

LIDER

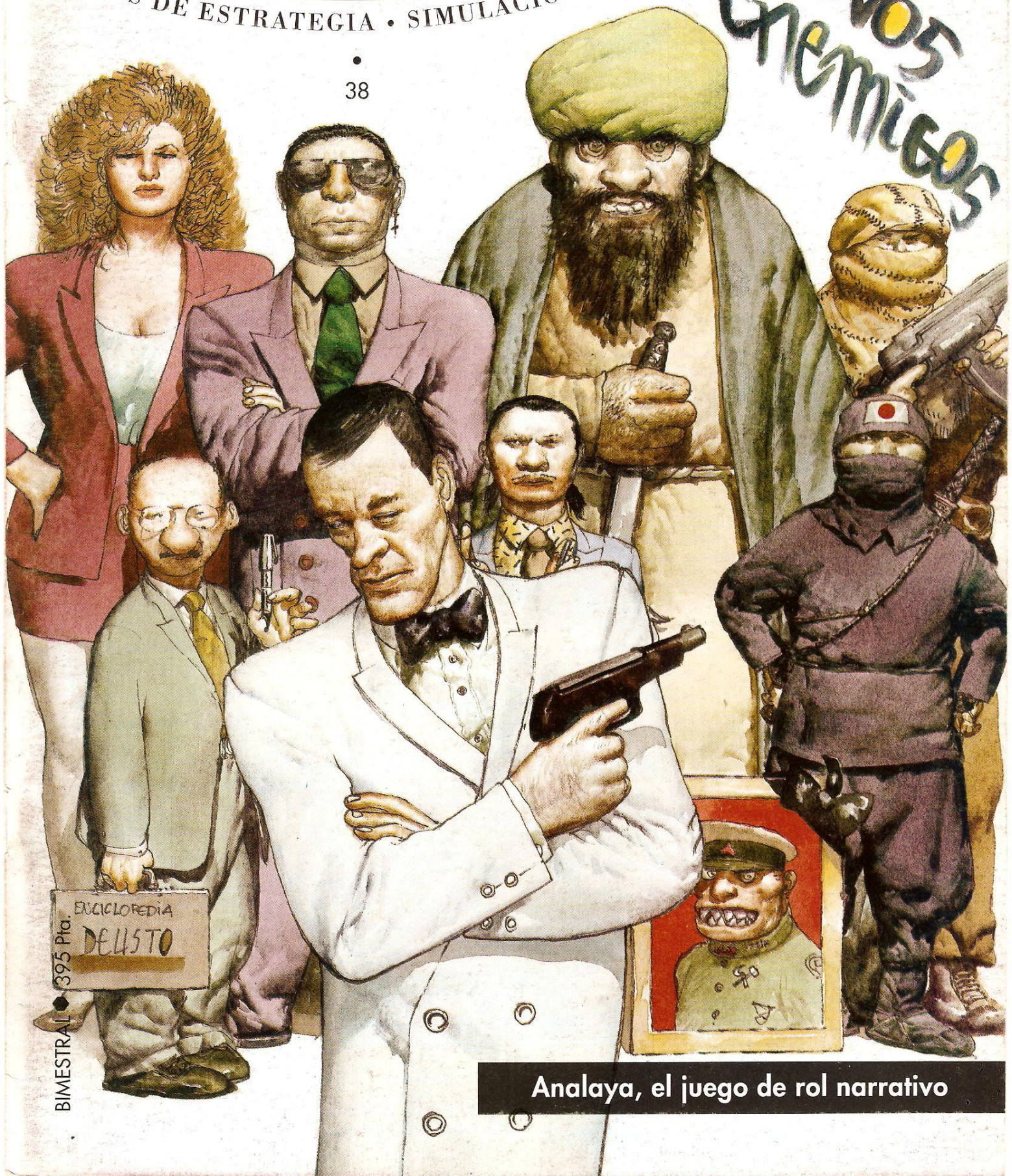
JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACION • ROL

LAGRIMAS

Módulo para Aquelarre

Nuevos
Enemigos

38



Analaya, el juego de rol narrativo

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.

LA REVISTA QUE TE VA A CONTAR TODO LO QUE PASA

YA A LA
VENTA



70 páginas
Bimestral

DISTRI M AGEN

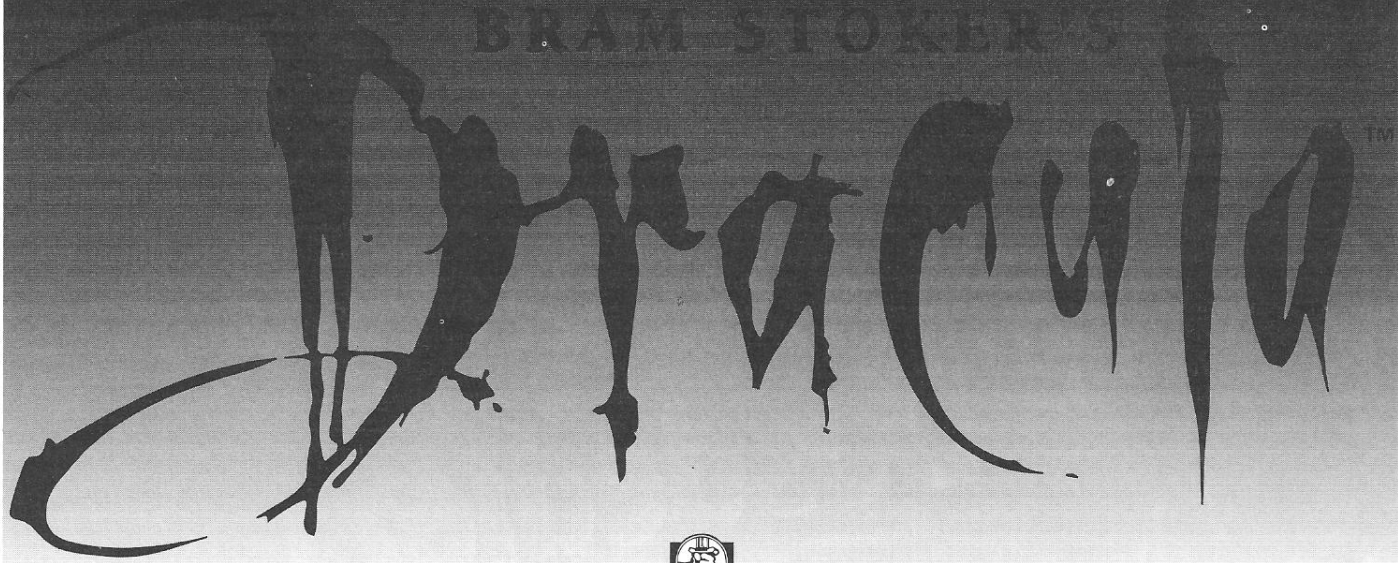
Pozas, 2. 28004 Madrid, Spain. Tel: (91) 521 67 89. Tel / Fax: (91) 522 62 99

**JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE PLOMO
JUEGOS DE TABLERO
NOTICIAS**

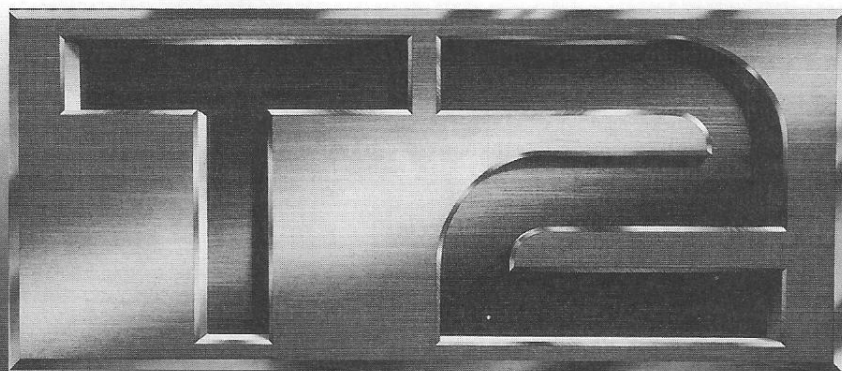
**NOVEDADES NACIONALES
NOVEDADES DE IMPORTACIÓN
JUEGOS DE ORDENADOR
MÓDULOS**

SOLO HAY UN VAMPIRO...

BRAM STOCKER'S



LEADING EDGE
G A M E S



EL JUICIO FINAL

DOS JUEGO-AVENTURA

Juegos de tablero, basados en las películas originales, en los cuales podrás recrear toda la acción y riesgo vividos por sus protagonistas. Desempeña el rol de Arnold en una guerra sin cuartel o sumérgete en la oscuridad de la noche para cazar al Príncipe de las Tinieblas.

Solicítalos en tu tienda habitual o directamente a:

ALFIL JUEGOS
c/ Fundadores nº 18
28028 Madrid
Tfno:(91) 356 01 05



S

UMARIO

Lider 38
Noviembre 1993

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Comunikado	7
	Novedades	8
	Revistas	9
	Fanzines	9
	Actualidad	11
	Juego por correo	11
	Agenda	12
	Actividades	12
	Desafíos y Mercadillo	14
	Cómic	15
	¿Qué pasa en las ondas?	16
	Ranking	17



L	a Biblioteca de Ankh-Morpork	18
----------	-------------------------------------	-----------



E	l Consultorio del Orco Francis	20
	Fauna rolera	20
	Las Llamadas de Chtulhu	22



S	ilencio se juega	24
	Kingmaker, la joya de la corona	24



D	ossier	27
	Sólo para tus ojos	28
	Sobre cuatro ruedas	29
	Nuevo equipo "Q" para agentes M.I. 6	33
	Nuevas armas para los agentes del M.I. 6	35
	Operación Fénix	38



E	l pincel de Marta	44
----------	--------------------------	-----------



L	a Voz de su Máster	48
	Analaya, tormenta de arena	48
	El Brujo, nueva profesión para Aquelarre	51
	Bajo el efecto de la maldición	52



M	ódulos	54
	Lágrimas	54



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: Daniel Alento

Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea

Secretario de Redacción: Jordi Cánovas

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Montcys y Alex Fernández

Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Ricard Ibanez, Salvador Tintoré, Jordi Zamarreño, Gustavo Díaz, David Revellat, Carles Abizanda, Juan Miguel Manchego.

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona

Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilinia, S.L.

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

Imprime: Hurope, 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 ellas las nuestras.

King Maker es un juego de Avalon Hill, La Llamada de Chtulhu está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium, James Bond está editado por JOC Internacional bajo licencia de Victory Games, Analaya es un juego de Grupo Editorial Larshot, Aquelarre es un juego de JOC Internacional.

The Jester Dwarf

Este es el nombre de un club de reciente aparición en La Rioja. Está compuesto por diez socios de entre 16 y 20 años locos por el *Runequest*, y aficionados de animar las partidas con figuritas fundidas por ellos mismos. Por el momento el grupo no dispone de local. Para contactar con ellos, escribir a The Jester Dwarf, Villa Patro V Fase 17, 26.140 Lardero (La Rioja), o telefonéad al 941-44.99.22.

Os Esperpentos



Nos llegan noticias desde Viveiro (Lugo) de la existencia de un grupo de 10 jóvenes que han adoptado este nombre, y que aterroriza a la población del lugar con unas ceremonias llamadas "sesiones de juego". Entre los rituales más practicados se hallan el *Runequest*, *Señor de los Anillos*, *Traveller*, *Llamada de Cthulhu*, *Aquelarre*, *Stormbringer*, *Rolemaster*, *Paranoia*, *Pendragon* y *Oráculo*, aunque intentan aumentar el número de ritos que dominan. Los interesados en ingresar en este diabólico culto pueden escribir a Alberto Yáñez, c/ Celso E. Ferreiro 7, 2º derecha, Viveiro (Lugo).

Yo y cinco más

Con este nombre son conocidos un grupo de jóvenes jugadores de Valencia que rondan los 17 años. Los juegos más practicados por ellos son *Runequest*, *Mutantes en la Sombra* y dos juegos propios, *Alien* y *España Negra*. Si bien en principio no están interesados en ampliar el número de socios del club, si están abiertos a contactos con otros clubs para organizar jornadas. Su direc-

ción es c/ Vicente Brull 38, 3º, 46011 Valencia.

Kaos



Este es el nombre de una agrupación de mozalbetes roleros de Navarra, con sede en la Casa de la Juventud de Pamplona. Disponen de una gran cantidad de juegos de rol, más algunos temáticos. Están abiertos a nuevos socios, y quieren intercambiar información con otros clubs de España. Interesados escribir a Miguel Suárez Ochoa, Travesía Guelbenzu 3, 4º derecha, 31005 Pamplona.

The Untouchables of Elliot Ness

Bajo este nombre se esconde el antiguo club Camelot de Albacete. El cambio de nombre se produce tras una escisión entre los socios del club original. Los miembros de Los Untouchables se confiesan forofos apasionados de *La Llamada de Cthulhu* y todo lo que tenga que ver con los años 30-40, aunque también disponen de *AD&D* 2ª edición, *Rolemaster*, *Vampire* y *Shadowrun*, y un buen surtido de wargames y juegos temáticos. Están interesados en recibir correspondencia de otros clubs para intercambiar módulos y ayudas de juego. Interesados escribir a Raúl David Cruz Martínez, c/ León 12, bajo, 02001 Albacete. Ah, nosotros también esperamos que el presupuesto os llegue para suscribiros a esta magnífica revista.

Comandante

Nos escriben los amigos de este club de Málaga para co-

municarnos un cambio de dirección a un local más grande ya que el número de socios del club ha aumentado. Juegan a estrategia con figuras (*Tactic Infantry*, *Johnny Reb*, etc..) y rol (*Rolemaster*, *Señor de los Anillos*, *Vampire*, *Mutantes en la Sombra*, etc..) y siguen buscando nuevos socios. Los interesados en ingresar en el club Comandante podéis dirigirlos a c/ Comedias nº 18, 3ª derecha, 29008 Málaga.

Yarhon Corp



Este es el nombre de una sección de la asociación juvenil Mathoozalá, dedicada a juegos de rol, wargames, temáticos y juegos informáticos. Juegan en el local que una asociación de vecinos les cede gentilmente algunos días de la semana. Disponen prácticamente de todos los juegos de rol traducidos al castellano, y están abiertos a todas las aficiones que quieran incorporarse a su grupo. Interesados pasarse por la Asociación de Vecinos Cortijillo Bazán, Avda Málaga Oloroso 37, Málaga, o escribir a Yarhon Corp., apartado de correos 7032, 29014 Málaga.

Königstiger

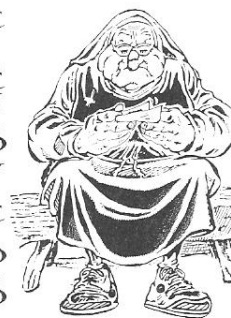
Bajo este complicado nombre se esconde un grupo de jugadores amantes del rol y los wargames de Cáceres, formado por gente veterana y curtida en el mundo de los juegos. Por el momento no disponen de local, y sus juegos preferidos son *Flat Top*, *The Civil War*, *Harpoon*, *Squad Leader*, *Traveller*, *El Señor de los Anillos* y *Civilización*. Están abiertos a cualquier persona o ser similar que se les quiera unir. Si os interesa podéis escribir a Luis Alonso Santano Arias, c/ Narciso Puig 7, 10003 Cáceres.

Pd: Esperamos ansiosamente recibir vuestro fanzine Magnum.

Círculo Vicioso

Se nos da a conocer con una simpática carta este club de Santa

CÍRCULO VICIOSO



Coloma de Gramenet, que dispone de casi todos los juegos de rol publicados en castellano, y que además le dan a los temáticos y a algún wargame sencillito. Están interesados en aumentar el número de miembros, sobre todo si éstas son féminas y están de buen ver. Interesados e interesadas dirigidos a Club de Rol Círculo Vicioso, Casal de Can Mariner, c/ Milà i Fontanals s/n, 08922 Santa Coloma de Gramenet, Barcelona.

Ascalón

Esta asociación creada recientemente tiene su base en Getafe, Madrid. A pesar del poco tiempo que lleva funcionando, confían pronto en ser 60 miembros. Se dedican principalmente a *AD&D*, *Rolemaster*, *Mutantes en la Sombra* y *Warhammer* 40.000, además de *Star Wars*, *Far West*, *Tierra Media* y un juego de su creación, *Terra XXI*. Amenazan con organizar unas jornadas en breve si consiguen el dinero necesario para ello. Su dirección social es Avda Juan de La Cierva 30, 5º 4ª, 2902 Getafe, Madrid.

Equinoccio

Con este nombre responde un club de Oviedo, formados por una decena de jugadores de entre 15 y 18 años que juegan sus partidas donde pueden o donde les dejan. Su juego preferido es *Rolemaster*, si bien no le hacen ascos a *Merp*, *AD&D*, *D&D*, *Star Wars*, *Stormbringer*, *La Llamada de Cthulhu*, *Pendragon*, *Heroquest* y *Car Wars*. Para contactar con ellos, escribir a Tomás García, c/ Hermanos Pidal 13, 8º E, Oviedo (Asturias).



Uruk-Unrolgúrz



Stormbringer, El Señor de los Anillos, Pendragon, D&D, Star Wars, Far West, Paranoia, Traveller, Aquelarre, Blood Bowl, Vampiro y Shadowrun. Para los interesados en contactar con ellos, dirigirse a Barriada San Amaro 30, Ceuta.

que ya lo sabéis los interesados, sólo tenéis que escribir a Club "Los degolladores de Hobbiton", c/ Julio Ruiz de Alda 11, 1º D, 11008 Cádiz.

El Dragón de Ham



Con este sugestivo nombre ha nacido un nuevo club de rol en San Vicente del Raspeig, Alicante. Cuenta con 25 miembros, pero no con local (eso sí, confían que el Ayuntamiento de San Vicente en su infinita misericordia les de cobijo y asilo). Entre los juegos que desarrollan se cuentan *El Señor de los Anillos, Rolemaster, La Llamada de Cthulhu, Aquelarre, AD&D, Runequest, Traveller y Blood Bowl*. Interesados en contactar con ellos escribir a Club de rol Dragón de Ham, c/ Aeroplano 4, 4º F, 03690 San Vicente del Raspeig (Alicante).

Los degolladores de Hobbiton

Este sangriento nombre corresponde a un nuevo club de Cádiz formado por 6 forofos de *El Señor de los Anillos*, del que disponen de todos los módulos publicados hasta la fecha más una buena cantidad de aventuras propias. Otros juegos que les interesan son *Rolemaster* y *Star Wars*. Desean ampliar el número de miembros, así

La Semilla de Morgoth

He aquí la presentación en sociedad de este grupo compuesto por unos 25 jugadores de Carabanchel (Madrid). Si

Si el nombre de este club os resulta muy complicado, os diré que también son conocidos como Los Trago, de Mallorca. No disponen de local propio, así que juegan en la casa que quede libre el fin de semana. Sus juegos preferidos son *MERP* y *Star Wars*, aunque disponen de alguno más. Están abiertos a nuevos socios, así que los aspirantes a trago de las Baleares podéis escribir a Alberto Vélez Cantó, c/ Amer 48-D, 4º B, 07007 Palma de Mallorca, o llamad al (971) 41 20 18 a partir de las 5 de la tarde.

Club de rol El Llano

Acaba de aparecer en Gijón un nuevo club de aficionados al rol con este nombre. Disponen de local propio y están abiertos a la incorporación de nuevos socios, sin límite de edad. Su juego estrella es *Stormbringer*, pero también juegan a *Runequest, El Señor de los Anillos, Vampiro, Aquelarre, La Llamada de Cthulhu, Far West, Star Wars, Warhammer 40.000* y alguno más. Los interesados pueden acudir a la calle Eulalia Álvarez nº 7 o llamar a los teléfonos 515.30.19 (Manuel), 514.08.25 (Iván) o 538.91.22 (Priede).

El Último Hogar

Se nos quejan los miembros de este club de Ceuta que no reciben demasiadas novedades en su localidad, ya que parece que allí no les llega nada. Aún así, juegan a *Runequest*,

COMUNIKADO 38

Del 19 al 38 van veinte. Veinte números de LIDER son más de tres años de trabajo, reuniones, discusiones y alegrías. Es por esto que este *Comunikado* tiene que estar dedicado a despedir al que durante este tiempo ha recibido mis prisas, mis retrasos, mis tiranías y mis histerias. Un guiño desde aquí para Carlos (el Capitán Damm, el Cabo Te-Yinn, el hombre de los mil pseudónimos) que tras estos 20 números de andanzas en equipo ha decidido buscar su suerte por otro lado. Que te vaya bonito. Y, como es ley de vida, otro guiño para Dani, que se incorpora en su lugar a tan justa causa. Esperemos que sepas donde te has metido.

Y una vez dada "la alternativa", por seguir en argot torero, dos palabras sobre lo que lidiamos hoy en esta plaza. Que en Madrid gusta el estilo de 007 es cosa clara; Karl hace ya tiempo fue el artífice de que el juego se publicara en castellano, y desde hará cosa de un año es Gustavo quien, con su buen hacer, le ha tomado el relevo. El mito de Bond vive, y el Dossier LIDER 38 está aquí por si alguien osaba dudarlo. Y con él, regresan a esta plaza los módulos de *Aquelarre*, por puro chantaje, para conseguir quitarnos este mal de ojo que desde hace meses nos atormenta.

Nada más por hoy, que es lo mismo que decir que esto fue todo por este año. Felices Navidades, nos vemos en el 94 (seguiremos con ello, no lo dudes).

Excepcionalmente vuestro

El Director

bien no disponen de local propio, la Casa de la Cultura Federico García Lorca les cede unas salas los viernes y los sábados. Juegan a todo tipo de juegos de rol, si bien sus preferidos son *Rolemaster*, *Vampiro*, *Space Master*, *Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu*. Están deseando aumentar el número de socios, así que los interesados escribir a José Ramón Pérez Hernández, c/ Sonseca 8, 4º A, 28025 Madrid, o pasarse por la Casa de la Cultura Federico García Lorca, c/ General Ricardos (cerca de la Plaza de la Emperatriz).

Los Hijos de Hastur, el innombrable

Curioso el caso de este grupo de jugadores de Córdoba, que si bien no tienen local propio, al vivir todos en el mismo bloque, pueden disponer de los locales que la comunidad tiene para sus reuniones. Por el momento no desean nuevos socios, aunque si podrían estar interesados en intercambiar módulos. Podéis escribir a Francisco Ortiz Sepulveda, c/ Teruel 2, 4º A, 14012 Córdoba. Pd: Estamos abiertos a todo tipo de colaboraciones, así que ya tardas, Paco.

Cenaculum

Desde Mallorca nos llegan noticias de este grupo de intrépidos jugadores, que disponen de un buen número de los juegos de rol publicados en nuestro país, así como algunos de elaboración propia en fase experimental. Están interesados en contactar con otros jugadores de la zona de Campos, Felanitx, Santanyí, la Comarca del Migjorn..., para organizar encuentros o actos en algunas fiestas, o simplemente para intercambiar información. Interesados escribir a Toni Burguera, c/ de's Pedregar, 32, 07640 Ses Salines.



NOVEDADES

Sagunto

Este wargame recrea la batalla disputada el 11 de octubre de 1811 durante la invasión francesa de Valencia, en la que el general Blake lanzó tres ejércitos españoles contra las tropas del mariscal Suchet que asediaban Sagunto. En el juego, creado por el equipo de *Sintac* dirigido por José Luis Arcón, la acción se desarrolla en turnos que equivalen a 15 minutos de tiempo real y cada hexágono representa 120 metros. Las unidades básicas son el batallón de infantería, el escuadrón de caballería y la batería de artillería, elementos tácticos básicos de un ejército napoleónico. El reglamento de juego no es sencillo, si bien se ofrece minuciosamente clasificado y con gran cantidad de referencias, para agilizar su aprendizaje y consulta.

General

Evidentemente, no queremos tomarte el pelo al incluir la revista de apoyo a la gama de juegos de *Avalon Hill* en esta sección. Somos perfectamente conscientes de su veteranía en el sector. Sin embargo, son noticia las mejoras introducidas en su presentación en los números del volumen 28. Por fin se han decidido a unificar los tipos de letra, desapareciendo aquellas horribles páginas ilegibles que atormentaban al sufrido lector. Asimismo, se ha cuidado más la compaginación, y se ha mejorado algo la calidad del papel. Lo que no ha variado es la calidad de sus contenidos, que en este volumen se centran en *Peloponnesian War*, *Cung Ho*, y ayudas a juegos ambientados en los frentes Este, Occidental y Pacífico de la Segunda Guerra Mundial.

Schwerpunkt

Y hablando de revistas de marca, la prestigiosa editorial de wargames 3W, siguiendo la tónica general del resto de empresas USA del sector, ha decidido editar su propia revista, ofreciendo en ella al aficionado ampliaciones, escenarios y variantes para todos los juegos que edita 3W.

Shatterzone

West End Games lanza al mercado un juego de rol con este nombre, ambientado en el mundillo de la Ciencia Ficción. El juego incita a los jugadores a lanzarse a la conquista y exploración del espacio. Pueden adquirirse los tres volúmenes de reglas de que consta por separado, o bien conjuntamente, ya que el juego también tiene su correspondiente edición en caja.

Más Rolemaster

Si, queridos amigos de la interminable saga del juego de *ICE*, podéis empezar a rascaros los bolsillos o suplicar a vuestros familiares y amigos un préstamo, por que ya está a vuestra disposición *Rolemaster Companion VII*, con nuevas listas de hechizos (algunas exclusivas para monstruos como dragones y vampiros), más monstruos que masacrar y nuevos objetos mágicos que conseguir, reglas para introducir la baraja del Tarot en vuestras partidas, y nuevas reglas para artes marciales, iniciativa, cansancio,...

Palladium

Unas cuantas novedades nos promete esta marca. Ya aparecidos o de inminente aparición son *Island at the End of the World* y *Macros II Sourcebook One: The U.N. Spacy*. El primero es un conjunto de aventuras para el mundo de fantasía de *Palladium*. El oceano está desapareciendo, mientras extrañas tormentas y malos vientos asolan la costa. Nadie sabe la causa, pero las respuestas parecen hallarse en una legendaria isla en el fin del mundo. Respecto al segundo, se trata de una ampliación de reglas para *Macros II*, juego de rol futurista totalmente compatible con *Rifts* y *Robotech*. Esta novedad incluye nuevos tipos de personajes y más información sobre el ejército terrestre. En preparación está *Compendium of Contemporary Weapons*, libro compatible con *Recon*, *Heroes Unlimited*, *Ninjas & Superspies*, *Beyond the Supernatural*, *Rifts*, *Macros II* y el megaverso de esta marca, que detalla más de 400 armas, vehículos blindados, explosivos, morteros y artefactos incendiarios, así como sistemas de protección corporal, detectores de bombas y equipo especial. Asimismo, de la serie *Rifts* están a punto de ver la luz *Rifts Dimension Book One*, un fantás-

tico mundo alienígena de magia y monstruos, gobernado por dictadores maníacos y clérigos que controlan poderosos cultos, y que hace palidecer a la Coalición de Estados, y *Rifts World Book Five*, que incluye nuevos robots, poderosas armaduras, cyborgs, armas, vehículos y un sinfín de cosas nuevas como la Nueva República Alemana, organizaciones secretas, etc...

Más AD&D

Ediciones Zinco continua con su línea de ampliación para el juego creado por Gary Gygax. En esta ocasión te anunciamos la aparición de dos nuevos títulos de la colección *Dragonlance*. *Otras tierras* es una expansión territorial para este mundo de juego, mientras que *En busca de dragones* es la primera entrega de una trilogía que amplía aún más las aventuras con dragones.

También tenéis a vuestra disposición el esperado *Manual del Buen Ladrón*, y una nueva *Guía básica del Juego de Rol*, que incluye un juego diseñado por la CIA (Campos, Ibáñez, Aceytuno) llamado *Alta Inseguridad*, así como información muy básica sobre los juegos de rol.

Ludotecnia, no paran

Incesante la actividad de los diseñadores de la casa. Después de lanzar al mercado los módulos de aventuras *Sarah y Garras de Hielo* para el recién nacido de la casa, *Ragnarok*, el equipo de diseño no olvida al hermano mayor, *Mutantes en la Sombra*, y ya ha preparado un nuevo módulo para los foros de este juego: *TNC*. Y para que el hermano pequeño no sienta envidia, se anuncia la próxima aparición de *Criaturas que nunca debieron existir*, suplemento dedicado a criaturas, monstruos y bichos varios de mal vivir.

Rol+cine+plomo=Alfil

El juego de rol y el cine siempre han ido especialmente ligados. *Alfil* así lo ha visto y empieza a distribuir *Drácula* y *Ejército de las Tinieblas*, juegos de tablero traducidos al castellano, así como comunican que en breve dispondrán de otros juegos de tablero, *Aliens*



y *Terminator 2*. En un futuro no muy lejano estos 4 juegos contarán con su versión rolera, así como un reglamento táctico con figuras para *T2*. Paralelamente podéis encontrar figuras de 25 cm para estos juegos y *El cortador de césped*.

Grenadier a la carga

La distribuidora *Juegos sin fronteras* dispone ya de las últimas novedades de *Grenadier* importadas del Reino Unido.

El ex-*Workshop* Mark Coplestone continua con la serie *Future Warriors*, figuras de altísima calidad ideales para *Cyberpunk* y *Shadowrun*, con nuevas referencias que podéis añadir a vuestros robo-hunters.

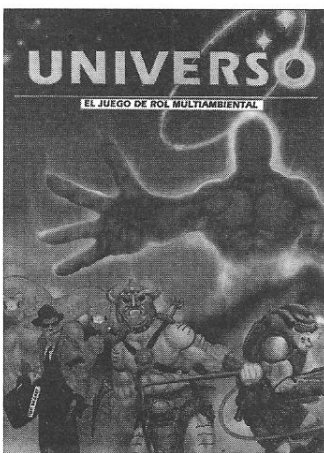
Entre su amplio catálogo *Grenadier* ofrece figuras con sello de autor. Este es el caso de Nick Lund's, que reaparece con nuevos orcos con marca de la casa y de Julie Guthrie con sus *Fantasy Personalities*. También se ha ampliado el abanico de posibilidades ploveras con las ya conocidas figuras de *Fantasy Legends* y *Fantasy Warriors* en 25 mm, y *Warlords* en 15 mm.

Por otro lado, *Mithril* amplía repertorio con 10 nuevas figuras de la colección *Mystery Mountains* y, cambiando totalmente de mundo, muy pronto podréis adquirir todos los dinosaurios de "*Jurassic Park*" en 15 mm,... sólo para coleccionistas.

A todo ello hay que añadirle las últimas edificaciones de *Renha* en 25 mm, tanto futuristas como medievales, que completan el menú que ofrece JSF.

Universo

Tras la publicidad, que le precedió en LIDER 37, ha llegado a nuestras manos un ejemplar de *Universo*, juego debut

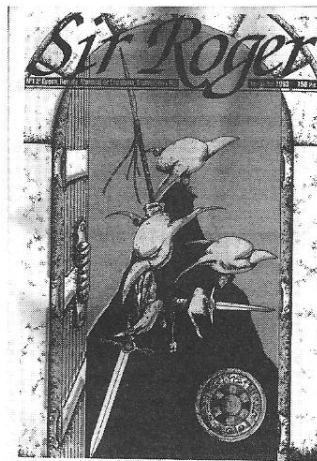


de la gente de *CRONOPOLIS* y segunda iniciativa editorial del año procedente de la capital del reino. Tiempo habrá, sin duda, para digerirlo a fondo, pero nuestra avidez nos ha hecho devorarlo con prisas para presentarlo cuanto antes. *Universo* se define como juego de rol multiambiental (es decir, conjunto de reglas básicas aplicables a cualquier ambientación) y como tal tendrá de salida condicionantes a favor y en contra. A favor, que realmente resulta muy asequible de leer (y entender), por lo que puede ser una buena herramienta de iniciación al rol, ya que además la gente que empieza no tiene por qué tener clara la ambientación que le va a resultar más atractiva. En contra, que como era de esperar el libro base no hace más que poner la miel en los labios, y hará falta ver cómo se concretan las extensiones para opinar en firme del buen hacer de los diseñadores. En plan flash, nos encontramos con PJ's descritos por características con valores de 1 a 100, completados por habilidades de aprendizaje, que evolucionan por niveles de experiencia (¡agg!). Captamos detalles interesantes, como las reglas de pánico y rabia (aunque nos tememos que muchos van a querer estar rabiosos), o las tiradas de prejuicios para saber si los personajes emprenderán acciones "de moralidad dudosa". Se dispone de suficientes hechizos, equipo o criaturas como para ir haciendo alguna partida, pero falta la base donde situarlas. Las extensiones previstas en principio son las siguientes: *Jurasia*, oportunista visita al país de los dinos de Spielberg, fruto de un viaje atrás en el tiempo desde un futuro lejano; *Dalgor*, universo medieval-fantástico; *Superhéroes Inc.*, XIX: *Terror Gótico* y *Space Opera* se definen por sí solos; y cierra *Mediterraneum*, de ambientación histórica en el viejo continente del Imperio Romano. Además, prometen que en varios de estos suplementos se adjuntarán reglamentos de combate de masas (fantástico en *Dalgor*, de naves espaciales en *Space Opera* y naval antiguo en *Mediterraneum*). En fin, un libro que destapa las inquietudes nacidas, como no, en un club, en este caso la Cofradía de Supervivientes de Solaris Siete. Bienvenidos al ruedo, estaremos pendientes de vosotros.

REVISTAS

Welcome back, Sir

Sin duda alguna la noticia más entrañable de este capítulo es el relanzamiento de *Sir Roger*, la revista maña del sector. Aunque pocos, los números de su



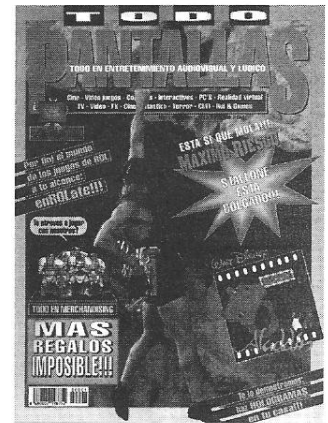
primera época dejaron un buen sabor de boca, por lo que nos alegramos de que tras el fugaz intento de retomar el hilo que supuso el número 5 (publicado con motivo de las zaragozanas CON'91), por fin hayan encontrado el momento propicio para volver a la palestra.

Sir Roger sale a la calle con vocación de mensualidad y con un precio para convencer a la clientela, con intención de calmar al inquieto que prefiera recibir 34 páginas al mes a 68 cada dos meses. En la maqueta del primer número que han tenido la gentileza de hacernos llegar (debería estar en la calle a primeros de noviembre), se aprecia el esfuerzo realizado en imagen y composición de textos. Aunque con algo de desorden, encontramos en esta primera entrega al Almirante Yamamoto (*Mustangs*), la División Azul (ASL), una extensa fe de erratas de la traducción de *AD&D* (por cierto, nos solidarizamos con la recomendación del articulista de que el susodicho traductor se dedique a partir de hoy mismo a la cría del cangrejo colorao), la guerra civil americana, *Cthulhu*, *Battletech* y *Rolemaster*. No está nada mal para coger carrerilla. Desde aquí hacer llegar a Oscar, Pablo, Carlos y compañía un último mensaje: aunque "un elefante jamás olvida", quedáis disculpados por no haber mandado todo el material que nos habíais prometido; vemos que la causa es justa ¡Animo!

Todo Pantallas

Damos la bienvenida al mercado a esta nueva revista, dedicada por completo a la oferta audiovisual y lúdica. El planteamiento es diferente al de la mayoría de revistas del sector, ya que no pretende ser una publicación especializada sino tratar el mayor número de aspectos del sector posibles. Respecto a la sección de rol y juegos, en este primer número hacen la típica explicación de que es un juego de rol,

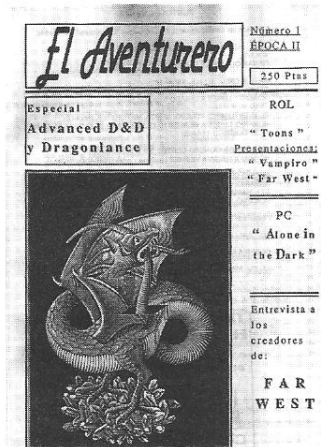
empiezan una aventura interactiva en la que los lectores deberán decidir la continuación para el siguiente número, y una presentación del *Far West* y el *Blood Bowl*. Todo Pantallas dirige principalmente esta sección para los jugadores inexpertos, mientras que aconseja a los más avezados la lectura de otras publicaciones como LIDER. Os agradecemos la mención y os deseamos suerte en esta aventura.



FANZINES

El Aventurero

Atención a esta publicación de Madrid, que después de 8 números ha experimentado un cambio sustancial. A partir de su noveno número. El 1º de la segunda época, pasa a tamaño folio y se pone como objetivo dar el salto a revista profesional. Por el momento, a pesar del cambio de tamaño, mantienen el precio anterior: 250 pesetas. En



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



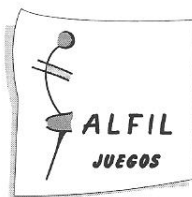
Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



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



ROLTEGANT
Sant Joaquim, 101
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



Pl. Sant Ramon, 1
Tel. (93) 822 21 86
08600 Berga

◆ ROL



Federico Ballell, 3
Tel. (972) 24 93 40
10002 Cáceres



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



Barcelona, 31
Tel. (93) 879 61 80
08400 Granollers



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



T i e n d a s



este fanzine podréis encontrar comentarios sobre las novedades del mundo del rol y módulos, así como un buen seguimiento de los juegos informáticos, además de secciones dedicadas a la literatura fantástica y la ciencia ficción.

Rolmania

Este es el nombre del fanzine que elaboran los miembros del club de rol Wizards & Warriors de Canovelles (Barcelona), y que conjuga buen humor, buenas ayudas, módulos muy jugables y una reseña de las últimas novedades en juegos aparecidas en los Estados Unidos, todo ello en 19 páginas.

Dana



Ha llegado hasta nuestras manos el número 0 de este fanzine elaborado por el club de rol Tuatha Dé Danann, de Pontevedra. Al principio pensábamos que había demasiadas faltas de ortografía, hasta que hábilmente deducimos que estaba escrito en gallego. Bromas aparte, el idioma no es ninguna traba, ya que con un poco de esfuerzo puede entenderse perfectamente. Y además, vale la pena. Especial mención a un cachondísimo test que nos permitirá saber que tipo de jugador de rol somos. Interesados en conseguirlo, escribid a c/ Alameda 8, 3º B, 36002 Pontevedra, o telefonad al 85.57.77 (Montxo) o al 85.01.30 (Diego).

Rol para Cthulhu

Ha aparecido el primer número este fanzine dedicado exclusivamente a La

Llamada de Cthulhu. Esta primera entrega es algo pobre, ya que consiste en una recopilación de fotocopias de hojas mecanografiadas, y con unos dibujos caseros. No obstante, entre sus contenidos se pueden encontrar algunas cosas de interés. Con algo de esfuerzo seguro que este fanzine mejora considerablemente. Su precio es de 150 pesetas y para conseguirlo puedes dirigirte a Daniel Cruzado Martín, c/ Carrera nº 7, 3º A, Móstoles (Madrid). También quieren ampliar el número de colaboradores, por lo que los interesados podréis escribir a la misma dirección.

ACTUALIDAD

JESYR a la vista

Al menos, eso es lo que nos han asegurado los responsables de la empresa *Projectes Lúdics*, que, bajo su nombre anterior de *Ludocentre* había organizado las anteriores Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol. La cita será en Barcelona, en la sede de las últimas Jornadas, celebradas en 1991: las Drassanes, muy cerca del mar. Lo que aún no os podemos decir es la fecha exacta. La rumorología las ubicaba a finales de Noviembre, luego fuentes de la empresa organizadora nos expresaron su intención de realizarlas en diciembre, y finalmente la misma empresa no pudo asegurarnos que vayan a realizarse en ese mes. Puestos en contacto con Francesc Matas, responsable de *Joc Internacional*, nos comunicó que su empresa estaba dispuesta a participar en las JESYR, a pesar de desconocer su fecha exacta. No obstante, también nos informó de que continuaba trabajando en la preparación de *Dies de Joc*, jornadas que la marca piensa organizar el próximo año. Así que, sea por un lado o por otro, o quien sabe si por duplicado, se preveen unas importantes Jornadas de alcance nacional en breve.

Central de Jocs

Más que interesante la iniciativa que propone esta cadena de tiendas, ya que por el simple hecho de realizar tus compras entras automáticamente en un

sencillo juego de rol ambientado en la Tierra Media. Durante este juego interactivo, tu personaje viajará, luchará y encontrará objetos que podrán ser intercambiados por productos de *Central de Jocs*. Pero esta no es la única oferta que nos hacen para este otoño. A principios de noviembre dio comienzo el II Campeonato de *Command Decision*, juego de miniaturas de la II Guerra Mundial, con una participación de 30 jugadores. Para organizar este campeonato *Central de Jocs* ha contado con la colaboración del club Alpha-Ares de Barcelona. Asimismo, para todos aquellos que os iniciéis en el pintado de figuras, la cadena de tiendas ha puesto en marcha un curso de pintado realizado por Jordi Cánovas, colaborador de esta revista y miembro de la saga Cánovas, cuyo padre, Alfons, es bien conocido por todos los aficionados barceloneses al plomo. Este curso se realizará en la tienda de *Central de Jocs* de la calle Numancia.

Canadian Megastore

El 1 de octubre abrió sus puertas en Barcelona la nueva tienda de *Canadian*, con tres plantas dedicadas a cubrir todos los campos del mercado del ocio y el entretenimiento. El centro agrupa ideas dispersas concentrándolas en aproximadamente 1.000 metros cuadrados, con una oferta amplia y adaptada a todos los consumidores, ya sean niños (un amplio stock de películas y material Warner y Disney) o adultos (secciones de video, artículos de regalo, música clásica). Por lo que respecta al público joven, la oferta de la nueva tienda de *Canadian* se centra en libros y cómics, video, juegos informáticos y, como no, una sección de juegos de mesa, que abarca desde los juegos de sociedad clásicos hasta los juegos de rol de mayor actualidad, sin olvidar los wargames y las figuritas de plomo. En esta sección podréis encontrar a Javier Hoyos y Ernest Urdi, dos amigos y colaboradores de LIDER. En la segunda planta del local, que es donde se halla centrada la oferta juvenil, también se puede hallar una sección del fan con merchandising de todo tipo, con especial atención inicialmente a lo relacionado con la película *Parque Jurásico*. El centro comercial dispone además de dos espacios libres con una gran superficie, destinados a organizar actividades de todo tipo.

En el aire

Games Workshop ha formalizado ya la absorción de *Diseños Orbitales*, y

según parece se esperan nuevas en un futuro no muy lejano, aunque todo parece indicar que el futuro se presenta muy negro para los antiguos juegos de la marca absorbida: *BattleTech*, *Vampire* y *Shadowrun*. Los tres juegos, por el momento, siguen huérfanos y parados, aunque por lo que respecta a los juegos de FASA existe un gran interés en adquirirlos por parte de la editorial *Ediciones Zinco*. Desde aquí invitamos a Gandalf a que augure un feliz futuro y vuelvan a estar pronto en nuestras manos.

Fantastic Granollers

Buena noticia para los aficionados al rol en Granollers, una zona con un desarrollo creciente de clubs, ya que a partir de ahora podrán acceder directamente a sus juegos preferidos en la tienda del nuevo especialista *Fantastic Granollers*, que nace asociada a la franquicia *Tiendas JOC Internacional*.

A partir de ahora, gracias a esta nueva tienda, los aficionados de la zona tendrán a su disposición el amplio surtido de juegos que sirve esta franquicia

JUEGO POR CORREO

La Tierra Media por correo

Parece que la fiebre de los juegos por correo empieza a surgir en nuestro país. *Central de Jocs*, pionera en este tipo de actividades te ofrece la posibilidad de llevar uno de los 25 países de la Tierra Media. Si tenías cierta aversión a los elfos o si por el contrario siempre te han caído bien, esta es tu oportunidad; podrás llevar a los Oscuros, tendrás la posibilidad de acabar con Saurón o simplemente aliarte con el bando ganador.

Se trata de un juego estratégico-diplomático con rasgos de juego de rol, es decir, controlarás tus ejércitos, la producción de tu país y a unos cuantos personajes emblemáticos.

La empresa que gestiona los turnos es *Gad Games* y para que os hagáis una idea el turno sale por unas 800 ptas cada 3 semanas, mapas y reglas aparte. Por lo visto la cosa no es moco de pavo (¿o será de orco?), para más información: *Central de jocs* 322 25 70.

Universal rol

Este es el nombre de una nueva compañía creada, según sus propias palabras, "para cubrir el vacío existente en España en cuanto a juegos de rol por correo" e intentar promocionar esta forma de ocio, mucho más extendida en otros países como E.E.U.U. o Gran Bretaña. La primera oferta que lanzan al mercado es *Eclipse*, juego que nos sitúa en un universo en guerra como consecuencia de la disolución del imperio terrestre. Los jugadores deberán asumir el papel de emperadores de uno de los 10.000 planetas que componen el universo y gestionarlo para lanzarse a la exploración del espacio, comerciar o guerrear con otras civilizaciones y destruir a tus enemigos. Si quieres recibir más información sobre el tema puedes escribir a *Universal Rol*, Apartado de Correos 28.179, 28025 Madrid

Miscelánea

Para los días 28, 29 y 30 de diciembre hay previstas unas jornadas en la localidad madrileña de Coslada, en el Colegio Gonzalo de Berceo. Más o menos por las mismas fechas (26 a 29 del mismo mes) el club Gure Txoko y el grupo Noneim de Algorta organizan otro encuentro rolero en el Frontón Municipal de Verango (Vizcaya). Y también para cerrar el año, entre los días 29 de diciembre y 4 de enero, el Ayuntamiento de Igualada, dentro del Salón de la Infancia que anualmente organiza, tiene previsto dedicar un espacio para la iniciación al rol.

También llamaron especialmente la atención las mesas cargadas de plomo multicolor dedicadas al *Warhammer fantasy Battle*. A la San Sebastián se desplazaron aficionados de Rentería, Tolosa y Urmieta, algunos de los cuales se ofrecieron a ayudar a la organización ya que, una vez más, faltaron másters. Nos despedimos con una disculpa: procuraremos responder a vuestra invitación en la tercera edición de vuestras jornadas.

Todo el edificio estaba a su disposición, en la más completa oscuridad, para que los jugadores disfrutaran de un "recorrido" de aproximadamente 45 minutos.

En resumen, mucha gente, buenas iniciativas y, sobre todo ... ¡¡calor!! (mi pequeño homenaje a los que soportáis largas partidas en algunas de las aulas sin ventilación alguna).

ACTIVIDADES

Fiestas y Rol en Palencia

Entre los días 2 y 5 de septiembre, y coincidiendo con las fiestas de San Antolín, patrón de Palencia, tuvo lugar en dicha ciudad el tercer torneo de rol A.C.U.P. Rol San Antolín, organizado por la A.C.U.P. (Asociación Cultural Universitaria Palentina) y Vae Victis de Segovia. Entre las actividades desarrolladas se cuentan partidas de *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*, *Harpoon*, *Paranoia*, *Mili KK*, *Vampiro*, *Traveller*, *La Llamada de Cthulhu*, *AD&D*, así como una interesante exposición de miniaturas.

Jornadas donostiarra

Los pasados 16, 17 y 18 de septiembre, se organizaron en la Casa de Cultura El Antiguo de la capital guipuzcoana las 2^{as} Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol de San Sebastián, bajo la tutela de la gente de los clubs Legiones Astartes y Revienta-Dungeons. Según nos cuentan, disfrutaron de la asistencia de una media de 100 personas por día (más de 70 en la sesión matinal, que llegaban a 100 por la tarde). Como suele ser normal, lo más espectacular fue la gran partida de *Paranoia*, asistida por video, con un sinfín de detalles para hacer saltar las lágrimas de risa a los espectadores y a los clones de los sufridos jugadores.

Días de sauna en Roquetes



Aprovechando las fiestas de la Ciudad Condal, los días 24, 25 y 26 de septiembre se celebraron en el Casal de Joves de Prosperitat las II Jornadas de Rol, organizadas por el club Napalm-master. Las partidas rebosaban de gente dispuesta a dejarse la piel por un lugar en la mesa, mientras que otras interesantes iniciativas, como el "Concurso de Diseño de Monstruos y Objetos", no consiguieron atraer la participación de los asistentes (¡vagos, que sois unos vagos!).

El Colectivo de Juegos de Rol Prosperitat, ya legalizado, reúne dos grupos además de los citados Napalm-master y disponen normalmente de varias salas del casal para jugar los fines de semana, aunque para esta especial ocasión se habían adueñado de todo el edificio y había mesas de juego en los lugares más insospechados, desde la recepción a los talleres de cerámica; en resumen: ocuparon todas las mesas disponibles en la casa (16 aglomeradas mesas de juego).

La noche del sábado estaba dedicada a un rol en vivo de ambientación "horror-con-muchos-zombies", de trama lineal orquestada en plan túnel del terror, en el que iban entrando sucesivamente grupos de 8 PJs (seis jugadores y dos infiltrados por la organización para lucir los efectos especiales).

II Jornadas de La Coruña

Los días 23, 24, 25 y 26 de septiembre tuvieron lugar en la Coruña las II Jornadas de Juegos de Rol y Simulación de la ciudad gallega antes citada, organizadas por el club Legend. Durante este acontecimiento, celebrado en el Centro Social SAFA, se celebraron campeonatos oficiales de *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*, *AD&D*, *La Llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Battletech* y *Third Reich*. Además, se celebraron partidas de exhibición de otros juegos como *República de Roma*, *Far West* y *Warhammer Fantasy Battle*.

Rol en Can Mariné

Organizada por los clubs de rol Más Allá del Máster y Círculo Vicioso tuvieron lugar en Santa Coloma de Gramenet (Barcelona) los días 2 y 3 de octubre las I Jornadas de Rol Can Mariné. Durante el transcurso de este encuentro se jugaron partidas de gran cantidad de juegos de rol (*El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu*, *Traveller*, *Marvel Heroes*, *AD&D*, *Paranoia*, *MERP*, *Stormbringer*, *Megatraveller*, etc..) y de algunos temáticos (*Battletech*, *Talismán*, *Space Hulk*, *Civilización*, *Warhammer 40.000*). Pero sin duda lo más interesante de las jornadas fue la celebración de un rol en vivo, de ambientación *Megatraveller*: Encuentro en Krivac-5.

Maquetas Sanglas

Durante el mes de octubre tuvo lugar la séptima edición del concurso de maquetas Sanglas, con un jurado formado por expertos de las marcas más acreditadas de maquetas. Los participantes fueron divididos en dos categorías, junior (menores de 15 años) y senior (mayores de 15 años). Los orga-

AGENDA

Gorsedd 94

Los días 3, 4 y 5 de enero el club de rol Tuatha Dé Danann tiene previsto organizar en Pontevedra las Primeiras Xornadas de Rol "Gorsedd 94". Para el evento se han preparado campeonatos de *Aquelarre*, *Pendragon*, *Mutantes en la Sombra* y *AD&D*, así como partidas de exhibición de cualquier juego que un atrevido máster se atreva a arbitrar. Paralelamente a ello, tienen pensado proyectar películas de video (cine fantástico y ciencia ficción), organizar conferencias sobre el rol y organizar un concurso de relatos cortos y cómic. Un ambicioso proyecto que confiamos salga adelante.

La Pifia

Este club barcelonés organiza unas jornadas en el centro cívico Zona Norte, en Ciudad Meridiana, entre los días 7 y 9 de enero, para disfrutar de los regalos de los Reyes Magos. Entre los torneos más destacados previstos por la organización cabe citar los del *Rolemaster*, *Advanced Dungeons & Dragons*, *El Señor de los Anillos* y *Mutantes en la Sombra*.



nizadores del premio establecieron ocho categorías entre las maquetas presentadas: aviones, vehículos militares, embarcaciones, vehículos no militares, dioramas (cualquier maqueta con base), maquetismo naval o cualquier otro tema en madera, maquetas de tema fantástico o ficción, e inclasificables en las anteriores categorías. Las maquetas debían ser de plástico, excepto las de maquetismo naval y las de tema fantástico o ficción.

EuroDipCon I

"... Lobos jóvenes y zorros viejos, jugadores intrépidos. Arriesgan solamente su inocencia, pueden ganar una corona ..." Una vez más, Xavier Blanchot, en nombre de la Federación Francesa de Juegos de Diplomacia y estrategia (FFJDS), se ha puesto en contacto con nuestra revista para que surja una iniciativa en nuestro país que agrupe a los jugadores de *Diplomacy* españoles de cara a entrar en las competiciones internacionales que enfrentan a los aficionados a este gran clásico en cualquier rincón del mundo. Esta vez, además, nos informa de la celebración en París este pasado mes de octubre del primer *EuroDipCon*, que más que un super-torneo de *Diplomacy* (¡con más de doscientos jugadores!) se constituía en un intento de establecer las bases de lo que será un Campeonato de Europa regular. En París se redactó la carta magna del campeonato, se presentaba y aprobaba la candidatura a sede del *EuroDipCon* del 94 y se dieron los primeros pasos para establecer un calendario y un ranking europeo de cara a formalizar un circuito internacional estable. Una vez más, nosotros también canalizamos esta propuesta a la afición. Quien quiera organizar la participación nacional en esta iniciativa no dude que podrá encontrar en LIDER su merecido respaldo.

Rol en Calella

Los días 5, 6 y 7 de noviembre se celebraron en la localidad catalana de Calella unas jornadas de juegos de rol, simulación y temáticos organizadas por L'Escamot de Rol MónSensFi. En estas jornadas, que tuvieron lugar en el Pavelló del Mar, frente a la Estación de Renfe, se desarrollaron el I Campeonato Intergaláctico del Caos (*Blood Bowl*) y el I Campeonato Cosmocibernético de *BattleTech*, además de partidas de numerosos juegos y un interesante rol en vivo.

Casa del Mig

Agotadora la actividad que se ha desarrollado en este local de Barcelona durante los meses de octubre a diciembre. Desde demostraciones de *Machiaveli*, *Jena* (wargame), *Talisman*, *Zargos*, *El Golpe*, *Go*, *Cry Havoc* y wargames con figuras de antigüedad, hasta talleres de maquetismo y pintado de figuras, pasando por campeonatos de *Rinascita* y *Squad Leader*, una campaña de *Traveller* y una liga de *Blood Bowl*. Como veis, un poco de todo.

Rol en Badalona

En esta localidad cercana a Barcelona han tenido lugar este otoño una serie de interesantes partidas, en el Ateneu Popular Sant Roc. En concreto se ha jugado a *Mutantes en la Sombra* (El día de los Trífidos), *El Señor de los Anillos* (La posada maldita), *AD&D* (La invocación), *Paranoia* (El monstruo de la basura), *Stormbringer* (La escalera del mundo) y *Vampiro* (Asesinatos a media noche), todo ello organizado por el club de rol de Sant Roc.

Rol en vivo en Barcelona

El día 6 de noviembre tuvo lugar en el Pati Llimona, ubicado en el distrito de Ciutat Vella, un rol en vivo en el que se fijaba como punto de partida un momento histórico: la presencia de las embajadas más importantes del planeta reunidas juntas el mismo día en un mismo sitio. A partir de aquí se liaba la trama, como suele ocurrir en estos casos. El precio de la inscripción era de 1.000 pesetas. El encuentro del sábado día 6 era el segundo rol en vivo que se organiza en el Pati Llimona.

Enrolate en l'Hospitalet

El Ayuntamiento de L'Hospitalet de Llobregat y el club de rol Necronomicón's han puesto en marcha una campaña para fomentar el noble arte del rol entre la juventud de la localidad. Como primer paso de esta iniciativa tienen previsto abrir una ludoteca en Ca N'Olivé, en la calle Xipreret 25, en la que se prestarán juegos y se organiza-

rán partidas y talleres varios. Mas información en el (93) 261.13.20

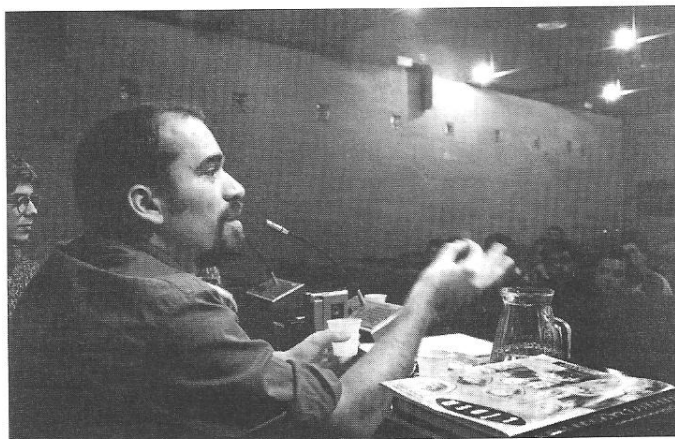
El rol vuela en Madrid

Entre los días 15 y 20 de Noviembre se celebraron, con motivo de la semana cultural de la Escuela de Ingenieros Técnicos Aeronáuticos de Madrid, unas jornadas organizadas por el club Alas de Dragón. Los organizadores dispusieron de una sala en el centro abierta de 10 de la mañana a 9 de la noche, en la que efectuaron sus actividades. Este año se han realizado partidas de *Merp*, *Runequest*, *La Llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Vampire*, *Star Trek*, *Comandos de Guerra*, *Space Marine*, *Warhammer 40.000* y *BattleTech*, principalmente. Además de las partidas, hubo una exposición de figuras de plomo y un taller de pintura para todos aquellos que quisieron iniciarse en el coloreado de dichas figuras. Se celebró asimismo de otra exposición en la que se mostraron las últimas novedades en juegos de rol y estrategia. Paralelamente a las jornadas, se celebró la tercera edición de los Premios Excalibur, destinados a premiar los mejores juegos y módulos del mercado, así como a la actividad más destacada realizada por algún club.

Encuentros de creadores de rol

Durante cada viernes del mes de octubre y mitad de noviembre, se han ido celebrando las conferencias del ciclo organizado por el club Necronomicón, de san Sebastián de los Reyes (en los alrededores de Madrid), bajo el nombre de los Encuentros de Crea-

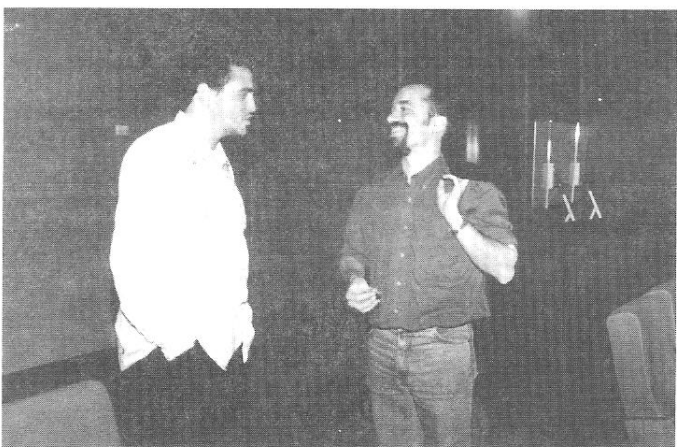
dores de Rol en español. La gente de Necronomicón, club pulmón de la afición de san Sebastián de los Reyes, se había destacado a lo largo de los tres últimos años por la organización en diversos institutos y centros cívicos de Cursos de Iniciación al Rol, por los cuales obtenían subvenciones municipales que les permitían ir engrosando su envidiable ludoteca (¡tomad ejemplo!). Si bien al principio la respuesta fue masiva, dado la novedad de la iniciativa, recientemente ya se habían encontrado con que decrecía el interés (quizá todos los aficionados de la zona norte de Madrid ya se daban por iniciados). Esto no les desmoralizó, sino todo lo contrario, ya que con el habitual soporte de la Casa de Juventud local (que les subvencionó los gastos de transporte de los invitados e infraestructura) programaron para este año un ciclo de conferencias por el que desfilaron casi todos los autores de juegos de rol en castellano. Así, por el salón de actos del Centro de servicios sociales de su ciudad han pasado, por orden cronológico: Eduard García (LIDER); Ricard Ibáñez (*Aquelarre*); Igor Arriola y J&F Garzón (*LUDOTECNIA-Mutantes*); Pedro Alcántara y Roberto López (*CRONOPOLIS-Universo*); Joaquim Micó (*Oráculo*); y Oscar Díaz y Dario Pérez (*M+D-FarWest*). Casi un pleno, de no ser porque Jorge Barquín (*Fuerza Delta*) declinó el ofrecimiento y porque no disponían de datos para contactar con la gente de *LARSHIOT-Analaya* (que parece se ha distribuido en cuantagotas por Madrid). A nosotros (con mucho gusto) nos tocó servir de aperitivo, abriendo el ciclo de conferencias con una perspectiva general de cómo ha evolucionado la afición desde sus inicios hasta hoy, con especial detenimiento en lo que han sido los juegos de rol de producción nacional. Cada sesión constaba de conferencia a cargo del invitado, posterior turno de debate abierto y, para acabar, una sesión práctica de juego. destacar que el día en que estuvimos nosotros esta consistía en la presentación de *Spermatrón*, un delirante juego de Pepe Ramos en el que se



Eduard García, en pleno debate tras la conferencia inaugural.



El público sigue con interés las conferencias.



Oscar (M+D) y Eduard (LIDER), comentando la jugada.

refleja la pugna de los espermatozoides para alcanzar el óvulo, una dura carrera en la que además de enfrentarse a los sanguinarios métodos anticonceptivos, tendrán que evitar a sus iguales, ¡espermatozoides mutantes armados con pistolas láser! Por lo que a nosotros respecta, el ruego que dejamos caer a la organización fue que la próxima vez nos reunieran a todos el mismo día, para celebrarlo a lo grande ... pero debo reconocer que esto quizá repercutiría más en interés propio que en el de la audiencia, ya que todos sabemos lo propensos que somos a contar batallitas. En fin, una experiencia de lo más agradable y positiva, con importante repercusión en los medios (prensa, radio y TV), que debería servir de ejemplo y tener continuidad.

Bar Ludens

Si vives en Barcelona y encuentras a faltar que en los bares no se juegue a rol, hemos encontrado la solución a tu problema. Se trata del bar "La Cotxera", donde entre copa y copa en su barra podrás encontrar ese Aquelarre o Abalone que tanto te gusta. Hay una

estantería llena de juegos, muchas mesas, buen ambiente y encima las birras son baratas. Pellizcarse antes de entrar, no sea que estéis soñando. El local está en la calle Antoni Costa i Cuxart, nº 31, en la zona de Fabra i Puig.

Plomo en Sant Cugat

Los días 20 y 21 de noviembre tuvo lugar en Sant Cugat del Vallés el II Campeonato Internacional Roger de Flor, en la casa de cultura de la localidad barcelonesa. La organización, a cargo del club Snafu, diseñó un campeonato para 24 jugadores sobre ambientación medieval y de antigüedad, con la aplicación de las reglas de la VII edición de la WRG más algunas modificaciones del club organizador. El ganador del torneo se decidió según el sistema suizo de puntuación. Este es sólo el primer torneo de una serie, que se continuará con el Torneo Teodorique, en Toulouse (Francia). Los días 29 y 30 de enero. Este torneo se disputará bajo las mismas reglas que el Campeonato Roger de Flor, con listas fijas de 1.600 puntos.



DESAFÍOS

Soy un fan de Star Wars que poseo el juego de rol y la mayoría de artículos publicados sobre ese juego, y me he enterado de la existencia de un club de fans de Starwars, el juego de rol. Ruego a quien pueda me envíe información sobre el club de fans o sobre el juego. Escribir a Jesús Escribano Victorio, c/ Carnicerías 9, 3º A, Albacete.

Si tienes tu Mech listo, alístate al torneo de Battletech Mechcup. Participa no sólo para saber quien es el mejor Mechwarrior, sino para ver quien posee la mejor unidad y quien consigue los ascensos y condecoraciones. Métete en la carlinga de tu Mech y comunícale con Luis Sánchez Blasco, c/ Dalia 62, Soto de la Moraleja, Alcobendas, 28109 Madrid.

Los miembros de La Semilla de Morgoth desafían a los integrantes del club Atlach-Nacha a unos encuentros de lo más amistoso para dirimir lo de "los mejores a este lado del Manzanares" (LIDER 33). El campo de batalla será La Casa de Cultura Federico García Lorca, o cualquier otro lugar que los desafiados propongan.



MERCADILLO

Nos encantaría conseguir a toda costa la película "El Señor de los Anillos". Cualquier persona que nos la pueda proporcionar que se ponga en contacto con nosotros. Habrá recompensa. Escribir a Club "Los degolladores de Hobbiton", c/ Julio Ruiz de Alda 11, 1º D, 11008 Cádiz.

Llevo años buscando el wargame La Batalla del Ebro, de la desaparecida NAC, y no lo encuentro. Estoy dispuesta a comprarlo o cambiarlo por otros títulos de la misma marca. Interesados escribid a María Jesús Rodríguez, c/ Bartomeu Pi 19, bajos 1º, 08014 Barcelona, o telefonéad al 421.92.46.

Se venden los siguientes juegos: El Castillo de los Templarios, Cry Havoc, Outremer, Panzerkrieg, D-Day, Tac Air, libro de reglas de Star Wars y juego de tablero Greyhawk Wars, de AD&D. Interesados escribir a Juan Antonio Lorenzo Durán, c/ Arroyo 41, 2º C, 41003 Sevilla, o telefonéar al (95)442.49.40.

El club Black Warriors de Jaca desearía intercambiar módulos de elaboración propia con otros clubs de RuneQuest, Stormbringer, La Llamada de Cthulhu, Mutantes en la Sombra, Aquelarre, Oráculo, Car Wars, City Tech y Pendragon. A cambio os mandaremos módulos diseñados por nosotros. Nuestra dirección es c/ Agustina de Aragón 14, bajo portería, 22700 Jaca (Huesca).

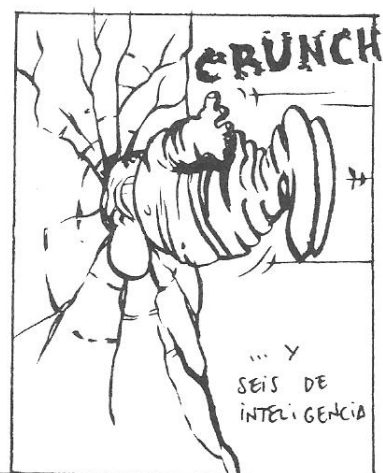
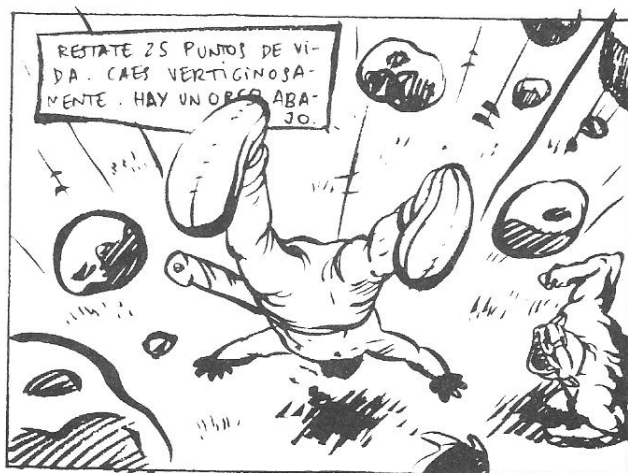
EL TIO TRASGO HOY: ¿MASTER, ERES IMPARCIAL?

PRESENTA:
TEMAS CANDENTES
DEL MUNDO DEL ROL



NUESTRA HISTORIA
TE HOY, SO BRINITOS, ILUS-
TRA LO IMPORTANTES QUE
SON LAS BUENAS RE-
LACIONES

SOBRE
TODO CON
EL MASTER



¿Qué pasa en las ondas?

Ya ha dejado de ser anecdótico encontrar en las secciones de noticias locales, incluso en los periódicos de mayor tirada, referencias a jornadas o encuentros de nuestra afición. Es más, parece que todas las publicaciones coinciden en que los juegos de rol y la vistosa parafernalia que les acompaña (dados, figuras, pinceles, etc) lucen bastante bien en las coloridas páginas de sus suplementos dominicales. Los más optimistas, pues, pueden pensar que ya se ha llegado a cierta "normalización" del fenómeno a través de la prensa escrita, pero ... ¿qué pasa en las ondas?

por Eduard García

Cómic y rol son pasión común de muchos aficionados y, de hecho, la gran mayoría de tiendas de cómic han apostado en la década de los 90 por dedicar buena parte de sus estanterías a los juegos. No era de extrañar, pues, que los primeros escarceos del juego de rol en la radio vinieran de la mano de programas dedicados al 9º arte (era el 9º ¿verdad?). Así, en Barcelona tuvimos al pionero *Héroes de papel*, programa de Radio Nacional-Radio 5 emitido los mediodías del sábado, donde Joan Carles Cortés (fan apasionado de *Daredevils*, el juego de rol no el marveliano) intercalado entre las novedades del cómic, ofrecía entrevistas a la gente del sector e información sobre las novedades editoriales. Y es realmente este formato de magazine informativo el modelo que hasta la fecha han venido adoptando sus sucesores.

Salvando la excepción citada al principio, por suerte o por desgracia, quienes han acogido este tipo de programas han sido radios más o menos marginales (dejémoslo en no-comerciales). Estas, por el hecho de emitir en su gran mayoría en frecuencia modulada, tienen una limitada cobertura, por lo que se resiente su labor de apostolado. No por ello ha faltado ilusión entre los predicadores ni dedicados parroquianos. Desde los fastos olímpicos tuvimos en *Ona de Sants* (91.8 FM), radio libre de este barrio barcelonés, un par de buenos programas: *Dados por la muerte* y *Viernes*

rol. El primero, de la mano de Sergi Climent, ofrecía todos los martes a medianoche una hora de información sobre la actualidad en el campo del rol y el wargame. En el segundo, subespacio de aparición quincenal en el seno del programa *Viernes cómic* (otra vez), Daniel alento se esforzaba por contar con invitados de cierto renombre en el mundillo. Por desgracia, ambos programas se hallan en fase de replanteamiento y se dejaron de emitir el pasado verano.

Pero como si de tomar el relevo se tratara, el pasado junio saltó a las ondas *El Túnel del Temps*, en Radio Contra-

banda (91.0 FM de Barcelona), emitiendo desde el corazón de la ciudad, en la conocida Plaza Real.

El programa se define dedicado al Rock&Rol (música, rock y juegos de rol), por lo que por primera vez se busca un socio ajeno al cómic. Así, en un entorno básicamente musical, el subespacio *Las puertas de Anubis* permite al director de esta revista que tienes en tus manos lanzar arengas en pro de la afición, destacando ante todo las ayudas de iniciación, las novedades editoriales y las actividades que transcurren en la ciudad condal y sus alrededores. El túnel se abre para voso-

tros cada miércoles de 11 a 12 de la noche.

Orientando la brújula hacia el centro, cabe destacar el seguimiento que en la zona norte de Madrid tiene el programa *Comics Connection* (Radio RKR, Las Rozas, 107.8 FM), donde los jueves de 10 a 12 de la noche se tratan todo tipo de temas relacionados con el cómic, el rol y la ciencia ficción.

Pero no todo queda en la radio. Hace ya tiempo, Andrés Asenjo consiguió que nuestra afición flirtara con la televisión nacional (TV1) al desarrollar como asesor el mecanismo del programa concurso juvenil *El rescate del talismán*,



El túnel del temps en Radio Contrabanda



que ahora vuelve a estar en antena. En éste, equipos de cuatro chavales pugnaban por la búsqueda de un preciado objeto mágico; uno de ellos se internaba en el castillo de un Señor Malvado, mientras que sus tres compañeros le ayudaban inspirados por el buen Mago Máster. La iniciativa fue, sin duda, el traslado de la idea de universo medieval-fantástico del juego de rol a un programa televisivo más o menos estándar.

Más recientemente, a finales del pasado mes de septiembre, ha empezado a emitirse el primer tele-magazine exclusivamente dedicado a los juegos de rol y simulación. 39 Puntos de Vida, que se emite en el Canal 39 que comparten las emisoras municipales de Barcelona y se rueda en los estudios de TV Les Corts, aparece en antena los viernes a las 7.45 PM. Mar Calpena presenta un espacio de 20 minutos de duración dedicado a hablar de rol y otros juegos temáticos; en él encontramos consejos para el pintado de figuras, crítica de películas relacionadas con el mundo del rol y una partida en directo por episodios, seguida en plan culebrón.

¿Para cuando más iniciativas? ¿Es el magazine la única radiofórmula rolera viable? ¿Hasta cuando deben seguir estos programas al margen de las emisoras comerciales? La respuesta está, una vez más, en vuestras manos; en vuestra imaginación y, sobre todo, en las ganas que tengáis de poner en marcha vuestras ideas, que en este caso ya estamos hablando de un trabajo constante y un compromiso con vuestra audiencia.

Nota final: quizá esto no es todo, pero por desgracia es todo lo que ha llegado a nuestros oídos. Así pues, emplazamos a los que al leer este artículo se sientan olvidados a que nos lo hagan saber cuanto antes. Daremos cumplida cuenta de vuestras actividades. Con poco que nos lo propongamos vamos a acabar con Luis del Olmo y Lobatón. Seguro. ◆

RANKING

El ganador del sorteo fue Josep Valls Tioda, de Barcelona

JUEGOS DE ROL Juegos puntuados 72

1º	Advanced Dungeons and Dragons	1836 =
2º	Rolemaster	1520 =
3º	El Señor de los Anillos	1443 =
4º	La Llamada de Cthulhu	1001 +
5º	Star Wars	865 =
6º	Runequest	755 +
7º	Vampiro	611 -
8º	Aquelarre	412 =
9º	Shadowrun	377 =
10º	Stormbringer	345 =
11º	Vampiro	287 =
12º	Far West	237 -
13º	Mutantes en la Sombra	204 =
14º	GURPS	168 =
15º	Cazafantasmas	150 =
16º	Oráculo	132 =
17º	Twilight 2.000	118 =
18º	Príncipe Valiente	73 +
19º	Earthdawn	72 +
20º	Cyberpunk	50 =

JUEGOS TEMATICOS Juegos puntuados 59

1º	Heroquest	498 =
2º	Cruzada Estelar	427 =
3º	Civilization	274 +
4º	Warhammer Fantasy	274 =
5º	Blood Bowl	194 =
6º	Advanced Heroquest	157 -
7º	Space Hulk	154 +
8º	El Golpe	152 +
9º	Man-o-war	149 -
10º	Circus Maximus	148 =
11º	Talisman	138 =
12º	Diplomacy	121 +
13º	Empires in Arms	101 +
14º	Warhammer 40K	98 =

15º	Advanced Space Crusade	70 =
16º	Battletech	60 -
17º	Blackbeard	52 =
18º	Fantasy Warriors	50 =
19º	Battlemaster	50 =
20º	Space Marine	40 -

WARGAMES Juegos puntuados 91

1º	Squad Leader	357 =
2º	Imperator	348 =
3º	Lion of the North	331 +
4º	World in Flames	323 +
5º	SPQR	307 -
6º	Command Decision	300 =
7º	Stalingrad Pocket	298 =
8º	Tide of Fortune	254 +
9º	Adv. Third Reich	250 =
10º	Sagunto	226 +
11º	Cry Havoc	214 =
12º	Austerlitz	152 -
13º	Sands of War	128 =
14º	Ancient I y II	110 =
15º	Blitzkrieg in the South	108 -
16º	Alexander	100 =
17º	Turning Point Stalingrad	96 =
18º	Army Group Center	77 -
19º	Frederick the Great	57 +
20º	RAF	40 =

JUEGOS PC Juegos puntuados 40

1º	High Command	295 +
2º	V for V Juno-Gold	286 +
3º	Pacific War	272 -
4º	V for V Market Garden	243 -
5º	Carriers at War	232 -
6º	V for V Velikiye Luki	230 -
7º	Harpoon	200 -
8º	Civilization	190 -
9º	Aces over Europa	150 +
10º	V for V Utah	120 -

Imágenes de Ankh-morpork

Los lectores habituales de estas páginas saben de sobras el lugar de honor que tienen las obras completas de Terry Pratchett en los abarrotados estantes de la Biblioteca de Ankh-Morpork, así como el regocijo que sigue a la aparición de cada nueva novela del Mundodisco. Los espíritus inocentes que aún no sepan de qué estamos hablando deben leerse El color de la magia o ¡Guardias! ¡Guardias!, por ejemplo, para poder protegerse de las iras de cierto bibliotecario; lo que ocurra después ya no tiene remedio.

por Alejo Cuervo

Porque, oh queridos habitantes de los callejones de Ankh-Morpork, muy pronto tendremos que abastecernos de raciones abundantes de metadona y prepararnos para la mayor de todas las penurias: ¡las novelas del Mundodisco se acaban!

Bueno, tampoco es eso exactamente. Digamos que el ritmo de tres o cuatro dosis anuales se ha terminado definitivamente. La edición española de la serie del Mundodisco está en estos momentos a tres libros de distancia de la original inglesa, y Terry Pratchett ha decidido bajar el ritmo de escritura a un libro por año. En fin, está visto que hemos venido al Mundodisco a sufrir.

Mientras tanto, podemos consolar nuestros corazones con *Imágenes en acción* (Gran Fantasy, 2.600 ptas.), que es, poco más o menos, la novena entrega de la serie. En ella hace su aparición en el Mundodisco el más peligroso de los métodos de entretenimiento de masas, el cine. De la mano de Y-Voy-A-La-Ruina Escurridizo se desata una fiebre sin precedentes en la colina de Holy Wood y, muy pronto, hasta las aventuras de Cohen el bárbaro pasan a formar parte la revolución cultural. Lectura obligada para todos los habitantes de Ankh-Morpork; resto del personal abstenerse si no se tiene en regla el permiso de inmigración. Es decir: mucho cuidado que la cosa es adictiva.

Para los lectores impenitentes de ciencia ficción que no se conforman con la dragonada de rigor o con novelas escritas por encargo para tal o cual juego, alguna que otra novedad sabrosa.

Por un lado, los ganadores de los grandes premios del año pasado, que, por una vez, son perfectamente digeribles y no producen efectos secundarios molestos. *El juego de los Vor*, de Louis McMaster Bujold (Nova CF, 2.800 ptas.), narra una nueva peripecia personal de Miles Vorkosigan, un personaje a quien su autora está consagrando entre los más populares del momento. Aventura espacial, enredos, gotas de humor e ingenuidad y un trabajo digno y sin trampas excesivas que ganó el Hugo del año pasado.

Las estaciones de la marea, de Michael Swanwick (Super Ficción, 1.400 ptas.), ganadora a su vez del premio Nébulas, nos propone una visita a una fascinante civilización extraterrestre muy en la línea habitual de un Jack Vance. La gracia del invento son, de todas formas, sus añadidos a la receta clásica de Vance: unas gotas de *Cyberpunk* por un lado y otras de sexo tántrico por otro. Como la anterior, una novela no especialmente innovadora pero más que satisfactoria y ágil de leer.

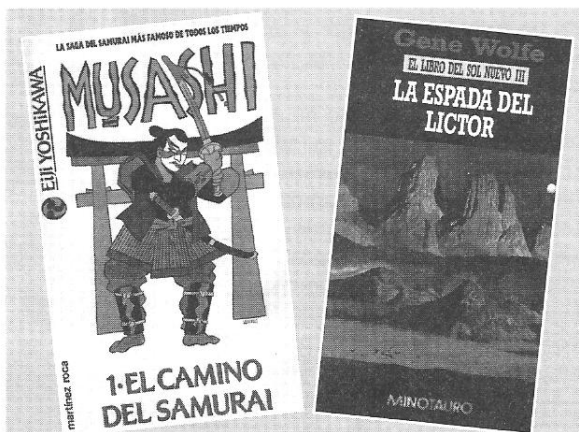
Por lo que a libros ambiciosos se refiere, tenemos con nosotros la tercera entrega de una de las mejores series

que ha dado la ciencia ficción moderna, *El libro del Sol Nuevo*, de Gene Wolfe. Con el título de *La espada del Lictor* (Minotauro, 2.200 ptas.), tenemos nuevas vicisitudes en su honorable carrera de torturador narradas de primera mano por Severian. Una escritura elegante como pocas puesta al servicio de una trama compleja y llena de recovecos en la que, poco a poco, se pueden vislumbrar pistas que ponen el entredicho todo lo que hemos creído como cierto hasta el momento.

Del mismo autor, una sabrosa colección de relatos en la que se mezclan los temas de la SF con los de la fantasía y que recorre todas las etapas de su admirable carrera, *Especies en peligro* (Grijalbo, 2.400 ptas.). Multitud de relatos breves en los que brillan con luz propia las virtudes de Wolfe y su enorme versatilidad como escritor. Especialmente recomendable para quienes quieran tener una visión más precisa del verdadero alcance del talento detrás de *El libro del Sol Nuevo* o de la *Serie de Latro*.

Por último, y saliéndome un poco de los temas habituales de esta sección, recomendar encarecidamente la lectura de *Musashi*, cuyos dos primeros tomos, *El camino del samurai* y *El arte de la guerra* acaban de ser publicados en Martínez Roca (1.300 y 1.400 ptas. respectivamente). Se trata de la biografía novelada de Miyamoto Musashi —el samurai más famoso de la historia japonesa— escrita por Eiji Yoshikawa y es, sencillamente, una lectura deliciosa. Tomen nota wargameros y demás fauna.

Despedida y cierre: Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. Un grupo de cameramans atareadísimo mientras sigue en directo las hazañas de Miyamoto Musashi. ◆



GUINEA HOBBIES

TFNO/FAX: (94) 469 16 45

* WARGAMES Y JUEGOS DE ROL. (Nacionales e Importación)
* JUEGOS DE ESTRATEGIA Y TEMÁTICOS
* JUEGOS DE ORDENADOR (Rol y Estrategia)

* PINTURAS ACRÍLICAS Y ESMALTE
CITADEL/DECOART AMERICANA/VALLEJO/TAMIYA/HUMBROL/REVELL ETC.

* PINCELES EXTRAFINOS Y HERRAMIENTAS DE PRECISIÓN

* FIGURAS DE ROL Y FANTASÍA

CITADEL/GRENADIER/MITHRIL/FANTASY FORGE/RAL PARTHA/BITUME/PHOENIX ETC.

* SOLDADOS DE PLOMO Y MINIATURAS MILITARES

POSTE MILITARE/LE CIMIER/ANDREA/SKYTREX/ALMOND/METAL MODELS/ESCUADRON

* EDIFICIOS Y ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN

ARBOLES MINIATURA/MUSGO/MALEZA Y HIERBA ARTIFICIAL/GRAVILLAS
PASTA DE MODELAR TERRENOS/PEANAS DE MADERA ETC. (ESCALAS: 15/25/30/54 MM.)

* KITS NAVES ESPACIALES: ALIEN/STARWARS/STARTREK/BATMAN

* KITS FIGURAS FANTÁSTICAS SUPERGIGANTES:

HELLRAISER/FREDDY KRUEGER/TERMINATOR/WEREWOLF/ELVIRA
ROBOCOP/MARVEL SUPERHÉROES/STARWARS/ALIEN III

* KITS DE PLÁSTICO DE TODAS LAS MARCAS

**** SERVICIO A TODA ESPAÑA Y CANARIAS 24/48 HORAS ****

!!!SOLICITA NUESTRO NUEVO CATÁLOGO 1993 YA!!!

JAIME 93

Fauna rolera

Y bien, un poco a mi pesar, vuelvo a estar con vosotros desde mi oscuro rincón en la redacción de la revista. No os podéis imaginar mi sorpresa cuando al hurgar entre la correspondencia amontonada descubrí este curioso tratado de zoología humano-ludópata escrito por el insigne filósofo Unai Lacasa (alias Factor RH). Como os describe tan bien, creo imprescindible publicarlo; así, además, me reincorporo a mis labores de manera menos traumática. ¡Ah!, se me olvidaba; le dedico el último párrafo a las Amazonas feministas que me secuestraron (los orcos no sufrimos el Síndrome de Estocolmo).

Según la opinión general de los que nunca han jugado al rol, los que lo hacemos somos gente un tanto extraña e incluso rara. Pues bien, me temo que voy a tener que darles la razón de alguna manera.

Todo el mundo que haya jugado ya un par de veces habrá podido observar que cada jugador se comporta de una manera diferente a la mesa (y no me refiero a sus modales con los cubiertos, etc...), así que YO que he jugado ya millones de veces, con mi vasta experiencia a través de los años (léase este pasaje con el aleluya de Hendel de fondo y sin soltar risitas, por favor) voy a intentar etiquetar a algunas de estas "razas" de jugadores que ocasional o habitualmente aparecen por nuestras mesas.

El psicópata o psico-killer

Alucinante. Es lo único que se puede decir de él. El problema es que solo dura unos diez minutos, que es lo que tarda en hacerse matar este espécimen. Nunca intentes que estas personas jueguen con personajes "normales", estos individuos sólo quieren "picadoras de carne" para despacharse a gusto con los demás y no les interesa lo más mínimo si su personaje tiene los ojos azules o si sufrió una infancia desdichada. Ellos sólo ven unas estadísticas y cuanto más altas sean, mejor. Hay que decir que muchos de los jugadores pertenecientes a alguna otra "subespecie" empezaron en ésta. Vieron "Conan el Destructor" y acto seguido las ganas de machacar orcos les abasaron sin remedio, para pasar después a otros juegos donde su inquieto dedo encontrara algo a su medida (generalmente un gatillo demasiado sensible). La frase favorita de esta especie es: "¡¡ Yo disparo !!".

El mal fario o metepatas

No sólo es mala suerte, no sólo es ineptitud, lo que le pasa a esta especie es una explosiva combinación de ambos factores. Estos individuos son peligrosos tanto para ellos mismos como para los demás por lo que desde estas páginas te recomendamos que ¡¡¡ por Dios, aparta tu personaje de ellos !!!!. Les reconoceréis fácilmente por-

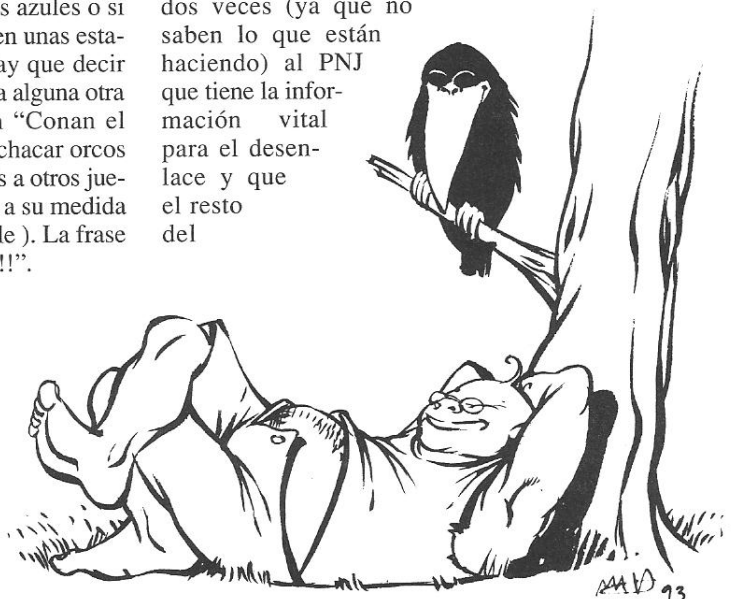
que gustan de fallar de forma sistemática las tiradas y por supuesto, las pifias vendrán en las situaciones más cruciales y peligrosas. Hay que decir que normalmente no tiene malas intenciones. Sin embargo a veces (con una granada en la mano, por ejemplo), puede ser el mejor aliado de esos malvados tan malos que os persiguen para mataros. La frase favorita de esta especie es: "¡¡ Cielos, otra pifia no!!".

El convidado de piedra o despistado.

Definitivamente los pertenecientes a esta "raza" quisieran estar en otra parte. Pueden ser amigos invitados a su primera partida o alguien que va a jugar tras haber estado estudiando día y noche durante una semana, para el examen de esa misma mañana, los ochenta años de apasionante vida de Feliciano Martínez, el notario de provincias más audaz del mundo.

Los de esta especie nunca saben muy bien lo que están haciendo y suelen "desconectar" de todo lo que pasa a su alrededor hasta que tienen a su máster agarrándole por las solapas y gritándole a la cara que qué quiere hacer.

Estos individuos son capaces de matar sin pensarlo dos veces (ya que no saben lo que están haciendo) al PNJ que tiene la información vital para el desenlace y que el resto del





grupo estaba a punto de interrogar. Las frases favoritas (y casi las únicas) que pronuncian los de esta especie son : “Voy con ellos” o “Le disparo”. ¡Atención!: En esta especie se encuentra un mal fario en fase larvaria.

El avaro traidor o astuto

Estos especímenes poseen la rara habilidad de poner en su contra a todo su grupo, al que venderán por diez monedas de plata (o algo menos, si hay regateo) a las primeras de cambio. Es capaz de las mayores vilezas por cuatro perras y nunca arriesgará el pellejo si puede evitarlo. Son aficionados a acciones del tipo de empezar una pelea en una taberna por robar una miseria a un parroquiano, y acto seguido escabullirse para que sus “amigos” se las vean con un garito repleto de gente preguntando amablemente “¿Quién es la última?” para desollarlos vivos. Los pertenecientes a esta especie con el paso del tiempo intentarán camuflar su condición de astuto. Sin embargo al final se acaban delatando ellos mismos por sus acciones insolidarias, que invariablemente acarrearán la muerte a su personaje por la indiferencia hacia este por parte de los demás jugadores.

Naturalmente su juego es *Paranoia*. La frase favorita de esta especie es : “Me escondo”.

El reglas o pesado

Los odio, pero no hablaré mucho de ellos porque creo que ya se ha dicho bastante acerca del tema. Ante cualquier problema se saldrán por la tangente recurriendo a tecnicismos equivalentes a la letra pequeña de un contrato y eludirán todo lo que no les gusta amparándose en tablas y reglamentos. Se sabe las reglas mejor que el Papa el Padrenuestro, y suelen sufrir el famoso “síndrome del aceite” (siempre intentan quedar por encima del máster). Un consejo para tratar con los de esta especie para los DJ que lean esto : Intenta reconducirlo al buen camino advirtiéndole, pero si además de pesado es cabezón, hazle sufrir un ligero percance a su personaje (que se quede sin piernas será suficiente). La frase favorita de esta especie es : “...Pues según la página x, párrafo x, tabla x, dice que ...”.

El pirado o extravagante

Pelo largo, lavado por última vez en 1983, ropas extrañas con tendencias hip-

pies, delgado y pálido. Si, es él, y seguro que lo has visto alguna vez por tu barrio. El es quien da mala fama a los jugadores de rol. Nunca sale con amigos (todavía no ha encontrado a nadie tan raro como él) y sus aficiones favoritas suelen ser degollar corderos, pasear por cementerios a la luz de la luna llena, releer los libros sagrados de los “Adventistas del Séptimo Día por la Tarde” y escuchar sus discos de heavy-metal... al revés. Sin duda sus juegos favoritos son *La Llamada de Cthulhu*, donde la sola referencia a poderes arcanos y monstruosidades hace brotar un hilillo de baba de la comisura de sus labios, y *Vampiro* (su preferido con diferencia) ya que por fin puede ser lo que siempre ha soñado: un ser de las tinieblas, para ir sembrando el mal y el terror por doquier (lo más cerca que estaba de ser uno antes, era encerrándose en el armario para torturar al periquito).

La frase favorita de esta especie es : “¿Por que no hacemos una misa negra en mi casa después de la partida? Tengo todo lo necesario.”

El héroe

Se puede decir que son lo contrario del astuto y que a veces sólo una pequeña distancia les separa del psicópata. Al revés que el astuto, el héroe nunca, repito, nunca rehusará una pelea. Lo que demuestra, como ya he dicho, que le falta muy poco para ser un psicópata. Esa distancia esta en que mientras que el psicópata sólo dispara, el héroe es capaz de razonar (tampoco mucho) y aclarar alguna trama. Además se dejará el pellejo por los demás cuando el psicópata sólo se lo deja por el puro placer de hacerlo (no entrará a la cueva a salvarte si no porque hay un dragón que iría fenómeno en su galería de trofeos). Una de las cosas favoritas de esta especie son las heridas, tanto las ajenas como las propias. No hay cosa que más les guste que resultar gravemente herido en una acción heroica o caer en estado de cuasi-muerte durante el rescate de una bella princesa, ya que de este modo tendrán la oportunidad de pronunciar una de sus frases preferidas (ver abajo).

Todas estas cosas hacen que brille un destello en sus ojos que te dice que puedes ponerles investigación o misterio en tus partidas, pero que lo que en realidad te agradecerán serán las oportunidades para lucirse como super-hombre. Por último, he de reconocer que cada vez que acabo con un espécimen de esta “raza” gozo de un macabro, malsano y morboso placer. Las frases favoritas de esta especie son : “No tengo tiempo para sangrar”, “Escapad

vosotros, yo les entretendré” y “Alégrame el día”.

El paranoico

A estos especímenes hay que verles como a ratas de laboratorio dando vueltas por un laberinto. Si no lo ves así, ten cuidado porque tus neuronas peligran. Para mí no hay cosa más frustrante que donde tú hayas dejado una pista crucial en un lugar totalmente inofensivo, estos especímenes vean una trampa mortal y prefieran enfrentarse al más terrible de los demonios lovecraftianos (intenta decirlo tres veces seguidas) antes de ir allí. Su razonamiento es para ellos de lo más lógico: todo está demasiado tranquilo. Pero a ti te entran ganas de llevarlos de las orejas, y encima cuanto más intentes dirigirlos, peor será. Mi experiencia es que la mejor forma de tratar con estos especímenes es darles precisamente lo que esperan: ¡Peligro!. Si no acabarán con cualquier PNJ que les resulte sospechoso a las primeras de cambio. La frase favorita de esta especie es : “¿Qué es eso?, ¿Qué ha sido ese ruido?, ¿Quién anda ahí?”.

La novia

Todo el mundo lo sabe: muy pocas chicas juegan al rol (ojalá hubiera más). Lo cual da un obvio resultado: pocas personas tienen novias jugadoras de rol.

Lo cual, a su vez, da otro obvio resultado: los jugadores de rol se afanarán por introducir a sus novias en el mundo que a ellos tanto les apasiona. Yo personalmente, creo que es más fácil que un hobbit armado con un mortífero palillo acabe con la vida de un dragón de un certero golpe, que una novia se enganche al mundillo que tan ilusionadamente le ofrece su carniñ (no soy sexista, simplemente constato un hecho comprobado).

Esto suele deberse a que tras horas de discusiones y fallidas intenciones, la chica acepta a regañadientes acudir con los amigos de su media naranja a un lúgubre sótano para (a su entender) sentarse a una mesa toda la tarde y no hacer nada, y una vez en la partida se siente tan fuera de lugar como Sharon Stone veraneando en Valdemorillos de Arriba.

Lo que siempre me he preguntado es: ¿Cómo sería jugar una partida de *Paranoia* con tu novia?, ¿te escupiría a la cara al terminar o se estaría lavando el pelo cada vez que la llamas durante los próximos treinta años? Todo es cuestión de comprobarlo. La frase favorita de esta especie es: “Me aburro, vámonos.” ●

Las Llamadas de Cthulhu

Nota de la Redacción de LÍDER: aunque no era en exceso conocido por el público, hace dos años y medio que nuestro colaborador Jordi Zamarreño -autor de esta columna- sufrió un cambio brusco y repentino en su carácter, dejando de responder a las cartas que llegaban y entregando a duras penas las traducciones de la serie La Llamada de Cthulhu a su debido tiempo. Unos atribuyeron tal cambio al nacimiento de su primer retoño (¿avatar?) que tenía la pésima costumbre de despertarle entre cinco y seis veces por noche, en el mejor de los casos. Sin embargo, otros, más avisados de como se las gastan los Primigenios y sus secuaces, supimos ver en ello la mano de la Gran Raza de Yith, con uno de cuyos miembros intercambiaba su mente de vez en cuando. Por ello, esperamos con paciencia franciscana que el miembro de la Gran Raza acabara su stage entre nosotros y nos devolviera a nuestro colaborador en más o menos buen estado. He aquí que por fin ha sucedido y Jordi se reincorpora a nuestras páginas. En un primer momento nadie se atrevía a decirle el tiempo que había pasado ausente pero como quiera que su COR es en todo caso irrecuperable se decidió enviar un comité de la Redacción, convenientemente pertrechado de látigo y silla de domador de leones quienes, tras colocarle una camisa de fuerza reforzada, le explicaron exactamente la situación. Para sorpresa de todos, ni pestañeó al informársele de los dos años largos transcurridos para a continuación formular una pregunta críptica: ¿quien ha ganado las dos últimas Ligas?. Al contestársele que el Barça sonrió aviesamente mientras inquiría detalles. Tras explicarle la historia del Madrid y del Tenerife, asintió con la cabeza, y en tono ominoso pronunció lo siguiente: ¡La Shub-Niggurath! ¡Cthulhu fhtaghn!, tras lo cual echó a correr sin que nadie pudiera evitarlo y cogió el primer avión con destino a la tierra del Teide. Nuestro corresponsal en la isla, avisado urgentemente, le vio bajar del avión y recorrer reptando los 16 kilómetros que separan el aeropuerto de Los Rodeos del estadio Heliodoro Rodríguez, donde, ante la puerta principal, exclamó: ¡Lo hecho, hecho está! ¡Yog-Sothoth, Yog-Sothoth!. A continuación, cogió un avión de vuelta y se fue a su casa a escribir las líneas que podéis leer a continuación.

por Jordi Zamarreño

Buenas y calurosas noches, amigos y (cada vez más) amigas que leéis estas líneas. Ahora que en la celda acolchada me han puesto ventilador (el presupuesto de la Generalitat no da para aire acondicionado) puedo escribir con alguna comodidad. Estoy encantado de ver caras nuevas por este frenopático donde me han dicho que, debido a la saturación, el electroshock lo haremos a días alternos con corriente de red y pilas. ¡Cosas de los ahorros postolímpicos!. En algún momento me había quejado yo de que había pocas cartas para responder en vuestro consultorio pero el cartero, en un alarde de profesionalidad que le honra, me acaba de hacer entrega de un container de cartas que me apresto a responder antes de que os coma la impaciencia.

David Fernández, de León (a quien de paso le agradezco que me enviara la dirección de Arkham House), se interroga sobre lo siguiente: dado que Yog-Sothoth es amo indiscutible del tiempo y del espacio, ¿es posible utilizar algún conjuro o invocación para trasladarse en el tiempo hasta alguna época lejana, como por ejemplo el Neolítico?. Por supuesto, pero tales hechizos sólo están a disposición de los sectarios de

más alto nivel y requieren un gasto de puntos de POD (de POD, no de magia) alucinante, cifrable en al menos 1D3 por década viajada. Uno de ellos se describe en la campaña *Las Sombras de Yog-Sothoth*, y en él se viaja al futuro. El mismo hechizo puede utilizarse para viajar al pasado, pudiéndose producir divertidísimas paradojas temporales. Téngase en cuenta que, si bien es posible encontrar incautos a los que drenar en el presente, en el lejano pasado o en el lejano futuro puede ser difícil encontrar seres inteligentes de los que extraer POD.

También nota David el gran parecido entre *La Llamada de Cthulhu* y *RuneQuest* a nivel de reglas, mecánica, etc..., y me pregunta si se pueden adaptar personajes de uno a otro juego. Yo estoy en contra porque ambos son juegos diseñados para universos distintos. Existen en el mercado juegos multiuniverso que permiten el paso de personajes entre ellos y es ciertamente sencillo convertir personajes entre juegos del mismo tipo aunque sus sistemas sean diferentes (*AD&D*, *Rolemaster*, *RuneQuest*, etc) puesto que se basan en universos similares, pero el trasfondo de *La Llamada de Cthulhu*, con su lucha imposible de ganar contra seres de características casi

divinas, haciendo frente a la incompreensión de la mayoría de la gente, y con la dificultad adicional de que cuanto más se sabe acerca de los Mitos más cerca se está de perder la batalla de forma definitiva, lo hace cuanto menos difícil de adaptar.

Por último, de momento *Chaosium* no ha previsto ambientar ningún suplemento para *La Llamada de Cthulhu* en el futuro ni en la baja Edad Media. Ni siquiera me gustan demasiado los suplementos tipo *Gaslight* o *Now* porque el ambiente de los años 20 es para mí uno de los aciertos máximos del juego (si bien no es ningún secreto que *Cthulhu Now* está en cartera). Es una época suficientemente cercana como para que no nos sintamos desplazados a la hora de ponernos en situación, se halla entre ambas Guerras Mundiales para poder extrapolar o derivar acontecimientos, en fin, ¡que me gusta!.

Jesús Fernández, hermano de David y por tanto también residente en León, quería saber si está previsto ampliar los bestiarios aparecidos en las reglas y en *Fragmentos del Terror*. Pues de momento no, pero cuando publiquemos la segunda edición en castellano de *La Llamada de Cthulhu* (que se basará en la 5ª americana) mejorará



mucho el tratamiento de los animales no sobrenaturales, incluyendo algunos nuevos y sistematizando más el contenido. Además, creo recordar que el bestiario fue una de las secciones en las que más se cebaron los duendes de la imprenta cuando lanzamos las reglas por lo cual toda novedad será incalculablemente mejor que el original.

Pedro Medina, de Murcia, me pregunta que pienso acerca de introducir algún personaje que esté de parte de los malos en una partida. Estoy de acuerdo contigo en que ello genera una tensión tremenda, pero no olvidemos que bastante mal lo tienen ya los personajes para encima tener un traidor en sus filas. Una forma de probar el asunto sin demasiado peligro sería introducir un control mental (pasajero) sobre algún personaje. Para ello busca al mejor jugador de tu grupo y explícale detalladamente (y en privado) la situación. Que él lleve el personaje y... ¡suerte!

Me ha gustado mucho la idea de tramas paralelas y grupos de jugadores que se encuentran en un final común. Al margen de poderse utilizar a nivel local (pero requiriendo un montaje un poco complicado), sería una idea perfecta para un gran torneo a desarrollar en unas Jornadas: imagínate 96 jugadores y un módulo de varias fases de dificultad. Se montan 16 mesas de 6 jugadores que juegan la primera fase. Cada guardián puntúa a sus jugadores y pasan 3 a la siguiente ronda. Se sortea a los jugadores para formar 8 mesas de 6. Se repite la mecánica hasta llegar a una final con los 6 mejores jugadores del torneo. Si lo llegamos a hacer en unas Jornadas, estás emplazado para hacer de Guardián en ese torneo. Si lo montas tú en Murcia tienes una manera sencillísima de sobornarme para que vaya a echaros una mano: una cena en El Cherro.

Acerca de la música durante las partidas, me encanta poner temas instrumentales o, según el momento, algo relacionado con la trama. Imagínate que no explicas a tus jugadores de que va la partida de hoy y empieza a sonar Annie Lennox con su *Canción de amor para un vampiro*, de la banda sonora de *Dracula*. ¡Vaya puntazo!. Un consejo: el heavy y en general cualquier música en la que dominen los decibelios se lleva muy mal con la creación de ambiente.

Dudas: la utilización de diccionarios "per se" no permite mejorar en un idioma como sabe cualquiera que se vaya a otro país sin entender el idioma y con un diccionario como toda ayuda. Si bien hay libritos con frases hechas (Buenos días, señor. ¿Me podría decir donde está la Estación de Ferrocarril?), es dudoso que les sirvan a los investigadores en un apuro.

En cuanto a los daños de fuego y electricidad, si bien no hay una regla concreta supón que una antorcha hace 1D6 puntos de daño, una botella de gasolina 2D6, un lanzallamas 3D6 y una bomba incendiaria 4D6. Por supuesto que la mayoría de seres inmunes a las armas también lo son al fuego.

Miguel Angel García, de Cornellà (Barcelona), me pide una tabla de penalización por carga. Lamento decirte que en este juego no damos importancia a esas minucias sino que el guardián, en ejercicio de su libre albedrío, decide si un personaje puede o no puede con lo que carga. Así por ejemplo: si un personaje me indica que lleva una escopeta y dos cartucheras, le digo que muy bien. Si pretende llevar una ametralladora calibre 30 no le dejo y en paz.

Como quiera que Miguel Angel no ha podido procurarse ningún ejemplar del nº 11 de LIDER, resumo brevemente la habilidad de Correr. Depende de la edad del personaje y para cada banda de edad de las que se indican a continuación se asigna un modificador:

16 a 25 años: 10.
26 a 35: 8.

36 a 45: 6.
etc.

Se multiplica el modificador por 5 y esa es su habilidad básica en Correr (que se puede aumentar mediante puntos cuando se crea el personaje).

El movimiento en este juego no es tan importante como en otros, por lo que se ha dejado de forma bastante abstracta, midiéndolo en unidades. Una persona normal y corriente corre 8 unidades (que en la mayoría de los casos se asimilan a metros) por asalto. Supongamos que la persigue un tigre, que mueve 10; en cada asalto el tigre acortaría la distancia en dos unidades. Como quiera que el tigre no se ha de esforzar para mover 10, la persona debería realizar una tirada de correr cada asalto para evitar que el tigre le gane terreno, representando el esfuerzo suplementario. Un acierto amplio puede suponer aumentar la distancia, y uno crítico despistar al tigre por completo. Sin embargo, estos casos se han de estudiar uno a uno y no dar reglas generales porque tienden a cargarse el ambiente del juego.

Hay muchas consultas más, pero me dicen que han de cerrar el número de LIDER y que no esperan más. ●



Kingmaker, la joya de la corona

Os presentamos en esta sección un buen análisis de un gran juego temático, en el que son tan o más importantes los tejemanejes diplomáticos que un jugador pueda hacer, las trolas que pueda colar a sus compañeros de partida, que el número de tropas de que disponga ese jugador. Y es que en la guerra y en el amor todo está permitido.

por David Revetllat i Barba y Carles Abizanda i Gil

Introducción histórica

Nos hallamos en plena guerra civil, en la Inglaterra del siglo XV. Tras el desastre de la Guerra de los Cien Años contra Francia, se creó una facción de Nobles que apoyaba a Ricardo, Duque de York, con la intención de derrocar al rey Enrique IV, de la familia Lancaster. Esta lucha entre las familias de Lancaster y York sería conocida como la Guerra de las Rosas, Roja y Blanca respectivamente. Sin embargo, bajo estos conflictos se ocultaban las maquiavélicas intrigas creadas por las ansias de poder de diferentes familias de Nobles.

El juego

Kingmaker es uno de esos juegos que no deberían faltar en una buena ludoteca, junto a otros títulos como Civilización o Diplomacia. Guarda un enorme parecido (de hecho se diría que es una copia) con otro juego que se titulaba "Samurai" (no confundirlo con el wargame del mismo título), el cual tenía como escenario otra isla, Japón, por el cual los Nobles Samurais se paseaban con sus tropas por todas las regiones de la isla intentando hacerse con los herederos del Imperio. Eso sí, no os vayáis a creer que en Kingmaker con tres horas cortas se acaba una partida, tal y como nos anuncian en la parte trasera del juego. Lo normal vienen a ser más bien seis horas largas (y eso sin llegar para nada al límite de jugadores), a no ser que pongáis un tiempo límite, que viene a ser lo más aceptable. Además hay que tomarse el juego con tranquilidad, dado que parte de este incluirá el tener que traicionar y ser traicionado, lo que ha dado lugar a algún cabreo en alguna que otra partida.

El reglamento

En Kingmaker cada jugador representará a un grupo de nobles unidos por un mismo fin: hacerse con un heredero que acabe siendo el último sucesor (¡vivo!) de las dos casas reales, Lancaster (rosa roja) o York (rosa Blanca). Desgraciadamente, a otros grupos de Nobles (llevados por otros jugadores) se les ha ocurrido la misma idea. Quien posea al último heredero vivo de las dos familias, y lo corone rey en una iglesia (para lo que es necesario disponer de dos Obispos o un Arzobispo) será el ganador, pero antes deberán haber muerto el resto de los herederos de las dos familias. Cada jugador intentará matar a los herederos que hayan conseguido los

demás (los herederos descansan al principio del juego en sus castillos, y sólo hay que ir a cogerlos para que sean nuestros), tanto de su propia familia como de la contraria. Aquí no hay piedad que valga, matarás a los hijos o a los padres, si eso es necesario para ser coronado rey.

En el juego se especifican tres modalidades de juego, Básico, Breve y Avanzado. Es recomendable empezar por el Básico para un primer contacto. Tras algunas partidas, ya podremos atrevernos con el Avanzado. Hay también unas interesantes reglas opcionales que pueden ser utilizadas tanto en las modalidades Básica como Avanzada. Se dispone de dos tipos de cartas. Las del mazo de Corona estarán constituidas por los distintos Nobles, Títulos, Cargos, Obispos, Arzobispos, Mercenarios, Barcos, Villas o Ciudades y Castillos reales. Las de Sucesos incluyen tanto Pestes, Tempestades en el mar, Incursiones, Revueltas, Embajadas y Parla-mentos, que sirven básicamente para fastidiarnos en el





momento más inoportuno, como las cartas de "Orden" y "Movimiento libre". Respecto a estas dos últimas, la primera sirve para librar a uno de nuestros Nobles de un destino y enviar a otro en su lugar (pudiendo ser de otro jugador) así como para obligar al Noble de otro jugador para asistir a un Parlamento. La segunda proporciona un movimiento extra a una sola ficha (cada ficha corresponde a un Noble, Heredero o barco, que a su vez puede transportar a un Noble o más).

El juego empieza con el reparto entre los jugadores de 36 cartas del mazo de Corona. Con estas primeras cartas cada jugador formará su facción inicial de Nobles, que incluirán sus diversas posesiones. Al principio de su turno, un jugador empieza cogiendo una carta de sucesos. Una vez resueltos, el jugador podrá mover, combatir, etc. Como última acción, cogerá una carta del mazo de Corona que podrá utilizar o guardar. Una vez realizados todos los turnos de todos los jugadores se habrá completado una ronda.

Las fichas de Nobles pueden escoger entre moverse hasta cinco casillas o disponer de movimiento ilimitado por carretera, siempre y cuando empiece y acabe en una casilla con carretera. Eso sí, mientras no pase a través de una ciudad, castillo o villa situados en la misma y que el jugador no controle, en cuyo caso deberá detenerse en dicha casilla. Si es controlada por otro jugador, se le puede pedir permiso para pasar a través de ellos.

Los barcos también se mueven hasta cinco casillas por mar, y pueden transportar consigo fichas de nobles.

Los nobles de un jugador pueden agruparse para formar lo que se denominará una Fuerza. Una Fuerza estará pues formada por varios nobles con todos sus ejércitos unidos. Las fuerzas acostumbran a ser de entre 300 y 500 hombres, pero pueden llegar a los 1000 o más.

Pueden formarse alianzas entre dos o más jugadores, con lo que sus ejércitos marchan juntos como si se tratara de un sólo jugador y serán controlados por el Noble de uno de ellos, moviéndose sólo una vez en el turno de ese jugador, y no en cada turno de cada aliado (sólo las tropas de Nobles que se hayan agrupado, el resto seguirán siendo controlados por sus dueños originales). Pero las alianzas pueden romperse en cualquier momento. En una ocasión, una fuerza de nobles con unos 250 hombres se unió a otra de unos 600 para atacar a otra de otros 650. Resultó que el auténtico objetivo del jugador con 250 hombres era que los otros dos se mataran entre sí, y justo en el momento en que iba a empezar el combate rompió su alianza (ante el inmenso cabreo de su ex-aliado). Pero el problema fue que tanto su ex-aliado

como su enemigo se cabrearón con él, el primero por traidor, y el segundo indignado por semejante felonía por parte de un noble (el jugador se había leído el "Llibre de l'Orde de Cavalleria" de Ramón Llull, y lo había tomado en serio) y al final ambos se aliaron contra el pequeñajo, cuyos restos quedaron esparcidos por toda Inglaterra.

Estrategias y consejos

Algo que siempre es agradable cuando empiezas desde cero con uno de estos juegos es que alguien te regale con unos cuantos consejos. Bien, ya de buen principio, según la suerte que hayamos tenido al recibir nuestras primeras cartas, deberemos apostar bien por una conducta a la defensiva o a la ofensiva. Si nos han tocado pocos nobles y menos hombres, deberemos esperar hasta que nuestra situación mejore, permitiéndonos pocos combates. Si por el contrario la suerte nos ha favorecido, no deberemos esperar demasiado a que los demás se hagan tan poderosos como nosotros, o quizá más. En cualquier caso, lo primero es juntar nuestros distintos nobles creando fuerzas lo más grandes posibles. Estando dispersas, corren auténtico peligro.

Deberemos además pensar en una zona en la que podamos ser especialmente fuertes. En ella, intentaremos conquistar todos los castillos y ciudades posibles, para evitar que otros puedan encontrar refugio, así como controlar las edificaciones que puedan bloquear las carreteras. En la elección de la zona, debes tener en consideración de qué nobles dispones, ya que algunos son enviados por las cartas de sucesos a lejanos lugares. Si por casualidad esos lugares están dentro de la zona en que somos fuertes, y en la que además tenemos al resto de nuestros ejércitos, el suceso no nos supondrá tener demasiados problemas, pero si nos hacen ir al otro lado de Inglaterra, nuestro noble correrá de nuevo grave peligro.

Respecto a la distribución de las fuerzas, podemos por ejemplo crear fuerzas con exactamente 300 hombres, con lo que podemos refugiarnos en los castillos (donde la peste no nos afecta) sin pasar los límites de estos, aunque también es importante distribuir los soldados equitativamente entre todos los nobles, o de lo contrario nuestro noble más poderoso será siempre el más atacado (en emboscadas por ejemplo) y si lo perdemos habremos perdido con él a todo el grueso de nuestras tropas. También es interesante hacerse con alguna isla, donde podremos dejar a nuestro heredero o noble preferido, sin el riesgo de nos obliguen a enviarlo a algún lejano lugar. Lo mismo puede hacerse dejándolos

constantemente en alta mar, si disponemos de alguna flota.

Guardad todas las cartas de "Orden" posibles, y mirad de no malgastarlas. Si no dispones de ninguna, quizá incluso podrías hacer pagar a algún jugador con una de ellas a cambio de dejarlo pasar por tus controles de carretera.

Respecto a las cartas de "movimiento libre", acumulando unas cuantas y gastándolas de golpe en tu Fuerza de nobles puedes dar un buen susto a alguien que se creía a salvo estando a seis territorios de distancia (el máximo movimiento permite sólo cinco), aunque el uso más generalizado suele ser el de usarla para salir por patas cuando nuestra situación es más bien inestable.

Puede surgir un problema a la hora de interpretar las tablas de combate. En ellas, la probabilidad de que un ejército derrote a otro va en función de la carta de sucesos que saquemos (cuya mitad inferior está dedicada al combate, y que en ese momento se utilizará para resolverlo, y no como carta de sucesos). La probabilidad va desde sacar una carta que nos de victoria por mayoría hasta la de victoria por tener una relación de 4 a 1 o mayor en número

• La única en la zona Norte •

EL BALUARTE

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**

de ejércitos. Sin embargo, cabe la posibilidad de que un ejército que sólo pueda ser vencido sacando la carta de mayoría-victoria posea además herederos que le den ventaja en combate, con lo que tendría que pasar a una supuesta columna inferior, que sin embargo no existe. Lo más lógico es que en ese caso nos quedemos en la misma columna, ya que no se puede rebajar más la defensa. Explicado así es difícil de entender, pero si véis el juego ya captareis la idea. Es simplemente uno de esos imprevistos que no salen en el reglamento.

Tablas de ayuda

A continuación te presentamos unas tablas de las que puedes sacar provecho. En el juego, los Obispos, Arzobispos, algunos Nobles y los propietarios de ciertos cargos y títulos se ven obligados a desplazarse a determinados lugares (aunque puede evitarse con la correspondiente carta de Orden). Unos serán solicitados más veces que otros. Aquí te indicamos quienes son los solicitados y con qué frecuencia. Los que no salgan en la lista, no son solicitados nunca. Para poner un ejemplo, es poco recomendable poseer el cargo de Marshall si no quieres pasarte la partida correteando arriba y abajo de la isla sofocando revueltas e incursiones. También incluimos una lista de todas las ciudades, en las que pueden surgir brotes de peste negra, para que vayas tachando en cuales ya ha surgido la epidemia y poder refugiarte en ellas sin peligro de ser eliminado del juego. Lo más "noble" sería que todos los jugadores conocieran o dispusieran de una fotocopia de la tabla para poder hacer uso de la misma durante el transcurso de la partida. ♦

TABLAS DE AYUDA

CARGOS		
Marshal		11
Warden of Northern Marches		5
Admiral		4
Warden of the Cinque ports		3
Constable of the Tower of London		2
Captain of Calais		1
Chancellor of County Palatine of Chester		1
Chancellor of Duchy of Cornwall		1
Chancellor of Duchy of Lancaster		1
Constable of Dover Castle		1
Lieutenant of Ireland		1

NOBLES, OBISPOS Y ARZOBISPOS

Mowbray	5		
Stafford	3		
Bourchier	2	Archbishop of Canterbury	1
Courtenay2		Archbishop of York	1
Fitzalan	2	Bishop of Carlisle	1
Holland	2	Bishop of Norwich	1
Percy	2		
Pevensey	2		
Pole	2		
Beaufort	1		
Neville	1		
Roos	1		
Scrope	1		
Stanley	1		
Talbot	1		

TÍTULOS

Earl of Kent	2
Duke of Exeter	1
Earl of Essex	1
Earl of Westmoreland	1

CIUDADES CON PLAGA (sólo hay plaga una vez en cada ciudad).

Berwick	Exeter	Newcastle
Bristol	Hereford	Northampton
Calais	Ipswich	Norwich
Canterbury	Kingston	Nottingham
Cardigan	Lancaster	Oxford
Carlisle	Leicester	Plymouth
Chester	Lincoln	Shrewsbury
Colchester	London	Southampton
Coventry	Lynn	Swansea
Durham	Newark	York

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

dossier

JAMES BOND

AL SERVICIO SECRETO DEL ROL



R E L S S O D

Sólo para tus ojos

Sabemos que teníamos olvidados a muchos de nuestros más preciados agentes, desorientados por todos los cambios políticos y los avances tecnológicos de estos últimos años. Tranquilos, porque aquí tienen una ampliación y actualización de nuestro listado de equipo, que les permitirá retomar la lucha por la libertad y por Inglaterra con renovados bríos. Dios salve a la Reina.

por "M"

Espero que todos ustedes sepan valorar el valiosísimo material que tienen entre sus manos. Es cierto que tras la caída del muro de Berlín y los cambios políticos que condujeron al desmoronamiento del bloque comunista de la Europa del Este, la confusión se apoderó de nuestro servicio secreto. Atadas las manos por los políticos indecisos que no sabían que determinación tomar, muchos de nuestros agentes cayeron en manos de organizaciones criminales enemigas que se aprovecharon sabiamente de nuestro momento de debilidad. Mientras nuestros ministros y hombres de ley escuchaban el consejo de analistas políticos con la cabeza llena de conjeturas y grandilocuentes hipótesis, nuestros agentes veían como su sangre era derramada impunemente.

Sin embargo, la consolidación de los nuevos poderes en la Europa del Este y su acercamiento constante hacia Occidente y la OTAN, así como el interés en controlar y dismantelar el antiguo potencial nuclear soviético de la nueva República Rusa, ha contribuido a despejar muchas de las dudas que ensombrecían nuestro futuro, así como a fijar próximos objetivos. Además de seguir velando como de costumbre por el mantenimiento del orden y las buenas costumbres en nuestro amado país, nuestras misiones inmediatas son contrarrestar el crecimiento de las organizaciones criminales que se han

aprovechado del momento de confusión y vigilar la actuación de células desesperadas de comunistas que intenten forzar el retorno al antiguo régimen, sin descuidar la aparición de nuevos grupúsculos neofascistas que intenten utilizar el descontento por la precaria situación económica para conseguir nuevos adeptos y aumentar su poder.

Cara a favorecer la consecución de las prioridades antes mencionadas, les servimos a continuación un listado con nuevo equipo, fruto tanto de un cuidado servicio de investigación, desarrollo y experimentación de nuestro departamento "Q" como del esfuerzo heroico de uno de nuestros más esforzados agentes, un hombre que ha logrado introducirse, bajo el alias de Gustavo Díaz, en el seno de las principales organizaciones enemigas, evaluando así desde su interior el potencial que nos oponen. Esperamos que el esfuerzo de todos estos miembros de nuestra organización haya valido la pena y los nuevos accesorios que les ofrecemos demuestren su valor en el transcurso de los futuros retos que las circunstancias nos deparen. Creo innecesario recordarles que todo lo que a continuación leerán es absolutamente confidencial y nunca, bajo ningún concepto, debe ser revelado a nadie ajeno al servicio ni, por supuesto, debe caer en manos enemigas. ♦

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 (Línea roja) y Virrei Amat (Línea azul)

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



Sobre cuatro ruedas

Iniciamos este dossier con una pequeña joya de la corona. Ya podéis mandar al chatarrero vuestros viejos coches y preparaos a viajar en potentes turbos, persiguiendo a los villanos a velocidades de vértigo. Sobre todo, no olvidéis poner os el cinturón de seguridad, y recordad que si bebes, no conduzcas.

por Gustavo Díaz

Memorándum

Nuevos Vehículos

de: Comandante Geoffrey Boothroyd "Q"

a: todos los jefes de sección

Estimados señores:

Dada la antigüedad y escasez de los vehículos que aparecen en nuestra lista de equipo, hemos decidido renovarla y ampliarla, para lo cual les informamos en la presente circular de los nuevos vehículos de que disponemos ahora, tanto nosotros como nuestros aliados y competidores. Espero que la renovación de nuestro parque móvil les permita afrontar nuevos retos con el equipo adecuado y adaptar nuestros objetivos a la nueva situación política mundial.

Recomendamos que la entrega de estos automóviles sea bajo las siguientes premisas:

- Un recluta recibirá un vehículo con un MR de 0 o +1.
- Un agente recibirá un vehículo con un MR de +1 o +2.
- Un doble cero recibirá un vehículo con un MR de +2.

En cuanto a los "chicos malos", nos consta que se les otorgan vehículos de inferiores prestaciones a los nuestros, a excepción de sus principales jefes o villanos, cuyos vehículos disponen de MR +2 o +3.

Existen consideraciones especiales sobre el MR de determinados coches. Con un MR positivo se puede tener en determinadas maniobras un Grado de Dificultad peor, mientras que un coche con MR negativo puede tener en otras maniobras un Grado de Dificultad mejor. Ejemplo: el Porsche 911 Turbo recibe un modificador extra de +1 de Grado de Dificultad cuando realiza una maniobra de Dar Esquinazo o de Cambio de Sentido, además del modificador +2 de Grado de Dificultad por su MR, tanto en maniobras como en tiradas de accidente.

El informe sobre los nuevos vehículos ha sido creado con un sistema evolucionado del original del Manual Q ya que, al ser el antiguo sistema del año 1984, no incluía en sus consideraciones de diseño avances tan significativos como la mejora del rendimiento del motor con la aparición del turbo y su aplicación en los motores Diesel, la inyección electrónica, los consumos más reducidos, la seguridad pasiva y activa, etc..., lo que provoca que no resulten compatibles coches de distintas épocas.

Deseo constatar la evolución de la venta de coches por parte de los fabricantes con la venta de un mismo modelo pero con distintas motorizaciones y grados de equipamiento, lo que puede llevar a oscilaciones del MR desde un -1 a un +1, y de la LR desde un 5 a un 2 (por citar un ejemplo, los BMW de la serie 5). También existen preparadores que son capaces de elevar las prestaciones de cualquier coche, retocando el motor o la carrocería, con lo que se consiguen mayores velocidades y aceleraciones más bajas.

"Q"

Los siguientes modelos van desde el año 1989 hasta 1993:

Bentley, Continental R

MR:1, LR:3, CRUC:150, MAX:220, AUT:420, FOR:3, EST:12, Precio: 165.000 Libras.

En marzo de 1991 Bentley presentó en Ginebra el Continental R, que por primera vez no tenía un homólogo en la gama de Rolls Royce. Es el primer coche de esta marca que vuelve a llevar la denominación Continental desde que en 1952 salió el modelo R. La elegante carrocería de dos puertas ofrece un interior con capacidad para cuatro plazas muy amplias; bajo el capó se encuentra el motor, con la asistencia de un turbocompresor, del Turbo R. La velocidad máxima es de 220 Km/h, logrando una aceleración de 0 a 100 Km/h de 6,6 segundos. Posee un sistema automático de gestión para la suspensión que incrementa el confort y la seguridad, ya de por sí elevados.

Evaluación Q: Tanto Bentley como su compañía hermana Rolls Royce fabrican los coches más lujosos y confortables del mundo. En este caso, el Continental R mezcla sabiamente las cualidades de una bailarina de lujo con las prestaciones de un veloz cupé, como tuve el gusto de comprobar antes de su presentación en Ginebra. Sin embargo, se trata de un vehículo tan exclusivo y costoso que nos vemos obligados a carecer de él en la Sección Q.-Q

Información juego: Este vehículo será utilizado por miembros de grandes fortunas o por villanos principales. Podría ser el vehículo personal de villanos como Max Zorin o Scaramanga.

BMW, M5

MR:2, LR:3, CRUC:160, MAX:250, AUT:420, FOR:3, EST:9, Precio: 31.400 Libras.

El modelo tope de la serie 5 es una berlina de características deportivas y lujosamente equipada con todos los adelantos de la técnica y el confort (ABS, computadora de viaje, frenos de disco autoventilados, etc...). El motor con 350 CV alcanza una velocidad máxima, regulada electrónicamente, de 250 Km/h.

Evaluación Q: La carrocería de este modelo le separa de deportivos como el Porsche 968, al tratarse de una berlina de cuatro plazas. Pero sus prestaciones le situarían en esa parcela, porque debemos recordar que su velocidad está limitada electrónicamente. De no estarlo podría alcanzar los 280 Km/h, cosa que no está al alcance de algunos coches considerados como deportivos por su agresiva carrocería.- Dr. Walter Cobbett

Información juego: Este vehículo está a disposición de los agentes del BND alemán. La computadora de viaje es un elemento de serie para muchos vehículos del segmento superior de los distintos fabricantes. En esta parece la información del estado general del vehículo o la velocidad apropiada para un menor consumo de combustible. Incluso esto puede complementarse con un copiloto electrónico que muestra secciones de la red de calles y carreteras a distintas escalas y un sistema de navegación por satélite.

Chevrolet, Caprice Police Package

MR:1, LR:4, CRUC:130, MAX:205, AUT:530, FOR:4, EST:11, Precio:11.800 Libras.

Se trata de una carrocería nueva y aerodinámica, montada sobre el chasis de la versión anterior del año 91. También tiene mejoras técnicas como un ABS de serie y airbag para el conductor. Su motor es un V8 de 5,7 litros con 198 CV. Se encuadra dentro de los "haigas", los grandes coches americanos con capacidad de cuatro a seis personas.

Información juego: Este es el modelo modificado como vehículo policial, que sirve en la mayor parte de los departamentos de policía de los Estados Unidos, Canadá, México y otros países de la América Latina.

Estos vehículos disponen de un equipo de primeros auxilios, una cuerda, palanca, cable de arrastre, equipo de reparaciones mínimas, luces o señales de tráfico, y un terminal para la verificación rápida tanto de vehículos como de personas. La emisora de radio tiene un alcance de 320 Km gracias a la utilización de satélites de comunicaciones. La navegación y la situación de los coches de patrulla también está coordinada mediante la ayuda de satélites.

En Estados Unidos una mampara separa los asientos delanteros de los traseros, lo que también suele ser común en los vehículos policiales de otras naciones.

Ferrari, Testarossa

MR:2, LR:2, CRUC:175, MAX:290, AUT:530, FOR:3, EST:7, Precio:80.300 Libras.

Entre 1984 y 1992 fue la culminación del rendimiento de un deportivo con sus 12 cilindros de casi 5,0 litros, que en la versión con catalizador alcanza, igual que sin este artilugio, los 390 CV. El Ferrari con su motor trasero resulta controlable al máximo en las curvas por un conductor avezado en las costumbres del Testarossa. La filosofía en el fabricante de Maranello es que el conductor sea el protagonista, y

este "viento rojo" carece de ABS y servodirección, lo que coartaría su espíritu deportivo, aunque su equipamiento es el más dotado de todos los modelos fabricados por Ferrari. Su nombre procede de otro vehículo, clave en la historia deportiva de la marca, el Spinder 250 Testarossa.

Evaluación Q: Auténtico monumento de la ingeniería moderna que monta uno de los motores atmosféricos más potentes del mundo, sin recurrir a elementos como el turbo. Este extraordinario cupé, aunque ya superado incluso por los modelos de la mítica Ferrari, logra obtener el máximo confort sin renunciar a su filosofía deportiva. Forma parte de cualquier buena "cuadra" perteneciente a un capo internacional, y es el vehículo personal de Giovanni Di Fortelli, líder de la sección de chantaje de Tarot, entusiasta de la vida lujosa que no tuvo durante su niñez.-Q

Información juego: recibe un modificador de +1 en maniobras de Cambio de sentido y Dar esquinazo.

Jaguar, XJS V12

MR:1, LR:4, CRUC:140, MAX:225, AUT:420, FOR:3, EST:9, Precio:40.000 Libras.

El exterior y el interior de los Jaguar muestra el hacer de los artesanos de la marca del felino. El "señorío" está por encima de su mecánica clásica (con un cambio lento de tres velocidades) y excesivo peso (más de dos toneladas), muy por encima de los vehículos que forman parte de su mismo segmento. De cualquier modo, sus prestaciones le hacen mantener un honroso puesto respecto a marcas como BMW, Mercedes-Benz, Mazda, etc...

Evaluación Q: Con un apego a la tradición mediante el uso de la madera, el cuero y los cromados, este "gran felino" muestra al mundo su orgullosa procedencia. Recomendando este automóvil a los reclutas, aunque exige una conducción cuidadosa que obliga a no realizar determinados excesos como suele ser norma habitual entre nuestros agentes. La relación precio/prestaciones/lujo está por encima de consideraciones como la habilidad y la competencia de nuestros "valiosos" defensores de la corona.-Q

Lamborghini, Diabolo

MR:2, LR:1, CRUC:200, MAX:325, AUT:385, FOR:3, EST:8, Precio:151.600 Libras.

Después de casi 20 años el Lamborghini Countach fue sustituido a finales de 1990 por el Diabolo. Esta denominación continúa la tradición de la marca de Sant'Agata Bolognese por las denominaciones español-



las (Miura, Jarama, Islero o Espada). Se trata de un cupé de dos plazas con un motor de doce cilindros y 492 CV que le permiten acelerar de 0 a 100 Km/h en 4,4 segundos, alcanzando una velocidad máxima de 325 km/h.

Evaluación Q: Lamborghini fabrica deportivos de pura sangre, con una carrocería de línea angulosa y agresiva que sigue la pauta marcada por el Countach. Su aceleración lateral de 0.95 g es una de las mejores del mundo, y es el deportivo de serie más rápido del mundo. Sólo es superado por modelos de series muy reducidas. El ser un modelo tan llamativo y espectacular nos hace rechazarlo como vehículo para nuestros agentes.-Q

Información juego: Recibe un modificador de +2 en maniobras de Cambio de sentido y +1 en Dar esquinazo.

Mitsubishi, 3000 GT VR4

MR:2, LR:3, CRUC:160, MAX:250, AUT:465, FOR:3, EST:8, Precio:41.600 Libras.

Con este modelo la marca japonesa de los tres diamantes pretende acceder al renombrado círculo de fabricantes de deportivos. El vehículo que se fabrica desde 1990 está disponible en Japón y en los Estados Unidos (donde se le conoce como GTO). En Europa existen pocas unidades. Se trata de un cupé de 2+2 plazas, las dos traseras muy ajustadas. El motor V6 con dos turbocompresores desarrolla 305 CV, suficientes para una velocidad máxima autolimitada de 250 Km/h. Incluye tracción integral inteligente, ABS, aire acondicionado y airbag para el conductor.

Evaluación Q: El Mitsubishi 3000 es un auténtico laboratorio rodante cargado de las más vanguardistas soluciones técnicas aplicadas al automóvil. Dispone del sistema AACS (Active Aero Control System) encargado de mejorar la aerodinámica del coche a partir de 80 km/h. Su aceleración es llamativa pero no deslumbrante, y su comportamiento en curva delata su exceso de peso producto de los extras. Una ayuda es la posesión del sistema de cuatro ruedas directrices en zonas muy viradas y estrechas. Sin duda este vehículo deben utilizarlo agentes del servicio secreto japonés dirigido por Tigre Tanaka.-**Dr. Walter Cobbett**

Porsche, 911 Turbo

MR:2, LR:2, CRUC:180, MAX:265, AUT:425, FOR:3, EST:8, Precio:52.800 Libras.

El Porsche 911 ha entrado por méritos propios en ese espacio reservado para los nombres y modelos míticos, desde que hace ya 30 años surgiera en el panorama automovilístico el 901, precursor del definitivo 911 de 1965. Este modelo en concreto apareció a comienzos de 1991 y se trata de un cupé de dos plazas, ya que las traseras son testimoniales y más aptas para el transporte de un equipaje ligero. Su motor ofrece 320 CV, lo que le permite acelerar de 0 a 100 en 4,4 segundos y alcanzar los 265 Km/h de velocidad máxima.

Evaluación Q: El peso superior en 100 kilos del 911 Turbo y el catalizador le han restado prestaciones, lo que le coloca en un nivel muy similar a su hermano, el Carrera

2. Sus características le hacen merecedor de la confianza del BND, que le otorga a sus mejores agentes.-Q

Información juego: Recibe un modificador de +1 en maniobras de Cambio de Sentido y en Dar esquinazo.

Rover, Mini Cooper

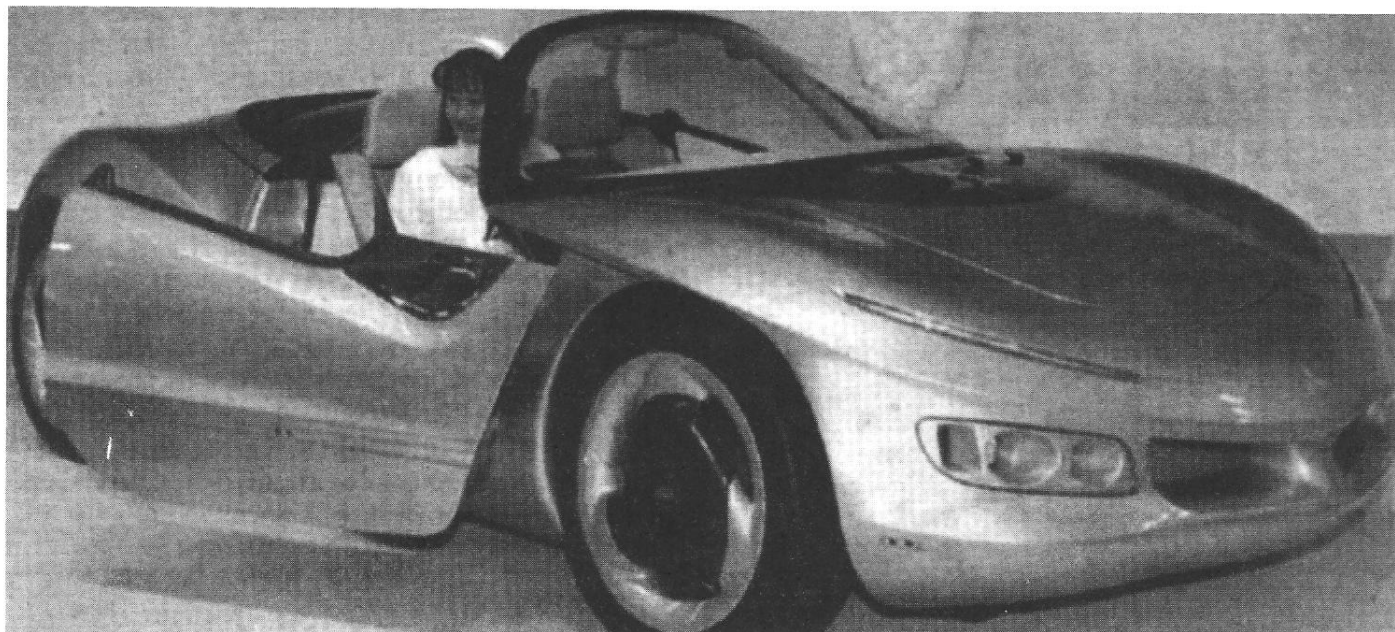
MR:-2, LR:5, CRUC:100, MAX:145, AUT:375, FOR:2, EST:5, Precio:7.100 Libras.

En 1989 se cumplió su 30 aniversario, lo que motivó una concentración de Minis en el circuito de Silverstone. La venta de una nada desdeñable cantidad de ejemplares ha conseguido que se mantenga en producción hasta nuestros días. Su motor es de 1,3 litros y 61 CV con una velocidad de 145 Km/h. Es una berlina del segmento más bajo que dispone de 4 plazas reducidas.

Evaluación Q: El legendario Mini Cooper ha sido ganador en una ocasión del Rallye de Montecarlo, de lo que fui testigo. A pesar de sus muy reducidas prestaciones y su antigüedad, yo mismo poseo un ejemplar de este "clásico". Sólo 009 ha solicitado utilizarlo en una misión en la que necesitaba un vehículo pequeño para huir por las enormes alcantarillas de Milán. Sus reducidas dimensiones le favorecieron en contra de sus deficientes prestaciones.-Q ♦

WARNING!

THIS LETTER AUTOMATICALLY MAKES YOU LIABLE TO THE OFFICIAL SECRETS ACT.



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



Nuevo equipo Q para agentes M.I.6

A continuación os ofrecemos un extracto de un informe oficial enviado por el Departamento "Q" a los jefes de sección de las delegaciones del M.I. 6 en las embajadas de Europa, Estados Unidos y Canadá, aunque se sabe que en breve será enviado al resto de delegaciones. Tomad buena nota de los nuevos instrumentos que podréis utilizar en vuestras campañas.

por el Superagente 86

El siguiente equipo proporciona a los agentes del M.I.6 ventaja sobre sus oponentes. Se compone de modificaciones de vehículos, aparatos de vigilancia, etc.

Neumáticos claveteados

Estos neumáticos con clavos de aluminio para la nieve son, además, blindados. Los clavos son escamoteables; cuando son necesarios el conductor aprieta el botón oportuno de la consola. Los clavos sobresalen, entonces, de las ranuras donde se ocultan.

Evaluación Q: Los neumáticos Dunlop Denovos son blindados, pero en la Rama Q los hemos dotado de unos clavos de aluminio para rodar de forma segura sobre el hielo y la nieve. Los clavos sólo aparecen sobre la cubierta cuando se acciona el sistema de control. -**Dr. Walter Cobbett**

Infor. Juego: Los clavos eliminan el modificador negativo cuando se circule sobre superficies heladas o nevadas. Un daño equivalente a dos "destrozados" debe ocurrir para que los neumáticos pierdan aire. Emplazar estos neumáticos requiere medio punto de estructura.

Teléfono celular

Teléfono portátil celular que permite el acceso a redes de comunicación celulares. Estas redes están formadas por muchas células, cada una de las cuales tiene un tamaño aproximado de 2,5 km y posee una central a la cual se conecta el teléfono. La conexión se realiza por proximidad a una célula, y por medio de un sistema de conexión automático la transmisión va pasando de una central a otra instantáneamente.

Evaluación Q: En un futuro próximo la conexión telefónica se realizará mediante una red de satélites en órbita baja. Mientras tanto las centrales son terrestres, con lo que hay zonas que no están cubiertas por una red celular, zonas fundamentalmente poco pobladas o desiertas. -**Jonathan Maclean**

Infor. Juego: La utilización de un escáner especial portátil permite escuchar e intervenir en conversaciones realizadas con teléfonos celulares. El uso de un codificador y un decodificador permite la intimidad necesaria.

Codificador/Decodificador CC-500

Puede utilizarse en cualquier teléfono del mundo y permite que sólo la parte receptora legítima oiga al comunicante claramente. Tiene que ser programado individualmente para que los oyentes furtivos sólo puedan oír ruidos indescriptibles, aunque utilicen un sistema compatible. Su tamaño y diseño lo hace fácilmente adaptable a cualquier teléfono.

Evaluación Q: Es costumbre que todos los agentes del M.I.6 que se encuentren en el extranjero, tanto cumpliendo una misión como de vacaciones, lleven uno consigo. Los códigos de acceso se modifican diariamente para evitar intromisiones. -**Jonathan Mclean**

Infor. Juego: El hecho de utilizar el CC-500 alertaría, a un oyente no deseado, de la pretensión de comunicar el agente con su cuartel general, aún cuando no pudiera entender el contenido de la conversación.

Dentonita

Se trata de C-4, una sustancia blanquecina parecida a la masilla que se basa en el explosivo RDX, pero en esta forma se convierte en un explosivo plástico muy maleable que se asemeja a la pasta dentífrica, de ahí su nombre. Sólo estallará con el uso de un detonador, por lo cual es muy seguro. Este tiene el tamaño de una cajetilla de tabaco y se conecta al explosivo. El control remoto, de reducidas dimensiones, que activa el detonador tiene un alcance máximo de 1 km. También puede ser programado como temporizador para hacer estallar el explosivo en el momento preciso.

Evaluación Q: La Dentonita se asigna sólo a los agentes que van a realizar sabotajes o necesitan pequeñas cantidades de explosivo. 007 puede atestiguar sobre su eficacia cuando destruyó el cristal blindado especial, de 4 cm de grosor, que protegía a Sánchez en su despacho. -**Q**

Cámara fotográfica fija

Fotografía las imágenes en película o en memoria digital. Su peso es de 2 kg.

-Avanzada: la película es de 35 mm y,

la cámara lleva un juego completo de lentes y accesorios. Necesita de un cuarto oscuro para revelar la película.

-Digital: también lleva un juego completo de accesorios, pero utiliza memoria digital para almacenar las imágenes. La memoria digital se lee en un ordenador, y para "revelar" las fotografías se utiliza una impresora. Con este sistema es más fácil transferir las imágenes fotográficas a los bancos de datos, donde pueden ser aumentadas, analizadas o alteradas electrónicamente.

Evaluación Q: Son cámaras fijas de vigilancia dotadas de un disparador por control remoto o con temporizador. Son muy útiles cuando la presencia de un agente puede ser peligrosa y se necesitan pruebas palpables o una información fiable. La cámara digital, además, permite analizar con cuidado detalles que pasarían desapercibidos con una cámara normal. -**Q**

Microcámara

Es una versión miniaturizada de una cámara avanzada o digital. Puede camuflarse con forma de encendedor, spray, reloj de pulsera, etc. Tiene una capacidad entorno a diez o veinte instantáneas de película a color de alta velocidad, y sólo puede ser recargada por un técnico cualificado de la Rama Q (sólo disponible en estaciones de nivel 3).

Evaluación Q: Las microcámaras forman parte del equipo de un espía desde los tiempos de Mata-Hari. La imaginación de los técnicos proporciona los lugares más insospechados para montar estas obras de artesanía de la miniatura, lo que las convierte en virtualmente indetectables. Un anillo en el caso de 007 o una pluma para 008 son sólo algunos ejemplos. -**Q**

Cámara Revólver

Es una cámara miniaturizada que se monta en un arma de fuego, y que "dispara" cada vez que se aprieta el gatillo. Por cuestiones técnicas no puede montarse en armas semiautomáticas. Las fotografías verifican si el objetivo fue alcanzado por el arma. Se la puede adaptar a visores espe-

ciales o miras telescópicas. Su peso es de un kilogramo.

Evaluación Q: Este tipo de microcámara es muy utilizado por los asesinos profesionales para demostrar que el trabajo ha sido realizado. Esto es particularmente cierto con los asesinos que utiliza TAROT. -Q

Infor. Juego: Un resultado de encasquillamiento no disparará la cámara. Así mismo, una tirada de 00 la romperá sin remedio.

Cámara Sonda

Este liviano cable de fibra óptica de fácil manejo, se introduce en una habitación o en un receptáculo con lo que puede verse en el interior. Se le puede adaptar un telescopio o lentes de aumentos. La imagen se transmite mediante el cable óptico hasta el ojo (si se adapta una lente al cable), una cámara o un monitor de TV, por mucho que se retuerza o forme ángulos inverosímiles. Una vez el cable se corta con una determinada longitud y se instala, no puede acortarse o alargarse después. Por razones técnicas su diámetro debe ser de 5 mm, y la longitud máxima no puede ser mayor de 20 metros. Su peso es de 0,5 kg por metro.

Evaluación Q: La unidad de especial de la policía utiliza frecuentemente esta cámara, cuando necesitan conocer los emplazamientos exactos de los terroristas y su número antes de entrar en un escondite. Nuestros agentes la utilizan en tareas de vigilancia o de comando. -Q

Cámara de vídeo

Se utiliza para grabar continuamente imágenes en video y audio. La versión normal es de 40x25x5 cm, y obtiene imágenes con más uniformidad debido a su mayor tamaño y gran estabilidad, tiene un peso de 2,5 kg. La versión en miniatura es de 5x3x3 cm y pesa 0,5 kg.

Evaluación Q: La cámara de video miniaturizada sólo puede ser utilizada de manera fija, nunca en movimiento. La normal se puede adaptar a un arnés para permitir la libertad de movimientos. Su utilización se determina cuando es necesario proporcionar información a la Rama de Análisis Fotográfico. -Q

Adaptador de visión especial

Este aparato permite adaptar a una cámara fotográfica o de video, un visor de infrarrojos, un intensificador de luz o uno de imágenes.

Evaluación Q: Para permitir la utilización de las cámaras fotográficas o de video en cualquier momento y condición, en la Rama Q diseñamos este sencillo adaptador para cualquier clase de visor o lente especial. -Q

Microfono láser

Al proyectar el rayo láser sobre una superficie de cristal reproduce los sonidos de la habitación procedentes de las vibraciones de la ventana. El operador puede escuchar las conversaciones a más de cien metros de distancia. Todo lo que se necesita es una línea recta sin interrupciones hasta la ventana deseada, y una trayectoria relativamente plana. Su peso de 5 kg y tamaño obligan a utilizarlo de manera prudente.

Evaluación Q: Sus virtudes hablan por sí solas. Cuando es previsible la utilización por parte de la "oposición" de instrumentos de contravigilancia, este aparato demuestra su eficacia. Sólo se necesita el cristal de una ventana sobre la cual apuntar el micrófono. -Q

Microfono armónica

Se trata de un dispositivo de escucha (mejorado del micrófono Infinity) del tamaño de un grano de trigo de color negro del que salen dos hilos. Al ser aplicado a la terminal correspondiente de un teléfono se pueden escuchar no sólo las conversaciones telefónicas, sino asimismo cualquier otra conversación que tenga lugar dentro de un radio de nueve metros alrededor del teléfono. Se puede activar desde miles de kilómetros de distancia, y convierten los teléfonos en micrófonos directos.

Evaluación Q: Al aplicar con fuerza una tira de plástico gris especial, de 2,5 cm de longitud y 1 cm de anchura, a un teléfono y marcar el número intervenido y antes que el teléfono empiece a sonar, se escucha por espacio de 2 segundos un penetrante sonido semejante al de una armónica que tocara con sordina. A continuación se escucha el sonido de respuesta, señal de que el dispositivo reacciona al tono. -Q

Oscilógrafo telefónico

Este aparato se asemeja a un libro de tapa dura de tamaño mediano, y tiene un peso de 6 kg. Puede grabar el sonido del dial de un teléfono intervenido, e identificar cualquier número que se marque desde ese teléfono.

Evaluación Q: Instrumento muy útil para las misiones de vigilancia y escucha que suelen realizar nuestros reclutas. En cambio, su voluminosidad y peso lo descartan como equipo de campo para nuestros agentes ó "00", y en situaciones donde es previsible la utilización por parte del enemigo de algún aparato de contravigilancia. -Q

Infor. Juego: Cada vez que se utilice este aparato hay un 99% de posibilidades de éxito de lograr identificar el número marcado.

Ganzúa electrónica

Tiene la forma de una tarjeta de crédito cuyo interior contiene varias clases de ganzúas y un dispositivo electrónico capaz de analizar en 1 minuto toda clase de ventanillas y puertas con cerraduras simples, y abrirlas. Al lograr su objetivo un pequeño piloto con luz roja pasa a verde, anunciando el éxito de la manipulación. La batería funciona durante 3 horas, activándose sólo cuando se utiliza, lo que alarga su duración. Es necesario un lugar especialmente equipado para su reparación y recarga.

Evaluación Q: Para facilitar el trabajo de los agentes de Su Majestad, y acortar el tiempo de manipulación de las cerraduras ajenas, en la Rama Q hemos desarrollado esta útil ganzúa electrónica, la cual demostró a 007 su eficacia en la misión *Panorama para matar*. Nuestra reducida cantidad de ganzúas determina su concesión sólo a agentes "00". -Q

Infor. Juego: Añade un +3 a la habilidad de Manipulación de Cerraduras, y reduce el tiempo base a 1 minuto.

Esmoquin de campaña

Esta chaqueta de hombre negra, sin falda y con solapas de seda, se usa en el traje de etiqueta. Tanto las solapas como el cuello se levantan y adhieren unos con otros, para ocultar de noche el cuello y la parte distinguible de la camisa con la chaqueta abrochada, haciendo menos visible al agente. Se combina con un fajín a juego que oculta una cuerda de escalador muy delgada y resistente.

Evaluación Q: Dada la atracción que siente la "oposición" por los lugares donde es necesaria la etiqueta, en esta sección hemos confeccionado un traje que combina la elegancia, con la discreción y la utilidad, características que se pusieron de manifiesto en Praga donde 007 tuvo que cubrir la desertión de un general del KGB, y, nuevamente, en Isthmus cuando Bond intentó eliminar a Franz Sánchez. -Q

Infor. Juego: La utilización de esta chaqueta se toma como un atuendo especial, por lo cual el personaje no recibe modificadores de dificultad en la tirada de sigilo. El uso de la cuerda viene determinado por su necesidad, por lo que tampoco da modificadores al grado de dificultad. ♦

WARNING

THIS LETTER AUTOMATICALLY MAKES YOU LIABLE TO THE OFFICIAL SECRETS ACT.



Nuevas armas para los agentes del M.I.6

Un nuevo informe, en este caso actualizando la lista de armas que aparece en el manual básico del juego, realizado por nuestro especialista, un infiltrado de mucho cuidado que ha liquidado a más de un tipo por irse de la lengua y comentar sus informaciones con quien no debía.

por el Superagente 86

Las características de las armas que muestro en este artículo no difieren de las pertenecientes al Manual Q. Aunque estas últimas están diseñadas con información procedente de la utilización de munición de cabeza redondeada, por lo que su nivel de daño y alcance varían respecto a las armas aparecidas después de 1984. A partir de ese año, los distintos fabricantes de munición introdujeron la bala con recubrimiento de chaqueta, cabeza cortada y una incisión en forma de estrella. Esta nueva bala ha tenido como consecuencia a efectos de juego, que por ejemplo el viejo calibre 9 mm LUGER y el nuevo .40 S&W tengan el mismo nivel de daño y semejante alcance. De hecho, las armas con calibres .40 S&W, 9 mm LUGER y .45 ACP tienen sólo variaciones en cantidad de munición, alcance y tamaño.

Respecto a la dirección de partidas, es importante que los agentes del servicio secreto británico dispongan de ciertas ventajas sobre el enemigo, pero es fundamental proporcionar las armas adecuadas dependiendo de la experiencia de los personajes (y jugadores). Un arma menos letal, que por ejemplo una que disponga de un MR de +2 y ND F ó superior, obligará al agente a estimar y utilizar otras opciones menos sangrientas.

La utilización de armas como rifles de asalto o subfusiles por parte de la oposición, supone una gran ventaja procedente de sus niveles de daño y el número de estas armas a las que se enfrente el agente. Por lo que es necesario compensar con niveles bajos de habilidad de Combate con Armas de Fuego, y armas de MR cero o negativo.

Como explicación complementaria de los Disparos por Asalto, hay que diferenciar la clase de disparo que se realiza con rifles de asalto (como el AKM) y subfusiles (el H&K MP5) de la clase de disparo que efectúa una pistola. Su D/A es la munición que se dispara por asalto, dependiendo de la clase de disparo que se realice (un disparo o ráfaga).

Por último, propongo unas variaciones al reglamento. En la tirada de iniciativa se debería hacer siempre la tirada de un dado de seis más la velocidad del personaje; además, se deberían agrupar las actuaciones de los PNJ (por ejemplo en el caso de solda-

dos con modos de actuación en grupo). En el combate con armas de fuego la bonificación de +3 del disparo apuntado se aplica después de pasar todo un asalto sin realizar ninguna acción, yo recomiendo corresponder un punto de velocidad a la acción de apuntar para poder realizar un disparo en el mismo asalto (por ejemplo, un personaje con velocidad 2 podría apuntar y disparar, con su segundo punto de velocidad, beneficiándose de la bonificación).

AKS-74

Clase de arma: Rifle de asalto MR: 1 D/A: 2 MUN: 45 ND: I 10 L AC: 0-50 AL: 120-210 TAM: NA ENC: 97-99 ATI: -3 RC: 2 PRECIO: 650 Libras.

En combate individual el Kalashnikov es mucho más ligero, sólido y seguro que la mayoría de los rifles de asalto que utilizan los ejércitos occidentales. La innovación en el AKS-74 respecto al AKM consiste en un cañón retocado, la eliminación de peso con un cargador hecho en plástico, la reducción del calibre a 5,45 mm y el aumento de su munición a 45 proyectiles. La utilización del calibre 5,45 mm viene determinado por las nuevas teorías sobre el combate de infantería que han aparecido desde 1972: el menor peso del arma implica que el soldado puede llevar una mayor cantidad de munición y, que las distancias de combate son menores lo que facilita la reducción del calibre. Existe también una versión con culata metálica plegable para los paracaidistas, lo que reduce el alcance largo del arma.

Evaluación Q: Esta versión mejorada, del viejo y sólido AK-47, mantiene todas las virtudes y capacidad letal de sus predecesoras. Pero sus innovaciones hacen que nuestros agentes deban tomar aún más precauciones para evitar a los enemigos que dispongan de esta arma mortífera. -Q

Inf. Juego: Sin culata el TAM cambia a +5, el ATI a -2 y el Alcance Largo a 75-135 metros. La primera clase de daño es para un sólo disparo o de rociada sobre varios objetivos, la segunda es una ráfaga de disparos sobre un objetivo. Los disparos por asalto son, respectivamente, para un sólo disparo y ráfaga.

PSM 5,45 mm

Clase de arma: Automática MR: 0 D/A: 2 MUN: 8 ND: E AC: 0-15 AL: 36-60 TAM: -2 ENC: 99 ATI: 0 RC: 2 PRECIO: 325 Libras.

La Pistolet Samozaryadny Malogabaritny comenzó a construirse en serie en 1980. Se trata de un arma compacta, que se buscó fuera extraplana para hacerla fácilmente disimulable, de ahí que utilice munición de 5,45 mm. Está en servicio en las distintas unidades de las Fuerzas de Seguridad y en manos de oficiales de las Fuerzas Armadas. Se la considera un símbolo de posición para los oficiales de muy alta graduación. Se acompaña con una funda sobaquera reglamentaria, realizada con una piel muy blanda y delgada. Esta funda, que contiene un segundo cargador, se ha concebido para contribuir a portarla con discreción.

Evaluación Q: Un detalle de la PSM es la ausencia absoluta de protuberancias laterales. Esto se traduce en que algunas manipulaciones resulten poco cómodas, aunque con ayuda de la costumbre se acabe por ejecutarlas sin problemas. El manejo del seguro exige una presión muy dirigida que excluye toda manipulación refleja o instintiva. Disponemos de una reducida cantidad de PSM para entrenamiento y evaluación. -Q

Inf. Juego: Un personaje no habituado a la PSM recibe un -1 al ATI. La sobaquera da un -1 adicional al TAM y un -1 al ATI.

Heckler & Koch P-7

Clase de arma: Automática MR: 1 D/A: 3 MUN: 10 ND: F AC: 0-12 AL: 33-57 TAM: -2 ENC: 99 ATI: 1 RC: 1 PRECIO: 300 Libras.

Fruto de las investigaciones de la Rama Q se ha conseguido la reducción de peso de la H&K VP-70z. La nueva arma ultraligera es el resultado de una nueva aleación y la reducción de su cargador a diez balas, naturalmente de 9 mm. Sin embargo, la nueva pistola ha perdido su capacidad de efectuar fuego automático.

Evaluación Q: Mi ayudante Ann Reilly, conocida como "Qute" o la "Bella Q" por nuestros agentes, se muestra reacia a facilitar los detalles técnicos de la P-7. Sin embargo, en la pruebas de tiro este arma ha demostrado tener la mayoría de las cualida-

des de su antecesora y, un menor peso y tamaño. -Q

SIG-Sauer P226

Clase de arma: Automática MR: 1 D/A: 3 MUN: 17 ND: G AC: 0-21 AL: 42-78 TAM: 0 ENC: 99 ATI: 1 RC: 1 PRECIO: 275 Libras.

La diferencia de un arma de 9mm sobre otros calibres se basa, fundamentalmente, en la capacidad del cargador. Mientras que una automática del 45 tiene capacidad para unas 13 balas y una del 40 (como el M-411) de 11, un arma de 9 mm tiene un cargador entorno a las 16 balas. A esto hay que sumar un mayor alcance máximo de este calibre y, en ocasiones, un nivel de daño superior al resto de las automáticas incluso del mismo calibre, como es en el caso de la Browning High Power.

Evaluación Q: Los agentes que buscan una gran capacidad en el cargador, se sentirán muy satisfechos con la SIG P226. Con una capacidad para 17 balas es una de las mejores 9mm, y posee además un alto poder de fuego. Estas ventajas tienen su cortapisa en un tamaño no adecuado para los trabajos encubiertos que realizan nuestros agentes. -Q

Smith & Wesson M-411

Clase de arma: Automática MR: 1 D/A: 3 MUN: 11 ND: F AC: 0-21 AL: 42-75 TAM: -1 ENC: 99 ATI: 1 RC: 1 PRECIO: 295 Libras.

El nuevo calibre .40 S&W se ha hecho rápidamente popular desde su aparición en 1990, y está siendo adoptado por numerosos departamentos de policía y servicios de seguridad del mundo. De todos modos, la actuación de un agente en un país donde este calibre esté poco extendido o sea desconocido le producirá problemas de rearmunición. El Modelo 411 de Smith & Wesson es un arma resistente pero ligera de peso, gracias a un recubrimiento semejante al plástico llamado Xenoy; además de esto, la adecuada colocación de los elementos salientes, como el seguro, permite desfundarla con velocidad.

Evaluación Q: Es un arma muy veloz gracias a la suavidad de su gatillo, y fruto de su diseño se esconde con facilidad. Sin embargo, a pesar de poseer muchas virtudes la capacidad de su cargador y su calibre, la puede hacer algo inadecuada para el trabajo de un agente en territorio enemigo. -Q

STAR 45 Firestar

Clase de arma: Automática MR: 1 D/A: 2 MUN: 7 ND: F AC: 0-21 AL: 42-72 TAM: -2 ENC: 99 ATI: 1 RC: 1 PRECIO: 290 Libras

La empresa vasco-española Star Bonifacio Echevarría fabrica la Firestar, una pequeña pistola compacta. Su nuevo calibre .45 ACP ha conseguido darle una potencia de fuego superior a sus antecesoras. Posee un diseño ergonómico y un tamaño inferior que la hace superior al Colt M1991, en el cual se basa.

Evaluación Q: El único hándicap que encontramos, al realizar la evaluación de la M-45 Firestar, fue un peso excesivo en el gatillo. Esto la aleja en velocidad de la SIG P226, pero le proporciona un cómodo régimen de disparo igual al Colt. -Q

WARNING

THIS LETTER AUTOMATICALLY MAKES YOU LIABLE TO THE OFFICIAL SECRETS ACT

IMPORTACION PC PC NACIONAL ROL ESTRATEGIA WARGAMES



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.
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
AJ083: ATP/MFS: Aircraft & Adventure Factory	Accesorio Simulador	6.900
AJ084: ATP/MFS: Airport & Facilities Directory	Accesorio Simulador	5.990
AJ003: ATP/MFS: California Scenery Collection	Escenario Simulador	8.530
AJ138: ATP/MFS: Flight Adventure N° 685	Escenario Simulador	7.550
AJ139: ATP/MFS: Flight Adventure N° 701	Escenario Simulador	7.550
AJ085: ATP/MFS: Flight Planner	Accesorio Simulador	6.750
AJ046: ATP/MFS: Great Britain Scenery Collection	Escenario Simulador	8.530
AJ044: ATP/MFS: Hawaii Scenery Disk	Escenario Simulador	5.990
AJ086: ATP/MFS: Rescue Air 911	Simulador Aéreo	5.890
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
AJ160: Betrayal at Kendor - Riftwar Saga	Rol	10.440
AJ158: Carrier Strike	Estrategia	9.560
AJ026: Carriers at War	Estrategia Naval	9.650
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	5.550
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: Dynamix Great Warplanes	Libro Accesorio Simulador	4.990

VENTA EN TIENDA

Solicita Catálogo

Nombre del Juego	Tipo	P.V.P.
AJ067: Empire Deluxe	Estrategia	9.550
AJ037: Falcon 3.0	Simulador Aéreo	10.440
AJ171: Falcon 3.0 Air Combat	Libro Accesorio Simulador	4.999
AJ034: Falcon 3.0 Operation Fighting Tiger	Simulador/Escenario	6.750
AJ140: Field of Glory	Wargame	10.440
AJ123: Freddy Pharkas	Aventura Gráfica	9.990
AJ164: Freddy Pharkas Frontier Pharmacist Clue Book	Libro de Pistas	2.500
AJ048: Gary Grigsby's Pacific War	Estrategia Militar	10.440
AJ083: 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	5.900
AJ018: Harpoon Battle Set #3: The Med	Estrategia/Escenario	5.850
AJ019: Harpoon Battle Set #4: Indian Ocean	Estrategia/Escenario	5.550
AJ080: Harpoon Challenger Pack	Estrategia Militar	10.440
AJ091: Harpoon Designers	Estrategia	5.500
AJ118: Harpoon Designers Series 2	Estrategia	5.990
AJ039: Harpoon Scenario Editor	Estrategia Naval	6.990
AJ159: High Command	Estrategia	10.440
AJ061: Incredible Machine	Creatividad	7.150
AJ035: King Quest VI	Aventura Gráfica	10.440
AJ094: Line in the Sand	Wargame	5.550
AJ052: Lost Almiral	Estrategia	8.550
AJ166: Lucasfilm Air Combat Strategies	Libro Accesorio Simulador	4.990
AJ062: Mac Arthur's War	Estrategia	8.550
AJ170: Maelstrom	Estrategia	10.440
AJ102: Main Battle Tank Central Germany	Wargame	9.650
AJ103: Main Battle Tank Northern Germany	Wargame	9.650
AJ010: Manits: Experimental Fighter	Simulador Especial	9.590
AJ090: 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 Maniac 5 Billions AND 1	Ajedrez	9.990
AJ074: Patriot	Estrategia Militar	10.440
AJ076: Patriot Battle Set	Escenario Estrategia	Consultar
AJ135: 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

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	9.550
AJ032: Red Baron Extension Disk	Escenario Simulador	5.890
AJ125: Return of the Phantom	Aventura Gráfica	10.440
AJ064: 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
AJ061: Space Hulk	Rol	8.990
AJ101: Star Control II	Aventura Espacial	9.650
AJ098: 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: Operacion 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	13.926
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 Uproom	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	5.990
AJ058: Ultima VII: The Serpent Isle	Rol	10.440
AJ009: V for Victory	Estrategia Militar	10.440
AJ116: V for Victory Market Garden	Estrategia Militar	10.440
AJ077: V for Victory Valkyrie	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

MÍDGARD ES UNO DE LOS
NUEVE MUNDOS DE LA
MITOLOGÍA NÓRDICA

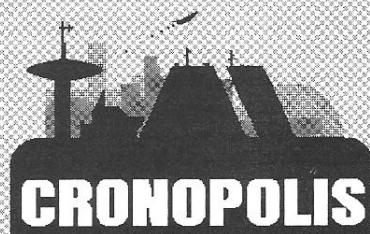
MÍDGARD ES EL CENTRO,
LA TIERRA, EL AGUA, EL HIELO,
EL ACERO, EL FUEGO.

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

EDICIONES CRONOPOLIS
PRESENTA:

MÍDGARD

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



Operación Fénix

Después de tanto rollo teórico, seguro que ahora os apetece jugar un rato. Pues bien, para que veáis que siempre pensamos en vosotros a continuación os ofrecemos una aventura ya lista para jugar, con lo que os evitáis calentaros la cabeza para preparar un módulo. A pasarlo bien,...y que no os maten mucho.

por el Superagente 86

El módulo está diseñado para un personaje de graduación "00" ó Agente, y un Máster. Aunque este puede ampliar, con un poco de trabajo, el número de jugadores en combinaciones de un "00", dos Agentes o tres Reclutas.

Precréditos

Una agradable visita de cortesía Amsterdam, el MI 6 ha enviado a nuestro agente para observar el capítulo final del desmantelamiento de una organización de tráfico de armas, de procedencia rusa, que perteneció a Le Chiffre. Se encuentra dentro de un Aston Martin Virage proporcionado por la Sección Q. A su lado se sienta una agente del servicio de contraespionaje holandés que le sirve de enlace.

Equipo Q

Marca: Aston Martin

Modelo: Virage

MR: 1 LR: 2 CRUC: 160

MAX: 250 AUT: 550 FOR: 3/4

EST: 9 PRECIO: 179.000 Libras

Infor. Juego: Posee un blindaje nivel II. Se sustraen seis niveles de Daño a toda arma que se dispare contra el vehículo, el beneficio se aplica también a los ocupantes, y, por cada cinco Puntos de Estructura (redondeando hacia abajo) se añade uno a su Forzar. El asiento del acompañante (izquierdo) es eyectable. Al pulsar un botón oculto en la palanca de marchas, una sección del techo se desprende al unísono. Una persona eyectada sufre una Herida Media.

PNJ

Karen Hooge

FUE 9 DES 10 VOL 11 PER 9 INT 9
Carisma (9/20), Comb. Arm. Fuego (5/14),

Comb. C-C (7/16), Conducir (6/15), Crip-tografía (5/14), Demoliciones (5/14), Juego (4/13), Hurto (8/18), Interrogación (6/15), Pilotar (4/13), Sexto Sentido (5/14). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.68 m. Velocidad: 2. Peso: 60 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 28. Resistencia: 30 h. Ptos. Fama: 50. Corr/Nadar: 40 min. Ptos. héroe: 4. Carga: 71-95 kg. Apariencia: Atractiva. Arma: Beretta 25. Campos de experiencia: Derecho. Debilidades: Ninguna. Idiosincrasia: Se mostrará Amistosa en su reacción; como aliada hará lo posible para protegerle intentando evitar colocarlo en una situación peligrosa. Modificadores de Interacción: Reacción (+1), Persuasión (+1), Seducción (+2), Interrogación (-1), Tortura (0). Antecedentes: Agente del servicio de contraespionaje holandés, enlace del agente británico.

A unos 200 metros se encuentra un almacén donde se realiza el traslado de un cargamento de armas. Este almacén se utiliza para distribuir armamento de procedencia soviética por cuenta de SMERSH, que busca financiarse y desestabilizar los esfuerzos de paz internacionales como venganza por la caída del bloque comunista. El papel de SMERSH en esta trama debe descubrirse en Berlín.

El edificio se encuentra vigilado por un grupo de intervención especial de la policía holandesa. En la espera el agente puede intentar la seducción de la agente holandesa mediante el uso de una inteligente conversación. A las 6:00 se inicia el asalto al almacén; a pesar de la eficacia policial un camión atraviesa una de las puertas seguido inmediatamente de un Porsche 968. El camión es detenido por el fuego policial, pero el deportivo escapa a gran velocidad por las calles de la ciudad. Aquí esperamos que el agente inicie su persecución a un rango de distancia Media.

Simultáneamente, sería divertido que el

agente continuara la seducción de su acompañante. Naturalmente no podrá realizar el ¿Dónde y Cuándo? mientras conduce, eso lo dejamos para el hotel. La persecución puede estar salpicada con algunas acrobacias: esquivar un grupo de ciclistas, a dificultad 5; evitar incrustarse contra la repentina aparición de una máquina de limpieza de calles al doblar una esquina, a dificultad 4; ir por dirección prohibida, a dificultad 4 (es muy temprano para una circulación abundante); atajar por una plaza y calle peatonales con casetas de un mercado de flores al borde de un canal, a dificultad 3. Y el toque final, el Porsche se detendrá en medio de un puente sobre un amplio canal, obstaculizándolo; el conductor saltará desde el puente a una barcaza cargada con arena para construcción que pasa por debajo en ese momento. Al agente le quedan dos alternativas para no dejarle escapar: detener el vehículo y hacerse con una lancha para continuar la persecución mediante el gasto de un punto de héroe o una acrobacia utilizando una rampa al borde del canal e incrustar el coche en la arena, a dificultad 2, y combatir contra el villano cuerpo a cuerpo.

A la terminación de la persecución se puede continuar con la última etapa de la seducción en la suite del agente en el Hotel de l'Europe, de cinco estrellas, en la Nieuwe Doelenstraat.

Philip Vermeyen

FUE 10 DES 6 VOL 7 PER 6 INT 6
Comb. Arm. Fuego (11/17), Comb. C-C (4/14), Conducir (12/18), Evasión (5/13), Navegar (2/8), Pilotar (3/9). Habilidades básicas: Primeros Auxilios. Altura: 1.80 m. Velocidad: 1. Peso: 85 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 28. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 38. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 3. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Normal. Arma: Browning HP 1935. Campos de experiencia: Protocolo Militar. Idiosin-



crasia: Arisco y autoconfiado. Modificadores de Interacción: Reacción (-3), Persuasión (-4), Seducción (+1), Interrogación (-2), Tortura (-1). Antecedentes: Experto en armas y agente vinculado a SMERSH, que le ha otorgado la jefatura en Amsterdam para reconstruir su infraestructura mediante el tráfico de armas provenientes de la reducción del antiguo ejército de la URSS.

Marca: Porsche

Modelo: 968

MR: 1 LR: 2 CRUC: 160

MAX: 245 AUT: 535 FOR: 3

EST: 7 PRECIO: 30.400 Libras

Información para el Máster: SMERSH desea fomentar el terrorismo y el sabotaje en los países occidentales. La operación pretende restaurar su prestigio, y así captar nuevos miembros procedentes de los antiguos servicios secretos de los países ex-comunistas para mejorar su operatividad, y recomponer su infraestructura de venta ilegal de armas en Amsterdam. También pretende asesinar al agente que les impidió recuperar los fondos robados por Le Chiffre.

El objetivo es un cargamento de armas que será trasladado desde un acuartelamiento británico en el antiguo Berlín Occidental de regreso a Gran Bretaña. Este traslado viene motivado por la política de reestructuración del ejército que realiza el gobierno británico, dado el nuevo clima de distensión que se vive con la finalización de la Guerra Fría y el replanteamiento del despliegue en Europa.

El cargamento se compone de lanzamisiles portátiles tierra-aire, tierra-tierra y su munición, que se trasladará desde el acuartelamiento a un aeropuerto militar de la NATO situado en las afueras de Berlín, para su inmediato envío a Gran Bretaña.

El éxito de la operación logrará varios objetivos: obtener una nueva financiación, demostrar la operatividad de SMERSH para captar nuevos miembros, humillar el prestigio británico y provocar, además, el caos en la futura capital de la nueva Alemania. Este éxito permitirá a SMERSH afrontar mayores empresas.

La operación de SMERSH se divide en dos partes:

– Localización y ejecución del agente británico responsable del fracaso de SMERSH en la operación Casino Royale (Líder 17), y su venganza mediante el “Smertshipionam” (Muerte a los espías)

– Ataque al cargamento de armas en Berlín.

¡Haz Turismo!

Después de la misión en Amsterdam al agente se le ordena presentarse ante “M”, en la sede del MI 6. Moneypenny le recibirá como es habitual con una breve charla amistosa, que será interrumpida al permítirsele la entrada al despacho de “M”. En el interior el director del MI 6 se encuentra acompañado.

“Buenos días Agente... le presento a Sir John Wallace, director del C13 de la Rama Especial. Siéntese y atienda a lo que tiene que decirle Sir John.”

“Hemos recibido información fiable sobre una acción del IRA en el continente, procedente de la incautación de unos documentos en una redada en Belfast.

En estos, se da la orden a un comando no identificado de ponerse en contacto con un enlace, perteneciente al RAF (Fracción del Ejército Rojo, grupo terrorista alemán), a bordo de un crucero de lujo por el Rhin. Este encuentro tendrá lugar en los próximos días.

El objetivo es desconocido pero será sin lugar a dudas británico y en suelo alemán.”

“Su misión Agente... - dice “M”- será identificar a los miembros del comando y averiguar el objetivo. ¿Tiene alguna pregunta?”

Los posibles objetivos son: acuartelamientos, movimientos de tropas y material, y la visita de varios generales británicos a Berlín con motivo de la retirada de tropas rusas y británicas de esa ciudad.

Una vez acabada la reunión con “M” deberá pasar por la Rama “Q” para recibir el equipo especial.

Equipo Q

Reloj de Fuga

Este reloj, marca Rolex, es analógico con numeración latina. Está chapado en oro de 18 kilates, y dispone de todas las características de un reloj de tan prestigiosa marca.

Evaluación Q: Posee dos útiles complementos. Al pulsar el botón central sale de ambos lados de la esfera una cuchilla tan afilada que es capaz de cortar metales sin perder su filo. El otro añadido es un localizador en miniatura, modelo Avram, que se activa presionando simultáneamente los dos botones laterales. -Q

Info. juego: El localizador Avram tiene una autonomía de 3 horas, con un alcance de 5 kilómetros. El ruido que provoca la cuchilla al utilizarla en materiales duros hace que no pase desapercibida su actuación.

Lo que no sabe el servicio secreto británico es que la información no es correcta. La verdadera intención del comando es la eliminación de un agente británico como venganza. Esta misión ha sido encargada por SMERSH al IRA como pago a su pasada ayuda.

El crucero realiza el trayecto Amsterdam, Utrecht, Arnhem, Duisburgo, Düsseldorf, Colonia, Bonn, Coblenza, Wiesbaden y Mainz, Mannheim y Ludwigshafen, Estrasburgo, y Basilea. Tiene 20 tripulantes y una capacidad para 50 pasajeros, dispone de tres cubiertas, además de la cubierta de carga y máquinas.

En la mesa del Capitán conocerá a Diana Cobb, alias de Belinda O'Connelly miembro del comando del IRA, que intentará seducirlo bajo el disfraz de una viuda joven, aburrida, romántica, un poco tonta y “terriblemente” acaudalada.

En la noche del tercer día entre Arnhem y Duisburgo, después de tres días de seduc-

ción, juego en el casino, visitas turísticas del recorrido e investigación para descubrir al comando, le conducirá a su camarote para concluir la fase de ¿Dónde y Cuándo?; es aquí donde se descubrirá la trampa. Patrick O'Brien armado con una Walther PPK con silenciador, entrará sigilosamente en el camarote (tirada de sexto sentido contra 3, nuestro agente está distraído); si el agente falla la tirada recibirá un golpe en la cabeza que le dejará inconsciente.

Le despertarán atado con las manos a la espalda para ser víctima de una melodramática ejecución con un tiro en la nuca, bajo la acusación de pertenecer a “...una organización capitalista e imperialista que busca ahogar los legítimos derechos y la libertad del pueblo...”. En ningún momento se identificarán ambos como miembros del IRA ni sus planes futuros, pero los intentos de persuasión tendrán el beneficio de ganar tiempo para poder librarse de las ataduras (mediante el uso del reloj proporcionado por la Rama Q, ¡que previsor es Q!, cuya esfera esconde una afilada hoja que le ayudará a desatarse), y distraer al ejecutor para poder atacarle. Este repentino ataque logrará que huyan hacia la cubierta superior realizando algunos disparos para cubrirse. Una vez arriba saltarán a una potente motora que se situará junto a una de las escalerillas.

Si el agente investiga el camarote encontrará una cajita de cerillas con el nombre y el anagrama del hotel Ambassador, en la Bayreuther Strasse de Berlín. Queda un día para el ataque al cargamento. Esta pista tan vaga y la coincidencia con la visita de algunos generales británicos de la NATO a la futura capital alemana, y la retirada de un contingente ruso junto con otro aliado no ayuda a precisar el objetivo. El siguiente destino es Berlín.

Comando IRA

Patrick O'Brien

FUE 9 DES 10 VOL 9 PER 10 INT 8 Alpinismo (5/14), Carisma (4/13), Comb. Arm. Fuego (7/17), Comb. C-C (4/13), Conducir (8/18), Criptografía (5/13), Electrónica (4/12), Evasión (7/16), Interrogación (6/14), Manipulación Ce/C.F. (7/17), Sigilo (4/13), Tortura (7/15). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios. Altura: 1.80 m. Velocidad: 2. Peso: 86 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 29. Resistencia: 28 h/Ptos. Fama: 91. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 5. Carga: 46-70 kg. Apariencia:

Agradable. Arma: Walther PPK. Campos de experiencia: Microfotografía, Ingeniería Mecánica. Debilidades: Sadismo. Idiosincrasia: El asesinato de sus padres cuando era joven, le trastornó de tal manera que su deseo de venganza le convierte más en un animal enloquecido que en un peligroso terrorista. Modificadores de Interacción: Reacción (-3), Persuasión (-3), Seducción (0), Interrogación (-3), Tortura (-1). Antecedentes: Líder de uno de los comandos más sanguinarios del IRA, que opera normalmente en el continente o en Inglaterra. Experto en sistemas de seguridad, comunicaciones e información.

Belinda O'Connelly/ Diana Cobb

FUE 8 DES 8 VOL 7 PER 8 INT 6 Carisma (8/15), Comb. Arm. Fuego (3/11), Comb. C-C (6/14), Conducir (5/13), Evasión (4/12), Hurto (4/12), Juego (8/16), Seducción (5/12). Habilidades básicas: Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.70 m. Velocidad: 2. Peso: 62 kg. Cuerpo-Cuerpo: A. Edad: 29. Resistencia: 28 h./Ptos. Fama: 57. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 6. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Seductora. Arma: Beretta 25. Campos de experiencia: Bellas Artes, Joyería.. Debilidades: Adicción al juego, Codicia. Idiosincrasia: Sus continuas misiones en lugares de riqueza y lujo alejados de su humilde origen, le ha provocado una seria ludopatía y una codicia insaciable para apagar su afición al juego. Modificadores de Interacción: Reacción (-2), Persuasión (-1), Seducción (+1), Interrogación (-1), Tortura (0). Antecedentes: Suele tener un primer contacto con el objetivo o personas cercanas para buscar información. Tiene conocimientos en arte y objetos valiosos. Su adicción al juego supone un serio hándicap aunque útil cuando se mueve en círculos sociales elevados.

Sean O'Flaigherty

FUE 9 DES 10 VOL 6 PER 8 INT 8 Buceo (5/14), Comb. Arm. Fuego (6/15), Comb. C-C (5/14), Conducir (8/17), Demoliciones (6/14), Disfrazar (7/15), Evasión (5/14), Navegar (10/19). Habilidades básicas: Primeros Auxilios. Altura: 1.85 m. Velocidad: 2. Peso: 92 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 27. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 37. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 2. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Normal. Arma: Walther PPK. Campos de experiencia: Ninguno. Debilidades: Ninguna.



Idiosincrasia: Su perfil psicológico es bastante equilibrado, cree en la lucha armada como único medio para conseguir sus ideales políticos. **Modificadores de Interacción:** Reacción (-2), Persuasión (-1), Seducción (0), Interrogación (-3), Tortura (0). **Antecedentes:** Experto en vehículos terrestres o acuáticos y en explosivos. Se ocupa de la colocación de estos y de la planificación de las huídas.

Una postal de la Puerta de Brandeburgo

La pista encontrada en el camarote indica un lugar y una fecha al día siguiente. Hay dos posibles objetivos: una reunión de generales de la NATO con presencia inglesa, y el traslado de hombres y equipo de regreso a Gran Bretaña desde un acuatelamiento británico en Berlín. La brevedad de tiempo y la falta de pistas más concretas obliga a continuar la pista rápidamente en Berlín.

El comando tomará contacto con Hans Bergen nada más llegar por la mañana a Berlín, que les conducirá a la embajada rusa. La operación de SMERSH es desconocida para el contraespionaje ruso pero cuenta con el apoyo de algunos miembros de la embajada.

Avisados el GSG-9 (grupo anti-terrorista de la policía alemana) y el BfV/MAD (servicio de contraespionaje alemán) pondrán bajo vigilancia la embajada rusa. El complejo de la embajada dispone de unos interesantes subterráneos que se comunican con un viejo túnel (ahora camuflado) del suburbano. Por él, los dos comandos se dirigirán a un almacén abandonado del antiguo Berlín Este donde se encuentran los vehículos y el equipo.

El siguiente paso de SMERSH es raptar al agente británico, para lo cual el reclamo será Vesper Lynd (ver Casino Royale, Líder 17). Esta se dejará ver cerca del hotel, después de que el BfV/MAD se ponga en contacto con el agente británico para transmitirle las novedades por medio de Claudia Von Waren. Como es de esperar el agente sentirá curiosidad y la seguirá. En un punto de la ciudad será obligado a abordar un camión de mudanzas bajo la amenaza de una enorme excavadora y la totalidad del comando de SMERSH (menos Hans Bergen que está conduciendo a los miembros del IRA hasta el escondite). Se debe hacer constar que la huída es prácticamente imposible y que la captura es una solución razonable ya que



no hay una amenaza inmediata de muerte para el agente.

Evidentemente SMERSH no conoce las particularidades del reloj, pero en el escondite se lo arrebatará Hans Bergen cuando Patrick O'Brien (que se acuerda de una de sus funciones extras) se lo ordene. El personaje será sometido a interrogatorio y torturas para extraerle toda la información posible, pero no le matarán pues Yuri Kolnikov pretende asesinarlo en el ataque al convoy como tarjeta de visita de SMERSH. Con la autoconfianza y egolatría que hacen gala los villanos en este juego, Kolnikov contará sus planes (a excepción del lugar concreto del ataque al convoy) y los pasos que ha dado SMERSH para su resurgimiento. Pasos apoyados por un segmento del antiguo ejército rojo y parte del actual servicio secreto ruso que buscan la reimplantación del poder comunista.

La salida hacia el punto del asalto al convoy se realizará en tres grupos con diferencias de 10 minutos. Los dos primeros compuestos por un Audi 100 de la policía con Schiller y Keller, un BMW M5 con Kolnikov y Lynd, y un camión de alto tonelaje con los miembros del IRA. En el último saldrá el Aston Martin conducido por Hans Bergen, a su izquierda Adolf Rugger y en los asientos traseros esposado (con las manos detrás y sin reloj) el agente. El reloj lo lleva Hans Bergen, que desconoce la existencia del localizador, lo que facilita la llegada en ese momento de Claudia Von Waren y dos vehículos del GSG-9 con 6 agentes en total, es el momento de utilizar el asiento eyectable para deshacerse del copiloto y atacar por detrás al conductor, aprovechando la confusión con el bloqueo del GSG-9.

PNJ

Comando SMERSH
Yuri Kolnikov

FUE 9 DES 8 VOL 9 PER 12 INT 8
Buceo (8/12), Carisma (9/14), Comb. Arm. Fuego (10/14), Comb. C-C (9/15), Conducir (10/18), Demoliciones (8/13), Evasión (8/13), Manipulación Ce/C.F. (8/13), Pilotar (10/16), Sigilo (9/13), Tortura (8/16). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.83 m. Velocidad: 2. Peso: 92 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 32 Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 97. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 7. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Agradable. Arma: PSM 5,45 mm. Campos de experiencia: Ciencias Políticas, Toxicología. Debilidades: Sadismo. Idiosincrasia: Fanático que cree en la traición de sus líderes a la causa del pueblo, por el veneno capitalista. Su misión es la destrucción del capitalismo mediante el terrorismo y la eliminación de su brazo armado: los servicios de espionaje occidentales. Modificadores de Interacción: Reacción (-4), Persuasión (-3), Seducción (+1), Interrogación (-1), Tortura (0). Antecedentes: Líder del comando de SMERSH y de una operación para devolverle su prestigio y financiación, arrebatados por los cambios políticos y el final de la Guerra Fría.

Nombre: SAM-7 Clase de arma: Lanzamisiles portátil tierra-aire MR: 0 ALC: 1.100 ND: L.

Vesper Lynd

FUE 6 DES 8 VOL 9 PER 8 INT 9
Buceo (8/15), Carisma (6/13), Comb. Arm. Fuego (6/14), Comb. C-C (4/10), Conducir (7/15), Evasión (7/14), Juego (2/10), Montar (6/13), Navegar (4/12), Seducción (10/16). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.70 m. Velocidad: 2. Peso: 55 kg. Cuerpo-Cuerpo: A. Edad: 30. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 36. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. superv: 2. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Sensacional. Arma: PSM 5,45 mm. Campos de experiencia: Esquí Alpino, Esquí Acuático, Ordenadores. Debilidades: Atracción hacia miembros del sexo opuesto. Idiosincrasia: Es una mujer fría y calculadora pero capaz de reaccionar ante los imprevistos, aprovecha sus encantos para lograr información o eliminar a sus víctimas. Modificadores de Interacción: Reacción (-2), Persuasión (-1), Seducción (+3),

Interrogación (0), Tortura (0). Antecedentes: Agente encubierto de SMERSH, que fue colocada en la organización de Le Chiffre para vigilarle.

Agentes ex-STASI
Hans Bergen y Adolf Rugger
Sven Schiller y Helmundt Keller

FUE 8 DES 6 VOL 6 PER 8 INT 7
Comb. Arm. Fuego (7/9), Comb. C-C (8/10), Conducir (7/12), Evasión (7/13). Velocidad: 1. Cuerpo-Cuerpo: A. Arma: Tula Tokarev, H&K MP5 (ver Panorama para matar).

Marca: Audi
Modelo: 100 2,6 E
MR: 0 LR: 3 CRUC: 120 MAX: 230
AUT: 750 FOR: 4 EST: 10 PRECIO: 25.500 Libras.

Infor. Juego: Vehículo patrulla de la policía alemana, las características del coche han sido mejoradas respecto a la versión civil. Se encuentra en servicio en Alemania, Austria, Dinamarca, Holanda y Suiza.

Marca: Mercedes-Benz
Modelo:
MR: -2 LR: 4 CRUC: 100 MAX: 190
AUT: 3220 FOR: 9 EST: 80 PRECIO: 70.000 Libras.

BfV/MAD
Claudia Von Waren

FUE 10 DES 9 VOL 9 PER 10 INT 9
Carisma (5/14), Comb. Arm. Fuego (10/19), Comb. C-C (4/14), Conducir (4/13), Criptografía (5/14), Evasión (7/16), Interrogación (8/17), Seducción (4/11), Sexto Sentido (5/14), Sigilo (4/13). Habilidades básicas: Fotografía, Primeros Auxilios, Connoisseur. Altura: 1.75 m. Velocidad: 2. Peso: 63 kg. Cuerpo-Cuerpo: B. Edad: 32. Resistencia: 28 h. Ptos. Fama: 49. Corr/Nadar: 25 min. Ptos. héroe: 5. Carga: 46-70 kg. Apariencia: Sensacional. Arma: H&K VP-70. Campos de experiencia: Ciencias Políticas, Ordenadores, Tenis, Economía/Finanzas, Esquí Alpino. Debilidades: Ninguna. Idiosincrasia: Hermosa mujer y agente muy competente, para ella primero es el deber y luego el placer. No se deja intimidar o halagar por cualquier hombre. Modificadores de Interacción: Reacción (+1), Persuasión (+1), Seducción (0), Interrogación (0), Tortura (0). Antecedentes: Agente del BfV/MAD (Oficina Federal para la Protección de la Consti-

tución), especialista del departamento de contrterrorismo y contacto del agente británico a su llegada a Berlín. Su vehículo personal es un Porsche 911 Turbo.

Agentes GSG-9 (x6)

FUE 9 DES 9 VOL 9 PER 8 INT 8
Alpinismo (6/15), Buceo (6/15), Comb. Arm. Fuego (8/16), Comb. C-C (10/19), Conducir (6/14), Demoliciones (6/14), Evasión (4/13), Sigilo (8/17). Velocidad: 2. Cuerpo-Cuerpo: B. Arma: Walther PPK, H&K MP5.

Marca: Mercedes-Benz
Modelo: 400 SEL
MR: 1 LR: 4 CRUC: 140 MAX: 245
AUT: 550 FOR: 3 EST: 11 PRECIO: 50.500 Libras.

Asalto al convoy

El convoy se compone de cuatro vehículos: dos camiones militares de tamaño medio, y dos todoterreno blindados. Los camiones transportan lanzamisiles portátiles y su munición, perteneciente al polvorín del acuartelamiento de un batallón británico que regresa a Gran Bretaña; llevan cada uno dos soldados en la cabina y otros dos en el portón trasero. Los blindados de escolta llevan dos soldados en la cabina y dos en la parte trasera.

Parte del plan de asalto se llevó a cabo días antes con la instalación de bombas en determinadas tapas de alcantarilla que rodean la calle escenario del ataque, y el trucaje de los semáforos de los alrededores. Esto permitirá que el convoy se detenga en el punto deseado por los terroristas, y el estallido de las bombas eliminará los todoterreno que encabezan y cubren la retaguardia del convoy. El resto de los semáforos trucados provocarán el caos circulatorio en los alrededores, impedirán la llegada de la policía, y asegurarán una ruta de escape directa desde el punto de ataque hasta una vía de circunvalación en construcción alrededor del antiguo Berlín Oriental. Simultáneamente, estallarán varias bombas en distintas partes de la ciudad, para provocar el caos y distracción sobre el objetivo principal.

La llegada del convoy desencadenará el asalto, el despliegue será como sigue:
— Sven Schiller y Helmundt Keller, disfrazados de policías, se encuentran en la



esquina izquierda de la calle situada en la cabecera del convoy.

- Yuri Kolnikov, armado con un lanzador SAM-7, y Vesper Lynd se encuentran directamente detrás del vehículo policial.
- Patrick O'Brien y Belinda O'Connelly, se encuentran en la esquina izquierda de la calle situada al final del convoy.
- Sean O'Flaigherty se encuentra en la cabina del camión, a cargo del estallido de las bombas y del corte de los semáforos.

Convoy Británico

Oficial (1)

FUE 9 DES 10 VOL 7 PER 10 INT 9
Carisma (6/13), Comb. Arm. Fuego (6/16),
Comb. C-C (4/13), Conducir (4/14),
Evasión (4/13), Interrogación (6/15).
Velocidad: 2. Cuerpo-Cuerpo: B. Arma:
Browning High Power.

Suboficial (1)

FUE 11 DES 11 VOL 8 PER 9 INT 7
Comb. Arm. Fuego (6/16), Comb. C-C
(6/17), Conducir (5/15), Evasión (7/18).
Velocidad: 2. Cuerpo-Cuerpo: B. Arma:
Browning High Power, H&K MP5.

Soldado (14)

FUE 8 DES 8 VOL 9 PER 7 INT 8
Comb. Arm. Fuego (4/11), Comb. C-C
(4/12), Conducir (5/12), Evasión (2/10).
Velocidad: 1. Cuerpo-Cuerpo: A. Arma:
H&K MP5.

Marca: Land Rover

Modelo: Defender 110 V8

MR: -2 LR: 4 CRUC: 80 MAX: 145

AUT: 545 FOR: 4/7 EST: 13 PRECIO: No
procede. Infor. Juego: Versión militar.
Blindaje nivel III.

Marca: Leyland

Modelo:

MR: -1 LR: 4 CRUC: 90 MAX: 170

AUT: 965 FOR: 6 EST: 30 PRECIO: No
procede. Infor. Juego: Versión militar.

Dependiendo del tiempo que tarde en llegar el grupo que ha rescatado al agente británico (tirada de conducir del peor de los conductores a nivel 5), conseguirán:

- intervenir al comienzo del asalto (resultado 1),
- en el transcurso de éste (resultado 2),
- en el traspaso de la carga (resultado 3) o
- justo en la huída (resultado 4 ó fallo).

Un helicóptero de la policía localizará el convoy y se unirá al ataque del GSG-9 o a la persecución, junto con dos coches de la policía.

La persecución durará cinco turnos, momento en el cual los supervivientes del comando de SMERSH llegarán a su guarida en el edificio abandonado, donde intentarán huir por el tunel secreto que conduce por la red del suburbano a la embajada de Rusia. ♦



Estandartes para la victoria

Estaba orgulloso. De los miles de soldados que participarían en la última batalla él había sido escogido para portar los colores de su regimiento y de su país. Si es necesario moriré por ellos, pensó. El campo amanecía con el mismo olor a lavanda de siempre, pero los trinos de los pájaros habían sido sustituidos por los pesados ritmos de los timbales y las voces de las cornetas que cantaban a degüello. Los dos bandos cargaron acompañados del grito de miles de gargantas. En su diestra empuñaba el sable que le había acompañado durante innumerables refriegas, con la mano enarbolaba el estandarte que todos sus compañeros seguían. A medida que se iba acercando al enemigo descubrió atónito que los rugidos no eran más que miles de carcajadas que parecían tener un blanco en común: él. Miró hacia arriba y descubrió el motivo. Más que un estandarte aquello que empuñaba parecía un palillo gigante al que se le había anudado toscamente una servilleta (y de papel, para más recochineo). Con un bufido de furia arrojó el trasto al suelo y volvió sobre sus pasos. Una de dos: o el general le conseguía otro estandarte más digno o a la guerra iba a ir su respetable padre.

por Salvador Tintoré

Pues con esto queda claro de que va el artículo de hoy. Ya basta que vuestros regimientos (napoleónicos o de fantasía) porten banderas o estandartes tan chapuceros. Así que manos a la obra y vamos a tratar de conseguir algo más digno para que vuestros soldaditos mueran, al menos, a gusto.

Aunque para algunos parezca más que obvio hemos de comentar que la diferencia básica entre banderas y estandartes estriba en que las primeras se sustentan al

asta ("palo") por uno de los lados de la tela (izquierdo o derecho según quieras que sople el viento) mientras que los estandartes se aguantan por la parte de arriba de la tela reposando en un armazón de dos palos dispuestos bien en forma de cruz, bien en forma de "T" (tal como muestra el primer dibujo).

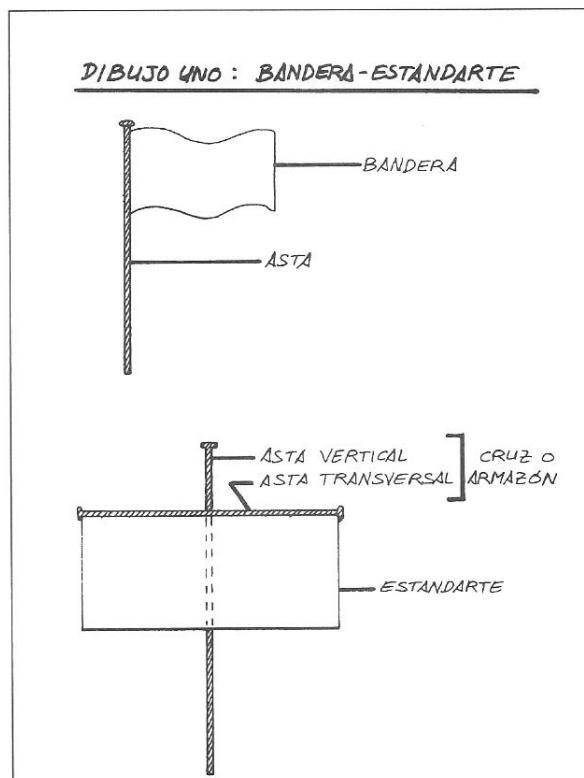
La distinción tiene su importancia tanto a la hora de construir las astas como a la hora de simular y pegar las telas.

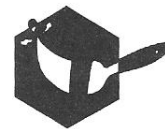
Herramientas y materiales

Necesitaremos alambres y/o maderas de diferentes grosores para construir las astas de las banderas y los armazones de los estandartes. Para simular la tela se puede usar tanto papel delgado (no mayor de 70 g/metro cuadrado) como un trozo de tela (las sábanas viejas son una fuente inagotable), pero el material más recomendable es el papel de estaño del que se hacen los tubos de pasta de dientes o los de pintura al óleo (y de estos tubos sacaremos el papel de estaño necesario). Para extraer el papel de estaño del tubo habrás de cortar sus puntas, abrirlo por la mitad, limpiarlo a conciencia y alisarlo con un rodillo (o un lápiz en su defecto). Necesitaremos también un bote de cola blanca, un pincel viejo, una plancha de madera (o trozos de plastelina en su defecto) y unos alfileres o palillos. Para pintar banderas, estandartes y astas usaremos, como siempre, pinceles y pinturas (en el caso de hoy no sólo se pueden usar sino que son muy recomendables las pinturas de óleo y los esmaltes más que las pinturas acrílicas).

Preparación

En general es muy aconsejable que antes de empezar hagas un dibujo lo más detallado posible de lo que quie-





res realizar, sea estandarte o bandera. Asimismo el contenido del estandarte o bandera también habrá de ser bocetado (los colores del regimiento, país, escudos,...). Para ayudarte en ello es útil el uso de libros de la época o sobre regimientos en especial (si estás jugando a napoleónicos). La ventaja que tiene el diseño de estandartes de fantasía (no históricos) es que puedes dejar volar tu imaginación aunque siempre es más recomendable basarse en ilustraciones de los múltiples libros que puedes encontrar en el mercado.

Astas

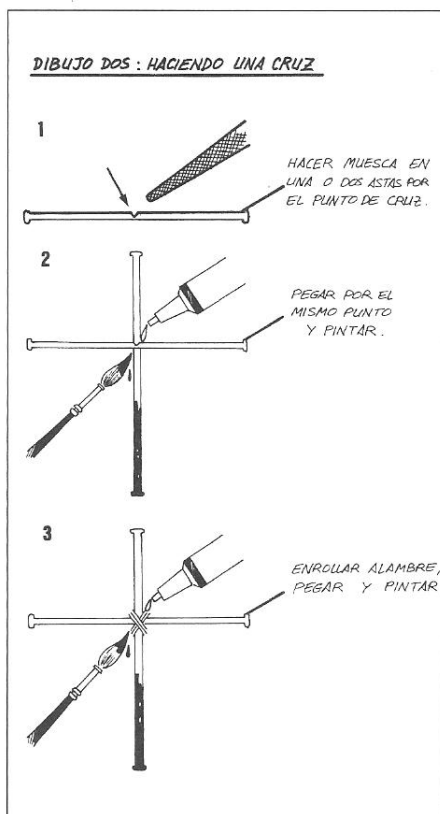
Su construcción es de lo más sencillo: sólo tienes que buscar un trozo de madera o alambre a la medida más acorde a la escala que estés usando. Luego sólo tendrás que pintarlo del color que desees (aunque los mejores son el negro o el marrón de la madera).

Cruces

Son algo más complicadas en su construcción. Tendrás que buscar una madera o alambre que utilizarás como asta. Le haces una pequeña muesca con unas cuchillas o limas a la altura que se vaya a cruzar con el asta transversal. Luego sólo tendrás que pegar ambas por el lugar donde se cruzan (si las astas son de alambre es mejor que uses un pegamento epoxídico). Una vez pegadas se pintan de cualquiera de los colores antes indicados. Para darle más realismo (y tapar la chapucilla del pegamento en la cruz) puedes enrollar un pequeño alambre (o hilo) a modo de cuerda en el lugar donde se cruzan los brazos. Pegas el alambre con una gota de pegamento de cianocrilato (para éste no hace falta el epoxídico). Luego pintas el alambre de un color base ocre o marrón claro, le das un ligero lavado con tinta negra o marrón y acabas con un ligero pincel seco del mismo color base, y la cuerda esta servida (ver dibujo 2).

Telas de banderas y estandartes

Como he dicho antes se podían hacer de tres materiales (papel normal, tela o papel de estaño). En función del material que utilizemos la técnica para darle forma variará ligeramente. Entendemos por "dar forma" a la tela el crear los efectos de arrugas (entrantes y salientes) como si el estandarte o bandera en cuestión estuviera ondeando al viento.



En este momento se plantea el problema de si la tela debe ser pintada antes o después de que se le haya dado forma. Cada opción tiene sus pros y contras: si lo pintas antes de darle forma el trabajo de pintado será mucho más cómodo, pero a la hora de arrugarlo corres el riesgo de resquebrajar la pintura y echar a perder tu obra; si optas por arrugarlo primero y pintarlo después evitarás el problema de agrietar la pintura pero el trabajo de pintar entre arrugas será mucho más laborioso. Lo más aconsejable es usar el primer sistema (pintar primero, "dar forma" después) cuando las arrugas no vayan a ser muy exageradas, y usar el segundo sistema ("dar forma" primero, pintar después) cuando éstas sean tan exageradas que sólo puedes pintar en los salientes de las mismas. De todas las maneras siempre es aconsejable que antes de pintar hayas hecho el dibujo con lápiz sobre la tela, lo cual te ayudará a la hora de pintar, con arrugas o sin ellas (es más cómodo reseguir las líneas de lápiz con el pincel y luego dar color que crear el dibujo con el pincel directamente). Pintar con lápiz sobre tela o papel no representan ningún problema, pero para hacerlo sobre el papel de estaño habrás de dar previamente una capa de imprimación, mejor si es de color blanco.

Dibujando la tela

Lo primero que debes hacer aquí es cor-

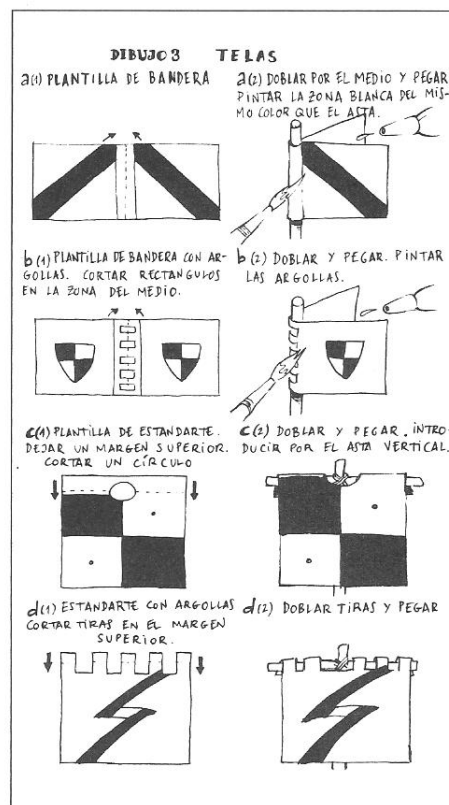
tar el material que uses siguiendo las medidas que ha de tener la tela en cuestión. Si estás haciendo una bandera se suele usar una plantilla que tiene el doble de ancho de la tela dibujando los dos lados asimétricamente, y dejando un pequeño margen en el medio para doblar luego por éste, pegar por los lados y pintar el margen del mismo color que tiene el asta (tal como muestra el dibujo 3)

También puedes hacer pequeños cortes intermedios en el margen para simular las argollas que aguanten la bandera (ver el mismo dibujo).

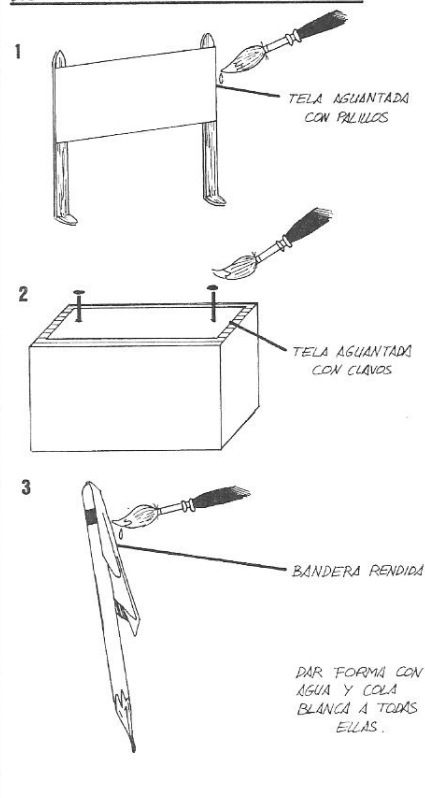
Si estás haciendo un estandarte habrás de dejar un pequeño margen por arriba, hacer un corte circular entre este margen y el estandarte en sí, y luego introducirás el asta vertical por este agujero, doblando por la tela. También puedes utilizar el mismo margen para simular las argollas cortándolo en diversas tiras que luego pegarás para aguantar la tela al asta (ver el dibujo 3 nuevamente).

Dando forma a la tela

Una vez hayas cortado la tela y hayas dibujado con lápiz su diseño (y si así lo has escogido la hayas pintado), tendrás que dar forma a la tela (como hemos dicho antes, simular sus arrugas como si ondeara al viento). Si usas de material papel de estaño



DIBUJO CUATRO: DANDO FORMA A LA TELA



no necesitarás más que darle forma con los dedos (o ayudándote con un objeto redondo como un lápiz), ya que este material aguantará perfectamente en esta posición. Si usas papel normal y no tienes que hacer arrugas muy exageradas también le podrás dar forma con los dedos.

Sin embargo, si quieres exagerar mucho las arrugas y estás usando papel normal o bien si usas tela, habrás de darles forma utilizando un procedimiento algo más complicado. Primero habrás de conseguir aguantar la tela con las arrugas deseadas. Para ello puedes ayudarte con palillos y plastelina (o blu-tack), o bien clavando la tela con pequeños alfileres a un taco de madera o corcho (ver dibujo 4)

Si ya has pegado la tela al asta sólo tendrás que aguantar la tela por un lado mediante cualquiera de los procedimientos antes mencionados. Una vez aguantada la tela le darás consistencia mojándola con una mezcla de agua y cola blanca que aplicarás con un pincel (mejor si es viejo, aunque el pincel se puede lavar perfectamente con agua y jabón). La operación de aplicarle la cola blanca con el agua la tendrás que hacer tantas veces como sea necesario para que la tela aguante la posición deseada. Luego sólo tendrás que esperar a que se seque, pintarla y pegarla al asta.

Si quieres que tu tela quede "rendida", es

decir, como si no soplara viento alguno y la tela quedase enrollada en el asta, tendrás que exagerar mucho las arrugas. Para ello es mejor que ya tengas la tela pegada al asta o utilices un lápiz o palillo para aguantarla (ver dibujo 4). De igual manera tendrás que arrugarla si usas papel de estaño o usar cola blanca con agua si es de papel o tela.

Uniendo la tela al asta

Lo puedes hacer antes o después de haber pintado y dado forma a la tela. No hay más secreto que pegar la tela al asta bien por la zona del medio de la que antes habíamos hablado (banderas) o bien por la zona de arriba en el caso de los estandartes (vuelve a mirar el dibujo 3). Si has usado papel el mejor pegamento es la cola blanca, y si has usado papel de estaño o tela es mejor pegarlo con algunas gotas de pegamento epoxídico (araldit, por ejemplo). En ningún caso debes usar cianocrilato con tela ya que ésta puede quemarse.

Detalles finales

Una vez hayas acabado de dar forma, pegar y pintar (como ya he dicho antes, el orden es relativo), puedes añadir algunos detalles finales para embellecer tu obra.

Las puntas pueden quedar romas (es decir, sin ningún acabado), aunque también puedes ponerles una bolita de masilla y pintarla, o bien hacer una punta de lanza (con masilla o un palillo), pegarla y pintarla. Otra opción es la llamada punta de tachuela, que puedes hacer cortando la

punta de un tapón de bolígrafo o rotulador, pintarla del color que desees y pegarla. Si has usado madera en el asta puedes sacarle punta con una cuchilla, dándole la apariencia de una estaca y pintando la punta de un marrón más claro del que hayas empleado en la madera.

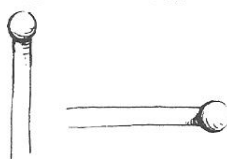
Las cabezas empaladas siempre quedan muy resultonas cuando estás haciendo un estandarte en plan bárbaro o caótico, aunque realmente quedan poco serias en un estandarte de un ejército napoleónico. La cabeza en cuestión la puedes sacar de una vieja figura, separándola del cuerpo con una cuchilla, haciéndole un agujero con un taladro (o con un hierro candente si la figura es de plástico). Luego sólo tienes que pegarla en el asta por el agujero y pintar la cabeza.

Las telas pueden acabar en flequillos. Para ello sólo tienes que hacer una serie de cortes paralelos en el lugar apropiado. Sin embargo, las telas de los estandartes y banderas también pueden verse maltratadas por el paso del tiempo y los avatares de la batalla. Puedes deshilarla en los extremos usando unas tijeras. También puedes darle un aspecto de chamusquina quemando una varilla de plástico debajo de la tela y dejando que ésta se ennegrezca. En todo caso nunca debes aplicar la llama directamente sobre la tela, ya que puedes echar a perder todo el trabajo si se te va la mano.

Y esto es todo por hoy. Hasta el próximo número, esperando que para entonces las batallas sólo sean parte de nuestros juegos y un recuerdo en los libros de historia... ♦

DIBUJO 5 (DETALLES FINALES)

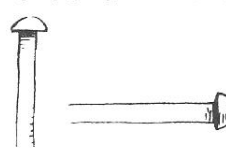
1- PUNTA CON BOLA



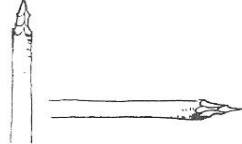
2- PUNTA DE LANZA



3- PUNTA DE TACHUELA



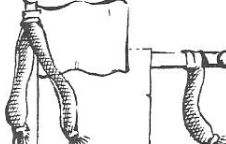
4- PUNTA DE ESTACA



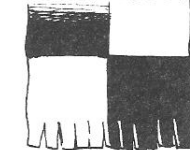
5- CABEZA EMPALADA



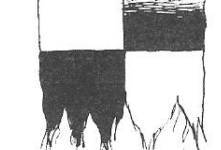
6- BORLONES



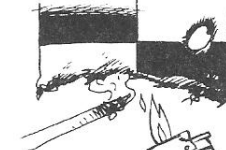
7- FLEQUILLOS



8- DESHILACHADO



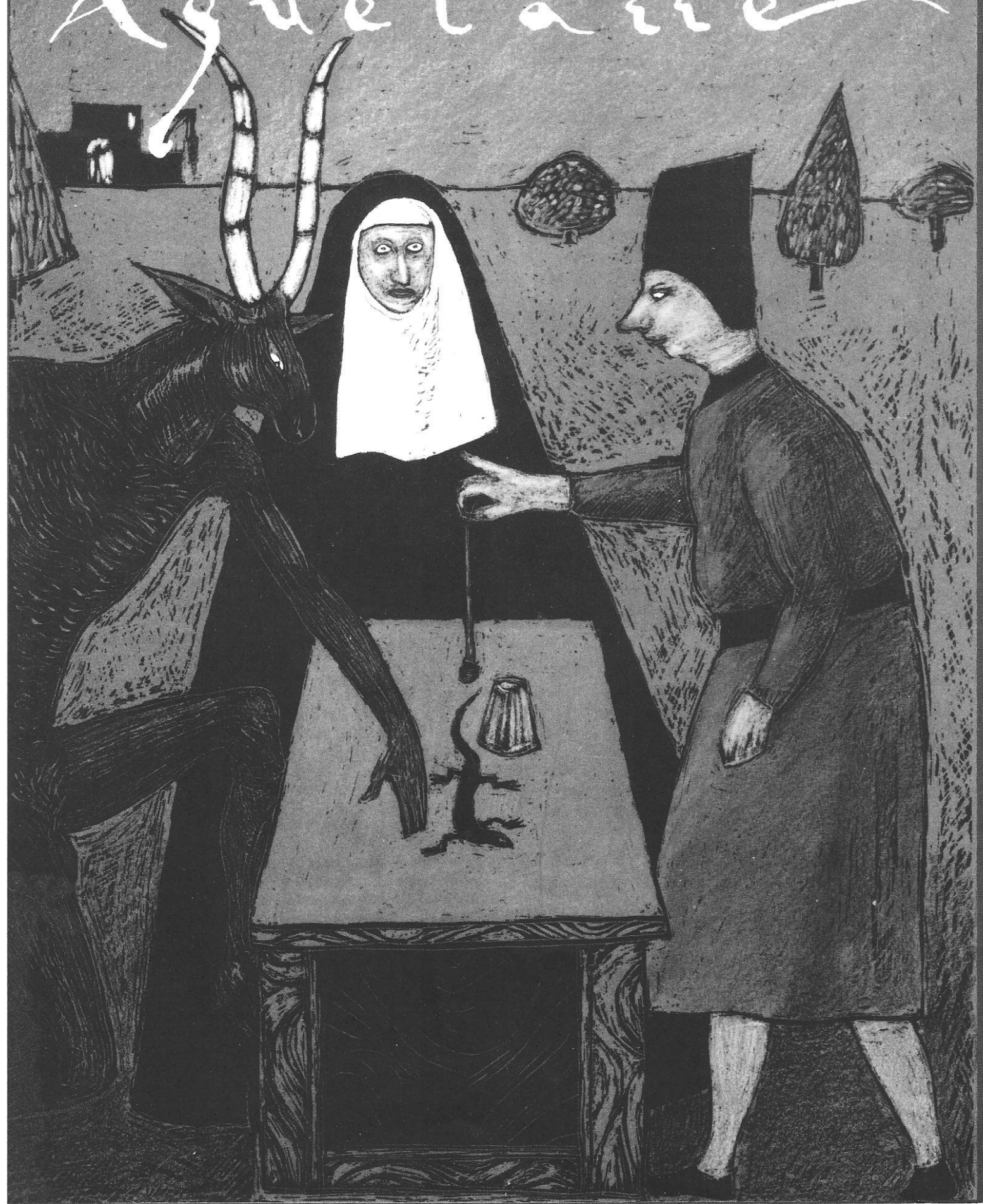
9- TELA QUEMADA



JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



Analaya, tormenta de arena

Algo más que un juego de rol

En esta ocasión te presentamos un nuevo juego de rol de factura totalmente autóctona. Un sistema de magia que no utiliza listas de hechizos y el hecho de no necesitar de director de juego, hacen suponer que Analaya es un juego innovador e interesante. ¿No te lo crees?. Pues lee el siguiente informe e intentaremos arrojar alguna luz sobre tus dudas.

por Francisco Franco Garea

Analaya es el primer juego de rol editado por Grupo Editorial Larshiot, una nueva editorial que se suma con este juego al mundo del rol. *Analaya* es un libro de unas 160 páginas, encuadernado en tapa blanda. La portada no está todo lo trabajada que debiera estar, pero se deja ver. La maquetación está muy cuidada; permite saber en todo momento en que capítulo estás y en cada página se incluye una columna en donde se dan ejemplos de lo explicado en ella. Las ilustraciones son abundantes y bastante buenas. Además, hay un índice de los dibujos que representan características del mundo de juego, que pueden ayudar a formarse una mejor idea de la ambientación.

Dados y tablas

Todo el sistema de reglas de *Analaya* gira en torno a una pequeña tabla. Esta no es otra cosa que una tabla de resistencia. En ella se cruza el nivel de la habilidad o característica (que va de 1 a 10), con un nivel de dificultad establecido por el DJ o las reglas (que también va de 1 a 10). Esto da un número; en 1D20 habrá que obtener un resultado igual o menor para que la acción tenga éxito.

Aparte de las tiradas contra una dificultad, también se contemplan las tiradas contra características, habilidades y contra la tabla. Este último tipo es el más interesante y original de todos. Se trata de tirar 1D20 y cruzar el resultado con el nivel de la habilidad o característica, esto nos dará el máximo nivel de dificultad que se podría haber superado con esa tirada, o indicará si se ha fallado la acción. También está prevista la posibilidad de obtener pifias y críticos, si los resultados del D20 son muy altos o muy bajos respectivamente.

Personaje= Características + Habilidades

La creación de personajes no es ninguna maravilla de originalidad y diseño, pero cumple perfectamente con su función. El primer paso será decidir el nombre, la tierra natal y la edad del personaje. Esta última puede oscilar entre 15 y 25 años y es determinada aleatoriamente.

Después se elegirá el ideal del personaje, que es una breve descripción de su apariencia física y de su comportamiento.

El valor de las seis características (salud, agilidad, fuerza, destreza, mente y presencia) se determinará mediante el reparto entre ellas de una cantidad específica de puntos, teniendo en cuenta que su valor mínimo es 1 y el máximo es 10. A partir de las características se calcularán varios parámetros, que más tarde serán utilizados durante el transcurso del juego. A continuación se determinará si el personaje tiene acceso a la magia o no. El último paso es elegir la profesión que tenía el personaje antes de llevar una vida aventurera, que estará limitada por su tierra natal. Las habilidades son proporcionadas por la profesión, aunque la edad también suministra puntos de experiencia para subir las ya adquiridas por la ocupación del personaje o para conseguir otras nuevas.

Espadas, puñetazos y arcos

En *Analaya*, el combate está contemplado desde una perspectiva cada vez más común en los juegos de rol: es un instrumento más para usar durante las partidas y enriquecerlas, y no algo a lo que recurrir para solucionar todos los problemas que se puedan presentar. El sistema empieza con una descripción de los tipos de armas y de las habilidades necesarias para usarlas. Sobre ellas cabe destacar que cada arma requiere de dos habilidades, una especializada en el ataque y otra en la defensa. La declaración de acciones se hace sin seguir ningún orden establecido y la resolución se hace por orden ascendente de iniciativa. Esta se determina por separado para cada grupo combatiente y es modificada individualmente para cada personaje.

Para resolver el combate cuerpo a cuerpo, se hace uso de las tiradas contra la tabla. El atacante hace una tirada. Si la falla, el ataque también falla; si tiene éxito, la dificultad obtenida en la tabla será la dificultad de la acción de defensa que podrá realizar el atacado. La tirada de defensa se hace comparando el nivel de la habilidad defensiva con la dificultad resultante del ataque. Si falla, el atacado recibe el correspondiente daño; si tiene éxito el ataque ha sido bloqueado o parado. Además de utilizar



las habilidades defensivas de las armas, también se puede utilizar la agilidad del personaje para esquivar, en lugar de parar.

El combate a distancia se realiza tirando contra un nivel de dificultad que se calcula a base de acumular modificadores proporcionados por la distancia, el tamaño del blanco, su velocidad, etc. Los únicos modificadores que las reglas explican son los de distancia, todos los demás son determinados por el sentido común del DJ. Después siguen algunas consideraciones sobre el combate con armas naturales, el combate sobre montura, y ataques a adversarios indefensos.

Los críticos y pifias en combate son tratados de una forma especial; ya que no ocasionan efectos desastrosos o devastadores respectivamente. Lo único que hacen es disminuir o aumentar el daño producido en un ataque. Un personaje puede recibir tanto daño como la suma de su salud, agilidad y fuerza. Cuando las puntuaciones de estas características llegan a cero, la vida del personaje pende de un hilo. El daño se calcula utilizando fracciones de 1D20 modificadas o no; es decir puede ser 1D20 dividido entre cuatro, o 1D20 dividido entre dos y añadiendo tres al resultado, y diversos códigos más. Los resultados obtenidos en estas tiradas serán los que reducirán las puntuaciones de las características citadas

anteriormente. El sistema de daño, también proporciona reglas para armaduras, curaciones, efectos de las heridas en el personaje, etc. El sistema de combate acaba con una regla opcional de ataques múltiples y la lista de armas.

¿Listas de hechizos? De eso no tenemos

El sistema de magia de *Analaya* no utiliza las largas y engorrosas listas de hechizos comunes a la mayoría de juegos de rol medievales-fantásticos. En su lugar, usa un sistema que permite realizar los conjuros, inventados por el jugador que los lanza, utilizando la habilidad *invocación*, que sólo está disponible para aquellos personajes que manifiesten una predisposición para la práctica de la magia. Para determinar si un personaje tiene acceso o no, se usan su mente y su destreza. Cuanto más altas sean estas características, tanto más altas serán las posibilidades de practicarla.

Todo conjuro que se quiera lanzar, deberá ser clasificado dentro de uno de estos cuatro campos: ilusión, alteración, transformación y creación. Luego se calculará la dificultad basándose en diferentes criterios determinados por el campo. Cada conjuro consume un número de puntos de

poder, y requiere de una tirada para verificar si tiene éxito o fracasa. Si el mago intenta hacer conjuros demasiado poderosos puede darse el caso de que se desmaye o que incluso muera. El sistema de magia concluye con unas consideraciones sobre la duración de los hechizos y reglas para la creación de objetos mágicos. Por cierto, en este capítulo hay una errata: la tabla de la página 65, es la número 9, no la 8.

Algo más que un juego de rol

Analaya puede ser jugado como un juego de rol, o como un juego narrativo. Como juego de rol, no presenta ninguna diferencia respecto a lo que ya estamos acostumbrados, pero como juego narrativo tiene algunos aspectos muy interesantes. Quizá a algunos les suene este concepto de *Príncipe Valiente*. Sin embargo, más que una copia, *Analaya* es una evolución del concepto de juego narrativo. En *Príncipe Valiente* la narración consistía en jugar a rol de una manera mucho más descriptiva e interpretativa, pero no presentaba diferencias sustanciales en relación a los demás juegos de rol. Como mucho se permitía que los jugadores hiciesen de narrador en pequeñas escenas durante la partida, pero éstas podían ser vetadas por el narrador principal si éste veía que iban a perjudicar la trama de la aventura original.

En *Analaya* la narración es totalmente diferente. Es similar a un juego practicado en las escuelas: el maestro propone una historia, ésta es desarrollada por un niño hasta cierto punto, luego otro la toma en donde la dejó el anterior y la prosigue, y así sucesivamente. Básicamente esto es lo que propone *Analaya* pero, por supuesto, de una manera más seria y desarrollada. Una narración empieza cuando un grupo de amigos se reúnen con la intención de pasar un buen rato. No hace falta un DJ, si bien también existe la figura del narrador principal, pero éste es designado por los jugadores, eligiendo a la persona que ellos crean más adecuada. La función del narrador principal es similar a la de los encargados de continuidad de las películas: debe vigilar que la narración se desarrolle dentro de unos márgenes de lógica y es el encargado de velar por la correcta aplicación de las reglas. Para hacer más fácil el desarrollo de las partidas se incluye un mazo de cartas que indica a los jugadores el tipo de intervención que pueden hacer en su turno. Como por ejemplo, acciones, descripciones, detalles, etc.

Básicamente una ronda de narración se desarrollaría de esta manera: cada jugador



recibe una carta y aplica lo que en ella se diga (es decir, cada jugador siguiendo un orden contribuirá al desarrollo y creación de la historia); después, cada uno hará las acciones que haya anunciado para su personaje, siendo éstas arbitradas por el jugador que vaya a actuar después de él (o sea, que todos los jugadores han de ejercer de DJ durante la partida). El capítulo termina con algunas consideraciones para mejorar la narración y la descripción de varios escenarios.

Un lugar para tener aventuras

Analaya se desarrolla en un planeta llamado Arturo, que tuvo épocas pasadas de esplendor donde dominaba la tecnología, y cuyo sol está a punto de explotar. Actualmente Arturo es un mundo apocalíptico con un bajo nivel tecnológico y con una sociedad básicamente medieval. Se describen algunos aspectos como la geografía, flora, fauna, sociedad, etc. Después sigue una sección con reglas sobre daño natural, venenos y drogas que a mi parecer debería estar en otro lugar. El resto de este capítulo está dedicado a la descripción de diferentes regiones geográficas. En cada

una se incluye una descripción del terreno y de sus habitantes, un pequeño bestiario y las posibles profesiones de los personajes indígenas. Uno de los pocos aspectos criticables de *Analaya*, es que resulta un tanto difícil hacerse con la idea de la ambientación. En un principio puedes pensar que es el típico juego de rol medieval-fantástico, pero a medida que vas leyendo te das cuenta de que no es así. No es demasiado fácil enterarse de que va el asunto. Muchos habitantes se asemejan más a tribus que a otra cosa. De todas formas, a base de insistir y con un poco de imaginación y manga ancha se pueden sacar ideas para las partidas. Lo que se hecha a faltar es un mapa en donde se muestre la situación las zonas geográficas. A pesar de que en la página 113 dicen que hay uno al final del manual, yo todavía lo estoy buscando. No se si faltará sólo en algunos ejemplares o en toda la edición; pero es algo que molesta bastante. Si es una errata, esperemos que la corrijan pronto.

Duianga

Duianga es el nombre del boletín oficial de *Analaya*. Por lo que parece (ya que no lo he visto todavía) es una revista hecha al estilo de *Infiniverse* o *Actualidad Mutante*. En estas dos publicaciones, que pertenecen respectivamente a los juegos *Torg* y *Mutantes en la Sombra*, se incluyen datos sobre la ambientación, módulos, ideas para escenarios, ayudas de juego, informes sobre campañas de otros jugadores, etc. *Duianga* está llamado a ser el punto de reunión de los jugadores de *Analaya*, desde donde pueden modelar a su gusto la histo-

ria de Arturo y obtener información para mejorar el ambiente de sus narraciones. *Duianga* no es, en cuanto a concepto, una iniciativa original, pero sí útil y curiosa.

Conclusión

En mi opinión, *Analaya* es uno de esos juegos innovadores que, sin embargo, tienen muchas posibilidades de ser injustamente ignorados por el gran público. Al poco tiempo de tenerlo en mis manos y comentar con algunos amigos el sistema empleado para jugar sin DJ, las opiniones y primeras impresiones que recibí fueron realmente decepcionantes. Es cierto que resulta un poco difícil hacerse a la idea de jugar sin alguien que controle y desarrolle la historia, pero lo que no se puede negar es que las partidas pueden resultar inolvidables. La mayor virtud que tiene jugar sin un DJ, es que como el módulo se desarrolla entre todos los jugadores, nadie puede quedarse mirando las musarañas porque otro jugador esté actuando. Aquí no vale pasar de la partida, ya que sois tú y tus compañeros los que la hacéis y si fracasa será culpa de todos.

En general, *Analaya* es un juego bien desarrollado y trabajado, sus reglas son simples, efectivas y elegantes, el sistema de magia es interesante y la ambientación, a pesar ser un poco confusa, contiene algunos elementos bastante atrayentes.

Así que ya sabes, si buscas algo nuevo dentro del mundo del rol y que al mismo tiempo sea jugable, no lo dudes ni un momento: *Analaya* puede ser lo que estabas buscando. ●

AKIRA CÓMICS

LO TENEMOS TODO EN:

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

TAMBIEN SOMOS ESPECIALISTAS EN:

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

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



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

¡¡JUNTO AL METRO BARRIO DEL PILAR!!

FICHA TÉCNICA

<i>Título:</i>	Analaya, tormenta de arena.
<i>Editorial:</i>	Grupo Editorial Larshiot.
<i>Autores:</i>	Miguel Angel Friginal y José Luis Laviña.
<i>Ilustraciones:</i>	Fernando Blanco y José Luis Fraga.
<i>Portada:</i>	Fernando Blanco.
<i>Formato:</i>	21 x 29,5 cm. 159 páginas. Rústica.
<i>P.V.P.:</i>	2.625 pts.
<i>Contenido:</i>	Libro de reglas y ambientación. Encarte de veinticuatro tarjetas de narración.
<i>Material necesario:</i>	Un dado de 20 caras y dos de 6 caras.



El Brujo, nueva profesión para Aquelarre

He aquí la presentación en sociedad de un nuevo tipo de personaje para Aquelarre, que viene a llenar un vacío del juego, el de aquél que no busca el conocimiento de la magia, sino que vive de, con y para ella. Y es que por muchos conocimientos que tuviera un alquimista, en el fondo no era más que un amateur de lo oculto, un mago de salón. Dejemos paso al verdadero profesional.

por La Muy Alta y Sagrada Orden de los Reales Jugadores de rol Agaliarepth (Q.R.J.R.A.)

En nuestra opinión, uno de los mayores encantos que posee *Aquelarre* reside en su magia y en su gran variedad de hechizos, no sólo útiles sino también divertidos. Unos hechizos que contribuyen a crear un buen ambiente que facilita el éxito de las partidas.

En este mundo la figura que domina la magia es el Alquimista. Aunque otras profesiones como el Clérigo o el Goliardo puedan acceder a ella, tan sólo el Alquimista suele alcanzar un gran control sobre la misma. Pero aquí se suele producir un error histórico, ya que el alquimista medieval era un hombre pacífico y recogido que se pasaba toda su vida tras un ideal: la llamada piedra filosofal. La buscaba por diferentes medios que no se limitaban a la alquimia o a la magia, sino que también incluían vías místicas.

En la mayoría de las partidas de *Aquelarre* los Alquimistas han perdido la necesidad de Saber que caracteriza su existencia, y en su lugar han desarrollado una insaciable sed de sangre, riquezas o destrucción. Ya no usan la magia como un medio para alcanzar la sabiduría, sino como una

forma de vida. Su figura se confunde la mayoría de veces con la del Brujo.

Son el Brujo y la Bruja que habitan en una recóndita cueva o en una cabaña perdida en el interior de un bosque de robles quienes viven de la magia y para la magia. En ellos pensamos cuando nos hablan de extraños sucesos durante la Edad Media. Eran temidos por sus poderes y conocimientos. Los campesinos les culpaban de las muchas desgracias que tenían que soportar pero, cuando el amor o el odio conseguían superar al miedo, eran buscados para participar de esos conocimientos.

Preparaban filtros de amor para los enamorados, curaban de enfermedades y maleficios (muchas veces causados por ellos mismos), encontraban objetos perdidos durante años y lanzaban maldiciones y males de ojo. Eran personas del campo sin conocimientos de latín, números o metafísica, pero capaces de traspasar ese umbral que todos nosotros hemos buscado en algún momento, la puerta que conduce al mundo de la magia y lo Irracional.

Origen social

El brujo debe ser campesino y preferiblemente de un reino cristiano.

Mínimos de características

El Pj debe tener como mínimo 15 puntos en la característica de Cultura.

Limitación de armas y armaduras

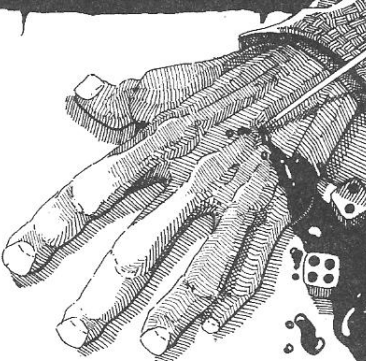
Como protección sólo puede llevar ropa gruesa (prot. 1), sin casco ni escudo. El Brujo generalmente usará palos, aunque si su padre fue soldado o bandido podrá llevar armas de tipo 1.

Competencias

- Con. Mágico
- Con. Plantas
- Alquimia
- Astrología
- Medicina
- Buscar
- Leyendas
- Psicología

- Con. Animales
- Con. Mineral
- Prim. Auxilios
- Enseñar



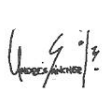


Amigo mío:

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

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

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



Bajo el efecto de la maldición

Seguro que muchos no habéis conseguido descifrar alguna parte del artículo de La Voz de su Máster del número pasado referido a los libros en La Llamada de Cthulhu. En nuestro descargo, debemos decir que fuimos atacados por una banda de Primigenios enojados porque no habíamos publicado un módulo que nos habían enviado. Esperando recuperéis la cordura perdida en el anterior número, aquí os ofrecemos una rectificación de las erratas.

La Redacción

En el número anterior no quedaron claras las descripciones de los libros que Paul Hartvigson nos ofrecía como ejemplo de su método. En las tablas 1,2,3 y 5 se describía la última línea de la ficha del libro, en la que aparecen, empezando por la izquierda, o sea, por el principio de la línea para nosotros, o por el final para los chinos, el nombre del hechizo, su designación u otro nombre por el que el conjuro es mencio-

nado en el libro (si es que la hay) y la información asociada de la tabla de piezas de información que se refiere a este hechizo y que podemos hallar en el libro. La tabla 5 se refiere a la obra **Fragmenti Celaeni**, y el párrafo de texto de esta obra que empieza con * explica una particularidad del hechizo de esta tabla marcado con el mismo signo.

Respecto a la tabla de piezas de in-

formación, fue la que se llevó la peor parte del ataque de los Primigenios. Los 12 grupos originales en que se dividían las piezas informativas quedaron reducidos a seis, al mezclarse todos entre sí. Tranquilos, que ahora mismo subsanamos ese error ofreciéndolos la misma tabla, pero esta vez con todo puesto en su sitio correcto. Lo que no podemos es devolveros la cordura que perdisteis al intentar descifrarla. ●

TABLA DE PIEZAS DE INFORMACIÓN

EL TRONO DE AZAZOTH	SOMBRAS DE YOG-SOTOTH	ANTIGUOS MAESTROS DE NUESTRA TIERRA	LA LLAMADA DE CTHULHU
00 Azazoth	10 Yog-Sototh, el Todo-En-Uno	60 Vida en la Tierra	70 Gran Cthulhu
01 Naturaleza del Universo	11 La puerta y el Guardián	61 Guerras por la Tierra	71 Cthulhu y los Otros Dioses
02 El Vacío	12 Umr' At Tawil	62 Los Antiguos	72 La Semilla Estelar
03 Manifestaciones de Azazoth	13 Manifestaciones	63 Creación de Shoggoths	73 Daon y Hydra
04 Locura	14 Metafísica	64 Hombres serpiente	74 Los Profundos
05 Los Otros Dioses	15 Dimensiones	65 La Gran Raza de Yith	75 El Sueño de Cthulhu
06 Servidores de los Otros Dioses	16 Relaciones Tiempo-Espacio	66 Pólipos Voladores	76 El Reino de Cthulhu
07 Otros habitantes del Vacío	17 Abriendo el Velo	67	77 Culto a Cthulhu
08	18	68	78
09	19	69	79
LAS MASCARAS DE NYARLATHOTEP	LA CABRA DEL MILLAR DE RETOÑOS	OTROS GRANDES ANTIGUOS	LA VIDA SUBTERRANEA
20 Mensajeros y Almas	30 Shub-Niggurath	80	90 Reinos Subterráneos
21 El Caos Reptante	31 Naturaleza de la Vida	81 Hastur	91 Cthonians
22 Thoth	32 Procreación	82 Hali/Byakhees	92 Shudde M'ell y G'Harne
23 El Hombre Negro	33 Hibridación	83 Cthuga	93 Tsathoggua
24 Avatares de Nyarlathotep	34 Transformación	84 Ithaqua	94 N'Kai/Semilla informe de Tsathoggua
25 Adoración de Nyarlathotep	35 Retoños oscuros de Shub -Niggurath	85 Yig	95 Atlan-Nacha
26 Horrendos Cazadores	36 Adoración de Shub-Niggurath	86	96 Gules
27 Otras razas de sirvientes	37	87	97
28	38	88	98
29	39	89	99
SECRETOS DE LOS DIOSES ARQUETÍPICOS	HABITANTES DEL UNIVERSO	PREHISTORIA RECIENTE	LO SOBRENATURAL
40 Dioses Arquetípicos	50 Otros Mundos	100 Orígenes del Hombre	110 Anulación de la Muerte
41 Nodens	51 Viaje Espacial	101 Especies prehumanas	111 Volviendo de la Muerte
42 Símbolo Arcano	52 Puertas	102 Atlantis	112 Poder sobre la Muerte
43 Otra Magia Blanca	53 Vampiros Estelares	103 Hyperborea y Europa	113 Poderes de los Espectros
44 Angeles descarnados de la noche	54 Vagabundos Dimensionales	104 Lemuria y el Pacífico	114 Posesión
45 Ritos Antiguos	55 Sistema Solar	105 Leng y Oriente	115 Espectros servidores
46	56 Mi-go/Yoggoth	106 Egipto y Oriente Medio	116 De Brujos y Brujería
47	57	107 Las Américas	117 Alquimia
48	58	108	118
49	59	109	119

Ars Magica

En Castellano

¡Hola!

En primer lugar, las presentaciones. Somos Kerykion, los traductores y editores de **Ars Magica** 3ª edición en castellano. Nos dirigimos a vosotros, los clubs y los jugadores, para que seáis los primeros en recibir la noticia de esta nueva publicación y podáis beneficiaros de la oferta de lanzamiento. Y os preguntaréis ¿por qué nosotros? Pues porque los que formamos Kerykion también somos jugadores y pensamos que nosotros y nuestras asociaciones damos razón de ser a los juegos de rol. Porque los verdaderos especialistas en el tema somos todos nosotros y porque creemos en ello.

En nuestro caso somos fervientes admiradores del juego que os presentamos y queremos que os convirtáis a nuestra religión. Por esta razón lo hemos traducido y hemos cuidado todos los detalles, incluyendo su presentación en tapa dura para que tengáis **Ars Magica** para rato.

Para adquirir vuestro **Ars Magica** 3ª edición rellenad el formulario que aparece al pie de la página y enviádnoslo antes de 15 días. Además recibiréis **GRATIS** las pantallas y las hojas de personaje valoradas en 950 pts. para que podáis jugar al completo. Indicad también si estáis interesados en hacer la reserva del primer suplemento de **Ars Magica**, **El Jinete de la Tormenta** totalmente revisado y adaptado a la 3ª edición.

No os olvidéis de incluir los datos de vuestro club, ya que a todos los que demuestren ser verdaderos merecedores de pertenecer a la Orden de Hermes, se les hará entrega del acta de fundación de una nueva Alianza -vuestra propia Alianza.

Bienvenidos a la Orden de Hermes !



Para cualquier consulta, dirigíos a:

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

Si nos cursas tu pedido antes de 15 días, te regalamos las pantallas y las hojas de personaje. **GRATIS**

✂ Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

BOLETIN DE PEDIDO

- ☐ Si. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS MAGICA**, junto con las Pantallas y las Hojas de Personaje **GRATIS**.
- ☐ También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS MAGICA** en castellano .

DATOS PERSONALES	DATOS DEL CLUB
Nombre y apellidos _____	Nombre _____
Dirección _____	Dirección _____
Población _____	Población _____
C.P. _____ Provincia _____	C.P. _____ Provincia _____
Teléfono _____ Edad _____	Teléfono _____ Nº de Socios _____
FIRMA _____	CUENTANOS MÁS SOBRE TI ☐ Pertenezco a un Club. ☐ Juego / He jugado a Ars Magica . ☐ Tengo la versión inglesa de Ars Magica . Mi personaje de ARS MAGICA es _____

A Q U E L A R R E

Lágrimas

¿No habéis oído nunca decir aquello de que el amor pone una venda en los ojos de aquellos que caen bajo su influjo? Pues he aquí un buen ejemplo de lo anterior. Esta es una larga aventura que a buen seguro hará reflexionar a más de un jugador antes de lanzar a su personaje a locas correrías amorosas, así como a no sumarse alegremente a una fiesta, solo para gorrear un poco de comida y vino.

por Juan Miguel Mancheno Chicón

Introducción

Echauri, Reino de Navarra. Octubre del año de Gracia del Señor de 1351.

Los PJs, por motivos diversos, van camino de Santiago de Compostela en peregrinación. La Ruta les ha unido. Un anochecer cualquiera los atrapa en el pueblo de Echauri, a orillas del Arga y bajo la Sierra de Andía. Alguno de los poquísimos campesinos que hay en las calles les informa de la fiesta que se celebra en el castillo, donde -dice- pueden pedir alojamiento y cena.

El castillo está sobre una suave colina. Es una construcción robusta y pequeña de planta irregular, construida en buena piedra. Poco antes de la puerta, y al calor de una hoguera, hay dos soldados arropados en gruesos mantos de piel, que les informarán del motivo de la fiesta: Sancho de Landarria, Barón y Señor de la comarca, ha contraído matrimonio con Oxtatxu de Bureskunde, rica y joven huérfana del lugar. Es pues fiesta grande, y todos son bien recibidos hoy.

1. El banquete

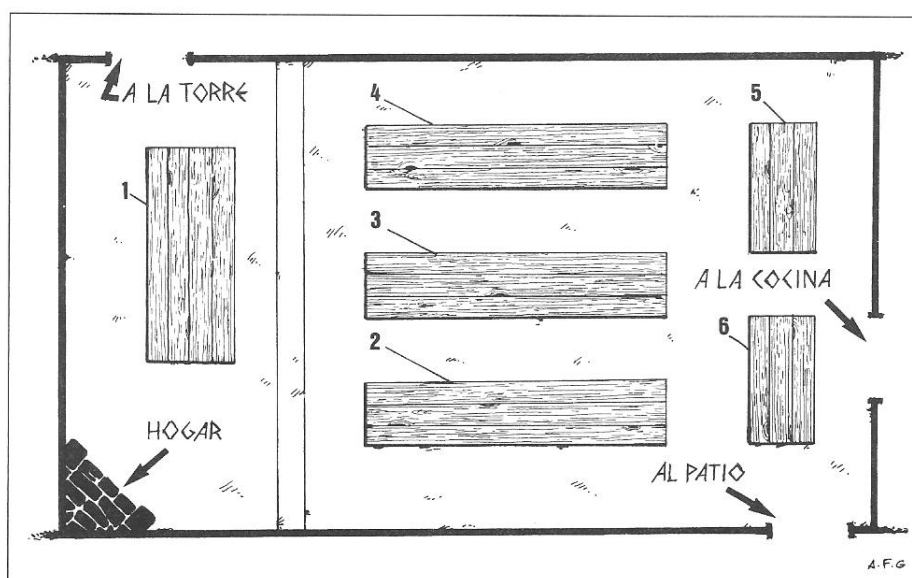
En el salón del castillo están reunidos numerosos nobles y clérigos amigos del Barón, así como burgueses ricos de Pamplona y campesinos, siervos y soldados de su feudo. Dada su calidad de peregrinos, el Barón en persona recibirá a los PJs, ofreciendo a cada uno una copa de Hipocrás (vino con especias) e invitándoles a participar en el banquete.

Para ello, el grupo tendrá que repartirse entre las mesas según sea su posición social (ver esquema).

El Barón es un hombre alto y fuerte, rudo pero muy alegre. Su mujer es hermosa, esbelta y de noble porte, de ojos y cabello negros como la noche. Si se interesan por ello, los comensales informarán a los PJs que el Barón es muy rico, pues su señorío incluye varias aldeas, un gran bosque y molinos, así como una cantera. Tomó posesión del feudo hace apenas dos años, siéndole concedido gracias a los buenos servicios prestados al rey Carlos II de Navarra.

Los platos que se ofrecen en el banquete son:

- Caldo de tocino, cecina de colas de castrón, ajo, pan, berzas y hojas de nabo tierno.
- Carnero asado con hierbas.
- Truchas fritas, lomo de cerdo en adobo y guisillo de ánade.
- Frutas, miel, queso y confituras con sidra fría.



1. Mesa presidencial (barón, alto clero, etc.).
2. Mesa nobleza.
3. Mesa burguesa.

4. Varios (PJs, por ejemplo)
5. Clero menor
6. Siervos importantes



Si alguno de los PJ sabe divertir, cantar o narrar, es su ocasión para lucirse y quedar bien con sus anfitriones. Si es especialmente ingenioso y hace pasar un buen rato a sus oyentes, el barón le dará cinco florines de oro y los otros invitados le arrojarán 1D20+10 coronas de plata. Evidentemente, si el PJ es de origen noble no cobrará nada por su actuación, pues sería un insulto.

El vino es áspero y abundante, el hipocrás dulce y la sidra fuerte. Si un PJ bebe algo más de lo razonable deberá pasar una tirada de Resistencia x 2 ó caerá borracho y empezará a hacer y decir barbaridades. No obstante, el vino también suelta las lenguas. Un PJ sobrio podrá oír (pasando la tirada de Escuchar) ciertos rumores, cuchicheos y confidencias:

- La Señora tiene extraños conocimientos ocultos... no sabría decir cuales.
- Se ha visto al Gaeko comer en los patios de Bureskunde, alimentado por la Señora... pero no recuerdo quién me lo dijo a mí.
- El anterior pretendiente de la Señora, por ponerse pesado, fue raptado y asesinado por una Ondina... dicen. Lo cierto es que apareció ahogado en el río.
- No veo nada bueno en este matrimonio. No me gusta... y yo nunca me equivoco.



señala entonces a su esposa y dice (siempre en euskera):

Oxtatxu de Buruskunde, maldito sea el demonio que te engendró, maldita seas tú y maldito tu amo Agaliarethp.

La Señora se levanta y mira con rabia a la vieja. Habla (igualmente en euskera) y ya nadie mira a los PJs, sino a la alta figura que tiembla de ira:

Maldita seas tú, vieja miserable que has predicado contra mí desde el día que nací, y que has venido a perturbar también la fiesta de mi boda. Eres una gallina negra y quisquillosa de mal agüero, y como la gallina perderás la cabeza y tu cuerpo correrá en círculos hasta el fin de los tiempos.

El Barón se ha repuesto y ahora está rojo de indignación. Ordena a sus hombres que arrojen fuera del castillo a la sorguiña. Un PJ que pase una tirada de Psicología podrá notar que la sorguiña parece haber recibido un golpe demoledor. Está aterrorizada, grita incoherencias y llora mientras se la llevan. Si alguien se fija verá que los ojos de la Señora brillan con crueldad.

3. Confidencias en la oscuridad

Los músicos intentan tocar algo, pero la fiesta ha decaído totalmente. Siervos y campesinos no parecen estar muy de acuerdo con lo que se le ha hecho a la vieja, y miran temerosos a la Señora. Por su parte, ni a los nobles y ni a los burgueses les ha hecho gracia oír tantas maldiciones. La Señora, aún pálida, con los ojos llameantes de

ira, se retira bruscamente, seguida al poco por su marido. El banquete ha terminado, y los invitados empiezan a irse a toda prisa. Los criados preparan un acomodo provisional para los Pj nobles o burgueses en el caldeado salón, tras retirar apresuradamente los restos del banquete. El resto de PJs deberá dormir con los criados en la cocina. Se apagan las velas y poco a poco las llamas de la chimenea se convierten en brasas...

Aquellos PJs con un buen porcentaje en Seducción pueden (si así lo desean) intentar usar dicha competencia para intimar con las criadas, ya sea para dormir calentitos o para conseguir algo de información extra. Se sigue el proceso normal (consultar manual, pág 20) pero en caso de llegar a las últimas consecuencias hay un 30% de posibilidades de que cojan una enfermedad venérea (1D6: 1- Gonorrea; 2- Herpes; 3-6 Ladi-llas). Igualmente pueden obtener las siguientes confidencias:

- La sorguiña tiene razón. La Señora es una Meiga. He visto una de sus manos convertirse en una garra cuando la maldijo.
- El Señor debería expulsarla antes de que sea demasiado tarde. Ella estaba mejor en su refugio del bosque, con sus secretos y sus demonios.
- La Señora tiene una casa en lo más profundo del bosque, y allí una mazmorra llena de monstruos alimentados con los desgraciados que captura en el mismo bosque.

4. Brujerías

Al amanecer los centinelas dan la alarma. Alguien o algo ha dejado durante la noche un círculo de sangre y jirones de ropa negra frente la puerta del castillo, en la que está clavada una cabeza negra de gallina. Por supuesto, nadie ha visto ni oído nada. Los habitantes del castillo empiezan a susurrarse entre ellos la palabra *brujería*... El Barón, que se había levantado de su noche de bodas de muy buen humor, grita furioso que los despojos no pueden ser obra sino de la sorguiña, y que piensa apalearla y expulsarla de su territorio para siempre. A sus gritos acude rápidamente su mujer, que lo abraza y acaricia cariñosamente, susurrándole algunas palabras al oído. Por fin, el barón se calma lentamente y termina esbozando una sonrisa de picardía, mientras mira con amor a su mujer. No obstante, ordena que sea traída a su presencia la sorguiña. Los soldados enviados a buscarla vuelven pronto con la noticia de que ha desaparecido. Traen consigo a un cazador, que afirma haberla visto internarse en el

bosque. El Barón ordena inmediatamente realizar una batida para cazar a la sorguiña, y pide voluntarios. Nadie osa contradecirle, pero sus hombres se miran intranquilos y callan con un silencio culpable. Son de la comarca, y más de uno le debe un favor a la sorguiña. Exasperado, el Barón solicita la ayuda de los PJs, prometiéndoles una buena paga. Es de suponer que todos (o algunos) acepten.

NOTA PARA EL DJ: Oxtaxu es en realidad una joven Meiga dotada de gran poder, la favorita temporal de su Señor Agaliarethp, a quien ha prometido concebir un heredero del Barón y ofrecérselo en un Akelarre que sus servidores ya preparan en algún oculto lugar del bosque. La sorguiña lo adivinó desde que nació Oxtaxu, y siempre ha intentado acabar con ella, esparciendo habladurías por el pueblo y protegiéndose de sus ataques mágicos. Sin embargo, finalmente ha sido demasiado imprudente, presentándose en el territorio de su enemiga sin muchas de sus habituales protecciones mágicas. La meiga ha logrado asesinarla, y ha convencido a su esposo de que la sorguiña pretendía maldecir su unión y privarles de herederos. El hijo de ambos ya ha sido concebido en esa primera noche, y la señora ha decidido mandar a su marido al bosque para deshacerse de él.

5. El bosque de la bruja

Tras un magro desayuno consistente en leche, avellanas y pan blanco, el grupo, formado por el Barón en persona, dos ballesteros, los PJs que lo deseen y el cazador partirán hacia el bosque, siguiendo el ras-

tro de la sorguiña. El malhumorado cazador, reclutado a la fuerza por su Señor, abre la marcha a pie, siguiendo los rastros, mientras no deja de maldecirse a sí mismo por bocazas. Lo siguen a caballo el Barón y sus dos hombres. El grupo de PJs cierra la marcha. El Barón proporcionará caballos a todo aquél que sepa montar, y mulas a los demás.

El cazador encuentra pronto un rastro que se interna en el bosque siguiendo un sendero. Es fácil seguirlo: está marcado de trecho en trecho por restos de sangre y jirones de harapos negros. El bosque es profundo, denso, húmedo y frío. Hay muchos pájaros y otras criaturas chillonas y ocultas. El sol crea juegos de luces verdes y grises entre la maleza que susurra al paso del viento. El rastro conduce al mismo corazón del bosque. Hay posibilidades que tengan alguna sorpresa por el camino:

Encuentros de la mañana.

(Lanzar 1D6 dos veces)

1. Nada.
2. Un oso. 50% de que ataque al grupo.
3. Nada.
4. Nada.
5. Un jabalí herido. 70% de que embista.
6. Tres hombres muertos y despanzurados, al parecer por una fiera. Hay un enorme buitre comiendo en el cráneo abierto de uno de ellos.

Al medio día el grupo hará un alto para comer. Si un PJ lo desea puede intentar cazar algo sacando una tirada de Conocimiento Animal y otra de Rastrear, aunque el Barón ha hecho traer tasajo y pan. Los hombres del Barón y el explorador están inquietos y comen poco. El Barón, en

cambio, está a gusto, como en una cacería. Devora su comida y ríe feliz.

Por la tarde prosigue la marcha. El Barón afirma que no abandonará la caza, y que si es preciso, pasará la noche en el bosque. Hace frío y la luz desaparece rápidamente. Los soldados están nerviosos, el cazador echa pestes y las monturas se agitan asustadas e inquietas. Las sombras pueblan la espesura, se acallan los ruidos e incluso cesa el viento. El sendero se hace casi inexistente, imposibilitando el paso de los caballos, que están aterrorizados. El Barón decide dejarlos al cuidado de uno de sus ballesteros, mientras el resto del grupo sigue a pie. El silencio es sobrenatural, tenso y helado. La niebla cae sobre la vegetación y la sepulta. Ya no se ve nada, ni siquiera al cazador, que abre la marcha a apenas unos metros por delante.

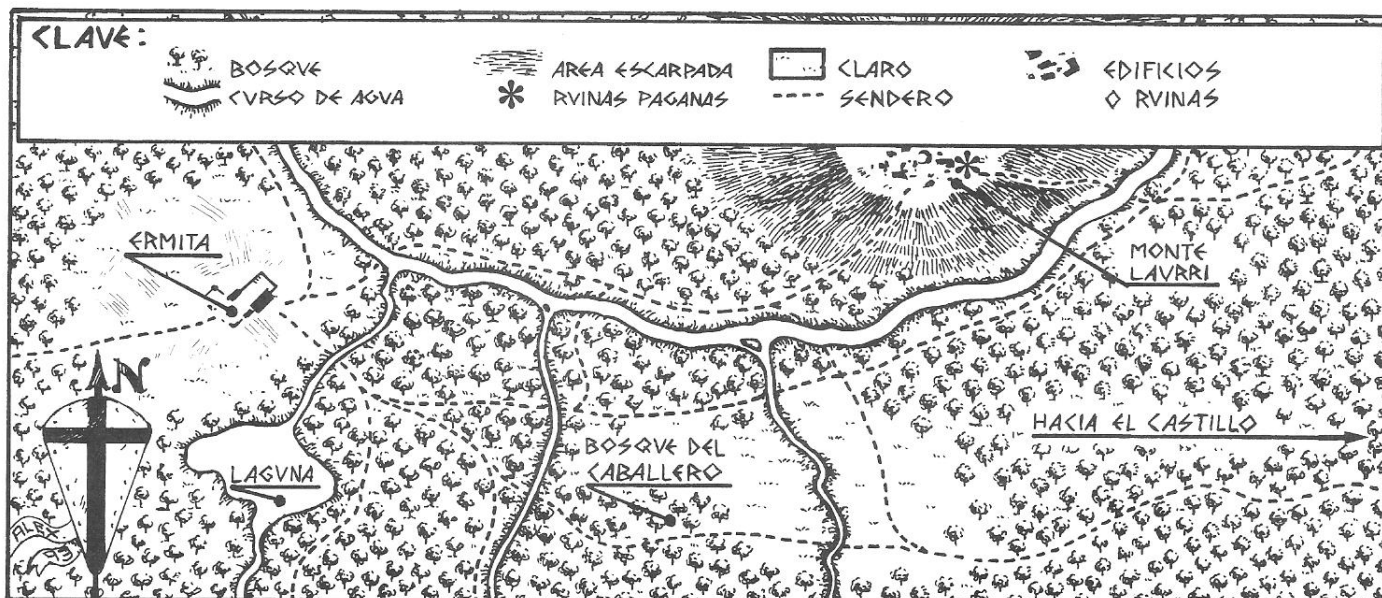
Encuentros de la tarde.

(Lanzar 1D10 tres veces):

1. Nada.
2. Un oso nervioso (que puede ser el mismo de la mañana).
3. Un lobisome enloquecido (tirar RR).
4. Un grupo de lobos.
5. Un jabalí asustado.
6. Idem.
7. Un esqueleto humano colgado de un árbol.
8. Nada.
9. Nada.
10. Nada.

6. La espada

Finalmente, en un pequeño calvero el grupo encuentra algunos huesos semien-





terrados en el humus formado por las hojas caídas de los árboles. Entre los restos brilla la empuñadura de una espada, clavada en los despojos de un enorme lobo. Aunque del animal solo quedan la osamenta y jirones de piel podrida, la espada ni se ha oxidado ni ha perdido su filo. Si los PJs se entretienen en excavar un poco la zona descubrirán los restos de dos caballos, una veintena de lobos y cinco hombres, al parecer tres soldados o siervos, un caballero y un monje o religioso. Hay restos de armas y armaduras herrumbrosas, y equipo podrido, todo inútil. Parecen llevar muchos años allí. Si algún Pj pasan una tirada de Buscar, encontrará un cáliz y una cruz de plata enterradas en el humus. Puede encontrarse también un sello de plomo, resto de algún pergamino. En él puede leerse la frase *Sigilum Militum Xristi*, y se ve la figura de dos caballeros montando un mismo caballo. El Barón reconocerá el símbolo como perteneciente a la ya desaparecida orden de los Templarios, y recordará una leyenda según la cual, hace muchos años, un caballero templario y su escolta se internaron en este bosque para rescatar a un ermitaño que vivía rodeado de malignas criaturas. Jamás se le volvió a ver. A raíz de esta leyenda, a esta zona del bosque se la conoce como *el Bosque del caballero*, aunque no es más que una depresión espesa en el mismo bosque. Ni él ni el cazador se explica cómo han podido ir tan lejos.

NOTA PARA EL DJ: La espada que han encontrado los PJs... es una buena espada. Un conjuro de Detección de Hechizos o una buena tirada de Conocimiento Mágico mostrarán enseguida que no es mágica. De hecho, un crítico llevará a afirmar que es la espada menos mágica que existe. Es tan poco mágica que todo aquél que la empuñe y pase una tirada de RR (con los malus correspondientes según la IRR del bicho) golpeará con ella haciendo el daño normal de una espada (es decir, 1D8+1) independientemente de las protecciones o defensas mágicas que tenga la criatura en cuestión ya sea del mundo Racional o Irracional.

7. El Gaueko

El grupo prosigue la marcha entre la neblina húmeda y pegajosa. De pronto resuenan aullidos y gruñidos estremecedores entorno suyo. El cazador, siempre adelantado unos pasos gira sobre sí mismo y hecha a correr hacia el grupo gritando ¡Gaueko, Gaueko!. La niebla, la oscuridad y la espesura impiden ver nada, pero se oye un rugido, un golpe sordo y un último estertor. Luego algo parece masticar.

Tras un instante de vacilación, el Barón se lanza hacia delante, seguido por el ballestero. Se encontrarán frente a un enorme perro negro, que les gruñe amenazador con las patas delanteras en el cuerpo del cazador, al que ha arrancado la cabeza de cuajo. Se impone una tirada de IRR. Antes que nadie pueda actuar los ojos de la bestia brillan y todos sienten que el aire se agita levemente. Inmediatamente, una hueste de ocho muertos surge de la tierra que rodea al grupo (nueva tirada de IRR). Mientras se preparan para atacar, el Gaueko coge los restos de su víctima y desaparece (literalmente).

Muerto	RES	Arma	
1	16	Espada	42% (1D8+1)
2	16	Hacha	49% (1D8+2)
3	19	Espada	30% (1D8+1)
4	19	Garrote	23% (1D4+1)

5	21	Garrote	44% (1D4+1)
6	18	Esp. corta	47% (1D6+1)
7	13	Garrote	62% (1D4+1)
8	15	Daga	81% (2D3)

Por supuesto, los Muertos lucharán hasta su nueva (y definitiva) muerte.

8. El arroyo

Terminado el combate es ya noche cerrada. El grupo no tiene más remedio que acampar al lado de uno de los varios arroyos de aguas limpias que se encuentran en las cercanías. Cenar el resto de sus provisiones (más lo que pudieron cazar antes del anochecer). El Barón ya no está tan a gusto como antes, y antes de dormir lanzará pesets contra la sorguiña, el Gaueko, los espectros y el suelo duro y frío. En estas cir-



cunstancias no será muy difícil convencerlo para que abandone la búsqueda de la sor-guiña y regrese al castillo a la mañana siguiente. Los Pj (o en su defecto, el balles-tero del Barón, si aún está vivo) deberán organizar turnos de guardia. No es aconse-jable dormir sin precauciones: Los lobos aúllan cerca, se oyen débiles susurros, lamentos y risas de locura. Alguna sombra parece querer acercarse al fuego para luego desaparecer.

* Solo para un PJ, que esté de centinela:

En algún momento de la guardia oye un gemido y ve, al borde de la luz, el espectro del cazador muerto, pálido y desfigurado. En lugar de ojos tiene dos llamas diminutas y danzarinas. El espectro desaparece y ocupa su lugar una mujer hermosa y desnuda, de cabello largo y dorado, piel pálida, ojos negros y brillantes y labios sensuales que murmuran el nombre del PJ. (NOTA PARA EL DJ: Se trata de una Ondina de nombre Rigios, que tiene hechizado el arroyo) El PJ deberá sumarse 3 puntos de IRR, y seguidamente hará una tirada de RR (con un malus de -150%, debido a la alta Irracionalidad de la Ondina), ya que Rigios acaba de lanzarle un hechizo de Atracción Sexual. Si no pasa la tirada sumará 1 punto más de IRR, y además avanzará silencio-samente hacia la bella Ondina, que le besará en los labios, le abrazará con pasión y lo conducirá a la orilla del arroyo, donde sin palabras harán el amor.

Por muy fino que digan tener el oído, ningún PJ despertará. A la mañana si-guiente el resto del grupo encontrará al PJ hechizado dormido y hecho un ovillo. Les costará bastante sacarlo de su sueño, y cuando lo hagan no sabrá explicarles qué sucedió. Solamente recuerda que soñó con una hermosa mujer. Tiene las botas y la ropa llenas de barro.

Si alguno de los PJs se molesta en exa-minar un poco la orilla del arroyo, encon-trará en el barro huellas de pies pequeños y descalzos, y otras huellas de grandes botas. Fijándose un poco más descubrirá rastros de maleza aplastada.

9. Nuevamente el Gaueko

El día amanece tranquilo y radiante. El grupo se pone en marcha con muchos más ánimos que la víspera, pero al cabo de unas horas se darán cuenta que están dando vueltas: hay numerosos senderos de caza, y el rastro que siguieran a la víspera se ha perdido. El Barón terminará reconociendo que está totalmente desorientado, y que no sabe por dónde seguir.

NOTA PARA EL DJ: La desorientación

del grupo se debe en parte a motivos mági-cos, así que, por muy geniales ideas que tengan para encontrar el camino de vuelta al castillo, seguirán metidos dentro del bos-que todo el día. Por lo menos, la caza es abundante.

Encuentros (Lanzar dos veces 1D6):

1. Nada.
2. Restos de un reptil rojizo, un pedazo de azufre, una bota de vino vacía, todo junto a lo que fue una hoguera. Una tirada de Conocimiento Mágico reve-lará que son restos de una invocación a un demonio Igneo.
3. Nada.
4. Nada.
5. El Gaueko, que ronda al grupo bus-cando otra presa (tirar por IRR).
6. Nada.

El Gaueko no atacará al grupo durante el día, limitándose a seguirles de cerca. Los Pj solamente se darán cuenta de ello si le ven (por haber salido en la tabla de En-cuentros). Apenas se ponga el sol el enor-me perro cargará contra ellos. Tan solo un hechizo o la Espada pueden vencerlo tem-poralmente. La cruz y el cáliz pueden ha-cerle vacilar, si se empuñan con fe (tirada de RR). El Gaueko atacará hasta que se canse, coja a alguien o le ahuyenten y se vaya.

Al caer la noche aquellos PJs que hagan una tirada de Otear o Conocimiento Ani-mal se darán cuenta que hay lobos cerca de ellos. Pueden ver ocasionalmente entre la vegetación sus cuerpos o sus cabezas de ojos brillantes y hambrientos. Se pueden oír con cierta facilidad gruñidos y chas-quidos. El Barón apresurará la marcha del grupo, sugiriendo encontrar un lugar donde poder hacerles frente. Por fin, el sendero les llevará a un claro, donde hay unas ruinas, ideales para resistir. El Barón y su sol-dado se lanzarán a correr hacia ellas, segui-dos (se supone) por los PJs. Docenas de lobos saldrán del bosque tras los más reza-gados (los que no pasen una tirada de Correr, por ejemplo). Estos, antes de llegar a las ruinas, deberán enfrentarse a los cinco lobos más rápidos:

Lobos	Resistencia	Mordisco
1	16	69% (1D6)
2	15	60% (1D6)
3	17	28% (1D6)
4	15	42% (1D6)
5	11	21% (1D4)

Si los PJs no se dan mucha prisa en eli-minar a estos lobos, pueden llegar más. El ballestero del barón les echará una mano con su arma desde las ruinas.

Los lobos se detendrán a 30 metros de las ruinas, y no avanzarán más, como si una barrera mágica les impidiera seguir ade-lante.

10. Las ruinas

La construcción debió ser en el pasado una ermita o templo similar, y en un prin-cipio parece abandonada, vencida por el tiempo. Pero a su alrededor hay huertos y corrales, y sale humo de una pequeña chi-menea. A pesar de la ruina, el lugar está cuidado y es cálido, acogedor. Dentro hay un viejecito de voz afable y gestos tranqui-los, que les saluda así:

Bienvenidos. Soy el ermitaño de la Peña, y estáis en la casa de Dios. Aquí no corréis ningún peligro por parte del maligno o de sus criaturas.

Ofrecerá al grupo una frugal cena: ga-chas con pan basto, queso y agua, mientras les narra la historia de la ermita:

Muchos años atrás el ermitaño que habi-taba este lugar, asustado y falto de fe, pidió ayuda para irse por medio del último caza-dor que se aventuró tan lejos en el bosque. Este se había llenado de criaturas malignas y crueles, y solo un caballero templario con su escolta fue capaz de llegar y resca-tarlo. Cuando se fue, el ermitaño se llevó un Cáliz y una Cruz guardados en la ermita desde los tiempos de las invasiones musulmanas. No sé qué fue del ermitaño, el caballero y las reliquias, sólo sé que la ermita se mantuvo como un lugar sagrado e inviolable, así como el claro donde se en-cuentra y la laguna cercana. Según la leyenda, así seguirá mientras no se de-rrame sangre inocente en este lugar. Oí la leyenda hace muchos años, y queriendo vivir apartado del mundo me dirigí hacia aquí. Gracias a la ayuda del Altísimo, con-seguí llegar, aunque herido y perseguido por las huestes infernales, las cuales man-tengo a raya. No obstante, su poder crece día a día, y sin las reliquias que antaño se guardaran en este lugar siento que pronto perderé la batalla.

Si los PJs tienen el cáliz y la cruz y se los entregan oficiará una misa inmediatamente. La luz de la luna caerá directamente sobre la arruinada capilla, y todo se llenará con una intangible sensación de paz y sosiego. Los PJs que asistan a la ceremonia ganarán cada uno 1D10 de RR. Tras la ceremonia el ermitaño les preparará unos jergones en un rincón abrigado para que puedan dor-mir. Los lobos aullarán, sin poder atrave-sar la barrera invisible de santidad. Si uno de los PJs se asoma a mirarlos (o a arrojar-les piedras, si tiene el capricho) y pasa una



tirada de IRR podrá ver una figura pequeña envuelta en velos que monta un enorme caballo negro.

El PJ que fue hechizado por la Ondina la noche anterior, mientras hacía su turno de guardia, oirá una voz suave y susurrante que le habla en sueños diciéndole que debe matar al ermitaño. Esa voz le hará sumar 3 a su IRR. Deberá tirar por su RR para resistirse, de no pasar la tirada se levantará, tomará sus armas y asesinará al venerable anciano si sus compañeros no se lo impiden. Estos deberán tirar por Suerte para despertarse a tiempo. Si el ermitaño muere la santidad del lugar desaparecerá, los lobos entrarán por manadas y los muertos surgirán de entre las piedras del recinto. Será el fin de todos.

Si por el contrario el PJ resiste a la voz o sus compañeros logran detenerlo, el ermitaño curará el alma atormentada del PJ mediante una oración. El Pj ganará 1D6 de RR, y al librarse de los velos mágicos que ofuscaban su mente, recordará ahora toda su aventura con la Ondina.

11. Camino de vuelta

Al salir el sol los lobos desaparecen. El ermitaño les aconsejará que partan cuanto antes, otorgándoles su bendición. Les trazará igualmente un tosco mapa para que puedan salir del bosque sin problemas.

Si el grupo pasa al lado del arroyo donde se encontraba la Ondina, se encontrarán con una pareja de gamos que huirán al verlos, y huellas de oso en la ribera. El barón, que desde que entró en la ermita sagrada se muestra mucho más sereno y reflexivo, se preguntará en voz alta por qué hay osos despiertos al comienzo del invierno. El bosque está tranquilo, húmedo, hermoso y lleno de alegres vidas. Es entonces cuando de un lugar inverosímil aparece el Iditxa (ver manual, pág. 50), vestido de brillantes colores, riendo a carcajadas. (Tirar por IRR). A semeja a un juglar loco. No ataca ni huye. Les habla:

¡No puedo creerlo! ¿Estáis esperando a Rigios? ella ya no está aquí. Silcharde la llamó y ella se fue como una gota de agua entre otras muchas. Ya no volverá a cantar y reír con nosotros. Pero no os preocupéis, hay más Ondinas. El bosque está lleno de seres encantadores, y todos esperan, sí, esperan.

Si alguien le pregunta qué esperan responderá: *Al Primer Nacido*. Hará seguidamente intención de marcharse, pero girando bruscamente la cabeza volverá a hablar:

¿Qué hacéis aquí parados? Rigios ya no

está, ya nunca estará, y la mañana es efímera como una vida. Aprovechad el día porque no habrá más noches... Seguidamente desaparece.

Sin más impedimentos, el grupo llega al camino principal, donde dejaron el ballestero con los caballos. Encontrarán el cadáver del soldado parcialmente devorado por los lobos, así como los restos de un par de monturas, en similares circunstancias. El grupo deberá rehacer el camino hasta el castillo a pie, donde son recibidos como resucitados... y donde han ocurrido cosas terribles.

12. Sucesos en el castillo

Seguidamente presentamos un somero guión sobre los acontecimientos ocurridos en el castillo durante la ausencia del Barón. Los PJs podrán enterarse de parte de ellos posteriormente, hablando con los criados. Del mismo modo, si alguno de los PJs prefirió quedarse en el castillo, puede ser testigo presencial de los acontecimientos:

Primer día:

- El barón y su gente salen del castillo en busca de la sorguina.
- La señora, asistida por el caballero Manuel Pérez (al servicio del Barón), imparte justicia y atiende los asuntos de la Baronía.
- Suben pocos campesinos al castillo, el temor a "algo" sobrenatural se ha extendido.
- El caballero Manuel Pérez y otros tres soldados parecen ser, de la noche a la mañana, extremadamente fieles a la Señora.
- Otro de los caballeros, Robert de Vincio, se opone abiertamente a la Señora. Discute con ella a gritos, acusándola de haber tomado posesión de la Baronía como si su marido hubiera muerto.

Termina llamándola bruja, ante lo cual la Señora le susurra algo entre dientes, en euskera. Si alguien sabe dicho idioma y lo oye podrá traducirlo como *ojalá se te pudra el alma...*

- Tras el altercado con la Señora el caballero abandona el castillo acompañado de un escudero. (NOTA PARA EL DJ: Va en busca de su hermano, que tiene ciertos contactos con la Fraternitas Vera Lucis).
- Manuel Pérez quiere ir tras él, pero la señora se lo impide.
- Poco después la Señora sale sola del castillo, montando su caballo negro, traído de Bureskunde y que sólo ella monta y cuida. Volvió siendo ya noche cerrada.
- Algunos campesinos rumorearon luego en el pueblo que vieron como el caballo de la señora se transformaba en una enorme bestia negra..
- Al anochecer llegó un campesino trayendo la montura del barón. El noble bruto estaba aterrorizado y lanzaba espuma por la boca. Tenía algunos arañazos y heridas superficiales en la piel del lomo y las patas, producidas seguramente por lobos.

¡DOS TIENDAS!



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

Pedralbes centre

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

BILLARES SOLER
JOCS I COSES



Segundo día:

- La Señora imparte justicia. Varios campesinos llegan con quejas sobre lobos merodeadores. Alguno, no tomado muy en serio, se atreve a decir que junto a los lobos había muertos resucitados.
- La Señora organiza partidas de caza para rastrear la zona y eliminar a las fieras, calmando así en parte a los campesinos.
- Una de las patrullas de cazadores vuelve con el cadáver mutilado del caballero Robert de Vincio. Ninguna bestia carroñera ha tocado su carne, pero le faltan el corazón y los ojos. La gente del feudo se lo toma muy mal. Los rumores aumentan.
- Llegan noticias de que el viejo caserón de Bureskunde, donde vivía la Señora, ardió ayer noche hasta los cimientos, pereciendo en el incendio todos los viejos servidores de la Señora que aún vivían allí. La Señora se siente muy afectada por la noticia y se retira a sus habitaciones.
(NOTA PARA EL DJ: en realidad ha sido ella misma la que prendió ayer fuego al caserón, una vez había recogido ciertos elementos mágicos que todavía guardaba allí. Es una manera de librarse de viejos testigos que podrían hablar demasiado si alguien les pregunta).
- Se incendia una casa en Echaauri matando a todos sus habitantes. Allí vivían la hermana viuda y los sobrinos del caballero de Vincio. No falta quien diga que el fuego estaba vivo y que fue conjurado por la Señora la noche anterior (¿por qué si no habría de haber salido del castillo?)

13. El regreso

Es ya noche cerrada cuando el Barón y los PJ llegan al castillo, y está empezando a nevar. La Señora recibe al barón con grandes muestras de alegría y literalmente lo arrastra a las habitaciones de la Torre “para que descansen” (aunque por las muestras de cariño que le hace es muy posible que termine aún más cansado). El caballero Manuel Pérez se encarga de acomodar a los Pj. Estos son literalmente asediados por los habitantes del castillo, que quieren saber sus aventuras. A su vez, les contarán los acontecimientos ocurridos durante su ausencia. El ambiente es triste y apagado, todos están temerosos salvo Manuel Pérez y sus tres hombres de confianza, que mantienen una calma fría.

Nieva durante toda la noche, y al amanecer el tiempo no da señales de cambiar. El

Barón recibe a los PJs por la mañana, dando a cada uno de los que le acompañaron una bolsa de monedas por los servicios prestados en el bosque. La suma total de la paga varía según el origen social del PJ, aunque aquellos que se hallan portado de una manera especialmente valiente pueden recibir una propina extra de 20 a 50 monedas más:

Alta Nobleza:	50 Florines de oro
Baja Nobleza:	40 Florines de oro
Burguesía:	30 florines de oro
Pueblo llano:	15 florines de oro.

Además, el Barón ofrece al grupo la posibilidad de entrar a su servicio, al menos hasta que llegue la primavera. No es buen tiempo para viajar: ya ha empezado a nevar y los puertos están cerrados. Por otra parte, al Barón le irían bien los servicios del grupo: Aún hay que encontrar a la vieja sorguina, acabar con las alimañas de ese bosque y reconstruir la ermita sagrada.

Si los PJs aceptan no tienen que descontarse los gastos habituales, y además pueden sumar 5 florines a su renta.

Si se niegan... deberán intentar llegar hasta Pamplona, para intentar invernar allí... (suponiendo que tengan dinero suficiente para pagarse alojamiento).

Aquellos que pasen una tirada de Psicología verán que el Barón está relajado y feliz, como si estuviera profundamente enamorado... o quizá algo más.

14. Temporada de invierno

La estación invernal transcurre fría y tranquila. Pronto todo está cubierto por la nieve, y la gente se apelmaza en medio del frío, refugiándose en sus hogares. Lobos (normales) y bandidos perturban ocasionalmente la tranquilidad del feudo, y el Barón organiza periódicamente partidas de caza contra los primeros y patrullas contra los segundos (Si los PJs lo desean, pueden participar en cualquiera de dichas acciones).

Fiel a su palabra, el Barón organiza una segunda expedición al interior del bosque, esta vez con un nutrido grupo de hombres bien armados (entre los que pueden ir los Pj si lo desean), con el fin de acondicionar la ermita sagrada. Si los PJs proporcionaron al ermitaño el cáliz y la cruz, se darán cuenta que la atmósfera opresiva y maligna que antaño se cernía sobre la zona ha desaparecido casi por completo. (Caso que los PJs no descubrieran dichas reliquias la primera vez esta segunda expedición puede ser una excusa estupenda para recogerlas). La expedición no encontrará ni Lobisomes ni Ondinas.

Al cabo de un tiempo la Señora anuncia que está embarazada, organizándose una gran fiesta en el castillo. La Señora se desvive en atenciones hacia su marido, y cada día se les ve a los dos más enamorados. El temor en el señorío del Barón, y las habladurías hacia su joven esposa van desapareciendo progresivamente, al no suceder ningún hecho paranormal que de pie a habladurías. No falta quien murmure, sin embargo, que ese hijo es en realidad hijo del diablo, y que la señora yació con el Maligno aquella noche que su marido estuvo en el Bosque.

En el castillo hay varios grupos de opinión diferenciados:

- Caballero Manuel Pérez y sus tres hombres: Fieles a la Señora, hasta el punto de que hay quien dice que ésta los ha embrujado.
- Barón Sancho. Ciego de amor hacia su esposa y deseoso de que nazca su primogénito.
- Caballero Aingeru de Koldo. Desde la muerte de Robert de Vincio hace las funciones de Senescal del Señorío. Neutral por necesidad.
- La oposición a la Señora: Callada desde la muerte de Robert de Vincio y sus familiares.
- Los PJs...

Si durante la temporada invernal los PJs, además de las funciones que les sean asignadas por el Barón, desean realizar algunas averiguaciones por su cuenta, pueden visitar Bureskunde, antiguo hogar de la señora. Descubrirán que ardió por los cuatro costados la noche que el barón estuvo ausente en el bosque.

Igualmente, si lo desean, podrán intentar examinar al caballo negro de la Señora. Es un hermoso animal, de pelaje negro como las plumas de un cuervo, pero tan arisco y salvaje hacia todo aquél que no sea su dueña que los PJs no podrán acercarse a él por nada del mundo. Los criados informarán que sólo su ama puede acercarse a limpiarlo y darle de comer.

Si por el contrario intentan colarse en las habitaciones privadas de la Señora, buscando alguna prueba que demuestre que practica la hechicería, se llevarán una buena desilusión: al ser una Meiga hija de Agaliarethp, la señora no necesita componentes mágicos para realizar sus hechizos, y por consiguiente no hay pruebas de ello. Si el Barón los coge in fraganti pueden sufrir sus iras, aunque si los coge la señora... puede ser bastante peor.

NOTA AL DJ: La señora hizo que la Bestia, el ser que es su caballo, matara al caballero Robert de Vincio. La Señora vio con su magia como en el futuro la sangre



del de Vincio podía buscar venganza, y envió a un Igneo para que eliminara al resto de la familia. Ignora la existencia del hermano de Robert, Manuel de Vincio, así como ignora que el escudero de Robert consiguió escapar y que, medio loco de terror, llevó el mensaje de su hermano a Manuel, que es uno de los cabecillas locales de la Fraternitas Vera Lucis. Este ha reunido durante el invierno un pequeño ejército de seguidores y mercenarios, y planea arrasar el feudo con la Primavera.

15. La cacería

En Marzo llegan la Primavera, el deshielo y las lluvias. La vida vuelve a introducirse en Echauri tras casi cinco meses de letargo invernal. La Señora está ya en un estado de gestación bastante avanzado, y nunca ha estado tan hermosa y serena, ni tan enamorado de ella su marido. Para celebrar la llegada de la primavera, el Barón organiza una cacería, en la que pueden participar todos los PJs que lo deseen.

La cacería se hace de una manera tradicional y directa, sin ojeadores ni perros. Los cazadores dejan sus monturas y se

internan en el bosque armados con arco o ballesta y una daga o cuchillo. Cada uno es dejado a sus propios medios. El barón premiará a cada cazador con algunas monedas, según la pieza cobrada.

Para resolver la cacería se seguirá el siguiente procedimiento:

1. Pasar una tirada de Conocimiento Animal para buscar y localizar rastros en los lugares adecuados.
2. Pasar una tirada de Rastrear para seguir el rastro hasta el animal y otra de Discreción para no alertarlo.
3. Dispararle con la Competencia que se tenga.

Rastros que pueden encontrarse y recompensas: (Lanzar 1D10)

1. Liebre (2 coronas de plata).
2. Pavo (4 coronas más las plumas).
3. Jabalí (10 coronas).
4. Jabalí (10 coronas).
5. Campesina (*).
6. Oso (40 coronas más la piel).
7. Jabalí (10 coronas).
8. Venado (35 coronas).
9. Furtivos (**).
0. Venado (35 coronas).

(*) La campesina es bastante hermosa, y

si el Pj pasa las oportunas tiradas de Seducción puede pasar un buen rato con ella. Por supuesto, se perderá la cacería, y la única recompensa que recibirá por su "captura" será una carcajada pícara por parte del Barón.

(**) Se trata de dos cazadores furtivos que intentan conseguir comida para sus familias. Si el Pj los denuncia al Barón o los detiene y los lleva a su presencia ordenará apalearlos como escarmiento. Si por el contrario el Pj los deja en paz los furtivos, en agradecimiento, le regalarán un hermoso arco largo galés (sabe Dios de dónde lo habrán sacado). El arco hace un daño de 1D10+1D4 (más modificadores por habilidad si los hay). No obstante, luego el Barón puede preguntarle al PJ de dónde diablos ha sacado tan hermoso arco...

Cada PJ tendrá la oportunidad de realizar cuatro encuentros, representando así una larga (y esperemos que provechosa) jornada de caza.

16. Primera sangre

El grupo de cazadores vuelve al castillo casi al atardecer. Apenas han tenido tiempo



de descabalar de las monturas cuando llega al patio de armas un asustado montero, que afirma ser de la aldea de Irabarruzia, perteneciente al barón. Afirma que hay por las cercanías de la aldea un Lobisome que roba animales y niños. El barón está cansado tras la dura jornada, así que enviará a un caballero (un PJ, o si no hubiera ninguno a Aingeru de Koldo), junto a tres soldados y un par de PJs agueridos para que acompañen al montero de vuelta a la aldea, y cacen o ahuyenten a la bestia.

La aldea de Irabarruzia está algo alejada del castillo, pues se encuentra casi en el límite del señorío. Sin embargo el camino, aunque embarrado por las lluvias, es bueno. Azuzando los caballos, el pequeño grupo llega a la aldea al poco de oscurecido. Cae una suave llovizna, en la aldea hay una gran agitación y la gente corre hacia la plaza, gritando que un grupo de forasteros ha dado muerte al Lobisome...

NOTA PARA EL DJ: La Fraternitas Vera Lucis ha llegado a la Baronía. Son ochenta hombres armados (entre fráteres y mercenarios) con la intención de arrasarlo todo. Al mando se encuentra un vengativo Manuel de Vincio, que ha reunido a tantos soldados porque no quiere que nadie escape a su venganza. Todos son buenos combatientes. Al recibir la noticia de que un Lobisome rondaba por Irabarruzia un caballero con catorce hombres se ha separado del grueso de las fuerzas para cazarlo...

En la plaza se encuentra el cadáver de un hombretón enorme y peludo, empalado como una gallina en un espetón. A sus pies se encuentran dos cadáveres envueltos en sus mantos, y trece soldados bien armados que miran ceñudamente a la multitud. Uno de los guerreros, al parecer el que los manda, se encarama al brocal de un pozo y se dirige a los aldeanos:

He aquí la criatura que os aterrorizaba. Muerta. La hemos acorralado y matado, y eso mismo haremos con todos los seres malignos de este lugar.

Uno de los campesinos grita: *¡Matad también a la Bruja que ha hechizado al Barón!*, y otros muchos corean su acuerdo.

En ese preciso momento guerreros y muchedumbre se dan cuenta de la llegada de los PJs. Los aldeanos se dispersan en un santiamén y los fráteres se aprestan a la lucha. Saltando del brocal, su jefe grita de nuevo: *Los enviados de la Bruja; ¡Matadlos!*

Cogidos un poco por sorpresa, los fráteres atacan a pie. Son los siguientes:

Caballero: RES 21
Espada (1D8+1) 60% Escudo 50 %
Armadura Cota ref. (6).

Ballesteros

Ballesta (1D10)	Daga (2D3)	Peto (2).
Ballestero 1: 17	45%	46%
Ballestero 2: 18	60%	31%
Ballestero 3: 20	55%	90%
Ballestero 4: 17	60%	50%

Lanceros

Lanza (1D6)	Espada (1D6)	Cota (5)
Lancero 1: 19	55%	60%
Lancero 2: 18	61%	59%
Lancero 3: 19	70%	90%
Lancero 4: 23	45%	12%
Lancero 5: 21	57%	44%
Lancero 6: 18	78%	87%

Arqueros

Arco (1D6)	Daga (2D3)
Peto (2)	
Arquero 1: 39%	38%
Arquero 2: 76%	99%

La llovizna proporciona un malus del 15% a la hora de disparar proyectiles. En los tres primeros asaltos de combate será imposible llegar al cuerpo a cuerpo, pues los luchadores estarán entorpecidos por la muchedumbre de aldeanos que se encuentra en la plaza, y que corre a refugiarse en sus casas. Los habitantes de la aldea serán totalmente neutrales, limitándose a proteger sus vidas.

Caso de que los Fráteres venzan el combate... bueno, acostumbran a no hacer prisioneros. Si por el contrario llevan las de perder, huirán.

17. La batalla

Si alguno de los hombres del Barón escapa con vida, podrá llevar la noticia de lo ocurrido al castillo. Caso de que no hubiera supervivientes, el Barón se enterará de la escaramuza por algunos siervos fieles de Irabarruzia. Pese a ser noche cerrada, ordenará a los suyos que preparen las armas para salir y acabar con los invasores.

NOTA PARA EL DJ: El plan de la Fraternitas Vera Lucis consiste en sacar del castillo el mayor número posible de soldados para así asaltarlo con mayor facilidad. Los supervivientes del grupo de Irabarruzia (si los hay) reforzados con otros quince fráteres y mercenarios se acercará despacio, dejándose ver, mientras el grueso de las fuerzas (cincuenta individuos) da un largo

rodeo para atacar el castillo. La Señora, avisada por sus propias fuentes de lo que se le viene encima, ordena a Manuel Pérez que prepare la fuga.

El Barón deja el castillo con el caballero Aingeru (si está vivo), 8 soldados, 2 escuderos, 2 cazadores, los PJs que quieran acompañarle y 10 siervos armados reclutados a toda prisa en el pueblo de Echauri. El caballero Manuel Pérez permanece en el castillo al mando del resto de los hombres del Barón. (NOTA PARA EL DJ: Calcular cuanta guarnición queda en el castillo: Es importante).

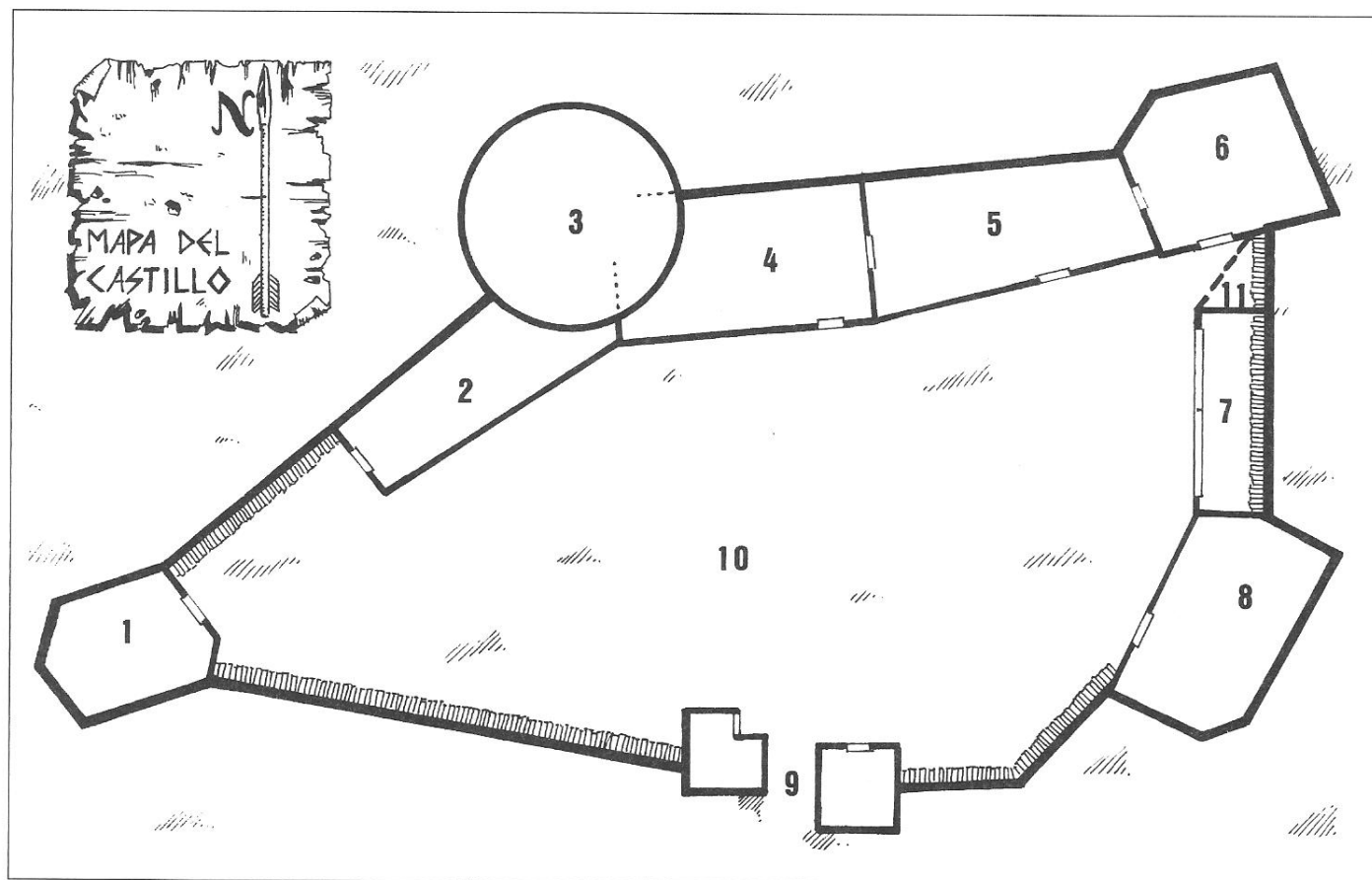
La hueste dará sin dificultades con el grupo de Fráteres, pues se acercan dejándose ver, y dará comienzo una buena batalla campal. Para resolverla pueden usarse las reglas de Combate de masas aparecidas en Lilit, o las aparecidas en el Líder 25. Los hombres del barón se considerarán tropas normales, mientras que los Fráteres serán tropas expertas. La actitud del Barón será valiente, pero no puede morir. Como mucho, puede quedar herido o incapacitado.

18. El asalto al castillo

Alejados del campo de batalla, los fráteres se lanzan al asalto del castillo, empleando para ello algunas escalas y un ariete.

Su primer asalto, por poco entusiasta, es fácilmente rechazado por la guarnición mediante arcos y ballestas. Algunos fráteres quedan en el campo. La siguiente embestida es más metódica: cubiertos por expertos tiradores, colocan escalas en los muros adyacentes a la puerta y suben a la muralla. Tras un violento combate en el que ambos bandos sufren importantes pérdidas, logran apoderarse de ese sector de muralla y abrir la puerta. Por ella penetra, como un ángel vengador, Manuel de Vincio y otros soldados a caballo, que arrollan a los pocos defensores que intentaban reconquistar la puerta, entre ellos al sargento, que ha dirigido la defensa hasta ahora.

El resto del combate es pura rutina: los Fraternitas se dedican a asaltar todas las estancias en las que se han atrincherado los defensores supervivientes (¿los PJs?) mientras su capitán y un grupo escogido asaltan la torre donde se supone que se encuentra la Señora. Defendiendo la puerta mueren valientemente dos escuderos encargados de guardarla, mientras aquí y allí algunos defensores intentan huir o se rinden, siendo en el acto pasados por las armas. Una vez los Fráteres entran dentro de la torre, ésta parece estallar en una gran llamarada de fuego rojizo. De entre las llamas salen a



1. Torrelleñera.
2. Capilla
3. Torre principal (morada del Barón)

4. Salón
5. Cocina
6. Torre-cuartel

7. Cuadras
8. Torre-cuartel.
9. Entrada (Cuerpo de guardia)

10. Patio
11. Herrería

caballo el caballero Manuel Pérez, la señora y los tres soldados que les eran tan fieles. Espada en mano, caballero y soldados logran abrirse paso entre los Fráteres, y conducir a todo galope a su Señora hacia el bosque. Antes de llegar a los primeros árboles, no obstante, los cuatro sangran de media docena de heridas, y un soldado cae para ser cruelmente rematado por sus enemigos.

Vincio ha muerto abrasado dentro de la torre. A pesar de la pérdida de su comandante, el resto de los Fráteres coge sus caballos y parte en persecución de la Señora.

NOTA PARA EL DJ: Oxtatxude, la Señora, ordena a su Igneo que le cubra la retirada mientras ella escapa con la ayuda de los soldados que mantiene hechizados, y a los que ha cargado de hechizos de ataque y protección (entre ellos el de Inmunidad al fuego). Así, espera que puedan realizar la hazaña de llevarla a través de las huestes enemigas hasta el bosque, donde ella cuenta ya con aliados que se encargarán de sus perseguidores. Siguiendo las instrucciones de la Señora, el igneo se

dedica a sembrar la confusión en el castillo y luego desaparece.

Con la primera luz del amanecer el Barón, desde el campo de batalla, verá de pronto la estela de humo del incendio, y adivinará que es en el castillo. Los Fráteres también la verán, y comprendiendo su significado se retirarán ordenadamente. El Barón ordenará a los supervivientes de su tropa volver apresuradamente al castillo. Cuando llegue verá a los escasos supervivientes de la guarnición apagando los incendios (que, afortunadamente, son sofocables). Uno de ellos le contará lo ocurrido, así como la huida de la Señora al bosque, escoltada por el bravo Manuel Pérez y perseguida por los Fraternitas. Con los hombres que aún puedan cabalgar, el Barón se dirigirá igualmente al bosque...

19. El monte Laurri

El Bosque se agita inquieto, lleno de murmullos amenazadores. Los senderos están removidos, los árboles desgajados. A intervalos hay señales de lucha violenta y

brutal: un Frátere atravesado por una saeta, otro destrozado por garras, un soldado del barón decapitado... Mucha sangre, armas rotas y abandonadas y huellas de alimañas: Los lobos han irrumpido en el sendero para cazar a los hombres que amenazan su mundo. Entre las raíces de una enorme haya centenaria hay un Lobisome destrozado a hachazos.

El camino es largo y vacío de vivos. No hay pájaros ni ardillas y el viento trae el sordo rumor de la lucha, así como gritos humanos y no humanos. Los senderos y los rastros conducen todos a Monte Laurri, de donde asciende al cielo una estela de humo negro y denso.

Cruzando un arroyo el grupo encontrará los cadáveres de un caballo, varios soldados, un puñado de lobos, los restos putrefactos de un par de muertos reanimados (y posteriormente machacados) y al Iditxa, que canta alegremente al lado del cadáver del segundo soldado del barón, literalmente empalado por una lanza. La criatura mirará al grupo y reirá locamente (tirar por IRR) mientras dice:

¿Más aún? Hoy el bosque está lleno de

invitados a la Ceremonia. ¿Venís vosotros a ella? Lástima que no vaya a poder celebrarse, es aún demasiado pronto para invocarle. Pero id, en Monte Laurri esperar para recibir la llegada del Violento.

La criatura desaparece sin dejar de reír.

En Monte Laurri, la escena es horrible y caótica. Entre jirones de espeso y maloliente humo negro y una pegajosa niebla, los escasos fráteres que aún siguen vivos combaten rodeados por los servidores de la bruja: Lobisomes, Lobos y Muertos. Defendiéndose entre los menhires de la colina, los valerosos fráteres avanzan palmo a palmo hacia el centro de la colina, donde hay un tosco dolmen, de cuyos resquicios sale el humo negro y grasiento.

El Barón decide ayudar a los Fraternitas contra las alimañas, y que luego tiempo habrá de arreglar cuentas. Fiel a su costumbre, se lanza al combate de manera entusiasta, seguido por sus sufridos hombres. Su objetivo es el dolmen central, pero se verá detenido por la batalla. Solamente los PJs (si queda alguno) conseguirán llegar hasta él. Protegiendo la entrada se encuentra un feroz Lobisome, al cual tendrán que abatir para entrar en el interior:

Lobisome: RES 42 Mordisco 75%
(1D3+3D6) Pelea 65%

El Dolmen es en realidad una cámara de la que parte, en sentido descendente, un pasillo largo, estrecho y oscuro. No hay

ninguna luz, pero emana de la oscuridad un olor a aceite, madera quemada, humedad y otras cosas indefinibles.

Si los PJs pasan una tirada de Descubrir verán en el suelo bastantes huellas humanas, y en un rincón un montón de antorchas.

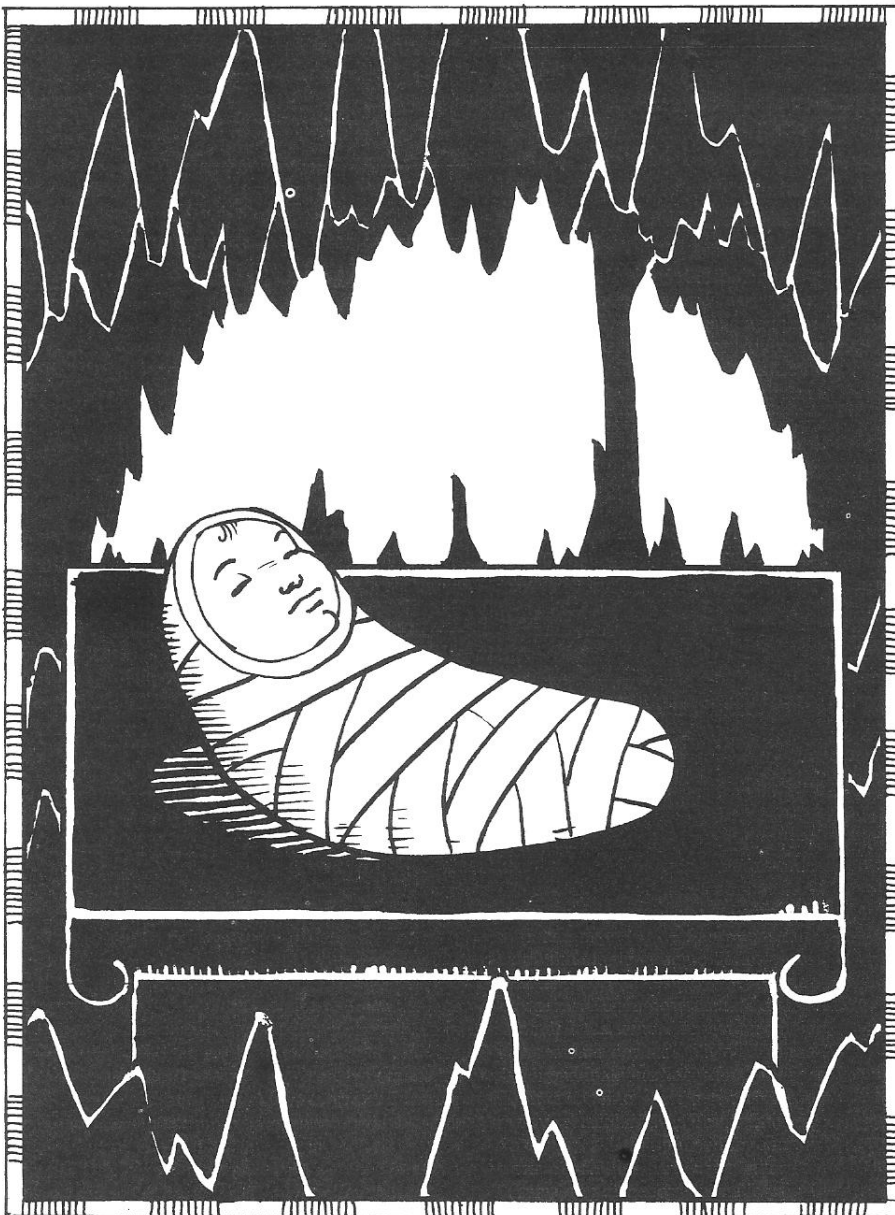
El pasillo acaba en una pesada cortina de piel (¿humana?) la cual atraviesan suaves cánticos, ruidos leves, roces y gemidos. También se filtra algo de luz. Cuando los PJs aparten la cortina serán descubiertos en el acto. No obstante, en ese instante podrán ver lo siguiente:

Se trata de una cripta de piedra toscamente tallada, en cuyo centro hay un altar negro y opaco sobre el que reposa, desnudo, el hermoso cuerpo de la Señora. Sus piernas son largas y esbeltas, la cintura flexible y los senos firmes. No tiene la más leve señal de embarazo y su cuerpo brilla de sudor. A su alrededor hay seis figuras vestidas con túnicas negras y encapuchadas. Una de ellas sostiene a un niño recién nacido, y otra, un cuchillo largo y negro. Manuel Pérez, con la vista perdida y nublada, está en un rincón. Sangra por varias heridas, pero no parece notarlo. Toda la escena está iluminada por un gran fuego, que desprende un humo grasiento y pegajoso, que sin embargo no hace lagrimear los ojos ni escocer la garganta. Esta visión hará a los Pj ganar 3 puntos de IRR si esta es inferior a 60%.

Ante la aparición de los PJs, los encapuchados dejarán en el acto lo que están haciendo: el que tiene al niño lo depositará en el altar y, ayudado por el que tenía el cuchillo, levantará a la Señora y la llevará a un rincón oscuro y alejado. Otros dos atacarán al grupo con espadas curvas y los dos últimos ayudarán desde la retaguardia con hechizos de Conmoción, Inmovilización y similares (a discreción del DJ). Saliendo de su sopor, Manuel Pérez empuñará su espada y atacará también:

Manuel Pérez	RES 19
Espada 65%	(1D8+1).
Encapuchado 1	RES 20
Cimitarra 50%	(1D6+2).
Encapuchado 2	RES 18
Cimitarra 45%	(1D6+2).
Encapuchado 3	RES 10
Hechizos	(IRR 80%).
Encapuchado 4	RES 12
Hechizos	(IRR 92%).

Una vez los PJs hayan conseguido vencer a sus enemigos, descubrirán que la bruja y los dos acólitos que estaban reali-





zando la ceremonia han desaparecido, pero por mucho que busquen no encontrarán ningún pasaje secreto. En la cripta solo están los muertos, el cuchillo ceremonial (roto), las ropas de la Señora... y el niño, que llora sobre el altar. Parece ser un niño perfectamente normal, que mira a los PJs con miedo. De todos modos, si estos se paran a pensar un poco, se darán cuenta que su parto no ha debido ser muy normal, teniendo en cuenta que hasta ayer mismo su madre estaba encinta de apenas cinco meses. Si los PJs lo eliminan de un espadazo morirá de una manera inquietantemente normal, suficiente para que los PJs tengan pesadillas durante el resto de su vida, por haber matado a sangre fría un niño inocente.

De vuelta a la superficie los Pjs descubrirán que las criaturas malignas han huido, y que los escasos Fraternitas supervivientes se están retirando con ellas, arrasando consigo a sus heridos. El Barón y sus hombres están ensangrentados y exhaustos. Si los PJs le entregan al niño el Barón lo reconocerá en el acto como suyo, y explicará el fenómeno diciendo que sin duda hechiceros y brujas aceleraron su gestación tras encantar con malas artes a la madre. Se negará a admitir que sea una Bruja. Una tirada de Psicología revelará que su mente se niega a ver lo evidente para no caer en la locura, tanto es el amor que aún siente por ella.

Cansinamente, el grupo tomará el camino de vuelta hacia el arruinado castillo...

20. Recompensas

Los Pjs ganarán 50 P. Ap por salir bien del módulo, más otros 20 si consiguen terminarlo entero (llegando hasta la Cripta y aniquilando a los encapuchados).

El Barón propondrá a los PJs que se queden definitivamente a su servicio. Si le entregaron al niño, ofrecerá a un PJ de origen noble (o a un soldado veterano) un caserío dentro de su feudo con siervos y tierras, a cambio de vasallaje y fidelidad. Igualmente "colocará" al resto de PJs en cargos acordes con sus habilidades. Los que acepten podrán asistir así al crecimiento del hijo del Barón, un muchacho alto y delgado, de grandes silencios y extraña sabiduría. En gran parte, será responsabilidad de los PJs guiarlo por el camino de Dios, no del Maligno... Nada impide que, algún día, su madre pueda venir a reclamarlo...

Si por el contrario los PJs deciden irse, el Barón los equipará adecuadamente y

entregará a cada uno una bolsa con 100 coronas de plata. No obstante, al alejarse de las tierras del Barón algo o alguien les hará girar la cabeza, y verán, a su espalda, por una fracción de segundo, una mujer esbelta de cabellos negros que los contempla, montada en un enorme caballo negro de ojos ardientes.

Apéndice: El castillo de Landarria

La guarnición del castillo al inicio del módulo (es decir, el día de la boda) está formada por:

- El Barón, Sancho de Landarria.
- 3 Caballeros: Robert de Vincio, Aingeru de Koldo y Manuel Pérez.
- 1 Sargento.
- 5 Escuderos.
- 25 Soldados.
- 6 Cazadores.

En total, 41 defensores. Además viven en la fortaleza 11 siervos y 6 criadas. Todos los habitantes de la fortaleza son razonablemente fieles a sus Señores feudales. El DJ deberá tener presente en todo momento los efectivos del Barón, de acuerdo con las vicisitudes de la aventura.

P.N.J.

Sancho de Landarria

FUE 20 Alt. 1'74 Peso 72 kg.
AGI 15 RR: 90% IRR: 10%
HAB 20 Apariencia: 17. Edad 28 años.
RES 15
PER 18
COM 12
CUL 15

Armas: Espada 90% (1D8+1D6+1)
Lanza larga 75% (2D6+1D4)
Ballesta 75% (1D10+1D6)
Cuchillo 75% (2D6)
Maza 50% (1D8+1D6+1)
Hacha 50% (1D8+1D6+2).

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6). Casco (Prot. 2).

Competencias: Buscar 60%, Cabalgar 75%, Otear 80%, Rastrear 80%, Conocimiento animal 70%, Mando 60%.

Rasgos de carácter: El Barón es por naturaleza generoso, valiente e impulsivo. Durante la mayor parte del módulo estará dominado por su mujer, la cual lo retiene

con los hechizos de Dominación y de Atracción sexual.

Oxtatxu de Bureskunde

FUE 12 Alt: 1'69 Peso: 55 kg.
AGI 15 RR: 0% IRR: 200%
HAB 18 Apariencia: 23. Edad 19 años
RES 15
PER 18
COM 12
CUL 15

Armas: Daga 90% (2D3+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Propias de una dama de su alcurnia.

Hechizos: Casi todos. Como medida de seguridad, ha lanzado el hechizo de Sumisión sobre el caballero Manuel Pérez y tres soldados del castillo, que la obedecen ciegamente. En caso de peligro, suele lanzar sobre ellos los hechizos de Ignorar el dolor y Aumentar la fuerza.

Este Pnj debe llevarse con cuidado: debe parecer a los Pj tan inocente y angelical que éstos tengan en todo momento la duda de si es ella realmente una bruja o es todo una conspiración urdida por la pobre sorguiña del pueblo.

Soldado típico

FUE 20 Alt. 1'78 Peso: 70 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: 10.
RES 20
PER 10
COM 5
CUL 10

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D6)
Escudo 75%
Espada 75% (1D8+1+1D6).

Armadura: Cuero con Ref. (Prot. 3).

Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Buscar 30%, Otear 50%.

Fraternitas Vera Lucis (Típico)

FUE 15 Alt. 1'78 Peso: 75 kg.
AGI 13 RR: 80% IRR: 20%
HAB 17 Apariencia: 13.
RES 15
COM 10
CUL 15

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Ballesta 45% (1D10+1D4)
Lanza 50% (1D6+1+1D4).

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 40%. ◆

¡¡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 contrarrebolso, 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.

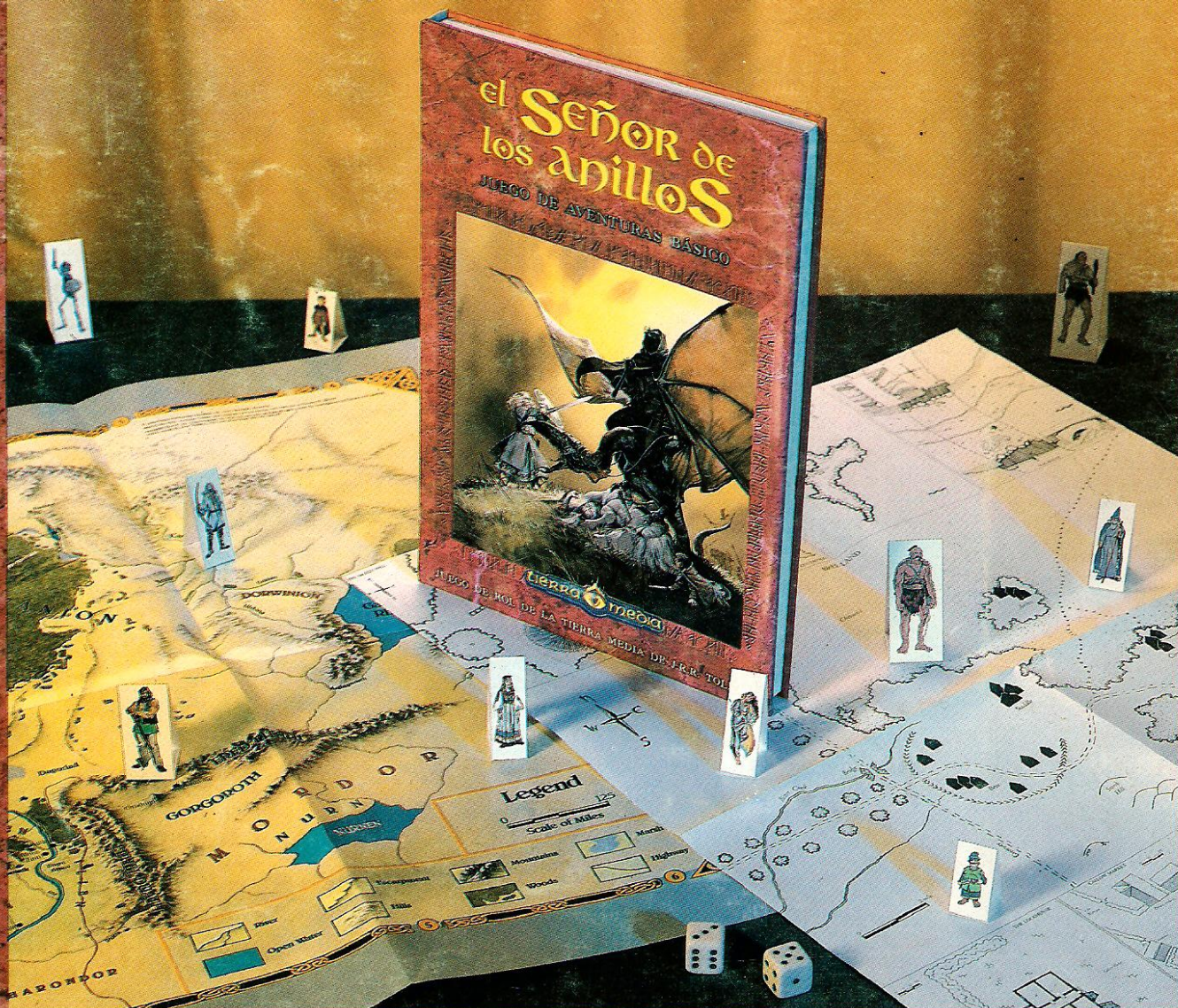


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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