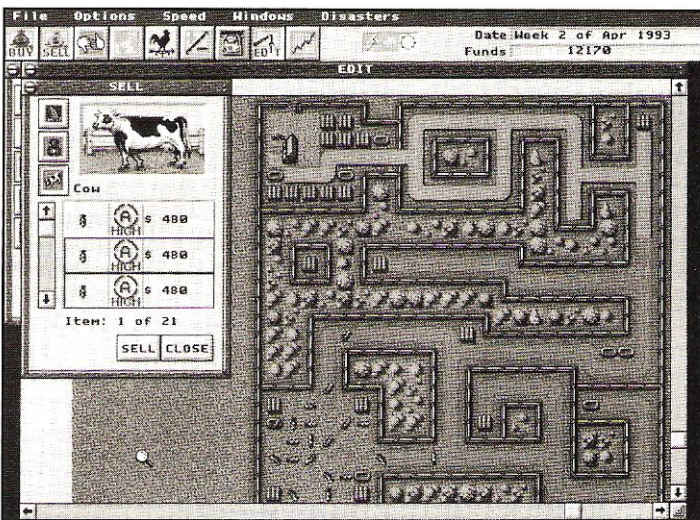
En esta segunda entrega, Infogrames se ha desconectado de la obra de H. P. Lovecraft (aunque en *Shadow of the Comet II* se continúa con la sepia gigante más grande de todos los tiempos) pero el protagonista continúa siendo nuestro querido y arruinado detective privado Edward Carnby. No tenemos posibilidad de elegir a Emily Hartwood, nuestra femenina posibilidad en la primera parte. Lo que si tenemos es otro personaje a controlar llamado Grace Saunders, una niña pequeña. Pero no controlaremos a uno o a otro. Controlaremos a los dos. La historia es poco más o menos así:

Carnby recibe una petición de ayuda de su antiguo amigo Ted Striker, que ha estado intentando rescatar a Grace de manos de una banda de malvados contrabandistas capitaneados por el pirata Jack Un Ojo. Esta gente se esconden en una mansión con el agradable nombre de Hell's Kitchen (Cocina del Infierno).

Nuestro personaje llega a escena sólo para descubrir que Striker ha pasado a mejor vida y que Grace todavía esta prisionera en algún lugar. Con esto empieza la primera parte del juego, donde el intrépido Carnby intenta llevar a buen fin la tarea que Striker dejó inconclusa. Los sucesos no son todo lo afortunados que deberían y Carnby es capturado por la banda, pero no antes de descubrir que los piratas tienen unos cuantos cientos de años de edad, inmortalizados gracias al pacto con una bruja maligna, Elizabeth Jarret. Grace va a ser el último de una serie de sacrificios regulares que deben realizar como pago a su longevidad.

Es en este punto cuando tomamos control de Grace que, guiada por un sentimiento de bondad increíble, se decide a liberar a Carnby, en lugar de simplemente escapar.

Esta segunda parte es menos claustrofóbica que su predecesora, así como bastante más larga e impresionante. También tiene más contenido humorístico que la primera, como se puede comprobar en los piratas,



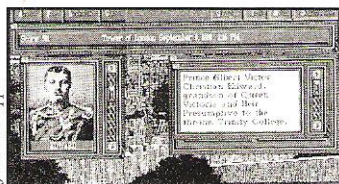
Sim Farm



con más personalidad e inteligencia que los enemigos de *Alone In The Dark*. Si queréis ver algo divertido, hacer que Carnby se meta un lingotazo de whisky y observar.

El sistema de generación de gráficos ha sido exprimido ligeramente y las animaciones van algo así como tres veces más rápidas y se pueden mantener hasta siete criaturas en pantalla a la vez. También se han añadido animaciones en 2D como por ejemplo las balas, fuego, etc. La presentación en CD-ROM será animada y en PC estará compuesta por escenas estáticas muy buenas.

También está en proyecto la 3ª parte del juego. No sabemos mucho de ello, puesto que es top-secret, pero se especula con que podría estar ambientado en un pueblo fantasma del Oeste Americano.



Jack The Ripper

Microprose

Anuncia la edición de lujo de su conocido *Railroad Tycoon*, que tendrá mas contenedores donde desarrollar nuestras vías férreas y diferentes tipos de máquinas y vagones para aprovechar al máximo sus posibilidades. También adelantan que mejorará bastante su aspecto gráfico.

Mirage

Para los fanáticos del rol en grupo que no acaban de verse atraídos por el ordenador, aparece *The Red Crystal: The Seven Secrets of Life*, que no sólo permite jugar a través de módem con otros, sino que además viene preparado para compartir sesiones de juego dos personas en la misma máquina, ayudando, colaborando y, en definitiva, interactuando. Por supuesto también se podrá jugar en solitario.

También presentan *Jack The Ripper*, intentando aprovechar el ambiente tipo *Sherlock Holmes* en la Inglaterra victoriana como juego superventas. Según los gráficos que hemos visto, y el sistema de juego anunciado, no lo consiguen en absoluto. *Conquered Kingdoms* es sólo el avance del título de su última producción en la línea de moda de los constructores de reinos.

Ocean

Epic 3: Inferno supone la mayor inversión tecnológica por parte de Ocean en los últimos dos años." Declaraciones de su propietario en una feria estadounidense. Eso sí, no han facilitado ni una sola imagen ni anticipado la línea argumental del juego. ¿será un farol?

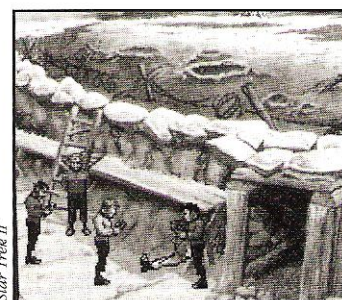
Origin

Ultima VIII está en período de preparación. A la venta próximamente. También presentan *Legends of Kyrandia 2, Fables and Fiends: The band of Fate* cuya primera parte ya fue comentada como producto de calidad en *Dosdediez* nº1.

Novedades

Star Trek: Judgement Rites

Interplay. Aventura gráfica. Espacio en HD: ND. \$39,99. Inglés.



Star Trek II

Ocho nuevas misiones nos aguardan en este juego. Rellenas con clichés de los 60 exprimidos hasta la médula, apariciones especiales de gente de TV y bromas sólo descifrables por los *trekkies* (fans de la serie *Star Trek*) más preparados.

Comentarios aparte, Interplay corrió un gran riesgo al proponerse

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Tematicos, Figuras, etc.

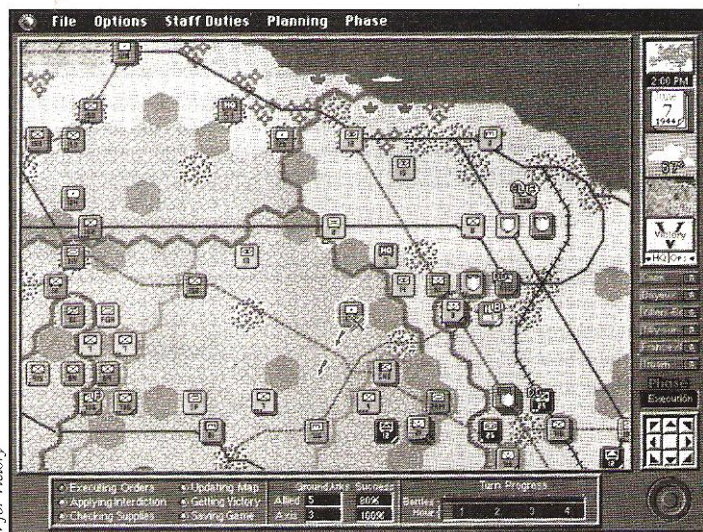
hacer una conversión a juego de ordenador de una serie que ha generado tanto culto. El riesgo residía en que si algo no era fiel a la serie original, algo no cuadraba, se encontrarían con cientos de miles de enfurridos *trekkies* pidiendo su cabeza a gritos. Por suerte pasaron el primer examen y los fans de la serie le dieron su beneplácito.

Judgement rites es un intento de exprimir más la idea original (la de los años 60). Los cambios se concentran en una ligera mejora de los gráficos y un buen repaso al interfaz, más cómodo en esta secuela.

En lo que recibieron bastantes quejas los señores de Interplay fue en lo referente al combate de naves. Los fans argumentaban que la batalla era siempre el último recurso de Kirk y el tener un combate en cada aventura se consideró como venderse a los adictos a la violencia que pueblan las masas de jugadores de ordenador.

En esta segunda parte, su aparición se reduce a momentos importantes para el desarrollo de la historia. El sistema de combate no ha cambiado prácticamente, a excepción de aspectos como el estilo de seguimiento de objetivos por parte del Señor Chehov.

Las misiones se desarrollan en el más puro estilo televisivo: descubri-



V For Victory 4 (Gold - Juno - Sword)

Three-Sixty Pacific (Electronic arts). Estrategia. Espacio de HD: 6Mb. \$34.99. Inglés.

Para los no iniciados con la jerga de la segunda guerra mundial, diremos que Gold, Juno y Sword eran los nombres clave de las playas de Normandía donde las tropas británicas y canadienses desembarcaron el

miento de una raza nueva, encuentro con un viejo enemigo, transporte a un planeta parecido a la Tierra en sus primeros momentos y, cómo no, una historia de las de *Salva a la galaxia y vuelve con vida*, que no podía faltar.

Para concluir, diremos que siguiendo un esquema de éxito comercial comprobado, Interplay ha conseguido mejorar la calidad del producto y el resultado es muy agradable. Indispensable para cualquier *trekkie* que se precie de serlo.

Día-D, 6 de Junio de 1944. Son la ambientación escogida para la cuarta entrega de la serie *V for Victory*. El interfaz no ha variado mucho pero parece un juego distinto a sus predecesores, debido a que trata de los momentos posteriores a un desembarco, con la sola excepción de *Utah Beach*, el primero de la serie, que trataba de las playas invadidas por EEUU.

Todo se inicia el D+1, el día después del desembarco inicial. Francia se extiende ante ti, si consigues hacer pasar a tus tropas a través de las ocho divisiones Panzer que se encuentran tras la Pared Atlántica de Hitler.

El juego viene con siete escenarios, así como un modo de campaña. Se han añadido algunos detalles como pueden ser, por ejemplo, las tropas alemanas ocultas. Se desarrolla en el clásico tablero hexagonal con un zoom que nos permite acercarnos progresivamente a un mayor detalle desde una vista general.

La estrategia no es excesivamente abierta: el tener el mar a tu espalda te permite pocas florituras del tipo de movimientos envolventes, lo cual limita un poco la diversión que podemos sacar del juego.

Sin duda alguna nos encontramos frente a un gran *wargame*, al que le falta algo para igualar a los juegos anteriores de la serie.




COMIC
NACIONAL
Y DE
IMPORTACION

•

TEBEO ANTIGUO

•

JUEGOS DE ROL

•

FIGURAS TODAS
MARCAS

•

WARGAMES

•

ENVIOS POR
CORREO A TODA
ESPAÑA

C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TLF. (96) 5923040



Introduction

In a dark dismal world where nobles wage their petty wars, friars preach to forlorn flocks, and rogues scrounge for ill-gotten wealth, a mystical order of wizards dwells on the outskirts of medieval civilization, dedicated to arcane pursuits. As sages of great lore and unrivalled potency, these sorcerers face the perils of a grim, desperate world, perils that peasants dare not even speak of. Gathered together as the enigmatic Order of Hermes, these wizards struggle against internal intrigue and persecution from without by those who do not care to understand their art. Though magic pervades the word of Mythic Europe, only these few gifted individuals, after grueling years of apprenticeship, have mastered *Ars Magica*, the art of magic.

In *Ars Magica* you assume the role of such a person; you are a wizard. Far from a simple weaver of charms, you are an educated and dedicated practitioner of the magical arts. As a Magus you stand in stark contrast to the rest of medieval society. While the mundanes are ignorant, largely illiterate, bound to a decadent hierarchy, and fearful of what lies beyond their villages, you are learned, free from social restraint, and willing to explore the mysteries of the unknown.

Introducción

En un mundo oscuro y lúgubre, en el que los nobles se enzarzan en sus mezquinas guerras, los frailes predicán a sus desamparados feligreses y los pícaros se dedican al pillaje; una orden mística de magos habita en los confines de la civilización, dedicados a sus arcanas y esotéricas ocupaciones. Como sabios legendarios de grandes saberes y poder sin rival, estos hechiceros enfrentan los peligros de un mundo obscuro que otros no osan ni soñar. Unidos en la enigmática Orden de Hermes, estos Magos se enfrentan a intrigas internas y contra las persecuciones de aquéllos a quienes no les preocupa entender ni su arte ni su conocimiento. Aunque la magia llena este mundo medieval, sólo estos pocos individuos dotados, tras años de aprendizaje, han dominado el *Ars Magica*, el arte de la magia.

En *Ars Magica* interpretas el papel de una de estas personas. Eres un Mago. Y no un simple lanzahechizos y urdidor de encantamientos. Eres un practicante de las artes mágicas instruido y dedicado. Como Mago, contrastas con la sociedad medieval. Mientras el resto de la sociedad es ignorante, mayormente analfabeta, atada a una jerarquía decadente y temerosa de lo que hay más allá de la civilización, tú eres culto, creativo, libre de restricciones sociales y dispuesto a afrontar los misterios de lo desconocido.

¡Bienvenidos a la Orden de Hermes!

Para cualquier consulta, dirígió a:



KERYKION S.L.
Pare Bayó, 9
07008-PALMA DE MALLORCA
(Baleares)
Tel./Fax: (971) 27.18.30

Buscalo en tu tienda habitual o pidenoslo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

BOLETIN DE PEDIDO

- ☐ Si. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARSMAGICA**.
- ☐ También deseo recibir, contra reembolso de 950pts. el **PARMA FABULA** que incluye las pantallas y un set de Hojas de Personaje.
- ☐ También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS MAGICA** en castellano.

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P.

Provincia

Teléfono

Edad

Wargames y Temáticos

Sagunto: la Batalla por Valencia

José Luis Arcón. Simtac. Octubre de 1993. Juego de guerra de complejidad media-alta. Tablero de 100 x 63 cm. 600 fichas. 36+15 páginas. Cartas y órdenes de batalla. Tabla de ayuda plastificada. 7900 Ptas.

Sagunto es el primero de una serie de *wargames* dedicados a las batallas de la Guerra de la Independencia española, elaborados por la firma valenciana Simtac.

Llama la atención al examinarlo su excelente presentación. Esto es especialmente de agradecer teniendo en cuenta que se trata del primer intento genuinamente español de diseñar, elaborar y lanzar a la venta un juego de guerra de calidad y complejidad comparables.

Un rasgo muy notorio de *Sagunto* es su concepción desde el principio como parte de una serie, cuyos juegos compartirán un cuerpo común de reglas y la misma escala de tiempo (15 min. por turno), espacio (100 m. por hexágono) y tamaño de las unidades (batallón-regimiento-escuadrón). Cada batalla incluirá unas reglas especiales, así como instrucciones de despliegue, condiciones de victoria, etc.

Debido a las características comentadas, encontramos dos libros de reglas, el primero con estas propiamente dichas y el segundo con las especiales para la batalla. Éste contiene también una excelente introducción histórica que describe las operaciones militares anteriores al choque de Sagunto, así como los objetivos estratégicos de ambos bandos y las

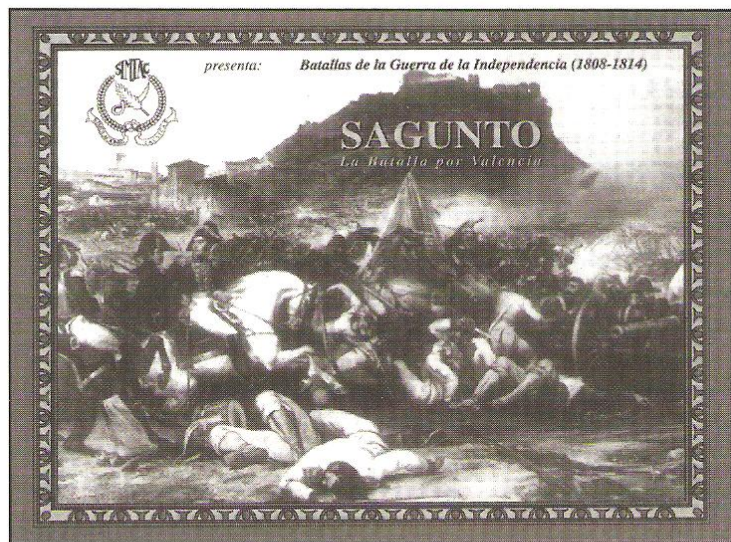
razones que los llevaron a librar la batalla. El reglamento contiene multitud de ejemplos aclaratorios.

Las fichas son muy vistosas: cada una reproduce el uniforme de la unidad que representa, con gran atención al colorido y al detalle. El tablero sigue también la tónica de alta calidad de presentación.

El sistema de juego de *Sagunto* es complejo, lo que lo destina más bien a *wargamers* con cierta experiencia. El reglamento destaca por su elaborada redacción y alta coherencia interna, que deja pocos resquicios a la ambigüedad o a "efectos extraños". Se hace de la moral de las unidades, y de cómo esta moral pueda verse afectada por las circunstancias, un concepto capital, mucho más importante que el número para determinar el éxito o el fracaso de las tácticas de los jugadores. El planteamiento del turno es muy interactivo, pues los jugadores pueden responder con su fuego, con ataques o cargas de sus unidades, etc., a los movimientos del contrario en su turno. El aspecto más criticable es la manía de los autores de expresar los conceptos con las mínimas palabras posibles, lo cual hace las reglas a menudo un poco crípticas.

En cualquier caso, para resumir el principal atractivo del juego en pocas palabras, posee esa cualidad que distingue a los mejores *wargames*: un sistema de juego que logra un delicado equilibrio entre realismo y jugabilidad dando soluciones elegantes y eficaces a cuestiones aparentemente muy complejas.

Miguel Sopena



Noticias del frente

Importante, lo que se dice importante, nada que reseñar. Eso sí, la industria al menos no baja el ritmo, aunque no podamos comentar nada de 3W, ya que en el número pasado avanzamos todas las novedades aparecidas en *Schwärpunkt* y hasta el próximo no hay nada que hacer. Ya eran bastantes. *Clash of Arms* toma ahora el primer puesto en cuanto a novedades y... ¡Sí! ¡después de tanto tiempo, de nuevo un juego de guerra español! Simtac nos presenta con todo lujo, *La batalla de Sagunto*, un napoleónico que en cuanto a diseño competiría ventajosamente con la mismísima *Clash of Arms* (ver reseña).

Y pasamos a darle un repaso al *qué será*, a partir de ahora ordenado por casas, pero alfabéticamente.

Adventure Design Company

Nos presenta *Mage Warz*, otro juego de magos versatísimos, que esta vez se zurren sobre un tablerodungeon. Cartas a mansalva para 2 a 4 jugadores (pero sólo puede quedar uno).

Avalon Hill

Comenzará el año con el tercer juego de la serie *Civil War*, tras *Stonewall Jackson's Way Here Come the Rebels*. Se trata de *Roads to Gettysburg*, o la segunda invasión del norte. Junto con los otros dos se puede jugar una enorme campaña. El resto serán las expansiones del *Mustangs*, para comienzos de la II GM, y del *Napoleon's Battles*, que incluye Austerlitz, Eimero, Wagram, Albuera y otras.

Clash of Arms

Se vuelve más peleona y contrataca al *Mustangs* de AH con su *Over the Reich*, basado en el sistema *Speed of Heat*, que incide sobre los niveles de energía en el pilotaje. Batallas aéreas en Europa del 43 al 45, y el primero de una serie de cuatro que cubrirán toda la II GM. *Landslips* recrea los combates de la I GM a nivel de pelotón, destacando las novedades armamentísticas de dicho conflicto. *Kolin, Frederick's First Defeat* es también el primer juego de CoA en una serie sobre la Guerra de los Siete

Años. Aparece la primera expansión para *Clash of Arms*, su reglamento de figuras para la II GM: *Micro Armor Scenarios 1941-45* incluye siete escenarios en Europa y el Norte de África.

Punto y aparte para otra expansión, pues *La Bataille de Wavre* se añade a los clásicos *Ligny* y *Mont St. Jean* para dar más detalle a la Batalla de Waterloo.

Conquest Games

Y bajando de la alta estrategia a la básica, *Conquest* (en versiones para 2 y para 4 jugadores) es un juego de "tomar la bandera", con terrenos y mar, unidades diferentes y un sistema "sin dados", basado en la inversión de puntos para mover y combatir en cada turno. Estratégico acrisolado.

FASA

Continúa bombardeándonos con sus *Mech's*. *Citytech 2nd Ed.* es lo último? Renovarse o morir, dicen. Al menos trae figuras de plástico.

The Gamers

Nos sale con dos juegos que incorporan la nueva edición (¡qué original!) de su reglamento de la *Tactical Combat Series* sobre la II GM (esta guerra me resulta familiar...). En *G.D. '40* los franceses tratan de sacar a la *Grossdeutschland* de su cabeza de puente en Sedán, y en *Matanikau* marines y japoneses se pelean a lo largo del río de dicho nombre en Guadalcanal. Enormes.

Global Games

Amplía su juego de figuras *Legions of Steel* con unas *Advance Rules I* y un *Scenario Pack II* que aporta nuevos personajes.

Incredible Game Company

Nos sorprende con sus increíbles juegos familiares: *Extinction* (la de los dinosaurios, por supuesto, ¿no os parece increíble?) e *In Your Face* para burlarte increíblemente de tus amigos y ser burlado. Increíble.

Mayfair Games

Próxima parada del *Empire Builder*: *Australian Rails*. En las antipodas.



MB (Milton Bradley)

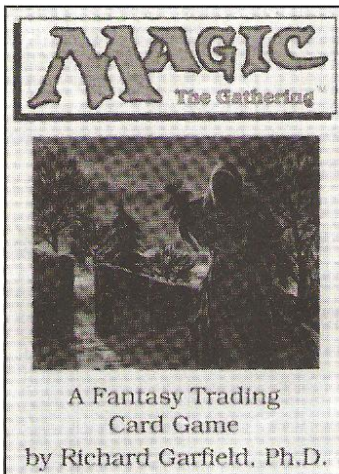
Un juego de tablero con video de sólo 30 minutos: *Omega Virus*. El ordenador parlante te guía por el tablero de la estación espacial y te ayuda a vacunarte. Más instructivo que original, parece.

Morning Star Creations

¿Crefais que el Monopoly estaba acabado? ¡Ilusos! ahí está *NBA-Opoly* para los forofos más escandalosos del baloncesto USA.

Task Force Games

Nos revende viejos escenarios de *Star Fleet Battles* de la revista *Nexus* para jugar con la nueva *Captain's Edition* en el *Captain's Log #13: the best of Nexus*.



Wizards of the Coast

Nos ayuda a acabar este repaso al panorama de juegos-no-de-rol con su juego de cromos (¿cómo llamarlo si no?) *Magic: the Gathering*, del que sacan una *Pocket Player's Guide* con sabios consejos y reglas, y cajas de cromos aleatorios: *Arabian Night*



Booster Box (60 sobres con 8 cromos cada uno) y las *Unlimited Series*, por si completaste la primera colección. *Magic* ha sido el juego más vendido en Estados Unidos en los últimos tres meses. La filosofía del juego es darle con los cromos en las narices a tus amigos. La cosa requiere estrategia (y dinero para tener más y mejores cromos...).

Novedades

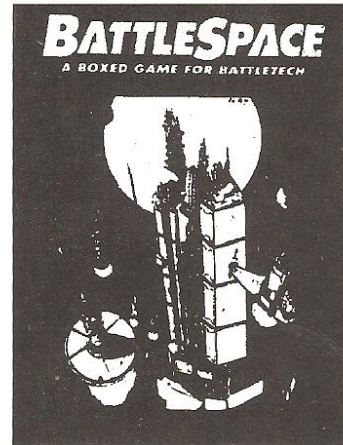
Battlespace

Chris Hartford. Fasa. Octubre de 1993. Juego de tablero de complejidad media. 86 págs. de reglas y 60 págs. de referencia. 1 a 2 jugadores. \$24,95. Inglés.

Battlespace es la respuesta a todas las necesidades que nos pueden crear los múltiples productos de Fasa ambientados en la esfera interior.

Por una parte es un excelente complemento del juego de rol ya que nos proporciona reglas adecuadas para el viaje interestelar, desde duración de los viajes a probabilidades de fallo al hacer saltos arriesgados, pasando por las localizaciones de los puntos de salto, estándar o piratas, o los tiempos de carga de los generadores de impulsión Kearney-Fuchida. Por otra parte es un excelente juego de simulación en sí mismo, permitiéndonos controlar escuadrones de cazas, naves de descenso, de salto y, por supuesto, esas impresionantes máquinas de destrucción, reliquias de la Liga Estelar, que los clanes han traído en su cruzada contra los estados sucesores, los acorazados estelares, con su capacidad de bombardear directamente a objetivos en superficie incluso con armas nucleares (al fin y al cabo los clanes nunca firmaron las Convenciones de Ares). Además, y apoyándose y complementando *Aerotech*, ofrece la posibilidad de reproducir confrontaciones a menor escala, en-

tre cazas individualmente, a baja altitud, o simplemente bombardeando en picado o vuelo rasante escenarios de *Battletech*. Todo esto forma un juego sólido, dirigido tanto a fanáticos de *Battletech* como a neófitos, con la calidad que Fasa está demostrando en sus productos, jugable, y apoyado por el excelente trasfondo del universo de la esfera interior.



Henry V

Rob Markham. 3W. Septiembre de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Se trata de la continuación de *The Black Prince*, y presenta cuatro nuevas batallas de la guerra de los 100 años, incluyendo la más conocida de todas ellas: Agincourt. Con 400 fichas y un tablero de las dimensiones habituales en 3W.

The Crusades II

Rob Markham. 3W. Octubre de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Continuación de *The Crusades*, y utilizando el mismo sistema que su hermano. Incluye cuatro nuevas batallas entre cristianos y árabes, en las cruzadas. Con 400 fichas y un tablero de 85 x 55 cm.

Pyrrhic Victory

Mark Herman y Richard Berg. GMT. Octubre de 1993. Ampliación de SPQR. \$15. Inglés.

Ampliación del ya famoso *S.P.Q.R.*, esta vez se nos presentan las batallas de Heraclea y Ausculum, luchadas hace 2270 años entre Pirro, rey de Epiro y las legiones de Roma. Además de presentar dos tableros y los despliegues de ambas batallas, incluye nuevas reglas aplicables a toda la serie.

Victory in the West

David Ritchie. GMT. Octubre de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Representa la campaña de Francia en 1940, al ser invadida por la Alemania nazi.

Incluye más de 600 fichas y un mapa de 85 x 55 cm. y otro de 42 x 55 cm. Presentación impecable como es habitual en GMT.

Down in Flames

Dan Verssen. GMT. Septiembre de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

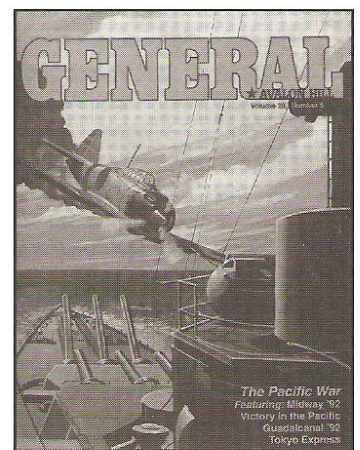
Juego basado en las campañas aéreas de la Segunda Guerra Mundial, desde la batalla de Inglaterra hasta el bombardeo aliado de Alemania. El sistema de juego se basa en la utilización de cartas.

Revistas

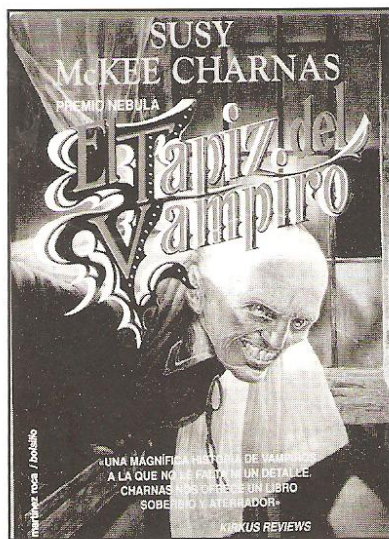
General Vol. 28, number 5

Avalon Hill. Octubre de 1993. Revista de Juegos de Tablero y Wargames. Cubierta a color. Interior b/n y color. 58 páginas. \$5. Inglés.

Hay que señalar en primer lugar que ésta revista está dedicada completa y exclusivamente a tratar sobre los juegos editados por su casa madra, Avalon Hill. Así en este número, presentan *History of the World*, su última novedad, amplían con reglas *Guadalcanal*, *Midway*, *Tokyo Express*, *Mustangs*, y dedican un exhaustivo dossier al clásico *Wargame Victory in the Pacific*. Para los fans de la casa.



Libros



El Tapiz del Vampiro

Susy McKee Charnas. Martínez Roca. Octubre de 1993. Cubierta en rústica. 317 Páginas. 650 pesetas.

El tema del vampirismo en la literatura ha visto incrementado su protagonismo en los últimos tiempos. Ejemplos como el ciclo de Anne Rice *Confesiones de un vampiro*, *Drácula insólito*, la serie *Ravenloft* o las diversas ediciones que tuvo el tex-

to original el pasado año por citar algunas, sólo han servido para trastornar la visión que la gente tiene sobre estas criaturas. Es cierto que todas estas novelas tienden a idealizar la romántica figura del *Señor de la Noche* como personaje absolutamente deseable, pero terminan cayendo la mayoría de las veces en la cursilería y el sentimentalismo mas barato.

El Tapiz del Vampiro es la excepción que confirma la regla. El secreto del profesor de antropología Edward Weyland ha sido descubierto. Nadie o casi nadie podría suponer que se trata de un vampiro. Sus problemas no han hecho más que empezar. Weyland es tiroteado y humillado ante la gente; su única oportunidad es la de recuperar su antigua identidad, algo nada fácil, para ello tendrá que sentarse en diván de una psiquiatra y desvelar toda su intimidad.

Para los lectores que teman encontrarse con un tratado de psiquiatría, les diremos que se equivocan, pues en la novela sólo un capítulo esta dedicado a su salud mental, aunque es el mejor con diferencia de todo el conjunto.

La exposición que hace el protagonista de su sobrenatural existencia, costumbres alimenticias, e incluso sexuales, hacen de la novela un auténtico tratado de vampirismo de la época actual. Sin llegar a tener un final tipo Stephen King, la conclusión se ve venir en los últimos capítulos de la novela sin decepcionar al lector.

En cuanto a la facilidad de este libro para utilizarlo como ayuda de los juegos del género (*Ravenloft*, *Vampiro*, *Chill*) no es mucha ya que los fundamentos en los que se basan son totalmente opuestos. A pesar de todo resulta un volumen recomendable para todos aquellos que creen que se ha escrito todo sobre vampiros y no hay nada nuevo por contar.

Jose Luis Martínez

El Código y la Medida

Michael Williams. Timun Mas. Octubre de 1993. Compañeros de la Dragonlance, Volumen 4. Cubierta en cartón. 319 páginas. 1700 ptas.

Este nuevo libro, si el adjetivo nuevo se puede usar en las novelas de Dragonlance, nos narra las aventuras de Sturm Brightblade en las épocas anteriores a encontrarse con sus compañeros. El rescate de una dama algo cursi, el trágico destino de su padre y la búsqueda del concepto de Honorabilidad sirven para introducirnos en esta novela. El filón de las novelas de la Dragonlance parece que no termina por extinguirse, aunque pierde calidad, que no lectores. Y mientras que éstos le dediquen su atención seguiremos padeciendo entregas sucesivas.

La Clave es Samarcanda

Gary Gygax. Timun Mas. Octubre de 1993. Mundos Misteriosos Volumen 2. Cubierta en rústica. 239 páginas. 1600 ptas.

Segundo libro y segundo caso de Setne "Homes" Inheten y su nuevo ayudante en este Ruhorus "Watson". El destino de Aegipto pende de un hilo ante los caprichos del Dios Thoth. Naturalmente la mente criminal que se oculta en la penumbra sólo se nos revelará al final de la novela, lo que nos dejará bastante desconcertados y perplejos. ¿Por qué éste?, nos preguntaremos. Aún así es un libro bastante ameno y de fácil lectura, lo cual ya es mucho para como va el género de fantasía hoy.

Qotal y Zaltec

Douglas Niles. Timun Mas. Octubre de 1993. Maztica, Volumen 3 (Reinos olvidados). Cubierta en rústica. 338 páginas. 1500 ptas.

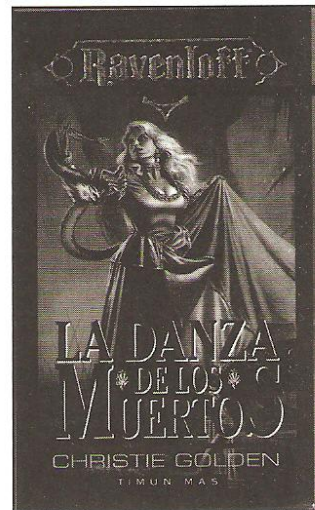
La situación de Nexal se pone cada vez peor, la ciudad está en ruinas. Esto hace que conquistadores y nativos se unan para impedir el arrollador avance del caos, su única posibilidad es pedir la ayuda de Qotal el Dragón Emplumado. Ericl no lo tiene nada fácil en esta tercera novela del V Centenario que celebran los Reinos Olvidados. Una trilogía entretenida pero un poco pretenciosa a la hora de contarnos la historia del descu-

brimiento pasado por la *Turmix* de la Fantasía. Recomendable para los que la Dragonlance se queda corta.

La Danza de los Muertos

Christie Golden. Timun Mas. Octubre de 1993. Ravenloft, Volumen 3. Cubierta en rústica. 319 páginas. 1700 ptas.

Una novela de la serie Ravenloft tiene algo de terror gótico, algo de fantástica y un poco del encanto del mundo de los vampiros. Todo esto suena bien pero sus personajes son de un cursi que abruma y esta tercera parte no es ninguna excepción. Su protagonista Larissa Bucles de Nieve (¿cómo se le puede llamar a alguien así?) llega junto a un vapor mágico a las costas de Souragne, una isla donde los zombies son las mascotas nacionales y, claro, comienza a darse cuenta de su nuevo tono de piel, su frialdad más allá de lo natural y su delgadez muy por encima de cualquier tipo de dieta. Recomendable sólo si tienes un collar de ajos como amuleto y duermes con tu estaca bajo la almohada.



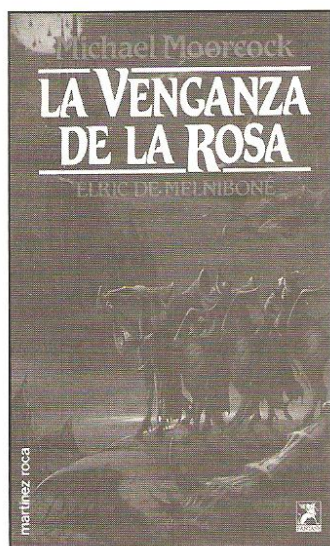
La Venganza de la Rosa

Michael Moorcock. Martínez Roca. Octubre de 1993. Cubierta en rústica. 273 páginas. 1400 ptas.

La Venganza de la Rosa no es otra novela más del ciclo de Elric de Melniboné pues cada relato es una nueva vuelta de tuerca a la torturada Alma de este carismático personaje. Todos los personajes de esta novela,



conocidos como al Conde Mashabak o nuevos como La Rosa, harán que la búsqueda del Alma, Sadric, Padre de Euric, se complique en su viaje por el multiverso. Cualquier persona que aprecie el género de Fantasía debería comenzar por el primer relato *Elric de Melniboné* publicado en el número 11 de la colección Fantasy de Martínez Roca.



La Tumba del Dragón

D.J. Heinrich. Timun Mas. Octubre de 1993. Volumen 2 de la Trilogía de Penhaligon, Serie D&D. Cubierta en rústica. 327 páginas. 1400 ptas.

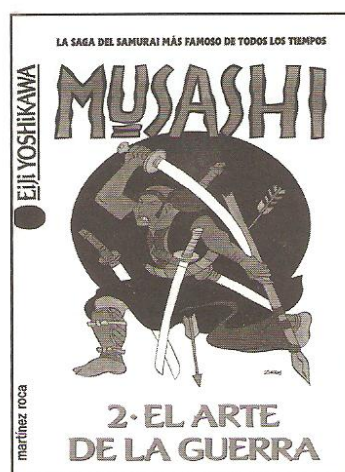
Continúa la saga de La Espada de Flinn, esta ha caído en manos de Johauna Menhir que sediento de venganza anda pegando mandobles a diestro y siniestro. De regreso al castillo de los tres soles, la magia ha desaparecido y Johauna tiene que descubrir el secreto que hay tras esta desaparición. recomendable sólo y exclusivamente para los fans más pasionales de *Dungeons and Dragons*.

El Arte de la Guerra

Eiji Yoshikawa. Martínez Roca. Octubre de 1993. Volumen 2 de Miyamoto Musashi el samurai. Cubierta en rústica. 349 páginas. 1400 ptas.

No es fantasía, pero ni falta que hace. Por fin aparece publicada la trilogía que comprende las aventuras de Miyamoto Musashi, el más célebre samurai de la literatura japonesa. Las dos novelas aparecidas hasta la fecha

(*El Camino del Samurai y El Arte de la Guerra*) nos introducen magníficamente en el Dividido Japón Medieval. La primera novela comienza después de la batalla de Sekigahara. Allí nos presentan a un Takezo (luego Musashi) derrotado e intentando regresar a su provincia. Muchos son los problemas que le surgirán al protagonista en el camino que le llevan hasta convertirse en samurai. En la segunda, Yoshikawa nos muestra un Miyamoto más experimentado y desarrollado enfrentándose a todos sus problemas anteriores sin caer en repeticiones y consiguiendo una ambientación más que notable. En definitiva, un libro más que recomendable para cualquier tipo de lector ávido de buena prosa.



Estación Araminta

Jack Vance. Martínez Roca. Octubre de 1993. Crónicas de Cadwal. Cubierta en rústica. 309 páginas. 1800 ptas.

Por fin un nuevo libro de Jack Vance, uno de los maestros de la Ciencia Ficción, que nos ha hecho pasar buenos ratos con títulos como *El Ciclo de Tschai* (Ultramar bolsillo). Famoso por su facilidad para crear mundos y universos de ciencia ficción y fantasía, tan creíbles como originales. En esta ocasión, y con un fondo ecologista, Vance nos presenta una sociedad encerrada en la burocracia donde Glawew Clattuc debe ganarse el status de ciudadano mediante un sistema de puntuación basado en sus conocimientos y herencia genética. Señalamos que la novela original era un *tocho* y aquí la editorial lo ha dividido en dos partes.

Un libro muy recomendable para los amantes de la nueva ciencia ficción.

La próxima página

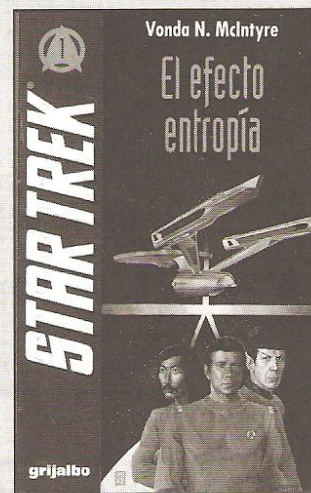
Como es normal en estas fechas navideñas, muchas son las novedades que aparecerán o habrán aparecido cuando leas estas líneas.

Grijalbo

Las novedades que nos ofrece la editorial Grijalbo aunque modestas, no por ello son menos sorprendentes, pues por fin serán publicadas en España las novelas de la serie original de *Star Trek*.

Cuatro son las entregas que nos ofrecen: *El Efecto Entropía* de Vonda N. McIntyre, *El Gambito de los Klingon* de Robert E. Vardeman, *El pacto de la corona* de Howard Weinstein y *El proyecto Prometeo* de Sandra Marshak y Myrna Colbreath.

Esperemos que dentro de poco podamos disfrutar de nuevos títulos, sobre todo los realizados por Peter David el conocido y admirado guionista de comic (*Star Trek*, *Hulk*, *X Factor*...).



Martínez Roca

Esta veterana editorial presenta la segunda parte de *Estación Araminta* de Jack Vance, y la décima entrega de la serie *Mundodisco* de Terry Pratchett, titulada *El Segador*.

En su colección de bolsillo dedicada al género de terror aparecerán *Crucifax* de Ray Garton y el quinto tomo de la serie *Horror* con una selección de varios autores donde por supuesto no faltarán Clive Barker ni Stephen King.

Timun Mas

Una nueva entrega de la serie *Cuentos de la Dragonlance* edición de Margaret Weis y Tracy Hickman irrumpirá en tu librería habitual, este será el segundo tomo de la segunda parte de esta sempiterna colección.

Reinos Olvidados nos presentan un nuevo título; *La Morada* de R.A. Salvatore.

También la saga de *Sol Oscuro* estrena nuevo título. Se trata en esta ocasión de *El Oráculo de Obsidiana*, cuarta entrega del mundo de fantasía más sangriento de nuestras estanterías. Los amantes de la fantasía postapocalíptica no se podrán quejar.

Los que también están de suerte son los sufridos lectores de *Añoranzas* y *Pesares* porque por fin verá la luz el tercer tomo de esta colección tras un año de larga espera.

Por supuesto que también habrá libro de lujo para Navidades, como todos los años. Esta vez le toca el turno a *El Rey Arturo y sus Caballeros*, donde se rememoran las gestas y costumbres de la época caballeresca.

Pero los verdaderos platos fuertes de Timun Mas son tres:

El Atlas de la Tierra Media, hasta ahora el más completo estudio sobre el mítico mundo de Tolkien, un compendium de mapas geográficos de Arda, las tierras imperecederas y las regiones de Bereliand y Numenor. En fin, todo un libro de culto para los entusiastas de Tolkien y su obra.

Su contrapartida se halla en *El Atlas de la Dragonlance* en la que también se nos mostrarán pelos y señales del mundo de Krynn.

Y para finalizar en lo que a Timun Mas se refiere, si todo esto te ha sabido a poco, algo que nadie esperaba, una enciclopedia de J.R.R. Tolkien en CD ROM, todo su mundo al alcance de tu ordenador.

Hasta aquí las novedades que han sido anunciadas para el mes de diciembre, esperamos que disfruteis, si no de todas, de muchas pues hay una gran variedad donde escoger.

Baremos

El pulso del rol

Hemos incluido una nueva tabla, CLÁSICOS, para marcar las diferencias de dichos juegos con las novedades que aparecen cada mes. La falta de tiempo nos ha impedido recabar la información de los críticos (como prometimos

en nuestra primera entrega). Como cabía suponer, la información de las tablas ha generado polémicas, aunque resulte curioso que los comentarios hayan provenido más de los profesionales que de los aficionados.

LOS MÁS VENDIDOS

- | | |
|-----------------------------|--------------|
| 1.- ROLEMASTER (Hechizos) | (Joc) |
| 2.- ROLEMASTER (Combate) | (Joc) |
| 3.- SHADOWRUN | (Diseños) |
| 4.- ROLEMASTER (Personajes) | (Joc) |
| 5.- DRAGONLANCE (CLÁSICOS) | (Zinco) |
| 6.- MANUAL PSIÓNICOS | (Zinco) |
| 7.- COMPENDIO MONSTRUOS | (Zinco) |
| 8.- SECRETOS ARKHAM | (Joc) |
| 9.- UNIVERSO | (Cronópolis) |
| 10.- GARRAS DE HIELO | (Ludotecnia) |



En esta segunda entrega de nuestro Baremo vemos como dos juegos nuevos atentan tímidamente el dominio de las *Grandes*. En cualquier caso Joc y Zinco siguen mandando en ventas, la primera rentabilizando al máximo su única apertura de línea del '93. Zinco mete en lista todas las novedades que ha publicado a lo largo de los dos últimos meses.

Tiendas colaboradoras: ALBACETE: Comic Rol. ALICANTE: Aquelarre, Ateneo, Norma. BARCELONA: Billares Soler, Central de Jocs, Norma. LAS PALMAS DE G. C.: Moebius. MADRID: Arte 9, Akira, All Stars, Crisis, Elektra, Excalibur. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Ludómanos, Valhalla. VIZCAYA: Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Taj Mahal.

LOS MÁS VENDIDOS (BÁSICOS)

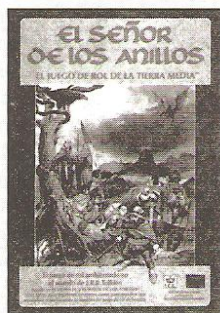
- | | |
|-----------------------------|--------------|
| 1.- MANUAL DEL JUGADOR | (Zinco) |
| 2.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS | (Joc) |
| 3.- GUIA DEL MASTER | (Zinco) |
| 4.- LA LLAMADA DE CTHULHU | (Joc) |
| 5.- STAR WARS | (Joc) |
| 6.- RAGNAROK | (Ludotecnia) |
| 7.- RUNEQUEST | (Joc) |
| 8.- BATTLETECH | (Diseños) |
| 9.- FAR WEST | (M+D) |
| 10.- STORMBRINGER | (Joc) |



Primer baremo de juegos básicos diferenciándolos de las novedades. No tienen cabida aquí los módulos ya que sus ventas estarían eclipsadas por los libros de reglas. *AD&D* marca la pauta, los juegos *bandera* de Joc se colocan estratégicamente, y de nuevo, dos independientes introducen sus productos en la tabla.

LOS MÁS JUGADOS

- | | |
|-----------------------------|---------------|
| 1.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS | (Joc) |
| 2.- AD&D | (Zinco) |
| 3.- ROLEMASTER | (Joc) |
| 4.- LA LLAMADA DE CTHULHU | (Joc) |
| 5.- SHADOWRUN | (Zinco) |
| 6.- STAR WARS | (Joc) |
| 7.- VAMPIRO | (La Factoría) |
| 8.- FAR WEST | (M+D) |
| 9.- PARANOIA | (Joc) |
| 10.- RAGNAROK | (Ludotecnia) |



Vertiginoso ascenso de *El Señor de los Anillos*, saliendo *Stormbringer* y entrando en su lugar *Paranoia*. Por lo demás pocas variaciones en los gustos de la afición quizá debido a las pocas novedades en cuanto a juegos básicos de los últimos meses. Veremos en adelante qué pasa con *Ars Magica* y *Cyberpunk*.

Clubes colaboradores: Alas de Dragón, Antistenes, AMJRO, Club de Orcos, Dwarf Warrior, El Master Oscuro, Héroe, La Taberna Espacial, La Puerta Roja, La Zona Oscura, Nazgul, The Space Dwarfs, Mersulirans, Sabbat, Scrobis Commis, JRCIC, Quetzalcoatl.



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona

CARRERAS

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa



Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid



ROLIGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**



Pl. Sant Ramon, 1
Tel. 822 21 86
08600 Berga



SUPER-GUAY
Barcelona, 16
Tel. (986) 42 09 56
36203 Vigo



ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia

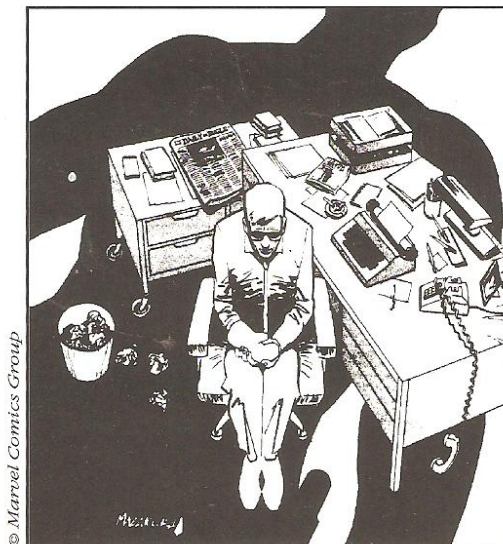


T i e n d a s

Artículo

por **Juan Calonge**

Ilustración de **David Mazzuchelli**



... Y LÁZARO "ANDÓ"

(Breve reflexión sobre la traducción
de juegos de rol en España)

En el anterior número de *Dosdediez*, Darío Pérez trataba de llamar la atención sobre la escasa importancia que se concedía en España a la presentación y maquetación de los juegos de rol que se publicaban en España. Dicho artículo ha inspirado éste, en el que el autor trata de hacer lo propio en el terreno de la traducción, igualmente maltratada e ignorada por casi todos.

Por mucho que los aficionados veteranos se resistan a aceptarlo, los juegos a los que más juega la gente son los publicados en español. Sí, puede que en Gigamesh o en Arte-9 se vendan muchos ejemplares de *Werewolf*, pero a nivel nacional, resulta una suma insignificante frente a los miles de ejemplares que han vendido *El Señor de los Anillos* o *AD&D*. Analizando el mercado, observamos que actualmente hay en el mercado español veinticinco juegos de rol. De ellos, dieciocho son de procedencia norteamericana. Más aún: todos los que se puedan considerar como *grandes vendedores* son juegos extranjeros traducidos. Y eso nos lleva a una consecuencia irrefutable: en el mundo del rol, la traducción es un factor imprescindible para que el producto llegue a manos de los jugadores y éstos puedan jugar.

En general, la traducción en España es un oficio bastante poco considerado. Continuamente, vemos novelas y comics con traducciones chapuceras y fallos clarísimos que han llegado al producto final porque nadie se ha tomado la molestia de revisar el texto. Siendo así en el mundo editorial en general, no es de extrañar que el problema se agudice en el mundo del rol, donde el cutrerío es ley, y la falta de profesionalidad, epidemia.

Una historia de horrores

El primer juego de rol publicado en castellano fue aquella famosa caja roja del *D&D Básico*, editada por Dalmau Carles Pla. Afortunadamente, la mayoría de los que estén leyendo este artículo ya habrán dejado atrás esa versión del juego tiempo ha, así que no me extenderé en detalles. Baste decir que, en una academia de traducción, usaban sus manuales como modelo plagado de fallos. Corramos un tupido velo.

Y así quedó la cosa hasta que Joc Internacional, en una iniciativa que le honra, publicó a finales de 1988 *La Llamada de Cthulhu* y *RuneQuest*. El primero estaba bastante bien traducido, aunque producía cierto desagrado la desmedida afición de su responsable a las notas del traductor (que a veces se convierten en notas del listillo). Por lo que respecta a *RQ*, su versión se veía lastrada por una ortografía deficiente y una redacción farragosa que dificultaba en extremo la comprensión de las reglas. Sobre las traducciones de las llamadas "palabras clave" (nombres de características, habilidades, conjuros, etc.), se podría discutir largo y tendido.

A partir de ese momento, se produjo una verdadera avalancha de ediciones. Como cada colección necesitaba un traductor dife-

rente, Joc Internacional se lanzó alegremente a la contratación de todos los aficionados al juego de rol que se le ofrecieron; aparentemente, sin antes cerciorarse de su capacidad. Y así ha ido. Desde trabajos competentes (*Stormbringer*, *Pendragón*) hasta fiascos increíbles (*James Bond*, *Star Wars*, *Los Cazafantasmas*), pasando por otras bien redactadas pero con una notable cantidad de erratas (*El Señor de los Anillos*).

Pero si discutible es la política de Joc hacia las traducciones, absolutamente condenable es la de Diseños Orbitales, cuyo único criterio para la selección de un traductor fue lo económico que éste resultara. *Traveller* era correcto; *Battletech* ya era *espesito*; la construcción de las frases parecía más propia de un sofista que de un reglamento de juego. Más tarde, se lucieron con *Vampiro*, auténtico ejemplo de destrozo de un juego estupendo mediante una traducción vomitiva, con una sintaxis inexistente y una terminología ortopédica. El traductor (a quien tengo la desgracia de conocer personalmente) quizá sepa algo de juegos de rol, pero lo que está claro es que no tiene ni puñetera idea de inglés ni mucho menos de español. Se ha dedicado a traducir literalmente, palabra por palabra, y diccionario en mano, con lo cual las construcciones son gramaticalmente absurdas y, en general, el texto roza en lo ininteligible.

Y el canto del cisne de Diseños estuvo a la altura de su currículum; *Shadowrun* también fue un trabajo *fino*. No hay más que ver cómo, en la página 16, dicen *traducí*. Pues sí, señores, lo *traducieron* ustedes con los pies. Y en un titular hacen referencia a un *proverbio*. Para qué continuar. El señor Jaime Molina será todo un respetable empresario del juego, pero no estaría mal que diese unas cuantas clases de español.

Así están las cosas desde 1989. Únicamente dos empresas se dedicaban a traducir y publicar juegos de rol extranjeros, y ambas lo hacían con un envidiable sentido del ahorro a toda costa. Por ello, cuando Ediciones Zinco se lanzó a la publicación de *Advanced Dungeons and Dragons*, muchos pensaron que ya había llegado la profesionalidad a la edición de juegos de rol. Tal esperanza aumentó aún más cuando se supo que el responsable de la traducción iba a ser Domingo Santos (novelista de ciencia ficción y traductor profesional de novelas del género). En la segunda mitad del 92, aparecieron por fin los primeros libros de la línea. Y cuál no sería mi sorpresa (y la de otros muchos) cuando vi que este supuesto profesional cometía los mismos fallos de los aficionados. Tanto el *Manual del Jugador* como la *Guía*

del *Dungeon Master* están infestadas de erratas, contradicciones y simples fallos de traducción. Vemos cómo en una página denominan a un conjuro como *Dormir* y en otra como *Sueño*, cómo se cuelan errores en la tabla de estaturas (por convertir al sistema métrico la talla principal en la talla base y no en los ajustes), cómo se introducen lo que los traductores conocen como *falsos amigos* (palabras con grafía similar en dos idiomas pero con significados distintos): traduce *language* por *lenguaje* (es *idioma*), *search a body* por *buscar un cadáver* (es *registrar un cadáver*) y —la más increíble de todas— *X-bow* por *arco-X*! Una de dos: o Santos se ha buscado un *negro*, o es que traduce bajo los efectos de un cóctel de peyote y aguardiente polaco de patatas.¹

Y para cuando estas palabras vean la luz, es probable que ya hayan aparecido las traducciones de *Cyberpunk* y *Ars Magica*. Respecto al primero, podéis ver mi opinión en la crítica del juego. Del segundo aún no he podido ver nada, pero, conociendo el contenido de la versión original, espero y deseo que la haya realizado alguien cualificado y con experiencia, ya que las posibilidades de meter la pata hasta el fondo son considerables. Ya veremos.

Esto tiene arreglo

Según reza el proyecto de estatuto profesional de la traducción e interpretación en España, la profesión de traductor comprende, entre otras actividades, “trasladar textos de una lengua de partida a una de llegada, conservando en todo lo posible la forma, el contenido y el estilo y de tal manera que se adapten específicamente al grupo al que van dirigidos”.

Tal directiva se ha incumplido sistemáticamente en nuestro terreno. Se ha escogido como traductores a aficionados, básicamente porque estaban metidos en el mundillo y cobraban poco. Como cobraban poco, no se les podía exigir mucho. Como no se les exigía mucho, no hacían su trabajo de forma competente. Como no hacían su trabajo competentemente, no se les pagaba bien... y así un círculo vicioso, en el que, a la larga, todos salen perdiendo. Quizás, a corto plazo, esta situación convenga mucho a los editores; desde luego, es mucho mejor pagar una peseta por palabra que las cuatro y pico de un verdadero profesional. Pero ahora ya existe una gran variedad de títulos entre los que escoger, y ya se van a acabar los tiempos en que (como decía Darío Pérez hace dos meses) los aficionados debían agradecer a los editores el que

pusiesen en sus manos un nuevo juego; aunque éste estuviese mal traducido y peor maquetado.

Algo debe quedar claro de una vez: traducir es un oficio difícil, minucioso y especializado. No por haber dado inglés en el *cole* está una persona cualificada para la traducción. Tampoco basta con saber inglés; de poco servirá que alguien tenga el título de *Proficiency* por Cambridge si en español es un analfabeto. Por todo ello, desde aquí sugiero algunas medidas para la mejora de las traducciones:

1) Todo candidato deberá demostrar un amplio conocimiento del inglés, mediante titulación.

2) Pasará una prueba de traducción (con y sin diccionario), tanto de textos relacionados con los juegos de rol como ajenos a ellos.

3) Ningún traductor que empiece a trabajar en el campo del rol comenzará con un libro básico; se le asignará la traducción de un suplemento, para que adquiera experiencia.

4) Previamente a la traducción, se elaborará un glosario específico para cada juego, con el fin de mantener la coherencia de la versión española.

5) Todas las traducciones serán revisadas por un corrector de estilo cualificado, el cual mandará una copia de dichas correcciones al traductor para que éste les dé su aprobación o, en su caso, las modifique.

6) Se remunerará a los traductores de acuerdo con las tarifas oficiales publicadas por la Asociación Profesional Española de Traductores e Intérpretes.

Sólo así podremos abrir un juego traducido con la certeza de no encontrarnos con bodrios como los que hemos tenido la desgracia de aguantar estos años.

Por último, me gustaría conocer la opinión de los lectores de *Dosdediez* al respecto de este tema. Realmente, ¿a nadie le importa la traducción? ¿Todas parecen igual de buenas? En las jornadas a las que suelo acudir, los aficionados se pasan la vida despotricando de las traducciones, pero sin una postura razonada. ¿Qué pensáis por ahí fuera en el mundo? 

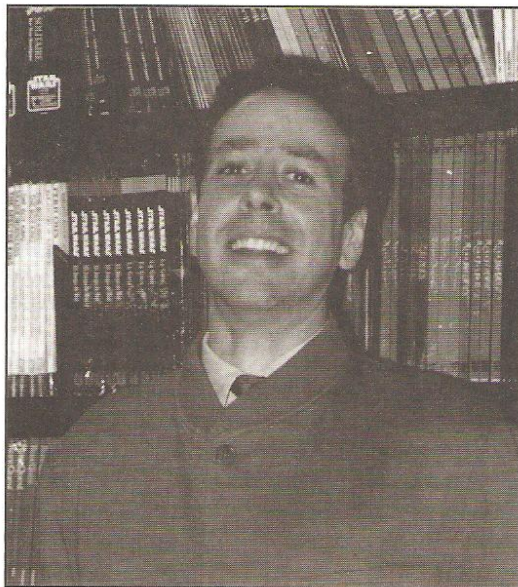
1.- Uno de los colaboradores de *Dosdediez* está trabajando en la elaboración de una fe de erratas completa de los dos manuales principales de *AD&D*, la cual esperamos publicar próximamente, para ayudar a los sufridos aficionados a este juego.



Entrevista

por **Juan Carlos Poujade**
y **Miguel Angel Alvarez**

Fotos: **Juan Carlos Poujade**



JOC, EL RETO DEL PODER

Al habla con uno de los clásicos del rol español. Una compañía que está desde los comienzos de la afición en nuestro país, a la que van asociados nombres de juegos tan importantes como *La Llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, *RuneQuest*, *Aquelarre* y un largo etcétera.

Joc
Internacional

A Francesc Matas Salla, gerente y propietario de Joc Internacional, se le puede considerar el precursor de los juegos de rol en nuestro país. A pesar de que antes que su primer juego (*La Llamada de Cthulhu*) saliera a la calle ya se había publicado el *D&D Básico* (Caja roja), se debe considerar el punto de partida de toda ésta historia aquel ya lejano octubre del 88. Gracias a él y a su empresa, Joc Internacional, la afición pudo despegar y situar el rol en los parámetros actuales.

Pero... ¿Mantiene en la actualidad su superioridad en el mercado? ¿Sus últimas maniobras han sido acertadas? ¿O quizá no? a estas y otras preguntas nos respondió con escurridiza habilidad en esta entrevista en exclusiva para los lectores de *Dosdediez*. Que aproveche.

Los principios

2D10: ¿Cómo surge la idea de Joc Internacional?

Francesc Matas: Francesc Matas era, en aquellos momentos, un profesional que se dedicaba a cuestiones de organización de empresas y de márketing. Colaboró en el sector del juguete en España y contactó con el importador de Avalon Hill. Este importador, que era Joc Play, quebró. Se montó otra empresa y nosotros seguíamos trabajando para esta empresa. También quebró y se intentó salvar la importación en España, y a principios de 1985 se formó Joc Internacional, como importador de Avalon Hill y de International Team, con inquietudes en la afición de este país y cómo desarrollarlo con ideas distintas. Fue una cuestión estrictamente profesional y yo diría que casual.

2D10: Paralelamente a Joc Internacional, estabais trabajando en otras actividades?

F.M.: Sí. Por ejemplo, en el 85 y el 86, nosotros colaboramos con Dalmau Carles Pla como profesionales, en la promoción del *Dungeons & Dragons*. Lo que pasa es que el mercado aún era muy incipiente. Digamos que toda la orientación que se siguió después, de trabajar a partir del aficionado, ya se inició entonces. Intentamos que esta empresa llevara esta línea de productos y propusimos la ampliación a otros. Ninguna empresa del sector de juegos quiso, y tampoco unas cuantas editoriales que le ofrecimos llevar la línea. Y, aunque sabemos por nuestra profesión que se necesita capital para montar negocios, al final pensamos que valía la pena intentarlo. Entonces, a finales del 88, sacamos *La Llamada de Cthulhu* primero y *RuneQuest* al mes.

2D10: ¿Por qué empezaron por Cthulhu y RuneQuest?

F.M.: Nosotros pensamos que *La Llamada de Cthulhu* era una literatura bastante conocida en los medios universitarios e intelectuales en España y que podía tener eco un juego en relación a esa literatura y toda la sistematización de las criaturas que representa ese juego. O sea que, incluso desde un punto de vista literario, era interesante. Entonces, conocimos a Greg Stafford y sus productos nos gustaron. Y un aficionado de Madrid, que es el que ha llevado la colección [*de RuneQuest*], Luis Serrano, nos convenció del *RuneQuest*, y era el juego de rol que publicaba Avalon Hill, del que nosotros éramos delegados oficiales. Y para mí fue también, entre el convencimiento de una parte de la afición y la deferencia, que pensamos que a los jóvenes de España podía interesarles. Y, de hecho, ha sido así; ha funcionado bien.

2D10: El tercer juego es *El Señor de los Anillos*, que podemos considerar una maniobra comercial, pero ¿no era un juego muy complejo para un público poco experimentado?

F.M.: Eso es lo que la afición dijo, que era demasiado complicado. Pero la realidad de la vida ha demostrado que no ha sido así. Hay muchos miles vendidos; yo creo que es una operación comercial redonda. Lo divertido de este asunto es que nadie lo sacara antes. Nosotros no lo sacamos hasta finales del 89, y había tiempo para que otros intentaran publicarlo. De hecho fue la misma afición la que nos lo pidió. Aunque una parte de la afición más selecta consideraba que era difícil, la mayoría de gente ya quería este juego, y para nosotros era indiscutible que era el juego que había que sacar, desde el inicio. Lo que pasa es que, al principio, no pensábamos que estábamos en condiciones de sacarlo. Pero, al ver que nadie lo hacía, nos lanzamos sobre la ocasión.

Sus Juegos

2D10: Si le parece, vamos analizando la línea juego a juego. Empecemos por *James Bond*.

F.M.: *James Bond*; Luis Serrano y Karl Klobuznik lo publicitaron y promocionaron en varias jornadas importantes de todo el Estado y de aquí de Madrid. Y al final consideramos que era un juego adecuado para publicar. Pero ha funcionado mal.

2D10: Los juegos de los que no se sacan más suplementos, ¿es porque no han funcionado?

F.M.: No, yo creo que cada juego necesita un ritmo. Esto también entra en consideraciones comerciales. A veces, el aficionado, desde fuera, puede pensar esto. Obviamente, si un juego se vende más, se pueden sacar más suplementos, pero a veces hay un nivel, un punto crítico que lo determina. En *James Bond*, en ese caso, el público que nosotros pensamos que podía jugar, no ha acabado de entroncar con el juego. Se sigue vendiendo; no es un juego cerrado. No-

"Joc domina el mercado completamente"

sotros tenemos preparadas y traducidas ya varias aventuras que espero sacar en el momento adecuado desde el punto de vista del juego. Y también hay otro problema: al jugarse básicamente con dos [personas], su desarrollo es más lento. Hay un público adicto: nosotros, entre una cosa y otra, ya nos debemos de acercar a unos 10.000 ejemplares de venta. Para nosotros no es bueno por el título, porque es un título que podría permitir vender a decenas de miles pero, visto en conjunto, no está mal tampoco.

2D10: ¿No tendrán algo que ver la ilustración de portada e ilustraciones interiores que han tenido tanta polémica entre los aficionados?

F.M.: Las ilustraciones de *James Bond* han concitado una unanimidad en toda la afición y el editor de que no eran las adecuadas. Creo que esto influye, pero no es determinante. Creo que influye más el hecho de que sea un juego en el que hay poca gente. Y es posible incluso que, si no hay una renovación del concepto de James Bond en la parte filmica, el juego continúe con ese lastre. Tiene que gustarle a alguien el tema, y seguramente en España no hay tanto joven que se entusiasme como nosotros pensamos en su momento. Pero James Bond ya lo sacamos bastante después (de los juegos de los que hablábamos).

2D10: Pasando a *RuneQuest*, ¿quién seleccionó las ilustraciones de la primera edición?

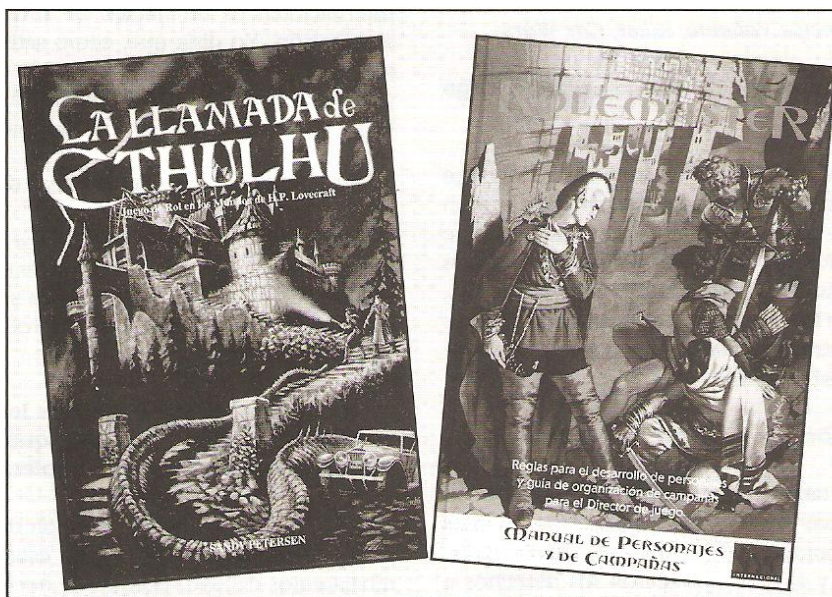
F.M.: Nosotros hemos apostado en buena parte de nuestra labor, en cuanto hemos hecho ilustraciones, por valores nuevos o no tan conocidos. Aunque después derivamos a Das Pastoras, pero también tiene el valor de una visión muy personal de las cosas. Como ahora con *Oráculo*, intentaremos trabajar con otro tipo de maneras de ver. Eso a mí me interesa mucho. Entonces, las primeras ilustraciones fueron con este criterio; no funcionaron, y en la segunda reimpresión ya se cambiaron y la calidad es mejor, buscando también ese valor. Ahora, en la serie de *RuneQuest*, hay otro dibujante que parece que todo el mundo asume muy bien dentro de esa línea de Joc Internacional de ilustración, que no es la típica del comic-book americano. Yo creo que entronca más en nuestra cultura. Aparte, *RuneQuest* es nuestro segundo juego más vendido.

2D10: ¿Se puede decir entonces que la política editorial va dirigida a que las portadas e ilustraciones interiores de sus juegos sean hechas en España, antes que las originales?

F.M.: Siempre que podemos, sí.

2D10: La mayoría de la afición no está de acuerdo.

F.M.: Nosotros pensamos que la línea de las ilustraciones forma parte de un elemento cultural. Incluso si un juego de rol viene de fuera, el hecho de aportar esto aquí para nosotros es interesante. A mí,



Desde el primero al último juego han transcurrido ya seis años, todo un record

y a nuestro asesor artístico, nos parece que la espada y hechicería está muy agotada. Alimentar en los jóvenes eso, para nosotros es mantenerlos en la primera etapa de su adolescencia, y tienen que evolucionar. Y las tradiciones culturales nuestras son distintas. En eso admito toda integración de elementos culturales, pero son distintas. Entonces, en cuanto nosotros podemos, intentamos aportar esa concepción cultural-artística distinta. Otra cosa es que guste o no. Pero yo diría que es polémica, y entre el sector más culto de la afición son entusiastas. "Esto es menos comercial", a veces se ha dicho. Podría ser menos comercial. De momento, somos los más comerciales. Pero yo diría también que la diferencia no es tanta.

2D10: El Señor de los Anillos es uno de los juegos más rentables; ¿cuántos se han vendido?

F.M.: Ahora, entre *El Señor de los Anillos* normal y el básico, vamos por los cien mil. Casi el 75% es del normal. Y en toda la colección ya hemos superado ampliamente los 200.000 ejemplares.

2D10: ¿Qué módulos han funcionado mejor?

F.M.: *La Guía de la Tierra Media*. También los primeros, quizá por antiguos, y *Lórien*, que está agotado y aún no lo hemos reimpresso. *El Bosque Negro* también funciona bien; gustan los que dan más cuerpo.

2D10: ¿Cuántos ejemplares sacáis de cada módulo?

F.M.: Entre 4.000 y 5.000, de *El Señor de los Anillos* y de otros: de *Star Wars*, de *Paranoia*, de *Stormbringer*, de algunos de *Cthulhu* y de *RuneQuest*.

2D10: Hablando de Cthulhu, la afición se siente abandonada. En los dos últimos años, ha aparecido un suplemento por año y se consideraba que era uno de los pilares de la casa.

F.M.: Mira, por orden de ventas de manuales (no de colección), primero es *El Señor de los Anillos*, segundo *RuneQuest*, tercero *Star Wars*, y hay unos cuantos cuartos, que están entre 10.000 y 15.000. Seguramente *Cthulhu* estaría entre los primeros de esos cuartos, pero comparte gloria con *Pendragón*, con *Stormbringer* y casi se le acercan esos otros que mucha gente piensa que no se venden, pero que sí lo hacen, como *James Bond*, *Príncipe Valiente*, *Killer*, *Car Wars*...

2D10: En Aquelarre, ¿qué les decide a ustedes sacar un juego de producción nacional?

F.M.: Desde que empezamos, nos había gustado sacar un juego de aquí. Y en cuanto hubo en la afición la capacidad de cristalizar un juego, nos lanzamos a ello. Lo que pasa es que aquí también se ve la impronta del editor: no queríamos sacar cualquier juego. Nosotros estuvimos hablando y viendo muchas posibilidades y muchas ofertas, y al final, hubo una selección de los que se prestaban a hacer un juego sobre la Edad Media, que nosotros y nuestros asesores considerábamos que era una cosa que faltaba aquí.

2D10: ¿De dónde sale la idea de publicar Star Wars?

F.M.: *Star Wars* es un juego tan claro como *El Señor de los Anillos*. Simplemente que nadie lo sacó antes. Cuando nosotros tuvimos capacidad, lo empezamos a contratar. Hubo una puja (había varios que lo intentaron conseguir), y al final nos dieron los derechos a nosotros.

"De momento, Joc Internacional es la compañía más comercial"

2D10: ¿Y Rolemaster, que parece que ha funcionado muy bien?

F.M.: *Rolemaster*, nosotros nos hemos resistido a publicarlo, desde que salió *El Señor de los Anillos*. En unas Jornadas en Madrid, hace dos años, nos quedamos impresionados Pepe Jara y yo, que en todos los corros gente jovencísima nos pidió a gritos el

Rolemaster. Unos meses después de sacar *El Señor de los Anillos*, establecimos un comité para discutir si sacábamos o no el *Rolemaster*. Yo representaba el punto de vista comercial, y dije desde un principio que había que sacar *Rolemaster*, si la gente lo pedía. Y no fue hasta el verano del 92 que, de los tres del comité, dos votaron a favor. Y entonces se lanzó *Rolemaster*.

2D10: ¿Por qué la táctica diferente con Rolemaster, de sacar una tirada ajustada a pedidos?

F.M.: Porque lo hacen así en Estados Unidos, y porque es un juego difícil. Nosotros pensamos que *Rolemaster* se puede vender básicamente a la gente que juega a *El Señor de los Anillos*. Será una parte de los que juegan *El Señor de los Anillos* los que van a comprar *Rolemaster*. Entonces, queremos que el juego crezca y sea muy rentable. Cuantas más veces se agote, más progresaremos. También la política de desarrollo del juego será de ese tipo. Tenemos ya en cartera *Criaturas y Tesoros*, el primero de los *companions*, y nuestra idea es sacar dos al año, o como mucho cuatro. Ahora estamos estudiando si se hace una reimpresión para final de año o nos lo saltamos.

2D10: ¿Piensan sacar la caja, como la edición americana?

F.M.: Sí, tenemos la caja preparada. Esto ya depende de la evolución de Joc en las tiendas de juguetes normales. La caja la tenemos pensada para la tienda de juguetes, que, si no es en caja, no sabe vender un juego. Hay que ver el momento adecuado. En las tiendas de juguetes, hay una crisis muy grande. El sector de juegos de sociedad en este año pasado, se hundió. Y nosotros no queremos ser más papistas que el Papa.

2D10: ¿Con cuál de las líneas está personalmente, no comercialmente, más satisfecho?

F.M.: En esto somos fríos. Hay que pensar que el núcleo de Joc Internacional es un núcleo de profesionales. Es difícil tener esa satisfacción. Yo diría que, como satisfacción, *Aquelarre*, que es un juego hecho aquí, y que ha tenido una trascendencia en América polémica, una de las pocas polémicas que ha creado en América un juego europeo. Y en Francia ha tenido repercusión.

2D10: ¿Es aficionado al juego de rol?

F.M.: Hombre, pruebo los juegos con los traductores. No soy un jugador de rol; me gusta el juego temático: *Civilización*, *Diplomacy*, todos estos, pero no un juego cada semana. Me gusta jugar con mis niños, y ellos empiezan a jugar a rol y pintar figuras. Me gusta más leer libros.

2D10: ¿Por qué Joc publica los suplementos a un precio elevado, casi igual o superior que el de los básicos? ¿No sería más conveniente sacar los suplementos en rústica?

F.M.: En el 93, hay una presión de la afición que parece que va por este camino. Nosotros lo estamos estudiando y, si es así, rebajaremos calidad, porque de hecho es una rebaja de la calidad, para abaratar costes. Es una cuestión que estamos estudiando. Hasta

el momento, *Secretos de Arkham*, que vale 3500, es un precio elevado, lo hemos vendido muy bien. La política de precios de Joc Internacional está en relación a las tiradas y a una apreciación de amortización de lo que representan sus costes: no sólo a lo que se va a tirar en un momento, sino en un futuro. Con los manuales, es un problema que ya tenemos completamente solventado.

Y los juegos que estoy viendo que salen por ahí no son más baratos. Si comparamos número de páginas con la calidad, el peso, con márgenes, no son más baratos.

2D10: Pero si comparamos *Secretos de Arkham* con el *Manual del Jugador* de Ediciones Zinco, que tiene el interior en bicolor e ilustraciones a color, con la tapa plastificada especialmente y con el mismo precio de venta al público, el producto de Zinco ofrece mucho más que *Secretos de Arkham*.

F.M.: Pero *Star Wars* no. Es un problema de lo que tú piensas que vas a vender en el primer año y los dos siguientes; pero no sólo de la primera tirada, sino también de las posibles reimpresiones. Es difícil abstraerse de esta problemática.

2D10: Analizando el proceso de selección de los colaboradores de Joc. ¿Cómo llega alguien a ser colaborador de Joc? Por ejemplo, un creador de juegos.

F.M.: Normalmente, es a partir de cómo van haciendo aventuras, cómo hemos visto a gente trabajar en jornadas, cómo funcionan como masters, como han escrito para revistas o fanzines.

2D10: ¿Y a los Traductores?

F.M.: Igual. Hay una manera de saber. La selección es a partir de trabajar con ellos en distintas cosas, normalmente, en un primer momento, totalmente casuales y no remuneradas. Esto ha pasado incluso con los trabajadores y socios. Son gente que conoces en actividades y que fueran o no enemigos en un momento dado, si la persona tiene calidad, nosotros procuramos que eso funcione.

2D10: ¿Los maquettistas entran en el mismo sistema?

F.M.: No, los maquettistas son una cosa estrictamente profesional. Y los ilustradores igual. Sólo tenemos a Albert Monteys, que ha surgido de la afición, pero todos los otros ilustradores son gente que sabe ilustrar, que no entiende de juegos.

2D10: Da la impresión de que Joc está parado. Algunas líneas están paradas, otras avanzan a trompicones, y este año ha habido un parón general.

F.M.: Eso es muy subjetivo. Cuando uno dirige una colección le gustaría que salieran cuatro juegos al mes, y después podría comprar uno cada tres meses. Pero a mí me gusta que sea así, siempre les digo: "Pensad que tenemos que vender

"Este año publicaremos un 25% menos de material, que el año pasado"

10.000 de algo, que si no, no funciona". Entonces, nosotros, este año habremos sacado una veintena de títulos; el año pasado sacamos treinta y pico. Podíamos sacar sesenta, pero ¿qué pasaría entonces? Este año publicaremos un 25% menos que el año pasado. Pero ese año publicamos más del doble que el anterior. Es un equilibrio delicado. Nosotros intentamos analizar cuál es el ritmo de publicaciones de una colección para poderla sostener. En ese caso, yo lo único que puedo decir es que cuanto más juegue el aficionado, más sacaremos nosotros. Ya sé que, cuanto más saquemos, más aficionado habrá. Pero no es unilateral; es una contradicción viva. Nosotros tenemos cien títulos y diecisiete colecciones.

La Competencia

2D10: ¿Qué opinión os merecen las empresas nuevas que empiezan publicando?

F.M.: Muy bien, desde el punto de vista de que la afición progrese en este país. Es todo un síntoma de futuro de las posibilidades. Igual que nos parece muy bien que cada vez sean más jóvenes los que juegan. El contenido de los juegos es distinto. Yo creo que es muy desigual aún. Pero yo animaría a otros a intentarlo. En este país hay mucha creatividad y es una pena que las razones de la rentabilidad de una empresa coarten esa creatividad. Hay juegos fantásticos que nunca verán la luz porque se quedan en cualquier mesa de cualquier ejecutivo. Es una pena.

2D10: ¿Qué opina de Ludotecnia?

F.M.: Yo creo que han evolucionado bien y parece que se han hecho un hueco en el mercado. Hay un sector de la afición que juega a ese juego. Yo creo que es muy valioso.

2D10: Con el corazón en la mano, ¿cómo encaja Joc la publicación de *AD&D* por parte de Zinco?

F.M.: Antes, me tienes que preguntar por M+D, que son de aquí. La idea de sacar un juego sobre el Oeste me pareció fantástica. Como profesional en marketing a veces ideas fantásticas te gustan, y sobre todo que te bombardeen los esquemas. A mí la idea me pareció muy original y muy bien, y ojalá vaya bien.

Sobre *AD&D*, yo diría que Joc Internacional no podía consolidarse como marca hasta que no existiera *AD&D*. Es decir, nosotros siempre hemos estado esperando que alguien publicara *AD&D*.

2D10: ¿Esta situación de competencia ha mermado a Joc?

F.M.: Nuestra idea es que el aumento de la afición ha absorbido este problema. Nosotros no lo hemos notado. Cuando salió *Dungeons*, había un juego que podía quedar mortalmente herido, y no ha sido así. Seguimos vendiendo lo mismo, y con el



Francesc Matas con el nº1 de *Dosdediez*

mismo porcentaje de incremento, y contando además con que hay un descenso del poder adquisitivo de cada jugador. Yo creo que la situación es optimista en ese caso.

2D10: ¿Cuál es el proceso de publicación de un juego extranjero?

F.M.: Se hace un contrato, se negocia. Se escoge un traductor, o un director de la colección, depende de la envergadura de la colección. Se selecciona un programa; normalmente, procuramos contrastar este programa con el que da la licencia, porque normalmente ellos conocen muy bien el juego y cómo ha funcionado. Vemos cómo ha funcionado ese juego en Inglaterra y en Francia. Y entonces, tiramos adelante.

2D10: ¿Se han planteado vender al exterior alguno de sus juegos de producción propia?

F.M.: *Aquelarre*. Estamos en negociaciones y se hará una versión adaptada y nuestra programación tendrá en cuenta este hecho para futuras aventuras. Abarcaremos más todo el aspecto mediterráneo. De todas maneras, hay que verlo publicado, porque mucha gente coge juegos y después no los publica.

2D10: ¿Qué decidió a Joc Internacional a publicar *Líder*?

F.M.: Eso fue una parte de la promoción, por lo mismo que empezamos a promocionar clubes, jornadas. Se vio que se necesitaba una revista para apoyar a los juegos. Hasta ahora, nosotros identificamos el progreso del juego de rol en general con el interés de Joc Internacional. Para nosotros es mejor que progrese cualquier juego a que no progrese.

2D10: ¿Cómo se realizan los rankings que publica *Líder*?

F.M.: Yo creo que el ranking de *Líder* no es fiable en estos momentos. El ranking, en estos momentos, es una ponderación de preferencias de gente que compra en Central de Jocs. Pero para mí no son fiables. Nosotros intentamos hacer un ranking de más tiendas y que tenga en cuenta las ventas. La red de distribución de Joc Internacional es mucho más amplia y la que recoge una tienda especializada es una parte. Pensad que la librería es de un 25 a un 35% de nuestra facturación, y las tiendas especializadas otro tanto.

2D10: ¿Qué entendéis por tienda especializada?

F.M.: Aquella que considera el juego de rol y de estrategia como una parte fundamental de su servicio y además de su negocio. Puede ser desde el 30 hasta el 80 por ciento. Si hay una tienda de maquetas en la que el 30 por ciento de lo que vende son juegos de rol, es especializada. También es especializada la tienda que tiene delante gente que entiende de juegos y asesora al público que va allí huérfano y eso forma parte íntima de su negocio.

"Yo creo que el ranking de Líder no es fiable en estos momentos"

2D10: Desde el punto de vista del tendero, da la impresión de que Joc considera tiendas de segunda línea a las tiendas no especializadas.

F.M.: Nosotros distinguimos el sector de las tiendas que sólo son de juegos. Que un sector de librerías de comics aquí en España se haya lanzado al rol como una manera de ampliar

su negocio, pues para nosotros, encantados de la vida. Nosotros vendemos a través de nuestro cliente, que es la tienda. Ahora, de cara a guiar la imagen de marca, nos guiamos en lo que es tienda de juegos. Es la que no puede prescindir de este negocio. Es más, nosotros vemos el desarrollo de imagen de Joc Internacional y de nuestro negocio no sólo en hacer más juegos de rol, sino también mantener el juego de importación e ir desarrollando la marca al juego temático y de estrategia. El desarrollo de Joc Internacional no se basa sólo en la gestión de lo que ya tiene, sino ir avanzando por aquí.

Proyectos de Futuro

2D10: ¿Qué nuevas líneas hay en cartel?

F.M.: De rol, no tenemos nuevas líneas. Pensamos progresar en el juego temático de estrategia. *Civilización* y *Diplomacia* algún día saldrán. Yo cada medio año pienso que saldrá al medio año siguiente.

2D10: ...¿Y *GURPS* y *Elric*? Que son juegos de los que se habla.

F.M.: Más o menos entre finales del 94 y el 95 empezaremos a sacar las segundas ediciones de todos estos juegos que nos funcionan muy bien. Y *GURPS* como muy tarde en la primavera de este año; cuando esté la traducción corregida, pondremos un plazo lo más inmediato posible. Nuestra idea es poder sacarlo con varios módulos. Como serían *Conan*, *Cyberpunk*, *Manual de Hechizos* y *Vampiro*.

2D10: Cuando hablamos de segundas ediciones, ¿a qué juegos nos referimos?

F.M.: A la 5ª edición de *Chtulhu*, estamos viendo cómo publicarla. El *Pendragón* español ya incorpora muchos elementos de la 2ª edición americana, pero vamos a hacer un suplemento con la magia; estamos estudiando cómo podemos sacarlo con una pantalla. *RuneQuest*, que nosotros tenemos la 3ª edición de *RuneQuest* y ahora dicen que saldrá la 4ª. También sale la 2ª edición de *MERP*, tenemos

que ver cómo está presentado eso, pero irá muy bien porque enlaza el básico con el general, es una operación comercial redonda y hay que estudiarla bien. Pero yo sitúo en el 95 cuando saldrá este material.

2D10: ¿Alguna otra idea al margen de esto?

F.M.: Ahí ya es que no os puedo decir nada. El desarrollo yo lo veo en este otro tipo de juegos y si sale un juego que consideremos realmente interesante también lo sacaríamos. Tenemos ideas de algún otro juego nacional, pero no acabamos de encontrar a la gente adecuada para hacerlo. 



Francesc Matas, director de Joc Internacional

MÍDGARD ES UNO DE LOS
NUEVE MUNDOS DE LA
MITOLOGÍA NÓRDICA

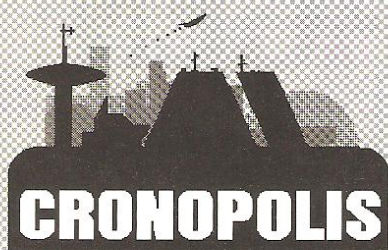
MÍDGARD ES EL CENTRO,
LA TIERRA, EL AGUA, EL HIELO,
EL ACERO, EL FUEGO.

MÍDGARD ES EL LUGAR EN EL
QUE SE ALCANZA LA GLORIA DEL
VALHALLA

EDICIONES CRONOPOLIS
PRESENTA:

MÍDGARD

AVENTURAS PARA **UNIVERSO**
EN LA ERA DE LOS VIKINGOS



LA ALTERNATIVA

Cyberpunk

El juego de moda en U.S.A.

Vampiro

Excálibur '93 al mejor juego del año

Far West

Excálibur '93 al mejor juego nacional

Universo

Excálibur '93 al mejor juego de las Jornadas

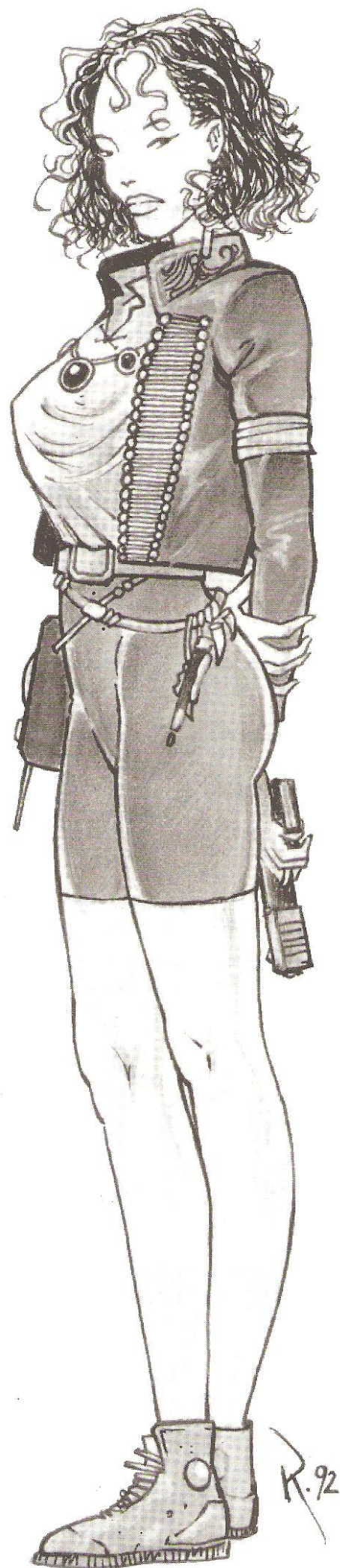
Analaya

"No dejará indiferente a quien lo juegue" (Dosdediez 1)

Sólo a través de

DISTRI **M** AGEN

Pozas 2. 28004 Madrid. Spain. Tel: (91) 521 67 89. Tel /Fax: (91) 522 62 99



Módulo

por **Ignacio Tormo**
Ilustraciones de **Javier Briz**



LA ÚLTIMA VOLUNTAD

Aventura para un grupo de dos a cuatro investigadores experimentados, que intentarán encontrar el *Necronomicón* antes que unos adoradores de los primigenios, después de la lectura de un extraño testamento, en una mas que extraña mansión.

La llamada de Cthulhu

Punto de partida

Los investigadores reciben en la paz de sus domicilios una carta (reproducida en la próxima página). En ella se les cita en un viejo caserón ubicado en algún lugar del estado de Oregón, donde se leerá el testamento del finado Sr. Follenger (nombre que el *Guardián de los Arcanos* pronunciará lo mas parecido a "Fall Angel").

Buscando información

Varios datos pueden despertar la curiosidad de los investigadores:

- No existe en el lugar descrito en el mapa ninguna Follenger Manor; la énica casa de características similares en la zona es Earl's Manor, un sitio de infame reputación (corren de él rumores de brujería, sacrificios humanos, etc...).

- En el registro del pueblo. Los investigadores pueden acceder al mismo, ya sea mediante sus *sólidos* argumentos o mediante su donativo al Fondo de Jubilación de los Registradores de la Propiedad. Allí no se encuentra la partida de nacimiento de Mr Follenger, si bien sí hay constancia de la muerte de este.

- Si buscan algo sobre Mr. Bradbury, se podrá constatar que es realmente quien dice ser: el notario de Salem.

- En una biblioteca importante o especializada en lo oculto pueden buscarse con una tirada de Buscar Libros difícil (30%), los investigadores encontrarán el libro *Lugares misteriosos de la Costa del Pacífico*. En él se cuenta que allí vivió un tal James Mallory, procesado y quemado en la hoguera tras la misteriosa desaparición de varios niños en el vecindario. También se refiere que aquel mismo terreno era un lugar tabé para los indios que vivían allí antes de que esta área fuera colonizada.

La historia de Earl's Manor

Earl's Manor fue hecha construir por Sir James Mallory, adorador de Shub-Niggurath, que fue expulsado de Inglaterra ante las acusaciones de brujería formuladas contra él. Debió haber sido quemado en la hoguera, pero la Casa Real, debido al parecer a su oscuro parentesco con la aristocracia, le dió la oportunidad de empezar una nueva vida lo mas lejos posible. Así fue desterrado al nuevo mundo. Earl, apodo que desde entonces adoptó por su pretendida sangre azul, encontró el lugar perfecto para edificar su nuevo templo a Shub-Niggurath, un lugar donde ni



Salem, 6 de Marzo de 1921

Estimados Pres:

Me veo en el penoso deber de informarles del fallecimiento de Mr. Follenger. Habiendo requerido el difunto en su Última voluntad la presencia de ustedes en el momento de la lectura de su testamento, ruego su asistencia a la misma, que tendrá lugar en Follenger Manor el próximo 30 de Marzo del presente año. Adjunto les envío los billetes de ferrocarril hasta la estación de Salem, donde un coche les esperará para conducirlos a la casa.

Se despide atentamente:

Joseph Bradbury

Mr. Joseph Bradbury, albacea del finado Sr. Follenger

siquiera los indios se atrevían a entrar: un antiguo asentamiento de Mi-Go. Desde entonces la casa siempre ha estado al servicio de los adoradores de Shub-Niggurath. El último de ellos fue Mark Resha.

Llegada a Earl's Manor

Los investigadores se deberían quedar impresionados por el tétrico aspecto que presenta el lugar: tableros desvencijados, el jardín invadido por las malas hierbas y una impresión general de desolación y descuido.

Tras llamar a la puerta llegará el mayordomo, que les conducirá al salón. Ante cualquier pregunta, dirá que sólo ha sido contratado, al igual que el resto del servicio, hasta el día siguiente.

La sala está decorada con viejos trofeos de caza, rifles, cuchillos, etc., todo ello en un lamentable estado de conservación, como el resto de la casa.

Los invitados

En el salón se encuentran una serie de curiosos individuos que se recuestan en los sillones mientras consumen botella tras botella de oporto. A los personajes jugadores se les invitará a sentarse y disfrutar del vino.

Los personajes que ya habían llegado son los siguientes:

Ohio Jones, un tipo curtido y de trato amable (sobre todo si no se bosteza cuando cuenta sus "apasionantes" batallitas). Lleva una maleta a la que no quita el ojo de encima.

Clyde Simpson, profesor de parapsicología de la Universidad Miskatonic con pinta de ratón de biblioteca.

Aleister Cromwell, famoso ocultista inglés que se ha tomado unas vacaciones lejos de su país para asistir a la lectura del testamento de Mr. Follenger.

Steven Rassel, un tipo de aspecto descuidado y vulgar, que parece disgustado y no hará ningún caso de ninguno de los demás (incluidos los personajes).

Tras un rato, llegará **Mr. Bradbury**, un hombre bajo, enjuto y de pelo canoso, ya en sus cincuenta, que lleva un portafolios en la mano.

El testamento

Mr. Bradbury llamará la atención de los asistentes, y lentamente sacará del portafolios un sobre lacrado. Tras leer para sí el contenido del sobre, mirará un rincón achaflanado donde se encuentra una cabeza de alce y, tirando de un cuerno de éste, descenderá un panel que deja ver un extraño altar. Con la misma cara de turbación, dirige la mano a un extraño amuleto. En ese mismo momento se oirá un sonoro "¡¡¡NO!!!", pero ya es demasia-

Joseph Bradbury

Notario de Salem. Exquisito garante de las reglas de etiqueta, se comportará en todo momento como el perfecto anfitrión.

Objetivos: Realizar su trabajo.

Caract.	Habilidades
FUE 10	Oratoria 55%
PV 11	Crédito 50%
TAM 11	Habla fluida 40%
COR 70	Derecho 90%
DES 12	Hablar inglés 95%
CON 11	Etiqueta 55%
INT 14	
EDU 19	
POD 13	
APA 12	

Ohio Jones

Intrépido investigador y eliminador de sectarios. En su maleta lleva una Thompson.

Objetivos: Salvar al mundo y disparar su Thompson.

Caract.	Habilidades
FUE 14	Mitos de Cthulhu 10%
PV 13	Ametralladora 45%
TAM 13	Discreción 50%
COR 60	Deslizarse silen. 50%
DES 15	Buscar Libros 45%
CON 12	Oculto 50%
INT 15	Conducir auto 50%
EDU 12	Leer-esc. Latín 45%
POD 15	Descubrir 60%
APA 14	

Clyde Simpson

Profesor de parapsicología de la universidad de Miskatonic.

Objetivos: Estudiar cualquier libro sobre los Mitos sea como y donde sea.

Caract.	Habilidades
FUE 9	Mitos de Cthulhu 12%
PV 10	
TAM 11	Ocultismo 85%
COR 45	
DES 10	Descubrir 40%
CON 11	
INT 14	
EDU 20	
POD 13	
APA 11	



do tarde. Con una oleada de luz verde, el cuerpo del notario empezará a sufrir cambios. Parece como si la carne detrás de la piel desapareciera, mostrando claramente venas, huesos, músculos y tendones, terminando el proceso en pocos segundos con la vida de Mr Bradbury. Su único resto es un montón informe de huesos y piel.

Presenciar este gratificante espectáculo tiene como recompensa una tirada de COR: 1 Pto. si se pasa, o 1D4 en caso contrario.

Antes de que los investigadores recuperen el aliento los acontecimientos se precipitan. Por las ventanas entra un mortecino resplandor verde, al tiempo que una voz empieza a decir:

“Mis queridos invitados: os preguntaré el objeto de esta peculiar reunión, pues aquí está: como no os sorprenderá saber, mi nombre no era Follenger. Soy *Mark Resha*, y algunos sabréis que me dedicaba a coleccionar libros un tanto peculiares. Por eso os he reunido, para que el mas digno de vosotros encuentre la joya de mi colección, el libro más buscado por los conocedores de los mitos: aquél escrito por el viejo Al-Hazred, el *Necronomicón*.

Pero claro, revolver sin más entre mis cosas no era digno del premio. Todas las molestias que nos habéis causado os hacían merecedores de un juego más exigente. Así que elegí un marco especial para el juego, y por supuesto mas invitados que, eh...” (pausa escénica) “aun no conocéis, pero a quienes estoy seguro de que pronto conoceréis. Sí, seguro que los conoceréis.”

“Las reglas del juego son fáciles: estáis por llamarlo de algún modo en un plano paralelo, de los infinitos que existen tocando el vuestro, gracias al amuleto y a la colaboración del notario, Oh sí, pobre Mr Bradbury: ha trasladado la casa a este plano, y sólo por un breve lapso de tiempo, 6 horas, habrá una única salida en el jardín. Pero, por supuesto, la puerta está bien guardada. Hasta tal punto que el único medio de vencer al guardián es con la ayuda del libro.”

“Con estas palabras me despido para siempre de los vivos. Buena suerte, y cuidado con los invitados.”

Notas

• Si alguno de los jugadores quiere saber quien gritó (fue Alistair Cromwell), deberá

pasar la tirada correspondiente (Descubrir o Escuchar, según la situación). Si se interroga a Cromwell sobre el tema, responderá algo del estilo de “me producía malas vibraciones”.

• Con una tirada de Ocultismo fácil (+10%), los investigadores reconocerán el nombre de Mark Resha: se trata de un famoso ocultista, ex-profesor de universidad de Miskatonic. Se le suponía muerto tiempo ha, tras haber intentado realizar un curioso experimento que versaba sobre “llamar a los del otro lado” o algo así.

• Si a alguna mente calenturienta le da por examinar el altar, y logra una tirada de Mitos, se dará cuenta de que el altar está dedicado a Shub-Niggurath.

• Ante cualquier maniobra extraña que intenten los personajes con el amuleto, hay que decir que éste ya no tiene ningún poder (con freír a una persona ya es bastante por un día).

• Mirando por la ventana, todo estará envuelto en ese extraño resplandor verde que parece provenir del firmamento. Con la preceptiva tirada de Descubrir se podrán ver



dos cosas: en primer lugar, un cubo de luz brillante en el camino de entrada al jardín (es la puerta dimensional), así como una gran masa con un tosco parecido humano en el que resaltan sus dos grandes ojos como carbones encendidos, que no es otro sino el guardián del portal. (Ver ficha adjunta)

La búsqueda en la casa

De nuevo ha llegado la penosa obligación de volver a tirar COR: 1D3 si se falla, nada si se acierta. Por supuesto, no todos los días te dice un muerto que has cambiado de dimensión.

Tras la confusión inicial, se supone que los investigadores deberían reaccionar; al fin y al cabo, sólo disponen de 6 horas. Si no es así, Alesteir Cromwell tomara las riendas de la situación, distribuyendo la tarea de la búsqueda en parejas, lo cual, como mas adelante se verá, es muy beneficioso para sus intereses. Si los demás personajes recelan de su actitud, tratara de convencer a los investigadores diciendo que de momento lo único importante es el salir todos vivos de allí. En caso de que Alesteir se haga con el control de la situación, el *Guardián de los Arcanos* procurará emparejar a cada PJ con un PNJ para conseguir una sensación de psicosis generalizada. Russel apoyará esta moción por razones obvias, y empezará a actuar cuanto antes, simulando haber sido atacado cuando se

vaya descubriendo su "trabajo". Si no es posible, Alesteir intentará emparejarse con Ohio.

Earl's Manor tiene 2 plantas, más un sótano y el ático.

Planta baja

Es la única que no está invadida por el polvo, ya que los criados la han limpiado recientemente.

El recibidor

Decorado con muy mal gusto, con una lámpara construida a partir de una vieja rueda de carromato colgando del alto techo. A él accede la puerta principal. Una escalera de piedra, de apariencia maciza, comunica con la planta superior. Una trampilla bloqueada junto a la misma es uno de los dos accesos al sótano; si se desea abrir, sería una tirada de FUE de los PJs contra FUE 30, pudiendo tirar a la vez hasta 2 PJs (la otra entrada al sótano es la puerta de la leñera, pero para alcanzarla habría que salir al jardín, poniéndose al alcance del guardián). A la derecha está el salón y a la izquierda, la cocina.

El salón

Es donde estuvieron reunidos al principio los invitados. Contiene una ingente colección de armas clásicas, aunque la mayoría no está en condiciones de disparar. Para encontrar alguna en buen estado se deberá hacer una tirada de Rifle. Un éxito normal en esta habilidad proporciona al investigador que la realice un rifle que tendrá triplicada su posibilidad de fallo crítico (sólo duplicada si el éxito es especial). Por supuesto, no hay cartuchos. Una de las cabezas de alce sirve de mirilla desde el pasadizo bajo las escaleras.

La cocina

Pobremente equipada, pero al fin y al cabo tiene lo básico. Aquí está la entrada de servicio, que da a la parte trasera de la casa, y la puerta al dormitorio y cuarto de baño de los criados. También hay un pequeño montacargas en el que cabe apretadamente una persona normal; comunica la cocina con el dormitorio principal, y también con una pequeña estancia subterránea que sirve de morada a 2 *Gules* (ver fichas adjuntas). Tienen órdenes de matar todo lo vivo que encuentren en la casa, aprovechando los pasadizos secretos para emboscarse. Para el *Guardián de los Arcanos*, esto supone que cualquier personaje aislado puede ser atacado por sorpresa por una de estas criaturas (siempre y cuando el recorrido de los demás personajes dé pie a que pueda haber un *Gul* escondido). De hecho, ya habrán acabado

Steven Russel

Loco y adorador de los primigenios. Se encuentra molesto porque ha dejado a medio terminar las labores que son propias de todo sectario responsable.

Objetivos: Hacer que los primigenios vuelvan a gobernar la tierra, llevarse cualquier objeto importante para el culto y asesinar al mayor número posible de investigadores con el cuchillo que tiene escondido entre las ropas.

Caract.	Habilidades	
FUE 15	Ocultismo	50%
PV 14	Mitos de Cthulhu	20%
TAM 14	Cuchillo	65%
COR 0	Descubrir	45%
DES 10		
CON 14		
INT 10		
EDU 13		
POD 14		
APA 9		

Alesteir Cromwell

Famoso ocultista inglés. Ha empezado los últimos años de su carrera en el estudio de fragmentos del *Necronomicón*, un libro por el que siente una codicia inmensa.

Objetivos: Hallar nuevas pistas para encontrar una copia entera del libro a cualquier precio.

Conjuro: Control Humano

Caract.	Habilidades	
FUE 9	Ocultismo	75%
PV 13	Mitos de Cthulhu	25%
TAM 14	Descubrir	60%
COR 0	Buscar Libros	60%
DES 14	Leer Latín	60%
CON 11	Leer Griego	50%
INT 18		
EDU 16		
POD 17		
APA 14		

El Guardián

No necesita habilidades ni características. Es una masa de 4 metros de altura de músculo. **Efecto:** reduce a pulpa a un PJ por asalto.

Objetivos: defender el portal dimensional y acabar con cualquier individuo que se mueva por el jardín.



Gul nº 1

Caract.	Habilidades	
FUE 17	Discreción	80%
CON 13	Ocultarse	60%
TAM 14	Escuchar	70%
INT 12	Descubrir	50%
POD 14	Tregar	85%
DES 13	Saltar	75%
PV 14		

Arma	Ataque	Daño
Zarpa	30%	1D6 + 1D4
Mordisco	30%	1D6 + 1D4 + presa

Gul nº 2

Caract.	Habilidades	
FUE 16	Discreción	80%
CON 12	Ocultarse	60%
TAM 14	Escuchar	70%
INT 13	Descubrir	50%
POD 13	Tregar	85%
DES 12	Saltar	75%
PV 13		

Arma	Ataque	Daño
Zarpa	30%	1D6 + 1D4
Mordisco	30%	1D6 + 1D4 + presa

Horrendo Cazador**Características**

FUE 32	CON 11
TAM 41	INT 16
POD 23	DES 14
PV 26	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	65%	1D6 + 3D6
Coletazo	90%	Atenazar

Los Byakhee

(hay 30 iguales)

Características

FUE 18	CON 11
TAM 17	INT 11
POD 12	DES 14
PV 14	

Arma	Ataque	Daño
Garra	35%	1D6 + 1D6
Mordisco	35%	1D6 + 1D6 + succión

con la vida del mayordomo durante la reunión y trasladado su cadáver a la leñera, tras lo cual habrán bloqueado el acceso al sótano.

Dormitorio y cuarto de baño de servicio: Se encuentra en estado de desuso. No hay nada especial en estas habitaciones.

Primera planta

Es donde Resha realizaba la mayor parte de su actividad mundana. Todas las habitaciones de esta planta, a excepción del baño, el dormitorio principal y la pequeña biblioteca, están completamente descuidadas. Se accede a ellas a través de los pasillos a izquierda y derecha del rellano con barandilla que domina el recibidor.

El dormitorio principal

A la derecha (norte), era el habitado por Resha. Contiene una enorme cama con dosel, una mesilla, un escritorio y un par de armarios. Si se busca en la habitación, se podrán encontrar dos cosas: la llave de la bodega (en una mesita de noche) y los efectos personales de Mr Resha, entre los que destaca una daga de muy bella factura. Esta arma tiene la facultad de dañar a los espíritus y a los seres inmunes a las armas no mágicas. El montacargas de la cocina comunica con esta habitación.

La biblioteca

Repleta de libros que versan fundamentalmente en las ciencias ocultas. Está en el pasillo de la izquierda (sur). Se encuentran algunos ejemplares muy raros. Una tirada exitosa de *Buscar Libros* sirve para distinguir los libros mas valiosos (la mayoría son manuscritos; en total, +1D6 de *Ocultismo* y +1D6 de *Mitos*, con la correspondiente pérdida de COR en este último caso). Además, así se encuentra el resorte que permite la entrada al pasadizo secreto bajo la escalera que va a la planta baja, ya que, al tirar de un libro cuyo lomo reza como el *Necronomicón*, se correrá un panel.

El cuarto de baño: funcional.

Dormitorios secundarios: decorados sobriamente. No tienen nada especial.

Al final del pasillo de la izquierda (sur), hay una trampilla con una escalera de mano en el techo, que da al ático.

Ático

Aquí se han puesto a secar una gran cantidad de mazorcas de maíz. Hay una

brecha en la pared, al norte. Cerca de ésta huele como a animales muertos, y hay restos de pequeños mamíferos esparcidos por el suelo. Una tirada de *Mitos* permitirá saber a los investigadores que en el ático vive o ha vivido un *Horrendo Cazador* (ver ficha adjunta). Como información para el *Guardián de los Arcanos*, hace tiempo que Resha había convocado a semejante criatura para que vigilara las inmediaciones de la casa en las noches en las que se reunía la secta. Si tiene la oportunidad, Cromwell tratará de encajar un conjuro de *Control Humano* a su acompañante para ganar tiempo y así invocar al *Horrendo cazador* en su provecho (las instrucciones las habrá leído en la biblioteca).

Sótano

Bajando por la escalera, se encontrará un estrecho pasillo con una puerta a cada lado. La del norte (izquierda según se baja) da a la leñera; la del sur da al trastero. A partir de aquí no es de mucha utilidad el resplandor verdoso que permitía ver en la plantas superiores (ya que, obviamente, la luz eléctrica ha dejado de funcionar).

La leñera

Como su nombre indica, contiene leña... y el cadáver eviscerado y mutilado del mayordomo, con la carne desgarrada por



terribles zarpazos y las marcas de unos dientes afilados y puntiagudos (Tirada de COR 1D4/1). Sobre sus restos se encuentra una nota que dice "FRÍO, FRÍO".

El trastero

Repleto de cosas, algunas muy útiles y otras no tanto. Los investigadores pueden hacer tiradas de *Descubrir*, y tirarán 1D10 una vez en la *tabla de hallazgos* (adjunta) por cada éxito (2 en el caso de un éxito especial). Cada intento llevará 10 minutos.

Por supuesto, hay toda clase de herramientas e instrumentos de jardinería, viejos y casi inutilizables (se rompen con un fallo

crítico, y dan más problemas de los que resuelven).

Una puerta en la pared sur (opuesta a por donde se entra) da a la bodega.

La Bodega

Su puerta es nueva y metálica. Sólo puede abrirse con la llave que se encuentra en el dormitorio principal. Se trata de una polvorienta estancia llena de botellas en estanterías mugrientas y tres grandes cubas de vino a la derecha. La mayor parte de las botellas están avinagradas. Con una tirada de *Descubrir*, se encontrarán huellas recientes en el suelo polvoriento que conducen a una cuba de vino. Otra tirada permitirá accionar el resorte

que abre la entrada al pasadizo secreto que accede a los niveles subterráneos.

Los niveles subterráneos

Están compuestos, en primer lugar, por la pequeña y nauseabunda estancia de los *Gules* (cuyo único acceso es el hueco del montacargas), repleta de restos de sus festines y, ocasionalmente, ocupada por alguno de sus inquilinos. El resto son los lugares en los que se reunían los cultistas de Shub-Niggurath para celebrar sus ritos.

Sala de túnicas

Es a la que accede el pasadizo vertical de la bodega y está situada al oeste de la casa. Contiene varias túnicas y perchas para colgar la ropa. También, a la izquierda, hay una pila llena de agua. En la pared hay varios soportes que sujetan antorchas. Aquí era donde se cambiaban los cultistas y hacían sus abluciones.

Sala de sacrificios

Se trata de una habitación circular, toscamente tallada en piedra, de unos 11 metros de diámetro y 4 metros de altura. Las paredes están cubiertas de inscripciones del *Necronomicón*, dibujadas con sangre, escritas en griego y latín. Cualquier alma cándida que se pase 20 minutos leyendo las inscripciones y que logre descifrarlas (tiradas de leer griego, y de leer latín), ganará 1 percentil en *Mitos de Cthulhu*, perdiendo a cambio 1D6 COR.

En el centro, dibujado en el suelo, hay un pentágulo, en cuyo centro aún pueden verse manchas recientes de sangre.

Al norte de la habitación hay una portezuela metálica cerrada con un travesaño. Junto a ésta hay lazadas, látigos y palos, instrumentos típicos para manejar animales peligrosos. Cerca del centro hay una mesa a modo de altar. Sobre ella están los instrumentos litúrgicos propios del culto, compuestos por cuchillos de distintos tamaños excepcionalmente bien afilados, un cáliz y un cuenco que contiene restos sanguinolentos.

Al sur, y separado por una reja metálica, hay un cuarto que tiene grilletes en las paredes (aquí encerraban a las víctimas de los sacrificios). Esta era la habitación donde el culto realizaba sus sacrificios humanos. Con los restos de dichos sacrificios y la poderosa magia contenida en el *Necronomicón*, creaba las abominaciones guardadas tras la portezuela metálica.



Tras la portezuela metálica

Llega el momento de la verdad. Tras esta pesada y resistente puerta metálica se encuentran los engendros creados en la sala de sacrificios. En esta sala también se encuentra el libro de Al-Hazred. Al quitar el travesaño, si se abre la puerta, ésta se quejará con un estridente chirrido, al tiempo que se filtra una tenue luminiscencia verde. En el suelo se puede ver dibujado un extraño signo, una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante dibujado en su interior. Cualquier personaje que logre una tirada de *Mitos* reconocerá el signo como un símbolo arcano.

La habitación que se oculta tras la puerta tiene forma de cúpula, de unos 7 metros de diámetro. En la parte superior de la misma hay una abertura cubierta por una reja por la que habitación recibe parte de la extraña luminiscencia reinante en el exterior. Con ella apenas pueden distinguirse las varias extrañas siluetas que se mueven muy lentamente junto a las paredes. La pálida luz deja entrever otro símbolo arcano, situado bajo la reja, en cuyo interior, sobre algo parecido a un atril, hay un curioso libro con unas no menos curiosas tapas.

El libro raro es efectivamente, por supuesto, una copia del *Necronomicón*. Y como es de suponer, no está solo. En esta habitación los adoradores de Shub-Niggurath guardan las criaturas que "creaban" en la sala de sacrificios. Aproximadamente 30 de estas criaturas están almacenadas en esta sala (ver ficha adjunta).

Si un investigador entra en la habitación (como sin duda alguna harán tarde o temprano), las criaturas no atacarán inmediatamente. Estas abominaciones han aprendido a temer y odiar al hombre a lo largo de años de constante suplicio, y por tanto actuarán con cautela.

Los monstruos, según vean mas de cerca a los investigadores (por ejemplo, cuando se

acerquen al libro), sentirán el miedo de los personajes y, antes de que puedan volver a entrar a la sala de sacrificios, atacarán. La primera vez que se vea a las horribles criaturas se tirará COR (1D10/1D4). Si el *Guardián de los Arcanos* lo considera oportuno, puede pedir tiradas de POD x5 a los PJs que fallen las tiradas de COR. Si los jugadores fallan esta segunda tirada, se les podría caer algo de las manos, como por ejemplo ese rifle tan necesario cuando una horda de horribles seres se acercan con el nada saludable propósito de saborear tus intestinos.

Al fin el Necronomicón

Suponiendo que los investigadores sobrevivan al ataque de los seres y cierren la portezuela, ésta no resistirá mucho tiempo (10 minutos). A los jugadores se les deberá comunicar esto con alguna pista, como las claras marcas que dejan en la portezuela los puñetazos de las bestias. Por muchos obstáculos que se pongan a las rabiosas criaturas, éstas llegarán al recibidor antes de 30 minutos.

Cuando los investigadores se tomen un respiro, Alesteir pedirá el *Necronomicón* diciendo que es el único capaz de dominar a la bestia (lo cual es probablemente cierto, a no ser que algún otro personaje hojee el libro y obtenga un éxito especial en su tirada de *Mitos de Cthulhu*). Tan pronto le den el libro (si es que se lo dan), buscará ansiosamente en él. Al pasar un rato se dibujará en su rostro una mueca de triunfo, al tiempo que sale por la puerta principal canturreando versos en un idioma hace siglos olvidado. Parece que el proceso no es fácil, ya que su cara palidece y se tensan las venas de su frente. Cuando parece que los cánticos arrecian, Cromwell dirá con dificultad a los PJs que huyan, ya que no podrá seguir sometiendo al guardián por mucho tiempo.

Si los jugadores escapan por el portal, alguno de ellos debería ver de refilón en la cara de Alesteir Cromwell una sonrisa burlona. Preguntar si alguno mira.

En el jardín de Earl's Manor

Los investigadores aparecerán en el jardín de la casa, de la cual no quedan ni los cimientos. Ha desaparecido por completo. El coche en el que les llevaron a la mansión se ha esfumado (al parecer, al chofer le debió de dar mala espina la exhibición de la casa desvaneciéndose en la nada y prefirió buscar aires mas sanos). En todo caso, y a pesar del aspecto tétrico de los bosques circundantes, no dudamos de que los investigadores sabrán como volver a casa solitos.

Recompensa

El saberse a salvo en el plano de donde los investigadores nunca deberían haber salido proporciona 2D6 de cordura. Si además los investigadores lograron recuperar el *Necronomicón*, asegurándose de que no vuelva a usarse para diabólicos propósitos, se asegura la ganancia adicional de 1D6 extra de COR. En caso contrario...

Epílogo

Al cabo de mas o menos un año, en los círculos de ocultismo se volverá a hablar de Alesteir Cromwell y de un misterioso libro que ahora posee. Al fin y al cabo, Alesteir logró salir con vida de allí. Tal vez formase parte de la sutil venganza de Mark Resha: si los investigadores no sucumben horriblemente, siempre podría haberse sembrado la semilla de un mal mayor. Quién sabe; que Cromwell tenga en su poder el *Necronomicón* no es seguro para el mundo, y eso explicaría el que Resha dejase alguna débil posibilidad de supervivencia. Pero eso ya es otra historia.

Notas

Esta aventura puede convertirse con demasiada facilidad en una máquina de picar carne. Se aconseja al *Guardián de los Arcanos* no ser demasiado estricto con su potencial destructivo para los PJs. Además sugerimos:

- Impón un horario agobiante, para que los jugadores sean siempre conscientes de su falta de tiempo. Recuérdales constantemente el reloj (incluso sería interesante jugar en tiempo real).

- Maneja con dramatismo las posibilidades que dan los personajes tan poco *solidarios* que se presentan. Ellos y los *Gules* sembrarán el terror y la sospecha entre los invitados, de modo que seguramente se verán forzados a reunirse tras haber creado un clima tenso de relaciones.

- Los PNJs pueden ser perfectamente víctimas de otros PNJs, con los PJs como testigos, lo cual atraerá las sospechas hasta éstos mismos, o les sugerirá confiar en *víctimas* de poca confianza.

- Procura que Cromwell sea discreto en caso de que llegue a invocar al *Horrendo Cazador*. Éste es sólo un arma para él (aunque pueda llegar a resultar peligroso), pero seguirá necesitando a los PJs, al menos hasta que consiga el libro. 

TABLA DE HALLAZGOS

1d6

- | | |
|-----|----------------------|
| 1 | Rifle* |
| 2 | Cartuchos (1D3) |
| 3 | Linterna (sin pilas) |
| 4-5 | Pila para linterna |
| 6 | Cuchillo |
| 7 | Encendedor |
| 8-9 | Libro (inservible) |
| 10 | Pistola (sin balas) |

*sólo hay un rifle. Sustituir otros resultados por Cartuchos.



AQUELARRE

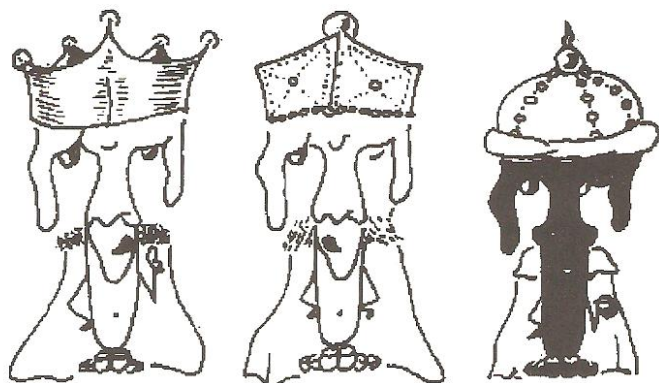
- Comic nacional y de importacion
- Ilustracion
- Juegos de Rol y de tablero
- Pinturas
- Figuras de plomo etc...

c/ Velarde nº 42 ELCHE (ALICANTE)
 tfno: 96/ 542 59 42



Medellín, 5 • 28010 Madrid • Tel. (91) 594 01 14

Figuras de plomo de todos los tamaños para Wargames y coleccionistas.



Diseñamos maquetas y ejércitos por encargo.

Maquetas, casas y accesorios de 15 y 25 mm.



Módulo

por Javier Madrid Cenzano
Ilustraciones de José Prieto



LA BUSCA DEL ARLAEDRIN

Aventura para 3 a 7 personajes. Los jugadores deben encontrar y robar la joya, evitando que caiga en manos malignas. Para ello deberán atravesar los más singulares paisajes.

AD&D

Introducción

La Búsqueda del Arlaedrin es una aventura para AD&D, pensada para personajes entre quinto y sexto nivel. Se recomienda que en el grupo haya al menos un enano y un gran número de PJs relacionados con la Iglesia (paladines, clérigos y guardabosques).

La acción está pensada para desarrollarse en Krynn, los Reinos Olvidados, o, en todo caso, en un universo parecido al de Malloreana.

Comienza la acción

Iniciamos el camino en una gran ciudad bien conocida, Adbar. Se supone que los personajes se encuentran en ella por cualquier circunstancia (a juicio del Master). En todo caso van a ser convocados por el Patriarca de Hawk (Dios de la Libertad, de alineamiento caótico bueno), persona bastante importante, por lo que el Master debe apañárselas para que vayan como sea.

Tras las presentaciones formales, el Patriarca les acompañará hasta su despacho, una habitación acogedora y bien amueblada, donde pasará directamente al grano. Les ofrecerá por sus servicios la nada despreciable cantidad de 5000 mo, más 1D4 de objetos mágicos (el DM tiene que tocar en este punto la fibra sensible de los jugadores, ofreciéndole al ladrón la amada daga +2, al guerrero un mandoble mágico, etc....); por supuesto, si hay algún clérigo de Hawk en el grupo, éste hará el trabajo totalmente gratis, lo mismo es aplicable para los paladines aunque sean de otra religión (de hecho Hawk, por ser una religión de alineamiento caótico, carece de ellos, pero en cambio tiene un gran número de guardabosques).

El objetivo de la misión consiste en recuperar un colgante mágico, el Arlaedrin, perdido largo tiempo atrás. El Patriarca les explicará que la búsqueda del objeto no se realiza por el valor del Arlaedrin en sí, ya que sus poderes mágicos son limitados, sino porque se cree que tal objeto en conjunción con determinadas reliquias malignas puede aumentar considerablemente el poder de éstas.

***Nota:** El Patriarca no comunicará todos sus miedos a los personajes; de hecho, él y algunos de los miembros de las iglesias de bien han tenido unos sueños nada agradables sobre lo que podría llegar a ocurrir si Ekaex llegara a hacerse con el colgante.*

Esta es la información que les facilitará el patriarca para iniciar la misión:

“La joya fue construida por Taenor, primer y único rey de los enanos Thewar, un clérigo-guerrero que contó para la construcción de la joya con la ayuda de un mago Drow, consagrando el colgante a Ekaex (dios de la miseria, oscuridad y podredumbre: tres en uno). Tras esto, el clan de Taenor experimen-



tó un increíble auge que mantuvo durante los doscientos años siguientes, hasta la muerte de Taenor, después de la cual el clan fue degenerando hasta caer en desgracia. Ante esta circunstancia, los herederos de Taenor acudieron en varias ocasiones al amuleto que, sin embargo, se mostró inútil y no dio muestras de retener ninguno de sus antiguos poderes. Por ello, con el tiempo pasó a convertirse en una simple reliquia, que pasó a formar parte del patrimonio familiar del clan Taenor.”

Tras este relato el Patriarca les dirá que carece de más información acerca de lo ocurrido con el colgante (esto tuvo lugar unos 300 años atrás en relación al tiempo actual), si bien cree que los Taenor abandonaron la ciudad-fortaleza de Ultar antes de que ésta cayera en manos de sus primos los enanos oscuros o Duergar. Finalizará recomendándoles que se dirijan a la fortaleza del rey enano Harbromm, en cuyas bibliotecas (es uno de los pocos enanos, por no decir el único, a los que les gusta leer, y que se lava más de una vez al mes) seguramente encontrarán más información.

El viaje hasta la fortaleza de los enanos

La distancia entre Abdar y su destino es de unas 80 millas (120 kilómetros) a través de un terreno muy boscoso y accidentado, por lo que tardarán casi una semana en recorrerlo. El tiempo tampoco es particularmente agradable, ya que se hallan en septiembre, por lo que serán frecuentes los chaparrones. A pesar de lo agreste del terreno y de la escasez de núcleos urbanos el territorio no es especialmente peligroso debido a su proximidad a Abdar. Se adjuntan dos tablas para determinar los posibles encuentros y las condiciones meteorológicas.

La fortaleza del rey Harbromm

La fortaleza se encuentra en el interior del Techo del Mundo: una imponente cordillera que corta el continente de parte a parte. De la ciudad tan sólo son visibles las puertas, de más de seis metros de altura, hechas de madera de roble reforzada con acero (Si alguien detecta magia, también verá que están bien cargadas de magia clerical). Se hallan protegidas por una guardia de doce enanos acorazados, los cuales les darán el alto inmediatamente y se mostrarán bastante hostiles (Sólo son capaces de chapurrear el común, pero se saben todos los tacos, y es muy posible que el jugador que los utilice acabe con sus huesos en la cárcel o sirva de

carroña a los buitres del camino). Si los personajes se muestran amables con ellos y en el grupo hay algún enano o clérigo de la guerra, accederán a llamar a su capitán. De todas maneras, les cobrarán un peaje de 10 a 50 mo según la impresión que causen los personajes. Si no pagan, les apalearán un poco y les *limpiarán*, quitándoles el peso superfluo con el que carguen los personajes.

Al cabo de una media hora, llega el capitán. Se trata de un enano imponente, armado con una poderosa armadura y un hacha de dos manos. El capitán habla un común bastante aceptable y no será difícil convencerle de que les deje pasar (desde hace varios años el rey Harbromm y las autoridades de Adbar mantienen buenas relaciones existiendo intercambios comerciales) siempre y cuando le expliquen sus intenciones y le parezcan sinceros. Su grado de buena fe dependerá directamente tanto de los modales de los PJs tanto como de la presencia de enanos, clérigos de la guerra, halflings o gnomos entre ellos. En cualquier caso, a los magos no les será permitida la estancia en el castillo y sólo obtendrán licencia para permanecer en ella dos días, durmiendo fuera, y siempre acompañados por alguien.

Una vez dentro no será difícil acceder a las principales bibliotecas. De hecho, los pocos bibliotecarios se mostrarán encantados de ayudarles, ya que sus congéneres sienten más aprecio por las tabernas que por la literatura (a los intelectuales se les considera medio maricas).

Si los aventureros son listos y buscan entre los volúmenes que describen objetos mágicos encontrarán la siguiente información:

“Arlaedrin: Joya que le fue mostrada al poderoso rey Hernann por Arric del clan de los Taenor en prueba de lealtad y alianza. Consultar guerras del Dwarfscope Vol II.”

“Volumen II: Guerras del Dwarfscope 1240-1262: (...) Tras renegar de sus hermanos más oscuros, aliados con los @#!?;!#(sarta de tacos intraducible) Duergar, Arric del clan Taenor, comenzó la guerra en Zotar donde fue derrotado a pesar de la valiosa ayuda que le fue prestada por el rey Hernann, abandonando la fortaleza por su puerta occidental. Todo el clan Taenor huyó de los Duergar dirigiéndose al encuentro de nuestras tropas junto a las tierras del primo del rey Hernann, Ulric el humano. Sin embargo nunca llegaron, encontrándose los cadáveres de todo el clan dos semanas más tarde, al parecer masacrados en una emboscada por la #@#!?;(nueva sarta de tacos) tribu de los Seissi. Valle del Río Oscuro. Año 1260.”

Una vez obtenida esta información puede darse por terminada la misión de los PJs en la fortaleza. Si alguno sale de excursión, el DM puede extasiarse describiéndole una típica ciudad enana. En el caso de que acudan al

Tabla climática

1D100	Clima
01-25	Despejado y moderadamente agradable.
26-60	Nublado y bastante fresco.
61-90	Nublado acompañado de lloviznas.
91-100	Muy nublado, frío y acompañado de una tormenta.

Tabla de encuentros

1D100	Encuentro
01-50	Nada destacable.
51-70	Encuentro con algún animal salvaje: jabalí, oso,...
71-81	Por la noche un par de ladronzuelos intentan <i>mangarles</i> algo del equipo y, si es posible, algún caballo.
82-100	Durante la noche son atacados por una manada de 2D12+10 lobos hambrientos, que se retirarán cuando hayan perdido una tercera parte de la manada.

Tabla de encuentros en La Arboleda

1D100	Encuentro
1-20	Un Treant (Hombre-árbol) maligno les sigue durante el día y les busca las cosquillas en un ataque nocturno.
21-40	Les saludan 2D4+1 Wraiths (Furias).
41-60	Ataque de tres Gárgolas. Con una tirada de inteligencia se acuerdan de que de las de la torre faltaban tres.
61-80	Encuentro con un Golem de hierro. Era la mascota del mago, pero un día salió a dar una vuelta y todavía está intentando encontrar la torre.
81-100	Una familia de osos poco amorosos les mira de forma muy fea antes de atacar. Son 1D4+1 osos de las cavernas.





mercado podrán encontrar armas no mágicas de +1 o incluso de +2 un treinta por ciento más baratas de lo habitual.

El viaje hasta el Valle del Río Oscuro

Después de obtener esta información, se supone que los PJs se dirigirán directamente hacia el lugar donde fue masacrado el clan Taenor.

La distancia desde la ciudad enana hasta el Valle es poca (unos 60 Km). El paisaje es el

mismo que el del trayecto anterior aunque más accidentado y boscoso, hasta el punto de que incluso los caballos pueden tener dificultades, y llevar cualquier carro es completamente inviable.

Durante la segunda noche de viaje, es decir, el día antes de llegar a su destino, el grupo va a ser atacado por una cuadrilla bastante peligrosa.

Se trata de una pequeña tropa de asesinos y exploradores Duergr, dirigidos por un clérigo de Ekaex. Vienen siguiéndoles desde que salieron de la fortaleza, donde alguien les

informó de la llegada y las intenciones de los viajeros (consultaron la biblioteca), de las cuales los Duergr sacaron sus propias conclusiones. Su misión es exactamente la misma que la de los PJs, en los cuales ven un obstáculo que hay que eliminar.

Nota: El ataque tendrá lugar dos horas antes del amanecer, cuando las defensas están mas bajas. Actuarán de la siguiente manera:

El clérigo Duergr, Darric, lanzará sobre el (o los) centinelas un conjuro de paralizar persona. Si no funciona, todos cargarán con-

tra el campamento, antes de que los PJs tengan tiempo de ponerse las armaduras. Si, por el contrario, el conjuro actúa, cinco ladrones-guerrero Duergar les apuñalarán, tras liquidar al centinela paralizado, amparados por un conjuro de silencio (Se recomienda que el DM sea un poco generoso en este último caso y que algún Duergar la pifíe antes de que liquiden a todo el grupo. La pifia se deja a juicio del DM —uno se salió del radio del silencio....—). En todo caso Darric no participará en el combate, limitándose a observar a distancia prudencial, por si las cosas se tuercen. Eso sí, si el DM ve que los PJs masacran con demasiada celeridad a los Duergar, no estaría de más que Darric lanzara desde su escondite alguna parálisis, o algún golpe de llama.

La llegada al Valle del Río Oscuro

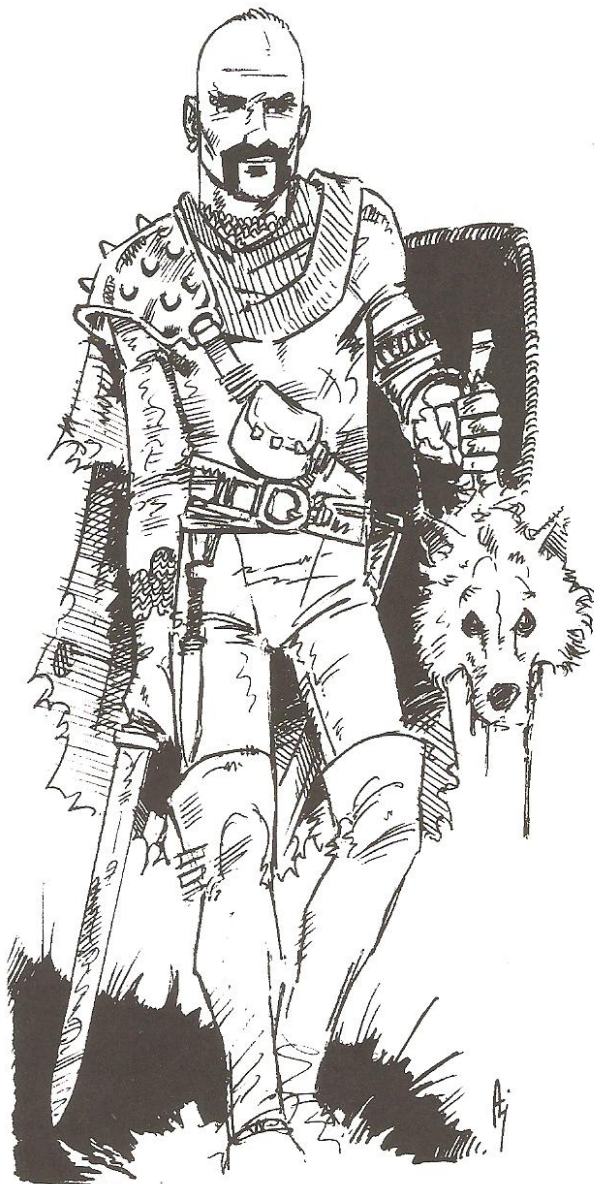
Si los PJs logran salir de la emboscada Duergar llegarán, sin más novedades, hasta el lugar de la batalla. Éste es ya imposible de precisar, pues la maleza lo oculta todo y el combate tuvo lugar hace 200 años. Si registran la zona encontrarán los restos de una antigua aldea. Encontrarán una vieja cabaña descuidada, habitada por un sucio ermitaño llamado Fiter, que vive solo en el poblado desde hace unos doce años. El viejo es bastante huraño y desconfiará de los PJs, pero un poco de labia y algo de vino harán que acabe cantando. La historia del viejo es más o menos la siguiente:

“Hace unos doscientos años la belicosa tribu de los Seissi comandada por el rey Huren (de quien el viejo asegura ser descendiente) tuvo que emigrar desde las orillas del río Ert hasta las faldas de las montañas enanas, donde en aquel momento se libraba una guerra entre clanes enanos. Con el fin de poder establecerse, los Seissi se aliaron con los Thewar y los Duergar, que combatían contra los Hernann y los Taenor. Cuando el último clan huyó de las montañas, los exploradores Seissi los descubrieron, avisaron al rey, y éste exterminó al clan enano (sarta de adjetivos poco agradables, si hay algún enano en el grupo debe hacer una tirada de Sabiduría -4 para no hundirle la cabeza al viejo). Como botín de guerra, el rey Huren tomó una joya enana, un colgante, del que extrajo la piedra para colocarla en su bastón de mando.”

Les indicará el lugar donde se desarrolló la batalla, pudiendo encontrar los restos: huesos, espadas oxidadas, etc....

En este punto los PJs saltarán preguntando al viejo qué fue del bastón. Les responderá que no sabe. La única cosa que conoce es que cuando la tribu marchó a Milter, el nieto de Huren, Astor aún poseía la joya.

Tras estas declaraciones, los aventureros deberían dirigir sus pasos hacia Milter. La distancia hasta esta ciudad es de unos 300 Km. El primer tercio es igual al del viaje hasta la fortaleza de los enanos antes comentado. Tras esto se levanta ante ellos un frondoso y tenebroso bosque. El bosque recibe el nombre de La Arboleda y su reputación no es muy buena. Está completamente deshabitada y, por tanto, carece de sendas que lo atraviesen. Si se entretienen en buscar algún guía entre



Personajes No Jugadores

Darric

Clérigo-Ladrón Nivel: 7/7

Fuer: 17	Vaciar bolsillos: 80%
Des: 16	Abrir cerraduras: 63%
Con: 16	Mov. en silencio: 93%
Int: 15	Ocult. en sombras: 89%
Sab: 16	Detectar ruidos: 60%
Car: 11	Escalar paredes: 60%

Hacha 2m: Gaco:	13 1D10+3
Daga (mágica): Gaco:	13 1D6+3
CA:	0
PG:	42

Conjuros: Todas las esferas excepto: Ley, Vegetal, Animal, Tiempo.

1º	4
2º	3
3º	3
4º	2
5º	1



los habitantes de las aldeas de leñadores cercanas, no obtendrán resultado alguno, al negarse los aldeanos a adentrarse en ella. Lo que sí les dirán es que para atravesarla deben ir hacia el sudeste. También les comunicarán que el agua que brota de los manantiales del bosque es venenosa, produciendo el aletargamiento de los que osan beberla, que así pueden ser devorados sin problemas por las alimañas. Si algún personaje posee la pericia de Historia Antigua o Historia Local apropiada, puede hacer un chequeo con -5 y -1 respectivamente, para recordar que en el bosque estableció su cuartel general un nigromante humano, del que no se tienen noticias desde hace casi cien años.

Nota: el veneno es algo fuerte, por lo que la tirada de salvación es -6. Tarda 1D4 rounds en hacer efecto y puede conservarse unos 3 meses en recipientes apropiados.

De hecho el nigromante murió largo tiempo atrás (literalmente se cayó al suelo de viejo) y su vetusta torre está en ruinas. Pero alguna de sus mascotas pasea aún por La Arboleda.

En toda ella se palpa una aureola de maldad, demasiado imprecisa para determinar su origen; pero lo bastante para ser notada. Durante el trayecto, el DM debe hacer a los PJs pasar un mal rato, recurriendo a los ruidos nocturnos, aullidos raros, pesadillas, etc....

Debido a la inexistencia de sendas y a lo frondoso del bosque, el viaje es bastante lento y penoso, tardando 10 días en recorrer algo así como 150 Km. Para orientarse hay que pasar con éxito una tirada de Inteligencia dividida entre tres para los personajes normales o entre dos para los guardabosques, druidas, o gente con la pericia de Sentido de la Dirección. Las tiradas las debe hacer el DM diariamente, comunicando el resultado a los jugadores, y que ellos decidan quién tiene razón. Si eligen la ruta equivocada, se



añadirá 1D4 días al tiempo requerido para cruzar el bosque. (Ojo con las provisiones. Cazar en la Arboleda es extremadamente difícil, y tampoco funcionan recursos como los conjuros de llamar animales, etc.)

El cuarto día, si se sigue el camino correcto, los PJs llegarán a los restos de la torre del mago. Está completamente derruida y en su interior no encontrarán más que telarañas, polvo y algún resto de presencia del mal. En las criptas de la torre se encuentra la tumba del nigromante. Al acercarse a menos de tres metros de ella, se activa un viejo conjuro: el alma en pena del nigromante se libera, apareciendo en forma de espectro, siendo acompañada por los espíritus de dos de sus acólitos en forma de Wights. Como los muertos vivientes juegan en casa, las tiradas de expulsión se penalizan con un -2.

Si vencen a los habitantes de la cripta, la tumba del nigromante se abrirá (una especie de sarcófago de mármol negro con símbolos del mal y una escultura del mago sobre la losa superior) y mostrará en su interior los restos corrompidos del brujo. Si escarban entre ellos encontrarán una varita mágica, que permite lanzar cuatro proyectiles mágicos al día, un amuleto de Ekaex y un anillo. El anillo contiene un conjuro de repeler, pero el listo que se lo ponga sufrirá 1D4 puntos de daño o el triple si es un paladín o un clérigo de bien.

El paisaje del bosque es muy monótono, sin ningún tipo de edificación (la torre ya no se puede considerar como tal), lo que no significa que el viaje sea aburrido. Tirar en la tabla de encuentros cada tres días.

Poco antes de llegar a la linde del bosque los aventureros tendrán una agradable sorpresa: En un claro del bosque encontrarán los

cadáveres de cinco enanos Duergar, entre los que se encuentra nuestro amigo Darric. Parece que los incautos bebieron agua de un manantial cercano, quedando KO en poco tiempo y sirviendo de tentempié para los osos hace unos tres días. El olor es bastante desagradable, pero si los PJs deciden emprender de todas maneras la noble acción de saquear a los muertos, encontrarán 1000 mo, una daga +2, la daga de Darric, un hacha +1 y dos espadas cortas +1 no mágicas, así como pertrechos varios.

La llegada a Milter

Una vez abandonada La Arboleda, el resto del camino transcurrirá sin más incidentes. Ya en Milter, si consultan en la biblioteca acerca del Arlaedrin o acerca de Astor, se enterarán de que éste condujo los restos de la tribu Sessi hasta Milter, donde fueron aceptados tras un juramento de lealtad. Actualmente los miembros de la tribu se hallan dispersos y entremezclados con el resto de la población, mayoritariamente humana. También descubrirán que el bastón de mando de Astor fue confiado, tras su muerte, al alcalde de la ciudad, Smiorgar. Éste a su vez lo puso en el museo de Milter.

El Museo de Milter es bastante cutre, por lo que robar la joya no debería presentar ningún problema para un ladrón más o menos competente. Pero si son listos recurrirán a la autoridad eclesiástica (que tiene bastante poder en Milter), cuyos jerarcas lo comprarán al museo pagando unas 100 mo, que se descontarán de la paga final de los jugadores.

Personajes No jugadores

Asesinos Duergar

Guerrero-Ladrón Nivel: 5/5

Fuer: 17	Vaciar bolsillos: 50%
Des: 15	Abrir cerraduras: 60%
Con: 17	Moverse en silencio: 70%
Int: 9	Ocult. en sombras: 65%
Sab: 10	Detectar ruidos: 40%
Car: 9	Escalar paredes: 70%

Hacha de guerra: Gaco: 14	1D8+2
Daga: Gaco: 15	1D4+3
CA: 5	
PG: 45	



S' darías tu ciberbrazo derecho por la información

Suscríbete a Dosdediez



BOLETIN DE SUSCRIPCIÓN PARA ESPAÑA

Deseo subscribirme a **Dosdediez** a partir del número _____ por un año (6 números) 2400 pesetas.

NOMBRE _____

DIRECCIÓN _____

POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____

Todos los pagos serán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero será la efectiva la suscripción.

SUSSCRIPTION ORDER FORM / FORMULAIRE D'ABONEMENT

I would like to subscribe to Dosdediez for 1 year (6 issues) 4800 pesetas, under the conditions known to me, starting immediately.

NAME _____

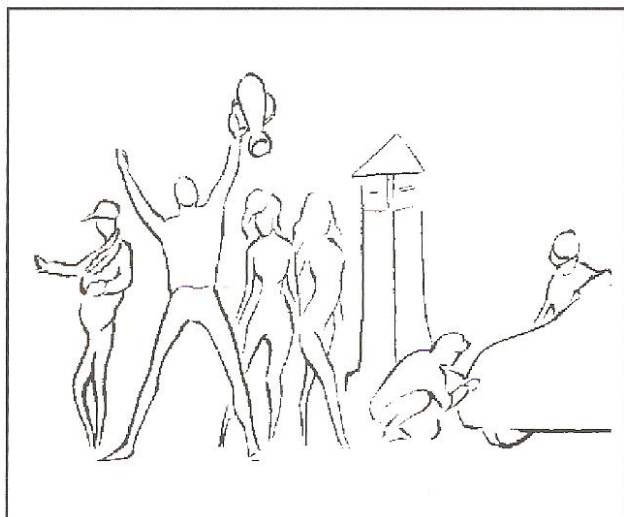
ADRESS _____

CITY _____ STATE _____

The subscription value must be made in Spanish funds by bank draft, Visa or International Money Order, enclosed with this order form.

Módulo

por **Oscar Hurtado Rodríguez**
Ilustraciones de **Fernando Dagnino**



APUNTA, DISPARA Y CONDUCE

Aventura para un grupo de 5 a 7 personajes que deberán impedir la venta de documentos secretos por parte de un agente traidor al servicio secreto finlandés. Todos los hechos se desarrollan durante la celebración del Rally de Montecarlo.

Mutantes en la sombra

“Si seguís jugando a esto, acabaréis mal”
(*Batman, la serie de TV*)

Introducción

Esta introducción no pretende sino ser un pequeño resumen (desde luego muy pequeño) de unas reglas básicas para introducirte a ti, y por lo tanto a los jugadores, en el mundo de los rallys.

El comienzo de un tramo para cada participante está predeterminado para una hora en concreto; si el coche llega tarde, además de contar el cronómetro desde el momento previsto del comienzo, hay una penalización de 2 minutos por cada minuto de retraso. El retraso máximo es de media hora; superarlo implica la descalificación del coche.

El tiempo que hay entre los diferentes tramos cronometrados sirve a los corredores (en este caso a los PJs y su escudería) para arreglar los posibles desperfectos que haya en el coche, si es que tienen las suficientes piezas de recambio en el vehículo de asistencia.

No está permitido reparar averías hasta que finalicen los tramos cronometrados. Cómo vaya el coche entre tramo y tramo es una cuestión del conductor, del mismo modo que el vehículo de asistencia mecánica puede moverse por las carreteras, sin la necesidad de seguir una ruta predefinida.

En los viajes entre tramos, el coche debe (o debería) respetar las señales de tráfico, o atenerse a las posibles consecuencias.

Por las noches los coches permanecen en los parques cerrados (y vigilados), estando permitidas las reparaciones en ese período (si los mecánicos no duermen, realizarán peor las acciones al día siguiente).

En caso de un percance durante un tramo cronometrado, se puede intentar convencer a los espectadores para ayudarte, por ejemplo, a retornar el coche a la carretera, o a que te presten aceite (Carlos Sainz-Luis Moya, Montecarlo 1993); desde luego, ésta es una acción desesperada, pero puede dar resultado.

Los jueces no permiten cambiar el coche una vez que el rally ha comenzado, en el caso de que los PJs necesiten hacerlo, supuesto muy poco probable (eso es lo que ellos creen).

Espero que estas pequeñas reglas te sirvan para entender un poco el mundo del motor, pero quizás sea mejor que empieces ya a pisar a fondo el acelerador.



La trama

Estamos a finales de diciembre. Los PJs estarán aun comentando los acontecimientos de su última misión cuando son requeridos nuevamente para una arriesgada aventura. Les convocan rápidamente al cuartel general de Heracles en Madrid.

Se ha desatado la crisis más importante desde los días de la desertión del agente italiano Pablo Lluirvino. Un agente destacado en la antigua Yugoslavia ha decidido vender el trabajo de información de los últimos meses al servicio secreto finlandés. Ante la gravedad de la situación, Heracles ha tenido el honor de elegir a los PJs para la misión. Los PJs no lo saben pero quizás esta sea su última actuación.

El servicio secreto finlandés ha optado por el próximo rally de Montecarlo como escenario idóneo para llevar a cabo la venta de documentos. Los PJs tendrán que dirigirse al principado para impedir a toda costa que la traición se culmine.

Una vez desbaratados los planes del agente traidor, deberán dirigirse a Ginebra, para informar y verificar la información de la que disponía el agente traidor.

Madrid (tres días antes)

La misión no comienza bien: Heracles ha inscrito una escudería en el rally. Como es lógico, los PJs van a ir camuflados dentro de los servicios técnicos, pero en el último momento todo los planes han cambiado: un inoportuno accidente ha dejado a la escudería sin sus conductores, por lo que los PJs deberán además pilotar los vehículos.

La escudería está formada por (se da entre paréntesis la habilidad principal):

- Piloto (Conducir Automóviles)
- Copiloto (Percepción)
- Conductor del vehículo de asistencia (Conducir Coche/Camión)
- Mecánico (Mecánica)
- Gerente (Convencer)

Si el grupo esta formado por más PJs, no será mala idea tener algún mecánico más (siempre hay alguno que falla la tirada en el

momento mas inoportuno). Si el número de mecánicos llega a ser excesivo (cuatro es un número bastante razonable), existen bastantes cargos que se pueden inventar dentro de una escudería: relaciones publicas, administrador, encargado de las piezas de repuesto, etc.

En el caso opuesto, es decir, que más que un grupo sea un grupúsculo, se puede eliminar el gerente, y en el caso de que tu grupo sea de dos (pareja) el resto de la escudería serán PNJs. Si sólo tienes a un jugador, no sigas leyendo, pues, total, ¡va a morir enseguida!

El material para los PJs está descrito en las tablas del final. Si tus jugadores son de los que quieren lo último en moda electrónica, y tú estás por la labor de dársela, no olvides aumentar en la misma medida el potencial del resto de *competidores*. En la lista de material hay dos tipos de artículos: los que tú ofreces a los PJs, y los que *solamente* les darás si ellos te lo piden. Recordar esto es importante, ya que puede ser gracioso (sobre todo para ti) el que, por ejemplo, no se les ocurra pedirte unos prismáticos para poder vigilar tramos de la carretera. No debes olvidar que los PJs tienen un vehículo de asistencia; por lo tanto, aunque no te lo pidan, tendrán al alcance de la mano lo que normalmente se encuentre en un pequeño taller mecánico.

Montecarlo (un día antes de la carrera)

Nuestros PJs han llegado al parque cerrado donde se guardan los coches antes y durante los tramos especiales. Nada más llegar, deberán inscribirse, y los jueces procederán a la revisión del vehículo. Si los hábiles PJs han intentado alterar las características de su coche, serán sancionados y, si el gerente no lo impide, les descalificarán, y a ver cómo siguen con la misión.

El parque cerrado es un hervidero de rumores, de los que los PJs pueden enterarse (también es cierto que de algunos rumores sería mejor no enterarse).

Para la obtención de información nada mejor que una gran concentración de gente. Periodistas, camareros, mecánicos, todos están dispuestos a ser sonsacados por unos PJs

RUMORES

1D20

1.- El turbo de los vehículos Lancia Delta Integrale ha sido trucado.

2.- Nadie sabe nada de la última escudería, que ha sido inscrita, cuyo coche es un Ford Sierra Cosworth.

3.- La participación de pilotos finlandeses se ha incrementado en un 50%.

4.- El coche de Johansson y Olsson se incendió misteriosamente hace unos días, permitiendo la inscripción del vehículo 109.

5.- Las medidas de seguridad han aumentado; habrá sectores de las especiales donde no se permitirá la presencia de espectadores.

6.- Carlos Sainz y Luis Moya parten como favoritos para adjudicarse esta edición del Rally de Montecarlo.

7.- Toyota va a cambiar de vehículo para el campeonato de 1995.

8.- Se han producido algunos robos en el parque cerrado de vehículos, la policía monaguesca ha incrementado la vigilancia.

9.- Debido a la lluvia se teme que se puedan cancelar algunas especiales.

10.- En el campeonato de Rallys han entrado los pilotos japoneses; se les conoce por *Los kamikazes*, debido a su forma de conducir. Pilotan coches Subaru XT 8000.

11.- Por primera vez, los participantes no están todos en el mismo hotel: varias escuderías finlandesas se alojan en el hotel Principado de Mónaco.

12.- En medios oficiales se teme una huelga de los pilotos en la etapa de clasificación. La protesta consistirá en circular por algunos tramos a 30 Km/h.

13.- El presidente en la sombra de la organización de pilotos es el croata Mijan Lovenic.

14.- El grupo ecológico radical *Cactus Asesinos* pretende boicotear la carrera, sembrando la carretera de clavos.

15.- Un virus informático ha bloqueado las bases de datos de la organización, impidiendo dar cualquier información sobre los participantes.

16.- Debido a las últimas muertes entre los espectadores de los rallies, la policía va a impedir que el público acceda a algunas zonas, donde el riesgo es mayor.

17.- El nuevo manager general de la escudería Saab es el finlandés Juha Kulinenn.

18.- Algunos bidones de la gasolina oficial han sido sustituidos por otros de una gasolina con más octanaje.

19.- Es posible contratar a ciertos *artistas* para volver a recomponer los sellos que ponen los jueces después de la revisión de los coches, si ha sido necesaria una pequeña *mejora* de última hora.

20.- Hay tres periodistas de la revista *Autopista* a los que nadie conoce.

VEHÍCULOS

Modelos	Estruc.P.	Vel.Máx.	Aceler.	Maniob.
Ford Sierra C.4x4	13	24	7	+2
DAF VD 400 ET 360 17/35	14	23	8	+1
Lancia Delta integrale	13	22	8	+2
Subaru XT 1800	13	22	6	+1



Agentes finlandeses

(Coches 29 y 109)

Piloto y/o copiloto F5,D5,V4,P5,I6,C3

Habilidades

Combate sin armas 5, Conducir coche 5, Armas de fuego 5, Sigilo 6, Inglés y Francés 4

Los agentes finlandeses llevan además sendas pistolas Beretta 92S

Francotiradores finlandeses

(los del tramo veinte) F4,D6,V5,P7,I6,C4

Habilidades

Combate sin armas 3, Armas de fuego (fusil) 7, Cortas 5, Sigilo 6

Material

Una mira telescópica (la mira ha sido descrita en la sección de armas)

Más agentes finlandeses

(furgoneta en floristería) F6,D5,V5,P4,I3,C4

Habilidades

Combate sin armas 4, Improvisadas 4, Cortas 4, Subfusil 5, Sigilo 4, Saltar 5, Frialdad 5, Inglés y Francés 4

Agente traidor

(coche 57) F4,D4,V3,P3,I8,C3

Habilidades

Armas cortas 3. El resto son habilidades de un gran oficinista

inteligentes; claro que como decíamos, hay rumores que es mejor no escuchar, porque te pueden llevar en la dirección equivocada. El qué hacer para obtener un rumor es simplemente una cuestión de imaginación. En principio no deberían hacerse tiradas, y tendría que funcionar el sentido común. Por ejemplo, si un PJ se acerca a un camarero y le pregunta sobre lo que se comenta por ahí, el camarero no le dirá nada (por muchos *veintes* que saque tirando dados), pero si se sirve de un pequeño soborno, entonces las cosas empezarán a cambiar.

Si al conseguir rumores se repiten las tiradas, mala suerte: no siempre se oyen rumores diferentes, y algunos pueden ser repetidos.

El acceso al parque cerrado, para actividades *poco legales*, es poco menos que imposible. La vigilancia es de 24 horas, además, debido a los últimos robos, y al incendio de uno de los coches participantes, dicha vigilancia se ha incrementado aún más. Las

características son la de un recinto al aire libre, vallado y muy bien iluminado. Además siempre hay periodistas, mecánicos, curiosos, y gente en general rondando por la zona.

Cuando decidan pasarse por el hotel, les estará esperando Jean Claude Paregrin, jefe de zona de Heracles. Este les comunicará que ha establecido un contacto para ellos en la ciudad de Valence, Rue de Richelieu 13. A las ocho de la noche. Es una pequeña joyería. La clave que deberán dar al encargado es: "¿Está listo el reloj de Jaques Minard?". La respuesta correcta a la pregunta es: "Atrasa dos minutos". No les vuelvas a repetir esta clave; un buen agente de Heracles debe recordar las cosas importantes.

En el supuesto (habitual, por cierto) de que los PJs se empeñen en hacer un poco el ganso por la noche, les puedes recordar que al día siguiente tienen que conducir, y que si no duermen tendrán penalizaciones en las tiradas.

Comienza el rally

La mañana es un hervidero de trabajo. Todos los equipos se afanan en los últimos preparativos. De los 186 coches que participan en el rally, hay algunos que intervienen directamente en los acontecimientos que se van a desarrollar:

nº 29: Agentes finlandeses

nº 63: Agentes Checos

nº 57: El copiloto es el agente traidor de Heracles

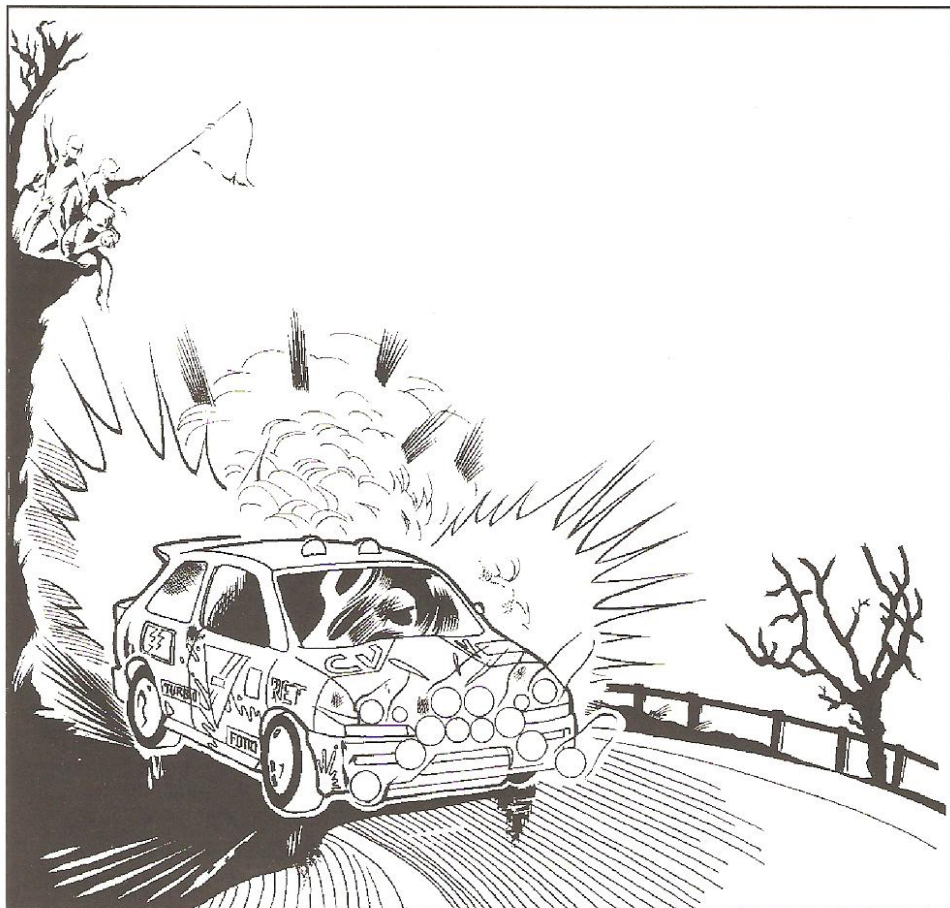
nº 109: Agentes finlandeses

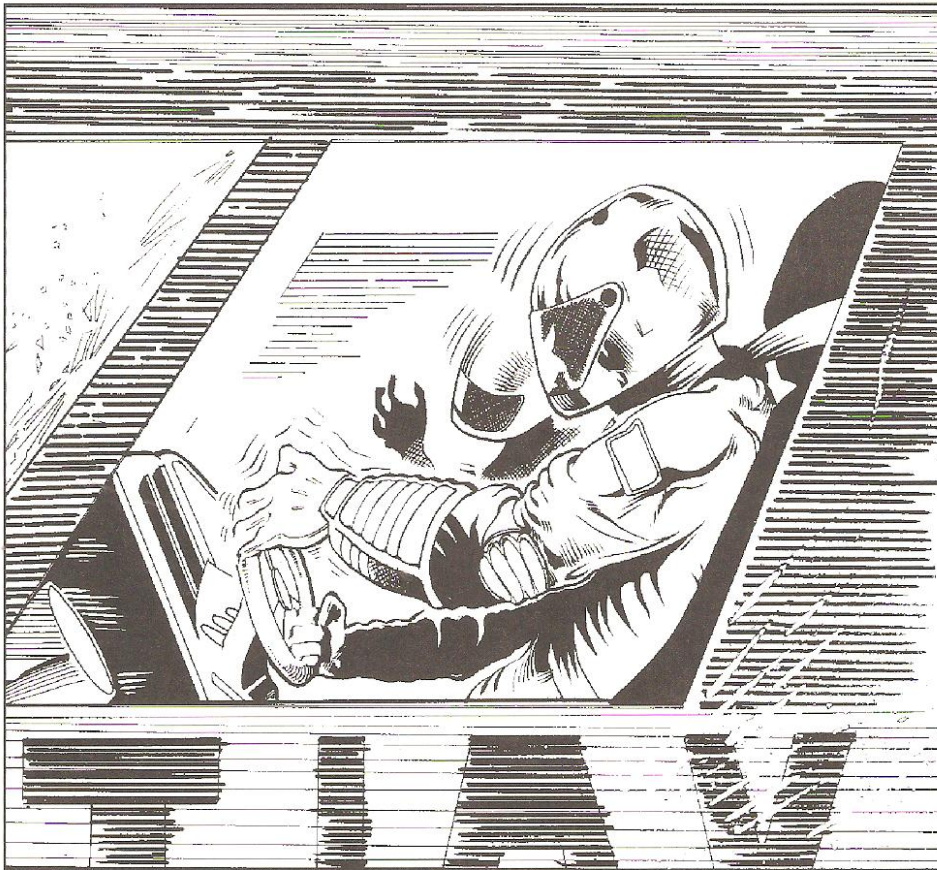
La presencia de coches con agentes finlandeses, y checos, es por ahora desconocida por los PJs, como también desconocen en qué coche viaja el agente traidor.

Como es lógico, la misión de los agentes finlandeses es eliminar *cualquier* obstáculo que pueda impedir la transacción, incluidos los PJs. Todos los agentes van armados con pistolas Star 30M 9mm. Los movimientos de los coches finlandeses están basados en la protección del agente traidor, que todavía (y hasta el momento del intercambio) no actuará. Los agentes checos aparecen porque han oído campanas, y no saben por dónde. Están enterados de la transacción, pero desconocen cualquier detalle de lo que esta ocurriendo. Su presencia es para ayudar al DJ, en algún conflicto.

Primer Acto: Valence

El contacto en Valence se produce a la vez que el coche de rally está recorriendo los últimos tramos. Por lo tanto, deberá ser la furgoneta de asistencias la que se acerque hasta Valence, para establecer la reunión.





La joyería es un local pequeño, con cierto sabor antiguo, pero bien cuidado. El escaparate no es muy grande, pero sí está bien surtido de relojes de pulsera. Si se mira a través del cristal, se puede ver que no hay ningún cliente dentro.

El dependiente es una persona mayor y con el pelo blanco. Cuando los PJs le digan la clave (si es que aún se acuerdan), les entregará un reloj de pulsera barato, y les contestará con la clave previamente pactada

DOCUMENTO 1

Coche 29: Agentes finlandeses
Coche 57: Copiloto agente traidor

Próximo contacto, día 18, lugar Digne, dirección: Rue de Espagne 66, una floristería. Pregunta clave: "¿La corona para Montesquieu?", la respuesta: "Se ha secado"

Destruir este mensaje
Fin Trasmisión

("atrasa dos minutos"). Luego les conminará a salir, debido a que tiene que cerrar.

Cuando los PJs abandonen el local, les comenzará a seguir un coche (Renault 19, gris oscuro, matrícula de Suiza). En su interior, dos agentes finlandeses intentan no perder a la furgoneta de los PJs (o cualquier otro vehículo que lleven, ya que les estaban esperando).

Deberás realizar tiradas de percepción de los PJs de dificultad *muy difícil*. Una tirada por cada uno de los PJs que tengan posibilidad física de verlos: el conductor (por los retrovisores), o alguno de los PJs que mire por la ventanilla de atrás (+2 a la tirada). Hay que contar con la posibilidad de que algún PJ tenga el rasgo especial *ojos en la nuca*, independientemente de su posición dentro de la furgoneta.

El resultado de la persecución, si es que la hay, debes determinarla por los dados. Si los PJs logran atrapar a los agentes finlandeses, éstos estarán muertos (tomaron píldoras de cianuro). Los PJs encontrarán unas carpetas con unos informes completos sobre ellos. Los agentes finlandeses no intentarán en ningún momento capturar a los PJs. También es posible que los PJs consigan escapar. Las características de los agentes finlandeses vienen en las tablas del final.

En el reloj se oculta debajo de la esfera el documento 1 (tirada de buscar *difícil*, aun-

que, como es lógico, tarde o temprano lo encontrarán, puedes hacerles sufrir un poco).

Segundo Acto: Digne

El rally sigue su curso normal, es decir, el coche de los PJs ya ha acabado algún tramo en la cuneta, y habrán pinchado más de una, y mas de dos ruedas.

El segundo contacto en Digne se plantea algo más difícil. Los agentes finlandeses han decidido que se ha acabado el juego, y han preparado una emboscada en la floristería donde estaba previsto el encuentro.

La floristería tiene unos grandes escaparates de cristal (no blindado); incluso las puertas de acceso son también de cristal. Hay gran profusión de flores, destacando los crisantemos (mal presagio).

El dependiente de la floristería no conseguirá contestar correctamente a la pregunta clave, y solo dirá 'Se ha quedado sin agua'. Las reacciones de los PJs pueden ser muchas y variadas. Por si acaso, el dependiente guarda debajo del mostrador una escopeta recortada (*Benelli Black Eagle*), por si entre él y los PJs se cruzan más que palabras. Cuatro asaltos después de que entren los PJs (es importante el tiempo), una furgoneta derrapará en la calle y quedará con las puertas traseras mirando hacia la floristería (recordad sólo que tanto los escaparates como la puerta son de cristal). Un instante después, se abren las puertas y aparecen tres agentes armados con sendas UZIs. Estos agentes saltan de inmediato al suelo, mientras abren fuego y un cuarto agente los cubre desde el interior de la furgoneta. Los PJs se pueden plantear la posibilidad de hacer frente a los agresores, o de retirarse (sí, los PJs también saben retirarse).

En el trastero de la floristería, maniatado y moribundo, se encuentra el verdadero encargado, que ante la presencia de los PJs les

DIFICULTAD DE LOS TRAMOS

1.-Normal	14.-Normal
2.-Difícil	15.-Difícil
3.-Normal	16.-Fácil
4.-Fácil	17.-Fácil
5.-Difícil	18.-Muy difícil
6.-Muy difícil	19.-Muy difícil
7.-Difícil	20.-Muy difícil
8.-Normal	21.-Normal
9.-Muy difícil	22.-Muy difícil
10.-Difícil	23.-Imposible
11.-Normal	24.-Difícil
12.-Difícil	25.-Normal
13.-Normal	26.-Difícil



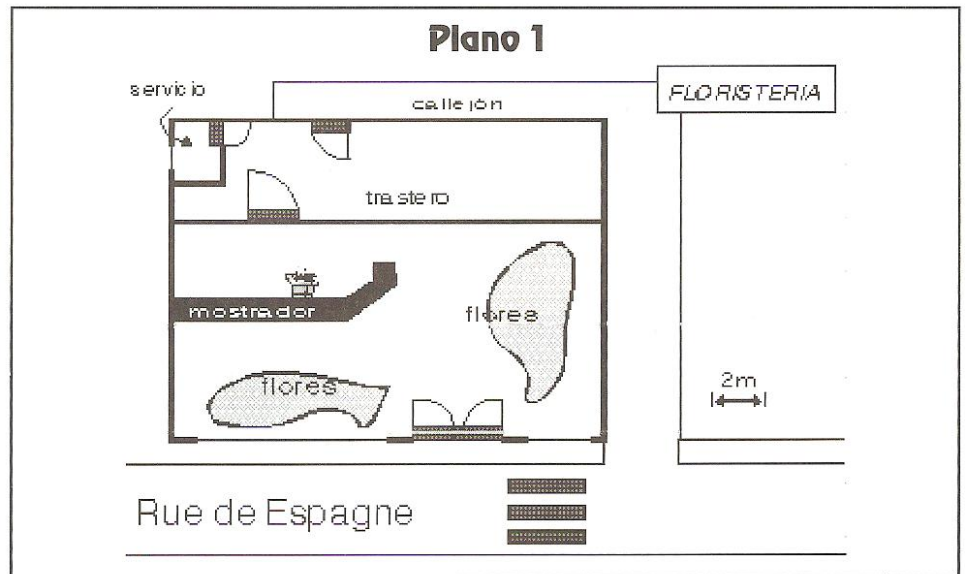
murmurará sus últimas palabras: “en el veinte, en el veinte...”, muriendo instantes después, de forma muy teatral. Se refiere al tramo del rally numero veinte, que es el lugar donde se va a llevar a cabo la venta de la información.

Si la decisión ha sido de retirada, la salida de los PJs se presenta algo complicada. La puerta de atrás da a un callejón donde les espera una UZI, y su respectivo agente, digamos en actitud poco amistosa (abrirá fuego en cuanto les vea). El agente esperará hasta el momento más adecuado para disparar: no lo hará hasta que el primer PJ se encuentre aproximadamente a 5 metros de la esquina donde él esta oculto. La única salida es la pequeña ventana del servicio que da paso a un patio común, y a una salida a través de una calle adyacente.

Sólo cabe recordar dónde esta el vehículo de los PJs, y cómo lo recuperarán. Y como detalle final, quince asaltos después del comienzo del tiroteo, llega la policía. Dos coches (cuatro agentes), para los cuales no hay buenos ni malos, sólo dos grupos de peligrosos sujetos armados.

En el tramo veinte

El acto final ya está preparado. Falsos policías (agentes finlandeses) impiden el paso de cualquiera al ya famoso tramo veinte. El cómo los PJs consigan atravesar este control es cosa suya; ni a ti ni a mí nos preocupa (no está permitido lanzarse en



para caídas, por si acaso). En una de las curvas (dibujo 1), se va a producir la venta.

El coche escondido es donde esperan los dos millones de dólares (por cierto: si los PJs se hacen con ellos al final de la aventura y pretenden gastarlos, sin haberlo comunicado a Heracles, les detendrán por estafa, al introducir en el mercado dólares falsos. Pero esa es otra historia). En el coche, aparte de los dólares, se encuentran dos agentes (pistolas Beretta 92S).

Además de estos dos sujetos, dos agentes más montan guardia en los árboles marcados a tal efecto (Fusiles Heckler & Koch HK 700). Sus ángulos de visión pueden complicar las cosas a los PJs, pero, al fin y al cabo para eso están allí. Los francotiradores se encuentran en el grupo de árboles que hay a la derecha, al otro lado de la carretera, con respecto al coche, y el segundo a unos ocho metros a la izquierda del coche. Ambos están ocultos subidos a los árboles, para descubrirlos habrá que superar tiradas de *muy difícil*.

Al otro lado de la carretera, se encuentra un barranco, con un desnivel de aproximadamente 100 metros, por lo que las maniobras de los coches en ese tramo, habrá que mirarlas con lupa.

Cuando llegue el coche 57 con el agente traidor, se producirá el intercambio, para el cual no tiene mucho tiempo, ya que otros coches participantes en el rally pasaran en dos minutos.

Un dato a tener en cuenta es la posición relativa del Ford Sierra de los PJs respecto al 57 en la salida del tramo: el coche 57 sale antes, con una diferencia de 10 minutos, o al menos debería hacerlo (los PJs pueden vencer o sobornar a algún comisario de carrera).

Lo que ocurra a continuación solamente lo saben los PJs, y los dados. Sólo unos últimos recordatorios:

- 1.- Estamos en el año 1994, los tiroteos, accidentes, asesinatos, no están demasiado bien vistos por la policía.
- 2.- Si dos coches *desaparecen* en carrera, seguro que salen a buscarlos.
- 3.- Huir (si es que salen vivos) en un coche, o en una furgoneta, lleno de adhesivos y carteles de publicidad, llama mucho la atención por las ciudades que pasen.

Los Pjs en el rally

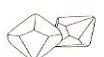
Si los PJs son algo avisados, mandarán al copiloto hacer un reconocimiento previo de los tramos, y así poder poseer unas notas antes de comenzar la carrera. El copiloto hará tirada de percepción por cada uno de los tramos por donde pasa la carrera (esta tirada es oculta para que el PJ realmente crea que el grado de dificultad del tramo es el correcto). La dificultad de la tirada es normal; un fallo en la tirada implica que el personaje cree que el tramo es mas fácil de lo que en realidad es (si saca un 1 o un 2, tienes libre elección para hacer lo que quieras).

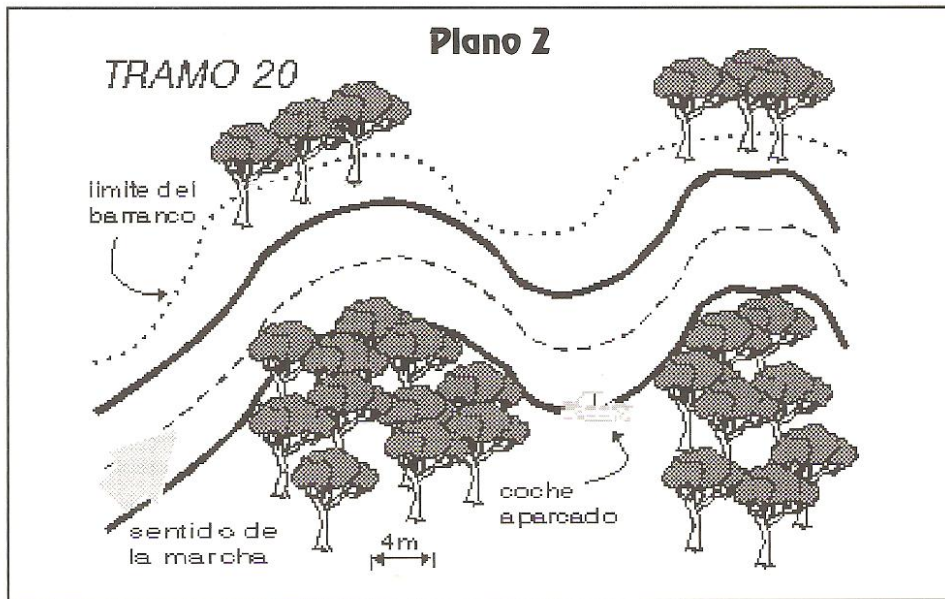
Una vez en la carrera, el copiloto *informa* al piloto de la dificultad del próximo tramo. El piloto decidirá entonces la dificultad de su forma de conducir, y a raíz de esta elección tendrá modificadores negativos o positivos, dependiendo de si conduce de forma más prudente de lo necesario, o arriesga el todo por el todo. Ejemplo: el copiloto dice que el tramo 12 es difícil; si el piloto decide conducir de forma difícil ese tramo, deberá superar una tirada *conducir coche* difícil, sin ningún tipo de modificador. Sin embargo, si decide conducir normal, a la tirada de conducir difícil (dificultad del tramo) tendrá un modi-

Tabla de Averías

1d20	Nivel de fracaso
1	1L
2	2L
3	3L
4	1L+1G
5	2L+1G
6	1L+2G
7	2L+2G
8	1L+3G
9	2L+3G
10	1L+1G+1M
11	2L+2G+1M
12	3L+3G+1M
13	3L+3G+2M
14	3L+3G+2M+1I
15	3L+3G+3M+1I
16	3L+3G+3M+2I
17	3L+3G+3M+3I
18	4L+4G+3M+3I
19	4L+4G+4M+4I
20	Volver a tirar x2

L=Leve G=Grave M=Muy grave
I=Indescriptible





ficador de +2 a la tirada de dado, por ir más despacio de lo que indica la dificultad del tramo. Si por el contrario decide conducir *muy difícil*, tendrá modificadores negativos, al pilotar de forma más arriesgada de lo que indica el tramo.

Si el grado de dificultad de pilotaje está un grado por debajo, se aplica un modificador de +2; si son dos grados, de +4, y si los grados son tres, de +6. Si, por el contrario, el grado de dificultad de la conducción supera en uno al del tramo, el modificador será de -1, de -3 si los grados de diferencia son dos, y para tres grados de diferencia, de -5.

El grado de fracaso (si es que lo hay) en la conducción determina la gravedad de las averías que sufre el coche. Basta con mirar las tablas para averiguar las diferentes averías.

Cada mecánico sólo puede arreglar un número de averías por tramo, tardando el doble de tiempo según se incremente lo grave que éstas sean. En cada tramo podrá arreglar solo diez averías leves, o sus equivalentes, cinco graves, ó 2 muy graves y un grave, o una muy grave, dos graves y cuatro leves, etc... Esto implica que, cuanto más gente intente arreglar las posibles averías del coche, más posibilidades hay de llegar con el coche al próximo tramo en las mejores condiciones.

Las tiradas a superar para arreglar los diferentes desperfectos son: *fácil* para averías leves, *normal* para averías graves y *difícil* para las muy graves; para las *indescriptibles*, no hay ningún tipo de tirada.

El horario de salida para cada tramo tiene que dar una idea (siempre aproximada) del tiempo de que disponen entre tramo y tramo. El cómo utilizar este tiempo es una cuestión de los PJs, pero hay que tener muy en cuenta que ese tiempo es, en teoría, para arreglar las averías, y no es posible repararlas, y a la vez darse una vuelta por las ciudades de alrededor.

Si por un casual los PJs destrozaran su coche, y no tuvieran ningún vehículo con el que seguir, siempre es una solución muy socorrida robarlo. Esto puede traer ciertas complicaciones; los comisarios no dejan cambiar de coche a mitad de un rally; el poder hacerlo *no depende* de las tiradas, y sólo la inventiva de los PJs les permitirá poder seguir la carrera. Si roban un Ford Sierra Cosworth 4x4, las cosas cambian, y sólo deberán pintarlo de la misma forma que el original (se supone que los materiales necesarios se encuentran en la furgoneta de asistencia). La posibilidad de encontrar un coche idéntico al suyo en el rally es alta (no es necesario ni tirar); ahora bien, las posibili-

dades de encontrarlo por las calles de una ciudad de la zona se cifran en un 5%.

Por último, la furgoneta de asistencia no tiene capacidad infinita, y sólo puede transportar quince volúmenes de carga. Al principio de cada día se deberá elegir qué recambios deberán ir en la furgoneta. En las tablas viene descrito lo que ocupa cada recambio dentro de la furgoneta. En los parques cerrados, a los cuales se llega por la noche, hay todo tipo de recambios.

Averías

Averías Leves

(1) **Rueda pinchada:** Como es lógico, habrá que cambiarla al final del tramo. En caso de no poder ser sustituida, durante el siguiente tramo se tendrá un -1 en la tirada de conducción. Si no se cambia al final del tramo siguiente después de pinchar, será necesario cambiar también la llanta; de no poder cambiar, leer los efectos del reventón. Es necesaria una tirada en 1D4 para ver qué rueda está pinchada, más que nada para posteriores averías.

(2) **Abolladura en la aleta:** -1 a la conducción, debido a que roza ligeramente con la rueda. Al tercer impacto sobre una aleta, pasar a las consecuencias de la rotura de la misma. Los golpes en la aleta son acumulativos, de igual forma que sus modificadores negativos. Cuando se rompa la aleta, se obviarán todos los modificadores, y sólo se tendrá en cuenta el apartado de rotura de una aleta.

(3) **Golpe en la puerta:** No afecta a la maniobrabilidad del vehículo, pero habrá que pasar una tirada, que al principio será fácil, incrementándose en un grado de dificultad por cada impacto adicional que reciba. A los cuatro impactos, ver *puerta empotrada*.

(4-5) **Fallo de una marcha:** El fallo de una marcha durante una especial implica un modificador de -1 al siguiente tramo (si no se puede reparar). El correr un tramo cronometrado con marchas rotas implica una posibilidad 5% por cada marcha rota de que se rompa la caja de cambios. Estos porcentajes se van acumulando en los sucesivos tramos. Una vez rota la caja de cambios, leer "rotura de la caja de cambios"

(6) **Limpiaparabrisas estropeado:** Su propio nombre lo dice todo. Si tienes alguna duda, pregunta a tu mecánico.

ARMAS

MODELOS	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 90 9mm	+7	+2	30	15	4	1	3
Beretta 92S	+7	0	28	15	3	2	2
Heckler & Koch 700	+4	+4	50	3	---	1	1
UZI	+5	+1	30	32	---	2	3/R
Benelli 'Black Eagle'	+3	+3	35	6	---	1	1

Mira telescópica: x2 el alcance, +2 a la tirada, +1 al tamaño, es necesario todo un asalto para apuntar.



HORARIOS DE SALIDA DE CADA TRAMO

Etapla de calificación (17 de enero)

- Tramo 1. Col du Grand Bois, 14 h. 55'.
- Tramo 2. St. Bonnet Le Froid, 15 h. 40'.
- Tramo 3. Lalouvesc, 16 h. 28'.
- Tramo 4. Col de la Fayolle, 17 h. 59'.
- Tramo 5. Burzet, 19 h. 23'.

Etapla común (18 de enero)

- Tramo 6. Col de Sarrasset, 9 h. 27'.
- Tramo 7. Col de Lachau, 12 h. 00'.
- Tramo 8. Col de Roustans, 14 h. 01'.
- Tramo 9. Col de Perty, 15 h. 29'.
- Tramo 10. Col de Foueyrasse, 16 h. 46'.
- Tramo 11. Chorges-Embrun, 17 h. 53'.

Etapla común (19 de enero)

- Tramo 12. Col de Garcinets, 10 h. 13'.
- Tramo 13. Sisteron-Thoard, 11 h. 10'.
- Tramo 14. Malijai-Puimichel, 12 h. 22'.
- Tramo 15. Trigance-Chateaufieux, 14 h. 20'.
- Tramo 16. Le Mas, 15 h. 27'.
- Tramo 17. Col de la Porte, 17 h. 15'.

Etapla final (20 de enero)

- Tramo 18. Col de La Madone, 15 h. 18'.
- Tramo 19. Col del Turini, 16 h. 39'.
- Tramo 20. Col de La Couillole, 18 h. 02'.
- Tramo 21. Col de St. Raphael, 19 h. 35'.

Etapla final (21 de enero)

- Tramo 22. Col de La Madone, 1 h. 03'.
- Tramo 23. Col de Turini, 2 h. 24'.
- Tramo 24. Col de La Couillole, 3 h. 47'.
- Tramo 25. Pont des Miolans, 5 h. 37'.
- Tramo 26. Col de Bleine, 6 h. 43'.

Nota del autor: Toda la bibliografía para la ambientación de este módulo, tramos, horarios, mapas, han sido tomados del Rally de Montecarlo en su edición de 1988, por lo que es seguro que habrá habido modificaciones en posteriores ediciones.

(7) Amortiguador bloqueado: Una vez determinado a cuál nos referimos (1d4), empiezan los problemas. La conducción con esta avería implica un -1, aunque queda el consuelo de que no puede ir a más.

(8) Parabrisas lleno de barro: Más que una avería, es una gracia, sobre todo si tienes el limpiaparabrisas estropeado, o un mal funcionamiento eléctrico; en ese caso, lo mejor es parar e intentarlo limpiar (aun no sabemos con qué, pero algo se les ocurrirá).

(9) Pequeña pérdida de aceite: Por ahora nada ocurre, pero a la tercera "pequeña pérdida", pasar a pérdida grave de aceite.

(10) No funcionan las luces de frenado.

Averías Graves

(1) Reventón de una rueda: Sólo queda la llanta de la rueda (1d4). Debes pasar una tirada de conducción en el nivel a que estés conduciendo. Si no la superas, pasa a la tabla de "muy graves". Si la superas, sufrirás -2 a la conducción en cada tramo que recorras sobre la llanta.

(2) Pérdida grave de aceite: La única solución es echar aceite al motor, pero en mitad de un tramo esto es difícil de conseguir.

Quizás algún espectador... (habrá que convencerle).

(3) Rotura de aleta: Tu coche esta desequilibrado. Conducir en estas circunstancias conlleva un -3, en los tramos en que no esté reparada la avería.

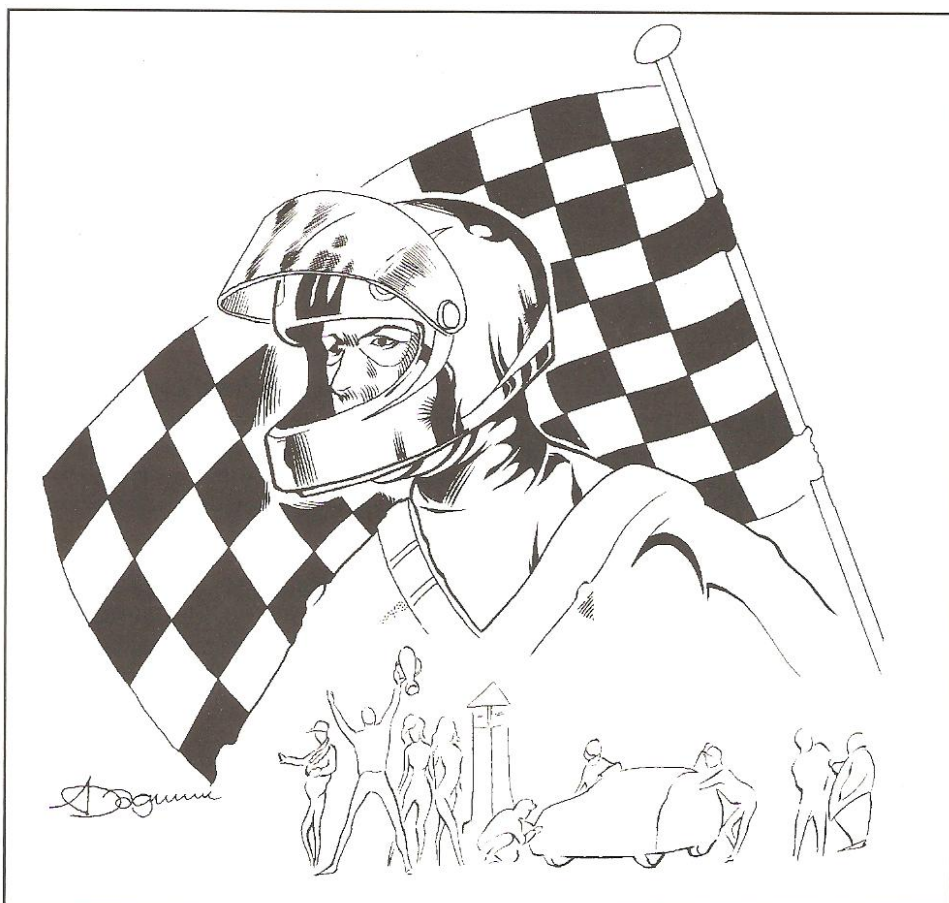
(4) Puerta empotrada: No se puede salir por esa puerta... bueno, sí, con una tirada imposible de fuerza, pero entonces no se puede volver a cerrar.

(5) Rotura de la caja de cambio: Tu coche ha dejado de funcionar. La reparación es posible, siempre que tengas las piezas de recambio adecuadas, pero complicada (Muy difícil).

(6) Rotura del parabrisas: El parabrisas se ha fragmentado en mil pedacitos que no te dejan ver nada. Con un puñetazo podrás ver; si no tienes la pieza de recambio, sufrirás un -1 a la conducción en los sucesivos tramos.

(7) Mal funcionamiento eléctrico: Ningún mecanismo eléctrico funciona en tu coche (luces, radiador, radio, limpiaparabrisas etc...); sólo un mecánico manitas (tirada muy difícil) podrá resolverte el problema.

(8) Rotura de los amortiguadores: Tu coche parece de feria. Todo dentro de él está



en movimiento oscilante. Conducir en estas circunstancias es *sólo* para valientes. -4 a la conducción en los próximos tramos. Para seguir, debes superar una tirada de conducción o pasar a muy graves.

(9) Motor recalentado: El motor está muy, muy, pero que muy caliente, y tienes que enfriarlo; basta con conseguir agua, o reducir la velocidad. Si insistes más de dos

tramos, vete leyendo *el motor ha saltado por los aires*.

(10) Chasis en mal estado: Tu coche es lo mas parecido a un queso de Gruyere, tiene más agujeros que chapa. Deberías repararlo en tres tramos, o pasar a "rotura de todos los tornillos".

Averías muy graves

(1) Fallos en los frenos: Qué te voy a explicar que no te hayas imaginado ya; hay dos opciones: 1ª, superar una tirada de conducción muy difícil; 2ª léete "la carretera es verde...".

(2) Rotura de la transmisión: Puedes empujar el coche o hacer otro tipos de maniobras, pero hasta que no lo repares, el coche no irá. Pasar prueba de conducción difícil; si no, ya te lo imaginas, pasa a la de "indescriptibles".

(3) Rotura de la dirección: Lo tuyo no es ser piloto de rallies; intenta superar la conducción *muy difícil*, o pasas a la siguiente tabla. Por cierto, o la arreglas o abandonas.

(4) Gripado del motor: No tengo mas que decir, estás fuera (si no consigues un motor nuevo).

(5) Vuelco con hundimiento del techo: Maniobra que nadie podría repetir aunque quisiera, ya que el coche ha quedado sobre la carretera para seguir la marcha. Se hace necesario el cambiar las barras anti-vuelco; si no, algún comisario de carrera los podría descalificar, si no lo convencen.

(6) Perdida de una rueda: Se ha perdido una rueda, llanta incluida. Se hace necesario determinar cuál, para posibles pinchazos. Si no se supera la tirada en conducción difícil pasar a indescriptibles, y suerte.

(7) Golpe frontal: Sin duda, el piloto es un fuera de serie, y debe de pretender dejar al coche fuera de carrera, pues se ha estrellado contra el único árbol del tramo. Si no hay nuevo radiador, mala suerte, no hay coche.

(8) Quemado de la junta de la culata: Si el rally está caliente, tu coche lo está aún más. Tienes un grave problema de temperatura que deberás arreglar en tres tramos, o despedirte del rally.

(9) Fallo electrónico general: Ninguno de los avances electrónicos de tu coche funcionan: dirección asistida, inyección electrónica, etc...; si no lo arreglas, en cada tramo que circules en estas características, tendrás un -2 a la conducción.

(10) Rotura del cable del acelerador: Si has visto *Los Picapiedra*, ya puedes sacar los pies del coche, y empezar a empujar. A la hora de arreglar, se considera una avería grave.

Averías Indescriptibles

(1) Pérdida de las cuatro ruedas: En una maniobra sin parangón en la historia del automovilismo: las cuatro ruedas (y sus llantas) han decidido dejarte. Para seguir, deberás hacerte con otras cuatro (del mismo tipo).

(2) Cinco vueltas de campana: Ni la campana te ha salvado, y como te gusta dar vueltas mas que a un tiovivo, te has olvidado de conducir, y has dejado de participar en esta edición del Montecarlo.

(3) Has corrido tanto: Que sin darte cuenta has arrollado al coche que precedía, y los *dos* habéis acabado en la cuneta. Es posible que los ocupantes del otro coche intenten agredirte.

(4) El motor por los aires: No es necesario decir nada más, ¿verdad?

(5) Reguero de gasolina: Parece mentira, pero es verdad, hay un reguero de gasolina ardiendo que te persigue. Si no superas una tirada de conducción "muy difícil", te alcanzará, y ¡¡¡Bum!!!

(6) Desmayo del copiloto: Se te acabó la información para los próximos tramos, suerte.

(7) El volante está en tus manos: No es necesario decir que si está en tus manos, no está donde debería, y si no está donde debería, en la siguiente curva lo vas a pasar mal. Por si no lo has imaginado, estás fuera de carrera.

(8) La carretera es verde...: Has acabado el rally encima de un árbol. Si quieres intentar continuar, tendrás que bajarlo entero (sin comentarios). Todo el mundo quiere saber cómo habéis conseguido bajar del árbol de tres metros de altura. Por cierto, tú, como DJ, también te lo preguntas.

(9) Rotura del tubo de escape: Todo el habitáculo lleno de humo; si no se te ocurre algo rápido, son tres tiradas imposibles, para no estrellarse con alguna cuneta.

(10) Rotura de todos los tornillos: Necesitas un coche nuevo, o por lo menos el chasis de otro Ford Sierra, para poder seguir en el rally.

El autor quiere expresar su agradecimiento a los jugadores del club *Alas de Dragón*. Por probar, y espero que disfrutar, de esta partida: Enrique, Fernando, Luis, el otro Fernando, el de Arquitectura, y mención especial a José Miguel Sánchez, por las ideas, y sobre todo por las correcciones.

Y por la bibliografía y la ayuda técnica, a David Cimadevilla.

A todos gracias.

Repuesto Tamaño

(en unidades de volumen)

Dos ruedas	1
Parabrisas	2
Caja de cambios	1
Dos juegos de amortiguadores	2
Equipo eléctrico	1
Equipo electrónico	1
Junta de culata	1
Radiador	2
Aleta	2
Puerta derecha o izquierda	3
Luces	1
2 litros de aceite	1
2 litros de refrigerante	1
Chasis	12
Frenos	1
Eje de transmisión	3
Eje de la dirección	3
Motor	5
Barras antivuelco	1
Cableado	1

Material

Pistola Astra 90 (una por cada personaje)
Rifle Heckler & Koch 700 (uno para todo el grupo)
Ford Sierra Cosworth 4x4
Furgoneta DAF VD 400 ET 360

Material Opcional

Emisoras de radio
Escáner de radio
Explosivo plástico
Cable detonador y detonadores
Detonador con temporizador
Cuerda de escalada
Prismáticos
Documentación falsa (*no tarjetas de crédito*)

Además del material que se les ocurra, y tú tengas claro que no va a desequilibrar la partida (por ejemplo un par de esquís, o un trineo).



Figuras de Plomo

Nacional

La única firma española que fabrica miniaturas de fantasía, 3D, continúa sacando novedades cada dos meses para su colección *Camelot*. En noviembre presenta cinco nuevas figuras con su característica calidad, base de imprimación gris y *blister* bien presentado. Son *Vikingo y Cautiva*, *Caballero montado*, *Doncella montada*, *Muerte y esqueleto*, y *Príncipe y Huno*. Referencias CA017 a CA021 inclusive.

Además han presentado cuatro figuras de chicas ligeras de ropa en el estilo de la marca inglesa Phoenix.

Citadel

Qué duda cabe que Games Workshop ha apostado fuerte por *Warhammer 40.000* para esta navidad. Si en octubre pusieron a la venta la nueva edición de este juego, en noviembre sacaron al mercado cuatro nuevas referencias para *W40k*:

Blood Angels Devastators: cinco miniaturas metálicas esculpidas por Jes Goodwin, con armas en plástico diseñadas por Norman Swales. El sargento va armado con un *puño de poder*, y los otros cuatro *Space Marines* van equipados con armas pesadas, como cañón láser, pistola pesada de plasma, bolter pesado o lanza-misiles.

Blood Angels Predator: nos presentan en plástico este carro de combate ligero, armado con dos cañones láser laterales de 180 grados de ángulo de tiro hacia cada lado; un cañón automático en la torreta con 360 grados de ángulo de tiro, y un lanzagranadas blindados o fragmentarias.

Blood Angels Dreadnought: esta figura metálica, diseñada por Jes Goodwin, se caracteriza por una impresionante potencia de fuego. Está equipado con un *storm bolter* y un *multi-melta* de 90 grados de ángulo de tiro en un *puño de poder*, un cañón de asalto, lanzamisiles, cañón láser gemelo, todos de 90 grados, y un lanzagranadas blindados o fragmentarias automático.

Blood Angels Death Company: diez miniaturas metálicas esculpidas por Jes Goodwin, con armas presentadas en plástico. Destacan por su cuidado y atractivo diseño.

Hay que destacar también el lanzamiento de tres nuevas referencias para *Man O'War*, como son *Norse King Ship*, creada por Norman Swales y Michael Perry: *Bane Tower of Tzeench* y *The Great Winged Terror*, todas ellas metálicas.

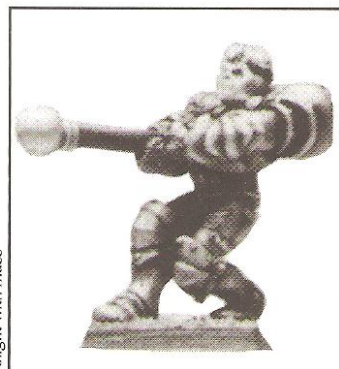
Para *Warhammer Fantasy*, tres nuevas referencias de *Hobgoblins*, aliados de los diabólicos enanos del caos: *Hobgoblin Axemen*, *Hobgoblin Archers* y *Hobgoblin Command*, todos ellos diseñados por Alan Perry.

En diciembre seguirán en la misma línea, sacando al mercado nuevas miniaturas para *Warhammer 40.000*, *Warhammer Fantasy* y *Man O'War*.

Heartbreaker

Sacan a la venta en blisters individuales, seis nuevas miniaturas: *Caballero con maza*, *Guerrero*, *Guerrera*, *Caballero del Caos con maza*, *Caballero del Caos con armadura* y *Caballero demónico del Caos*. Curiosamente tienen cierto parecido con la línea típica de las miniaturas Citadel, pero es algo lógico porque todas ellas están esculpidas por Chas Elliot, que hasta hace poco trabajaba para Games

Workshop, y se marchó para crear su propia compañía de miniaturas, completamente radicada en Estados Unidos.



Knight with mace

Grenadier

De todas las novedades que nos anuncian, cabe destacar de la línea *Warlords* en 15mm. dos cajas de mini-esqueletos; una legión de infantería y otra de arqueros de diez unidades cada una.



Lord of the Nazgul

Mithril

Nos presenta este mes un impresionante diorama que muestra el encuentro entre el señor de los Nazgul montado sobre una cruel bestia alada de Mordor, con Eowyn, doncella de Rohan y Merriadoc el Hobbit (ref. M279). Además ha aparecido la serie de *Las Montañas nubladas* (ref. M301 a M308) donde destaca *Águila atacando a un orco* (M303), por su impecable acabado. Las demás miniaturas mantienen el alto nivel de calidad acostumbrado.

Revistas

Stroke and Dagger 4

Freeman Publications. Marzo-abril de 1993. Revista de juegos, figuras, fantasía y ciencia ficción. Cubierta e interior a color. 74 páginas. \$3,95. Inglés.

Seguramente esta revista californiana sea, en cuanto a contenidos, la más desconcertante que pueda uno echarse a la cara. Muestra una opción clara por las figuras (el *stroke* del nombre bien puede referirse a la *pinclada*), si bien trata variadamente los juegos casi exclusivamente de figuras, la ilustración y la literatura relacionadas con la afición. La presentación no resulta demasiado atractiva, abonada a una maquetación a tres columnas, bastante caótica y regateando el color en sus páginas. Pero lo que, sin duda, la hace merecedora de atención es la calidad intrínseca de sus artículos.

En el número examinado destacan las entrevistas con Steve Jackson (diseñador), R.A. Salvatore (autor de libros de la serie *Forgotten Realms*) y John Zeleznik (ilustrador). Son más que interesantes las secciones de trucos para el pintado de figuras con consejos muy valiosos para detallar caras en miniaturas grandes y para pintar lobos. Lo más atractivo, sin embargo, son sus análisis independientes sobre figuras; serios y exhaustivos como no había visto otros, en particular los de Roger B. Besaw. Siguen secciones de coleccionismo, ci-fi, novedades, estrategia con miniaturas de ci-fi y fantasía, y artículos de actualidad (como lo era la prohibición de figuras de plomo en Nueva York cuando salió este número). El relato y la historieta son mejorables.

La suscripción por seis números es de 32\$ para España. Muy recomendable.

Eugenio Osorio

White Dwarf 167

Games Workshop. Noviembre de 1993. Revista y catálogo de juegos de figuras. Cubierta e interior a color. 92 páginas. £2,25. Inglés.

Parece ser que el órgano oficial de Games Workshop va a tener una edición española; para abrir boca veremos el número de noviembre de la revista-catálogo que más abusa del color en el mercado internacional (no creo posibles tales excesos aquí; en



Blood Angels Death Company



R.U. su tirada de 55.000 ejemplares les ayuda mucho).

La revista incide sobre todo en la parte gráfica, no ocultando su función únicamente comercial de los productos G.W. Las novedades de la casa están presentadas y comentadas desde todos los puntos de vista. Por ejemplo: si sale una figura como el *Blood Angels Space Marine Dreadnought*, ésta vendrá completamente descrita en la sección 'Eavy Metal', habrá una ficha (*Datafax*) para su utilización en el juego correspondiente (*Warhammer 40.000*) y se incluirá en el catálogo al final de la revista. Puede incluirse otro artículo sobre la historia y posibilidades del artefacto y un comentario estratégico donde se utiliza una máquina semejante. La sección 'Eavy Metal' es difícilmente distinguible de la publicidad habitual de la casa. Esto se completa con la sección de noticias breves, convenciones, modelismo (aquí, islas y bancos de arena) y ayudas varias como los fuertes en *Man O' War*. A destacar un completo artículo sobre el primer año del nuevo *Warhammer*.

Aparte de la figura citada, hay comentarios sobre el *Space Marine Predator*, los *Blood Angel Space Marines* (*Devastators* y *Death Company*), *Tzeentch Flyers*, *Hobgoblin Archers* y, muy interesante, *Flying Monsters*.

El PVP en España es de 520 ptas. Imprescindible para forofos, abstenerse otros.

Eugenio Osorio

Actividades

XX Concurso de Maquetas "Plásticos Santos"

El pasado 23 de octubre se entregaron en Valladolid los premios de la vigésima edición de este certamen, pionero entre los de ámbito nacional. Las figuras y maquetas participantes estuvieron expuestas del 6 al 24 de octubre en los escaparates de la entidad organizadora, Plásticos Santos, de la capital castellana, atrayendo numeroso público y aficionados.

En esta ocasión la presencia de figuras de fantasía y ciencia ficción ha sido destacada, tanto en la sección infantil como en las categorías de 13 a 17 años y de adultos. El número de figuras total a concurso ha sido de 47, entre el total de 152 obras participantes, con un nivel de ejecución más que notable. Si bien ninguna de ellas alcanzó alguno de los premios especiales de categoría general, los ganadores en sus respectivos grupos fueron:

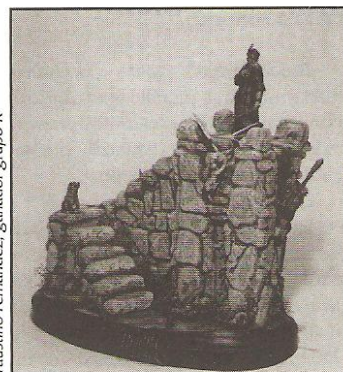
Sector infantil, grupo 5 (dioramas): Carlos Posada Moreno por *Diorama fantasía*, escala 25 mm. de Mithril y otras.

Categoría A (13 a 17 años), grupo F (dioramas): Alberto del Campo Gallardo por *Los garrochistas de Bailén*,

1808, escala 1/32, transformaciones de Airfix.

Grupo H (otros temas): Enrique Centeno Fernández por *Vikingo al pie de una escalera*, escala 120 mm. de Verlinden y accésit a Juan Vilato Ruiz por *Puerta Goblin*, escala 25 mm. de Citadel.

Categoría B (18 años en adelante), grupo N (dioramas): Javier Moreno y José Luis Martínez por *Misión de Paz*, escala 1/35, creación modelística, y accésit a Miguel Jiménez Martín por *Diorama Beirut*, escala 1/35 de Tamiya y Monogram.



Faustino Fernández, ganador grupo R

Grupo P (figuras sueltas): Alberto Brox Cruz por *Carro Ramsés II*, escala 1/32, creación modelística.

Grupo Q (figuras con escena): José Luis Muñoz Rodríguez por *Little Crown*, guerrero Sioux *Santee's 1860*, escala 90 mm. de Metal Models y



Faustino Fernández, accésit grupo R

accésits a: Ángel Bergón Esparcia por *Guerrero Mongol*, escala 120 mm. de Verlinden; José Luis Muñoz Rodríguez por *Rebelión en la India*, escala 90 mm. de F.M. Beneito; y Manuel Vicente Tamariz por *Caudillo Turdetano*, escala 1/24, creación modelística.

Grupo R (figuras de fantasía): Faustino Fernández Vélez por *Dream Stoker's Dracula: Forever*, escala 70mm- de Poste Militaire y Phoenix; y accésit al mismo autor por *The Lost Stand*, escala 90 mm. de Almond y Citadel.

Traemos a nuestras páginas la obra premiada de Faustino Fernández Vélez, de Zamora, conjuntos que destacan, aparte de por su pintado, por su composición y ambientación.

Las mejores obras fueron expuestas en los escaparates de la entidad organizadora entre los días 6 al 24 de octubre. Por último reseñar que, a pesar de celebrarse el concurso en Valladolid, la participación de aficionados de fuera ha sido mayoría.

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y competiciones

¡Organizamos

partidas y campeonatos!

¡Aprende a pintar con nosotros!



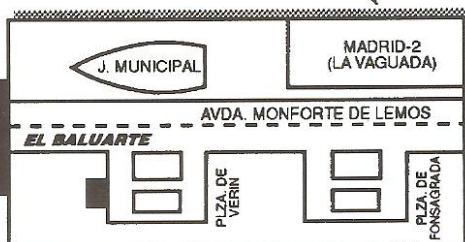
VIDEO-JUEGOS

- ¡Tenemos las últimas novedades!
- Cambios por solo 1.000 ptas.
- Alquiler

¡ Pedidos por correo!

Carátulas de T.V., Películas, Maquetas y muchas cosas más...

PLAZA DE VERIN, 10



Tel.- 739 88 31



Guía de Pintura

En el primer número de esta revista pudisteis leer una serie de consejos básicos para empezar a pintar miniaturas. En este segundo número vamos a ver poco a poco algunas de las técnicas básicas de sombreado con pincel y pintura acrílica.

Iluminación y sombras

Cuando pintamos una figura, lo primero que hacemos es elegir los colores que vamos a emplear y decidir dónde los vamos a aplicar. Lo segundo que debemos hacer es estudiar las sombras y la iluminación. Alguna vez nos habremos preguntado por qué tenemos que pintar sombras y destacar brillos y zonas iluminadas, si de eso ya se ocupa la luz de nuestro flexo, o la de la habitación.

Tiene su explicación lógica. Si observamos una figura pintada con los colores base, bajo una luz normal, no podremos distinguir las minúsculas sombras y, por tanto, tampoco podremos apreciar gran parte de los detalles. El motivo es que hemos reducido a escala la figura, pero no hemos hecho lo mismo con la fuente de luz.

Para producir artificialmente las sombras correctas en nuestras miniaturas, tenemos dos caminos: uno es reducir a escala una fuente de luz, con la misma intensidad, distancia y ángulo que como sería en la realidad; la otra solución es pintar tanto las sombras, como las zonas más iluminadas. Hay que tener en cuenta que existen dos tipos de sombras: las directas, producidas por una fuente de luz determinada, y las indirectas, mucho más suaves y difusas, producidas por la luz reflejada en las paredes y en el techo. En nuestras figuras, la luz de la habitación se encargará de proyectar las sombras directas, mientras que

nosotros nos encargaremos de pintar las indirectas, que son las que definen la forma de un objeto. El ojo humano traduce automáticamente en formas y figuras las luces y sombras que percibe.

Puesta en práctica

Dejemos a un lado toda esta teoría, y pasemos a la práctica. Primero aplicamos los colores base de la piel y de la ropa, sin mezclas ni detalles. Un buen sistema para hacerlo es empezar desde la piel hacia afuera; es decir, pintamos primero la cara y las manos, y después y por orden, las sucesivas capas de ropa. De esta forma, si por ejemplo nos salimos del contorno de la cara, al pintar la primera capa de ropa, corregiremos el error pintando encima.

A continuación localizaremos las hendiduras, pliegues y, en definitiva, todas las zonas que decidamos que deben ir sombreadas si imaginamos las sombras que se producirían a tamaño natural.

Vamos a emplear distintas técnicas para sombras y luces:

El lavado

Consiste en diluir en agua la pintura, para que al aplicarla sobre la figura, resbale y se deposite en los pliegues y hendiduras. Esta técnica también se puede realizar con tintas acrílicas, pero a mi gusto sólo en determinados casos

es más recomendable su uso que el de la pintura diluida. Hay que tener mucho cuidado en la elección de los colores con los que vamos a sombreadar, pues es un error muy común utilizar siempre el color negro para ello, cuando no siempre es necesario. Por ejemplo, para sombreadar piel humana, utilizaremos distintos marrones, dependiendo de la tonalidad de la piel; para el rojo, necesitaremos una mezcla granate; para el blanco, gris; y únicamente para colores oscuros, utilizaremos el color negro.

Un consejo útil: procurad que en la mezcla que vais a diluir para sombreadar esté siempre el color de base como componente de dicha mezcla. Por ejemplo, si queremos dar sombras a una túnica verde, pues añadimos a ese mismo verde un verde más oscuro, o añadimos negro en caso de que el verde base sea verde oscuro. De esta forma, conseguiremos más realismo y naturalidad en el cambio de tono. Éste es el inconveniente del empleo de las tintas acrílicas, ya que aunque aparentemente se pueden mezclar con las pinturas (dependiendo de la marca), cuando se seca se queda la tinta por un lado y la pintura por otro.

El pincel seco

Para aplicar esta técnica es recomendable emplear un pincel viejo, si es posible, o uno barato, si aún no tienes uno viejo, porque el *pincel seco* acelera sobremedida el desgaste y la pérdida de pelo

de nuestros pinceles. Consiste en mojar la punta del pincel en la pintura, y pasarlo suave y repetidamente sobre un papel, hasta que parezca que está seco. De esta forma conseguimos eliminar los componentes líquidos de la pintura, pero en el pincel se nos tienen que quedar adheridos los polvos restantes. Ahora, pasamos el pincel varias veces sobre las zonas que sobresalgan de la figura, de tal forma que los polvos del pincel queden adheridos a los relieves, y partes sobresalientes de la miniatura. Esta técnica, por tanto, la emplearemos para sacar luces y brillos. Al igual que en el *lavado* utilizábamos el color base más uno oscuro, en el *pincel seco* utilizaremos el color base y el blanco.

Antes de dar las luces con esta técnica, es recomendable pasar el *pincel seco* únicamente con el color base, para devolverle a la figura el color original que pudiera haber sido oscurecido con el *lavado*.

Esta técnica de *pincel seco* hay que aplicarla varias veces, y reduciendo cada vez más las zonas por donde lo pasamos. A medida que vayamos reduciendo la zona de aplicación, iremos añadiendo un poco más de blanco, hasta llegar a las zonas máximas de luz. De esta forma, y con un poco de práctica, los colores han de quedar degradados desde el tono más oscuro de las sombras, hasta el más claro de las luces.

Intentadlo, y no os desespereis; la primera vez nadie consigue unos resultados extraordinarios, pero a la tercera o la cuarta, cuando ya acertéis con los colores, la textura adecuada tanto para el *lavado* como para el *pincel seco*, os aseguro que los resultados os van a sorprender a vosotros mismos.

Y ya sabéis, si tenéis algún problema, o alguna sugerencia, no dudéis en escribirme a esta sección.

Hasta pronto

Mario Daniel Poujade



Fases de pintado: Capa de imprimación, Colores base, Dar sombras, Sacar luces



Cartas al Director

por Pedro Alcántara

ROL: ¿TE ACUERDAS?

¿Cuántas veces, a lo largo de tu historia como jugador/director de juegos de rol, has leído u oído la tópica frase: ¿Qué es un juego de rol? Unas cuantas, sin duda. Es la pregunta del millón. La pregunta ante la que temblamos cuando la hace un profano, pues la explicación no deja de ser inútil a no ser que se pase a continuación a los hechos.

Y sin embargo, ¿no nos olvidamos nosotros mismos en muchas ocasiones de qué es un juego de rol?

En Cronópolis nos hacemos la pregunta con relativa frecuencia.

Nuestra concepción del juego no deja de ser la de contemplarlo como un instrumento de diversión. Pero si estás jugando al rol, si te atienes a lo que eso significa...

Todos lo sabemos. Se trata de representar un papel. A lo largo de estas semanas, que han seguido a la presentación de *Universo*, hemos tenido que escuchar reiteradamente comentarios del tipo de: "...bueno para la gente que quiera iniciarse..." "...un reglamento demasiado sencillo para aquellos que están acostumbrados a otros sistemas de juego..."

Desde nuestro punto de vista esto es bastante gracioso. ¿Demasiado sencillo? ¿Es que es mejor si es más complicado? Pensad por un momento de lo que se trata: tenemos que representar un papel. Ése es el espíritu (y la etimología) de la palabra rol. Nuestro reglamento es sencillo de una forma plenamente consciente. Inventar una tabla o un sistema farragoso para resolver combates u otras acciones puede hacerlo cualquiera, pero si de lo que se trata es de representar un papel, el reglamento debe ser lo suficientemente *ligero* como para que la actividad del jugador durante la partida sea precisamente esa, representar; y para que el master pueda centrarse en ambientar, describir... narrar, en una palabra.

Nosotros creemos que lo que hay detrás de un juego de rol no es un reglamento complejo, sino una buena historia, una buena ambientación y un buen hacer por parte de jugadores y directores de juego. En reali-

dad cualquier historia puede ser jugada con prácticamente cualquier sistema. Lo realmente importante es la historia en sí. El sistema es la herramienta de la que disponen los directores de juego para resolver las acciones. Es un conjunto de reglas orientativas.

No es un fin. Es un medio. José Félix Garzón, de Ludotecnia, lo definía a la perfección durante las *Jornadas de Creadores de Juegos de Rol* organizadas por el club Necronomicón en San Sebastián de los Reyes (Madrid). Decía JF que el rol es narrativa, que los reglamentos habían pasado a una nueva etapa de necesaria simplicidad para dejar paso a aspectos más literarios, más de interpretación, más de atmósfera.

A este respecto tenemos que decir que *Universo* es un reglamento que parte de una serie de premisas básicas, que son las siguientes:

- El sistema de juego debe ser sencillo. Los que quieran complicarlo pueden hacerlo todo lo que quieran.

- Debe permitir representar cualquier situación, en cualquier ambientación. Su flexibilidad y capacidad de ampliación es uno de sus puntos más fuertes. La creación

de nuevas profesiones, habilidades o razas está presente en el propio reglamento. Si algo que no has visto en él te es necesario no tienes más que añadirlo.

- Las ambientaciones recaen en los mundos autojugables. *Universo* queda como la espina dorsal sobre la que se crean los mundos. Esto da al jugador la posibilidad de utilizar un único sistema de reglas para cualquier historia.

- Concede más importancia a la labor del Director de Juego, sobre el que recae la responsabilidad no sólo de arbitrar las partidas sino de documentación y ambientación. Al ser un sistema simplificado al máximo es el DJ quien debe aportar muchos de los detalles secundarios que aparecen en las partidas.

- La utilización de personajes de otros sistemas de juego en el formato de *Universo* debe ser sencilla.

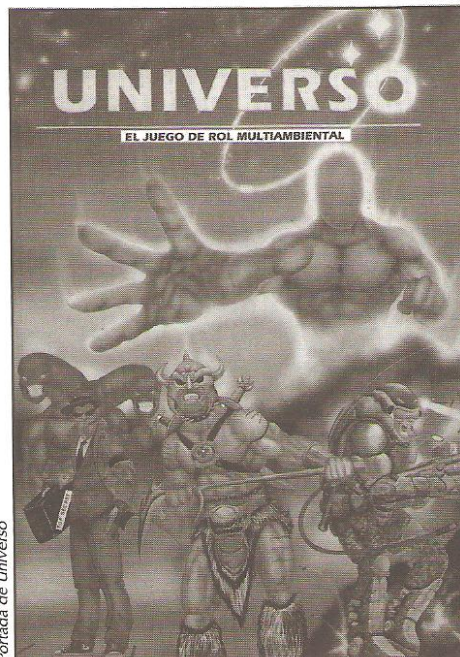
- El sistema debería contar con un apoyo informático para la creación de personajes. Existe actualmente un software que cumple esta misión en versión DOS. Las versiones Windows y Macintosh están en fase de desarrollo.

Después de todo esto volvemos a plantear la pregunta anterior: ¿Es *mejor* por ser más complicado? Nosotros estamos convencidos de que no.

El resultado es que el juego con este sistema deja las manos más libres tanto a jugadores como a Directores de Juego. Quizá por ello sea un sistema que también es más exigente en cuanto a imaginación y a que cada uno de ellos sepa estar en su sitio. A cambio ofrece más flexibilidad que otros. Un efecto secundario es que la simplicidad de las reglas permite al no iniciado introducirse en el juego de forma sencilla, sin complicaciones. Pero la orientación original de *Universo* no es hacia los jugadores novatos, sino a todos aquellos que han pensado alguna vez que otros sistemas se le quedaban cortos en posibilidades.

Somos conscientes de que muchos jugadores son partidarios de más realismo, de apurar hasta la última tabla, hasta la última opción de juego. Es una vía tan legítima como cualquier otra para pasárselo bien. Pero no olvidéis que eso no es rol, es simulación. No es mejor ni peor. Simplemente es otra cosa.

Pedro Alcántara es el creador del juego de rol multiambiental *Universo*, y co-fundador de Cronópolis.



Correo

Parece que esto se anima y nada más salir el n°1 ya empezamos a recibir cartas. Estas no deben sobrepasar 20 líneas, y es recomendable que estén mecanografiadas.

Sobre Shakespeare y Cervantes

Si gritar sirviese de algo, lo haría, porque, aún sabiendo que el arte de la traducción no es tan fácil como parece, me gustaría arrancarle las entrañas al traductor de *Warhammer 40.000*, colgar de los pies al que hizo lo propio con *Space Hulk*, romperles las piernas a los responsables del *AD&D*, y, como no, cortarles las manos a los de MB porque, como no tenemos bastante con aguantar a esos video-TV-juegoadictos y destroza-miniaturas cuidadosamente pintadas llamados niños, ahora debemos oírles tratar de *robagenes* a los genestealers de toda la vida, *orc* al enemigo público n°1 por antonomasia... ¡ugh!

Por otro lado, y salvo un par de capones bien fuertes, recordar la magnífica labor de traducción de *Shadowrun*, que hay que reconocer que no es moco de pavo. Es la excepción.

Estas traducciones cochambrosas desvirtúan vilmente la imagen de los juegos a los ojos del no versado. Da la impresión de que por mucho que domine la lengua extranjera, el traductor no ha jugado al rol en su puta vida. Veamos: ¿Tan transcendente es el término *balfling* como para que en el *Warhammer 40.000* nos lo encontremos como *medio*? Aún más; ¿Acaso *balfling* no es un término con el que estamos familiarizados de sobra gracias al *AD&D* y sus novelas, por ejemplo? Y si traducen los jugueteros de MB con su *HeroQuest*, aún peor: Todos sabemos la forma de pensar de los niños. ¿Por qué esos cerebros de MB traducen como *robagenes* cuando un niño ni sabe ni le importa lo que sea *robar un gen*, sino que busca monstruos de nombres impronunciados? ¿Y por qué cuando realmente tienen que traducir algo van y te sueltan un *orc* por la cara? Ya es dramático cuando gente con la responsabilidad de juegos como *Dark Sun* te traducen *scout* por... ¡guardabosques! Tremebundo.

Si dejo de escribir es porque veo que se me termina el folio, porque esto es sólo la punta de un gran iceberg. Así que dejo de dar la brasa,

porque sólo con pensar en el día que traduzcan el *Cyberpunk* se me quitan las ganas de escribir.

Francisco Samino (Jaén)

Te vemos muy crispado; relájate un poco, hombre. En general en ésta revista vemos con preocupación el tema de las traducciones al castellano, y de hecho en este mismo número podras leer un extenso artículo dedicado única y exclusivamente al tema en cuestión. Pero no compartimos contigo la misma perspectiva, ya que el problema va más allá de simples errores en unas cuantas palabras aisladas.

Más Fanzines

Estimados redactores, director, asesores, colaboradores, ilustradores, correctores, distribuidores, políticos, transeúntes y demás habitantes del submundo que os dignáis a leer esta misiva...

Os escribe esta carta Adrián Begoña Moncó en representación del ilustrísimo y renombrado club JRSIC (Juegos de Rol y Simulación Instituto Cervantes).

En primer lugar hemos de felicitaros por no hablar (casi) de juegos de guerra (por favor abandonemos el término wargame) y dedicar todo *Dosdediez* al rol y a sus subgéneros (figuritas y juegos de ordenador).

En segundo lugar os animamos a que continuéis en la línea de independencia y objetividad con la que iniciáis. Esperamos que ésta no se vea truncada por el miedo a perder el dinero que os proporciona la abundante publicidad con la que nos obsequiáis.

En tercer lugar os sugerimos que no sólo los juegos y revistas sean comentadas sino que también los fanzines accedan a tal honor. Hemos de recordaros que una gran parte de la fuerza del rol radica en las publicaciones hechas por aficionados que, casi siempre, pueden poseer un 100% de objetividad.

Y para que empecéis a tener material que comentar, os enviamos en este sobre la publicación pseudoficial de nuestro club, el fanzine *El Róler*. En este cuarto número encontraréis todo lo que más o menos hemos sabido componer los miembros del JRSIC. Esperamos, y tenemos asumido que critiquéis todo

aquello que no os guste. Pero recordad que un fanzine (o faszín, como gusta decir la amable dependienta de una tienda de Madrid) es algo hecho por aficionados, y sin un ánimo real de lucro (con no perder pasta vale, como diría Pedro Arnal).

Esperamos que esta carta sea publicada en la sección de correo, para que vuestros lectores puedan conocer nuestra opinión.

Hasta otra:

Adrián Begoña Moncó (Madrid)

*Agradecemos tus felicitaciones con respecto al n°1 de **Dosdediez**, pero vamos a continuar dando a los juegos de tablero el espacio que se merecen, siempre con el punto de mira puesto en facilitar a los aficionados al rol el acceso a todo tipo de información lúdica.*

No compartimos tu preocupación ya que vamos a mantener (al precio que sea) la línea de independencia que mostramos en el n°1. Ten de todas formas la seguridad de que continuaremos "obsequiándote" con abundante publicidad.

Respecto a los fanzines, tengo que decir que tienen su hueco en esta revista, así que te agradecemos (y agradeceremos a todo aquel que lo haga) que nos hayáis mandado vuestro fanzine para poder comentarlo. Si no reseñamos ninguno en el n°1 fue por una razón lógica. Nadie nos conocía y por lo tanto no disponíamos de ningún fanzine que comentar.

No a la sección de Ordenador

Estimados amigos de *Dosdediez*, quiero felicitarles por su valentía a la hora de atreverse a publicar una revista independiente a nivel nacional, cosa que sólo hacían algunos fanzines (difíciles de conseguir y de periodicidad irregular).

Quiero darles también mi opinión sobre su primer n° (siempre de manera subjetiva y sin más intención que la de decir como hacer una mejor revista, no la de criticar). Debo decir que la única sección que me sobra es la de juegos de ordenador, puesto que hay muchas revistas del ramo en los kioscos que los comentan con más amplitud y se pueden aprovechar las 3/4 páginas de esta sección para algo más relacionado con el Rol y la Simulación. Quizás la sección de libros no debería centrarse exclusivamente en las novedades, hay novelas con bastante tiempo en el mercado que son realmente buenas (...). Como último punto doy un consejo: la opinión de una persona es subjetiva son lo que recomiendo que al final de cada comentario de la sección Probando Juegos se incluyan breves comentarios de otras personas que no

sean el propio comentarista. Reitero que este comentario solo pretende mejorar la revista (siempre desde mi modesta opinión) no molestar a nadie ni decirle que algo está mal, son sólo recomendaciones. (...) PD: Sigán con esa maravillosa labor que es difundir la afición entre la gente, han ganado conmigo un incondicional.

Juan Milano Escar

En primer lugar, gracias por tu apoyo y tus piropos. En cuanto a la independencia, consideramos que era algo que el público estaba pidiendo a gritos y no hemos hecho nada mas que dárselo. Respecto a la sección de ordenadores, pensamos que es necesaria para tener un espectro completo de lo que pasa en torno a nuestra afición. Además nuestra idea es comentar únicamente las novedades de JDR y simulación para ordenador, no los arcades, plataformas y demás géneros. En cuanto a los libros, nuestra idea es comentar solamente las novedades (que no es poco). Por último, no tengas miedo al concepto de crítica: todas son bienvenidas, si bien nos aportan más las de carácter constructivo.

Empezando AD&D

Me gustaría saber qué es lo que hay que comprarse para poder empezar a jugar al *AD&D*, porque cuando le pregunté al vendedor de una tienda especializada en juegos de rol que hay en mi ciudad, me remitió a un catálogo de Ediciones Zinco, en el que figuraba material por valor de decenas de miles de pesetas, y no va de coña. Así que me gustaría que explicaseis lo que es importante y lo que no lo es para el *AD&D*.

Francisco Dafo. (Barcelona)

*Para poder jugar al *AD&D* es imprescindible el Manual del Jugador y la Guía del Dungeon Master. Con estos dos libros puedes empezar. Todos los demás suplementos no son necesarios... de momento. Hasta que decidas que el juego te gusta y quieras profundizar en él. Entonces verás que tienes a tu disposición una gran variedad de ampliaciones para desarrollar las partidas como mas te apetezca.*

Buenos y Malos

Me he quedado sorprendida por la diferencia de calidad entre los módulos publicados en el número anterior, siendo el mejor con mucho el de *Vampiro* y los peores el de *Shadowrun* y la ayuda de *El Señor de los Anillos*. Me gustaría felicitaros por ello, ya que en el resto de revistas de rol que conozco sólo aparecen mó-



dulos malos y es todo un logro el que en una revista de rol aparezcan módulos muy buenos y muy malos. El motivo de mi carta es el preguntaros si el módulo de *Vampiro* va a tener continuación, ya que creo que merecería formar parte de una saga; ya sé que en principio el argumento del módulo no se presta a ello (si no ya habría hecho yo misma una continuación) pero sería interesante.

Ana Fernández (Murcia)

No tenemos intención de escribir ninguna saga de módulos, aunque eso sí, haremos aventuras compatibles, y si el módulo es bueno será el mismo autor el que se encargue de ello. Respecto a que unos módulos son mejores que otros, eso es una opinión personal tan objetiva/subjetiva como otra.

Infiltraciones no

Os envío esta carta para advertiros de un serio peligro, porque aunque vosotros mismos estéis convencidos de que vuestra revista es totalmente independiente estéis equivocados. La garra de Joc Internacional ha llegado hasta vosotros: ha introducido un espía en *Dosdediez*.

Los datos del traidor en cuestión son: Sección: Ilustraciones. Nombre clave: Arnal Ballester. Seudónimo: Javier Briz.

Darse cuenta del traidor en cuestión no ha sido difícil, no hay más que comparar las portadas de la revista *Líder* con la de vuestro nº1, son exactamente igual de malas. Y es que Arnal Ballester, conocido ilustrador de *Líder* por la mierda de portadas que hace, se ha cambiado de bando. A lo mejor estoy equivocado, el espía es otro y al Sr. Ballester le habéis contratado vosotros, eso puede ser pero de lo que estoy seguro es de que la portada es suya, porque en España sólo hay una persona que dibuje tan mal.

Esperando un proximo despido del Sr. Ballester:

Tomás Frueto (Barcelona)

Javier Briz no es el Sr. Ballester, cosa que te podemos demostrar. El pobre acabado de la portada del nº1 es debida principalmente a fallos en la imprenta (fusilaron los colores) e inexperience nuestra en los plazos de entrega para enmendarles la plana. El Sr. Ballester no trabaja en nuestra revista, como consta en los créditos de la página seis, pero no descartamos a nadie. ¡Basta ya de persecuciones absurdas!

Elogios a Caballero

Estimados roleros de *Dosdediez*: Os escribo esta carta porque tengo unas cuantas preguntas y no sabía a

quien hacérselas, así que hay van:

La primera va dirigida a Luis Caballero referente a su artículo de *MERP* a *RuneQuest*. Parece que hemos coincidido en cuanto a objetivos, puesto que también yo he estado adaptando el sistema de juego de *RQ* a otro mundo, ya que es mi sistema favorito, y el mundo de Gloranthia sigue sin gustarme ni un pelo. Bueno el caso es que lo estoy adaptando a un mundo de mi invención -La Nueva Tierradonde los elfos ¡Cómo no! son inmortales. Pues bien, el problema donde he tropezado ha sido en la experiencia previa de esta raza ¿Cómo hacerlo? Si sigues las reglas de tener 21 años controlarías siempre a un adolescente. Si, por el contrario, les dejas tener más años tendrían mucha ventaja al recibir los beneficios de más años de experiencia sin arriesgarse al deprimiento de características por la edad. Algo así ocurre con los enanos pero menos exagerado.

En segundo lugar quería informarme en lo referente a enviar módulos para revistas. ¿Cuánto me pueden dar? ¿Vale lo mismo uno de una página que uno de 60? ¿O acaso no daís un duro?

Como tercera cuestión me gustaría enterarme si cabe la posibilidad de publicar complementos que he hecho. ¿Con quién me tengo que poner en contacto? ¿O preferís publicarlos vosotros en la revista? Personalmente he realizado dos ampliaciones:

-La Nueva Tierra: Un mundo para

un juego de rol heroico-medieval en el que incluyo reglas y datos para crear aventureros para *Rolemaster* y *RQ*.

-Fuerza Delta Avanzado: Una extensión para perfeccionar el sistema de *Fuerza Delta*, que me dio la impresión de apresurado.

En último lugar, desearía que me informara de cuáles son los requisitos para que un grupo de 9 jugadores serios de rol formalicen un club.

Sin nada más que añadir, me despido, esperando constestación. Ya escribiré más adelante (espero). Hasta entonces se despide:

Lorenzo Morillo (Zaragoza)

Respecto a Luis Caballero: se ha tomado un número sabático pero esperamos ansiosos su retorno. En cualquier caso las modificaciones que tienes que introducir son sencillas: o bien los elfos aprenden más despacio, o hay reglas de memoria de tal forma que los personajes puedan olvidar lo aprendido a lo largo de los años.

Por el momento la revista no paga un duro, pero está en estudio el hacerlo en un futuro. Aún así estaríamos encantados de publicar cualquier tipo de suplemento siempre y cuando esté bien escrito. Si te animas a enviarnos algún módulo escríbenos antes y te haremos llegar nuestro libro de estilo.

Para legalizar una asociación a nivel nacional debes presentar los estatutos en el Ministerio del Interior.

¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio de Correo especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- Comic Importación U.S.A.
- Todas las novedades nacionales
- Comic-book Forum, Zinco, Norma...
- Albumes material franco-belga
- Albumes para adultos
- Material atrasado
- Manga en japonés, inglés y español
- Diseño Gráfico, Ilustradores
- Servicio de Suscripciones (España y USA)

ROL & JUEGOS

- Manuales basicos
- Ampliaciones, modulos
- Nacionales y de importacion
- Rol, Wargames, Tablero...
- Figuras en plomo y plastico
- Maquetas (SF & F)
- Pinturas, pinceles, dados
- Revistas y Fanzines

CINE & VIDEO

- Carátulas para estuches de video
- Postales de carteles y actores
- Posters, fotocromos
- Merchandising, camisetas, pins, gorras
- Libros y revistas en español e inglés

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

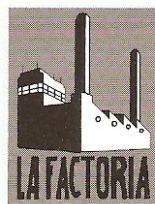
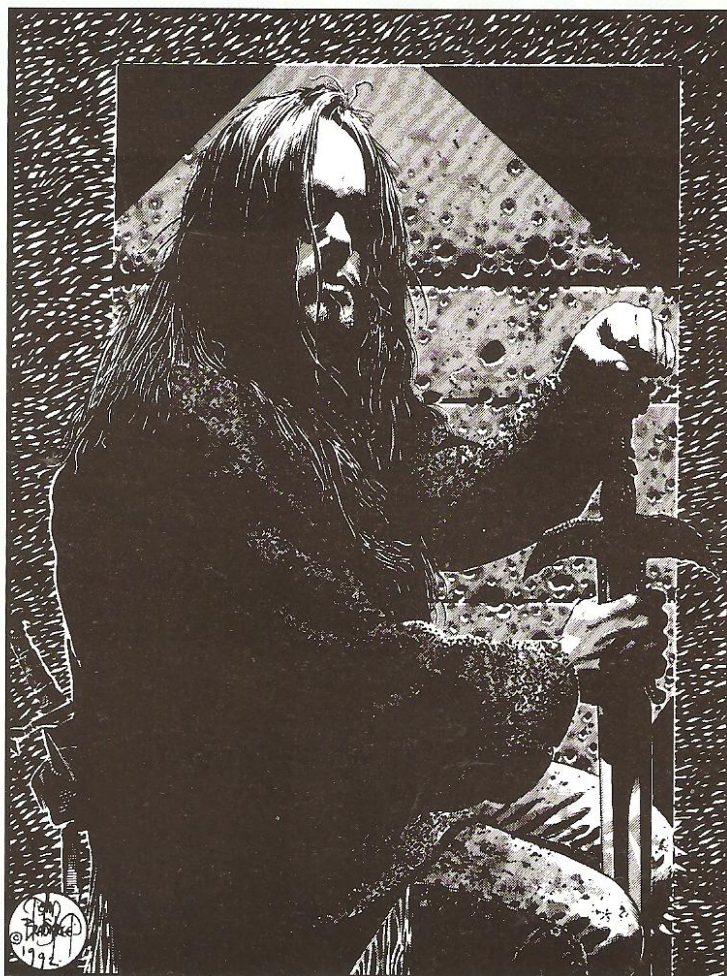
Luna, 26
28004 MADRID
Tlf. (91) 532 78 85



NOVICIADO
STO. DOMINGO,
CALLAO

¡ SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO !
CRISIS-CORREO. Luna, 26.
28004 MADRID
Tlf./Fax (91) 532 78 85





Si quieres recibir información del Club Oficial **VAMPIRO**

Escribenos y a vuelta de correo tendrás la información de cómo ponerte en contacto con el clan de tu ciudad. Anímate y podrás participar en la mayor asociación de jugadores de rol a nivel mundial.

**No olvides enviar, por este orden, Sello de 27 ptas, Nombre, Apellidos, Dirección, Lugar de residencia, Clan preferido, y la tienda o librería donde compraste el juego a:
LA CAMARILLA • Pozas, 2. Madrid 28004. Por supuesto, puedes contárselo a tus amigos.**

Cómete el mundo.



CON LA **OPERACIÓN JOVEN** DE **CAJA DE MADRID**, CÓMPRATE UNA CASA. ABRE TU PROPIO NEGOCIO. DISPÓN SIEMPRE DE DINERO. AMPLÍA TUS ESTUDIOS. MÓNTATE UN VIAJE. CÓMETE EL MUNDO. AHORA ES TU MEJOR MOMENTO Y DEBES APROVECHARLO.

LA **OPERACIÓN JOVEN** DE **CAJA DE MADRID** ESTÁ PARA AYUDARTE. NO FRENES TU INICIATIVA Y UTILIZA TU IMAGINACIÓN. AQUÍ LOS LÍMITES LOS PONES TÚ. **CAJA DE MADRID**. LA CAJA QUE AYUDA.

OPERACIÓN JOVEN



CAJA DE MADRID
LA CAJA QUE AYUDA