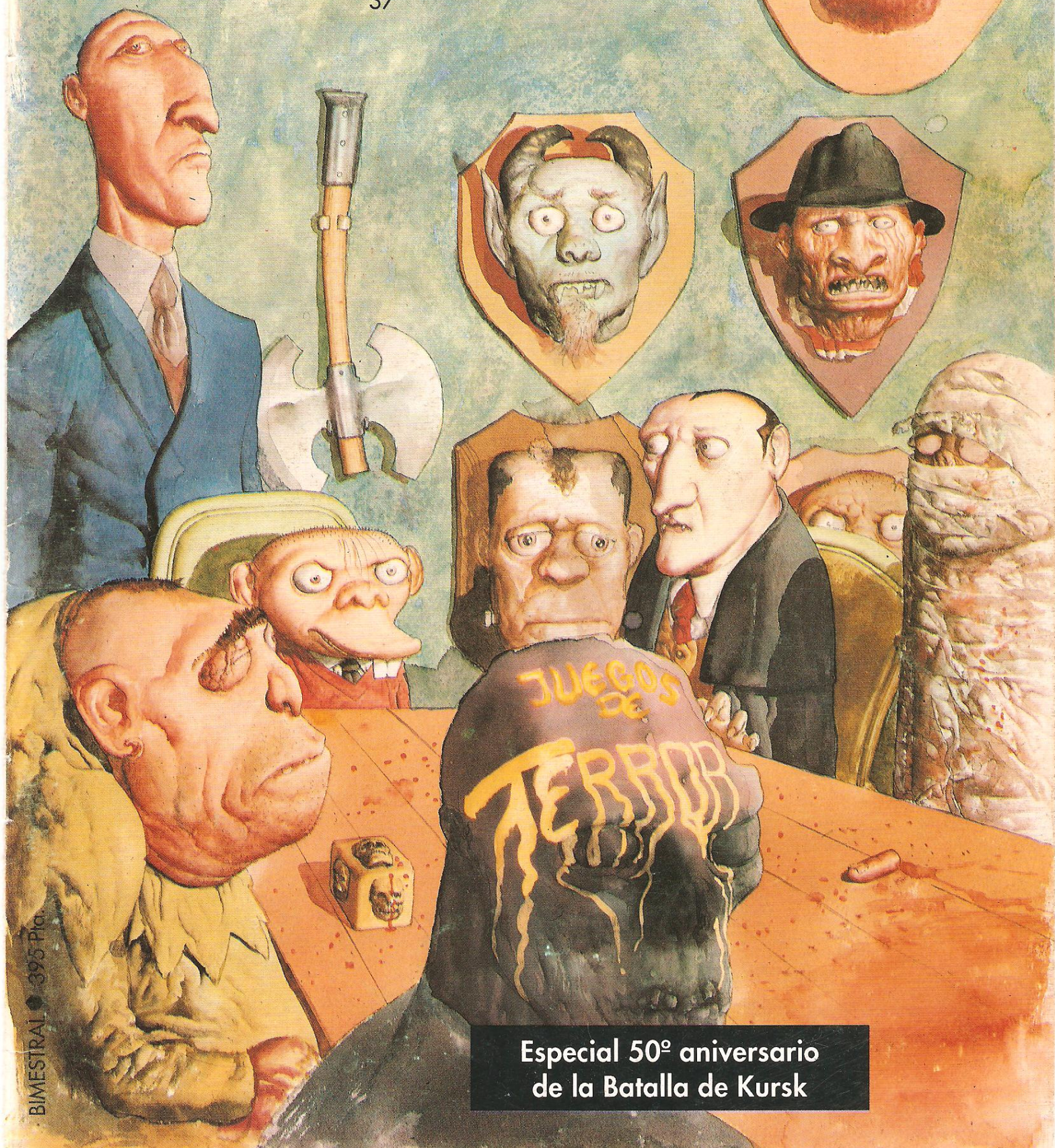


LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

37

CAMBIAR DE VIDA
Módulo de Vampiro



Especial 50º aniversario
de la Batalla de Kursk

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas

Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

Libro de Conjuros

Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

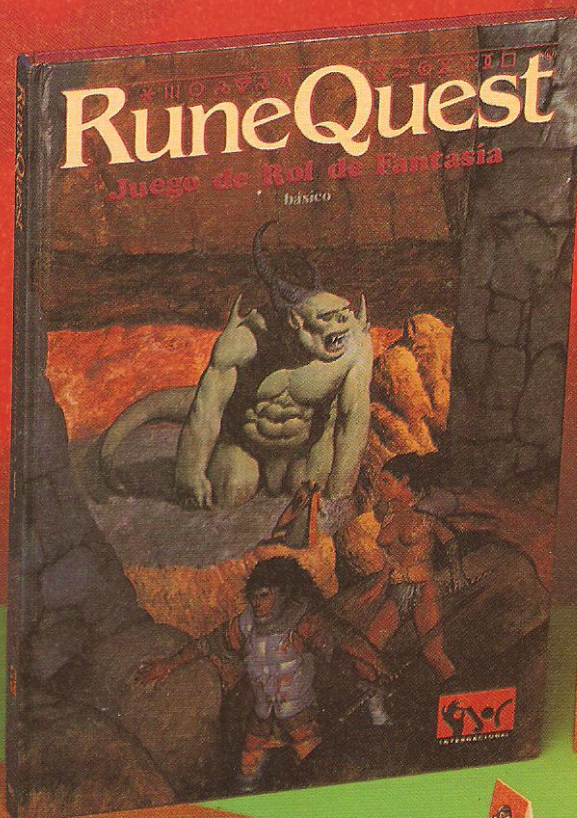
Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.

30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir
de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.



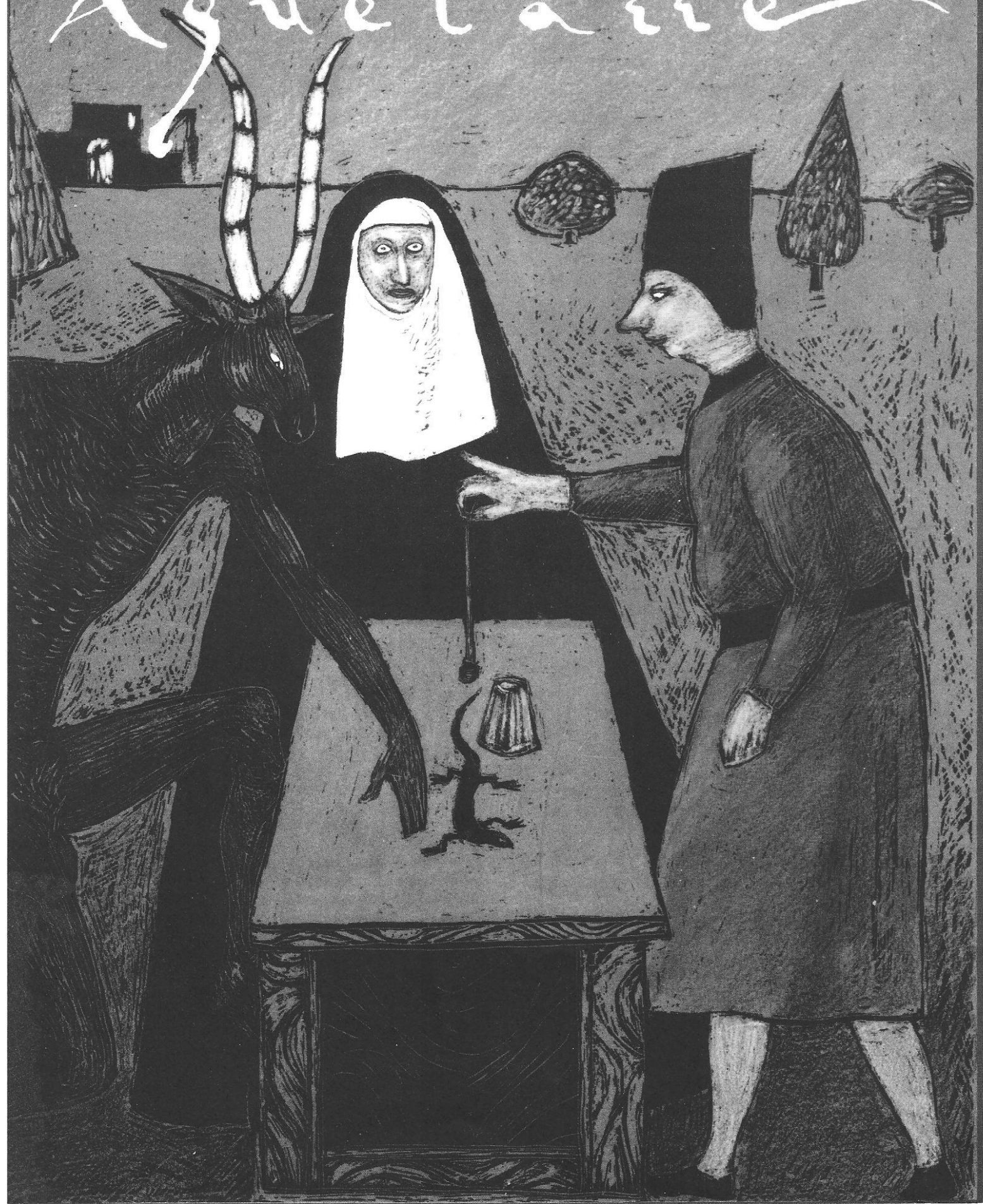
RuneQuest es una marca creada y desarrollada por Chaosium Inc. © 1978, 1979, 1980, 1984, 1987.

JOC INTERNACIONAL, 1992.
Con licencia de The Avalon Hill Game Co.

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



CYBERPUNKTM

2020
SEGUNDA EDICIÓN



EN 1982
RIDLEY SCOTT
REALIZÓ
BLADE RUNNER

JAMES
CAMERON TRAJÓ
TERMINATOR
EN EL 84

1987 FUE EL
AÑO DEL
ROBOCOP DE
VERHOEVEN

AKIRA
LLEGÓ A TODA
VELOCIDAD
EN 1991

AHORA, CON
M+D Y
R.TALSORIAN
GAMES...

PREPÁRATE

S

UMARIO

Lider 37
Septiembre 1993

Edita: EDILUDIC

Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, M.ª Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez, -vocal-, Eduard García Castro -vocal-.

Director: Eduard García Castro

Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego

Redactores: Daniel Alento, Mar Calpena, Francisco Franco Gareta

Secretario de Redacción: Jordi Cánovas

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Montejos y Alex Fernández

Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Ricard Ibáñez, Toni Torres, Luís Fernando Giménez, Margarita Durá, Andrés Valencia, José María Mena, Pedro Arnal Puente, Salvador Tintoré, Paul Hartvigson, Teófilo Hurtado, Alejandro Alvarez

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3ª 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilfinia, S.L.

St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat

Imprime: Hupore, S.A. Recared, 2 - Barcelona

Publicidad: Victor Fontanet Herrero, Jordi Cánovas

Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 419 71 81

Suscripciones: Xènia Capilla

Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62

Distribuye: JOC Internacional, S.A.

Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.: B-8358-1986

Tirada: 10.000 ejemplares

Nº. de suscriptores: 1581

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Command Decision es un juego de GDW; Zitadelle, Duel for Kursk, 1943 es un juego de 3W; Kursk 1943 es un juego de Eurogames; Unlimited Adventures es un juego de Strategic Simulation; Aquelarre es un juego de JOC Internacional; La Llamada de Cthulhu está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium; Chill es un juego de MayFair Games Inc.; Malefices es un juego de Jeux Descartes; Ragnarok es un juego de Ludotecnia; Vampiro está editado por Diseños Orbitales bajo licencia de White Wolf; Nephilim es un juego de MultiSim.

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Comunikado	7
	Novedades	7
	Revistas	9
	Fanzines	9
	Actividades	11
	Desafíos y Mercadillo	12
	Cómic	13
	50º Aniversario de la Batalla de Kursk	14
	Ranking	15



L	a Biblioteca de Ankh-Morpork	16
----------	-------------------------------------	-----------



E	l Consultorio del Orco Francis	18
	Los Secretos del Diablo	19



S	ilencio se juega	20
	Kursk, la mayor batalla de carros	20



T	ablero de cristal	24
	Aventuras sin fin	24



P	lomo en las mesas	26
	La batalla de Troyany	26



D	ossier	29
	Jugar con el miedo	30
	El Terror está en el aire	31
	Horror en cinemascope	33
	Contra el mal	37
	El Horror eres tú	46



E	l pincel de Marta	52
----------	--------------------------	-----------



L	a Voz de su Máster	54
	Libros del Horror	54



M	ódulos	60
	Vampiro	60



Club de rol Menrood

Este club existe hace tres años, pero hasta ahora no se habían decidido a escribirnos. Estos 27 jóvenes de Granollers no se dedican solamente al rol, tanto traducido al castellano como sin traducir, sino que también le dan al wargame y a los juegos temáticos. Son un grupo muy activo, como lo demuestra el buen número de actividades abiertas al público que organizan. Desde talleres de rol y juegos de mesa a ludotecas, pasando por campeonatos de juegos y actividades de Fiesta Mayor. Pero su actividad estrella son las DIREM (Díades Intensives de Rol i Estratègia Menrood), que consisten en pasar un fin de semana en una casa de colonias sin parar de jugar. Las de este año se celebrarán a finales de septiembre, pero aún no se sabe donde. Si queréis contactar con ellos, escribid a Asociación Juvenil Club de Rol Menrood, c/Fontanella 19, 08400 Granollers (Barcelona), o telefonad a Toni Serradesanferm, al (93) 870 26 01.

Odin

Club de rol de Gijón ansioso de incrementar de manera increíble su número de integrantes. Sus juegos preferidos son *El Señor de los Anillos*, *Runequest*, *Starwars*, *Warhammer* y *Far West*, aunque también dicen disponer de juegos temáticos y algún que otro wargame. Si queréis contactar con ellos, he aquí su dirección: Odin, Avenida de la Argentina 136, 2º izq., 33212 Gijón, Asturias.

Legión Mutante



Este es el nombre que han elegido siete jóvenes jugadores barceloneses para darse a cono-

cer en el mundo del rol. Sus juegos preferidos son *MERP*, *Star Wars* y *Twilight 2000*. Se reúnen en las instalaciones deportivas de su colegio, en una sala que el centro les deja utilizar. Si bien no quieren ampliar el número de socios, si desean mantener contactos con clubes y asociaciones roleras. Podéis encontrarlos en las Instalaciones deportivas San Miguel, en la calle Muntaner entre Córcega y Rosellón, entre las 4 y las 7'30 de la tarde. También podéis dirigirlos a Javier, c/Aragón 190, 6º 2ª, 08011 Barcelona, teléfono (93) 453 59 49.

Terminus Zone

Y seguimos en el norte de la Península, porque desde Santiago de Compostela nos llegan noticias de este club de roleros totalmente fascinados por la ciencia-ficción. En la actualidad lo forman casi 30 socios de entre 14 y 17 años fuertemente influidos por Phillip K. Dick, Asimov y Bradbury, la realidad virtual y los ordenadores, y que planean hacer un fanzine en el que publicar todos los cuentos de ciencia-ficción que les lleguen. Si quieres unirte a ellos, contacta con Juan Manuel Bello Rivas, Plaza de Vigo 2, 8º P, 15071 Santiago de Compostela.

A.L.F.

Este club de Oviedo lanza un llamamiento para aumentar el número de socios. Dispone de local propio, una amplia ludoteca, unas bien surtidas biblioteca y hemeroteca, así como juegos de rol y wargames para PC. Y todo ello por 250 ptas. como cuota de admisión y 100 ptas al mes (a partir del segundo). Para poneros en contacto con ellos, escribid a David Manuel Cabal Inés, c/Tte. Alfonso Martínez 13, 4 A, 33011 Oviedo, o telefonad a David (98/ 529 08 84) o Alfredo (98/ 523 16 67).

Savagequesters

Este club tiene su sede en la ludoteca Arimel, en el centro cívico El Carmelo, de Barcelona. Nos comunican que han organizado unas jornadas en su local, con campeonato de *La Llamada de Cthulhu*, a finales de julio y primeros de agosto, y que están preparando para los últimos meses del año (noviembre o diciembre) otras jornadas en las que posiblemente se celebrará un campeonato de *Aliens*. Si quieres contactar con ellos, esta es su dirección: Ludoteca Arimel, cen-

tro cívico El Carmelo, c/ del Santuari 23, 08032 Barcelona, teléfono 428 08 09.

Demons



Nos llegan noticias de la formación de un modesto club, de sólo 4 o 5 socios, en Melilla. Por el momento son pocos los socios de esta agrupación, pero estamos seguros de que rápidamente crecerá. Al menos, eso es lo que desde aquí os deseamos de todo corazón. Ah, y sentimos que LIDER no llegue a vuestra ciudad, aunque sabemos que tenéis un buen contacto en la Península.

LIDERCONCURSOS

Os recordamos que sigue en marcha nuestro concurso de logos de club, con un premio para el ganador de una suscripción anual a nuestra revista y un lote de cinco juegos donados gentilmente por *JOC Internacional*. Sólo os pedimos algo de imaginación, un poco de originalidad y, sobre todo, que dejéis la fotocopidora olvidada en un rincón perdido de alguna lejana nebulosa estelar. Y si no queréis hacer logos, pues haced fanzines, ya que también tenemos concurso en esta especialidad, premiando el mejor contenido, la mejor presentación y la mejor aventura publicada en uno de ellos. Los premios también son una suscripción anual a LIDER y un lote de cinco juegos de *Joc Internacional*.

Wild Unicorns

Nos llegan noticias desde Almería de este club de rol que ya se anunció en nuestras páginas, concretamente en el número 31 de la revista. Avisado por nuestro concurso de logos, uno de sus





miembros nos envía algunas de sus creaciones y nosotros le correspondemos con su publicación. De paso esperamos que esto sea un incentivo más para que enviéis vuestros dibujos. Aprovechamos para recordaros la dirección del club: c/ Alfonso VII, 5. 04002 Almería.

NOVEDADES

ASL Anual 93

Ya tienes a tu disposición el último número de la revista que *Avalon Hill* dedica íntegramente a *Advanced Squad Leader*. Este último número tiene la particularidad de ser el primero de la nueva etapa de la revista, que deja de ser anual para pasar a salir cada 6 meses. Así, este último ejemplar corresponde al primer trimestre de este año, y en él hallarás dos nuevos tipos de fichas, con su explicación detallada, los habituales artículos de táctica y otras temáticas militares, y 11 escenarios para darle gusto al cuerpo.

Más Avalon

La última novedad de esta marca de juegos es *Slang*, un juego de tarjetas, de tamaño pequeño y, por lo tanto, muy manejable, que pretende que los jugadores demuestren su conocimiento no del inglés standard, sino de la jerga, o, más propiamente dicho, el slang. Si tienes previsto viajar a los Estados Unidos, éste es tu juego para dominar el inglés de la calle, y moverte sin problemas por Harlem o el Bronx (bueno, sin más problemas de los habituales).

BladesStorm

Y dejamos ya *Avalon Hill* para hablar ahora de *ICE*, que nos obsequia con una nueva edición de este juego de simulación con figuritas ambientado en un entorno medieval-fantástico. Esta reedición incluye, además de un completo manual de combate para pequeñas unidades que te permite desarrollar todo tipo de tácticas y jugar tus pequeñas batallas, un completo Bestiario para caracterizar a cada una de las criaturas que pueden participar en los enfrentamientos que tu prepares.

3W

Más que interesante lo que esta prestigiosa marca nos ofrece este mes de septiembre. Por una parte, *Army Group Center*, juego ambientado en el frente ruso de la II Guerra Mundial, y que forma parte de la colección *East Front Battles*, compuesta por 12 títulos. El diseño del juego corresponde a Masahiro Yamazaki, autor de *Citadel* (publicado por esta misma marca), y que se está convirtiendo en un especialista de la guerra en Rusia, ya que no hace mucho *Rampart Games* publicó su *War of the Motherland*, con la misma ambientación histórica (ver reseña en LIDER 36). Y siguiendo con las series de 3W, podemos presentaros la última entrega de la colección *Royalists & Roundheads*. Se trata de *Crosbow & Cannon II*, y como el resto de sus compañeros de serie, está ambientado en la guerra civil inglesa.

Storm Over Arnhem

Tranquilo, que ni nos hemos equivocado ni pretendemos tomarte el pelo. Evidentemente, no te vamos a presentar como novedad este juego de *Avalon Hill*, uno de los más veteranos del mercado, en su formato habitual de caja, sino su nueva edición en bolsa, más económica que la primera, pero sin perder nada del juego original. El tablero viene elaborado en cartón plastificado, no rígido, y se ha reducido el tamaño de las fichas. El reglamento es el mismo, con su nivel de dificultad medio-bajo, representando cada ficha un pelotón de entre 9 y 12 hombres, pero incluyendo una completa documentación histórica de más de 30 páginas, con toda la información sobre la ofensiva aliada que recrea este clásico del wargame ambientado en la Segunda Guerra Mundial.



COMUNIKADO

37

Ha acabado el verano: ¡qué horror! Sin duda el tétrico periodo de regreso al trabajo es el que nos ha inspirado para cerrar este número. Y es que la gestación de este LIDER, o si queréis de su Dossier, ha sido la más larga de cuantas llevo a mis espaldas. Y todo porque en un momento de insensatez nos creímos capaces de presentar en no más de 40 páginas los misterios del miedo. Poco después no sabíamos qué hacer del montón de páginas que se nos acumulaba sobre la mesa. Un guiño, pues, a los colaboradores (y aun así amigos) que no encontréis aquí el artículo por el que os perseguimos día y noche: éste no es el "LIDER Horror", sino "LIDER Horror (1)". Volveremos con ello.

Como no, nos hacemos eco también en este LIDER 37 del cincuentenario de la Batalla de Kursk, que a pesar del paso de los años difícilmente perderá un lugar en el podio de las convenciones de productores de chatarra. La gente de Central de Jocs conmemoró el evento a lo grande, secuelas de ello son nuestras secciones de actividades y figuras. Completamos este mini-dossier de cumpleaños con un repaso a dos de los juegos de tablero más interesantes sobre el tema.

Y para acabar, si no estuviéramos ya lo bastante escaldados con el tema, lanzaríamos las campanas al vuelo proclamando que por fin habrán JESYR. Como ya nos hemos pillado los dedos en unas cuantas ocasiones, esperaremos a saber más de estos cantos de sirena antes de hacerlos nuestros.

Nada más. Horrosamente vuestra.

La Redacción

Champions

Si eres aficionado a este juego de rol, éste es tu verano, ya que ha llegado un verdadero aluvión de material de este juego de superhéroes a nuestro país. Para empezar a abrir boca, *Shadow of the City*, tomo con tres aventuras jugables tanto para *Champions* como para *Champions of the Dark*. Para completar tus aventuras y extenderlas al Canadá, tienes *Champions of the North*, libro de reglas que incluye una completa descripción de los héroes y villanos que habitan al norte de los USA, así como una completísima recopilación de información sobre el Canadá, las habituales aventuras listas para jugar y las también habituales ideas de juego para que los másters desarrollen sus módulos a partir de ellas. Y por si considerabas que tu personaje estaba demasiado sólo, ahora tienes *Allies*, una completa guía con nuevos superhéroes que pueden ser aliados de tus propios héroes, o tal vez sus más acérrimos enemigos. Y hablando de enemigos, *VIPER* es el manual que te lo explica todo acerca de la organización criminal del mismo nombre. En él hallarás todo lo necesario para organizar una campaña contra este poderoso grupo criminal, empezando por su historia, y continuando con los tipos de personajes que podemos hallar en ella, sus industrias y centros de producción y financiación, nuevos tipos de agentes, armas y vehículos, y un buen número de agentes y supervillanos listos para enfrentarse a tus héroes. Si estás gandul y no tienes ganas de preparar PNJs, tu manual es *Normal Unbound*, el libro que detalla 50 tipos de personajes no jugadores de lo más común y normal, es decir, desde periodistas a abogados, pasando por jueces, financieros, contables, ejecutivos, y toda la trama de individuos que normalmente se pueden hallar en cualquier lugar. ¿Qué dices? ¿Qué te has perdido con tanto manual y ya no sabes donde estás? Tranquilo, para sacarte de dudas tienes *Champions Universe*, que te ayudará a colocar todos los elementos del mundo *Champions* en el lugar que le corresponde. Incluye una lista completa de supervillanos y organizaciones criminales, un glosario válido para cualquier grupo de PJs de localización en este universo de juego, así como una cronología de los principales hechos y un completo atlas del mundo *Champions*, y un apartado con nuevos personajes y otros ya existentes, pero actualizados.

Señor de los Anillos

Ya tienes a tu disposición *Over the Misty Mountains Cold*, segunda de las

campañas oficiales para *Señor de los Anillos Básico*. Esta vez la acción se desarrolla en las Montañas Nubladas, y los PJs deben descubrir, entre los picos del Hithaeglin, los muros caídos de las antiguas fortalezas enanas.

Si ya tienes en tu poder *Dawn comes early*, primer módulo oficial, ahora es tu momento de conseguir el segundo. Y atención, porque el tercero, *Before the Goblin*, ya está en preparación.

Shadowrun



Después de mucho tiempo de espera, años y años en opinión de más de uno, por fin aparece este juego traducido al castellano. El mérito se debe a *Diseños Orbitales*, con licencia de FASA Corporation. La espera ha sido larga, pero ha valido la pena, ya que el producto que puedes adquirir se corresponde con la segunda edición del juego, cuya primera edición apareció en 1989. En *Shadowrun* la magia ha vuelto al mundo, y las antiguas razas (orc, enanos, elfos y trolls) han vuelto a la tierra. Los Estados Unidos de América han desaparecido como tales, disgregándose en una serie de Estados Menores, entre ellos la Nación India, un reino azteca y un país élfico. Los gobiernos han perdido gran parte de su poder, y quienes mandan son las Megacorporaciones, que poseen sus propios ejércitos. Los personajes son tipos que viven al margen de las corporaciones, en el límite de la ley, haciendo el trabajo sucio que las multinacionales no quieren hacer. Entre las cosas a mejorar de esta edición, hay que señalar que se echa a faltar una aventura preparada para jugar, de esas que sirven para orientar a los másters primerizos y para calmar la sed de emociones de los jugadores más impacientes.

Prince August

Esta marca sigue ampliando su serie *Mithril*, colección de figuras de plomo de la Tierra Media, con siete nuevas referencias. Para empezar a abrir boca, un espectacular conjunto en el que tienes al Señor de los Nazgûl montado en su bestia alada, enfrentándose a Eowyn, ahijada del rey Theoden, y al hobbit Merry (este enfrentamiento tuvo lugar, como bien recordarás, ante los muros de Gondor, cuando los jinetes de Rohan cargaron contra el ejército maligno que asediaba la ciudad). Otra de las nuevas referencias es un conjunto de 6 escudos, correspondientes a las provincias de Anfalas, Morthond, Ras Morthil, Ethring, Linhir y al Ejército Real. El resto de nuevas figuras son todos participantes en la batalla de los campos de Pellenor. Puedes conseguir un lancero o un espadachín del ejército real de Gondor, un jefe haradan a caballo o un infante haradan con cota de mallas, o un troll negro.

Figuras para Vampiro

No podía faltar en este número una mención a las figuras de plomo más terroríficas. *Ral Partha* ya ha puesto a la venta las figuras para *Vampiro*, la calidad de las cuales no deja nada que desear. Se trata de piezas con detalle máximo que harán el goce del aficionado, por otro lado son perfectamente adaptables a cualquier otro juego de rol oscuro-fantástico.

Drácula: celuloide, cartón y plomo

La firma norteamericana *Leading Edge* ha editado un juego basado directamente en la película de Coppola. Se trata de un producto bastante comercial aunque no por eso pierde la gracia. El juego es de tablero y se llama, como no, *Drácula*. En él están reproducidos todos los personajes malignos y benignos de la película, características incluidas en unas pequeñas fichas de cartón, aunque si eres plomo-adicto, conocerás esta marca por las series de figuras peluceras (*Alien*, *El Cortador de Césped*) y ahora por sus figuras vampírescas que, por cierto, son bastante originales. Si Bram Stoker levantara la cabeza ...

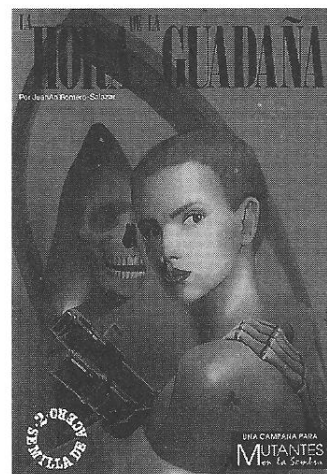
Enanos en Warhammer Fantasy Battle

¿Eres un forofo del *Warhammer Fantasy Battle*? ¿Tu raza favorita son los enanos? Si has respondido afirmativamente a estas dos preguntas no puedes dejar escapar el *Warhammer Armies: Dwarfs* que recientemente a editado *Games Workshop*. En el se dan los datos y características de los ejércitos Enanos, se proporcionan las reglas necesarias para utilizar maquinaria de guerra, tan común en esta raza, y sus tropas especiales. También se incluye un sistema de magia rúnica enana y una lista de héroes enanos del pasado y el presente.

Ludotecnia ataca de nuevo

Aunque con un poco de retraso ha llegado a la redacción *La Hora de la Guadaña*, la última campaña para *Mutantes en la Sombra*. Esta serie de módulos continua a *Semilla de Acero*, aunque no es imprescindible su posesión para poderla disfrutar. Sin embargo es mejor jugar las dos campañas de manera consecutiva, ya que si no se corre el riesgo de que las partidas queden un poco cojas.

Siguiendo la norma establecida en todos los productos de *Ludotecnia*, *La Hora de la Guadaña* es un libro de tapa blanda con la portada a todo color. La maquetación es la acostumbrada en toda la serie de *Mutantes en la Sombra*. La mayoría de las ilustraciones interiores son de Roberto Landeta y aunque hay muy diversas calidades lo que sí merece una felicitación son los mapas incluidos; algunos de los cuales están hechos en perspectiva y,





por lo tanto, simulan tener tres dimensiones.

Inicialmente los PJs serán requeridos para investigar la desaparición de un cuadro, pero a medida que vayan investigando descubrirán que es algo más que lo que aparenta. A partir de aquí los PJs se verán involucrados en persecuciones, peleas, secuestros, tratos con traficantes, etc. En definitiva, *La hora de la guadaña* es una campaña un poco difícil de llevar debido a su extensión, pero que garantiza muchas y emocionantes sesiones de juego.

firme y seguro. Y es que en este número de la publicación, además de las secciones habituales, podréis encontrar dos interesantes artículos que os ayudarán a jugar al *Dungeons & Dragons* en las profundidades marinas. Pero lo que realmente destaca de este tercer número de la revista publicada por Zinco es la aparición de un módulo de *La Llamada de Cthulhu* en cuya elaboración han participado Francisco José Campos, redactor jefe de *Dragón*, Ricard Ibáñez, colaborador habitual de LIDER, y Miguel Aceytuno, quien también pasó por nuestras páginas. Esperamos que la nueva publicación de Zinco siga por esta línea y potencie cada vez más el material nacional, restándole algo de espacio a los artículos traducidos de sus revistas hermanas *Dragon* y *Dungeon*, ambas de TSR.

al rol. En concreto, en este número 11 de *Alea* encontraréis la continuación de *Arkadin*, la campaña diseñada por Francesc Vila para jugar a *D&D* y *AD&D* en las tierras de las Darlans. Este módulo no oficial empezó a ser publicado en el primer especial y podrás completarlo con el tercer especial rol de *Alea*, en teoría el último número que la revista dedicaba monográficamente al rol, aunque sus responsables se están planteando dedicar un cuarto especial para dar a sus lectores el material complementario para desarrollar los tres anteriores.

tirse orgullosa la redacción de esta publicación, que formalmente ha conseguido el aspecto y la calidad de una revista. Ahora sólo les falta confirmar la regularidad de aparecer en el mercado con una periodicidad fija. Presentan una sección de novedades bastante completa y rigurosa, y los habituales módulos, que en este primer número son de *Cyberpunk*, *AD&D Ravenloft* y *Runequest*. Atención a un interesante y ameno artículo de opinión: Si es demasiado caro, róbalos.

El alma mater de *Mercenario* es Pedro Arnal, colaborador habitual de LIDER. Su presencia en este proyecto es para nosotros una garantía de calidad, aunque esperemos que no le quite tiempo para colaborar en nuestra revista.

Ah, una curiosidad. Aunque este fanzine es elaborado por gente del club Mordor de Pamplona, se imprime en Zaragoza, en la misma imprenta en la que se imprimía el desaparecido *Sir Roger* (del que por cierto hay rumores de que podría publicarse después del verano).

Para contactar con la redacción enviándoos material o pidiéndoos

REVISTAS

Dragón nº 3

Dragón aletea cada vez con más fuerza, y ya empieza a coger un rumbo

Alea

Ya tienes a tu disposición el segundo número especial que esta revista dedica

Mercenario

Aunque se nombren a ellos mismos como fanzine, tiene motivos para sen-

FANZINES

GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya) - Tel. (94) 469 16 45



ENVIOS 24-48 HORAS
A TODA ESPAÑA

JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FIGURAS DE FANTASIA
INSIGNIAS MILITARES
VIDEO JUEGOS P.C.
ESMALTES
ACRILICOS
KITS PLASTICO
SOLDADOS DE PLOMO
PEANAS MADERA
MATERIALES DECOR.

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
JOC

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



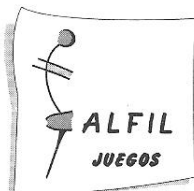
EXCALIBUR

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



ROTEGAME

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



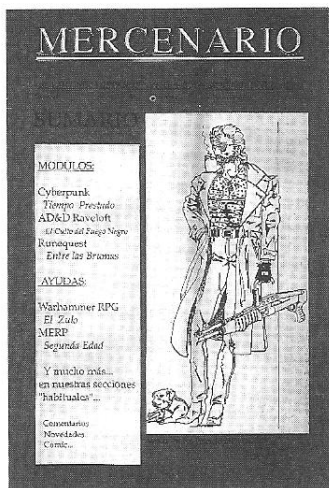
ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia



T i e n d a s



ejemplares del fanzine, escribid al Club Mordor, apartado de correos 2148, 31080 Pamplona.



(NOTA: Steve Jackson, el tejano, no tiene nada que ver con Steve Jackson, británico y factotum de *Games Workshop*. Son dos personas distintas con un mismo nombre). La segunda parte, dedicada a los módulos, es de mucho más nivel que la anterior. Es especialmente interesante la aventura para *Stormbringer*, una trama urbana que sirve para conocer la capital de Pikarayd. El de *Cthulhu*, basado en una novela de J. Ramsay Campbell, también nos hace concebir esperanzas. Para contactar con ellos, escribid c/Serranos 7, 1ª derecha, cp 24003 León, o telefonad al (987) 21 26 78 (preguntando por Sergio).

Camelot

El número 2 de este fanzine (tal como lo escriben sus autores) realizado por los amigos de VAE VICTIS confirma la buena impresión que nos dejó el primer ejemplar de lo que deseamos sea una larga serie. En este número podréis hallar un artículo sobre la evolución de los juegos de rol, simulación y estrategia para ordenador, una ayuda para *RQ* para el mundo de Genertela, un escenario de *Squad Leader*, un módulo para *Traveller* y la continuación de la campaña de *Señor de los Anillos* iniciada en el número 1. Si queréis conseguirlo, sólo tenéis que mandar 215 pesetas por un ejemplar, o 405 por los dos, en sellos de 5 a 30 pesetas a Vae Victis, Asociación de Universitarios Horizonte Cultural, Apartado de Correos, 24, Segovia.

Fandom

Para los aficionados a la ciencia ficción, la fantasía y el terror, ya está en la calle el número 10/11 de este boletín internacional de información bibliográfica sobre estas temáticas, con todos los datos de las últimas novedades de este tipo de literatura. En este número de *Fandom* se ha potenciado especialmente la sección dedicada a las obras publicadas en los Estados Unidos, que son en definitiva los que luego inundarán nuestro mercado.

ACTIVIDADES

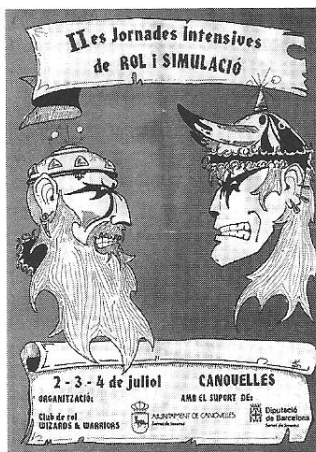
Guiness en Canovelles

Los días 2, 3 y 4 de julio, el Club de rol *Wizards & Warriors* organizó en

Canovelles (provincia de Barcelona) por segundo año consecutivo sus *Jornades Intenses de Rol i Simulació*, pero por aquello del "más difícil todavía" esta vez aumentaron las 24 horas de castigo del año anterior a 36: un día de juego "non-stop" en el local del club y luego desplazamiento a una zona especialmente caracterizada para la cena, cerca de la cual se dormía y se celebraba, al día siguiente, un rol en vivo.

Para la jornada de juego, organizaron tres rondas de partidas, en las que participaban todos los jugadores, alternándolas con las correspondientes comidas o con la proyección de una película (momento crítico en el que cedían los párpados). Contaron con unas 30 personas inscritas a las partidas, aunque bastante más gente se apuntó a la cena medieval que celebraron la segunda noche.

Según nos comentó Toni Collado, su presidente, la gente de W&W siguen con su objetivo de que las Jornades sean una plataforma para relacionarse con gente de otros clubs, y si el año pasado estuvieron abiertas básicamente a los jugadores de los pueblos cercanos, en esta edición han contactado con clubs de Barcelona ciudad. Fruto de este contacto es que han conseguido que todos los DJs hayan sido "fichajes" con lo que los miembros del club anfitrión han podido disfrutar en las partidas del "savoir faire" de másters no habituales, lo que implica que habrán conocido otros estilos de llevar el juego. Una experiencia sin duda interesante, aunque quizá demasiado intensa.



Rol en Cerdanyola

A finales de julio se han celebrado en esta ciudad del área metropolitana de Barcelona las Segundas Jornades de

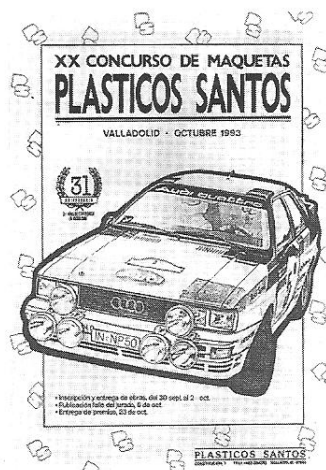
Rol de la localidad, organizadas por el club *Bergants de Syl Garoth*, un grupo rolero relativamente joven. Entre las actividades más destacadas hay que mencionar un taller de pintura y maquetismo, así como gran cantidad de partidas tanto a juegos de rol, como estratégicos, de simulación, y un rol en vivo. Con la celebración de estas segundas jornadas se empieza a consolidar una cita obligada para los ludománfacos de Barcelona y sus alrededores, cuya primera convocatoria fue en noviembre del pasado año.

Fiesta Mayor de Pueblo Seco

Este barrio barcelonés celebró sus fiestas entre los días 17 y 25 de julio. Hasta aquí nada de excepcional, salvo felicitar a los vecinos y desearles que se diviertan. Sin embargo, entre los muchos actos celebrados, no podemos dejar de mencionar que el día 23 tuvo lugar un rol en vivo, organizado por el *Club de Rol Almagàvers*, así como tampoco podemos dejar de decir que no es ésta la primera vez que se organiza un rol en vivo en estas fiestas, sino que el club barcelonés lleva ya varios años organizando una actividad similar en estas fechas.

Concurso de maquetas

Se convoca por veinteaño consecutivo (que no son pocos, ciertamente) en Valladolid el concurso de maquetas *Plásticos Santos*, una de las más importantes manifestaciones modelísticas que se celebran en nuestro país, y que normalmente cuenta con



Se ha materializado ante nosotros la primera entrega de este fanzine dedicado al mundo del rol. La presentación es floja, aunque se nota un deseo de lograr una maqueta, y no quedarse en una mera sucesión de textos fotocopiados. Respecto al contenido, se divide en dos mitades claramente diferenciadas. La primera, dedicada a la presentación de juegos, es bastante flojilla y, por lo tanto, muy mejorable.

Rosa Negra

una importante participación de concursantes extranjeros. A fin de favorecer la participación infantil, en esta edición del concurso se continua con el sector infantil, destinado a participantes menores de 12 años. El resto de participantes se dividen en dos categorías: entre 13 y 17, y a partir de 18 años. Además de los premios para cada categoría, se establece el trofeo AEME, a la Mejor Obra del Concurso, y el Trofeo Academia de Caballería, a la mejor reproducción sobre la Caballería en España, en toda su historia. Para solicitar más información sobre este interesante certamen, dirigiros a *Plásticos Santos*, c/Constitución 7, 47001 Valladolid.

El Dragón de Mordor

Este es el nombre del juego de rol que *Mundo Virtual S.L.* ha desarrollado para jugar a través de la *Red Ibertex* en España, mediante tu ordenador. El sistema de juego está totalmente inspirado en un clásico de los juegos de rol, el *D&D*. El usuario de la red puede elegir entre llevar un Guerrero, un Mago, un Sacerdote, un Ladrón, un Paladín o un Ránger, y debe llegar hasta el nivel más bajo de una mazmorra de 50 niveles, donde habita un peligroso dragón. Nuestro héroe empieza a jugar en el nivel 0, es decir, en la superficie. A lo largo de tu camino puedes encontrarte con otros jugadores, con los que puedes conversar y decidir cooperar, o simplemente, liarle a garrotazos y quien sabe, tal vez tengas que empezar otra vez con un nuevo personaje. En resumen, la tecnología se incorpora a pasos agigantados al hasta ahora "artesanal" mundo del rol, y ahora, el juego pasa de la mesa a tu terminal.

Rol en Santa Coloma

Importante la actividad que está desarrollando *Rolegame*, una tienda de la barcelonesa localidad de Santa Coloma de Gramenet, para promocionar los juegos de mesa. No sólo se dedican a venderlos, sino que en su local hay disponible una mesa de juego de lunes a sábado donde se desarrollan interesantes partidas. Y no solamente eso, sino que también ofrecen asesoramiento para másters dubitativos que quieren llevar a buen término una partida. Entre las muchas actividades que ofrecen, destaca un taller de pintado de figuras, así como la organización de una Liga de *Blood Bowl* el próximo septiembre y una campaña de *Space*

Hulk. Si quieres más información, pásate por la Plaza Pau Casals de Santa Coloma. Y aún hay más posibilidades en esta localidad. En el Casal Riu Nord se halla el club *Paranoia S.K.*, que organiza prácticamente cada día partidas de rol abiertas a cualquiera, y una liga de *Blood Bowl*, en combinación con la anterior de *Rolegame*, para el próximo septiembre. Ya lo sabéis, quien no rolea en Santa Coloma de Gramenet es porque no quiere.

I Jornadas de Ciudad Badia

Organizadas por el club *Los Jinetes de la Noche* de este barrio barcelonés, tendrán lugar los días 25 y 26 de septiembre unas interesantes jornadas de rol y juegos temáticos. El encuentro tendrá lugar en el Pabellón La Seguidilla-Muñeira, en la Avenida de la Plata, s.n. Los Jinetes esperan que os paséis en gran número por allí y disfrutéis de lo que han montado para vosotros. No os hagáis de rogar.

Partidas en Gigamesh

Los aficionados al *Warhammer Fantasy Battle* estáis de enhorabuena. La *Librería Gigamesh* organiza un campeonato semestral de este juego. La inscripción cuesta 2.000 pesetas, pero no te asustes, porque si eres cumplidor y juegas las partidas que te corresponden, recuperarás tu dinero al final del campeonato. En el campeonato se pueden usar todas las listas oficiales de *Games Workshop*, con las restricciones que se detallan en el momento de la inscripción (limitando básicamente las bestialidades). La gracia del invento está en que cada jugador "compra" 12.000 puntos de tropa con las que debe jugar un total de ocho partidas a 1.000, 2.000 o 3.000 puntos, sin recuperar bajas entre partida y partida. Se puede jugar sin figuras pintadas, pero con una penalización de -1 al Ld, aunque es obligado el uso de figuras *Citadel* o *Marauder*. Los jugadores inscritos tendrán a su disposición, todas las tardes, dos mesas reglamentarias en el Bar Restaurante Marioneta, al lado de la librería. Las inscripciones se abren el 1 de septiembre, y las partidas se prolongarán hasta diciembre. El ganador del torneo podrá celebrar su pericia con un viaje a Inglaterra a la *Golden Demon* (o al *Games Day*, lo que toque), con todos los gastos pagados y acompañado del Bibliotecario de Ankh-Morpork en persona.



DESAFIOS

Los Caballeros de la Rosa Negra de Marik, asentados en el planeta-club Almogàvers de Barcelona, retan a cualquier grupo de Mech-Warriors con planeta en esta galaxia (por si no lo habéis pillado, con club en Barcelona o alrededores, que hay que explicároslo todo), para que vayan a su base para comprobar la dureza de sus acciones. ¿Os creéis duros? Pues llamad al 329 99 92, los domingos de 16.30 en adelante, para reservar plaza en el desguace (por supuesto para vuestros Mechs).



MERCADILLO

Interesados en ponerse en contacto con otros fans de *Star Wars* (tanto por juego, películas, coleccionismo, intercambio de noticias, etc..) y recibir información, escribir a Club QUETZALCOATL, Universitat Autònoma de Barcelona, Facultat de Psicologia (Conserjería), 08193 Bellaterra (Barcelona).

Interesados en intercambiar módulos y aventuras propias de *Star Wars*, Señor de los Anillos, y Señor de los Anillos Básico, Caza-fantasmas, *Dungeons & Dragons*, *Stormbringer*, *La Llamada de Cthulhu*, *Heroquest*, etc..., escribid a Jaime Doreste, c/ Narváez 12, 28009 Madrid, o telefonad al (91) 435 46 58. También está interesado en contactar con roleros de la zona Atocha y Goya, de Madrid. Sus preferencias son *Stormbringer*, Señor de los Anillos, *Star Wars* y *Paranoia*.

E L TIO TRASGO PRESENTA

Temas Candentes Del Mundo Del Rol



HAS BAJADO LA LUZ,
HAS PUESTO UNA MUSI-
QUILLA SINISTRA Y EM-
PIEZAS UNA PARTIDA
DE ROL DE HORROR...
PERO CUIDADO...

HOY ¡¡HORROR!!

por Albert Montey's



SE HACE EL MÁS SEPUL-
CRA DE LOS SILENCIOS, AL-
GO VISCOSO SE MUE-
VE...

JE JE, HOY LOS
TENGO MUERTOS
DE MIEDO...



"UNOS PASOS SE APRO-
XIMAN A LA PUERTA
QUE TENEIS DELANTE"



"HELADOS POR
EL HORROR, OÍS
UNA RESPIRACIÓN
PESADA ACERCARSE"



"NOTAIS COMO EL
POMO GIRA..."



¡MALOS AMIGOS!
¡HABEIS EMPEZADO
SIN MÍ!!



MALDITO MON-
STRUO / VUELVE
A TU SIMA
ABISAL

MUERE
PAF IMAMÁ!

TOMA

TUSH!
¡QUE ALGUIEN
DE LA LUZ!



SI NO QUEREIS QUE JUEVE
A ROL CON VOSOTROS, CREO
QUE HAY MANERAS MÁS
EDUCADAS DE DECIRLO...

¿LO QUE ME
LLEVA A LA
PREGUNTA...

¿QUÉN MORI-
RA PRIMERO?

JE JE...UH.

ANDA TIO
NOTENFAVES

TENGO
MIEDO

QUE JUSTO
UH, JE JE

50º aniversario de la Batalla de Kursk

La batalla de Kursk, el mayor combate de tanques de la historia, tuvo lugar entre junio y agosto de 1943. En realidad con este nombre no se designa a un sólo combate, sino a una serie de enfrentamientos en los que participaron, sólo por parte rusa y para hacernos una idea de la magnitud de la batalla, 3.600 carros, 2.650 aviones, 20.000 piezas de artillería y 1.300.000 soldados. Para recordar lo que significó el principio del fin alemán en el frente este, tuvo lugar la actividad de la que a continuación os informamos.

por Joan Parés

Durante el pasado mes de julio tuvieron lugar en el Museo Militar de Montjuich, organizados por *Central de Jocs* y el club *Alpha-Ares* una serie de actos conmemorativos sobre la batalla de Kursk.

Por un lado, el comandante Fernández Mateos realizó una conferencia en la que repasó los planes de ambos contendientes así como su material bélico. Como conclusión, debe determinarse que los alemanes cometieron una serie de graves errores que les llevaron a la derrota y que los soviéticos, por su parte, supieron esperar y reaccionar a tiempo.

Parece evidente que los alemanes desconocían en gran parte el gran sistema defensivo soviético y, además, necesitaban una ofensiva victoriosa con urgencia. Cualquier plan alternativo que no contemplase una nueva blitzkrieg fue desechado, y la alternativa Manstein sólo puede ser analizada en wargames (en el *Panzerkrieg* existe un escenario con el mismo nombre). Toda una serie de incógnitas siguen en pie y es muy seguro que la respuesta al porqué de Kursk se encuentra en la sobrevaloración de unos y la infravaloración de los otros. Los jugadores de wargames saben que en una partida hay un momento crítico después del cual se pierde la iniciativa, y cuando ésta se pierde la derrota sólo es cuestión de tiempo. En Kursk los alemanes perdieron la iniciativa y esa pérdida acabó en Berlín en el 45.

Cuando se conoce el plan del adversario se tiene media partida ganada. La transcripción del siguiente mensaje nos da

una idea de la información soviética, y si tenemos en cuenta que la ofensiva se inició a primeros de julio sobran los comentarios:

Nº4203, 12-abril-1943

Del mando del frente del Voronezh al alto mando:

Las fuerzas enemigas frente a nuestro sector son:

1- Nueve divisiones de infantería (26, 68, 323, 75, 255, 57, 332, 167 y una no identificada). Estas divisiones ocupan una línea que va desde.... hasta.... De acuerdo con los interrogatorios a los prisioneros la Div no identificada se dirige hacia Soldatskoye y se supone que reemplazará a la 332ª. Esta información ha sido verificada. Según informes no verificados

el segundo escalón se compone de 6 divisiones de infantería y su posición no está aún determinada.

2- Seis divisiones Panzer (1ªSS, 2ªSS, 3ªSS, 6ª, 11ª y Gross Deutschla) se encuentran en una segunda línea. Según inteligencia el HQ de la 17ª Div Panzer se está moviendo de hacia, lo cual sugiere que toda la Div se está resituando hacia el Norte. Observando la disposición de fuerzas, el enemigo puede resituarse 3 Divisiones Panzer desde el sector Suroeste hasta el área de Belgorod.

3- Por todo ello puede esperarse que el enemigo realice un ataque con 10 Div Panzer y al menos 6 Div Infant, con un total de 1.500 tanques y concentraciones en, Esta fuerza

de ataque contará con el apoyo de aproximadamente 500 bombarderos y 300 cazas.

Las intenciones del enemigo parecen ser realizar un ataque desde Orsk hacia el Sureste y desde Belgorod hacia el Noroeste con el fin de rodear y aislar las fuerzas al oeste de la línea Kursk-Belgorod. Posteriormente el enemigo podría atacar hacia el Sureste por el flanco y la retaguardia del frente del Sudoeste, para dirigirse más tarde hacia el norte.

También existe la posibilidad de que el plan enemigo sea no mover hacia el Sudeste, sino hacia el Noreste a Moscú.

El enemigo aún no está preparado para lanzar una ofensiva general. El inicio de la ofensiva no sucederá antes del 20 de



Tres aciertos: ¡Un T-34 menos!



abril aunque lo más probable es que se realice durante los primeros días de mayo.

Firmado por Vatutin

Si a mediados de abril los soviéticos habían calculado con tal exactitud los planes y fuerzas alemanes, Kursk ya estaba sentenciado.

La macropartida

La actividad más importante que se desarrolló durante estas jornadas en el Museo Militar consistió en una simulación del frente sur de la batalla. Para ello un grupo de jugadores controlaba las fuerzas alemanas y otro grupo las soviéticas. Se utilizó un sistema basado en el de campaña del *Command Decision*. Los jugadores daban órdenes y los árbitros resolvían el movimiento y los combates. En caso de combates decisivos, se pasaba a una mesa de juego y allí se resolvían con miniaturas.

El escenario se planteó como es habitual en estos casos con ciertas modificaciones históricas, lo cual permite a los árbitros mayor libertad de acción y pone a los jugadores en una situación de mayor incertidumbre.

La partida duró dos días completos y finalizó con una gran batalla el domingo por la tarde, en la que intervinieron la mayor parte de los jugadores, convirtiéndose en una especie de Prokorovka por el gran número de carros que intervinieron.

Como es fácil comprender, es imposible por espacio físico adjuntar los órdenes de batalla, pero para que os hagáis una idea del volumen de unidades que intervinieron, el valor en puntos de las fuerzas alemanas fue de 82.765, y el soviético de 91.205 (un soporte de infantería vale 5 puntos y un T34/76 vale 85 puntos).

Para el próximo año y dado el éxito de esta primera prueba, tanto el club *Alpha* como *Central de Jocs* piensan preparar el 50º aniversario del desembarco de Normandía.

NOTA: Para los que estén interesados en el sistema de puntos aplicado al *Command Decision*, pueden consultar la revista *Alea* nº 16 o dirigirse a *Central de Jocs* para más información. ●

RANKING

El ganador del concurso es Alfonso Hueso Beltrán de Zaragoza.

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados 71

1º	Advanced Dungeons and Dragons	1815 =
2º	Rolemaster	1787 =
3º	El Señor de los Anillos	1322 =
4º	La Llamada de Cthulhu	912 +
5º	Star Wars	901 =
6º	Runequest	778 -
7º	Vampiro	623 =
8º	Aquelarre	434 =
9º	Shadowrun	76 +
10º	Stormbringer	345 -
11º	Ragnarok	279 =
12º	Far West	54 -
13º	Mutantes en la Sombra	212 =
14º	GURPS	165 =
15º	Cazafantasmas	164 =
16º	Oráculo	132 =
17º	Twilight 2.000	118 =
18º	Ars Magica	78 +
19º	Dungeons and Dragons	76 -
20º	Cyberpunk	50 =

JUEGOS TEMATICOS

Juegos puntuados 56

1º	Heroquest	508 =
2º	Cruzada Estelar	427 =
3º	Civilization	274 +
4º	Warhammer Fantasy	274 =
5º	Blood Bowl	201 -
6º	Man o War	180 +
7º	Advanced Heroques	157 -
8º	Space Hulk	154 =
9º	El Golpe	150 =
10º	Circus Maximus	148 =
11º	Talisman	138 =
12º	Space Marine	136 =
13º	Battletech	112 =
14º	Warhammer 40K	98 =
15º	Advanced Space Crusade	73 +
16º	Empires in Arms	66 =
17º	Blackbeard	55 =
18º	Fantasy Warriors	50 =
19º	Battlemaster	48 -
20º	Tyranid Attack	40 =

WARGAMES

Juegos puntuados 91

1º	SPQR	370 +
2º	Squad Leader	355 =
3º	Imperator	48 -
4º	Afrika	342 +
5º	World in Flames	323 =
6º	Command Decision	300 =
7º	Stalingrad Pocket	298 =
8º	Tide of Fortune	254 +
9º	Adv. Third Reich	250 =
10º	Austerlitz	232 +
11º	Cry Havoc	214 =
12º	Army Group Center	166 +
13º	Sands of War	128 =
14º	Ancient I y II	112 -
15º	Blitzkrieg in the South	108 -
16º	Alexander	100 =
17º	Turning Point Stalingrad	88 +
18º	IDF	75 +
19º	Crosbows and Cannons II	56 +
20º	RAF	40 =

JUEGOS PC

Juegos puntuados 38

1º	V for V Market Garden	298 =
2º	Pacific War	296 =
3º	V for V Utah	240 =
4º	Carriers at War	228 +
5º	V for V Velikiye Luki	230 =
6º	Harpoon	200 =
7º	Civilization	192 =
8º	Aces of the Pacific	180 =
9º	Strike Commander	156 =
10º	Unlimited Adventures	128 =
11º	X-Wing	120 =
12º	Task Force 1942	115 =
13º	Great Naval Battles	110 =
14º	Patriot	98 =
15º	Campaign	84 =
16º	Maelstrom	80 =
17º	Carrier Strike	74 =
18º	Comanche	60 =
19º	Western Front	55 =
20º	F-15 Strike Eagle	40 =

Acordaos de escribir o llamar a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

Las ofertas del verano

Quizá por vez primera desde que vuestro sufrido bibliotecario se impuso como misión (sub)culturizar a las hordas de roleros y demás fauna que frecuentan estas páginas, en esta ocasión no hay casi material destacable que comentar. Por ello, y sin que sirva de precedente, aprovecharé que el zoco de Ankh-Morpork se ha mostrado pródigo en «ofertas y liquidaciones» para recomendar algunos libros que, prácticamente, se regalan a cambio de unos pocos maravedíes.

por Alejo Cuervo

El verano es, tradicionalmente, la época de los grandes saldos, al menos en lo que a colecciones especializadas se refiere. Este año se ha saldado la colección **Cronos**, de Ediciones Destino, en las mesas de ofertas de El Corte Inglés. El precio al que ha salido el saldo es realmente de risa: 295 pts. por ejemplar e indiscriminadamente, sobre todo teniendo en cuenta que había un montón de títulos de cerca de 2.000 ptas. y uno, en particular, cuyo precio normal era de nada menos que 3.800 ptas.

Al precio de la oferta, casi todos los libros de la colección resultan recomendables, y lo único que me temo es que en las fechas en que estas páginas vean la luz ya no quedará ninguno disponible. En cualquier caso, serán libros frecuentes de ver en los mercados de segunda mano durante un tiempo, y quizá reaparezca algún lote en mercados de libros de ocasión, por lo que no me voy a privar de indicaros cuales, a mi entender, resultan más interesantes. Eso sí, el que no los pesque ahora, que se despidan de volver a encontrar alguno fácilmente: tal como anda el mercado editorial será difícil que ninguno de ellos sea reeditado.

La colección en cuestión consta de un total de 18 títulos. Dos de ellos son particularmente memorables: *Contra el infinito*, de **Gregory Benford**, y *Forastero en tierra extraña*, de **Robert A. Heinlein**. El primero es una especie de *Moby Dick* pasado a la ciencia ficción de mano de uno de los poco escritores de ciencia ficción «dura» (supuesto rigor científico y esas cosas) que además entienden algo del oficio de escribir; es una novela tan sencilla como sólida y agradable de leer, destacando por la mezcla de acción, grandes escenarios y toques bien llevados de los temas transcendentales.

Por su parte, *Forastero* —para muchos la obra maestra de su autor y desde luego uno de los textos básicos de los años 60— no era en realidad una novedad estricta, puesto que era la cuarta vez que se editaba en castellano. Sin embargo, era la primera vez en que se editaba en versión íntegra. Cuando **Heinlein** le llevó el manuscrito a su editor, éste le hizo aligerarlo de unas cuantas páginas, y aún así resultó el tocho más tocho que se había publicado nunca. Hasta que tal que hace dos años se relanzó la novela de marras (espléndida tal y como estaba antes) editada por primera vez tal y como la concibió su autor. La verdad es que la nueva versión tiene párrafos más largos aquí y allí, pero por lo demás no hay mucha diferencia: se cuenta la misma historia y de la misma forma. Eso sí, teniendo en cuenta que, durante años, había sido uno de los libros más buscados de Ankh-Morpork y ahora es posible encontrarlo a 295 ptas....

Ah, sí, casi se me olvidaba: el *Forastero* de marras es el título que antes valía 3.800 ptas. del ala, y cuentan que por mucho que rebusques entre las pilas del saldo en cuestión no es posible dar con él. La cosa tiene truco: para pescarlo hay que ir de caza a primera hora por la mañana, justo después de que lo hayan repuesto y antes de que se acabe. (Pasa siempre en todos los saldos).

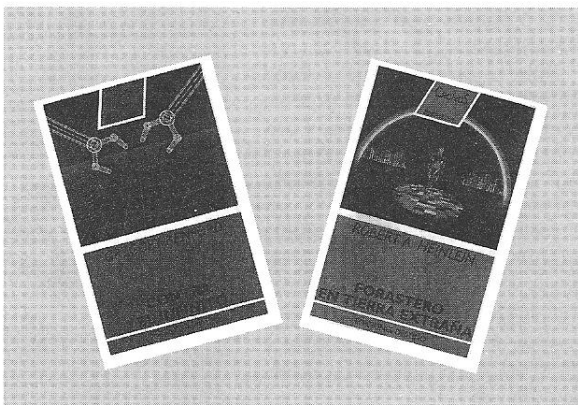
También hay que madrugar para hacerse con el primer volumen de una trilogía de **Harry Harrison**, compuesta por *Al Oeste del Edén*, *Invierno en Edén* y *Regreso a Edén*, en este orden. Los tres libros son más o menos tocho y eso suele motivar ventas más altas de lo normal; el primero de la serie, por tanto, suele ser el más difícil de pillar. La cosa va de dinosaurios y está más o menos bien, garantizando un montón de horas de lectura entretenida.

Por lo demás, hay un par de novelas de **Frank Herbert**, *Estrella flagelada* y *El experimento Dosadi*, que entran también en la categoría de agradables y entretenidas; un **Michael Moorcock**, *He aquí el hombre* que tres cuartos de lo mismo; un par de antologías, *Hitler victorioso* y *Sexo alienígena*, ciertamente recomendables para quienes lean cuentos; y una novela fallida, *Su hija unigénita*, de un autor espléndido y desconocido entre nosotros, **James Morrow**.

Y no me he leído *El mundo intermedio*, de **Norman Spinrad**, que podría estar bastante bien, por lo que se agradecerán los informes pertinentes.

Feliz cacería.

Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork*. Cierta orangután mero-deando entre las paradas de libros del zoco de Ankh-Morpork. ♦



LIBROS INTERESANTES Y SUGERENTES PARA LOS JUGADORES DE ROL

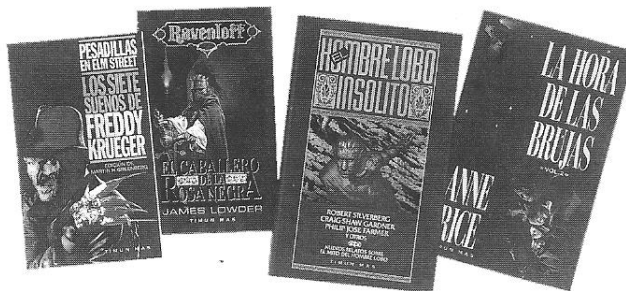
FANTASÍA ÉPICA



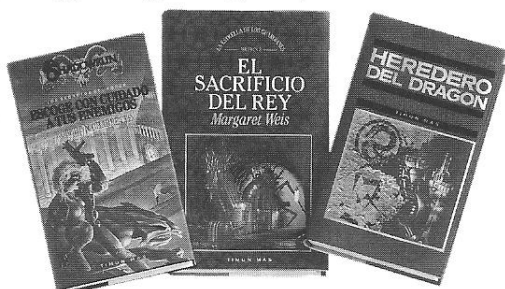
- **Mundos Misteriosos**
Conoce Terra de la mano del Magister Setne Inhetep.
- **Penhaligon**
Vencedrag yace sin brillo y sin honor.
- **La Canción de Albión**
Apasionante incursión en el mundo celta.
- **Fungle, el gnopo**
El gnopo, una ingeniosa criatura atrapada en el mundo de los humanos.

FANTASÍA TERROR

- **Freddy Krueger**
Ahora podemos deleitarnos leyendo los horripilantes sueños de Freddy.
- **Ravenloft**
Conoce el mundo de pesadilla del conde Strahd von Zarovich.
- **Hombre lobo insólito**
Un libro más de la serie de personajes insólitos.
- **La hora de las brujas**
La ominosa sombra del Impulsor acechaba a las brujas Mayfair.



CIENCIA-FICCIÓN



- **Shadowrun**
Fascinantes relatos basados en el mundo mágico-tecnológico del juego de rol Shadowrun.
- **La Estrella de los Guardianes**
Desesperado intento de unos héroes por defender su galaxia.
- **Battletech**
Theodore Kurita tendrá que demostrar que es capaz de gobernar el Condominio Draconis.

LIBROS ILUSTRADOS

- **Los sueños de Merlín**
Enterrado en su cámara secreta, Merlín tiene nueve sueños, nueve historias que narrar.
 - **Tolkien: Enciclopedia Ilustrada**
Una insustituible guía enciclopédica para conocer el mundo de la Tierra Media.
 - **El gran libro del Dragón**
Detallada descripción de las características de este magnífico animal que puebla los relatos fantásticos.
 - **El Gran Libro de la Dragonlance**
Libro indispensable para los lectores de la saga Dragonlance, que les hará revivir escenas inolvidables.
- En preparación: Atlas de la Tierra Media
Atlas de la Dragonlance



Próximamente publicaremos el
manual del juego de rol
MUNDOS MISTERIOSOS
de Gary Gygax



EDITORIAL TIMUN MAS
Perú, 164. Tel. (93) 307 30 04
Fax (93) 308 43 92 - 08020 Barcelona

SOLICITUD DE INFORMACIÓN

Nombre: _____

Dirección: _____

Población: _____ C.P. _____

Provincia: _____

Temas en los que está interesado:

- ☐ Catálogo fantasía
- ☐ Timun Mas Noticias
- ☐ Información sobre el juego de rol:
Mundos Misteriosos

Pifias II, el regreso

¡Buf! Por fin me logré escapar de las profundas mazmorras donde me tuvieron secuestrado estos últimos dos meses. Lo peor es que le he tenido que dar las gracias al appestoso paladín de LIDER que me rescató. Ya he empezado a negociar con el shamán del barrio, a ver si me consigue algún demonio guardaespaldas, pero mientras no lo vea claro escribiré mi columna desde mi refugio secreto. Sí, de acuerdo, tengo en la zurda un daikiri y estoy rodeado de palmeras y arena blanca, pero esto se debe tan sólo a que en la redacción no pueden garantizar mi seguridad. Un día de estos vuelvo ¡Palabra de orco!

Y como a mi retiro, donde sólo me ha acompañado mi fiel y plumífero amigo, no llegan vuestras cartas e inquietudes, hoy me voy a dedicar a obsequiaros con algunas de las anécdotas sobre algunos de los más loables desastres, que nos habéis mandado como consecuencia del artículo que el amigo Capitán Damm, solemne pifioso donde los haya, publicó hace tiempo al respecto. En un inusual amago de piedad, insistiré en que no es nuestra intención reírnos de las personas, sino de las circunstancias graciosas.

Pero es que, por fortuna, hay entre nosotros una especie de héroes que se especializan en encadenar sabrosamente un sin fin de estas "circunstancias". Hoy vamos a centrarnos en una serie de episodios protagonizados por un mismo jugador, una joya del que esperamos tener pronto más noticias. Empezamos por su primera partida, en la que encarna un fornido guerrero. Al ver que un enano duda ante una pavorosa catarata que hay que atravesar de forma inevitable, se acerca sigilosamente por detrás y le asesta un golpe con su maza. Sólo era para dormirlo, se disculpó después. Su crítico había hundido el casco del enano hasta los cojuncillos (claro, era enano). Tras una segunda experiencia especialmente lucida, encara su tercera partida también como guerrero en RQ. Parapetados precariamente bajo una muralla del castillo malvado (¿adivináis quien hizo la pifia en sigilo?), la Guardia se acerca peligrosamente alerta. Nuestro "crack", para pasar desapercibido, en vez de guardar el obvio silencio, decide ensayar el balido de un cervatillo. Y de pronto se da cuenta de que no tiene ni idea de como bala un cervatillo. Murió en las mazmorras, asesinado por sus propios compañeros. Pero la vida sigue y, por fin, su personaje alcanza una longevidad inusitada llegando vivo al final de una aventura. La gente, entre sonrisas, comenta la faena. El máster recoge las hojas de personaje y ¡Oh, sorpresa! ¿Sabéis lo que llevaba nuestro amigo como arma arrojadiza? ¡Una catapulta! Doscientos kilómetros arrastrando una catapulta merecían más experiencia. Comienza su segunda aventura con el mismo personaje. Las vicisitudes de la historia le hacen propietario de un prometedor arco de marfil, que debe hacer mucho daño a los malos. Los jugadores se encuentran en serios apuros y se llega al trágico final: su personaje muere cuando queda desarmado al romperse su espada. ¡Si por lo menos hubiera tenido un arco que sirviera para luchar!, se lamenta, con lo que el DJ se abalanza sobre su hoja de personaje. Armas: espada y arco de mármol. Y va la

última. Cthulhu, los PJs se encuentran en una Rusia desgarrada por la guerra civil. Los personajes se cruzan con una patrulla y el oficial les suelta una parlotada eslava. Los jugadores están convencidos de que las patrullas tienen otras cosas más importantes que hacer que andar registrando a grupos de extranjeros, por lo que sus personajes callan. ¿Todos? No, nuestro héroe dice la única palabra que conoce del ruso: *Da*. Se acababan de alistar en el Ejército Rojo.

No hay más por hoy. Sólo me queda dar gracias de verdad a los que nos contáis vuestras chapuzas sin sonrojarnos. Esperamos más. ♦





Los Secretos del Diablo

Y una vez más con vosotros las respuestas a vuestras más inquietantes preguntas. Como veis, sólo hace falta que os decidáis a preguntar para que, por placer o bajo trabajos forzados, nuestros más insignes colaboradores os atiendan

Por Ricard Ibáñez, un pobrecito escritor (cuando sus demonios particulares le dejan)

... Cuánto tiempo ya, ¿verdad chicos? Os preguntaréis dónde he estado, y por qué vuestras cartas se han ido amontonando sin contestar. Sería fácil decir que estaba en un sanatorio mental, reponiéndome del último exorcismo, o que he estado masticando botones de peyote con un indio yaqui particularmente parlanchín, o que finalmente la chica que más quiero en el mundo me dijo un "bueno, vale, lo probaremos", cambiando mi infierno particular por un paraíso privado. Pero nada de eso os diré, ni siquiera os sugeriré que por un error burocrático un montón de cartas dirigidas a mí se escondieron en el fondo de un cajón en la redacción de LIDER. De mí sólo oiréis (copiando al pobre Fray Luis) un simple: como decíamos ayer...

¿Qué significado tiene el dibujo de portada del manual de Aquelarre?

Esa pregunta deberías hacerla a Arnal Ballester, no a mí. Sin embargo, si quieres saber mi opinión personal, me recuerda mucho a un personaje del Tarot marsellés llamado El Mago. Esta figura aparece tras una mesa, haciendo trucos mágicos, y muchas veces lleva con él un péndulo. Representa al buscavidas, al ilusionista, al tipo que no tiene poder en sí, pero a quien la gente respeta y solicita ayuda, atribuyéndole conocimientos de los que carece. No obstante, suele siempre salir bien librado de los problemas. Es, en suma, un superviviente. Arnal, en el dibujo, ha cambiado la perspectiva: el Mago está visto de lado, y a su izquierda se encuentra aquél al cual le está haciendo los trucos de manos: El Diablo. Un diablo hábilmente colocado en un extremo, con el cuerpo parcial-

mente fuera de la ilustración, que contempla como embozado los trucos del Mago, mientras éste lo mira fijamente. RRacionalidad e IRRacionalidad. Hombre con recursos (¿Pj de Aquelarre?) frente a criatura llena de poder, pero susceptible de ser engañada. Entre ambas figuras, la mujer, una mujer vestida de negro, de mirada vacía: el fiel de la balanza.

¿Qué por qué pienso que significa esto? Quizá porque en nuestra primera entrevista, cuando Arnal y yo hablábamos sobre cómo debería ser la portada del juego, teníamos encima de la mesa, precisamente, una baraja del Tarot Marsellés.

Estoy harto de que mis jugadores masacren simpáticas Carantoñas, joviales Duendes o divertidos Sátiros solamente para ganar RR. ¿Qué puedo hacer?

Si sigues el reglamento al pie de la letra, no mucho. Pero si estás harto de esta situación (lo cual me parecería muy loable) quizá te interesaría saber que en la Edad Media existía la tradición de que tocar siquiera un pelo de las criaturas mágicas del bosque supone en el acto recibir una o varias maldiciones (de mala suerte o similares) durante varios años (normalmente siete).

Además de las Animas, ¿hay otras criaturas que pueden poseer a una persona?

Las ánimas son espíritus errantes que buscan desesperadamente un nuevo cuerpo con el cual poder vivir de nuevo. Otras entidades sin cuerpo en la tierra, como los Demonios Superiores o los Menores, pueden asimismo ocupar el cuerpo de un pobre desgraciado que se cruce en su camino. El resto de los seres (incluidas entidades demoníacas elementales), al

disponer de un cuerpo propio en la tierra, deben limitarse a dominar temporalmente la mente de su víctima con hechizos de Dominación, Sumisión o similares.

¿Qué ocurre cuando una competencia supera el 100% (como sucede con la diablesa Lilith en Seducción)? ¿Hay que tirar más de 1D100 o es que no hay posibilidades de fallar y muchas más de sacar un crítico?

No hay que tirar más que 1D100, y, evidentemente, no puedes fallar y tienes muchas más posibilidades de sacar un Crítico.

Eso sí, el perverso Dj SIEMPRE puede poner malus a una acción especialmente difícil (consulta la tabla de dificultad de la pág. 22 del manual).

¿En qué competencia debe tirar el ejecutante el D100 cuando lanza un hechizo?

En el resultado de su IRR menos el malus del hechizo. Es decir, si desea lanzar un hechizo de nivel 3, deberá lanzar los dados y sacar igual o menos que su IRR-35%, que es el malus de los hechizos de dicho nivel.

¿Puedes resistirte a ser seducido por una morena despampanante (Aspecto 26, Seducción 130%) que está sentada en una esquina de la taberna de Medina?

¡Glups! ¡Ejem!.. En un principio, a no ser que tu Pj sea (por Rasgo de Carácter) misógino, o bien en alguna partida haya perdido su virilidad, o que por capricho del jugador sea maricón perdido, pues no. Ante semejante bombón (te recuerdo que Aspecto 26 es belleza prácticamente inhumana) no hay resistencias que valgan. De todos modos, si el jugador del personaje no lo ve muy claro, siempre puede tirar por Psico-

logía para ver si la chica pretende darse un revolcón contigo ... o algo más. Por cierto ¿dónde has dicho que estaba la moza? ... (Es para ir a hacer una iniciación al rol en vivo).

Supongamos que un Pj de rango social menor consigue suficiente dinero para comprar un castillo y tierras. ¿Lo adquiere sin más o debe previamente hacerse vasallo de un señor feudal?

Un castillo no es una casa, sino que forma parte de un señorío: el Pj en cuestión deberá primeramente encumbrarse en la nobleza, ya sea casándose con una noble menor, o siendo investido hidalgo por sus servicios a la corona (que pueden traducirse perfectamente en sustanciosos donativos al tesoro real). Por otra parte, ningún Señor es independiente, por muy rico que sea: hidalgos y caballeros deben hacerse vasallos de un Señor feudal más poderoso, el cual a su vez lo hará de otro, el cual a su vez lo será del Rey. Las relaciones de vasallaje entre nobles se limitan muchas veces a pactos de fidelidad y de ayuda mutua en caso de problemas.

Bueno, y eso es todo por hoy: saludos a Francisco Javier Zorzano, José Francisco Aparicio y sus "Descuartizadores de Orcos", Ignacio Sánchez Aranda (del club Máscara, publicaremos tus animales y rapaces, palabra), David Castillo, Luis Gonzalez, Germán Jaranillo, Juan José Pérez, Raul Carrasco, Ismael Nieto, y especialmente a los Amigos de Abigor: Ignacio Brizzio y sus compañeros Pablo, Lucas, Juan y Max, de Argentina ¡ojalá hubiera más como vosotros! Y a todos los que me habéis escrito o pensáis hacerlo: ya sabéis dónde estoy. Mua Mua. Hasta la próxima.

Kursk, la mayor batalla de carros

Os presentamos dos de los juegos que mejor recrean uno de los acontecimientos históricos preferidos por los wargameros de pro. Cumpliéndose este año el 50 aniversario de la batalla de Kursk, que marcó el principio de la derrota alemana en el frente este, durante la II Guerra Mundial, no podíamos dejar pasar la ocasión.

por Toni Torres

El 5 de julio de 1943, frente del Este, poderosas fuerzas alemanas intentaron cercenar el saliente con centro en la ciudad de Kursk existente en el frente sur. Hitler sin embargo y contra la opinión de sus generales retrasó el ataque en espera de la llegada de los nuevos carros tipo Panther y Tiger, esta espera permitió a los soviéticos reforzar la zona de una forma jamás vista con anterioridad. Sucesivas líneas de defensa (seis) en una profundidad de hasta 110 millas convirtieron el saliente de Kursk en una nuez de acero contra la que se partiría el cascanueces alemán tantas veces utilizado con éxito anteriormente, sus divisiones panzer.

Zitadelle, duel for Kursk, 1943

Zitadelle, Duel for Kursk es una simulación a nivel de Brigada/regimiento/batallón, de una de las más grandes batallas de tanques en la historia, editado por 3W.

El juego se presenta en un formato muy manejable, un mapa de proporciones suficientes y dividido en dos zonas: zona Norte del saliente y zona Sur, por donde embistieron las puntas de lanza alemanas; con una red hexagonal representando cada hexágono 2 millas (3.2 km.), 400 fichas entre marcadores y unidades, éstas últimas con información clara y vistosa, entre ellas podemos encontrar: la "Deutschland", "Der Führer", "Das Reich", "Grobdeutschland", "Leibstandarte Adolf Hitler", etc.. y otras como: "Gvardeiskaya" (guardias), "Vozdushno-Desantnaya" (tropas paracaidistas), "Mekhanizirovannyi" (cuerpos mecanizados), o "Tankovaya Armiya" (ejércitos de tanques).

Todas las tablas necesarias para el juego se encuentran en el mapa lo que evita el hacerse un lío en las manos como pasa en otros casos.

A partir de despliegues históricos, (se proporcionan sendas cartas de despliegue y refuerzos muy útiles ya que pueden colocarse inicialmente las tropas sobre ellas) el juego sigue una secuencia alternativa de turnos de jugador:

A. Turno alemán.

1. Fase aérea.
2. Fase de fuego antitanque.
3. Fase de respuesta al fuego antitanque (soviet).
4. Fase de asalto.
5. Fase de movimiento.
6. Fase de retirada de marcadores.

B. Turno soviético.

7. Fase de resolución de los ataques aéreos antitanque alemanes.
8. de la 8 a la 12 se repiten las anteriores 2 a 6.

Apilamiento y zonas de control: El número de unidades que pueden apilarse en un mismo hexágono está limitado en función de su tamaño, y las unidades mantienen una zona de control sobre los seis hexágonos adyacentes al que ocupan, la dureza de dicha ZOC, varía en función de las características de las unidades.

Fuego antitanque: Es voluntario y se realiza por unidades con capacidad antitanque sólo sobre unidades con la misma capacidad.

Bajas: Bastantes unidades son susceptibles de perder un "paso" y seguir combatiendo (se invierte el marcador).

Asalto: Las unidades que empiecen esta fase adyacentes a enemigas no blindadas están obligadas a atacarlas. Las soviéticas en atrincheramientos o posiciones preparadas no están obligadas a ello.

Modificadores a los combates: Terreno, capacidad blindada, e integridad divisional modifican la columna de la tabla de combate donde se lanzan los dados.

Resultados de combate: Una unidad puede quedar eliminada, o verse forzada a pasar un chequeo moral cuyo resultado puede hacerle perder pasos, retroceder, desorganizarse, o todo ello.

Moral: Esta es una de las peculiaridades del juego, cada gran unidad, Cuerpo (alemanes), Ejército (soviéticos), tiene un nivel de moral inicial que se convierte en fundamental a la hora de desplazarse y combatir; como ejemplo de valores iniciales veamos: 2º Cuerpo SS -12-, 48 Cuerpo panzer -11-, los cuerpos de infantería alemana -8-, 5º Ejército de Tanques de la Guardia -10-, 2º Ejército de Tanques -8-, 40 Ejército de infantería -7-.

La moral se pierde por cada unidad eliminada y por efectos de la aviación (sólo existe la alemana). La moral no se recupera.

Movimiento: La capacidad de movimiento viene determinada por la moral de la unidad a la que perteneces y se modifica por los efectos del terreno, tu estado de desorganización y el efecto de las zocs enemigas.

Unidades aéreas: Como dijimos anteriormente tan sólo el alemán dispone de capacidad aérea, que le permite las siguientes misiones: Interdicción, bombardeo de nivel y bombardeo en picado, éste último utiliza un diagrama



de desviación muy peligroso para las unidades propias cercanas al objetivo de la misión.

Unidades especiales: El alemán dispone sólo para el primer turno, de fuego de barrera artillero, y de unidades blindadas de ingenieros que le ayudarán en el asalto inicial a las posiciones soviéticas.

Esta regla será cuestionada por los jugadores "alemanes", pero los Panthers y Elephants realizarán un chequeo al inicio de su movimiento en cada fase de movimiento para comprobar sus "problemas mecánicos", que les pueden restar capacidad de movimiento para esa fase.

Condiciones de victoria: El control de ciudades al final de los 9 turnos que dura el juego determinará la victoria en el mismo, una lista de hasta 11 ciudades en el sector Norte y de 16 en el Sur proporcionarán los puntos para hacerse con la victoria, además el jugador alemán perderá puntos por sus unidades eliminadas o si en algún momento del juego el soviético reconquista Belgorod (20 vp's aun en el caso de posterior conquista alemana).

El sistema de juego permite hasta 4 jugadores repartiéndose el Norte y el Sur, y hasta la posibilidad de jugar solo (de alemán), aun así es difícil pasar las sucesivas líneas de defensa soviéticas que constituyen todo un reto. La información histórica sobre las unidades intervinientes es muy buena y el libro de reglas de tan sólo 8 páginas (suficientes y claras) lo convierten en uno de los juegos sobre el frente soviético con más posibilidades de empezarlo y acabarlo.

Kursk 1943, Le Sacrifice des Panzers

Kursk : Le sacrifice des Panzers es una simulación a nivel de División de las operaciones terrestres (y en forma abstracta de las aéreas) que llevaron a cabo alemanes y soviéticos en su lucha por el denominado "saliente de Kursk" editado por *Euro-games*.

El 4 de julio de 1943, los alemanes desencadenan la operación "Citadelle" con el objetivo de aislar y destruir los ejércitos soviéticos que se concentran frente a las tropas alemanas preparando la ofensiva de verano, el frente en la zona de Kursk forma un saliente hacia el oeste de unos 140 km. de profundidad (este-oeste) y unos 240 km. de longitud (norte-sur). Los alemanes concentran poderosas fuerzas blindadas en los ángulos Norte y Sur del mismo con el objetivo de penetrar a lo largo del eje Norte-Sur y encontrarse en la ciudad de Kursk

cerrando el cerco alrededor de los ejércitos soviéticos (una operación realizada en repetidas ocasiones a lo largo de 1941); pero ni los ejércitos alemanes ni los soviéticos son los mismos de dos años atrás. Stalingrado pesa como una losa sobre la moral y efectividad de las tropas de Hitler y los mandos rusos parecen haber encontrado por fin el sentido y equilibrio en sus decisiones que les faltó a lo largo del primer año y medio de lucha.

Presentación

El juego se enmarca en la serie "*Etoile Rouge / Croix Noire*" que comparte un formato de reglas standard para toda ella (seis páginas) y dispone de una hoja de especificaciones para Kursk 1943.

El nivel de juego es de división, con turnos de 2 días aproximadamente y dos mapas de buena calidad y detalle representando toda la zona (y algo más) de la operación sobre una trama hexagonal de 10 Km. por hex.

Unas 360 fichas en total repartidas: 130 de marcadores varios, Cuerpos, artillería, aviación, explosión y suministros. 100 fichas de unidades alemanas y 130 fichas de unidades soviéticas; muchas de estas unidades disponen de 2 fichas para simular las sucesivas pérdidas de "pasos" de combate. La información que aparece en las fichas muestra : Tipo de unidad (generalmente división XX), identificación, unidad a la que pertenece (cuerpo), punto coloreado identificando el ejército (alemán) o frente (ruso) al que pertenecen y capacidades de ataque, defensa y movimiento. Y unas pequeñas rayas blancas por cada paso inicial de la unidad, (un paso viene a representar un % del potencial de la unidad).

Dos pequeñas y nada molestas cartas (una por jugador) de tabla de combate, y efectos del terreno. Otra, más reducida, con el calendario de turnos, refuerzos, disponibilidad aérea, de artillería y capacidad ferroviaria.

Reglas generales de la serie

Secuencia de juego:

Turno del primer jugador

- Control del espacio aéreo.
- Control del estado de suministro de las unidades del jugador.
- Primer impulso.
 - Movimiento.
 - Combate.
- Segundo impulso.

1- Aprovechamiento.

2- Explotación.

e. Interdicción de movimientos ferroviarios.

f. Eliminación o reducción de las unidades del jugador en fase que se hallaban aisladas al inicio de su turno y que continúan así.

Turno del segundo jugador (se repite la secuencia)

Control del espacio aéreo : Cada jugador dispone de una serie de fichas aéreas, y cada uno asigna las que desee para este cometido, neutralizándose entre ellas, por lo que el que dedique más controlará los cielos. Una sutileza... el jugador soviético debe dedicar tres fichas para poder neutralizar una alemana.

Los suministros: Antes de cada impulso cada jugador controla el estado de supply de sus unidades. Las líneas se trazan entre unidades y los centros de suministro.

Las fuentes de suministro son los bordes del tablero y las líneas ferreas. La longitud de las líneas de suministro varían en función del tiempo y de la nación que las traza.

El movimiento: Se gastan los puntos de movimiento correspondientes a cada unidad modificados por los efectos del terreno

• La única en la zona Norte •

ESPECIALISTAS EN:

- JUEGOS DE ROL Y SIMULACION
- WARGAMES WARHAMMER 40.000
- PARTIDAS DEMOSTRACION...

... Y TODO LO QUE PUEDAS ENCONTRAR EN TU TIENDA DE ROL PREFERIDA

**Plza. de Verin, 10. Telf. (91) 739 88 31
(Frente a la Vaguada)
28029 MADRID**

y el tiempo. Las zonas de control enemigas también afectan al movimiento de las unidades más o menos en función de que tipo de unidad ejerza el control (blindadas o no).

Los desplazamientos por vía férrea están permitidos tanto en la fase normal de movimiento como en la de explotación, pero sólo en una de ellas.

Apilamiento: Un hex puede contener hasta un máximo de tres divisiones alemanas o cuatro rusas al final de cada fase de movimiento. Dos brigadas (X) o dos regimientos (III) equivalen a una división (XX), un cuerpo de ejército (XXX) equivale a tres divisiones.

Combate: Se realiza entre unidades adyacentes aunque no están obligadas a ello. Unidades de infantería atrincheradas no pueden iniciar combates. La suma de valores de las unidades atacantes modificada por los efectos del terreno y la meteorología se compara con la suma de valores de los defensores modificada por el terreno, estableciéndose la relación siempre redondeada en favor del defensor, ej. atacante 10, defensor 3, establece una relación de 3 a 1.

Los resultados del combate: AE atacante eliminado (se retiran de la mesa todas las unidades atacantes; DE defensor eliminado (igual); AR atacante reducido (se les da la vuelta a las unidades atacantes, perdiendo un paso, si no pudieran perderlo quedan eliminadas); DR (lo mismo); EX todas las unidades defensoras son eliminadas, el atacante perderá como mínimo tantos pasos como los que perdió el defensor; RX Cada una de las defensoras perderá un paso, el

atacante perderá tantos pasos como el defensor; D1 o D2 las unidades en defensa se retirarán uno o dos hexágonos.

El terreno afectará a los combates, en las tablas se puede comprobar que afecta tanto a atacantes como defensores.

Inteligencia limitada: Existe una regla opcional de juego que permite colocar sobre las unidades de un hex un marcador (Estrellas para los soviéticos, Cruces para los alemanes) estando totalmente prohibido para el contrario examinar el contenido de dicho hex.

Inteligencia (más) limitada: Utilizar los marcadores anteriores para sustituir las fichas sobre el tablero (depositándolas en una carta aparte), se mantiene la intriga hasta que uno de dichos marcadores se halla en la zona de control de una unidad enemiga, en ese caso se sustituye por las fichas correspondientes.

Reglas específicas para Kursk 1943

Los carros rusos son T34-76 y los alemanes Panzer IV, excepto los que integran las divisiones SS que son Tiger y Panther.

El jugador alemán despliega primero, el ruso después. (Seguramente para simular el completo conocimiento que tenía la inteligencia soviética sobre el despliegue alemán en la batalla).

El jugador alemán siempre es el primero en mover.

Los partisanos rusos interfirieron hasta tal punto las comunicaciones alemanas, que la longitud de las líneas de suministro (nor-

malmente de más longitud que las soviéticas) quedan modificadas para este escenario a 10 hex.

El ruso dispone de mayor capacidad de transporte ferroviario, 10 a 6.

Dada la formidable línea de fortificaciones construidas por los soviéticos, aparte de las fortificaciones normales, aparecen en el juego una serie de fortificaciones secundarias que harán aún más difícil la labor del alemán.

Sólo el soviético tiene posibilidad de recibir refuerzos a lo largo de la partida.

La meteorología es la histórica.

Condiciones de victoria: Los puntos de victoria alemanes y soviéticos se consiguen por objetivos geográficos y por unidades eliminadas. Los pueblos valen 5 puntos, ciudades 10 puntos, y Kursk 50 puntos (Ya saben ustedes hacia donde deben dirigir sus Panzers).

Variantes: Para amantes de los experimentos, existen unas cuantas variantes no históricas que pueden tener impacto en el juego. Mejor ponerse de acuerdo para su utilización.

El juego parece ofrecer sobre todo jugabilidad, la batalla de Kursk a nivel de división, debe ser conducida con facilidad y agilidad por un solo jugador por bando. Las reglas son simples aunque no simplistas, y reproducen casi totalmente los standards ya clásicos (por ejemplo los de la serie Europa) de movimiento, zocs, movimiento ferroviario, líneas de suministro, etc., que podemos encontrar en muchos juegos. Un buen entretenimiento para una tarde/noche diría yo, o para introducirte o introducir a un amigo en los wargames de tablero. ◆

naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS
JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS
EXCLUSIVOS
PUZZLES DE MADERA
Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

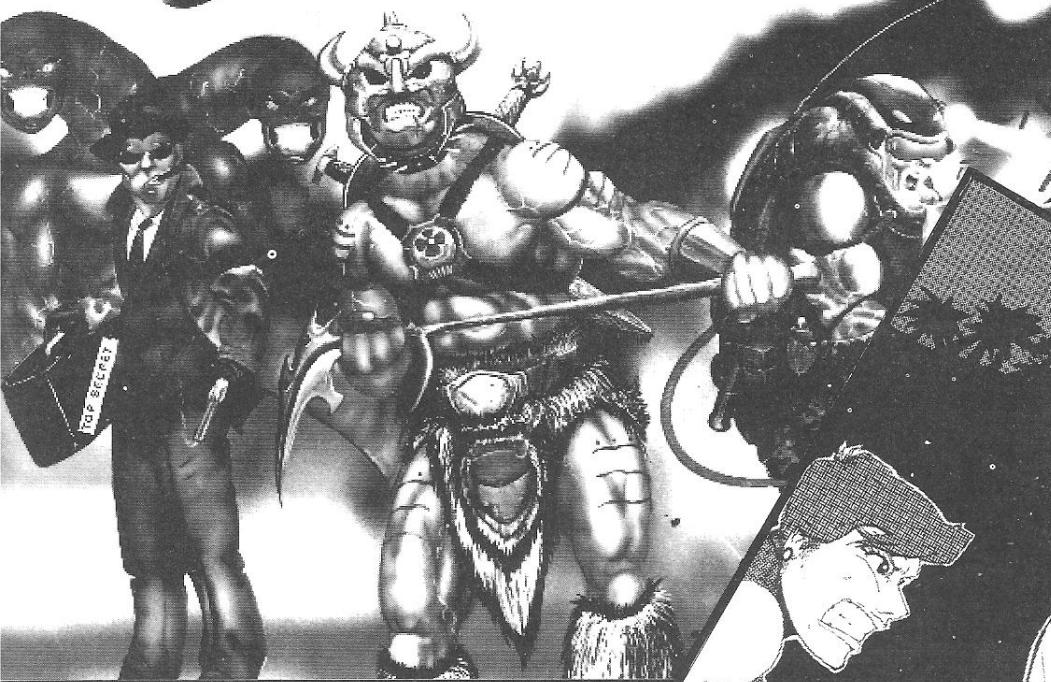
UNIVERSO

JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL

**Todas las
aventuras,
todas las
épocas,
todos los
personajes...
...y un solo
reglamento:**

UNIVERSO
El Juego de Rol Multiambiental

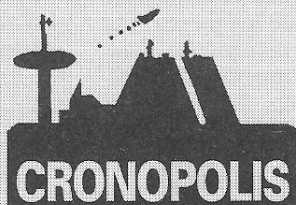
**Primer mundo:
JURASIA**



Incluye:

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

Ediciones CRONOPOLIS
Apdo. de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID
FAX (91) 636.17.61



Distribuido por
DISTRIMAGEN
C./ Pozas, 2. MADRID
Tlf: (91) 522.62.99 / 67.89

Aventuras sin fin

O cómo hacerse "Máster" de Aventuras de Rol por Ordenador

Bueno, forofos de los PCs y trastos similares, ésta es vuestra sección. En esta ocasión no hablaremos de simuladores de vuelo ni de juegos que recrean alguno de los grandes conflictos bélicos de este siglo, sino que haremos una aproximación al mundo del rol en el ordenador, con un juego que, además y he aquí su principal encanto, te permite ejercer de máster y diseñar tus propias aventuras.

por Luis Fernando Giménez

Si alguna vez has disfrutado con los Azure Bonds, los Champions de Krynn etc., este nuevo programa de *Strategic Simulations* atraerá poderosamente tu atención. Porque, ¿no es tentador tener a tu disposición un programa con el que poder diseñar *tus propias aventuras* para ser jugadas en ordenador? Recuerda las veces que has pensado cambiar esos horribles Otyughs que tanto te hacen la pascua, o que te gustaría cambiar los iconos de combate de los murciélagos por otros más terroríficos.

Ni más ni menos, esto es lo que te ofrece *Unlimited Adventures*, el programa del diseñador de aventuras AD&D: diseñar una aventura AD&D a tu gusto y jugarla luego en el ordenador.

Pero antes de hacerse ilusiones, veamos las exigencias: necesitas tener libres 6 megas del disco duro, 640K de RAM y SVGA. Corre con procesadores 286 o superiores. Si tienes la fortuna de cumplir las exigencias, el mundo del diseño de aventuras se abre ante ti.

El programa, aparte de una aventura ejemplo que lleva incorporada (Heirs to Skull Crag), consiste en cuatro editores que permiten diseñar Lugares, Eventos, Monstruos (PNJ) y Gráficos. El sistema es sencillo. Para cada aventura, no tienes más que definir un máximo de 40 Lugares (4 regiones para el movimiento estratégico y 36 "dungeons" para el movimiento táctico). Los lugares se definen como mapas cuadrículados de hasta 576 casillas. Una vez diseñados los Lugares, se trata de ir colocando en determinadas casillas los Eventos que vas previendo que ocurrirán cuando los personajes del jugador vayan pasando.

El programa viene provisto de un Sistema de Aprendizaje tutelado (el clásico "tutorial"), que se va incorporando en medio de los distintos capítulos. En primer lugar, uno aprende a retocar un típico "dungeon" añadiendo muros, abriendo puertas y cambiando los suelos y techos de diversas áreas. La verdad es que realmente es entretenido hacer y rehacer planos de dungeons con este sistema. El programa provee suficientes tipos de muros, suelos y techos como para hacer las delicias de cualquier aficionado. Y por si fuera poco, lleva inherente un código de colores para diferenciar los diversos tipos de obstáculo que se van colocando. La combinatoria de posibilidades que puede conseguirse es realmente aleccionadora si uno tiene aficiones por la teoría de los juegos. Por ejemplo, es interesante especular con las combinaciones que dan los tipos de muro y los diversos modos de "penetrabilidad" que proporciona el programa. Así, uno puede

colocar un obstáculo invisible combinando "sin muro" con la opción "bloqueado"; y viceversa, uno puede colocar un "muro" de piedra con la opción "abierto", de modo que cuando se juegue la partida los personajes podrán atravesarlo como si fuera una ilusión.

Aunque puede parecer en principio engorroso ir colocando uno a uno todos los trazos de un plano, la verdad es que se hace entretenido el proceso y hay ayudas como la opción de "Sustitución global" (Global Replacement) que permite, por ejemplo, cambiar con un sólo toque de ratón el tipo de entorno (suelo y techo) de un área extensa.

Las opciones que permiten bloquear el paso a una casilla son muy variadas: el acceso puede estar desde simple y puramente bloqueado, a cerrado con cerrojo, cerrado mágicamente o condicionado al conocimiento por parte del jugador de determinadas claves. Por ejemplo, puedes hacer que una puerta mágica sólo se abra si el jugador teclea "ábrete sésamo".

Una vez dominada la técnica cartográfica táctica, se pasa a aprender a colocar eventos en determinadas casillas. Es el Editor de Eventos. Por medio de menús desplegables y cuestionarios, el diseñador puede decidir el tipo de encuentro que se produce (encuentro de información, de tesoros, de monstruos...) y, naturalmente, se van escribiendo los textos que el jugador irá encontrando a medida que se produzcan esos eventos. En cada encuentro de combate se pueden prever fuerzas de hasta seis tipos diferentes de monstruos, todos ellos procedentes del mundo de *Forgotten Realms*. Es una delicia precocinar huestes combinadas de basiliscos, carroñeros, zombis y gules dirigidas por algún que otro mago o clérigo de alto nivel. Las combinaciones son realmente ilimitadas. Una vez diseñado un Evento, la confección de la trama se va complicando mediante el sistema de ir encadenando los eventos. Por ejemplo, uno se da cuenta de que cuando jugaba alguno de los juegos publicados, lo que en principio parecía un encuentro único no era sino toda una serie de encuentros encadenados: primero aparece un mensaje, luego se produce el combate y finalmente, si los personajes vencen, recogen un determinado tipo de tesoro.

Interesante, aunque algo más complicado, es el Editor de Gráficos. El editor en sí no permite realmente crear gráficos propios (para ello hace falta otro programa de diseño gráfico, también de SSI, que trabaja con ficheros LBM y PCX). Lo que permite este Editor es manipular

las diversas imágenes, los iconos de los personajes y los gráficos de los terrenos tácticos y estratégicos.

Conforme uno va haciendo progresos en el diseño de su Aventura, hay una función curiosa que permite ir haciendo pruebas sobre la marcha. Una vez activada, uno tiene la ocasión feliz de ver a un grupo de personajes evolucionar por los terrenos que uno acaba de diseñar y enfrentarse a los encuentros que con tanta fruición anticipativa había previsto. Los personajes que vienen en el programa son ciertamente impresionantes (armaduras mágicas increíbles, puntos de golpe en cantidades industriales...), pero por si eso fuera poco el diseñador tiene a su disposición una función para que el grupo gane automáticamente el combate mediante "la intervención directa de los dioses". Un detalle que al principio es divertido y chocante, pero que viene muy bien: cuando uno está diseñando a veces no tiene tiempo para ir llevando los combates hasta sus últimas consecuencias. Se ve cómo trabajan los monstruos en una media docena de turnos y adelante, a seguir diseñando más encuentros o más lugares.

Por último, la guía de diseño enseña cómo colocar los puntos de entrada del grupo en cada uno de los Lugares. Por defecto, los personajes siempre entran por el ángulo superior izquierdo y se dirigen desde allí hacia el este, pero puede haber otras formas de entrada. Así uno aprende a colocar, por ejemplo, a los personajes a las puertas de una siniestra ciudad o a comenzar el juego en la sala común de una posada en un pueblo perdido en el centro de uno de los cuatro mapas estratégicos de la aventura.

En suma, a mí el programa me ha encantado. Desde luego, una de las satisfacciones mayores ha sido la de poder crear aventuras con textos en español. Aunque las funciones del programa sigan estando en inglés, es decir, al jugar hay que ir activando con el ratón funciones en inglés como Save, Add Character, Exit..., pero es posible hispanizar los nombres de los lugares y de los personajes, y escribir en cristiano los textos que aparecen en cada uno de los encuentros. Yo ya estaba cansado de mensajes como "Monsters attack!", y ahora en mis aventuras coloco mensajes como "¡Ahora sí que la habéis hecho buena! De

la oscuridad sale un grupo de Gólems de Hierro y se os echa encima". Estoy convencido de que este programa sí que realiza un buen paso hacia adelante en el camino de acercar el juego por ordenador a lo que puede ser un ideal de juego de rol. Porque aunque de un modo todavía indirecto, ahora sí que se establece una relación personal entre un diseñador que prepara una aventura y un jugador que más tarde la revive. Para hacerlo basta con pasar del disco duro a disquete tu aventura (que es un conjunto de ficheros en un subdirectorio exclusivo) y hacer que la persona que quiera jugar tu aventura lo cargue a su vez como un subdirectorio dentro del subdirectorio del programa general. Esto abre unas posibilidades de intercambio y comunicación realmente pasmosas. De hecho, la propia SSI ofrece la posibilidad de intercambiar aventuras con otros usuarios legales del programa; por supuesto, en inglés. Pero algo es algo. Animaos a la gratificante tarea del diseño de aventuras y quizá en breve tiempo podamos intercambiamos por toda la piel de toro las mejores aventuras inspiradas en nuestros clubes de rol. ♦

IMPORTACION PC PC NACIONAL ROL ESTRATEGIA WARGAMES



Nombre del Juego	Tipo	P.V.P.
AJ007: Aces of the Pacific	Simulador Aéreo	10.440
AJ008: Aces of the Pacific: WW2 Mission Disk 1	Simulador/Escenario	5.990
AJ073: Aces Over Europe	Simulador Aéreo	10.440
AJ056: AD&D: Dark Sun	Rol	Consultar
AJ013: AD&D: Spelljammer	Rol	9.500
AJ132: Advanced Squad Leader G.A.P.	Accesorio Wargame	7.875
AJ117: Aide de Camp	Ayuda Tablero Wargames	13.865
AJ112: Air Traffic Controller	Simulador	9.990
AJ045: ATP Flight Commander	Simulador Aéreo Civil	9.990
AJ001: ATP/MFS: New Facilities Locator	Accesorio Simulador	5.990
AJ063: ATP/MFS: Aircraft & Facilities Directory	Accesorio Simulador	6.990
AJ064: ATP/MFS: California Scenery Collection	Escenario Simulador	8.530
AJ138: ATP/MFS: Flight Adventure N.º 665	Escenario Simulador	7.550
AJ139: ATP/MFS: Flight Adventure N.º 701	Escenario Simulador	7.550
AJ065: ATP/MFS: Flight Planner	Accesorio Simulador	6.750
AJ064: ATP/MFS: Great Britain Scenery Collection	Escenario Simulador	8.530
AJ044: ATP/MFS: Hawaii Scenery Disk	Escenario Simulador	5.990
AJ066: ATP/MFS: Rescue Air 911	Simulador Aéreo	5.990
AJ027: ATP/MFS: Scenery Collection Set A	Escenario Simulador	8.530
AJ031: ATP/MFS: Scenery Collection Set B	Escenario Simulador	8.530
AJ067: ATP/MFS: Scenery Upgrade: Grand Canyon	Escenario Simulador	5.990
AJ068: ATP/MFS: Scenery Upgrade: Tahiti	Escenario Simulador	5.990
AJ111: ATP/MFS: Western European Tour Scenery Disk	Escenario Simulador	5.990
AJ151: Battle of Britain: Reach for the Skies	Simulador Aéreo	9.990
AJ011: Battles of Destiny	Estrategia Naval	9.550
AJ180: Betrayal at Kendor - Riftwar Saga	Rol	10.440
AJ158: Carrier Strike	Estrategia	9.560
AJ026: Carriers at War	Estrategia Naval	9.950
AJ115: Carriers at War Construction Kit	Accesorio Estrategia Naval	8.530
AJ030: Civilization	Estrategia	10.440
AJ086: Civilization Hint Book	Libro de Pistas	4.790
AJ161: Clash of Steel	Estrategia	10.440
AJ119: Comanche Maximum Over Kill Mission Disk 1	Escenario Simulador	3.600
AJ082: Conflict: Middle East	Wargame	8.250
AJ053: Cyber Race	Aventura Gráfica	Consultar
AJ051: Dark Half	Aventura Gráfica	9.550
AJ004: Dark Lands	Rol	9.330
AJ157: Decisive Battles of American Civil War Vol. 3	Estrategia	8.250
AJ096: Decisive Battles of American Civil War Vol. 1	Wargame	7.150
AJ055: Dune II	Estrategia	9.550
AJ167: Dynamic Great Warplanes	Libro Accesorio Simulador	4.990

VENTA EN TIENDA
Solicita Catálogo

Nombre del Juego	Tipo	P.V.P.
AJ067: Empire Deluxe	Estrategia	9.950
AJ037: Falcon 3.0	Simulador Aéreo	10.440
AJ171: Falcon 3.0 Air Combat	Libro Accesorio Simulador	4.595
AJ034: Falcon 3.0 Operation Fighting Tiger	Simulador/Escenario	6.750
AJ140: Field of Glory	Wargame	10.440
AJ123: Freddy Pharkus	Aventura Gráfica	9.990
AJ164: Freddy Pharkus Frontier Pharmacist Clue Book	Libro de Pistas	2.500
AJ048: Gary Grigsby's Pacific War	Estrategia Militar	10.440
AJ033: Golan Front	Wargame	8.550
AJ006: Gunship 2000 Scenario Disk	Simulador/Escenario	6.750
AJ156: Halls of Montezuma	Estrategia	8.250
AJ099: Harpoon Battle Book	Accesorio/Estrategia	5.990
AJ018: Harpoon Battle Set #3. The Med	Estrategia/Escenario	5.950
AJ019: Harpoon Battle Set #4. Indian Ocean	Estrategia/Escenario	6.550
AJ080: Harpoon Challenger Pack	Estrategia Militar	10.440
AJ091: Harpoon Designers	Estrategia	5.505
AJ118: Harpoon Designers Series 2	Estrategia	5.995
AJ039: Harpoon Scenario Editor	Estrategia Naval	6.990
AJ159: High Command	Estrategia	10.440
AJ061: Incredible Machine	Creatividad	7.150
AJ059: King Quest VI	Aventura Gráfica	10.440
AJ084: Line in the Sand	Wargame	5.550
AJ059: Lost Almiral	Estrategia	8.550
AJ166: Lucasfilm Air Combat Strategies	Libro Accesorio Simulador	4.990
AJ052: Mac Arthur's War	Estrategia	6.550
AJ170: Maelstrom	Estrategia	10.440
AJ102: Main Battle Tank Central Germany	Wargame	9.550
AJ103: Main Battle Tank Northern Germany	Wargame	9.550
AJ010: Mantis: Experimental Fighter	Simulador Espacial	5.990
AJ093: Mercenaries	Estrategia/Rol	9.550
AJ135: MFS: France IFR Scenery	Escenario Simulador	8.480
AJ134: MFS: Northern Europe Scenery - IFR 2	Escenario Simulador	8.480
AJ136: MFS: Zone 6 U.K. Scenery	Escenario Simulador	8.480
AJ133: MFS: Zone 7 Germany Scenery	Escenario Simulador	8.480
AJ124: National Lampoon's Chess Maniacs 5 Billions AND 1	Ajedrez	9.990
AJ074: Patriot	Estrategia Militar	10.440
AJ076: Patriot Battle Set	Escenario Estrategia	Consultar
AJ075: Patriot Editor	Accesorio Estrategia	Consultar
AJ095: Perfect General: Greatest Battles of the 20th Century	Estrategia/Escenario	6.450
AJ154: Pirates Gold	Estrategia	10.440
AJ092: Point of Attack	Wargame	9.950

VENTA POR CORREO
Últimas novedades U.S.A.
Precios válidos salvo error tipográfico

C/. VIRTUDES, 20
Madrid 28010
Tel./Fax: (91) 593 29 45

HORARIO:

Lunes-Jueves: 11.00-14.00; 17.00-20.30
Viernes-Sábado: 11.00-14.00; 17.00-21.00
Domingos y Festivos: 11.00-14.00

Nombre del Juego	Tipo	P.V.P.
AJ072: Powerhits (Battletech 1 y 2, Mechwarrior)	Estrategia/Wargame	8.500
AJ121: Protostar	Aventura Espacial	8.550
AJ028: Quest for Glory III	Rol/Aventura	9.990
AJ150: Realms of Arkania. Blades of Destiny	Rol	10.440
AJ094: Red Baron	Simulador Aéreo	9.650
AJ032: Red Baron Extension Disk	Escenario Simulador	5.890
AJ125: Return of the Phantom	Aventura Gráfica	10.440
AJ054: Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender	Aventura Gráfica	9.550
AJ122: Ringworld	Aventura Gráfica	8.550
AJ137: Rules of Engagement 2	Estrategia Espacial	9.990
AJ097: Second Front	Wargame	9.650
AJ057: Space Quest V	Aventura Gráfica	9.990
AJ081: Space Hulk	Rol	8.990
AJ101: Star Control II	Aventura Espacial	9.650
AJ086: Star Legions	Estrategia	9.650
AJ141: Strike Commander Speech Pack	Accesorio Simulador	5.550
AJ162: Strike Commander - Playtesters Guide	Accesorio Simulador	5.550
AJ169: Syndicate-Bullfrog	Aventura Estrategia	10.440
AJ120: Terminator 2029: Operación Scour	Escenario Arcade	5.990
AJ049: Terminator 3039	Arcade	9.990
AJ043: Theatre of War	Estrategia Militar	8.500
AJ089: Thrustmaster Flight Control System	Joystick	13.920
AJ173: Thrustmaster Game Card	Tarjeta Joystick	6.090
AJ113: Thrustmaster Pro Flight Control System	Joystick	19.848
AJ114: Thrustmaster Rudder Control System	Pedales	21.051
AJ172: Thrustmaster TSR	Accesorio Joystick	2.500
AJ088: Thrustmaster Weapons Control System	Joystick	18.575
AJ168: Thrustmaster Weapons Control VI Upgrade Uprom	Accesorio Joystick	9.530
AJ131: Tornado	Simulador Aéreo	10.440
AJ090: Ultima Under World II	Rol	9.650
AJ025: Ultima VII: Forge of Virtue	Rol Escenario Aventura	5.890
AJ058: Ultima VII: The Serpent Isle	Rol	10.440
AJ098: V for Victory	Estrategia Militar	10.440
AJ116: V for Victory Market Garden	Estrategia Militar	10.440
AJ077: V for Victory Vellikey	Estrategia Militar	10.440
AJ085: Western Front	Wargame	8.250
AJ152: When Two Worlds War	Estrategia Espacial	10.440
AJ153: Wing Commander II Speech Module	Accesorio Simulador	5.550
AJ012: Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant	Rol	9.990
AJ024: Wizardry Trilogy (Compilation)	Rol	7.150
AJ126: X-Wing Mission Disk 1: Imperial Assault	Escenario Simulador	6.150

ABIERTOS SABADOS Y DOMINGOS
Se aceptan pedidos por fax

La Batalla de Troyany

Escenario para Command Decision

Dentro de la campaña de Kursk, la batalla de Prokhorovka fue una de las más duras y conocidas; en ella chocaron el II Cuerpo SS con el V Ejército de Tanques Soviético. Durante el día 12 las tres divisiones SS combatieron en tres zonas de un campo de batalla de poco más de diez kilómetros de amplitud. En el sector más oriental la II División SS "Das Reich" luchó contra el 18º Cuerpo de Tanques y remanentes del II de Guardias.

por Joan Parés

Este escenario está pensado para dos grupos de jugadores y un equipo arbitral, dado el gran número de unidades que intervienen. El escenario dura desde las 8.30 horas hasta las 13.30 (20 turnos). Por la tarde los restos de la II SS combatieron junto con la I SS contra las fuerzas del 2º escalón soviético, en una zona 2 kilómetros más al oeste.

Condiciones de victoria

Ambos bandos consiguen puntos de victoria destruyendo unidades enemigas según la siguiente lista:

Pz VIE, Pz VD	10 pts
Pz IIIM, Pz IVH, T34/76, Marder, Stugs, SU-76	5 pts
Semiorugas, resto de AFVs y vehículos débiles con armamento	3 pts
Stands de artillería, antitanques y morteros	2 pts
Resto de soportes	1 pts

Las unidades que estén en "Next Hit Eliminated" cuentan la 1/2 de puntos.

Por controlar hexágonos al final:

Hexágono A	20 pts por hex.
Hexágonos D	30 pts por hex.
Hexágonos E	50 pts por hex.
Hexágonos G	40 pts por hex.

Orden de batalla soviético

Para el soviético, todas las unidades son Expertos moral 8, y están compuestas como se indica en los OB del volumen I del Command Decision a excepción de la Brigada AT y el Regimiento Katiushkas, que se componen de lo siguiente:

Brigada antitanque:

HQ Brigada: 1x BA-64 Mando, 1x Mtel SMG recon., 1x Halftrack Staff Radi, 1x Ingenieros, 1x Halftrack.

I Reg: 1x Mando, 1x Car, 6x 76L39 AT, 6x Trip, 6x Camión med, 2x Camión med. munición.

II Reg: Idéntico al I.

III Reg: Idéntico al I, pero sustituyendo los 76L39 por 57L73.

Regimiento Katiushkas:

1x Mando 1x Car, 1x Obs. avanzado 1x Car, 6x Bm-13, 1x 37L70 AA, 1x Trip 1x Camión med., 2x Sop SMG 1x Camión med, 1x Sop MMg 1x Camión 2x Camión med. munición+trailer.

Despliegue soviético

Zona A:	1º Batallón de la 110 Brigada de Tanques (T34/76C).	520
	3r. Batallón Motorizado de la 110 Brg. de Tanques.	100
	Batallón de Motocicletas del 18º Cuerpo de Tanques.	360
Zona B:	2º Batallón de la 110 Brigada de Tanques (T70).	230
	Reg. Ag. Lig del 18º Cuerpo de Tanques (SU-76).	210
	HQ de la 110 Brigada Tanques + la Bat AT de la Brigada	100
Zona C:	1º Batallón de la 181ª Brigada de Tanques (T34/76C)	520
	3r. Batallón Motorizado de la 181ª Brigada de Tanques	100
	2º Batallón de la 181ª Brigada de Tanques (T70).	230
	HQ de la 181ª Brigada de Tanques + la Bat AT de la Brg.	100
Zona D:	32ª Brigada Motorizada	610
	HQ del 18º Cuerpo de Tanques	85
	Batallón Ingenieros del 18º.	30
	Batallón Katiushkas del 18º.	120
	Reg. Art. Lig. del 2º Cuerpo de Tanques	160
Zona E:	1r. Batallón de la 25ª Brg. de Tanques (T34/76C) 2º Cuerpo de Tanques	520
	2º Batallón de la 25ª Brg. de Tanques (T34/76C) 2º Cuerpo de Tanques	520
	3r. Batallón Motorizado de la 25ª Brg. de Tanques 2º Cuerpo de tanques	100
	Reg. Ag. Lig. del 2º Cuerpo de Tanques (SU-76)	210
	Reg. Art. Lig. del 2º Cuerpo de Tanques	160



En cualquier zona:	
1650ª Bgr. AT	710
95º Reg. Katiushkas	340
Refuerzos por F:	
Turno 5º 1r. Batallón de la 170ª	
Brg. Tanques (T34/76C)	520
Turno 6º 3r. Batallón de la 170ª	
Brg. Tanques (T70)	230
Turno 7º 2º Batallón de la 170ª	
Brg. Tanques (T34/76C)	520
Turno 8º HQ de la 170ª Brg.	
Tanques + la Bat AT de la	
brigada	100
4º Batallón Motorizado de la	
170ª Brg. Tanques.	100
Total de puntos	7505

Orden de batalla alemán

Para el alemán, todas sus unidades son veteranos moral 9, compuestas como se indica en los OB del volumen 1 del Command Decision 2ª edición a excepción de los batallones de Panzer que se componen de lo siguiente:

HQ Batallón: como en el OB Command Decision.

1ª Compañía: 1x Pz IIIM mando 2x Pz IIIM.

2ª Compañía: 1x Pz IVH mando 2x Pz IIIM.

3ª Compañía: 1x Pz IVH mando 2x Pz IVH.

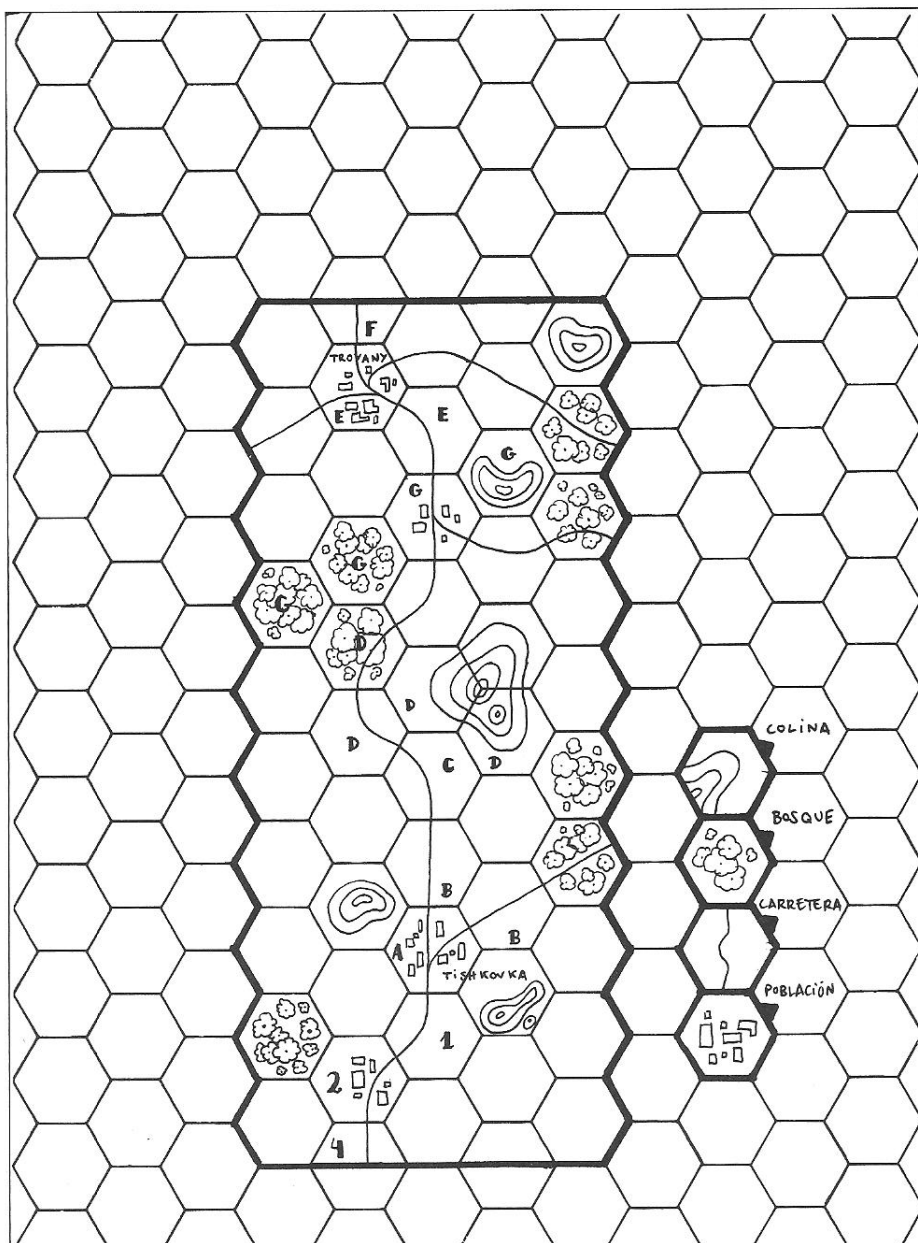
4ª Compañía: 1x Pz VIE mando 1x Pz Vie 2x Pz VD.

Despliegue alemán

Zona 1:	Batallón reconocimiento	
	(-1 Compañía Mtcl)	430
	1r. Batallón Panzer	1460
Zona 2:	2º Batallón Panzer	1460
Zona 3:	HQ Reg. Panzer	215
	1r. Batallón PzG	925

Refuerzos por 4:		
Turno 2º:	2º Batallón Motorizado	235
	3r. Batallón Motorizado	235
	HQ 1r. Reg. PzG	285
Turno 3º:	Reg. Art.	345
Turno 4º:	4º Batallón Motorizado	235
Turno 5º:	5º Batallón Motorizado	235
	Batallón AT	560
Turno 6º:	Batallón Ingenieros	170
	Batallón AG.	880
Turno 7º:	6º Batallón Motorizado	235
	HQ 2º Reg PzG	285
Turno 8º:	HQ Division	80
Turno 9º:	Batallón AA	265

Total de puntos 8235



Aviación

Cada turno, los dos bandos tiran 1d10 para aviones de ataque y para interceptores, siempre y cuando no tenga aviones de ese

tipo volando en esos momentos. Si el dado es igual o superior al indicado se reciben dos aviones de ese tipo. Los aviones de ataque sólo pueden hacer misiones de apoyo directo y los cazas de interceptación. ●

Turnos		1-3	4-7	8-12	13-16	17-20
Soviético	Ataque IL-2m3	7+	3+	6+	7+	8+
	Cazas La 5FN	6+	2+	5+	6+	7+
Alemán	Ataque Ju-87D	8+	3+	7+	8+	9+
	Cazas Me-109G	7+	3+	6+	7+	8+



LA MAXIMA CALIDAD EN PINTURAS Y PINCELES PARA HOBBYS



ACRILICOS ARMORY

MAS DE 200 COLORES
ACRILICOS
NO TOXICOS
PERMANENTES
SECADO RAPIDO
MAXIMA
CONSERVACION



COLORES
METALICOS
CAMUFLAJE
CIENCIA-FICCION
COLORES EQUINOS
SEDAS Y SATINADOS
COLORES DE FANTASIA

30 SETS DE PINTURA DIFERENTES,
ADECUADOS A TODAS LAS
NECESIDADES.



SPRAYS ARMORY

CAPAS DE IMPRIMACION EN SPRAY

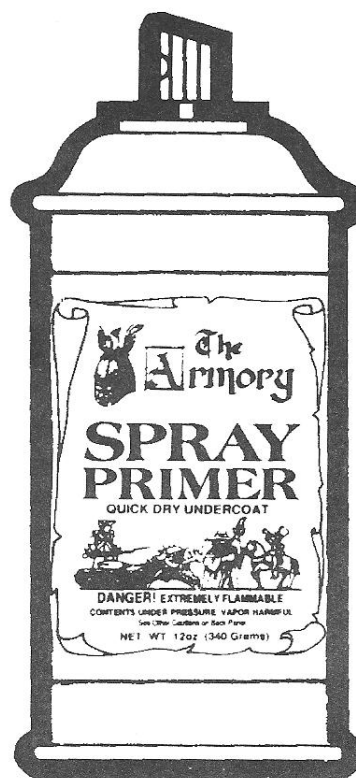
- BLANCO
- GRIS
- NEGRO

La opción más rápida y económica para imprimir
miniaturas.

TAMBIEN BARNIZ MATE

PROTECCION Y ACABADO PERFECTO

PARA TODO TIPO DE FIGURAS



C/FUNDADORES, 9 1º DCHA
28028 MADRID
TFNO: (91) 726 48 47
FAX: (91) 361 06 92

DISPONIBLE EN:			
ALBACETE: LIBRERIA COMIC-ROL	(967) 23 88 32	MADRID: CRISIS COMICS	(91) 532 78 85
BADAJOS: SAN MARTIN	(924) 80 20 23	MADRID: HEREDEROS DE NOSTROMO	(91) 593 29 45
BARCELONA: CENTRAL DE JOCS	(93) 322 25 70	MADRID: EL BALUARTE	(91) 739 88 31
	(93) 439 58 53	MADRID: EXCALIBUR	(91) 552 60 73
GERONA: ZEPPELIN	(972) 20 82 65	MADRID: KIVAL	(91) 891 89 78
GRANADA: FLASH LIBRERIA JOVEN	(958) 26 61 08	MADRID: YELLOW KID	(91) 653 40 81
MADRID: ALFIL JUEGOS	(91) 358 01 05	MALAGA: CANADIAN MALAGA CENTER	(926) 61 52 92
	(91) 457 19 41	MALLORCA: EL UNICORNIO	(971) 20 18 51
MADRID: ALL STARS	(91) 693 83 91	SEVILLA: DIBUJOS ANIMADOS	(954) 21 18 18
MADRID: BAZAR LAURA	(91) 697 71 35	SAN SEBASTIAN: ARMAGEDDON	(943) 46 09 79
		ZARAGOZA: LUDO-Z	(976) 23 69 84

dossier

JUEGOS DE HORROR



Jugar con el miedo

Nadie puede negar lo estimulante que resulta una aproximación "no-traumática" al terror. Desde hace mucho tiempo la literatura y más recientemente la pantalla, nos han aportado esas imprescindibles dosis de sufrimiento, esa intensa sensación de horror que, afortunadamente, acaba con el último capítulo de la novela o con los créditos de la película. Evidentemente, los juegos de rol no podían faltar a esta cita.

por Eduard García

El remake de Coppola sobre el *Drácula* de Bram Stoker ha hecho resurgir al primer plano de la actualidad las historias de terror (o lo hizo, antes de ser aplastadas por los dinosaurios, ... pero este es otro tema). Desde los clásicos vampiros y fantasmas, hasta los alienígenas amantes del "auto-stop intramuscular", pasando por la gran familia de los psicokillers, muchos son los candidatos a hacernos sentir el sudor frío del miedo. Y, por propia experiencia, debo decir que estas historias de terror son las que más han coseguido meter en el ambiente a mis jugadores de rol. El ambiente, pieza fundamental en cualquier juego de rol, pasa a tomar un mayor protagonismo si cabe en esta parcela de lo fantástico, con lo que el desarrollo de una buena partida va a depender mucho de la habilidad del DJ para meter el miedo en la piel de los jugadores, que ya se encargarán de traspasarlo a sus personajes.

Hace tiempo que queríamos prepara un dossier sobre los juegos que se fundamentan en las historias de terror, pero varios han sido los motivos que lo han ido retrasando. El primero, la incertidumbre ante la obligación de ponerle límites al tema a desarrollar ¿Incluimos los tipos más o menos maníacos, pero al fin y al cabo "normales"? ¿Consideramos *Alien* como un film de terror o de ciencia-ficción? ¿Es *Aquelarre* un juego de miedo por hablarte del demonio? Acotar era necesario por cuestión de espacio físico en la revista, por lo que decidimos ceñirnos a los seres fantásticos del género de horror más clásico y a los juegos que los trataran. También decidimos dejar fuera del dossier a Lovecraft y a nuestro querido *Cthulhu*, dado que LIDER ha dedicado ya dos entregas a este juego (LIDER 3 y LIDER 11, por si hacía falta recordártelo); aun así, como habrás podido ver, el que no esté en el dossier no significa que haya sido desterrado de este especial tan terrorífico. Con los juegos sobre la mesa, vimos que la agrupación estaba servida. En una esquina, se acumulan los que, como mandan los cánones, enfrentan a los personajes contra "el mal" o "lo oculto"; escogimos como sus representantes a *Maléfices*, *Chill* y el recién llegado *Ragnarok*, primera aportación patria al sector. En el otro lado, más oscuro todavía, se escondían los juegos en los que la bestia habita en ti, los juegos de horror interior en los que se pasa a ser el monstruo; destacamos *Vampiro*, cuya traducción está todavía fresca como la sangre que les nutre, y *Nephilim*, que fue

elegido mejor juego de rol del 92 por nuestros vecinos franceses.

Una vez más, visto el conjunto nos quedamos con bastante material acumulado en nuestros archivos. Consideramos, pues, este dossier como una presentación del tema. No temáis, el resto ya saldrá tarde o temprano ... a la oscuridad. ♦



El Terror está en el aire

Hete aquí que vuestro bibliotecario favorito andaba más atareado que nunca viendo como, una vez más, su querida Zenobia salía huyendo de la mesa cual si de un vulgar goblinoide se tratara, cuando las mentes preclaras que dirigen este fanzine –perdón, quería decir revista, lo siento– lo apartaron de la mesa para evitar que siguiera deshonrando la gloriosa memoria de Palmira y le informaron de que tenía que hacer horas extras.

por Alejo Cuervo

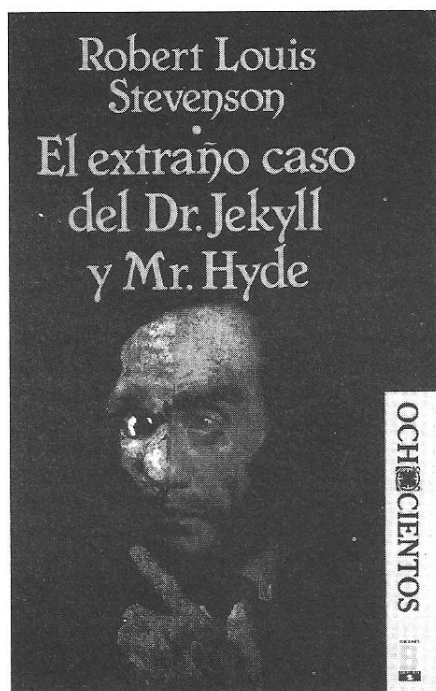
Ante todo, he de hacer constar mi más sentida protesta por la aparatosa caída de la moneda de Ankh-Morpork: si no fuera por el precio que han alcanzado últimamente las bananas, le iban a pedir un artículo especial terror a Santa Claus, y más en estas fechas. Estaba a punto de ponerle los puntos sobre las íes al romano imperialista ese que llaman Aurelio y aquí me veis, abandonando a Zenobia por vosotros. Si es que no hay justicia.

En fin, vayamos a lo que nos ocupa que luego van diciendo por ahí que siempre entrego tarde y hay que estar persiguiéndome. ¡Marchando un especial subcultura de terror!

La verdad es que un servidor no se ha dedicado nunca al terror demasiado en serio, y siempre he leído muchas más novelas de ciencia ficción y de fantasía que de terror propiamente dicho. Por ello, me voy a limitar a recomendar a grandes rasgos aquellos títulos que, por una razón u otra, más he disfrutado personalmente. Es decir, se trata de un repaso al género tan incompleto como subjetivo, con la ventaja de que, en teoría, debería funcionar con cualquier lector medianamente no monotemático a quien, como a mí, no le moleste acercarse al género ocasionalmente.

Empecemos con algunos clásicos. Por alguna extraña razón, las modas y la actualidad suelen ejercer un atractivo bastante más irresistible que los «clásicos», a los que muchos llegan de rebote por circunstancias totalmente estúpidas como que al señor Coppola le dé por hacer su *Drácula* particular. Y, oh sorpresa, resulta que entonces el personal empieza a leerse la novela de Stocker y descubre que sigue funcionando y que se lo pasa bien leyéndola y todo.

En realidad hay que perderle el miedo a leer clásicos (o al menos ciertos clásicos) y, por ejemplo, leer de una vez por todas las novelas tan maravillosas y apasionantes como *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Stevenson (disponible, entre otras, en Ediciones B), o *El retrato de Dorian Grey*, de Oscar Wilde (de la que no tengo controlada ahora mismo una edición reciente, lo siento). Son cortitas, se leen en un plis-plas y no sólo no se olvidan nunca,



sino que sirven de antídoto contra una sobredosis de novelas ambientadas vete-a-saber-donde.

O los *Cuentos* de papá Poe... ¿Quién es el pecador que no se ha leído a Poe? Sus *Cuentos* están disponibles en Alianza (en 2 tomos traducidos por Cortázar), y es poco menos que un crimen no dejarlos encima de la mesita de noche y picotear algún cuento de vez en cuando para ver qué pasa.

Otro escritor imperecedero al que pocos parecen querer acercarse hoy en día es M.R. James, el maestro inglés del cuento de fantasmas. Sus relatos son el exponente máximo de toda una tradición literaria y su lectura resulta apasionante por la eficacia con la que la trama y las leves insinuaciones van construyendo escenas absolutamente sobrecogedoras. Los que lean catalán están de suerte y tienen todos sus relatos editados en tres libros de la colección L'Arcà (Laertes). En castellano se encuentra disponible, a precios razonables, un volumen titulado *Historias sobrenaturales* en la colección Cara Oculta (Mirach).

Y llegamos a Lovecraft. En este caso,

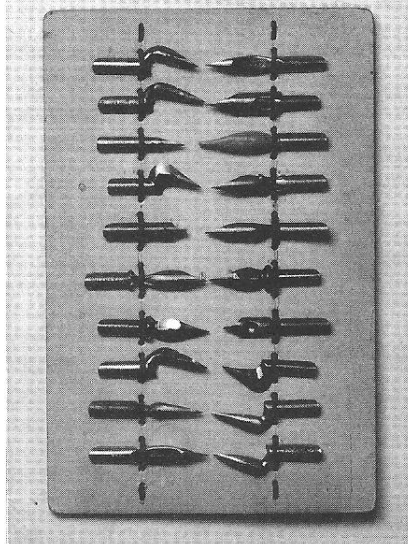
por aquello de que hay juego de rol disponible, quien más quien menos se habrá leído uno o varios libros del autor (todos los publicados disponibles en Alianza) y habrá descubierto que la cosa es adictiva. Sin embargo, puesto que siempre quedan despistados por ahí, recomendaré, entre todos ellos, la lectura de *Los mitos de Cthulhu*, una espléndida antología preparada años ha por Rafael Llopis que representa un punto de partida idóneo para acercarse a la obra de Lovecraft desde la perspectiva más amplia posible y, de paso, conocer a otros cultivadores de los Mitos.

Por lo que respecta al resto de los clásicos, prefiero no entrar en detalles, que el riesgo es hacer una lista interminable a la que no le haríais caso nunca. En su lugar, para los que decidan que quieren seguir escarbando y conocer otros autores tan disfrutables como los que llevo citados, echaré mano una vez más de Llopis. También en Alianza y bajo el título genérico de *Antología de cuentos de terror*, Llopis preparó una serie de 3 libros en los que dio un repaso a la historia del género y que, independientemente de sus virtudes formativas, son una verdadera delicia de leer: 1. *De Daniel Defoe a Edgar Allan Poe*, 2. *De Charles Dickens a M.R. James* y 3. *De Arthur Machen a H.P. Lovecraft*.

Lovecraft, de algún modo, marca la frontera entre lo que se considera terror clásico y la vertiente moderna del mismo, representada por Stephen King y la oleada de *best-sellers* que nos invade. Entre medio queda un período algo más oscuro en el que brillan con luz propia escritores cercanos a la ciencia ficción como Theodore Sturgeon, Richard Matheson o Fritz Leiber.

Se trata de un terror de planteamientos más racionalistas heredado directamente de Lovecraft con logros tan destacables como *Soy leyenda*, de Matheson (Minotauro), o *Nuestra Señora de las tinieblas*, de Leiber (Martínez Roca), pudiéndose ver esta última como una especie de puente entre ambos mundos por su forma de emplear algunos de los recursos típicos de los Mitos. *Soy leyenda*, por su parte, es uno de los mejores textos de vampiros jamás escritos, y el juego malabar por el que su autor

Antología de cuentos de terror
 1. De Daniel Defoe a Edgar Allan Poe
 Selección de Rafael Nopis. Alianza/Taurus



transforma el último superviviente en un mundo infestado de vampiros en la némesis diurna de éstos es ciertamente fascinante.

Y ya que estamos con los vampiros, uno de los subgéneros más populares y frecuentados del género, citar otras dos versiones del mito tan peculiares como atractivas. Por un lado, desde una óptica romántica y aderezada con los recursos de la más pura novela de aventuras, *Sueño del Fevre*, de George R.R. Martín (Acervo), una novela absolutamente seductora ambientada en el Mississippi de los barcos de paletas. Y, tan trasnochada como irreverente y divertida, *La doncella de hielo*, de Marc Behn (Jucar), donde se narran las peripecias de un grupo de vampiros no demasiado experimentados que deciden poner punto final a una existencia precaria por el expeditivo método de realizar un atraço.

La gran ruptura en la evolución del género y sus planteamientos se produce sin embargo con la llegada del señor Stephen King, que dio paso a lo que se ha dado en llamar el terror moderno. King hace resucitar, de golpe y porrazo, a los sustos venerables que se escondían en los armarios, les quita el polvo, los traslada a escenarios modernos mucho más reconocibles para el lector y añade unas gotitas de folletín, amenazando a un pueblecito en lugar de a los héroes de antaño. Pero, al mismo tiempo, logra que el viejo terror sobrenatural sea mucho más efectivo transformando con él a sus víctimas, que experimentan en gran parte de sus novelas todo un proceso de corrupción.

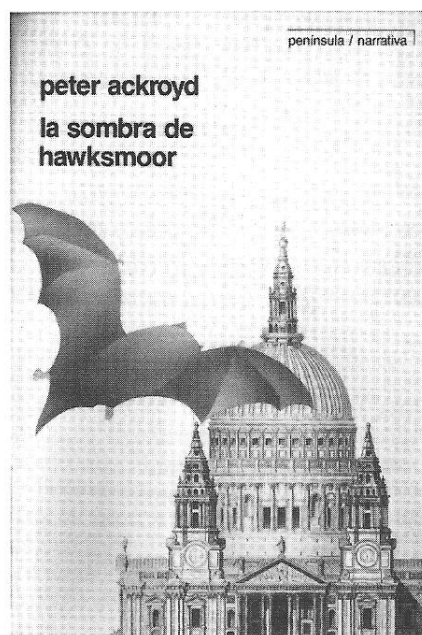
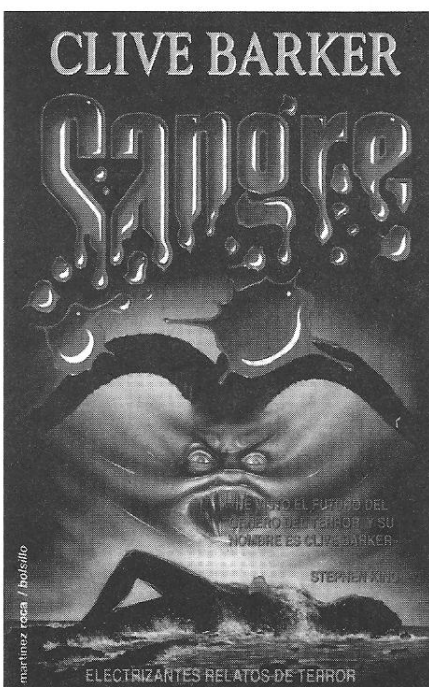
Como introducción a King son particularmente recomendables los relatos de *El umbral de la noche*, o novelas como *El*

misterio de Salem's Lot, su incursión particular en el tema del vampiro, con la que puso al día los canones clásicos del mito, o *La danza de la muerte* (aquí *Apocalipsis*), en la que transforma un fin del mundo típico de la ciencia ficción en otro de carácter sobrenatural.

El camino de acercar los personajes -y con ellos al lector- al monstruo o, más genéricamente, al mal, ha sido explorado con todavía más efectividad por Clive Barker. Este autor, de cara angelical él, elimina prácticamente la separación mantenida hasta entonces entre héroes y villanos o entre el bien y el mal y logra con ello ser aún más inquietante, sirviéndose de una imaginería tan excesiva como resulte necesaria y haciendo correr la sangre -literalmente- a ríos. Casi todos sus libros están descatalogados, salvo *Sangre*, una recopilación de cuentos recientemente reeditada y una buena muestra de sus virtudes.

El éxito de Barker y King ha eclipsado en parte a aquellos autores que, recogiendo sus logros, no han abandonado los caminos abiertos por la corriente racionalista (en la que no incluyo a Behn, quien comparte algo de lo que sigue).

En este sentido, una de las novelas más completas -y la que hasta la fecha representa la última vuelta de tuerca del tema del vampiro- es sin duda *El tapiz del vampiro*, de Suzy McKee Charnas (Alcor). En ella se lleva hasta el final el examen del mito desde una perspectiva racionalista y nos presenta al vampiro como a un depredador enfrentado al problema de adaptarse al entorno moderno. Al mismo tiempo, la psicología del personaje está retratada con una



potencia abrumadora y el libro ofrece un viaje alucinante al alma de un monstruo en el que no resulta difícil verse retratado.

Algo de ambas formas de encarar el terror está presente asimismo en *La sombra de Hawksmoor*, de Peter Ackroyd, en la que se enlazan magistralmente la historia de un constructor de iglesias del Londres del s. XVIII con la investigación de una cadena de asesinatos que tienen como escenario las mismas iglesias en la época actual. Es una novela maravillosamente bien escrita en la que se reúnen la capacidad de evocar atmósferas de los mejores clásicos con una capacidad de introspección ejemplar y una trama tan lógica como impecable.

Como ya apuntaba al principio, el repaso anterior es tan superficial como subjetivo y hay ausencias más que notables (entre las que no se cuentan Anne Rice ni Brian Lumley). Como remedio, optaré por recomendar otra antología: *El gran libro del terror*, seleccionada por David Hartwell (Martínez Roca). Se trata de un libro particularmente voluminoso y aún más ambicioso en el que su autor desarrolla un completo modelo teórico de la evolución del género que apoya con los relatos más significativos que ha dado este a lo largo de su historia y en todas sus vertientes. Es la mejor antología que se ha publicado nunca sobre el género y en ella brilla con igual intensidad el material seleccionado como el revestimiento teórico con el que se presenta.

Eso sí, que nadie se queje al llegar aquí de la abundancia de libros de relatos que haya podido recomendar, puesto que es mucho menor de la que tendría que haber sido. Como decían por ahí: la forma natural del terror es el cuento, la de la ciencia ficción la novela, y la de la fantasía la trilogía. ♦

Horror en cinemascope

A menudo, cuando se quiere explicar a los profanos lo que es el juego de rol se compara éste a una película en la que uno encarna un personaje con libertad de acción. Esto es especialmente cierto en las ambientaciones de terror, ya que tanto en el cine como en el juego los personajes se enfrentan, más que nunca, a lo desconocido, sin saber qué maléfica sorpresa les depara el director o guionista de turno. No es por casualidad que las ambientaciones de juegos de terror suelen coincidir con los periodos más esplendorosamente horroríficos del cine fantástico.

por Mar Calpena y Margarita Durá

El género de terror está ligado a los orígenes del cine. Ya en 1796, Etienne Robertson, había llevado con su espectáculo *Phantasmagoria* el horror a la linterna mágica. El mismo local que lo había acogido se llenaba ahora, un siglo después, con la magia de George Meliès, un ex zapatero y ex dibujante. Estamos en el Théâtre Houdin de París, en plena época de Malefices. Los ojos de los asombrados parisinos contemplaban la aparición de Mefistófeles de dentro de un caldero. Y es que en 1897 el horror era ya uno de los temas estrella del cine que no ahorraba sufrimientos al espectador: la cabeza de Satán se separaba del cuerpo en *El laboratorio de Mefisto* y *Un científico novato* pasaba las horas muertas extrayendo esqueletos de los cuerpos con un artefacto de rayos X.

El cine empezaba así a descubrir el potencial artístico del montaje y los efectos especiales, y los espectadores, por su parte, descubrían el placer de morderse las uñas.

Nuevo siglo, nuevos horrores

A pesar de que al principio el tema del horror se enfocaba con una actitud festiva, en la que monstruos de opereta daban saltos por la pantalla, pronto aparecieron temas más dramáticos: *El jorobado de Notre Dame* morirá por su amor ya en 1906, y los motivos egipcios serán una fuente de inspiración veinte años antes de que Howard Carter abra la tumba de Tutankamon. Las teorías darwinianas son otra fuente de historias no aptas para cardíacos. Y es que a principios de siglo todavía costaba de aceptar que el hombre descendiera del mono.

El mito del doctor Jekyll y mister Hyde ya se había llevado al teatro en 1887. La primera versión cinematográfica está fechada en 1908, y no es más que una adaptación de la obra de cuatro actos comprimida en un rollo de película.

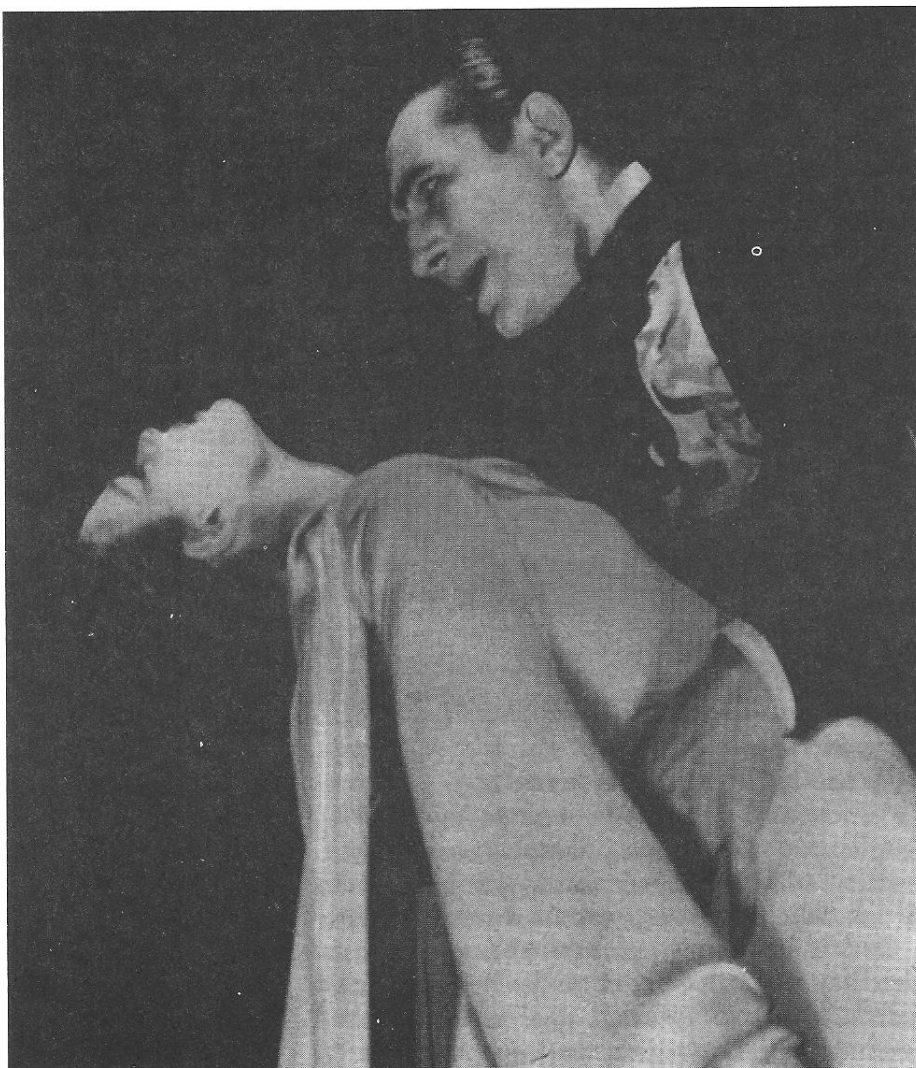
En 1915 Carl Laemmle fundaba la Universal, en la que surgiría la primera estrella del cine de terror. Su nombre era King

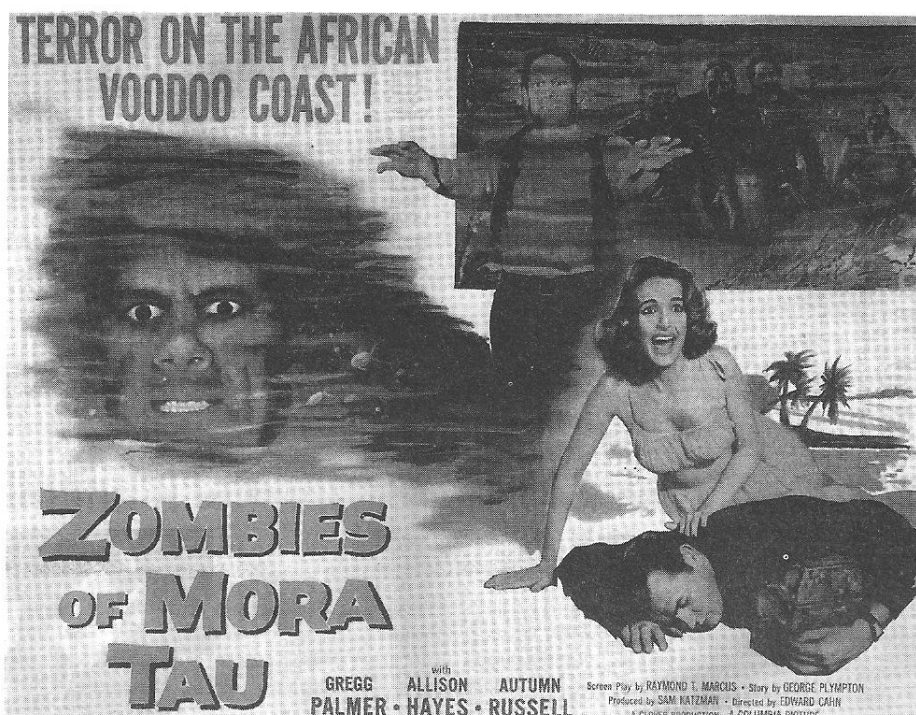
Baggot y su fuerza, el maquillaje. Sólo un anticipo de lo que Lon Chaney iba a hacer muy pronto.

Simultáneamente, los estudios Kine-macolor mostraban en 1913 la sangre en su tono más rojo. Su *Doctor Jekyll y Mr. Hyde* es la primera película en color de la historia del cinematógrafo.

El mismo año surgirían las adaptaciones de los mitos de Frankenstein y el Hombre Lobo. El cine creará de estos mitos una imagenería propia, ajena a la literatura. Frankenstein llevará siempre tornillos en la cabeza y Drácula: capa negra, pelo engominado y colmillos prominentes.

Pero la técnica cinematográfica era aún





una mera filmación de trucos de teatro al estilo de Meliès. En *La conversión del pobre* se utiliza por primera vez el maquillaje progresivo en tomas separadas para mostrar una transformación física.

Inevitablemente, la naciente industria de Hollywood empezó a producir estilizadas películas de terror para un público americano ajeno a los verdaderos horrores que se daban en los campos de batalla europeos.

De Caligari a Hitler

Unos pocos años más tarde, en la Alemania derrotada surgiría una serie de cineastas que se habían enfrentado a ese horror real y que plasmarían en sus obras todo el miedo y la inseguridad que la caída de su mundo causa en ellos. Pero no nos adelantemos. Justo antes de la guerra y previendo ya el desastre que se avecinaba se rodaba *El Golem* de Paul Wegener. Durante la guerra el cine se confinó a los interiores, a la luz tenebrosa de los estudios alejada de las explosiones y de los campos abiertos.

Acabada la contienda, durante la inestable república de Weimar y las vanguardias artísticas, surge el expresionismo alemán. Muchos sociólogos mantienen la teoría de que a cada época de crisis le corresponde un auge del género de terror.

Como ejemplo de esto, durante la república de Weimar y la ascensión del nazismo se pusieron de moda las metáforas terroríficas sobre la dominación de la mente; tras la segunda guerra mundial el terror atómico proporcionó películas sobre los horrores de la ciencia ("La mosca") y los 70 tuvieron

su dosis de catastrofismo. Sea como sea, ésta no es una teoría que se pueda tomar al pie de la letra, si bien es cierto que el cine de terror sirve para representar los horrores cotidianos de forma metafísica.

Volviendo al expresionismo alemán, éste utiliza decorados de cartón piedra, asimétricos, heredados de la tradición teatral y del cubismo. La luz será artificial, con un juego de sombras que luego el cine negro tomará como propio. La elección de enclaves exóticos sigue la tradición romántica y nos demuestra que el expresionismo es un movimiento tan ecléctico como innovador. El pistoletazo de salida de esta corriente lo da la ya mencionada película: *El Golem* (1914), aunque la que gana la carrera será, sin duda, *El Gabinete del doctor Caligari* (1920), rechazada por Fritz Lang y aceptada por un "novato" como Robert Wiene. La película, clásica en el género, tendrá muchas imitadoras.

Otro film que toma el relevo en esta carrera hacia lo desconocido es *Nosferatu* de Murnau, una versión encubierta de *Drácula* de Bram Stoker, que huía de tener que pagar los derechos de autor. El señor Lang también usará el cine de vampiros y creará el precedente de los asesinos en serie con *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931).

Como anécdota curiosa, recordemos que los nazis obligaron a cambiar el título de esta película, que originalmente debía llamarse *Los asesinos están entre nosotros*.

Genuino horror americano

El Dr. Caligari llegó a América en 1921

en medio de un gran revuelo. El magnate Samuel Goldwyn importaba, por primera vez, una película de los perdedores de la guerra. El gabinete era la primera película de terror que los intelectuales tomaban en serio...

Goldwyn no quiso quedarse atrás. En 1922 sus estudios producían un *Pacto a ciegas*, la película que descubriría a uno de los mayores genios del maquillaje y la interpretación: Lon Chaney. Este actor, de origen hispano, había sufrido una vida de calamidades y desgracias, que sin duda le servirían de inspiración para toda la serie de monstruos deformes que interpretaría a lo largo de su carrera. Chaney venía del cine mudo y en 1919 ya había interpretado más de 100 películas. Desde entonces empezó su espectacular progresión en busca de personajes cada vez más torturados y terribles.

Con un cierto retraso llegó a Hollywood *El Golem*. El éxito de esta película proporcionó a Carl Laemmle la oportunidad de trabajar junto a Chaney.

El resultado fue a todas luces impresionante: *El jorobado de Notre Dame*. Esta película representó el mayor decorado jamás construido en el interior de un estudio. Pero el éxito indiscutible de Chaney fue el triunfo del hombre sobre el maquillaje. Debajo de toda la pintura y las ropas surgía siempre el actor. Chaney tuvo también la oportunidad de parodiar el género que le había dado la fama en la película *El Monstruo* (1925) que algunos ven como un claro antecedente del gore.

Chaney empezó a cambiar de estudio una y otra vez en su afán por mejorarse. Así conocerá a Tod Browning, que luego va a dirigir las películas que le darán la fama a Bela Lugosi. Browning dirigió a Chaney en 1927 en una película de vampiros que tuvo un gran éxito: *Londres después de medianoche*. Tres años más tarde el público americano ya estaba listo para recibir la visita del auténtico Conde Drácula, pero la muerte de Chaney impedirá que éste encarne a tan siniestro personaje.

Lugosi-Karloff love story

Y es entonces cuando se acuña el término "cine de terror".

Browning necesitaba un Conde Drácula con una cierta urgencia y eligió para el papel a un emigrante húngaro con el que había trabajado en *La silla número trece*.

Se trataba de Bela Lugosi, quien abandonará los maquillajes truculentos para encarnar a un vampiro elegante y refinado, que con su suave acento centroeuropeo y su capa negra dará una imagen diabólica a la vez que sensual.

Mientras la Universal aterrizaba a su público con Bela Lugosi, la Warner Bro-



thers seguía intentando lanzar al aristocrático John Barrymore como estrella. En una de sus películas aparecía por primera vez cierto actor inglés llamado William Henry Pratt, que se daba a sí mismo el nombre de Boris Karloff para conseguir trabajo.

En Hollywood hay una ley no escrita que dice que todo éxito debe tener su sucesión. *Frankenstein* parecía la continuación natural del boom que *Drácula* había supuesto. Pero Lugosi rechazó el papel y éste fue a parar a Boris Karloff. Pese al éxito que la película tuvo, la censura puso el grito en el cielo. Este clamor contra el cine terrorífico se vio intensificado con la adaptación de *Los crímenes de la Rue Morgue* de Edgar Allan Poe. Esta película del tándem Lugosi-Browning tocaba un tema que a los siempre tan puritanos censores les revolvió el estómago más que cualquier monstruosidad aparente: en la película había una clara connotación sexual. Browning llevó su vocación de escándalo al máximo con *La parada de los monstruos*. Esta película llevaba el horror de la deformidad a sus extremos más reales. En su estreno, no gustó ni a la propia productora. Sesenta años más tarde, se mantiene como un clásico inolvidable.

Otras películas memorables del periodo son *La máscara de Fu Manchu*, *La momia* y *Los horrores del museo de cera*, en la que una rubia oxigenada llamada Fay Wray comenzaría a sufrir.

Un chico muy mono

Fay Wray ya estaba preparada para retos mayores, o como mínimo más grandes. En el 33 un admirador bastante peludo le pedirá algo más que un autógrafo: se trataba de King Kong, una mascota del cine de terror.

King Kong sintetiza muchos mitos. Su figura ha inspirado las plumas de muchos antropólogos, cuyas teorías, muchas veces, se contradicen. Todos parecen estar de acuerdo en el mito que representa: la inmolación de una virgen (en Hollywood fue más fácil encontrar una heroína) a un monstruo superior (léase padre para los edipianos), contrariado por el hijo o el héroe.

El padre y el hijo, el héroe y el monstruo, son la dicotomía de la misma persona: su parte salvaje y su parte civilizada. El hombre ha de matar a "su monstruo" y rendirlo a los pies de la dama (también fue más fácil encontrar una heroína) para conseguir sus favores.

Es el mito de la Bella y la Bestia, o de San Jorge, sin ir más lejos.

King Kong es algo más. King Kong es un niño, un Frankenstein que huye de su monstruosidad con una ingenuidad que

arranca las lágrimas de la protagonista en la escena final. Pero dejémonos de filosofías y seamos prácticos.

Un monstruo de estas características tiene el requisito básico de Hollywood: es espectacular. Encima sugiere un erotismo subliminal y sirve para justificar el sueldo de los del equipo de efectos especiales - recordemos que el monstruito en cuestión no llegaba a los 35 cms-.

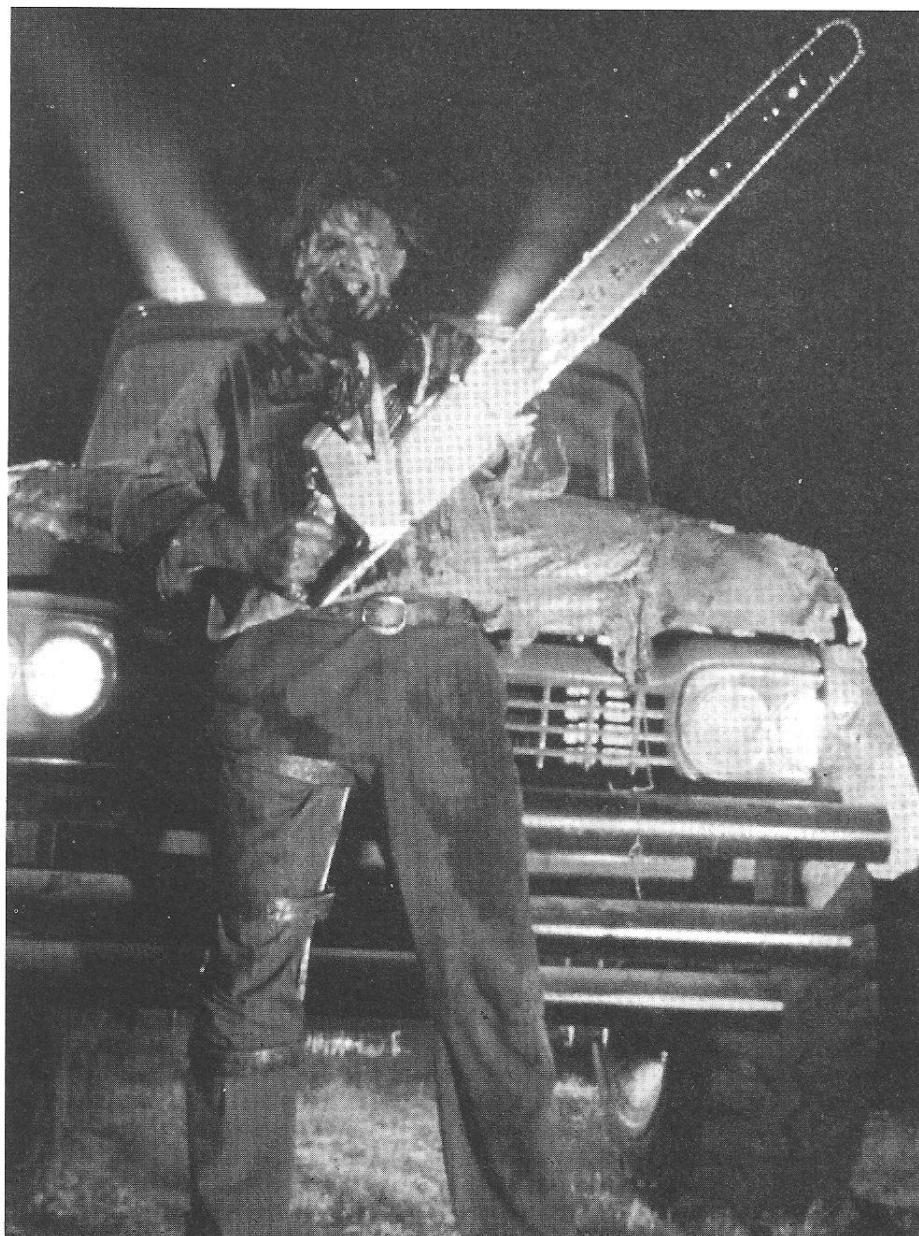
Vientos de guerra

Durante la guerra son pocos los films de terror que merecen ser recordados. *El extraño caso del Dr. Jekyll* (1941) con Spencer Tracy fue un fracaso aunque era una versión muy superior a la del 31. El pro-

blema era otro, el público no quería ir al cine a sufrir. Con la guerra a pocos pasos se ponen de moda las patrióticas películas bélicas y los galanes que hacían suspirar a las mujeres con maridos en el frente.

Entre la demagogia azucarera de Capra, las innovadoras comedias de Sturges y el Hitchcock belicoso de *Sabotaje* (1942) y *La sombra de una duda* (1943) -omitamos, por respeto, el propagandístico *Enviado Especial*- y un enanito bigotudo dando saltos por Europa, poco sitio queda para monstruos y otras hierbas.

En este ambiente sólo un film empieza a abrir nuevas sendas para el cine de terror: *La mujer pantera* (1942) de Jacques Tourneur empieza a potenciar el horror de aquello que el espectador se imagina, pero no puede ver: el fuera de campo.



El horror que vino de las estrellas

Llegan los años 50, y con el Rock'n'roll y James Dean llega también el triunfo de los hombrecillos verdes sobre la sangre roja.

La guerra de los mundos aterrizaba a los americanos que ya conocían el tema a raíz de la famosa bromita radiofónica de Orson Welles. Desde *La Cosa* hasta *El enemigo sin cara*, el poder alien se hacía patente en las pantallas. Una de las películas características del periodo es *La invasión de los ultracuerpos*. Dirigida por Don Siegel, estaba narrada en un estilo documental y utilizaba escenarios reales, lo que le daba una apariencia terroríficamente vivida. Con esta película se anticipaba también el tema de la dominación mediante el sueño que nuestro amigo Freddy nos recordará unos años más tarde al ritmo de nana.

Las películas de este periodo representan el horror de la humanidad frente a la ciencia, una ciencia ultrapoderosa que había zanjado una guerra mundial con sólo dos bombas caídas en ciudades japonesas.

La mosca, *El hombre con rayos X en los ojos* y *El increíble hombre menguante* son lo más destacado de un género plagado de historias apocalípticas (los románticos también habían padecido este miedo ante la ciencia como elemento peligroso en manos del error o de las pasiones desbordadas).

Pero los años 50 son también los años en que los jóvenes empiezan a tener acceso al dinero (que no al poder). Surgen títulos como *Yo fui un hombre lobo adolescente*, una pequeña obra maestra del género que

tendrá secuelas tan patéticas como *Adolescentes del espacio exterior* o *Trogloditas adolescentes*.

En los 50 nos encontramos también a *Godzilla*, el rey de los monstruos. Se trata de una lagartija que aterroriza Tokio a consecuencia de una fuga radiactiva tras las pruebas atómicas del atolón de Bikini.

Si bien los bichejos de la época tenían todos forma de humanoide (para que el extra de turno pudiera meterse cómodamente dentro del traje de buzo), un talento destaca por su capacidad de crear animaciones. Es Ray Harryhausen, discípulo de Willis O'Brien, creador de King Kong. Una de sus obras posteriores, *Jasón y los Argonautas*, será una de las cumbres del cine mitológico-fantástico.

Corman, Poe, Price y otros horrores

Los finales de los cincuenta y principios de los sesenta tendrán una musa llamada Edgar A. Poe, cuyos terroríficos cuentos se convertirán en guiones para las series B de Roger Corman. Este director y más tarde productor -que con el presupuesto de una película normal hacía dos y aún le sobraba para la comida- no gastó nunca más de 50.000 dólares por film. La calculadora Corman tenía una ecuación infalible: gastos bajos, rentabilidad segura. Para este último particular contaba con dos variables: novelas de Poe y actuación de Vicent Price, el sucesor de Boris Karloff. A ratos muertos, la calculadora Corman exportaba películas europeas desconocidas, cogía los trozos que quería, inventaba un nuevo argumento y "por menos dinero todavía" conseguía una película.

Con títulos como *La caída de la casa Usher* (1960) o *El cuervo* (1963), Corman consigue hacer de la serie B un negocio "serio" y sobre todo rentable.

La Hammer no iba a quedarse de brazos cruzados mientras veía como el señor Corman hacía su agosto. Así que empezaron a hacer remakes con dos aristocráticos protagonistas: Christopher Lee y Peter Cushing.

Tras el mayo del 68 algo había de cambiar, como mínimo el cine de terror (principio revolucionario donde los haya). El cine de terror empieza a ocuparse de las minorías raciales, creando a un Drácula negro (*Blackula*) y de la mujer, representadas en papeles de draculinas de tres al cuarto y hermanas del doctor Jekyll.

Un género maldito

En los 70 se puede decir que el terror clásico muere. La películas de miedo ya no

asustan, las técnicas de maquillaje y de efectos especiales han mejorado y el espectador no se conforma con los trucos baratos de las películas de serie B, el último reducto del cine de terror.

De ahora en adelante el cine de terror será un género de segunda, que no estará bien visto por los eruditos a la violeta que hablan del cine de autor.

Sagas como *La Matanza de Texas*, *Viermes 13*, y sus innumerables e inenarrables secuelas abren un camino nuevo. El exceso y la violencia sustituirán la sensación de miedo. Si el espectador va al cine a sufrir, sufrirá.

El género acaba parodiándose a sí mismo y utilizando un elemento nuevo: la ironía. Jugando a desorbitar nace el gore, la vanguardia de un cine de terror que ha perdido el norte.

No olvidemos figuras influenciadas por la corriente gore como David Cronenberg, que sabe lo que es tener la cabeza sobre los hombros (*Scanners*), o nombres como el de Clive Barker, que consiguió adaptar al cine la saga de *Hellraiser*.

El terror a partir de los 70 se convierte en un género con un público minoritario, pero fiel, sediento de "nuevas emociones".

Los hijos proscritos de Hitchcock y los vanguardista goreanos se las darán.

Por otra parte, los 70 son también una época en que Vietnam y el misticismo de los Hippies influirán en una nueva concepción del terror: Sí, habrá psicópatas y asesinos en serie, pero el peligro está también en el interior. La nueva religiosidad hace que resurja el tema del diablo y las posesiones. Títulos como *La profecía* y *El exorcista* marcarán toda una era.

Los ochenta serán los años de las pesadillas de Freddy, que acabará, también, parodiándose a sí mismo. No escasearán series B y secuelas de tres o más partes. El humor no faltará a la hora de reírse del propio género, en películas como *El jovencito Frankenstein* o *Bitelchús* que exorcizan los fantasmas del cine clásico. Otros proyectos más serios como *Alien* son una mezcla de géneros en la cual el elemento del terror empieza a recuperar su prestigio.

La década de los 90 empieza a despertar al cine de terror de su profundo exilio. Bajo el pretexto del cine de autor, el género fantástico y de terror recupera su dignidad. Temas tabús como la antropofagia son descubiertos sin pudor. Productos como *Delicatessen*, *El silencio de los corderos* y *Drácula* abren unos noventa lleno de terroríficas sorpresas de autor.

El futuro de este género es incierto. Lo que es indudable es que cien años de su historia son una muy buena inspiración para todo aquél que se dedica a tramar historias roleras para no dormir. ●





Contra el mal

El ruido de sus pasos se perdía entre la niebla que cubría las inmundas callejuelas por las que transitaba. Un escalofrío subía por su espina dorsal, mientras gotas de sudor helado resbalaban por su frente. Sin embargo, a pesar del miedo cerval que atenazaba su mente, sabía que tenía una misión que cumplir, liberar al mundo de un oscuro y antiguo mal que podía provocar el fin de la humanidad.

por Daniel Alento

Este párrafo que acabáis de leer podría perfectamente ser el principio de una aventura de cualquiera de los juegos que os presentamos a continuación. Tanto *Chill* como *Malefices* o *Ragnarok* tienen como base el situar a los personajes como personas con el conocimiento de ciertos hechos o fenómenos a los que la mayoría de la humanidad es ajena, y este conocimiento, lejos de otorgarles poder o grandes beneficios, les atormenta y persigue. Y es que precisamente son estos personajes los pocos que saben el peligro que corren la especie humana y el mundo que hemos forjado, lo cerca que estamos del abismo. Así, casi sin quererlo, nuestros alter ego en el juego se ven convertidos en una especie de cruzados en una lucha sorda y sangrienta, al tiempo que deben mantener las apariencias de normalidad, ya que la verdad es demasiado cruel para que sus semejantes les entiendan, y lo más normal es que se rían de ellos o los consideren locos peligrosos.

Sin embargo, nuestros héroes no están solos, ya que luchadores de todos el mundo se unen en asociaciones cuya finalidad es erradicar ese oscuro mal que acecha en las sombras. En ellas, nuestros personajes encuentran ayuda, protección y algo de amistad. En el caso de *Malefices* se trata del Club Pitágoras, en *Chill* será S.A.V.E., mientras que Merrick House asume este papel en *Ragnarok*. Aunque deberíamos establecer una pequeña consideración en este punto, y es el hecho de que el Club Pitágoras no tiene una intención tan clara de salvadores del mundo, sino que nace con el ansía de conocer aquello que estaba vedado hasta aquel momento al ser humano.

Esta no es la única diferencia argumental de *Malefices* respecto a los otros dos juegos que hemos incluido en este apartado del dossier. Mientras el juego antes citado se sitúa en el París de finales del siglo pasado y principios del presente, en la ciu-

dad de las luces, los cabaretes más prestigiosos, las bailarinas más admiradas, la ciudad del champagne y la alegría, *Chill* y *Ragnarok* tienen su punto de partida en la actualidad, en el mundo que nos rodea y que estamos acostumbrados a ver. He aquí parte de su capacidad terrorífica, el sugerirnos que cosas y hechos que estamos habituados a ver, que consideramos normales, no lo son tanto, y esconden oscuras motivaciones tras ellos. *Chill*, sin embargo, ha hecho gala de una ambientación más variada, ya que gracias a los múltiples y variados suplementos que sus creadores han sacado al mercado, puede ser trasladado a cualquier época, pudiendo así enfrentarnos a todos los mitos clásicos del terror, desde Frankenstein al misterioso Yeti, el hombre de las nieves, pasando por el Dr. Jeckyll, sin olvidarnos del único e irrepetible, del rey de las criaturas de la noche, del príncipe de la oscuridad, el mismísimo Conde Drácula. ●

SUCUBICA

¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!

Muy cerca de VIRREI AMAT, SANT ANDREU y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.

Las últimas novedades.

Figuras, complementos, revistas y fanzines.

Patrocinadora de club Andelkrag.

Venta por correo.

Situada en c/. DESFAR, 41-43 - 08016 BARCELONA - Tel. 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Linia roja) y Virrei Amat (Linia azul)

Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57 - Muy cerca de estación RENFE Sant Andreu-Arenal

Malefices, el juego de rol que huele a azufre...

El tránsito entre los siglos XIX y XX está marcado por una serie de características muy peculiares. De un lado, la inminente aparición de la avanzada tecnología que nos domina en la actualidad. De otro, un súbito e inexplicable interés hacia el espiritismo y las ciencias ocultas. A todo ello le unes París, capital del mundo y de la diversión, patria de artistas bohemios y reino de las cabareteras, y tendrás Malefices, el juego del que ahora te hablamos.

por Ricard Ibáñez

En 1985, Jeux Descartes publicaba un juego de algo más de cincuenta páginas, firmado por un par de ilustres desconocidos llamados Michel Gaudy y Guillaume Rohmer. Hoy en día, ocho años más tarde, la colección ha sido cerrada, pero ha tenido tiempo de convertirse en un auténtico clásico, objeto de culto de miles de aficionados a los juegos de rol de ambiente, misterio y terror. Veamos por qué.

Temática

Malefices se sitúa en la Francia de los años 1870 a 1914. Es la época de la guerra Franco-Prusiana, de la Comuna de París, del Affaire Dreyfus, de la Belle Époque y del cinematógrafo de los hermanos Lumière. Pero también es la época de Arsène Lupin, Eliphas Levi, Barba Azul, Fantomas y Sherlock Holmes. Grandes inventores e investigadores como Edison, Pasteur o Curie cambian el mundo, un mundo que contempla el resurgir de las sociedades iniciáticas (como los Rosacruces) y de las Ciencias Ocultas. Nace la Paraciencia y el estudio de la Parapsicología tal y como los entendemos hoy en día. París se convierte en la sede de la Exposición Universal de 1900... y en la capital del Ocultismo: Videntes, Hipnotizadores y Magos coexisten con la segunda revolución industrial y con los avances científicos, producto del uso y abuso de una nueva energía misteriosa e inquietante: la Electricidad. Prestigiosos pensadores como Comte, Proudhon y Renan se limitan a hablar de Pensamiento Lógico, Materialismo y Progreso material y social, acuñando términos como Escepticismo y Ateísmo... Paralelamente, en el mundo rural se siguen practicando los viejos ritos mágicos de tiempos medievales... o quizá más antiguos aún. Este mundo, histórico y fantástico, real y mágico a la vez, es el mundo de *Malefices*.

Personajes

Los protagonistas de *Malefices* son personas normales de la época, inmersos en el mundo que les ha tocado vivir. El manual ofrece trece profesiones (sacerdote, escritor, maestro, militar, obrero, pintor, policía, juez, médico, empleado, comerciante,

artesano) pero nada impide que un jugador, con el beneplácito de su Director de Juego, elija una profesión diferente. Personajes, pues, de un mundo lógico y Racional, que se verán enfrentados a los horrores de lo Irracional.

La creación de un Pj se divide en dos partes:

En primer lugar el jugador define las ocho características de su Pj: Edad, Constitución, Aptitudes Físicas, Cultura general, Habilidad, Percepción, Espiritualidad y *Ouverture d'esprit* (que podríamos traducir por Racionalidad). Para las seis primeras se lanza 1D100 y se consultan las tablas correspondientes, para las dos últimas se reparten 20 puntos entre las dos, teniendo en cuenta que, mientras que nuestra Espiritualidad calibra nuestra convicción religiosa, la fuerza de nuestra Fe y la creencia en lo Irracional, Racionalidad indica la inteligencia, la sagacidad y la cordura del Pj.

A continuación el Dj hace barajar al jugador un tarot especial y le hace elegir al azar una serie de cartas. Esta ceremonia, denominada *tirada del destino*, puede modificar completamente al Pj, y le da mayor profundidad psicológica, pues le define su carácter y sus miedos ocultos. Además, sirve para que el Dj averigüe una serie de datos de nuestro Pj, datos que mantendrá en secreto, pues solamente debe conocer él.

Sistema de juego

Para jugar a *Malefices* se usan solamente 2 dados de 10 caras y una única tabla de resultados. Para averiguar el resultado de cualquier acción que realicemos se trazará la intersección del valor de la característica empleada con el resultado obtenido por el dado.

Esta tabla no indica únicamente si lo hemos hecho bien o mal, sino cómo lo hemos hecho de bien... o de mal. Hay cuatro grados de acierto o de fracaso: Resultado perfecto, muy bueno, bueno, medio, fallo recuperable, fallo poco grave, fallo grave y fallo muy grave.

Ambientación

... Y es que el punto fuerte de *Malefices* no se encuentra en sus reglas (por otro lado,

mínimas y perfectamente comprensibles) sino en su ambientación. Las reglas, escasas y flexibles, permiten al Dj recrearse en las descripciones de las actitudes, los ambientes y las situaciones. Por otro lado, la creación del Pj deja suficientes puntos oscuros para que cada jugador dé a su Pj los rasgos interpretativos que considere oportunos.

Extensiones y Módulos

Ambientación e interpretación vienen favorecidas por las aventuras oficiales de *Malefices*. Si el sistema de reglas es espartano, sus aventuras son barrocas, con profusión de detalles y explicaciones. Más que un guión de cine, son auténticos relatos cortos en los que los comparsas (Pnj) tienen una identidad propia y piensan por sí mismos.

Aparte de la caja base (que contiene el librito de reglas, la pantalla del DJ, dos dados, Hojas de Pj, las cartas de Tarot y dos módulos para iniciarse en el clima del juego) la colección de *Malefices* está compuesta por trece títulos más:

* *A la Lisiere de la nuit*. (En las orillas de la noche), que contiene un buen número de hechizos de magia blanca y negra, elaborados a partir de verdaderos grimorios y con el asesoramiento de expertos en el tema.

* *Bestiaire*. (Bestiario). Características y descripción de buen número de criaturas fantásticas y mágicas: el Basilisco, el Lutin, el Hombre Lobo...

* *Le drama de la rue des Recollets* (El drama de la calle Recollets). Donde los Pj se tropezarán con un fantasma muy curioso

* *L'enigmatique carnet du capitaine Pop Plinn* (El enigmático cuaderno del capitán Pop Plinn). En el que los Pj investigan la extraña desaparición de un viejo lobo de mar, y recorren Bretaña tras la pista de una vieja leyenda casi olvidada...

* *Les brasiers ne s'éteignent jamais* (Las hogueras no se apagan jamás). En el siglo XVII un joven sacerdote de Ludun fue acusado de pervertir y endemoniar a un grupo de monjas de un convento cercano. Fue salvajemente torturado y quemado vivo en la hoguera. Trescientos años después el horror aún no ha terminado...



* *Delivrez-nous du Mal* (Libranos del Mal). Un monasterio anclado en el pasado, extraños sucesos, un grupo de religiosos con mucha curiosidad...

* *Le dompteur de volcans* (El domador de volcanes). Un extraño enigma para un grupo de investigadores, y un viaje hacia el centro de Francia, no exento de peligros.

* *Encheres sous pavillon noir* (Subastas bajo pabellón negro). Vudú, la caza del tesoro, y unas islas paradisíacas que quizá no lo sean tanto.

* *La Musique adoucit les meutres* (La música amansa a los muertos). O como los Pjs deberán desbaratar los planes de un auténtico genio del Mal.

* *Le montreur d'ombres* (El mostrador de sombras). Annency, un lugar apacible al lado de un lago. Una extraña enfermedad y un científico loco.

* *Folies Viennoises* (Locuras Vienesas). Viena, capital del imperio Austro-Húngaro a finales de siglo. Un soberbio marco para una aventura muy especial.

* *Coeur cruel* (Corazón cruel). Un rincón de Bearn hechizado por viejas leyendas de más de 700 años de antigüedad...

* *Le voile de Kali* (El velo de Kali). Una gesta iniciática alrededor del mundo, un fantástico viaje lleno de trepidantes aventuras.

El club Pythagore... y el fin

Con tanta aventura y tanto suceso paranormal, tarde o temprano, los Pj dejarán de ser individuos corrientes y molientes para convertirse en cazadores de fantasmas y luchadores de los Desconocido. Para tal fin se crea a principios de siglo el Club Pythagore, una asociación internacional más discreta que secreta, sin publicidad, ni publicaciones, ni siquiera comunicados de prensa sobre sus actividades. Pues los miembros del club Pythagore se interesan por todas las actividades del espíritu humano... poniendo especial atención en el análisis de las ciencias ocultas y los fenómenos paranormales. Los miembros del club no son ni cruzados ni cazadores de brujas, sino individuos de mente abierta, objetivos y curiosos. Aquéllos que demuestren ser fanáticos o escépticos serán expulsados.

El *Club Pythagore* tuvo su homónimo en la vida real: era un club de amigos de *Malefices*, que publicaba un boletín interno y realizaba periódicamente diversas actividades (encuentros, cenas, visitas culturales). Y hablo en pasado porque ya no existe. A principios de 1990 Jeux Descartes canceló todas sus colecciones de juegos de rol autóctonos, conservando solamente las traducciones americanas. Fue el fin de un juego que había recibido las mejores críticas, tanto nacionales como extranjeras. ♦

FICHA TÉCNICA

Título: Malefices

Editor: Jeux Descartes

Autor: Michel Gaudy y Guillaume Rohmer

Portada: Gilles Laudussier

Ilustraciones interiores: Gilles Laudussier

Formato: Caja

Contenido: Libro de reglas, libro de aventuras, pantalla de máster, juego de cartas del Tarot i dos D10

FRANKENSTEIN

El relato de Frankenstein nace de la imaginación de la inglesa Mary Shelley, casada con uno de los más conocidos autores del romanticismo inglés: Lord Byron. La obra nace fruto de una apuesta formulada por su marido y su círculo de amigos escritores, en el sentido de ver quién de todos escribía el mejor relato en tan sólo una noche de tiempo. En esa noche nació el embrión del monstruo.

La criatura creada por el doctor Víctor Von Frankenstein no es en realidad un ser lleno de maldad, ni el monstruo estúpido que el cine nos ha presentado. Se trata de una criatura con una gran capacidad para el razonamiento, y una buena predisposición inicial hacia los demás. Su verdadero problema radica en su aspecto, ya que es a todas luces evidente para cualquiera que lo vea que el monstruo se compone de trozos de diferentes cadáveres. Todo su cuerpo se halla recorrido de cicatrices y burdos costurones - al fin y al cabo, el doctor Frankenstein era un modesto cirujano con unas ideas algo extravagantes, y no un Pierre Cardin-. Es esta terrible apariencia la que provoca el rechazo de los demás hacia la creación del cirujano, y será este rechazo el que provocará que el monstruo se salga de sus casillas y, por decirlo suavemente, pierda el oremus. En realidad, lo que se cuestiona en la obra es si es más monstruo la creación o el cirujano que llevado por una ambición desmedida juega a ser Dios, investigando parcelas de la ciencia en las que, según la opinión de la época, no se debía entrar.

Aunque según la obra de Mary Shelley, el monstruo muere junto con su creador, el cine se ha empeñado en resucitarlo una y otra vez, incluso para pastiches del tipo *Frankenstein contra el Hombre Lobo*. Si queréis ver un buen Frankenstein, lo mejor es volver a los clásicos, con las interpretaciones de Boris Karloff. Aunque realmente lo mejor es leerse el libro.

Idea de escenario

Módulo para cthulhunianos muy desquiciados o hartos de las aberraciones de siempre. Llegan informes a los valientes investigadores de(rellenar con la localidad en que habiten los PJs, aunque, para que andarnos con monsergas, seguro que ésta es Arkham) de que una pequeña localidad de Baviera se halla aterrorizada por la presencia de un terrible monstruo. La descripción de la criatura coincide punto por punto con la del monstruo de Frankenstein. Si bien es cierto que el monstruo pulula por la zona, no es a él a quien deben atribuírsele las desgracias de los aldeanos, sino a algún tipo de bestia demoníaca que ha resucitado en una abadía cercana (lo que pasa es que esta última criatura es bastante discreta, cualidad que nunca tuvo la creación de Frankenstein). Este escenario puede usarse para que una panda de PJs asesinos se den cuenta de que no todos los monstruos son malos (Frankenstein puede ayudar a matar a la bestia).

Chill, perpetuo escalofrío

Siempre es complicado y altamente peligroso luchar contra el mal, contra aquello que nos acecha desde la oscuridad. Sin embargo, pocos pueden mostrarse valientes cuando no se sabe de donde viene el enemigo, cuando nos consta que el mal se esconde en todas partes, cuando sabemos que no podemos fiarnos de nada ni de nadie, tal vez ni de nosotros mismos. Es en estas circunstancias cuando sólo nuestra fe en la humanidad, una salud de hierro y una voluntad indomable pueden salvarnos.

por Andrés Valencia

Chill es un juego de rol de horror publicado originariamente por *Pacesetter*, siendo adquiridos sus derechos posteriormente por *Mayfair Games*, la cual llevaría a cabo todo el proceso de reestructuración y mejora de las reglas que daría lugar a la edición actual.

Aunque comparte algunos elementos con otros juegos, éste no es un juego de terror como el resto. En primer lugar no hay una amenaza explícita y concreta a la que hacer frente, sino una trama más global y sutil: nos enfrentamos a lo desconocido, a "eso" que acecha bajo la cama, dentro del armario o al final de la escalera. Experimentamos el terror que se esconde tras los ojos de un gato o en una tormenta de verano. Uno de los aciertos del juego consiste en tomar los objetos más mundanos, y añadiéndoles uno o dos detalles macabros, transformarlos en motivos de intranquilidad. De esta forma, se pierde parcialmente la perspectiva de la realidad e introduce a los personajes en esa atmósfera de indefensión tan importante en todo juego de terror.

La presentación de *Chill* es excelente: se trata de un libro de tapa dura con una intrigante ilustración de Joe DeVelasco en primer plano. Asimismo, todas las ilustraciones del interior están realizadas por este mismo autor, lo cual da homogeneidad visual a las 256 páginas que componen el reglamento, que están escritas a dos tintas y presentan numerosas manchas de sangre.

Chill trata con elegancia y claridad los aspectos técnicos del reglamento, además de incluir abundantes ejemplos que vienen como anillo al dedo al jugador que se inicia en sus misterios.

Su sistema de creación de personajes es del tipo flexible, permitiéndose elegir entre confeccionarlos a medida -con la consiguiente inversión de tiempo- o adoptar una de las muchísimas clases propuestas, pasando por modificar personajes ya existentes, con lo cual se puede tener listo un grupo de juego en diez minutos.

Es un sistema muy sencillo basado en puntos -no es aleatorio- que está directamente relacionado con el sistema de expe-

riencia, puesto que a los jugadores se les premia con estos mismos puntos denominados Character Insight Points para que puedan aumentar sus características, adquirir nuevas habilidades o estudiar nuevos hechizos. Esto se hace de la siguiente manera: se otorgan CIPs al grupo en general por consecución de objetivos y cumplimiento de misiones, y de forma individual por una buena interpretación del rol o por acciones e ideas inteligentes que ayuden de alguna forma al grupo.

Y dado que hemos hablado de pasada de magia, hagamos algunas precisiones. Es muy completa y está bien definida, pero la gran mayoría de hechizos están limitados para las criaturas de lo desconocido, mientras que los jugadores tienen a su disposición un número más limitado -aunque no menos útil- de hechizos. Se consigue así una distinción entre magia negra (Evil Ways) y magia blanca (The Art). A destacar la imaginación y mala sangre que los autores demuestran en algunos de los hechizos de magia negra.

La mecánica de juego se basa en un sistema de dados percentiles, distinguiéndose entre chequeos generales -en los que sólo caben éxito o fracaso como resultado- y chequeos específicos, para acciones que contemplan diferentes grados de acierto. Parte importante del reglamento son los "Fear Checks", que determinan como reacciona el personaje frente a situaciones sobrenaturales o cuando menos desagradables en función de su fuerza de voluntad.

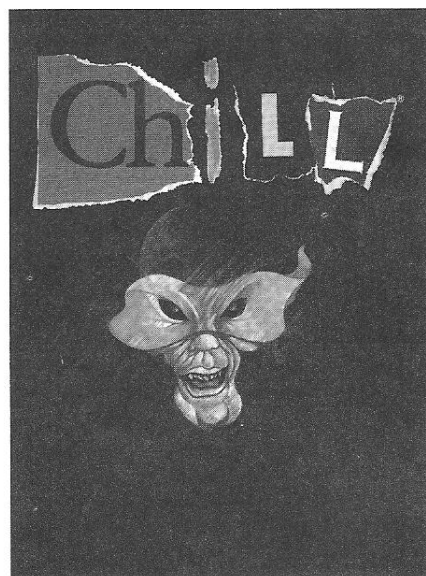
En cuanto al sistema de combate, decir que es lo suficientemente rápido y letal como para hacer desistir a los jugadores más propensos al gatillo fácil de solucionar sus problemas a tiros -aunque de vez en cuando funcione-. Es un sistema que se basa en unos conceptos muy sencillos. Cada combatiente posee una habilidad que determina lo eficaz que es con un tipo de arma. Cada arma tiene asignado un valor de ataque que define el daño que puede hacer, en función de pérdida de Stamina y Heridas. Cuando la Stamina llega a cero, el personaje muere. Otra forma de quedar

fuera de combate es mediante pérdidas de Willpower -Fuerza de Voluntad- producidas por chequeos de terror u otras contingencias. Cuando ésta llega a cero, el personaje pierde toda iniciativa propia y queda totalmente indefenso.

Lo desconocido

Y ya que hemos descrito el reglamento, es hora de dedicarse al mundo de *Chill* y a su ambientación. Aunque en el libro de reglas se dice que podemos ambientar nuestras partidas en cualquier época, para conseguir esto necesitaremos el *Chill Companion*, que suministra información y reglas suplementarias al efecto. Poseyendo el libro básico es mejor limitarse a desarrollar la campaña en el mundo que nos describen, ambientado en la época contemporánea y similar al nuestro, pero con la inclusión de S.A.V.E. y... lo desconocido.

S.A.V.E. o Societas Argenti Viae Eternitatis -Sociedad del camino eterno de plata- es una agrupación a nivel mundial cuyo principal objetivo y razón es desterrar a lo desconocido de nuestro mundo.



Aunque su inclusión en el juego es opcional -y en todo caso los personajes no están obligados a formar parte de ella-, lo cierto es que añade una interesante historia con un oscuro y secreto comienzo, además de abundantes crónicas sobre amargas victorias y sangrientas derrotas. En mi opinión no se trata de un elemento que desequilibre el juego, sino simplemente un elemento más del background.

En lo Desconocido tenemos el segundo añadido a nuestro mundo y lo que real-

mente hace posible *Chill*. ¿Cómo definir a lo desconocido? Es difícil. Se trata, básicamente, de otro plano, habitado por la criaturas más insanas y malévolas que sea posible imaginar. Los autores disertan a placer sobre la naturaleza de esta dimensión, pero sin ofrecer -acertadamente- ninguna conclusión, porque ¿acaso no es tarea de los jugadores averiguarlo?. Lo que realmente le da a lo desconocido su sabor tan característico son las descripciones de los hechizos (de magia negra) que pueden utilizar

sus habitantes y, sobre todo, la descripción de estos, en la que los autores vuelven a hacer gala de esa macabra y páfida concepción de la maldad que hace tan especiales a esas criaturas. Realmente no hay nada que se asemeje a los Gamin -cruels demonios con forma de inocentes niños cuyo juego preferido se llama "matar"- o a la revisión de un mito tan conocido como el del yeti -un ser solitario y amargado- en ningún otro juego de rol.

Menos terroríficas, pero no por ello menos amenazadoras, son las descripciones de animales o de armas, ambos elementos importantes para dar ambiente y equipar a los personajes, respectivamente.

En conclusión, sería conveniente destacar el adecuado tratamiento que se da al juego en general, desde el reglamento -claro y conciso, pero no complicado- hasta la ambientación -tétrica y conseguida como pocas-, pasando por unos complejos consejos para el máster que le ayudan a tener claro como arbitrar una buena partida de terror. Ya sea con el libro básico o ayudado con sus muchos suplementos, como el *Vampires*, *Aparitions*, *Lycanthropes*, *Voodoo*..., podemos afirmar con todas las de la ley que *Chill* es un juego para pasárselo de miedo. ♦

FICHA TÉCNICA

Título:	Chill (Escalofrio)
Editor:	Mayfair Games Inc. (USA). Sin traducción hasta la fecha.
Autor:	David Ladyman.
Portada:	Joe De Velasco.
Ilustraciones interiores:	Joe De Velasco.
Dirección artística:	Gregory K. Scott
Formato:	Libro de tapa dura de 250 páginas. Probablemente el juego de rol más cuidadosamente editado.
Contenido:	Además del libro propiamente dicho, adjuntan un folleto de introducción al juego que incluye una aventura.

EL MUÑECO ASESINO

He aquí un personajillo bastante curioso, que ha dado pie a un buen número de películas, alguna aceptable, las más insufribles. Jugando con el viejo tópico de pervertir lo más inocente, y dotar de maldad aquello más inofensivo, nos encontramos con los muñecos de ventrílocuo que de repente cobran vida y se dedican a amargar la existencia de las personas, en la mayoría de los casos pobres niños indefensos. El porqué el muñeco cobra vida tiene muchas explicaciones. Puede ser que el objeto contenga el espíritu de un peligroso asesino cuya maldad no le permite descansar en paz y debe seguir jorobando al prójimo hasta ser exorcizado. En otros casos, el causante de esta extraña enfermedad de los muñecos, cuyo principal síntoma es el ansia por hacer daño, es directamente un demonio o ser diabólico de cualquier tipo ligado de alguna manera al juguete. Asimismo, puede ser que el objeto adquiera sus cualidades por ser utilizado como instrumento ritual de algún culto satánico. Sin embargo, en su versión más clásica, el muñeco no es tal, sino que es un enano que controla a un gran muñeco que asume el papel de ventrílocuo, o

directamente a la persona que realiza el papel de ventrílocuo.

Idea para módulo

He aquí una idea para cualquier juego de terror contemporáneo, e incluso para cthulhunianos. ¿Tiene alguno de los PJs un hijo, un sobrino, un nieto, o un vecino de corta edad? Pues en la feria le ha tocado una muñeca chochona (en caso de partidas no ambientadas en la época actual, buscar un muñeco más ajustado al momento) o un perrito piloto. A la muñequita le lucen los ojos con un brillo verde por la noche. Cuando el PJ devuelva el muñeco al tenderete de la feria ante los llantos del crío, alguien habrá asesinado al dependiente. No es de extrañar, ya que regaló por error en la tómbola el espíritu confinado del líder de una secta satánica (o similares). Los PJs contarán para resolver el caso con la ayuda de los integrantes de la parada de los monstruos (la mujer barbuda, el hombre-serpiente, los siameses-lagartos, el hombre bicéfalo, y todo tipo de aberraciones que al máster le venga en gana poner), que sospechan de las extrañas actividades que se llevan a cabo en la feria

LIBROS-COMIC-VIAJES
CIENCIA FICCION
JUEGOS DE ROL

c/. TOLEDO, 15
(PLAZA MAYOR)
28005 MADRID

TEL. 266 44 57

Ragnarok, El Fin De Todos Los Tiempos

Hace ya unos cuantos meses, apareció un nuevo juego de rol producido por Ludotecnia. Su nombre es Ragnarok y viene avalado por la calidad de su predecesor: Mutantes en la Sombra. Ragnarok es un juego de horror en el mundo contemporáneo, tal y como anuncia su portada. A continuación sigue un informe sobre él mismo, leedlo y si os gusta... ya sabéis, el miedo se oculta detrás de cada esquina.

por Francisco Franco Garea

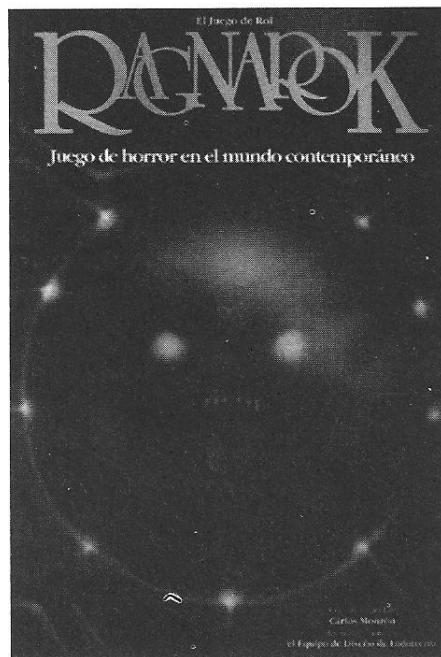
Ragnarok es un libro de más de 200 páginas encuadrado en tapa blanda, como ya es norma en los productos de *Ludotecnia*. La portada y la contraportada forman parte de una misma ilustración y son de las mejores dentro de los juegos de rol autóctonos. La maquetación interior ha sido muy cuidada e incluso supera a la de *Mutantes en la Sombra*. Todas las páginas tienen el borde decorado con motivos tales como calaveras, hojas, espinos, etc. Las ilustraciones interiores son bastante buenas, aunque no muy abundantes y a veces bastante repetitivas.

¿Ese bicho tiene un 10 en... ?!

Las reglas de *Ragnarok* básicamente son las mismas que las de *Mutantes en la Sombra*, pero simplificadas y cambiadas en algunos aspectos. La partes que más han cambiado han sido la resolución de acciones y la creación de personajes. Secciones como el combate, han ganado al simplificarlas y otras, como las persecuciones han perdido un poco. También se incluyen reglas de estrés para controlar las locuras e idas de cabeza de los personajes.

Ragnarok sigue utilizando el dado de veinte. Cuando un personaje quiera realizar una acción, el DJ deberá asignar o calcular una dificultad para la misma. Cada dificultad tiene un valor asignado que crece a medida que es más alta. Se tira 1D20, si la suma del resultado del dado y el nivel de característica o habilidad usado en la acción es igual o mayor al valor de la dificultad, la acción tiene éxito; en caso contrario fracasa. Los niveles de característica y habilidad pueden oscilar entre 1 y 10.

La creación de personajes ha sido diseñada de nuevo casi totalmente. Las características son ocho: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, carisma, voluntad, percepción y esencia. Para calcular su valor se hace una tirada y se mira el resultado en una tabla. Los puntos que tiene el personaje para adquirir habilidades se calculan en base a sus características y a su edad, cuanto más altos sean estos factores, más puntos tendrá. Si el personaje es muy viejo los niveles de sus características corren el



riesgo de ver reducido su valor. La profesión del personaje puede ser elegida entre 45 diferentes, que van desde aventureros (un guiño a los fans de Indiana Jones, entre los que me incluyo), pasando por anticuarios, hasta aventureros siniestros (John Constantine es un buen ejemplo. ¿No es verdad fans de DC?). En cada profesión se incluye una descripción de la misma y una pequeña cita que puede servir para introducir al personaje en una partida. Para poder acceder a una profesión hay que tener la edad adecuada y cada una proporciona al personaje una serie de habilidades. Se termina calculando los puntos de coraje (algo así como los puntos de orgullo de *Mutantes en la Sombra* o la suerte de *Aquelarre*), los puntos de vida y los puntos de luz (una medida de la capacidad mágica del personaje).

El combate, parte omnipresente en los juegos de rol, ha sido una de las partes que más han ganado al simplificar el sistema de *Mutantes en la Sombra*. Para empezar se ha eliminado la complicada fase de declaración del sistema original y ha sido sustituida por otra mucho más simple y rápida.

El combate cuerpo a cuerpo, ahora se llama combate a corta distancia. Cuando un personaje ataque a otro, se restará al nivel de la habilidad que use el atacante, el nivel de la habilidad que use el atacado. Este resultado se consulta en una tabla y según el tipo de ataque dará la dificultad por la que deberá tirar el atacante. En *Ragnarok* no hay ni esquivas ni paradas, debido a que la capacidad defensiva del atacado ya se tiene en cuenta al calcular la dificultad del ataque. El combate a larga distancia es el que menos ha cambiado. Se determina la dificultad según la distancia y el tipo de arma y se modifica la tirada según las circunstancias que se dan en una tabla de modificadores. El daño sigue utilizando el mismo sistema, es decir a la potencia del arma se debe sumar la categoría de éxito de la tirada y mirar el resultado en una tabla, lo que da los puntos de vida que pierde el personaje. Se incluyen también unas reglas de aturdimiento e inconsciencia que contribuyen a dar un toque más real al combate. Las armas de *Ragnarok* y *Mutantes en la Sombra* son totalmente compatibles debido a la similitud de los sistemas.

Las reglas de persecuciones han sido simplificadas en exceso y han perdido un poco de detalle, aunque han ganado en rapidez y acción. Lo que detallan las reglas de persecución, es como se hacen las maniobras, los efectos de los accidentes, etc. Y dejan al criterio del DJ el cálculo de la distancia existente entre los vehículos. Al igual que en el sistema de combate, las listas de vehículos de *Ragnarok* y *Mutantes en la Sombra* son totalmente compatibles entre los dos sistemas.

¡Este tío está loco!

El sistema de estrés de *Ragnarok*, hace una función similar a la realizada por la cordura de *La Llamada de Cthulhu*. Pero, por supuesto, lo hace de una manera mucho más efectiva. El estrés representa las consecuencias sufridas por la mente y el comportamiento del personaje, cuando éste ha experimentado alguna situación límite. Estas situaciones se dividen en naturales y sobrenaturales dependiendo de qué las ha



causado; ver montones de cuerpos mutilados o presenciar como un fantasma se pasea por tu comedor dejando la alfombra perdida de ectoplasma. Las situaciones estresantes pueden tener varios efectos en los personajes: desde quedarse tan tranquilo a infartos. Además cada situación puede sumar al personaje un número de puntos de estrés. Si un personaje acumula demasiados de estos puntos cabe la posibilidad de que adquiera un trastorno. Y es aquí donde se ve la labor de documentación realizada por el equipo de diseño de *Ragnarok*. Diecisiete páginas describiendo fobias, compulsiones, psico y sociopatías, depresiones, manías depresivas, episodios esquizofrénicos, etc. Después de leer todos los posibles trastornos te quedas alucinado al descubrir el gran número de enfermedades mentales que puede llegar a padecer el hombre. Los trastornos se pueden tener en tres grados, dependiendo de su gravedad: leve, serio y agudo. Inicialmente los trastornos se obtienen a grado leve. Después, y a medida que el personaje vaya pasando por más situaciones estresantes, pueden darse varias opciones. El trastorno del personaje puede empeorar, puede adquirir un trastorno relacionado con el que ya tiene o conseguir otro totalmente nuevo. Por supuesto, también hay reglas para recuperarse de los trastornos. Se describen tres tipos de curaciones: la psicoterapia, que consiste en tratamientos por medios psicológicos; la farmacoterapia, que consiste en tratamientos a base de medicamentos y la terapia combinada, que es una mezcla de las anteriores.

¿De dónde salen los malos?

La ambientación es uno de los aspectos más logrados de *Ragnarok*. Ocupa más de 100 páginas del manual, divididas en varios capítulos. En unos se explica la historia de la ambientación, otros son reglas y documentación sobre monstruos, magia, etc. Y el resto están destinados a dar varias formas de jugar.

La ambientación de *Ragnarok* está muy trabajada. Básicamente se puede decir que se fundamenta en dos puntos esenciales:

- La llegada en tiempo remoto de algo o alguien desde otra dimensión.
- La existencia de Merrick House, una editorial dedicada a conseguir libros de ocultismo y a investigar y combatir aquello que denominan "Lo Oculto".

Durante la época de los dinosaurios un gigantesco meteorito cayó en la Tierra. Junto con ese meteorito, llegó algo más. Ese algo era la maldad encarnada y desde entonces hasta nuestros días está preparando su ataque final: El Ragnarok, El Fin De Todos Los Tiempos. Durante muchas épocas de la historia, se relatan hechos significativos. Uno de los más importantes

LEATHERFACE

Nació y creció en un olvidado y recóndito lugar de Texas. Su familia procede de una larga dinastía de matarifes, pero él hace sus matanzas particulares en casa. Su mayor afición es mutilar y desgarrar con su querida motosierra, seguida de machacar cabezas y estudiar anatomía humana en vivo. Pero en realidad Leatherface no es malo, ha sido esta sociedad en la que vivimos la que lo transformó en lo que es.

Alto y musculoso. Con el pelo negro, sucio y siempre ensortijado. Su cara está oculta tras una máscara hecha con piel humana que parece cuero de lo agrietada y curtida que está, de ahí su nombre. Suele ir cubierto de sangre, vísceras humanas y porquería de la cabeza a los pies. No sigue las modas, lleva un sucio delantal de carnicero, una camisa, pantalones y botas fuertes y resistentes. Por supuesto, su ropa también luce manchas sangrientas y rastros de vísceras. El toque final lo da una potente y ruidosa motosierra último modelo, que maneja con una destreza envidiable. Por si todavía no lo has pillado, acude al video-club y alquila *La matanza de Texas*.

Datos de juego para Ragnarok

Características: FUE 12, DES 9, CON 15, INT 2, CAR 1, VOL 6, PER 3, ESE 3, Puntos de Coraje: 10, Puntos de Vida: 15, Puntos de Luz: 5.

Habilidades: Correr 6, Saltar 4, Lanzar 3, Trepas 2.

Armas improvisadas 6, Combate sin armas 7.

Armas de cuerpo a cuerpo 5, Arma exótica (Motosierra) 9.

Trastornos: Sádico (Agudo), Clastómano (Agudo), Homicida serial (Agudo), Agresividad (Agudo).

Idea para módulo

Los PJs están de vacaciones en el hotel de un pequeño pueblo de Texas. Un día, al despertarse, no encontrarán a nadie en el hotel. El pueblo, sin embargo, está lleno de cadáveres horriblemente mutilados. En la lejanía se oyen gritos inhumanos, acompañados del rugido de una motosierra. Los personajes están solos y desarmados y la motosierra cada vez suena más cerca. ¿Serán la próxima víctima de Leatherface?. Depende de ellos.

es la búsqueda de un disco de piedra roto en 7 pedazos. La posesión de tan sólo uno de los trozos otorgaría un gran poder y el poseedor del disco completo tendría en sus manos un poder inimaginable. A partir de este hecho, se incluyen dentro de la historia a múltiples personajes, todos ellos conocedores en una u otra manera de Lo Oculto. Aparecen así la Orden de los Templarios, los Masones, ...

Pero el hombre más importante de todos y quien dio nombre a la editorial antes citada, fue Lyonel R. Merrick un psiquiatra estudioso de los textos oscuros de la Edad Media. Merrick fue un incansable recolector de estos libros y su biblioteca de textos que versaban sobre ocultismo, llegó a ser muy importante. Lyonel trabajó para el gobierno de Estados Unidos, pero al cabo de un tiempo fue sometido a una persecución debido a su afición por estudiar temas ocultos. Más tarde, tras su muerte, un anticuario llamado Elio De Angelis, tomó también contacto con Lo Oculto. De Angelis llegó a saber de la existencia del psiquiatra y de sus extraños gustos. Empezó una búsqueda exhaustiva, hasta que fruto de una afortunada casualidad encontró su biblioteca. Junto con los libros, encontró también una lista de nombres de sus antiguos camaradas. De Angelis, junto

con los camaradas del ya fallecido Merrick, creó la Merrick House en Edimburgo, ciudad que conocía muy bien.

Merrick House, en su biblioteca nº 13 tiene una de las más importantes colecciones de libros de ocultismo. Pero Merrick House, es algo más que una simple editorial. Es un centro desde donde se estudia todo lo relacionado con Lo Oculto y que incluso dispone de un grupo de acción, llamado Grupo XIII. Este grupo tiene varios objetivos, entre ellos destacan el diseño de sistemas de defensa contra el mal y la búsqueda de las partes del anteriormente citado disco, del cual la propia Merrick House tiene ya un fragmento.

Ragnarok puede ser jugado de muchas maneras. En el manual se dan varias ideas. La primera es hacer módulos en donde los personajes sean miembros de Merrick House y más concretamente del Grupo XIII. Desde allí los personajes se dedicarán a investigar y combatir todo aquello que tenga algún viso de anormal, paranormal o misterioso. Otra manera es que los personajes sean inicialmente sobrenaturales no sobrepasen las barreras de la superstición o incredulidad, y que por uno u otro motivo traban contacto con Lo Oculto, la magia, el terror...

Ragnarok es un juego que acoge dentro de sí todos los géneros del terror. Se pueden hacer partidas de zombies, esqueletos y momias, partidas llenas de sucesos paranormales y posesiones malignas o las típicas partidas del más puro y clásico horror gótico.

Y esto no es todo

Aparte de los capítulos destinados a detallar la historia de la ambientación, en *Ragnarok* se incluyen otros que complementan al juego. Entre ellos una especie de bestiario donde se describen y dan datos de juego, a varios monstruos y entes. Otro está destinado a dar información y reglas sobre fenomenología paranormal, como son los poderes paranormales o psíquicos, posesiones, espiritismo y descripciones de sucesos extraños, algunos realmente escalofriantes. Por último ofrecen un capítulo destinado a la magia. Esta se basa en el uso de conjuros; que se dividen en dos tipos dependiendo de si pertenecen a la Magia Aurea o a la Magia Divina. Sobre el sistema de magia hay poco que decir; no es nada del otro mundo pero cumple perfectamente su función. Cabe destacar también, un pequeño apéndice en donde se propone conjuntar las ambientaciones de *Ragnarok* y *Mutantes en la sombra*.

Pero además de lo proporcionado con el manual, *Ludotecnia* ya ha editado tres suplementos. El primero es la pantalla que viene acompañada de un módulo de 32 páginas. En esta pantalla de tres paneles, encontraréis las tablas más usadas durante el juego junto con resúmenes de las reglas necesarias para utilizarlas. El módulo que acompaña a la pantalla tiene por nombre *El Fantasma del Clavo de Plata*. En el los PJs deberán ayudar a un amigo que todos los días tiene el mismo sueño. Los otros dos suplementos son las campañas, *Sarah y Garras de hielo*, creadas por Carlos Monzón y JuanAn Romero-Salazar.

Ragnarok es realmente un buen juego de rol. *Ludotecnia* ha vuelto a demostrar una vez más que es una editorial puntera en materia de diseño de juegos de rol. Es destacable lo trabajada que está la ambientación, las comparaciones son odiosas, pero buscad en otros juegos de terror una ambientación tan detallada y atrayente como la de *Ragnarok*, la encontraréis en muy pocos. Y no sólo la ambientación está muy lograda, las reglas de *Ragnarok* son todo un ejemplo de elegancia y buen hacer. Quizá no tenga ninguna idea totalmente original y puede ser que no aporte muchas cosas nuevas, pero todo está tan cuidado que el conjunto es de una calidad muy alta. *Ragnarok* es un juego de terror... terroríficamente genial. ●

FREDDY KRUEGER

Si hay algún personaje que domine el panorama del terror en la actualidad, ese no es otro que el incomparable hombre de las manos de cuchillas, un ser que además de aterrorizar al personal, ha logrado ser querido y admirado por él (recuerdo una experiencia personal, durante una proyección de una de las muchas secuelas de *Pesadilla en Elm Street*, en la que la mayoría del público asistente se dedicó a animar al bueno de Freddy, aplaudiendo cada vez que liquidaba a un pobre crío).

Freddy Krueger es el rey del mundo de los sueños, donde hace lo que quiere y nada puede oponerse a su voluntad. Con su cara deformada por el fuego, su voz ronca, sus pantalones raídos, su sombrero de fieltro y, sobre todo, su jersey a rayas y sus cuchillas, habita en las pesadillas de sus víctimas, de las que se nutre. Su primera aparición es en la primera película de la serie *Pesadilla en Elm Street*, dirigida por Wes Craven, e interpretado por Robert Englund. En ella Craven explora el mundo de los sueños y la posible conexión entre éste y el mundo "real", el de la vigilia, creando un monstruo que conoce esta interconexión y la utiliza a su antojo.

La historia de Freddy Krueger determina el comportamiento posterior del monstruo. Hijo de una monja violada por unos enfermos mentales, fue quemado vivo por los padres de unos niños a los que asesinó. Desde entonces, su espíritu vive en el mundo de los sueños buscando venganza, o simplemente diversión.

Idea para un escenario

Realmente, si después de ver toda la saga de películas de Elm Street, no se os ha ocurrido ninguna posible idea para una partida, es que lo vuestro es grave. De todas maneras, intentaremos daros una. Sirve para cualquier juego de rol ambientado en la actualidad. Si alguno de los PJs tiene un hijo en edad adolescente, éste empezará a sufrir extrañas pesadillas en que es perseguido por el hombre del saco, de las que despertará muy sofocado y con la respiración alterada. Si ninguno de los personajes tiene un hijo, pues que sea un pariente cercano o el vecino del quinto. Para despistar un poco a los PJs, métele una trama paralela a tu elección. Si no se toman las pesadillas en serio, el niño aparecerá muerto un día. Cuando se le haga la autopsia, el forense dirá que ha muerto de asfixia, pero que no existe ningún motivo aparente para que ésta se haya producido. Poco después serán más críos los que tengan estas pesadillas. En realidad el causante es un antiguo basurero del barrio, que murió asfixiado al caer a un pozo ciego lleno de desperdicios. Aunque chilló durante bastante rato pidiendo ayuda, el excesivo volumen de los televisores impidió que los vecinos le oyeran y pudieran auxiliarle. Ahora ha vuelto para vengarse. La forma de destruirlo es rescatando su cuerpo del pozo ciego donde está y enterrarlo en suelo sagrado.

FICHA TECNICA

Título:	Ragnarok.
Editorial:	Ludotecnia.
Creado por:	Ludotecnia.
Autor:	Carlos Monzón.
Ilustraciones:	José Antonio Tellaeche, Roberto Landeta y Julián Tellaeche.
Portada:	José Antonio Tellaeche Isusi.
Edad:	No está recomendado para menores.
Formato:	21 x 29,5 cm. 226 páginas. Rústica.
P.V.P.:	2.995 pts.
Contenido:	Libro del Jugador. Libro del Director de Juego. No incluye módulo de iniciación.
Material necesario:	Un dado de 20 caras.
Suplementos:	Pantalla del arbitro acompañada de un módulo. Sarah, primera campaña para Ragnarok. Garras de Hielo, segunda campaña.



**HACE 65
MILLONES DE
AÑOS ALGO SE
AGITO EN LO
MAS
PROFUNDO DEL
FRIO COSMOS,
REGRESANDO
DE SU LARGO
EXILIO Y
RUGIENDO POR
LO QUE UNA
VEZ FUERA
SUYO ...**

**...EN 1.993 TU TENDRAS
QUE HACERLE FRENTE.**

**EN 1.993 TU SABRAS
DONDE SE ESCONDE
EL HORROR**

REMARK



Pedidos e información en el Apartado de Correos
1.028, 48080- Bilbao. Tfno (94) 416 04 58

El horror eres tú

Esperabas que las oscuras callejuelas de los suburbios guardasen tu terrible secreto. Tú no habías pedido ser como eras, y sin embargo, alguien o algo había decidido por ti. Ahora, te arrastrabas con tu pesada carga por los suburbios de la ciudad, por los barrios más marginales, el único lugar donde nadie hacía preguntas, donde no tenías que dar forzadas respuestas difícilmente creíbles. Y todo por ser diferente a los demás.

por Daniel Alento

El mundo del juego es un mundo en constante evolución, un torbellino imparable de ideas que nadie controla ni puede detener. Si en los principios el escenario más visitado por los diseñadores fue el medieval-fantástico, ante el agotamiento de los temas y la demanda de los jugadores de nuevas emociones se fue ampliando el horizonte rolero. Dejando de lado la mitología inglesa y la literatura medieval-fantástica, se recurrió a las obras de H.P. Lovecraft, un iluminado de mucho cuidado, para crear otro de los clásicos del rol: *La Llamada de Cthulhu*. De la calenturienta mente de un autor con unas ideas no demasiado centradas (por decir algo), el rol empezó a explorar el mundo del terror. Pronto se dejó la literatura para pasar a bucear en otro de los medios de comunicación característicos de nuestra civilización: el cine. Innumerables son los juegos que se han inspirado, de forma directa o indirecta, en los héroes del celuloide, que vivían en la oscuridad de una sala de proyecciones. Pero aún así, parecía que tras el

boom inicial de títulos inspirados por las películas, la afición no acababa de estar satisfecha. Querían algo más. No nuevas ambientaciones o nuevos sistemas de juego, sino un planteamiento nuevo.

Este nuevo planteamiento llegó paralelamente a un cambio de la mentalidad occidental (mejor dicho, USA, pero bueno, es como las fichas de dominó, a la que cae la primera le siguen el resto en cadena). El enemigo exterior había desaparecido. El comunismo estaba derrotado. El gran gigante amarillo (China) parece estar más dormido que nunca. Vietnam cada vez pertenece más al pasado. La sociedad americana, por primera vez en mucho tiempo, deja de estar preocupada por el exterior, y se observa detenidamente a sí misma. Y nota como no es tan perfecta como creían, sino que en su interior se esconden muchos monstruos, muchas pequeñas anormalidades que hasta ahora no habían notado. Y los héroes pierden su razón de ser. Los viejos cómics de Superhéroes cambian radicalmente. Del tipo duro y decidido

pasamos a un personaje con serios problemas de personalidad y grandes dudas existenciales. Se empieza a potenciar su lado oscuro. Es el retorno de los antihéroes.

Y he aquí donde esto afecta al rol. Aparecen juegos en los que no se debe combatir a un poderoso enemigo exterior, sino a nuestro componente oculto. No se debe destruir a un poderoso ser, sino aprender a dominarnos a nosotros mismos, a nuestro componente más irracional y peligroso. El enemigo no está fuera, sino dentro. Nosotros mismos somos el enemigo. En algunos casos (*Vampire*) llevamos una bestia dentro que no debe salir, pero a la que tampoco podemos contener eternamente. En otros (*Mutantes en la Sombra*) es la sociedad la que nos persigue para controlar y manipular nuestros poderes, para utilizarnos como armas. Pero en ambos casos, el personaje debe ocultarse, vivir en las sombras, acechar en oscuras callejuelas su oportunidad, y desaparecer a la primera señal de peligro. Y todo por ser un poco diferentes. ♦



Vampiro, La Mascarada

Vampiro es un juego de rol de horror en el mundo contemporáneo. Hay más juegos dedicados a este tipo de ambientación, pero Vampiro, La Mascarada, es diferente. Aquí no hace falta recorrer bibliotecas buscando retazos de un saber arcano, ni viajar hasta un templo perdido para enfrentarte a dioses olvidados, ni resistir el ataque de los muertos vivientes de un pueblo siniestro. No tienes que moverte para encontrar el miedo, porque siempre está contigo, porque nunca te abandona, porque tú eres el Horror.

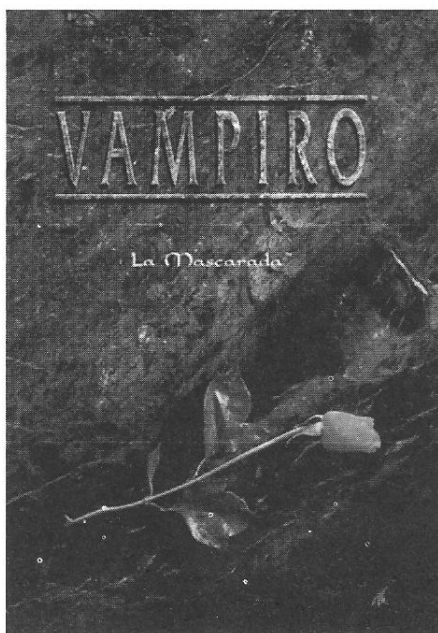
por Pedro Arnal Puente

En *Vampiro* los PJs son los malditos, los condenados, miembros de la estirpe de Caín... en una sola palabra, vampiros, que intentan que su compleja y barroca sociedad sobreviva, un mundo cuya vida se desarrolla a la sombra del de los vivos. El mundo de *Vampiro* no es exactamente el real tal y como lo conocemos, sino visto a través de una estética gótico-punk. El ambiente (arquitectura, instituciones, organizaciones, dimensiones y proporciones en general) es la parte gótica. Gris, oscura, grande, llena de luces y sombras, de contrastes. El modo de vida y la forma de actuar de los habitantes del universo de *Vampiro* es el punk (bandas, corrupción, decadencia, no future...). Es un universo primordialmente urbano, callejero, donde conviven los tipos duros, las modas, los vivillos, los camellos y Dios sabe cuántas otras cosas más. Los vampiros se han adaptado a todo este estilo de vida, llegando hábilmente a obtener el poder y manipulando a los humanos, jugando con ventaja en terreno ajeno hasta convertirlo en propio.

El corazón de la Bestia

El horror se llama la Bestia, y cuando la bestia levanta la voz, es difícil hacerla callar, aunque pueda llevar al vampiro hasta límites que sometan su humanidad a torturas que amenacen con destruirla. La humanidad del vampiro es lo único que lo relaciona con el ser humano que una vez fue, sentimientos, la razón, al alma de un vampiro dependen de ella. La frontera entre un ser racional y un animal dominado por la rabia puede ser tan ligera como unas gotas de sangre derramadas delante de un ser hambriento, un olor en el aire, un insulto aparentemente inocente... y el vampiro perderá el control y se mostrará como la bestia que, en parte es, un ser destructor y peligroso, guiado por sus instintos.

Existen grupos de vampiros que defienden la supremacía de la bestia sobre el ser racional, comportándose de acuerdo



con sus creencias, y sometándose a pruebas de iniciación tan brutales como enterrar a los aspirantes para que pierdan su humanidad durante la traumática experiencia de abrirse camino con sus garras hasta el exterior. Pero generalmente los vampiros valoran lo humano y, siendo la humanidad el más importante legado de su anterior estado, suelen apreciarla.

Bestia-humanidad. Conflicto entre dos partes opuestas del ser, uno de tantos en *Vampiro*, la mascarada.

La Mascarada, clanes y tradición

El contacto abierto con la sociedad humana ha sido siempre funesto, desde la persecución de la inquisición. Los supervivientes, organizados en un grupo llamado La Camarilla, decidieron ocultar su verdadera naturaleza ante los mortales, instaurando la mascarada, una dura disciplina de secreto. Las violaciones de esta regla son castigadas con severidad.

La mascarada impregna todo el estilo de

vida del vampiro, siempre disimulando, ocultando que es lo que es ante el mundo. Hay que moverse en la sombra siempre que sea posible y no revelarse más que para obtener objetivos primordiales o protegerse de males mayores.

Los vampiros se pueden clasificar por su modo de actuar, de vivir y de pensar, en clanes. Cada clan tiene una serie de características peculiares, más o menos comunes a todos sus miembros, que definen la estructura de su personalidad. Hay siete grupos que forman parte de la Camarilla. Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador (artistas), Tremere (magos) y Ventrue (que controlan el poder político dentro de la Camarilla). Un octavo clan, los Caitiff, agrupa a los rebeldes, a los proscritos por los demás. Se supone que existen más clanes, pero no forman parte de la Camarilla y permanecen desconocidos.

Los vampiros habitan en las ciudades, bajo el dominio de un Príncipe. Cada vampiro conserva el poder absoluto sobre una zona o lugar, su Dominio, donde incluso el príncipe le debe respeto. Además de todo aquello que el Príncipe pueda disponer, existen las Tradiciones. Son seis: honrar el Dominio de otro, poder absoluto sobre el dominio propio, pedir aprobación antes de crear a otro, responsabilidad hacia la prole propia (los vampiros que uno ha creado), mantener el secreto y no matar a otro vampiro son las seis tradiciones.

El enfrentamiento

Vampiro es un juego lleno de enfrentamientos. La bestia contra el ser humano, los vampiros antiguos contra los más jóvenes (la Jihad), los vampiros contra los licántropos, contra los practicantes de la magia, los civilizados vampiros de la camarilla contra los salvajes del Sabbath. Sea por el poder, sea de forma interior, por creencias, por naturaleza, o simplemente por sobrevivir, el vampiro está siempre luchando o en medio de alguna lucha. Los más débiles son los peones de los que se

LICANTROPUNK

Peter Pank, el Moco Que Camina, vivía feliz en Punkilandia, conocida en versiones más cursis del relato como el País de Nunca Jamás. Al mando de su pandilla, los Des-k-rria-2, pasaba los días de bronca en bronca, fastidiando en lo posible a los rockers piratas del Capitán Tupé, gozando con sus amigas las ninfómanas del lago o con la fiel (?) Kampanilla. Solía visitar el mundo de los humanos, pero al encapricharse de la pequeña Wendy dio un mal paso que le llevaría a la horca, a manos de unos sublevados habitantes de Nunca Jamás hartos de su tiranía. Pero ¿esto fue todo? Pues no. Si así hubiera sido no tendría el honor de compartir la galería de monstruos de este dossier. Resulta que la misma noche en que fue colgado, tres sombríos individuos llevaron su cadáver a la misteriosa Isla Sinistra. Allí le esperaba el “El Amo”, que planea implantar en el mundo un nuevo concepto del miedo, acorde con los tiempos post-modernos: El Neoterror. Sólo le queda un obstáculo, el Konde Drákula, último baluarte del terror gótico, un incurable romántico que se resiste al progreso y ahora vive retirado en un castillo de las Highlands escocesas. Así pues, “El Amo” hace reanimar a Piter, implantándole en el cerebro un único objetivo: ¡Matar a Drákula! Piter debe buscar un contacto en Londres, pero por una tonta confusión de contraseñas se une a un grupo de skinheads supporters del Celtic de Glasgow, que le acompañarán en sus andanzas escocesas. Dos de ellos, simpatizantes del National Front, acaban abandonando al grupo; los restantes “scotskins”, siguen con Piter, que les garantiza bronca y diversión. Cosas del destino, los scotskins facciosos son atacados por unos lobos, lo que cambió “algo” sus vidas. Estos a su vez mor-

dieron a Piter, por lo que El Moco que Camina se transformó en el Licantropunk ... Peter Pank es un personaje de cómic creado por Max, uno de los más destacados dibujantes del panorama nacional (al que pronto podréis conocer mejor por sus ilustraciones de la colección *Oráculo* de Joc Internacional). Su segunda historia, *El Licantropunk*, se publicó en *El Vibora*, nº 75 al 87, y más tarde en forma de álbum.

Ideas para escenarios

Fácilmente podemos situar a Piter en una aventura de *Vampire*, y transformar su historia en una lucha de clanes: “El Amo” puede ser un príncipe vampiro Brujah que desea acabar con un antiguo rival Nosferatu, ahora retirado en su castillo de las Highlands; devuelve a la vida a Piter como vampiro y le envía a que le haga el trabajo sucio (PJ o PNJ a criterio del máster); para ello solicita ayuda a un Lord de su Clan, que pone a su disposición unos jóvenes vampiros para que lo escolten hasta su destino (ahora sí, los PJs, que serán su contacto en Londres). También podemos pillar la historia algo más avanzada y encontrar a Piter ya como licántropo, para una trama del juego hermano de *Vampire*, *Were Wolf*. En este caso Peter (a las órdenes de “El Amo”, pero sin ser vampiro) se habría aventurado por tierras escocesas con sus colegas, los scotskins, cuando recibe el ataque de los licántropos (y de los otros dos scotskins, que ya han pasado a formar parte de sus filas); sólo faltaba el odio racial entre vampiros y hombres lobo para acentuar todavía más, si cabe, el interés de Piter por su misión. Los PJs, lobeznos escoceses, o los scotskins-lobos recién creados, deciden, como no, ayudarle.

servicio del ambiente y de la historia. Cada PJ tiene nueve características agrupadas en grupos de tres, físicas, sociales y mentales. Las habilidades también se dividen así, pero en habilidades, talentos y conocimientos. También hay poderes especiales, las tres virtudes (conciencia, coraje y autocontrol), voluntad, humanidad y la cantidad de sangre que circula por el organismo del vampiro (muy importante, porque es algo así como la gasofa del vampiro, sin cachondeo). Cada una puede tener valores de cero a cinco.

Para hacer una tirada de habilidad, se suman los valores de la habilidad, talento o conocimiento de turno, y se tiran tantos dados de diez (los únicos que utiliza el juego) como dicho resultado. Por cada dado en el que se supere un nivel de dificultad determinado por el árbitro, se ha conseguido un éxito. Un dado pifioso anula un éxito, y si al final resulta que tienes éxitos negativos... la cagaste. Algunas acciones son de éxito simple (con un éxito ya está), otras requieren obtener más éxitos que un oponente, en otras hay que acumular una cierta cantidad de éxitos, distintas aplicaciones de una mecánica básica sencilla.

El grueso de las reglas está dedicado a las características más de personalidad que de capacidades del PJ. En *Vampiro* está más o menos definida a grandes rasgos por dos cosas, la naturaleza (lo que es), y el comportamiento (lo que aparenta). En el juego se dan una buena cantidad de posibilidades para definir estos dos aspectos del PJ.

Sistema de combate, haberlo haylo. No muy extenso pero sí lo suficiente para cubrir el combate cuerpo a cuerpo y las armas de fuego con bastante dignidad. La lista de armas es corta y concisa, y en mi opinión sirve más como guía para un posterior desarrollo que como fuente de información (por lo escasa que resulta).

Creando el personaje

La creación del personaje se lleva a cabo repartiendo puntos entre las diversas “categorías” de características. Primero, las características propiamente dichas, que son nueve, divididas en tres grupos: físicas, sociales y mentales. Las habilidades, divididas en otros tres grupos, los talentos (más centradas alrededor del físico y la empatía del PJ), las habilidades (desde armas de fuego a supervivencia) y los conocimientos (que cubren diversos aspectos del saber, desde leyes a ocultismo). Quizá se echa en falta algún grado más de especialización en las habilidades, pero los pocos huecos pueden cubrirse muy fácilmente con tiradas de

sirven los poderosos, de forma que ni siquiera ellos quedan al margen.

El poder de un vampiro se mide por la generación a la que pertenece. En principio, la generación se relaciona con la edad, cuanto más viejo es un vampiro, menor es su generación, y más potentes sus poderes y habilidades. El único vampiro de la primera generación fue Caín, y los de la segunda generación fueron los que él creó, su progenie. Los jóvenes ansían matar a los más viejos, puesto que si beben toda su sangre adquirirán sus poderes, y los viejos

no cejarán en matarlos si suponen una amenaza para el orden o para ellos mismos. Incluso los vampiros más antiguos y realmente poderosos (fuertes de verdad, mucho, un montón, fuertes a lo bruto) no se libran de participar en esta guerra.

El sistema de juego

Vampiro es un juego de narración (llaman al árbitro narrador, así que...), y eso marca el sistema de juego, totalmente al



características (que para algo hay nueve, ¿no?).

Cuando una característica o una habilidad tiene un valor mayor que tres, se puede elegir una especialidad, lo que limita un poco las acciones fuera de esa especialidad, pero da ventajas al moverse dentro de ella. Aparte de para que a uno le den bonos, las especialidades proporcionan color al PJ. No es lo mismo que una fuerza 3 por bíceps enormes en plan macroman que por una espalda de armario ropero, por lo menos a mi no me lo parece, o tener etiqueta "alta sociedad" (¿sí, madame?) que etiqueta "bandas" (¿passa, chorba?).

Vampiro, un juego frágil

Como les pasa a muchos juegos de ambientes más o menos contemporáneos, *Vampiro* es un juego muy delicado, en el que es fácil salirse de madre y acabar jugando una burda parodia de lo que podría haber sido *Vampiro*. Chupadores de sangre armados hasta los dientes con Cetmes C, Star Ten y motosierras, dedicados a formar guerrillas urbanas contra los magos, o haciendo batidas en Sierra Morena (o el Roncal, o los Picos de Europa, o...) para exterminar unos cuantos licántropos más, son cosas que, bueno, por poderse hacer se pueden hacer, pero... ¿dentro de *Vampiro*?

Con *vampiro* se pueden jugar aventuras realmente intensas, en las que la narración y el desarrollo del personaje pueden fácilmente eclipsar a la acción pura y dura, convirtiéndola en una simple ayuda y vehículo para el roleo. Tanto el sistema de juego, muy centrado alrededor del PJ, como el denso ambiente que han creado los diseñadores (con un nivel de detalle que a veces resulta incluso asfixiante por su densidad y coherencia), hacen de *Vampiro* un juego eminentemente narrativo, dirigido hacia el jugador aficionado al rol puro. *Vampiro* es un juego difícil, pero francamente bueno. Merece la pena leerse aunque sólo sea por pasar el rato disfrutando del complejo mundo que ha creado la gente de *White Wolf*.

Para captar el ambiente, por cierto, nada mejor que echarle un ojo a la lista de fuentes recomendadas que aparece al final del libro. La mayoría disponibles traducidas, dobladas (en cuatro) o lo que corresponda (nótese cosas como Sandman o Nosferatu, pasando por la trilogía de la señora Rice).

La versión castellana

De la mano de *Diseños Orbitales*, ha llegado al mercado *Vampiro*, la mascarada. Merecía la pena tener un juego así dispo-

nible en castellano. De todos modos, la traducción deja que desear en algunos puntos, y no sólo por las erratas, a las que también nos tienen acostumbrados otras empresas del ramo, sino por las inexactitudes que se pueden encontrar de vez en cuando. Esto aparte de las citas de libros o canciones, cuya traducción exacta siempre es escabrosa porque allí entra en juego el gusto personal. Puede que sólo sean detalles, pero ¿qué costaba pulir al máximo la traducción de un juego de esta categoría?. Quizá es que entre la traducción y la interpretación han elegido esta última (en un estilo algo "sui generis").

Sobre erratas, tan solo señalar una ya tradicional: El Colt Andocana (Anaconda, vamos, para que nos entendamos). Ha sobrevivido a la primera edición americana, a la pantalla del árbitro americana, a la reedición americana, a la versión castellana y a la pantalla castellana. ¿Lo corregirá alguien o se convertirá definitivamente en un clásico? Curiosidades.

De todas maneras, bienvenido sea el vampiro en castellano y bienaventurados sus editores, por lo menos mientras nos sigan proporcionando suplementos. A ver si no pasa como con sus anteriores colecciones (mucho lanzamiento y luego...).

La gran familia

Publicado por *White Wolf* en una corta tirada, *Vampiro* alcanzó un éxito de ventas tal y tan deprisa, que además de convertirse en uno de los caballos de batalla de la casa, fue rápidamente reeditado (con cambios

menores en el aspecto gráfico, eso sí), vendiéndose otra vez como rosquillas.

Tiene ya una cantidad notable de suplementos, de los cuales los tres primeros han sido traducidos (bien presentados y a muy buen precio).

La pantalla del narrador, con aventura corta incluida. Lástima que sea pantalla de tres hojas, algo pequeña.

Vínculo de Sangre. Módulo.

Cenizas a cenizas. Campaña.

Chicago by Night. El cómo, cuándo, con quién y dónde de la ciudad de los vendavales. Imprescindible como ayuda al árbitro.

The Succubus Club. Guía completa de este afamado local nocturno de Chicago. Aventuras (a cual mejor) y mucho ambiente, en un "fifty-fifty" muy sabroso.

Clan Book: Brujah. Guía sobre este clan.

Clan Book: Gangrel. Idem.

Player's Guide Sabbat. Todo lo que hay que saber sobre ellos.

Storyteller's Handbook. Como arbitrar *Vampiro* en diez lecciones, información y reglas opcionales en el interior.

Who is Who among the Kindred. El Jane's All the world Great Vampires. Información exhaustiva con ilustración incluida de un montón de cainitas.

The Anarch Cookbook.

Hunter's Hunted. Todo sobre los cazadores de vampiros.

Alien Hunger. Campaña en Colorado.

Diablerie: México.

A World of Darkness. Atlas del mundo de los vampiros.

World Darkness: Mummy. Otra guía. ●

FICHA TÉCNICA

<i>Título original</i>	Vampire, The Masquerade
<i>Editor</i>	White Wolf, Diseños Orbitales en su edición española
<i>Autor</i>	Mark Rein-Hagen
<i>Formato</i>	Libro en tapa blanda, de 262 páginas. Impresión en blanco y negro. Cuidado diseño en la maquetación, sobre todo en el capítulo de introducción. Francamente remarcables las ilustraciones de página completa de Tim Bradstreet, que comparten espacio con otras menos afortunadas.
<i>Contenido</i>	Ver artículo. El grueso de la información estará destinada a la peculiar atmósfera que exige el juego. Incluye una corta aventura, que tiene continuidad en la campaña <i>Cenizas a Cenizas</i> , ya publicada en castellano.

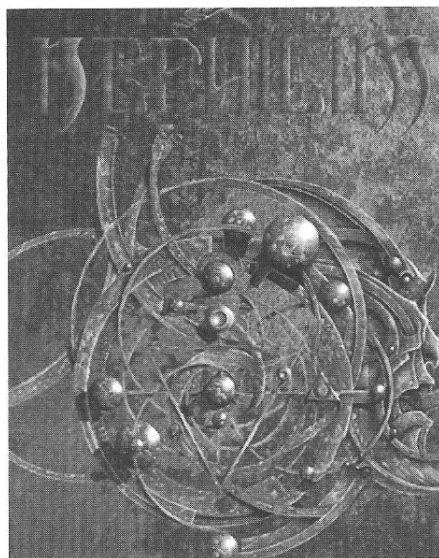
Nephilim, la guinda del pastel de lo oculto

Cerramos el dossier con el juego menos directamente clasificable dentro del género, pero indiscutiblemente relacionado con él. Este es otro juego de horror interior, en el que el personaje posee el cuerpo de un infeliz ser humano y lo transforma lentamente en un monstruo, mientras le utiliza para adentrarse en el conocimiento de las ciencias ocultas. Está en juego una guerra secreta, ya que ni a ti ni a tus enemigos os interesa, de momento, dar la cara.

por Eduard García

"En aquellos tiempos, cuando los hombres se multiplicaban tras abandonar Adán el Paraíso, los Nephilim moraban en nuestra Tierra", La Biblia, Génesis 6:4.

Nadie puede poner en duda que la revista Casus Belli es el patrón de referencia para hablar de juegos en nuestro país vecino. Por lo tanto, cuando *Nephilim* consigue hacerse hueco en sus páginas para recoger primero una apasionada crítica y luego el galardón de mejor juego nacional del año 92 (clasificándose además segundo en el ranking general del mismo año), debe ser que merece la pena echarle un vistazo. Y la verdad es que una vez te sumerges en él, se confirman todas las expectativas.



Mundo real, mundo oculto

El sol, primer cuerpo celeste de nuestro mundo, tiene la peculiaridad de proyectar, además de su luz, una poderosa energía invisible al ser humano. Esta energía se ve en parte absorbida, transformada y reflejada por los demás cuerpos celestes del sistema, proyectándose hacia un único objetivo: la Tierra. Así, llegan estas distintas energías a nuestro planeta; quedan atrapadas por su núcleo y fluyen sobre la corteza terrestre como la corriente eléctrica sobre una jaula de Faraday (¿ves como para algo servía la Física de 2º de BUP?). Estos son los siete campos mágicos que marcan desde la oscuridad el destino de la tierra: los campos mágicos del fuego, influenciados por el éter que proviene de Marte; los del aire, creados por la energía del sol reflejada en Júpiter; los del agua, influidos por Mercurio; los campos mágicos de la tierra, creados por el éter procedente de Venus; los campos de la luna, influidos por el cuerpo celeste más próximo a nosotros; el campo mágico del oricalco, campo maldito destructor de los cinco antes citados, regido por Saturno; y, por último, los campos del sol, que nos llegan directamente del astro rey. Estos campos se verán más o menos potenciados en función de las conjunciones planetarias; los campos mágicos del fuego, por ejemplo, serán más potentes los martes

(día de Marte) y los meses en que Marte es planeta ascendente en el zodiaco.

En los albores de los tiempos, nacieron los Nephilim, espíritus inteligentes fruto de la interacción puntual de los cinco campos elementales del fuego, aire, agua, tierra y luna; como en estas conjunciones los campos cruzados nunca eran de la misma intensidad, cada Nephilim se ve influenciado por su campo dominante. Estos seres inmateriales, por su control sobre las fuerzas telúricas que les constituían, se impusieron sobre los saurios que entonces reinaban en el planeta. Unos seres evolucionados de los simios pronto llamaron la atención de los Nephilim. Y es que, aunque no sea consciente de ello, el hombre posee en sí la fuerza del campo mágico del sol. Muchos Nephilim tenían el convencimiento de que dominando al hombre podrían acceder al único campo mágico que no controlaban. Pero no todos pensaron lo mismo, y la simpatía que les inspiraba la nueva especie inteligente les hacía oponerse a los planes de sus iguales; así fue que el Nephilim llamado Prometeo proclamó a algunos hombres los secretos de su raza. Así fue que nacieron las primeras Sociedades Secretas. Luego llegó el gran meteorito proveniente

de Saturno, origen del Diluvio con el que se hundió la Atlántida (morada principal de los Nephilim) y causante de la presencia desde entonces del campo maldito sobre la Tierra. Esto afectó a los Nephilim supervivientes al holocausto, que deben desde entonces encarnarse en un cuerpo humano (su *simulacro*) para tener movilidad. Desde entonces la historia sigue su curso, en manos de los Nephilim, ya que los grandes líderes de la humanidad no son más que simulacros, y de las Sociedades Secretas que, con la fuerza del oricalco y las enseñanzas de Prometeo, luchan contra ellos.

El Nephilim de hoy en día

Nephilim es un juego de ambientación contemporánea, que propone descubrir la cara oculta de nuestra realidad cotidiana, "otra" realidad que subyace en la sombra desde hace miles de años. Los jugadores encarnarán unos personajes que tienen un pasado más antiguo que la misma humanidad, unos personajes que tras el Diluvio se ha visto obligados a encarnarse en distintos seres humanos conforme han ido perdiendo sus simulacros, ya sea por muerte natural o por el "natural" destino de los Nephilim: caer en manos de las Sociedades Secretas. En efecto, sus encarnizados enemigos aprendieron a emplear el campo mágico del oricalco, con lo que pueden absorber la energía mágica del Nephilim (su *Ka*) y encerrarle en una estatua (su *stase*), donde permanecerá dormido para siempre ... o hasta que le rescate otro miembro de su especie. En consecuencia, los PJs (que serán Nephilims, por si hacía falta la precisión), aunque con miles de años a sus espaldas, sólo habrán conocido unas pocas encarnaciones antes de despertar a finales del siglo XX.

Seres esotéricos, su objetivo será alcanzar el *Agartha*, una especie de estado místico de absoluto control sobre los campos de la magia. A él llegarán mediante el estudio profundizado de "lo oculto", que no es más que las crípticas trazas del legendario saber Nephilim dejadas por sus antecesores. Obviamente, subyace el objetivo primario de sobrevivir día a día en un



mundo a priori hostil, no tan sólo por la trama oculta de sus conjurados enemigos, si no por que pronto los vecinos de tu simulacro van a recelar de ti, ya que el camino hacia el Agarthá va haciendo mella, adaptando su cuerpo humano al *metamorfo* propio del Nephilim. Estos metamorfos, arquetipos en función del Ka predominante (recordemos, los elementos y la luna), además del aspecto físico (del tritón al fauno) marcarán también unas pautas de interpretación del personaje.

Las ciencias ocultas

Si hay alguna prueba realmente feaciente de la existencia de los Nephilim, ésta es la existencia de las llamadas ciencias ocultas. Las tres vías escogidas por ellos para llegar a la Agarthá son profundizar en el estudio de las disciplinas de la hechicería, la kábala y la alquimia.

La hechicería es la más antigua de las formas de magia inventadas por los Nephilim. Permite el control de los campos mágicos por mediación de ciertos rituales y de un foco: el hechizo. La kábala, segunda disciplina mágica creada por los Nephilim, data de los primeros años de nuestra era y recoge las enseñanzas secretas de Jesús. Desarrolla una nueva forma de magia basada en la adoración de ciertos campos mágicos y permite la invocación de criaturas que habitan en ellos (a los que la cristiandad llamó ángeles y demonios). La alquimia, tercera disciplina mágica, es la respuesta "científica" a los místicos seguidores de la kábala, y consiste en buscar mediante recombinación de los campos básicos elementales la transmutación de la materia.

El camino iniciático no es fácil y, dejando aparte la transformación física que sufre el simulacro del Nephilim hacia su *metamorfo*, existe el peligro de la degeneración. En ciertas ocasiones (cuando se pifia en una habilidad del simulacro), puede ser que el Nephilim pierda el control sobre el ser humano que está poseyendo. Si la pifia ocurre en una competencia relacionada con lo oculto, puede que entre en khaiba, el estado de locura de un Nephilim; las consecuencias suelen ser nefastas.

Pero es que no sólo los Nephilim tienen acceso a la magia. Algunas sociedades secretas saben como capturar espíritus Nephilim en mágicos recipientes llamados *homúnculos*. Desde su cautiverio, los Nephilim no pueden evitar ceder parte de sus elementos Ka a solicitud de quien manipula el homúnculo, y es manipulando este Ka que los magos de las sociedades secretas han accedido también a los hechizos. No hay destino más cruel para un Nephilim que verse encerrado en un homúnculo y sentirse obligado a servir al Gran Plan contra su propia estirpe.

Sistema y creación de personajes

Los autores se han volcado en dar su versión del mundo, por lo que no les ha importado adaptar un sistema eficaz y que ellos dominaban: el de *Chaosium*. Esta es la razón de que el dragón rojo aparezca en los créditos del libro. Quizá destacar el desglose del Ka (que en otros juegos de *Chaosium* sería el POD) en los cinco Ka-elementos, formando un pentagrama, en el que se destaca un Ka-dominante, sus neutros y sus opuestos.

Otra peculiaridad destacable será el viaje en la historia que representará la creación del Nephilim, ya que el jugador podrá escoger sus anteriores encarnaciones (periodos de vigilia, les llaman). Las competencias físicas y conocimientos que tuvieran sus simulacros de entonces, las conservará el Nephilim de hoy en día.

Trabajo a fondo, "comme il faut"

No hay ninguna duda (lo habré dicho ya un par de veces pero no me arrepiento) de que el gran trabajo de los autores está en hacernos ver su versión del mundo. Del mundo real (de la historia) y de lo fantástico, ya que encontramos en el texto referencias constantes a ambos. Nos "justifican" razonablemente desde la perspectiva Nephilim todos los elementos clásicos del horror y la fantasía, desde los vampiros (Nephilim de la luna oscura) a los duendes (Nephilim de la tierra en un tipo de khaiba), pasando por los profundos de Lovecraft (un *metamorfo* tritón). Es delirantemente coherente leer cómo fue un Nephilim Jesucristo o saber que la razón del poder de Excalibur era su corazón de oricalco, descubrir que la Red Gladio italiana es una rama de la sociedad templaria o que Shakespeare era un iniciado miembro de la Sociedad de la Rosa Cruz iniciado en los misterios Nephilim. Una verdadera delicia.

Y este trabajo se completa día a día con los suplementos de la serie. Por nuestras manos han pasado dos. El primero, *Les Veilleurs*, una deliciosa aventura larga desarrollada en un pueblecito francés cargado de leyendas. El segundo, dedicado a los Templarios, colma las expectativas de cualquier DJ con la descripción detallada en estructura piramidal (al que pueden acceder también los jugadores si sus personajes tienen la competencia en ocultismo adecuada) del entramado de sociedades englobadas bajo la Orden del Templo; las tres aventuras no llegan al nivel del trabajo de documentación que las precede, aunque tampoco lo desmerecen. Esperamos ansiosos hacernos con el tercero (que debería haber salido a la calle este verano), dedicado a los Arcanos Mayores del Tarot, la organización en familias que estructura a los Nephilim en su búsqueda del Agarthá.

Delicia para adictos

Está claro que si un DJ se atreve a zambullirse en todo este material, es porque dispone de un grupo de jugadores que se van a meter con él hasta el cuello. Así lo ven los autores cuando incluso llegan a aconsejar al director de juego, que si tu jugador se documenta sobre ocultismo para sacar adelante una campaña, se le deberían aumentar en consecuencia las competencias de conocimientos de su personaje, ya que se lo habrá bien sudado.

En fin, que un pesimista diría que nos encontramos frente a un juego al que difícilmente se puede llegar a jugar por lo que exige de sus jugadores. Como soy optimista lo que agradezco es que haya gente capaz de dedicar tantas horas de su vida a hacernos pasar estos buenos momentos. Aunque nunca llegara a jugar a Nephilim (difícil), nadie me va a quitar el placer que me ha proporcionado su lectura. ◆

FICHA TECNICA

Título original:	Nephilim
Autor:	Frédéric Weil y Fabrice Lamidey
Editor:	MultiSim, con licencia Chaosium para el sistema de juego.
Lengua:	Francés.
Formato:	Libro de tapa blanda de 231 páginas. Cuidada maquetación. Destacable también el trabajo de ilustración; todas en b/n, o bien bonitos dibujos a lápiz o bien fotografías retocadas.
Contenido:	La proporción de páginas habla por sí sola: 49 dedicadas a la creación de personaje, 35 a la mecánica y ambientación básica y ¡110! dedicadas a "lo oculto". Contiene además un escenario de iniciación.

Transformación de figuras

El niño acudía de nuevo a la tienda, aunque ahora las calles estaban distorsionadas y tenía la terrible sensación de que alguien le perseguía. Por fin llegó a su destino y allí el dependiente, que había adoptado una extraña forma de pájaro negro, le suministró un paquete. Cuando lo abrió descubrió para su horror que el pequeño tótem que había comprado no tenía las características adecuadas para encarnar a su alter ego en la Ceremonia de la Gran Partida. El niño despertó de su pesadilla, sudoroso y temblando. En su mesilla de noche reposaba un ejemplar del mítico Ars Pintura (escrito por un sabio loco muerto siglos atrás). Empezó a hojear el libro, y al cabo de unas horas, encontró la solución a su problema. Una vez más, aquel incunable no le había defraudado.

por Salvador Tintoré

Ciertamente, no deja de ser extraña la introducción que me han escrito para el artículo de hoy. En resumidas cuentas viene a decir que en estas páginas nos ocuparemos de la transformación de figuras, o sea, como cambiar partes y posiciones de nuestras figuras sin que se note mucho la chapucilla. Antes de empezar, he de recordaros que esta sección ya lleva varios números en marcha (2, ¡guau!) y que hay algunas cosas que, aunque se mencionen, ya fueron explicadas en su momento. Es decir, que os compréis los dos números anteriores si no las entendéis (sí, mucha publicidad, pero os puedo jurar que no cobro ni un céntimo de comisiones). Y ahora, sin más dilaciones, paso a explicaros el tema que hoy nos ocupa.

Herramientas

Necesitaremos un mango de cuchillas con sus correspondientes hojas, alambres, un pequeño taladro a ser posible y, como no, masilla (del tipo que más os guste).

Técnicas

Antes de empezar es muy importante que estudiéis bien la figura, la nueva posición que queráis darle o la parte que vayáis a sustituir. De aquí se deduce que existen dos tipos de transformaciones, más que técnicas propiamente dichas. Estos tipos son la "transformación de posición" (cuando queremos variar la posición de alguna parte de la figura) y la "transformación de partes" (cuando sustituimos alguna parte de la figura por una nueva, ya sea procedente de otra figura o bien hecha por nosotros mismos).

La Transformación de posiciones

Antes de explicar esta transformación es imprescindible que os quedéis con algunos conceptos: cuando hable de un corte simple en alguna parte de la figura me refiero a eso, es decir, a hacer un corte o pequeña incisión en la parte mencionada. Cuando hable de un corte en forma de "v", se supone que tenéis que hacer dos cortes convergentes y quitar el plomo sobrante entre ellos (tal como muestra la figura 1)

Para conseguir flexionar las piezas se puede mojar la parte en cuestión en agua caliente, lo que nos facilitará el trabajo. La transformación de posiciones, aunque fácil de explicar y entender, es una técnica más difícil de realizar cuanto más pequeña sea la figura o pieza a trans-

Figura 1



NORMAL



"V" o CUÑA

formar, ya que los cortes necesarios habrán de ser más precisos. Habremos de poner especial atención en el corte en "v", ya que si lo hacemos demasiado grande podemos romper la parte en que estemos trabajando. Ahora explicaremos como transformar las posiciones de cada parte del cuerpo (en principio, nos referimos al humano, pero no hay ningún problema para adaptarlo a cualquier tipo de bicho).

Flexión de brazos y piernas

Para flexionar brazos y piernas habremos de hacer un corte en "v" en la parte interior de estos miembros (es decir, en la parte opuesta a codo y rodilla respectivamente). El corte normal lo haremos en el codo o en la rodilla. Luego habremos de doblar la parte en el ángulo deseado, empujándola desde el corte normal hasta el que tiene la forma de "V" (ilustración 2)

Por último habremos de rellenar los huecos con masilla de la misma forma que explicamos en el número anterior.

Extensión de brazos y piernas

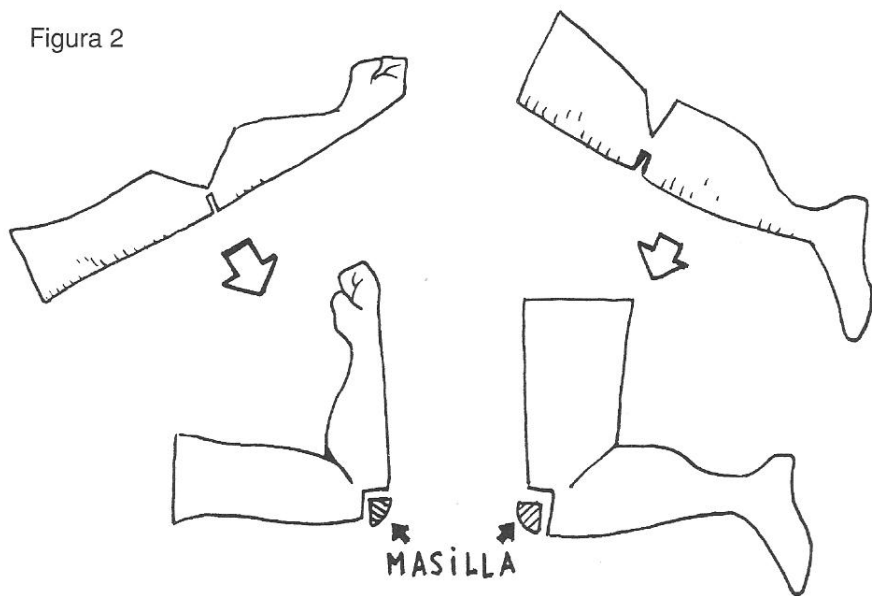
Se ha de realizar de manera exactamente contraria a lo antes explicado, es decir, el corte en "v" se hace en codo o rodilla, y el corte normal en la parte interior, habiendo de mover luego desde el corte normal hasta el corte en "v" e igualmente, rellenando con masilla los huecos resultantes.

Manos

Si queremos cambiar su posición de derecha a izquierda (o viceversa, haciéndolo entonces de forma



Figura 2



contraria), cortaremos en "v" por el lado izquierdo de la muñeca, el corte normal lo haremos en el lado opuesto y doblaremos hacia el lado izquierdo, rellenando luego con masilla. Para flexionarlas hacia arriba, el corte en "v" habrá de ser encima de la muñeca y el normal debajo de ésta, empujando luego y rellenando como siempre. Invertiremos los cortes y la dirección de la flexión si queremos flexionar la mano hacia abajo (ver ilustración 3).

Cabeza y torso

Se les aplican las mismas técnicas antes mencionadas para otras partes del cuerpo. Aunque en el caso de la cabeza es mejor desprenderla completamente del cuerpo y reconstruir el cuello en la posición deseada.

Transformación de partes

Para realizarla eliminaremos la parte a sustituir y la cambiaremos por la parte deseada. La pieza de recambio a usar la podemos obtener bien de otra figura (procurando que sea de la misma escala) o bien por una que hemos realizado previamente nosotros mismos con algo de masilla (para moldear partes con masilla poco se puede explicar ya que interviene la habilidad y práctica que tengamos en el asunto). Una vez eliminada la parte no deseada (preferiblemente con un corte plano para poder pegar mejor la otra), engancharemos la otra pieza con cuidado. Si el encaje de la pieza en cuestión es difícil podemos usar el truco del alambre tal como se explicó en el artículo referente al pegado de figuras. Una vez pegada la parte rellenaremos las juntas con masilla e intentaremos igualar las

dos texturas con ella para que no se note el cambio (también se explicó en el artículo antes citado).

Como me sobra algo de espacio y el presente número está dedicado al terror, explicaré algunas técnicas específicas de pintado para que vuestras figuras queden absolutamente terroríficas (aunque en realidad eso sólo se puede conseguir cuando se empieza a pintar).

Huesos

Hay dos modos para imitarlos. El primero es dando una capa base de color gris y luego sucesivos pinceles secos de color marfil, hueso o arena cada vez más aclara-

dos con blanco. Esta técnica es ideal para cuando se tiene que pintar un ejército entero de esqueletos y disponemos de poco tiempo para hacerlo. La segunda técnica, más laboriosa, consiste en pintar el color base de hueso (o similar), luego realizamos un lavado de tinta marrón (más o menos oscura, al gusto del consumidor), y posteriormente transparencias muy ligeras con el mismo color de base, cada vez más aclarado con blanco hasta conseguir el efecto deseado.

Vísceras y sangre

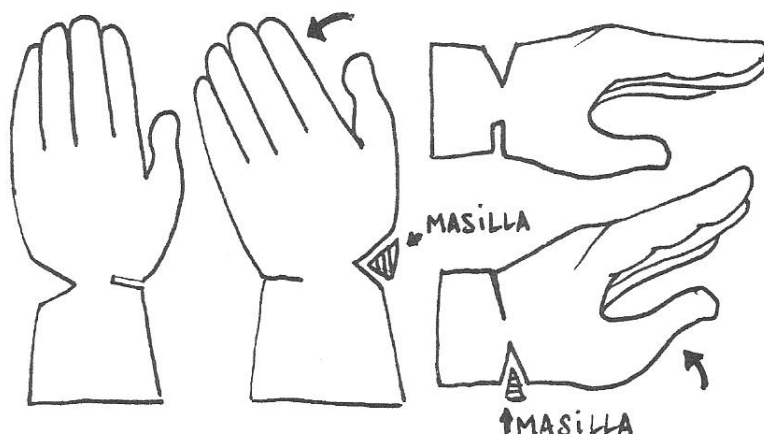
Ambas las podemos pintar de igual forma, usando siempre una capa de imprimación de color blanco. Luego, las pintaremos con un color base rojo oscuro, lavado de tinta roja, transparencia de un rojo más claro (y si es posible de un color diferente), nuevo lavado de tinta roja y así sucesivamente cuantas veces queramos hasta que consigamos darle el color que nos guste. Es conveniente que las barnicemos con un barniz brillante.

Carne podrida

Algunas marcas venden colores con este nombre (lo que nos facilita el trabajo). Si no podemos encontrarlo lo podemos sustituir por un color verde azulado, que usaremos como color base. Luego daremos un lavado de tinta azul, verde o negra (se recomienda que pruebes las tres y escojas el que más te guste), y acabaremos con un pincel seco con el color base aclarado o bien con una transparencia del mismo color.

Bueno, bueno, se acabó mi espacio por este número. Nos veremos en el próximo y, mientras tanto, a pasárselo bien, criaturas de la noche....

Figura 3



Los Libros del Horror

A pesar de la importancia de la búsqueda bibliográfica y el importante papel que las obras literarias juegan en La Llamada de Cthulhu, este apartado del juego no está demasiado desarrollado, al menos no todo lo que muchos cthulunianos acérrimos desearían. En este artículo, elaborado a partir de ideas de nuestros lectores, vamos a intentar disminuir algo ese vacío. Para empezar, unos consejos sobre cómo especificar el contenido de estas obras maestras de la literatura universal

Para Paul Hartvigson, rolero danés que colaboró con esta revista en el número 29, los libros están poco desarrollados en *La Llamada de Cthulhu* en el sentido de que no tenemos ninguna clave del contenido del libro, ni de las informaciones específicas que detalla. Por lo que sabemos, los Manuscritos de Sussex podrían ser cualquiera de entre el Octavo y Catorceavo Libro Críptico de Hsan, pero eso es todo.

Dando cuerpo a los libros

El sistema que este aficionado danés ha elaborado permite al Guardián detallar el contenido de cada libro. Para ser coherentes con el sistema de juego, cada punto de % a Mitos de Cthulhu equivale a una "pieza de información", o aspecto concreto que la obra detalla. Paul Hartvigson ha elaborado un listado de "piezas de información", divididas en 12 categorías de conocimientos (ver lista adyacente). Si bien en su listado existen 120 elementos posibles, 10 por categoría, algunos de ellos están en blanco, por lo que el número real de sujetos del listado es de alrededor de 100. Estos espacios en blanco pueden ser rellenados por cada director de juego a su libre albedrío, o reservarlos para asignarlos a nuevos materiales del juego a medida que vayan apareciendo.

Una vez establecido el listado, el siguiente paso era hallar una fórmula concreta que permitiera analizar y describir cada libro en concreto. El resultado final fue una ficha del tipo siguiente:

- Título del libro.
- Puntos de Mitos (%).
- Pérdida de Cordura.
- Modificador de Hechizos.
- Idioma en que está escrito.
- Notas: descripción de la historia de la obra, composición del trabajo, posibles problemas de comprensión, etc..., así como notas técnicas del juego (tiradas que se deben superar, tiempo, etc..).
- Hechizos
- Designación
- Códigos de inf.

La última línea de la ficha contiene tres datos. El primero, a la izquierda de la columna, especifica los hechizos que tiene el libro. El término designación se refiere a otros nombres por los que el hechizo pudiera hallarse designado en la obra, diferente del habitual, y que pueden llevar a confusión a los lectores de la obra. El apartado códigos de información detalla que "piezas de información" se hallan en el libro, explicando y concre-

tando un determinado conjuro. Si es una versión de una obra, es recomendable rellenar la ficha con los datos correspondientes al original, y en los apartados que corresponda, situar entre paréntesis los datos que diferencian la versión del auténtico.

Muchos textos llevan ligado un Horrendo Cazador que puede ser convocado, del tipo Wyvern o Serpiente Nocturna. Sin embargo, ¿es el monstruo que llamamos un tipo de criatura que podemos atar?. Es decir, ¿cómo sabemos con seguridad que tipo de criatura estamos convocando?. En un libro con sus correspondientes códigos de información esto no debería ser problema, aunque la confusión si puede producirse en grimorios, en los que no tenemos información numérica correspondiente al hechizo (el texto no explica el monstruo o fenómeno). La mejor manera de asegurarse es recurrir a otro libro que sí contenga esta información. En este caso, lo idóneo sería encontrar una obra que incluyera la pieza nº 26 para una información detallada, cualquier otro entre 20 y 29 para una información más vaga.

Lo ideal es mantener la ficha de cada obra en secreto hasta que un jugador la ha leído. En ese momento, se le pueden pasar los datos concretos del libro para que los anote en su hoja de personaje. A continuación tenéis algunos ejemplos de fichas de libros.

Libro del Bien y el Mal (de Persia)

- Puntos de Mitos: 4%.
- Pérdida de Cordura: 1d6.
- Modificador de hechizos: x especial.
- Idioma: francés e inglés.

Es un manuscrito original persa, de la época pre-musulmana, traducido en el Siglo de las Luces, durante el apogeo del interés por Oriente. El manuscrito habla de conversaciones con los muertos y su sabiduría. Interpreta los Mitos en términos de mitología persa: Nodens se identifica con Ahura-Mazda, Nyarlathotep/ Azazoth con Ahriman. (Ver tabla 1)

Los pueblos diabólicos de Cibola (The Devil-worshipping peoples of Cibola)

- Puntos de Mitos: 6%.
- Pérdida de Cordura: 1d8.
- Modificador de hechizos: x2.
- Idioma: español.

Historia: Fue escrito por Alonso Zamorro en 1608. El autor era el capitán de una expedición de búsqueda de las Siete Ciudades durante la década de 1581-1590. Su grupo fue destruido por los ataques de brujería de una tribu pagana. Zamorro vivió muchos años con una tribu rival, y fue el aprendiz de su brujo antes de volver a su



TABLA DE PIEZAS DE INFORMACIÓN

EL TRONO DE AZAZOTH

SOMBRAS DE YOG-SOTOTH

00	Azazoth
10	Yog-Sototh, el Todo-En-Uno
01	Naturaleza del Universo
11	La puerta y el Guardián
02	El Vacío
12	Umr' At Tawil
03	Manifestaciones de Azazoth
13	Manifestaciones
04	Locura
14	Metafísica
05	Los Otros Dioses
15	Dimensiones
06	Servidores de los Otros Dioses
16	Relaciones Tiempo-Espacio
07	Otros habitantes del Vacío
17	Abriendo el Velo
08	
18	
09	
19	

LAS MASCARAS DE LA CABRA DEL MILLAR NYARLATHOTEP DE RETOÑOS

20	Mensajeros y Almas
30	Shub-Niggurath
21	El Caos Reptante
31	Naturaleza de la Vida
22	Thoth
32	Procreación
23	El Hombre Negro
33	Hibridación
24	Avatares de Nyarlathotep
34	Transformación
25	Adoración de Nyarlathotep
35	Retoños oscuros de Shub-Niggurath
26	Horrendos Cazadores
36	Adoración de Shub-Niggurath
27	Otras razas de sirvientes
37	
28	
38	
29	
39	

SECRETO DE LOS DIOS HABITANTES DEL ARQUETÍPICO UNIVERSO

40	Dioses Arquetípicos
50	Otros Mundos
41	Nodens
51	Viaje Espacial
42	Símbolo Arcano
52	Puertas
43	Otra Magia Blanca
53	Vampiros Estelares
44	Angeles descarnados de la noche
54	Vagabundos Dimensionales
45	Ritos Antiguos
55	Sistema Solar
46	
56	Mi-go/Yoggoth
47	
57	
48	
58	
49	
59	

ANTIGUOS MAESTROS DE NUESTRA TIERRA LA LLAMADA DE CTHULHU

60	Vida en la Tierra
70	Gran Cthulhu
61	Guerras por la Tierra
71	Cthulhu y los Otros Dioses
62	Los Antiguos
72	La Semilla Estelar
63	Creación de Shoggoths
73	Daon y Hydra
64	Hombres serpiente
74	Los Profundos
65	La Gran Raza de Yith
75	El Sueño de Cthulhu
66	Pólipos Voladores
76	El Reino de Cthulhu
67	
77	Culto a Cthulhu
68	
78	
69	
79	

OTROS GRANDES ANTIGUOS LA VIDA SUBTERRANEA

80	
90	Reinos Subterráneos
81	Hastur
91	Cthonians
82	Hali/Byakhees
92	Shudde M'ell y G'Harne
83	Cthuga
93	Tsathoggua
84	Ithaqua
94	N'Kai/Semilla informe de Tsathoggua
85	Yig
95	Atlan-Nacha
86	
96	Gules
87	
97	
88	
98	
89	
99	

PREHISTORIA RECIENTE LO SOBRENATURAL

100	Orígenes del Hombre
110	Anulación de la Muerte
101	Especies prehumanas
111	Volviendo de la Muerte
102	Atlantis
112	Poder sobre la Muerte
103	Hyperborea y Europa
113	Poderes de los Espectros
104	Lemuria y el Pacífico
114	Posesión
105	Leng y Oriente
115	Espectros servidores
106	Egipto y Oriente Medio
116	De Brujos y Brujería
107	Las Américas
117	Alquimia
108	
118	
109	
119	

país. El libro es principalmente un aviso contra los indios paganos, pero las descripciones de los rituales eran demasiado explícitas para la Iglesia. La inquisición acabó declarándolo texto prohibido. (Ver tabla 2).

(La Serpiente Arcoiris está extraída de un viejo número de White Dwarf. El ritual crea una serpiente mental, con 15-20 puntos de Mitos para lanzar contra su víctima, que muere con síntomas de envenenamiento por serpiente, pero sin ninguna marca de mordedura.)

En este último ejemplo, en la sección de hechizos, había unos cuantos al margen izquierdo y otros tabulados. Estos últimos son los secundarios, mientras los anteriores son los primarios. Los primarios se aprenden según las reglas normales, mientras que para aprender un secundario es preciso antes dominar el primario que lo rige. No aprender uno de los secundarios no tiene ningún efecto sobre nuestro conocimiento del hechizo primario que lo gobierna. Es un método para facilitar el aprendizaje de determinados hechizos útiles para la trama de la campaña.

Schlangenverehrung in der Religion der Primitiven (Adoración de las serpientes en las religiones primitivas)

- Puntos de Mitos: 2%.
- Pérdida de Cordura: 1d3
- Modificador de hechizos: x5
- Idioma: alemán

Historia: es una tesis antropológica elaborada por Klaus Kupferhügel basada en estudios comparativos de Oriente Medio, el África Oriental Alemana y Australia que revelan similitudes inexplicables. La comprensión del texto es difícil por el intento del autor de plasmar su trabajo dentro de un esquema antropológico convencional (que de hecho era su especialidad). Ver tabla 3.

Fragmenti Celaeni (Fragmentos de Celaeno)

- Puntos de Mitos: 11% (9%)
- Pérdida de Cordura: 2d6
- Modificador de Hechizos: x3 (x2)
- Idioma: latín (inglés)

Basado en conocimientos de biblioteca. Para leer el libro hay que superar una tirada de Astronomía x3 + Inteligencia x2 (una tirada al mes por encima del tiempo normal de lectura). El proceso de lectura requiere dos comprobaciones de Astronomía. Las tres secciones de los hechizos pueden aprenderse por separado. Los hechizos y la información entre paréntesis no se hallan en la versión inglesa.

* esto no es un hechizo, sino un ritual que se aprende automáticamente, y que incrementa en dos el modificador de apren-

TABLA 1

Hechizos	Designación	Información
Convocar Fantasmas(x5)		20 Mensajeros & Almas (Ahriman).
Contactar con Nodens	Ahura Mazda	41 Nodens (Ahura Mazda).
Llamar a Azazoth	Ahriman	110 Anulación de la muerte.

TABLA 2

Hechizos	Información
Contactar con Yig	
Atar Criatura de Yig	35 Retoños oscuros
Serpiente Arcoiris	66 Pólipos voladores
Expulsar retoños oscuros de Shub-Niggurath	85 Yig
Llamar retoños oscuros (x5)	91 Cthonians
Contactar con Cthonians	94 N'Kai/Semilla informe de Tsathogghua
	107 Las Américas

TABLA 3

Hechizos	Designación	Información
Contactar con Yig	"Vater Schlange"	85 Yig
Atar Criatura de Yig	"Heiler Schlange"	91 Cthonians
Contactar con Cthonians	"Grabender Wurm"	
Serpiente Arcoiris	"Geistesschlange"	

TABLA 5

Hechizos	Información
Llamar a Hastur	01 Naturaleza del Universo
Encantamiento de Flauta	05 Otros Dioses
Convocar a Byakhees (x1)	06 Servidores
Atar a Byakhee	10 El Todo-en-Uno
Saludar a Yog-Sototh (-1d6 COR)*	14 Metafísica
Llamar a Otros Dioses	(20 Mensajeros y almas)
Convocar Servidor	(30 Shub-Niggurath)
(Llamar a Shub-Niggurath)	45 Ritos antiguos
Polvos de Ibn Ghazi	50 Otros mundos
Visión espectral	81 Hastur
Nexus Travel	117 Alquimia

dizaje de hechizos de esta sección si se ejecuta. Al hacerlo, se pierde 1d6 de cordura, además de otros efectos secundarios, tales como ser blanco principal para los intentos de posesión o ataques de Yog-Sototh, si el ejecutante se cruza en su camino.

Como se puede ver en los ejemplos ante-

riores, hay piezas de información que se repiten en varios libros. En estos casos, sólo se gana el punto correspondiente de Mitos de Cthulhu la primera vez que ésta se lee, y no cada vez que lo hagamos. Por ejemplo, después de leer el "Adoración de las serpientes" de Kupferhügels (2%, pie-

zas 85 y 91), el Cibola (6%, 35, 66, 85, 91, 94, 107) sólo bonificará 4 puntos a Mitos.

También es posible reducir la pérdida de Cordura, sacrificando una cantidad de los puntos de Mitos que se ganan tras leer un libro. Por cada tercera parte de los puntos que un libro otorga sacrificados con este fin, la pérdida de cordura se reduce un grado, según la siguiente escala:

d100> 3d20> 3d10> 2d10> 2d8> 2d6> d10> d8> d6> d4> d3> d2> 0-1> 0.

Esta reducción de pérdida de cordura también se puede aplicar a la lectura de versiones de textos. Por ejemplo, la lectura de una traducción del "De Vermis Mysteris" (6% de Mitos comparado al 12% del original) reduce la pérdida de cordura de 2d6 a 1d10. Si ya se han leído anteriormente un par de las informaciones que la obra contiene, la ganancia será sólo de 4%, con lo que la cordura pérdida se reduce otro grado, pasando a ser de 1d8. Si ya se ha leído la versión latina antes de hojear la traducción, ésta no aportará nada nuevo. La ganancia de Mitos se reduce 3/3, con lo que la cordura pérdida se rebaja tres grados, quedando en 1d6 (aún sigue siendo una lectura poco recomendable).

Otra posibilidad es relacionar el modificador de hechizos a la información conocida sobre el tema, así como convertir habilidades normales como Astronomía, Química, etc, en modificadores de Mitos, en casos en que una correcta interpretación de Mitos pueda revelar información de especial importancia.

Estableciendo un tiempo de lectura

¿Cuántas veces has leído en un par de meses el "Liber Ivonis", mientras que has necesitado un año entero para leer "Azazoth y otros poemas"? Pues aquí tienes la solución que Teófilo Hurtado te propone, con una serie de reglas sencillas y de rápida aplicación. A menos que se especifique lo contrario, todos los tiempos van en semanas. Cuando el bonificador es positivo, se añade más tiempo a la lectura. De ser negativo, la lectura es más rápida.

Características

Por cada punto inferior a 9 de las características Inteligencia, Poder y Educación se obtiene un +1 al modificador de tiempo. Cada punto de dichas características superior a 12 resta uno. Una mente ágil y despierta puede captar con mayor facilidad las oscuras ideas del texto que una mente menos capaz, así como una sólida formación cultural también permite una mayor facilidad de comprensión de los conceptos complicados. Una persona con mayor afinidad a las fuerzas arcanas apren-



derá con mayor facilidad los hechizos listados en el texto (el modificador de Poder, si quieres, no lo applies hasta calcular el tiempo que necesitará el PJ para aprender los hechizos).

Habilidades

Se tendrá en cuenta la pericia en el idioma en que se halle escrita la obra. La progresión del modificador es la siguiente:

1%- 10%	+4
11%- 20%	+3
21%- 30%	+2
31%- 40%	+1
41%- 60%	0
61%- 70%	-1
71%- 80%	-2
81%- 90%	-3
91%-100%	-4

De esta forma, cuanto mayor es el dominio del idioma más fluida es la traducción. De ser el texto un libro escrito en la lengua materna o natal del lector, resta 1d4 (aunque quizás no le corresponda tal descuento por sus porcentajes en el idioma, no necesita perder tiempo en cosas tales como consultar diccionarios bilingües). Si así lo deseas, puedes promediar también la habilidad Mitos de Cthulhu. Considera el mismo lapso de tiempo y percentiles que en los idiomas. No obstante, si se utiliza esta regla opcional, no es recomendable utilizar la regla "Cantidad de Libros" que se explica más adelante. Si el lector tiene un 0% a Mitos, se le sumará 5 semanas al tiempo de lectura.

Plus al Conocimiento

Si el libro tiene un plus al conocimiento entre 7 y 12%, no sumes ni restes nada. Por cada percentil por debajo de 7, resta *un mes*. Por cada percentil que supere al 12%, suma *un mes*. Así, *Prodigios en la Canaan de Nueva Inglaterra* resta 2 meses, *De Vermis Mysteriis* no resta ni suma nada, y el *Necronomicón de Abd-Al-Azrad* suma 6 meses. De esta forma, cuanto más breve es un libro, menos se tarda en leerlo.

En ningún caso se debe reducir el tiempo si disminuye el plus al conocimiento por "Destrucción de Libros" (regla que se explica más adelante), ya que si se rompe alguna página el tiempo de lectura no disminuye, al seguir considerando el contenido general del libro. Además, hay que hacer suposiciones sobre las páginas desaparecidas en función de la propia intuición (es más, considera la posibilidad de aumentar el tiempo de lectura si tienes ganas de fastidiar a tus jugadores).

Cantidad de Libros

Si éste es el primer libro de los Mitos que el personaje ha leído, súmale 5 semanas automáticamente. Si es el segundo, +4, si es el tercero +3, si es el cuarto +2, y así

sucesivamente. Esta regla adapta la mención de *Fragmentos de Terror* acerca de la necesidad de tener libros de consulta para comparar información. Después de todo, cuanto más sabes de una cosa, menos tiempo inviertes en la búsqueda de información sobre el tema.

Destrucción de Libros

Esta regla, que no tiene nada que ver con el tiempo de lectura, adapta la regla de *Fragmentos de Terror*. Cada vez que el lector lea un fragmento del libro (se entiende esto por un tiempo continuado de lectura, como por ejemplo entre aventuras, que es cuando es recomendable leerlos) debe tirar Destreza por un modificador adecuado al libro (que puede ir desde el x1 con el *Necronomicón* en griego hasta el éxito automático con libros como *Cultos Inconfesables* de Golden Goblin Press). Caso de fallar la tirada se pierde un 1% al plus de conocimiento de la obra. En ningún caso la penalización puede superar la mitad del plus de conocimiento inicial (redondeando fracciones hacia arriba). Con esto se representa la posibilidad de que se rompan páginas, se borre algún fragmento o incluso que se troquen en polvo. Si aplicas la tabla de configuración de libros de Paul Hartvigson, explicada anteriormente, determina aleatoriamente que pieza de información resulta ininteligible por la pérdida de una página o un párrafo clave.

Aplicación de las reglas

Para averiguar cuanto se tardará en leer un determinado libro, deben lanzarse los 2d6 de rigor, pero aplicando los bonus y los malos establecidos de acuerdo a estas reglas. Es perfectamente posible que el tiempo sea negativo. En tal caso, tira 2d6 de nuevo, pero esta vez se calcula el tiempo en semanas, y no se aplica ningún modificador al resultado de los dados. Ten en cuenta que puede resultar un tiempo de lectura de 12 semanas, o sea tres meses, pero ésto será siempre mejor que un año. Para los hechizos se procede igual, pero sin aplicar el modificador por el Plus al Conocimiento (que después de todo no tiene nada que ver con los conjuros). Si el resultado es negativo, tira 2d6 (pero ahora son días, no semanas), y sin aplicar tampoco ningún modificador a esta segunda tirada.

Hasta aquí consejos para el máster sobre como explicar a sus jugadores lo que contiene el legajo de papeles que han encontrado, enterrado en polvo, en una biblioteca perdida propiedad de algún desdichado muerto de la más cruel de las maneras. Pero, ¿qué pasa cuando tienes entre tus jugadores un aspirante a Premio Nobel, que desea escribir un bestseller de título "Cthulhu y sus amigos contra el doctor Frankenstein"? Una combinación de las

ideas de Pedro Arnal, colaborador de LIDER, y Alejandro Alvarez puede resolverte el problema.

Bestsellers malditos

A más de un jugador se le ha ocurrido alguna vez el escribir sus experiencias como investigador de lo oculto, poniendo en apuros a algún que otro Guardián al que no le apetecía nada la idea de ver a sus jugadores pasarse la vida (bueno, o lo que duren) haciendo libro de mitos tras libro de mitos.

Escribir libros de ciencias ocultas, grimoires y otros oscuros volúmenes no es lo mismo que componer poesías baratas infestadas de rípios sobre la belleza de los rayos solares sobre las aguas de la bahía de Nantucket, aunque tampoco es imposible. Esta ayuda de juego ha sido concebida para que todos aquellos que quieran engrosar las listas de libros de *La Llamada de Cthulhu* puedan hacerlo, pero pagando por ello el correspondiente tributo de esfuerzo y estabilidad mental. Aún a pesar de este esfuerzo, será necesario que el Guardián sea duro y estricto (perdón, MUY DURO y ESTRUCTO) con los PJs que quieran dedicarse a escribir, para evitar que todo el proceso degenera en trivial, convirtiéndose ellos mismos en productores masivos de *Manuales de Caza Mayor* en la Mitología Lovecraftiana.

Debe quedar bien claro que el proceso que representa la escritura o traducción de un libro por parte de un PJ debe ser llevado a cabo de forma conjunta por el jugador y su Guardián (auto-guardianes y jugadores listillos a la horca, por tramposos).

Trabajos originales

Cualquiera que desee escribir un libro de los Mitos (o de Ciencias Ocultas) deberá atenerse a las siguientes reglas, que determinan el resultado final (tanto en lo que respecta a características como a sus costes).

a) Plus al Conocimiento:

Ningún PJ puede escribir un libro cuyo plus al conocimiento sea superior a su nivel en Mitos de Cthulhu. Asimismo, debe tener un conocimiento considerable de estos temas (15% o más a Mitos), y su porcentaje de Mitos más cordura debe ser superior a 50%. Si no cumple estos requisitos, o escribirá de oídas sobre temas que no domina, o el resultado será absolutamente ininteligible, sea por contenido (poco conocimiento de Mitos o por su contenido, baja cordura, autor totalmente desquiciado). El aspirante a literato debe dedicar su tiempo solamente a esta actividad, sin ser interrumpido por nada o por nadie, ya que la tarea requiere una concentración absoluta.

Para escribir un libro, deben usarse uno o

más libros ya existentes como referencia, que deberán tratar sobre el tema del libro a escribir. Queda al Guardián la decisión sobre si un libro es apropiado o no para ser usado como fuente. El PJ deberá haber leído estos libros al menos una vez con anterioridad. Una vez determinados todos los libros que serán usados como referencia, el jugador hará una tirada de Leer/Escribir (puede usarse Lingüística) en el idioma correspondiente de cada uno de ellos. Si la pasa obtendrá un +1 para el Plus de Conocimiento y perderá 1 punto de cordura (es realmente perturbador contribuir a la difusión de tan malignos conocimientos); si falla la tirada, no obtendrá el +1, pero seguirá perdiendo cordura de todas maneras. Al plus obtenido mediante esta bibliografía se le añadirá el 10% de la habilidad de Mitos (o de Ciencias Ocultas, si el Guardián lo juzga oportuno) del PJ, obteniéndose así el plus final de Conocimiento.

b) Multiplicador de Hechizos:

El PJ podrá incluir en el libro los hechizos que conozca y sea apropiado al tema tratado, en el orden en que él mismo determine. El número máximo permitido es igual al número del multiplicador de la obra + el bonus de Mitos del texto dividido entre cinco (redondeando las fracciones hacia abajo). El multiplicador de hechizos del texto se obtendrá restándole uno a la décima parte (ahora redondeamos hacia arriba) de la suma del POD y la INT del autor). Evidentemente, si un PJ conoce menos hechizos relacionados con el tema de los que el libro es capaz de contener, puede incluirlos todos.

c) Pérdida de Cordura:

El lector perderá cordura según se indica en la siguiente tabla. El % de Mitos se refiere al del libro, no al del autor o el lector.

% Mitos+ Nº Hechizos	Efecto en la Cordura
Superior a 15	-2d10
Entre 12 y 15	-2d8
Entre 9 y 12	-2d6
Entre 7 y 9	-1d8
Inferior a 7	-1d4

d) Proceso de elaboración del libro:

Tras determinar las características del texto, el Guardián lanzará Leer/Escribir del PJ en el idioma que haya escrito su obra, y en caso de fallar cambiará de forma apropiada la característica que desee del libro (las pifias pueden crear verdaderos desastres literarios; Guardianes, echadle imaginación). Tras ello, el PJ perderá COR en una cantidad igual a la correspondiente a la lectura de su recién terminada obra. El autor necesitará 3d3 semanas por puntos de



Conocimiento que deba incluir el texto (sin descontar reducciones por fallos en las tiradas) para concluir su maravilloso libro. Recordad que este tiempo es de dedicación exclusiva. Si el autor decide no dedicarle al texto las horas que se merece, alargad proporcionalmente la duración del proceso de escritura.

Traducciones

Si el PJ lo prefiere, puede dedicarse a traducir obras ya escritas anteriormente. El PJ debe haber leído el libro antes de empezar la traducción como requisito indispensable. Sea cual sea la razón que le impulse, el procedimiento es el siguiente:

Primero, deberá pasar una tirada de Leer/Escribir la lengua del original. Después, tendrá que hacer otra de Leer/Escribir del idioma al que desee traducirlo. Por último, procederá a perder COR, la correspondiente al libro en cuestión más un 50% adicional.

El resultado será un volumen con un plus al conocimiento igual al original menos 1d3, un multiplicador de hechizos inferior en un punto al original (aunque siempre un mínimo de uno si el del original era igual a 1) y una pérdida de COR igual a la del texto inicial.

Caso de que el esforzado traductor la pifíe en su tirada de Leer/Escribir el idioma original del libro, el Guardián debe tomar buena nota, variando a su placer (pero con mesura) las características de la traducción (p.e., aumentar la pérdida de COR o disminuir el plus al conocimiento). De la misma manera, un crítico en las dos tiradas de Leer/Escribir necesarias para traducir un libro darán como resultado un nuevo texto con las mismas características del original (una traducción perfecta).

El tiempo que el traductor deberá dedicar a esta labor es de 1d6 semanas por cada

punto de plus del conocimiento de la obra. Como en el caso anterior, este tiempo es de dedicación absoluta.

La aventura editorial

Si alguien ha tenido ganas incluso de llegar a escribir su propio grimorio o similar quizás quiera redondear la faena lanzándose a la difícil tarea de verlo impreso con bonitas letras de molde.

Lo único apropiado es generar con PNJ al posible editor, y si éste resiste la lectura del libro sin sufrir ningún tipo de problema psiquiátrico, asumir que está dispuesto a publicarlo. Dado el carácter minoritario de estas lecturas, los ejemplares publicados no lo serán en tiradas demasiado extensas, por lo que no reportarán casi beneficios. Además, es posible que a los cultistas y sectarios que todavía se esconden tras respetables apariencias no les agrade mucho ver sus más íntimas creencias publicadas, por lo que el Guardián deberá preparar acciones (posiblemente violentas) contra el osado PJ autor del libro (posible motivación para unos cuantos módulos).

Un último consejo: Quien no vea justificadas las dificultades que todas estas reglas entrañan para el autor o traductor de lo que sea, que se documente acerca de el infame "Unausprechlichen Kulten", y la tragedia que rodeó tanto a su autor como a los relacionados con su primera edición alemana (y no es el único ejemplo).

Fragmentos oscuros

Después de todo este rollo de reglas y tablas que os hemos pegado, he aquí lo que estabais esperando: unas cuantas ideas para hacer vuestros propios módulos sobre el tema de este artículo, la bibliografía.



Le ofrezco este manuscrito

El PJ ha acudido a un editor de Boston, que publica habitualmente libros de ocultismo y magia (inocuos y absolutamente inocentes por lo habitual), ofreciéndole su último trabajo para publicarlo. El editor acepta el manuscrito y promete leerlo, llamando al PJ cuando lo acabe y tomé una decisión. Sin embargo, pasa el tiempo y, cuando el jugador se pone en contacto con la oficina del editor, le comunican que lleva dos semanas sin aparecer por allí. Lo único que se sabe es que guarda los manuscritos en su casa, y que es frecuente que desaparezca durante dos o tres días, pero no durante una semana. Desaparecidos el editor y el manuscrito (que no podrán encontrar en la casa), el PJ decide investigar.

Posibilidades:

1. El editor es un sectario, y ha partido con el manuscrito para consultar a los sacerdotes del círculo interior de su hermandad, en Arkham, esperando allí hasta recibir instrucciones. En unos pocos días regresará con ayuda para acabar con el autor de tan revelador escrito. Se puede encontrar alguna pista en casa del editor, acerca de la identidad de alguno de los miembros del círculo, que puede ser identificado como adorador de la deidad que corresponda. Cuando el editor vuelva a Boston, llamará al PJ y concertará una cita para...
2. El editor, interesado en publicarlo, consultó con su socio, importante sacerdote de Nyogtha, que vio el peligro que tal libro conllevaba para su culto. Para evitarlo, el sacerdote lo asesinó. El cadáver aparece en la bahía, con signos de violencia, desconcertando a la policía. El socio no tendrá ningún inconveniente en hablar con el autor, para resolver algunos detalles, y acordar los términos del contrato. Y, si la muerte de su amigo y socio ha supuesto una desgracia,...(es de esperar que la del PJ no lo sea tanto).
3. Tras unos días de silencio, el editor escribe al PJ desde una mansión del norte del estado, donde está trabajando en la publicación de una gran obra, patrocinada por un erudito inglés que tiene allí su residencia. Quiere que el PJ se reúna con ellos para discutir ciertos cambios en su obra. El erudito inglés ha llegado a la conclusión, no exenta de lógica, de que si acaba con tan peligroso editor (no es la primera vez que intenta publicar algo tan comprometido) y con un escritor tan bien documentado, a la vez que ofrece sus muertes a Hastur, puede obtener algún favor de éste. Una vez en la casa, y tras dos días de observación para calibrar lo que realmente saben, serán ejecutados por dos Byakhees que sirven al inglés,

que harán desaparecer luego los cuerpos (ñam, ñam).

Es mi obra

Poco después de escribir un libro acerca de los misterios que envuelven a ciertos cultos modernos (o algo similar), el PJ sufre un robo en su casa, desapareciendo entre otras cosas el valioso manuscrito que aún no se había atrevido a confiar a la imprenta. Meses después, olvidado ya el incidente, cuando consulta unos incunables en la biblioteca de la universidad, sorprende un libro de nombre semejante a su obra en manos de unos estudiantes. Después de hojearlo, constata que es su propio libro, con cambios superficiales.

La editorial es propiedad de un librero especializado en temas esotéricos, cuyo establecimiento está situado en Bad Water Road, Arkham.

1. El librero confiesa, no sin reparos, que el manuscrito le fue ofrecido, entre otras cosas, por un ropavejero (que es en realidad un marchante de objetos robados) que suele proporcionarle libros viejos y raros. Dicho manuscrito es una copia sin firma del original.

El marchante se asusta cuando el PJ se pone en contacto con él, y estará alerta de cualquier intento del jugador de vengarse o recuperar el manuscrito original que aún conserva en su poder (está leyéndolo, intrigado por su contenido, así que recuperarlo antes de que aprenda algo realmente útil puede ser recomendable, según el contenido). La inteligencia y el ingenio de los PJs contra la fuerza bruta de las manos derechas del malvado de turno.

- 2- El librero es un aprendiz de mago que, mediante unos contactos en la universidad, se enteró de que el PJ estaba escribiendo un libro que podía resultarle útil. Invocó a un ángel descarnado de la noche para ro-

barlo. Una vez con el manuscrito en sus manos, no pudo resistir la tentación y, tras cambiar ligeramente el original, para oscurecer aún más la verdad que se esconde tras sus líneas, lo editó.

No piensa reconocer al PJ como al verdadero autor, y si éste insiste usará sus conocimientos mágicos para hacerlo callar en una espiral de terror y violencia.

3. El librero obtuvo el manuscrito de fuentes desconocidas y poco recomendables. De todos modos, está de acuerdo en ceder la autoría del libro al PJ si éste puede probar lo del robo. Incluso haría una segunda edición íntegra y fiel al original, sin cambios.

Por desgracia, unos sectarios, sobre los que se habla demasiado en la obra, han localizado también la librería. Poco después raptarán al librero y destrozarán la tienda, llevándose todos los ejemplares del libro que estaban en depósito. Pretenden quemar al autor (o eso creen ellos) y a la obra juntos, en una ceremonia a celebrar en pocos días. Si el PJ no se ha llevado el manuscrito, éste también correrá peligro de terminar en la hoguera.

Los secuestradores han dejado como marca una daga ceremonial ensangrentada clavada en una viga (única pista, además). ●

¡DOS TIENDAS!



Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 454 6750



"PEDRALBES"
Tienda n.º 26
Av. Diagonal, 609-615
Tel. 419 0674

BILLARES SOLER

Jocs i Coses

V A M P I R O

Cambiar de vida

Después de un dossier de terror, nada mejor que un terrorífico módulo para recordar lo aprendido. Aquí os presentamos la historia de una joven y su loco deseo, y de como a veces los habitantes de la noche no son los únicos que moran en el lado oscuro. Un interesante drama de tres actos.

por Pedro Arnal Puente

Aventura de vampiro para 2-5 PJs, en la que aparecen el Sabbat de Chicago y las operaciones de su hombre fuerte en la ciudad (Philippe Rigaud).

Escena primera: Chicago de noche (la llamada)

Los PJs son llamados por Du Sable, un poderoso Tremere de Chicago. Los cita a la una de la mañana en un reservado del Succubus Club (ver anexo o el suplemento The Succubus Club), aunque no da ninguna razón, simplemente quiere consultarles un par de asuntos (¿consultar?, ¿a unos neonatos?...) y pasar un buen rato con ellos.

Es puntual, y para cuando los PJs lleguen él ya llevará un buen rato sentado, saboreando un bourbon poco a poco, con deleite. Los PJs podrán observar que su mirada se pierde en el infinito, centrada en un bulto en el papel de la pared. Una vez todos los invitados hayan aparecido, sentándose alrededor de la mesa, moverá ligeramente la cabeza y dejará sus ensoñaciones para hacerles un poco más de caso. Saludará brevemente a cada uno por su nombre de pila o apodo (es un hombre informado, lee mucho), y hará una pausa para apurar su copa antes de continuar. Han sido llamados por un asunto muy sencillo, para seguir los pasos de un mortal. Simplemente deben seguir, observar y proteger discretamente a una joven. Antes de que puedan quejarse o asombrarse demasiado, les explicará para que quiere que lo hagan, aunque sin extenderse más de lo necesario, tan sólo dirá lo suficiente para que los PJs dejen de preguntar.

Como ya saben, el don (habla del don para las artes mágicas) es algo muy raro en nuestros días, y más tratándose de un miembro de la estirpe, aunque cuando ambas cualidades se juntan en un individuo hacen de él un ser muy poderoso (algo en su tono de voz remarca esto, nótese que él es un vampiro y tiene el don, así que...). Es más frecuente que quien tenga el poder sea un mortal, lo que es una desgracia, puesto que estos mortales se dedican con frecuencia a combatir a la estirpe. Pero él ha tenido suerte, y ha dado con una chica que además de disfrutar del don, ansía transformarse en vampiro. Sin embargo, ella es bastante inestable y sufre una gran crisis interior, lo que hace delicada dicha transformación (o por lo menos eso piensa él). Así se lo ha dicho con todo el tacto del mundo, pero ella se ha encolerizado, ya que no entendía sus "estúpidas preocupaciones", y le ha amenazado con revelar el hecho de que

él es un vampiro a todo aquél a quien pueda interesarle.

Una amenaza contra su seguridad y el secreto de su naturaleza le han hecho recapacitar al respecto. Será mucho mejor intentar que Lodin (el Príncipe de Chicago) le autorice a convertirla en una más de su prole, cueste lo que cueste (que costará). Mientras tanto, quiere que alguien vigile a la chica e impida que cometa alguna locura, o peor aún, que cumpla su amenaza.

Moviendo algunos hilos ha averiguado algunas cosas sobre ella. Se llama Bárbara Staunton, tiene un pequeño apartamento en South Michigan Avenue, cerca del Orchestra Hall. El apartamento permanece desocupado a temporadas, que la chica pasa en casa de sus padres, una mansión en Gold Coast (North Side). Su padre es especulador inmobiliario y tiene todo el dinero del que puede disfrutar y mucho más en cuentas numeradas en las Bahamas. Hasta que ella dejó la casa familiar no había dado ningún problema a sus padres, y tras unas pequeñas discusiones, parece que incluso esa mudanza ha sido aceptada sin más ni más. De hecho, Bárbara parece que vive de la pasta de la familia, puesto que es una estudiante sin otro oficio ni beneficio que acudir eternamente a las aulas de la Universidad de Chicago.

Una chica desgraciada

Lo cierto es que Bárbara está pasada de rosca, ligeramente más allá de la línea que separa lo bohemio y misterioso de lo realmente siniestro. Ha flirteado demasiado tiempo con la locura y ha acabado perdiendo la partida, entregándose a ella sin reservas, aunque de un modo bastante sutil e inofensivo (por el momento al menos). Ha visto demasiada televisión, ha leído demasiadas novelas de terror barato, y se ha aislado excesivamente del mundo exterior. Al final ha empezado a confundir su mundo interior de fantasía con el real, poco a poco en un principio, y cada vez con más frecuencia.

Durante toda su vida ha tenido lo que ha querido, ha disfrutado de la vida en su máximo esplendor, ha conseguido todo lo que el dinero de su padre podía comprarle, pero no le ha bastado, no le ha satisfecho, no la ha llenado. Ahora se rebela, y ha decidido vivir su vida, abrir su propio camino, luchar. Pero le falta voluntad, y no ha prescindido del apartamento. Ni del Jaguar. Ni de la Visa. Tan sólo guarda las apariencias de esforzada chica independiente, pero en el fondo sabe que sigue como antes, que es incapaz de cambiar nada, y eso la altera, hace que esté resentida consigo misma. Aun así



echa la culpa a lo que le rodea, aunque no sea cierto. Y eso la deprime.

Y así ha sobrevivido hasta ahora Bárbara, carcomida por la depresión y la locura, sin esperanza. Limitándose a vagar de bar en bar, de un club nocturno a otro. Hasta que descubrió a Du Sable en el Succubus Club y, en un momento de delirante lucidez, su mente enferma le reveló lo que realmente era: un vampiro de poder excepcional.

Ha visto una salida perfecta para su situación en convertirse en vampiro, y no se ha cortado al decírselo a Du Sable. Ahora está esperando que el viejo decida y se lo diga. Se impacientará cada vez más, e irá resultando más difícil permanecer tranquila hasta que Du Sable diga algo. Finalmente, si Du Sable se niega, o tarda mucho en decidirse, hará una locura. Matará a su familia de modo bastante desagradable y después ofrecerá los frutos de su ira al vampiro, en un intento final de vencerle. De todos modos, dado que está algo desquiciada, es posible que haga esto incluso si Du Sable acepta su petición.

La primera impresión

Mientras los PJs hablan con Du Sable, Bárbara espera sentada en una mesa a cierta distancia. Aguarda a que la conversación acabe para acercarse hasta el Tremere y plantarse frente a él, con las manos apoyadas sobre la mesa. Mirándole directamente a los ojos, con gesto tranquilo, pregunta por su decisión. Du Sable baja la mirada, echa un largo trago de su vaso, casi vacío, y responde: "Espera". Así de fácil. Bárbara tuerce el gesto y despechada, se da la vuelta. Antes de dejar el lugar, andando deprisa, gira la cabeza con un gesto brusco, y lanza una violenta mirada hacia Du Sable, que impasible vuelve a beber. Los PJs tendrán que pasar un Percepción a dif 5+ para no perderla de vista si es que desean seguirla (algo bastante conveniente). Una observación con Auspex dará como resultado un verde con torbellinos formados por pequeñas espirales rojas (obsesión, cabreo supino y principios de psicosis).

Durante la charla no hace caso de los PJs, comportándose como si no existiesen. No sabe quienes son, ni tampoco sabe que son vampiros, y de todos modos no tiene ningún interés por saberlo, todas sus energías están concentradas en obtener una respuesta de Du Sable.

La brusca salida de la chica no sólo es observada por los PJs, hay otros ojos que miran atentos desde un rincón. Unos ojos agudos, capaces de traspasar el humo del local, ojos de vampiro. Si alguno de los PJs echan un vistazo por el local buscando precisamente ese tipo de cosas, necesitarán dos éxitos de percepción a dif 8+, además de los diez minutos que les costará patearse

todo el local (imposible usar Auspex, por lo menos mientras los Silver Death sigan tocando, o lo que sea que intenten con sus instrumentos). También valdrían seis de Alerta a dif 9+ acumulados (tirar cada uno o dos minutos parece razonable).

Alguien interesado

Philippe, miembro del Sabbat lleva unos días observando a Du Sable, ya que sospecha que está preparándose para crear un nuevo vástago. Realmente, no busca tener neonatos en estos momentos, pero ha percibido parte del poder de la chica que anda rondando al negro, y cree que puede dar origen a un vampiro de talla. Además, si se la quita al tremere se dará todo un gustazo, y burlar el control de Lodin sobre la creación de nuevos vampiros es todo un desafío. Vamos, que puede ser muy divertido.

Mientras él vigila a Du Sable, utiliza a uno de sus colegas menores del Sabbat para seguir a Bárbara y controlar sus actividades. Es cuestión de horas a partir del encuentro de la chica con los PJs que se dé cuenta de lo que está haciendo Du Sable y porqué. De todos modos, la naturaleza auténtica del poder de la chica se le escapa, tan sólo percibe algo muy interesante, lo suficientemente interesante como para tomarse unas cuantas molestias. En cuanto esto ocurra, la esperará en el Succubus Club, puesto que imagina que volverá una y otra vez a insistir al viejo. Cuando aparezca intentará seducirla con la promesa de un rápido viaje a través de la muerte, con él como guía. Por supuesto que se hará según el rito sabbath.

El colega, que sigue a Bárbara, evitará todo enfrentamiento con los PJs, fingiendo que tan sólo está interesado en ella como presa. Si los PJs se ponen violentos, reunirá a dos o tres compañeros para cubrirse las espaldas en el siguiente encuentro.

Un paseo

Bárbara sale deprisa del Succubus club, y se dirige hacia la orilla del lago Michigan para pasear al fresco. Intenta calmar su impaciencia, mientras pasa el tiempo. Dará vueltas y más vueltas, alejándose de la gente, cruzando calles desiertas. Tan pronto entre gigantes de acero y cristal como entre viejas naves industriales de ladrillo rojo.

Durante este tiempo el árbitro puede ilustrar la narración con encuentros y cruces con mortales o con vampiros (incluso con Marmot). Algún policía de ronda que para a Bárbara por cualquier cosa trivial, unos colgados que la acechan desde un callejón, dispuestos a atacarla (a los PJs debería ocurrírseles que a) a Du Sable le interesa que siga con vida y b) que no deberían hacer su ayuda muy evidente, manteniendo la



discreción), un tímido intento de Bárbara de tirarse desde un puente (si los PJs no intervienen al final no se tira o sólo hace un amago). O quizá Bárbara descubra que le están siguiendo y comience una pequeña persecución (a tres bandas si el Sabbat se une a la fiesta). Sigilo, buena vista y paciencia. Sólo unos pocos episodios que ilustren la noche ayudarán a completar el ambiente, aunque hay que tener claro que la chica debería sobrevivir para poder continuar la historia.

Finalmente, Bárbara, completamente engañada sobre el tiempo que lleva andando, volverá hacia el Succubus, convencida de que Du Sable ya debe haber llegado a una conclusión. Está muy nerviosa, y durante el trayecto provocará más de un susto entre los conductores que aún circulan por las calles, cruzando sin mirar y sin prestar la más mínima atención a lo que le rodea.

La segunda oportunidad

Bárbara entra en el Succubus Club y se dirige directamente a la mesa que Du Sable ocupa casi todas las noches. Le dice (le grita, pero la música y el ruido del local no permiten apreciar eso a menos que se le vea la cara y se esté cerca) sin cortarse un pelo que ya es hora de que cumpla lo prometido. Du Sable, asombrado, tarda en reaccionar y sólo para decirle que siga esperando. Esto es demasiado, y, encolerizada, intenta tirarle la mesa encima, antes de salir corriendo y perderse entre la gente. Unos metros más allá, fuera de la vista de la mesa del viejo (percepción a dif 7+), uno de los camaradas del Philippe la sujeta por un brazo y utiliza

el dominio sobre ella. Poco a poco, la hace pasar entre la gente hasta un rincón de una de las barras, donde está Philippe con su otro colega (percepción a dif 9+, o dif 5+ si se ha seguido a la chica después de que deje la mesa del grupo).

Philippe es muy claro, le va a dar la inmortalidad con la única condición de que sea según él decida, es decir, según los ritos del Sabbat. Bárbara acepta, sin dudar ni un momento. Está tan rabiosa y fuera de sí que ni siquiera piensa en cuestionar nada de lo que Philippe le dice o preguntarse porqué se le ofrece tan fácilmente algo tan valioso, cuando otros tienen que pensarlo tanto. Philippe la saca del local por una de las puertas traseras, donde se suben a tres motos japonesas totalmente carenadas en negro mate. Philippe hace montar a Bárbara con él, poniendo la moto en marcha.

Escena dos: Alegre noche de campo (corriendo a la fiesta)

Inmediatamente parten a gran velocidad hacia el este y luego hacia el noroeste, acelerando como locos en la circunvalación del O'hara y luego más allá, por Arlington Heights. Antes de abandonar Chicago, uno de los dos acompañantes da bruscamente la vuelta, haciendo chirriar las pastillas, para volver hacia Chicago.

Vuelve a Chicago para avisar a todos los miembros del grupo que pueda encontrar en media hora, para llevarlos luego hacia la iglesia. Si detecta que le siguen (Percepción 2, Alerta 3) intentará evitarlo haciendo el loco (y se lo puede permitir, Conducir: motocicleta a nivel 5, Destreza 4). Philippe quiere hacerlo todo cuanto antes, para no dar tiempo a Du Sable para reaccionar y contraatacar. Una vez sea enterrada lo demás vendrá solo. Si los PJs prefieren seguir a Philippe y se da cuenta, Marmot, que es el otro vampiro, intentará sacarlos de la carretera (salvo casos lógicos como que los PJs conduzcan un camión cisterna o algo así) con conducir (moto) 4 y Destreza 4, mientras Philippe se mantiene a distancia.

El destino de Philippe y el que le acompaña es una iglesia rural (la misma que aparece en *Vínculo de Sangre*) abandonada, situada al noroeste de la ciudad, a una hora por carretera (tres cuartos a la velocidad de las dos motos). Es un lugar habitual de encuentro del Sabbat, y en su pequeño cementerio suelen llevarse a cabo las ceremonias de iniciación. Antes esperarán, cerca del pueblo, en algún callejón o aparcamiento, durante una hora o algo así, hasta que aparezcan los demás. Eso ocurrirá después de media hora de espera, momento en el que aparecerán cuatro miembros del Sabbat. Entonces, con gran alegría y haciendo una cantidad generosa de ruido, se dirigirán hacia el cementerio.

De noche en un cementerio

Bárbara será torturada y golpeada lentamente hasta morir, sin que los presentes ahorren esfuerzos para hacerla sufrir, utilizando principalmente cadenas, tubos metálicos y alguna que otra navaja (usada con sutileza). Mientras tanto, uno de los recién llegados comenzará a cavar con energía sobrehumana en una pequeña tumba sin lápida hasta dejar el ataúd al descubierto. Ese será el momento para que Bárbara reciba la sangre y sea conducida hasta la fosa recién abierta y enterrada bajo dos metros de tierra húmeda.

La mortal paliza durará veinte minutos, y tardarán cinco más en darle la sangre y otros quince en llevarla hasta la tumba y cubrirla completamente. Los PJs pueden intentar hacer algo, pero tendrán que contar con la presencia de seis vampiros que hacen gala de un carácter plagado de rasgos psicopáticos (quizá a excepción de Philippe, más 'profesional' y tranquilo). Si los PJs ya conocían a alguno de los que están allí (quizá de haber jugado *Vínculo de Sangre*) y sus relaciones son más o menos amistosas, pueden intentar negociar con Philippe utilizando a su 'amigo' como apoyo o intermediario.

Los PJs pueden proponer lo que quieran. Podrían, por ejemplo, ofrecer información picante y/o succulenta (Tirada enfrentada de Secretos de Chicago a dificultad 7+, si gana el PJ sabe algo que Philippe no sabe), pero no es muy buena idea, por lo menos si juzgamos el tiempo que Philippe lleva en Chicago. Quizá se le ocurra a uno de los PJs ofrecerse en lugar de Bárbara (posibilidad remota si va en serio, total, sólo por perder toda la humanidad...), pero tendrán que convencer a Philippe de que el PJ tiene poder y el cambio compensa al Sabbat (tres éxitos con Manipulación a dif 8+).

Si deciden enfrentarse a ellos, en un principio es fácil, porque a menos que los PJs se hayan mostrado agresivos o se hayan enfrentado ya con Philippe o sus subordinados, los congregados no se preocupan de poner centinelas. No esperan a nadie tan pronto y la gente del pueblo tiene demasiado miedo como para aparecer a estas horas por el camposanto. Si quieren partirse los dientes, pues bueno. Los ancianos de Chicago sabrán valorar positivamente el valor de los PJs (claro que la gente del Sabbat y algunos Caitiff y Anarchs no pensarán igual, pero que se le va a hacer).

Más tarde

Si no han llegado hasta allí o algunas horas de espera más tarde, tanto si han espantado a los Sabbat como si han permanecido a la expectativa, Bárbara saldrá por sus propias garras a la superficie, transfor-

mada en un miembro del Sabbat. Terrible, furiosa y llena de energía. Todo el mundo coge otra vez la moto y parten hacia Chicago. Allí piensan pasar la noche de juerga, romper unos cuantos escaparates y quemar algunos contenedores de basura (no, no van a hacer barricadas) antes de irse como buenos chicos a la tumba. Bárbara no va a acompañarlos, se escaqueará y desaparecerá para hacer algo que cada vez desea más ver hecho.

Si los PJs deciden desenterrarla, se la encuentran un poco comatosa (y llena de polvo), pero ya transformada en vampiro. tardará unas horas (pocas) en despertar, tiempo que pueden aprovechar para llevarla al Succubus para que Du Sable la proteja (posibilidad atractiva, sobre todo si se la han arrebatado a lo bestia a Philippe Rigaud y compañía). A menos que la encierren en un bunker, la empareden o la aten (qué simpáticos, sadismo y bondage a partes iguales), ella intentará esfumarse para hacer algo que cada vez desea más ver hecho.

Si los PJs impiden durante el resto de la noche que los del Sabbat se acerquen a la chica, la habrán salvado. Ella no volverá al Succubus Club, sino que se irá a su apartamento, aparentemente calmada, cuando aún falte una hora más o menos para el amanecer. Sin embargo, cinco minutos después (mala suerte si los PJs han decidido que la noche ya ha terminado) saldrá otra vez, cogiendo el coche para dirigirse a hacer algo que cada vez desea más ver hecho.

Si todo acaba bien, y se dirigen a ver a Du Sable, éste se mostrará encantado y les dirá pausadamente que mañana aceptará que Bárbara sea parte de su progenie (oficialmente es su única progenie). Todos tan felices, o no tanto, porque la noche es aún joven.

Escena tres: La bella, la bestia (volver a casa)

Bárbara aún tiene que hacer algo que cada vez desea más ver hecho (y creo que no hace falta que lo repita más). Aunque los motivos y el método cambiarán según sea ya un vampiro o no. Va a matar a su familia, o por lo menos va a intentarlo. No es que los odie demasiado, pero esta encolerizada y para ella no son demasiado importantes. Nada más escaquearse, esfumarse o salir de casa, irá en coche directamente a casa de sus padres, aparcando delante de la puerta principal y entrando por la cocina (tiene llave).

La casa consta de sótano (lavadoras, trastero y calefacción), planta baja (despacho, salón, donde está la escalera al primer piso, comedor y gran cocina) y un piso (seis dormitorios, tres cuartos de baño y un trastero), con un amplio jardín alrededor, cruzado por una avenida de grava que pasa por



delante de la puerta principal (con una fuente delante) y continúa hacia el garaje. (Para más detalles ver *El Príncipe de Bel Air*, que no es una película de terror aunque a algunos les parezca horripilante; Staunton manor es como la Choza que sale allí). Normalmente hay un mayordomo preparando cosas casi desde el amanecer (que efectivamente es británico y negro, casualidades de la vida), pero mañana es su día libre y duerme a pierna suelta hasta la hora de comer, así que no se enterará de nada.

Si es un vampiro usará sus armas naturales, pero si no ha sido transformada por los Sabbat utilizará para los asesinatos el cuchillo de carne cogido en la cocina (cogerlo lo cogerá de todos modos). El primero será el mayordomo, sí, el que está durmiendo agotado. A partir de aquí, el narrador se enfrenta a una decisión importante. La matanza en la casa puede desarrollarse de dos formas, bien a piñón fijo tal y como luego pasaré a detallar, bien utilizando las características de Bárbara para ir intentando acabar con la familia, utilizando asaltos, un mapa y muchas, muchas tiradas. Aunque más largo, el segundo método tiene la ventaja de proporcionar una interacción más intensa entre ella y los PJs y garantizar más variedad de resultados. Por supuesto que si los PJs ni se han imaginado lo que está pasando en casa de los Staunton y se dedican a disfrutar de la dulce vida una

vez cumplida la misión, no hace ninguna falta tratar la masacre con detalle. Pasa y ya está (adiós PX).

Minuto 0: Bárbara entra en la casa. Coge un cuchillo en la cocina y comienza a cerrar puertas y ventanas a conciencia moviéndose en la oscuridad con una linterna.

Minuto 5: Cae el mayordomo.

Minuto 7: Tras el pobre doméstico irá la madre.

Minuto 8: El padre puede ser víctima de algún tipo de mutilación además de ser degollado (o chupado hasta morir, vaya forma estúpida de morir si esto no fuese vampiro), sobre la cual no pienso dar detalles dejándola al libre albedrío de cada narrador.

Minuto 11: Hará ruido al entrar en la habitación de sus hermanas, que despertarán.

Minuto 11'5: Una de ellas conseguirá salir al pasillo, pero la otra será apuñalada tres veces, las suficientes para quedar incapacitada y perder la consciencia.

Minuto 13: La hermana ha llegado hasta el salón e intenta salir por la cristalera que da al jardín de atrás (justo donde está la piscina), lo sentimos, está cerrada. Ruido y jarrones rotos. Bárbara la acorrala e intenta matarla, pero ella se revuelve y resiste (algo difícil y de corta duración si Bárbara es ya un vampiro). Más ruido y el resto de

la cristalera al suelo (El mayordomo se revuelve en su cama). Este es un muy buen momento para que los PJs hagan acto de presencia, con la hermana sangrando y en un rincón, llorando (histérica total, vaya), y Bárbara con la cara desencajada, manchada de sangre y el cuchillo ensangrentado en la mano (o los colmillos ensangrentados, a saber). El narrador puede añadir charcos de sangre o terribles heridas, pero eso será ya demasiado gore.

Si los PJs intervienen ahora, no debería resultarles muy difícil reducir a Bárbara entre varios, salvando así a su hermana. Si no es ya un vampiro pueden incluso intentarlo con el Dominio o cualquier otro método pacífico. Por supuesto que de poner su vida en peligro ni hablar, a menos que les de igual la ira de Du Sable (o no piensen en ella).

Si los PJs aparecen antes de que las cosas se desmanden tanto, Bárbara no cejará en su empeño de acabar de forma salvaje con toda su familia. Los PJs tendrán que reducirla y sacarle a la fuerza, protegiendo al resto. Si su padre aún está vivo, saldrá del cuarto con bata y empuñando un magnum .357 (como .44 pero con daño 3, alcance 40), tras llamar a la policía (es muy prudente y un buen ciudadano que paga sus impuestos y espera a cambio ser protegido, vaya broma). Si el padre ha muerto, y se monta un follón de gran calibre, serán los

vecinos los que llamen a la policía, y la hermana la que salga al pasillo con un bate de béisbol (esto sí que es una broma). Cuando aparezca la policía, los PJs tendrán que salir por patas con Bárbara a cuestas (a Du Sable no le gustaría que la encerrasen, y además, imagínate si ya es una vampiro lo bien que se lo pasará en una celda bañada por un triste sol).

Que no haya piedad con el frenesí, esta masacre se presta a forzar al máximo la resistencia psíquica de los PJs y sacar la bestia a pasear. No te prives de pedir tiradas en todas las ocasiones apropiadas que surjan (a cambio moléstate en contarlos todo con arte, que tirar dados y hacer la muerte imposible a los jugadores lo puede hacer cualquier inútil semi vegetal). A saber, vista, olor (quizá el sabor incluso) de la sangre, gente en peligro, psicosis asesina (Bárbara, para más señas). A ver que pasa.

Antes de que amanezca, los PJs deberían haber salvado a todos los familiares que sea posible, y llevado a Bárbara ante Du Sable (es una buena manera de deshacerse de ella), quien después de escuchar los hechos querrá custodiarse él mismo.

Un nuevo día, una nueva vida (o muerte)

Du Sable, una vez Bárbara esté segura en sus manos, la convertirá y la llevará a ver a los ancianos del clan (hay que vincularla, lo primero es lo primero). Después la mantendrá a su lado durante mucho tiempo, para enseñarle el arte.

Si Bárbara muere, Du Sable tendrá una opinión bastante negativa de los PJs, y se dedicará a difundir por toda la ciudad que son algo inútiles e incapaces de proteger a un simple mortal (lo que no les dará muchos puntos ante posibles aliados o compañeros).

Si Bárbara se une al Sabbat, Du Sable desarrollará una ligera enemistad hacia los PJs, que sin llegar a convertirse en hostilidad, sí que representará un obstáculo en todo aquello en lo que Du Sable y el grupo se vean otra vez las caras en el futuro. Philippe pasará de ellos, al fin y al cabo ya tiene a Bárbara, qué más da lo que haya pasado antes. Si Bárbara ha sido enterrada y todo eso, pero los PJs la han sacado a tiempo antes de que pierda la poca humanidad que tenía, Du Sable se entregará al esfuerzo de llevarla otra vez al buen camino, pero no quedará especialmente agradecido a los PJs (aunque podrán contar con él para alguna que otra cosa).

Si Bárbara no se une al Sabbat, Philippe quedará con un cierto mal sabor de boca, aunque no hará nada (no sabe en realidad la neonata que ha perdido).

Si los PJs salvan a Bárbara del Sabbat (algunos no dirían salvar, Du Sable decidi-

damente no es de esos), Du Sable le quedará muy agradecido. Puede ser una fuente de ayuda de valor incalculable (aunque no es el cuerno de la abundancia ni un milagro de generosidad) mientras no se cabree o no se abuse de él. Esta ayuda se puede dejar como algo nebuloso o materializarla en un aumento de 1 nivel en Contactos para los PJs.

En cuanto al tema de los PXs:

- Los puntos normales por sesión, interpretación, experiencia vital y todo lo demás.
- 2 puntos si Bárbara llegó sana y salva a manos de Du Sable.
- 1 punto si los PJs se enfrentaron al Sabbat.
- 1 punto si evitaron la matanza de Staunton Manor
- (-1) punto si mueren más de tres inocentes en Staunton Manor.

PNJs importantes

DU SABLE

A diferencia de Rigaud, Du Sable no se involucra físicamente en ningún momento, por lo que muchas de sus características son irrelevantes.

Naturaleza: conformista

Comportamiento: cínico

Generación: 7ª

Edad aparente: cincuentón

Carisma 4, *Apariencia* 2, *Manipulación* 4

Percepción 5, *Inteligencia* 6, *Wits* 5

Talentos (algunos): Intimidación 3, liderazgo 3

Conocimientos (algunos): finanzas 3, leyes 5, ocultismo 5

Disciplinas: Auspex 5, dominar 3, taumaturgia 4 (de llamas 4, sabor de la sangre 3, control del clima 2)





Rituales: unos cuantos

Background: Contactos 3, mentor 4, recursos 5, influencia 3

Virtudes: Conciencia 0, autocontrol 3, coraje 2

Humanidad: 4

Sangre/máximo por turno: 20/5

Apariencia: Hombre de color, alto y de buen ver, poco pelo gris y gafas. Viste un poco demodé y lleva un bastón de marfil con un pesado puño de plata (pa pegá).

Interpretación: Habla muy bajo a menos que estés diciendo algo importante, para lo que tendrás que usar una voz firme y atonadora.

Hábitat: Vive en una tienda de magia, pero no volverá allí en toda la noche que debería durar la aventura. Toma nota de que antes que chupasangres fue picapleitos.

BARBARA

Nacimiento: Chicago 1966.

Naturaleza: Bon Vivant

Comportamiento: rebelde

Fuerza 2, Destreza 3, Constitución 2

Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 4

Percepción 2, Inteligencia 3, Wits 3

Talentos: Alerta 1, athletics 1, empatía 2, intimidación 1, subterfugio 3

Habilidades: Conducir (coche) 2, etiqueta (alta sociedad) 3,

Melee 1, Musica 2, Sigilo 1

Conocimientos: Ordenadores 1, Finanzas 1, Investigación

(archivos) 2, leyes 1, política 1

Background: Recursos 2

Virtudes: Conciencia 1, Autocontrol 2, Coraje 4

Humanidad: 5

Voluntad: 6

Apariencia: Alta y delgada, muy estilizada. Pelo rubio, largo y un poco rizado. Suele llevar vestidos largos de color oscuro (pocas veces negros). Conduce un jaguar descapotable (deportivo evidentemente).

Interpretación: Totalmente obsesionada y en tensión, con una tendencia preocupante a perder los nervios. Casi cualquier cosa que le digan la saca de sus casillas y hace que se vaya de donde esté, cabreada.

PHILIPPE RIGAUD

Recibió la sangre cuando era un joven soldado francés en la invasión de Holanda (S.XVII), y decidió combatir a la camarilla por siempre. Aunque loco (Sabbat) es un profesional, un buen soldado, y ha sobrevivido acabando con aquello que se proponía cada vez como objetivo, a muchos de sus camaradas. A base de matar ancianos ha ido incrementando su poder, junto al cual crecían sus ansias por obtener más aún. Ahora, en la lucha del Sabbath por las ciudades, es uno de sus mejores exploradores urbanos, y prepara el ataque contra Chicago.

Naturaleza: Fanático

Comportamiento: Superviviente

Generación: 7ª

Edad aparente: 26 años

Fuerza 5, Destreza 5, Constitución 6

Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 3

Percepción 6, Inteligencia 3, Wits 4

Virtudes: conciencia 0, autocontrol 0, coraje 5

Talentos: actuar 3, alerta 4, athletics 2, lucha 5, esquivar 6, intimidación 3, liderazgo 2, subterfugio 4, con. callejero 3

Habilidades: armas de fuego 3, cuerpo a cuerpo 4, seguridad 3, sigilo 6, supervivencia 4, conducir (moto) 4

Conocimientos: investigación 4, lingüística 4, ocultismo 2, política 2, secretos de Chicago 3

Disciplinas: animalismo 1, Auspex 4, celeridad 2, dominar 4, fortaleza 3, ofuscar 5, potencia 2, protean 4

Background: Status dentro del Sabbath 3

Humanidad: 0 (sorpresa)

Voluntad: 10

Sangre/máximo por turno: 20/5

Apariencia: Alto y delgado, moreno con un fino mostacho, viste de negro.

Interpretación: Evitar el contacto a toda costa, y pretender en último extremo ser otra persona. No revelar tu verdadera personalidad nunca a nadie bajo ninguna circunstancia. Durante todo el módulo ocultará su identidad ante todos, haciéndose pasar por un Caitiff anciano de paso.

Secretos: B+

Hábitat: Vive en un viejo hotel abandonado al sur de Chicago.

MARMOT, un colega

Sire: Un miembro del Sabbath, que está ahora en algún sitio en la península de Florida (dudo que tomando el sol).

Naturaleza: Conformista

Comportamiento: Bravo

Generación: 12ª

Embrace: 1685 (nacido en 1654)

Edad aparente: 31 años

Fuerza 4, Destreza 4, Constitución 5

Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 3

Percepción 5, Inteligencia 3, Wits 4

Talentos: Alerta 2, lucha 4, esquivar 1, liderazgo 2, conocimiento callejero (Chicago) 1

Habilidades: Conducir moto 4, armas de fuego 2, Melee 3, reparaciones 3, sigilo 2

Conocimientos: Burocracia 2, ocultismo 3, ciencia 1

Disciplinas: Auspex 3, dominar 2, celeridad 2, potencia 3, ofuscar 2

Background: aliados 3, contactos (Chicago) 3, Status (Sabbat) 2

Virtudes: Conciencia 0, autocontrol 3, coraje 5

Humanidad: 0

Voluntad: 8

Sangre/máximo por turno: 11/1

Apariencia: Un ángel del infierno, con cadenas en los hombros y todo.

Interpretación: Sí, Philippe, Cuidado, Philippe, creo que he visto algo, Philippe, yo me encargo, Philippe, voy yo, Philippe...

Secretos de Chicago: B+

Hábitat: Vive con Philippe en el viejo hotel.

VAMPIROS DEL SABBATH

Están básicamente para hacer ruido mientras Bárbara entra a formar parte del grupo y para ayudar a Marmot si hay algún problema. Son de generaciones entre la 10 y la 13 (hay mucho degenerado suelto por el Sabbath), y son muy parecidos entre sí. Cuando aparezcan, que se comporten como un grupo de delincuentes juveniles medio borrachos y si es necesario usa mucho el sistema SOPS (ruido-tras-la-pantalla).

Anexo 1: El Succubus Club

El Succubus es un afamado Night Club de Chicago, que ocupa por completo un antiguo almacén de ladrillo rojo de tres pisos (más planta baja). En dicha planta baja dos barras, reservados (alineados contra una pared, bajo las escaleras), mesas redondas, servicios y una pista de baile central. En el primer piso, alrededor de una barandilla que da a la pista de baile del piso inferior, hay mesas, más servicios, y una gran barra ovalada. Sobre el espacio abierto de la pista de baile hay tres plataformas colgantes, a las que se llega desde la planta baja por escaleras de caracol. En el segundo hay una sala V.I.P. y pasarelas para el mantenimiento del sistema de sonido y la iluminación. En el último están las habitaciones privadas del dueño, un vampiro llamado Brennon. En el sótano hay un bar al que se llega por un laberinto oscuro y bastante peligroso (drogotas, amantes, vampiros, chalados).

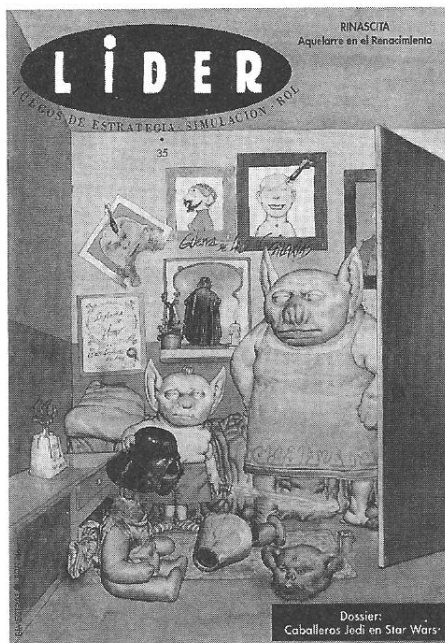
El Succubus es centro de reunión para muchos vampiros de Chicago (adivina quienes suelen ocupar el salón V.I.P.), que suelen rondar por el local buscando presas, o simplemente por pasar el rato.

Es habitual que haya alguna actuación en directo en la sala, y a veces grupos como los REM o Sisters of Mercy (una de las preferencias de alguno de los pinchadiscos) han pasado por aquí cuando estaban por Chicago.

Nota para el árbitro: Chicago, Du Sable, Philippe y el sabbat de Chicago aparecen mucho más extensamente tratados en *Chicago By Night*, que recomiendo para coger más la onda del asunto. El Succubus Club también tiene su suplemento propio, que incluye planos de todas las plantas con extensas explicaciones, por lo que *The Succubus Club* también es recomendable. ◆

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el númerorecibiendo el primero a contrareembolso (2.370,- ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

Deseo recibir, también, a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1	☐	LIDER 7	☐	LIDER 13	☐	LIDER 19	☐	LIDER 25	☐	LIDER 31	☐
LIDER 2	☐	LIDER 8	☐	LIDER 14	☐	LIDER 20	☐	LIDER 26	☐	LIDER 32	☐
LIDER 3	☐	LIDER 9	☐	LIDER 15	☐	LIDER 21	☐	LIDER 27	☐	LIDER 33	☐
LIDER 4	☐	LIDER 10	☐	LIDER 16	☐	LIDER 22	☐	LIDER 28	☐	LIDER 34	☐
LIDER 5	☐	LIDER 11	☐	LIDER 17	☐	LIDER 23	☐	LIDER 29	☐	LIDER 35	☐
LIDER 6	☐	LIDER 12	☐	LIDER 18	☐	LIDER 24	☐	LIDER 30	☐	LIDER 36	☐

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.

AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO



EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

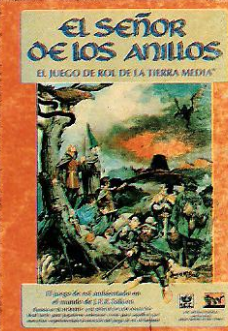
Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

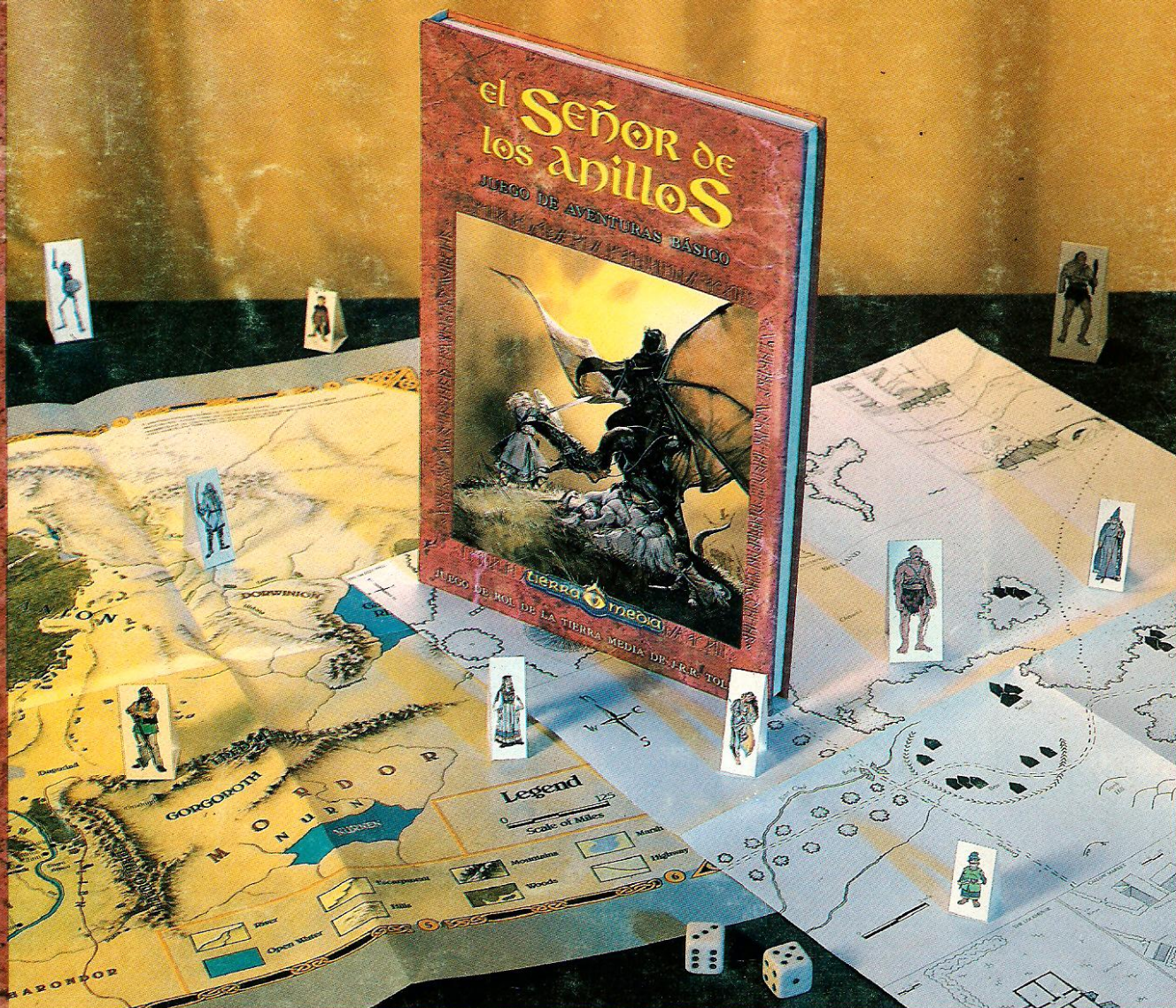


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas.
- Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- Mapa de las tierras de Bree.
- Planos donde te enfrentarás a tus enemigos.
- Fichas de personajes preparados para jugar.
- 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras