

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

MÓDULOS

EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS
ANALAYA
ORÁCULO
FAR WEST
LA LLAMADA
DE CHTULHU
FANHUNTER
PARANOIA

AYUDAS

ERRATAS DE
EL JINETE DE
LA TORMENTA

Y ADEMÁS

EL ROL BAJO
SOSPECHA
ESCENARIOS DE
CRUZADA ESTELAR
Y BATTLETECH

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.

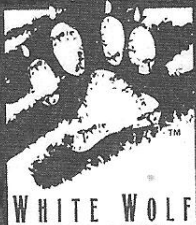
JOC INTERNACIONAL, 1992.
Con licencia de The Avalon Hill Game Co.

VAMPIRO

La Mascarada

Junio de 1994

**Un Juego Narrativo
de Horror Personal**



- Reglamento totalmente renovado y revisado
- Edición de lujo en papel couché y cartóné
- 290 páginas y formato americano
- El juego mas vendido en USA los dos últimos años



Estos hombres fueron protagonistas en
el mayor conflicto de la historia
de la Humanidad.

Otros lucharon.

Millones sufrieron
y murieron.

CRONOPOLIS PRESENTA
COMANDOS
DE
GUERRA
EL JUEGO DE ROL
DE LA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

CRONOPOLIS
EDICIONES

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid.
Envíos por correo a toda España.

SUMARIO

Lider 42
Julio 1994

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 Monteys y Alex Fernández

Colaboradores: Víctor Escós, David Revetllat, Joan Parés, Oscar Díaz, Darío Pérez, Javier Gómez, Fernando Chavarría, Lluís Vilalta, Eduard Marsal, Jordi Carrión, Daniel Bote Corralo, Marcos García

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3^a 2^a - 08037 Barcelona

Tel. (93) 457 73 34

Composición y maquetación: Edilínia, S.L.

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

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

Publicidad: Jordi Cánovas

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

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: 1.973

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

Cruzada Estelar es un juego de MB, Battletech está editado por Ediciones Zinco bajo licencia de Fasa, Ars Magica está editado por Kerykion bajo licencia de Wizards of the Coast, El Señor de los Anillos está editado por JOC Internacional bajo licencia de ICE, Analaya es un juego de M+D, La Llamada de Cthulhu está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium, Far West es un juego de M+D, Fanhunter es un juego de Farsa's Wagon, Paranoia está editado por JOC Internacional bajo licencia West End Games.

E	l Estado de la Afición	6
	Novedades nacionales	6
	Agenda	6
	Comunikado	7
	Novedades internacionales	8
	Revistas	10
	Fanzines	10
	Actualidad	12
	Actividades	12
	Clubs	13
	Desafíos y Mercadillo	13
	Cómic	15
	Ranking	17
	El rol bajo sospecha: Los asesinos del juego de rol	16
	El rol tiene mala prensa	18
	Madrid: En el ojo del huracán	20



E	l Consultorio del Orco Francis	22
	Eso no era un juego	22



S	ilencio se juega	24
	Cruzada Estelar, Misión 547/14 Sector 37	24
	Battletech: Metal contra escamas	26



L	a Voz de su Máster	28
	Rectificación de El Jinete de la Tormenta	28



M	ódulos	30
	El Señor de los Anillos: El espíritu atormentado	30
	Analaya: Una mujer y un deseo	36
	Oráculo: Limpieza étnica	38
	Far West: Oro en Piedra Rota	44
	La Llamada de Cthulhu: Isla Tranquilla	48
	Fanhunter: Por fin ya es viernes	58
	Paranoia: El anillo comunista	62



AGENDA

Cerdanyola (Barcelona) 7, 8 y 9 de julio

Jornadas de Bergants de Sil Garoth

Casal de Joves, Paseo del Puente, s/n.

Barcelona, 8 y 9 de julio

Jornadas del Club Andelkrag

Centro Cívico de Sant Andreu, c/Gran de Sant Andreu 111.
Partidas de rol y conmemoración del desembarco de Normandía.

Barcelona, 8, 9 y 10 de julio

Imaginarium'94

Centro Polideportivo Can Dragó, calle Fluvià, 284. Organiza
Companyia dels Jocs.

Premià de Mar (Barcelona) 8 al 10 de julio

Jornadas del Club C.R.P. La Mascarada

Escuela de Adultos de Premià.
Partidas de rol y atención especial a los medios de comunicación locales. Primeras jornadas de este club que pretende aglutinar a la dispersa afición rolera de Premià de Mar.

Santa Coloma de Gr. (Barcelona), 9 y 10 de julio

Jornadas de los Clubs Más allá del máster

y Círculo Vicioso

Casal Can Mariner, c/. Xavier Valls, s/n.
Iniciación al rol y a los juegos temáticos.

L'Hospitalet (Barcelona), 21-24 de julio

Hospitalet Joven 94

Aula Cultural Tecla Sala, Avenida Josep Tarradellas, 44.
Organiza Necronomicon's.
Superficie de 1.400 m2. Se desarrollarán partidas de juegos de estrategia (Pyraos, Quarto) y de rol, destacando una partida de más de 200 jugadores a Cazafantasmas.

Montmeló (Barcelona), 25-28 de julio

Rol en Montmeló

Centro Cultural de Montmeló.
Organiza Companyia dels Jocs.

Córdoba, 1 al 5 de agosto

II Jornadas del Club Hydra

Centro Cívico Fuensanta, c/Arquitecto Sáenz de Santamaría s/n.
Partidas múltiples de rol. Más información, escribir al Club Hydra, Centro Cívico Fuensanta, c/Arquitecto Saenz de Santamaría, s/n.

Andorra, del 4 al 11 de septiembre

Pirineu Drac: encuentro de juegos de estrategia y rol

Englobado dentro del Encuentro Internacional de la Juventud Andorra'94, enfocado hacia los jóvenes de 17 a 25 años, y donde se combinan reflexión, estudio, ocio y cultura, se celebra *Pirineu Drac*. A lo largo de 5 días se podrán jugar partidas de rol en un espacio habilitado para tal fin, se editará un cuaderno de rol en catalán, se hará un taller para preparar juegos de rol en vivo, y se impartirán unos seminarios sobre juegos de estrategia y rol, además de otro sobre literatura fantástica.

Para más información e inscripciones, teléfono (9738)64.444, extensión 1.782, o fax (9738) 21.721.

Fuenlabrada (Madrid), 9, 10 y 11 de septiembre

Jornadas de la Liga de los Caballeros

Centro de Iniciativas Juveniles, Avenida de las Provincias s/n, cerca del Apeadero La Serna de RENFE.

Partidas de todo tipo y a todas horas.

Para más información, escribir a Asociación de Rol Liga de los Caballeros, Plaza Poniente s/n, 28.994 Fuenlabrada (Madrid) o c/Humera s/n (Huerto del Cura), 28.994 Fuenlabrada (Madrid).

Valladolid, 12 al 17 de septiembre

Jorova'94

Centro Cívico Esquerra, c/. Madre de Dios, s/n., antigua Prisión Provincial. Organiza: La Casa del Hobbitt.

Barcelona, 17 y 18 de septiembre

Jornadas del Club Turambar

Centro Recreativo, Av. Alfonso el Magnánimo, s/n., junto metro Baró de Viver.

Granollers (Barcelona), 17-18 de septiembre

Jornadas del Club Menrood

Información en c/. Fontanella, 19, Granollers.

Badia (Barcelona), 24 y 25 de septiembre

Jornadas de

Los Jinetes de la Noche

Pabellón Las Seguidillas, Vía de la Plata s/n, Badia(Barcelona).
Partidas de todo tipo, de 10 a 14 y de 16 a 20 h.

Para más información, escribir a Club Los Jinetes de la Noche, Avenida Burgos 1, 7º B, 08214 Badia (Barcelona), o telefonéad al (93) 718.71.98 preguntando por Tomás López.

Manresa (Barcelona), del 12 al 16 de octubre

Jornadas de Merc's y Dos de Picas

Palau Firal de Manresa.
Iniciación y torneos de juegos de rol.

Barcelona, del 11 al 13 de noviembre

GEN CON 94

Drassanes de Barcelona.

Organiza Ficomic (responsables de la organización del Salón del Comic), con el patrocinio de TSR, Zinco y Borrás. AD&D y D&D.

Precio de la entrada: 400 pts. (1.000 el abono).

Barcelona, 31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1995

Día de Joc

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3*, con el patrocinio de *Joc Internacional*.

Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas.

Espacio especial para los clubs y sus actividades. Para más información, teléfono (93) 401.98.76.

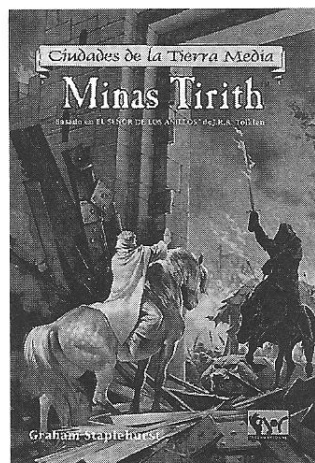


NOVEDADES NACIONALES

Farsa's Wagon

Este verano verá la luz un módulo para *Fanhunter*, del que no os podemos decir el título porque en el momento de cerrar este número de LIDER sus autores aún no lo tenían claro. Comentar también que *La Batalla de Montjuic*, wargame con ambientación de *Fanhunter*, está en proceso de producción. El reglamento está finalizado, pero en estos momentos se está estudiando el diseño de fichas y mapas, y cómo se presentará el juego para su venta al público.

Joc Internacional

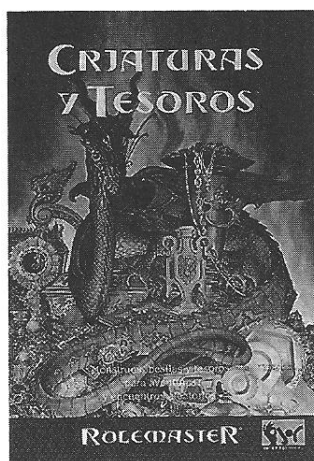


Ya tienes a tu disposición *Minas Tirith*, suplemento válido para *Rolemaster* y *El Señor de los Anillos*, que describe este lugar con todo lujo de detalles, así como *Criaturas y Tesoros*, ampliación para *Rolemaster* que contiene nuevas criaturas y objetos mágicos con los que dar una nueva dimensión a tus partidas.

Asimismo, podemos anunciar que esta marca va a traducir en breve el juego francés *Magna Veritas In Nomine Satanis*, también traducido para USA por *Steve Jackson*.

Y siguiendo con las buenas noticias, confirmar que *Aquelarre* está a punto de traspasar los Pirineos, ya que han fructificado las negociaciones para traducirlo al francés.

Será, en concreto la empresa Tamise la que lance al mercado la traducción, y tras la que se halla Patrick Durand Perroles, creativo galo ligado a la revista *Dragon Radieux*, y artífice del juego *Empires et Dinasties*. Tienen previsto presentar la traducción en Toulon, en las jornadas que se celebren los días 29 y 30 de julio y 1 de agosto, y ponerla a la venta entre septiembre y octubre. Asi-



mismo, están preparando un suplemento para *Aquelarre* ambientado en Francia.

M+D

Para julio tienen prevista su aparición *Historias del Forlorn Hope* y las hojas

de personaje de *Cyberpunk*, así como una reimpresión revisada del manual básico de *Far West*, con las tablas de armas compatibles con las de la pantalla, alguna que otra regla nueva, y una portada de Luis Royo diferente de la original.

En agosto debería ver la luz uno de los suplementos de *Far West* más esperados por los aficionados: *Complot para matar a Lincoln*, mientras que en septiembre saldrá al mercado *La Balada del Español*, módulo para este mismo juego escrito por Ricard Ibáñez, creador de la serie *Aquelarre*. También en septiembre saldrán al mercado *Chrome Book 1*, ampliación para *Cyberpunk* con más equipo y armas, y *Kult*, juego de horror contemporáneo, al que acompañará un póster de 1 metro por 60 centímetros de la portada del juego, y en cuya parte posterior habrá una pequeña aventura, background sobre el juego y un nuevo arquetipo de personaje.

Hablando un poco más a largo plazo, *M+D* está en contactos con la editorial sueca *Lancelot Games*, que en su día publicó un juego de rol sobre el lejano Oeste, para adaptar sus aventuras y material al reglamento de *Far West*, y

apoyarse en el material del libro básico para completar el proyecto de *Far West Avanzado*, que aún tardará un tiempo en ver la luz.

Zinco

Esta marca anuncia la aparición en el mercado de *Mechwarrior* segunda edición, el juego de rol del universo *Battletech*, así como *Unbounced* (Desencadenado), módulo para este juego. Para *AD&D*, nos anticipan la publicación del *Manual del Hechicero*, ampliación de datos sobre los personajes magos, y para *Shadowrun* el *Grimorio*, recopilación de magia.

También nos avanzaron que para octubre tienen previsto sacar al mercado el primer material en castellano del mundo de *Ravenloft*, de *AD&D*. Para este otoño, aunque aún no saben exactamente que mes, pondrán a la venta el *Battletech Compendium*, así como, para finales de año, *Battlespace*, suplemento con reglas para el combate de naves espaciales en el mundo *Battletech*.



COMUNIKADO 42

El mes de junio ha sobresaltado a nuestra afición por el desgraciado suceso de Madrid y la desafortunada cobertura que del mismo han dado los medios de comunicación. Ese incidente no tuvo nada que ver con el juego de rol ni con su afición, y debemos poner todo nuestro empeño en demostrarlo. Este verano, cualquier encuentro local, cualquier charla ofrecida en una Asociación de Vecinos, cualquier sobremesa con la familia en la que se trate del tema va a tener mucha más importancia que antes. Porque, tras esta campaña de desprestigio, el desconocimiento puede hacer pasar a un individuo de pasivo a negativo, y no podemos permitir que haya gente que quede con la impresión de que la afición al juego de rol puede traer consecuencias tan nefastas. Estamos en la obligación moral de batirnos en cruzada contra la mala fe y la ignorancia. Sin cuartel.

Y como se hace camino al andar, os ofrecemos otro número veraniego especial escenarios. Un buen montón de horas de juego para deleitaros y deleitar. Llevaos el LIDER y las hojas de personaje de vacaciones, y ... ¡a jugar! Y si alguien pone mala cara al ver vuestros dados, rápidamente le harán cambiar vuestras risas y vuestra manera de pasarlo bien dando rienda suelta a la imaginación.

Calurosamente vuestra,

La Redacción

Plomo

Verano, época en la cual los más afortunados reciben su merecido descanso, un descanso ideal para sentarse al fresco de un ventilador y observar la cantidad de figuras que tenemos almacenadas cual laboriosa ardilla o mejor aún para darte una vueltecita, tranquilamente, por tu tienda-vicio habitual y observar algunas de las últimas novedades...

Hablando de vicios, la mayoría ya conoceréis un fascinante juego de cartas que arrasa en clubs y jornadas; los que no lo conocéis (santa inocencia) tranquilos, llegará el momento en el que un tipo se os acerque con un mazo de cartas que baraja nerviosamente y os pierda para siempre. Se trata, como no, de *Magic, The Gathering*. Pero, dejémonos de cartas y vamos al plomo que es lo nuestro. Ha aparecido ya, y a un precio muy razonable, la primera serie de figuras oficiales para el juego, que son hechizos y criaturas para ambientar en 3D no sólo vuestras partidas de *Magic* sino también las de cualquier JdR fantástico-medieval. A destacar referencias como el Minotauro de Hurlon, la Plaga de ratas, el Golem de Obsidiana o el fabuloso Señor del pozo.

Grendel en resina sigue con sus enormes figuras y edificaciones este verano tenemos todo tipo de complementos como su catedral en ruinas, el puente-calavera o una muy recomendable máquina de guerra enana llamada, por supuesto, "Goliath".

Respecto a otras marcas como *Ral Partha* o *Rafn*, suponemos que habrán adelantado sus vacaciones puesto que esta vez no hemos tenido noticias suyas. Para terminar comentarios que *Mithril*, la marca oficial de figuras para *MERP*, prepara una reedición de algunas de sus mejores figuras antiguas en blisters más decorativos y que agruparán en una colección llamada "Clásicos de la Tierra Media".

Por lo demás, ya sabéis, a disfrutar del verano y que no os quede ninguna figura colgada para septiembre.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Apex Publications

Shattered Dreams es un juego de rol en el que los personajes caminan entre los sueños y luchan contra las pesadillas que acechan a la humanidad desde su oscuro reino. *Awake and Alone* es un suplemento para este juego que describe como es el mundo real para un Caminante de los Sueños, *Of Sound Mind* explora el mundo de la locura, de

la historia de los Caminantes de Sueños a través de la civilización, y nos presenta a algunos de los Caminantes más importantes, mientras que *Liquid Dreams* profundiza más en el mundo de los sueños y las pesadillas.

Atlas Games

Dystopia es una aventura oficial para el juego de superhéroes *Champions*, diseñada para 4-8 jugadores, y con datos para su conversión a *Dark Champions*.

Pero además, *Atlas Games* también se suma a la moda de los juegos de cartas y anuncia el lanzamiento, para octubre, de su versión en carta del juego de rol *On the Edge*, también publicado por ellos.

Avalon Hill

Colonial Diplomacy es un suplemento para *Diplomacy* que expande el desarrollo histórico del juego en 60 años, con la inclusión de las Guerras del Opio y de Crimea, las revueltas de Egipto y Sudán, y el conflicto ruso-japonés de 1905. *Maharaja* es un juego para ser jugado entre 3 y 5 personas, ambientado en la historia de la India, desde el año 1.500 antes de Cristo hasta la conquista británica, en el 1.850 D.C., con un sistema muy similar al del *Britannia*.

Para los amantes de *Runequest* pronto estará a vuestra disposición *Lords of Terror*, suplemento para el mundo de *Glorantha*.

Y para los jugadores más veteranos *Avalon Hill* lanza al mercado dos juegos de sociedad con cartas. *Sex Quest* es un juego de preguntas sobre situaciones sexuales impredecibles y arriesgadas, mientras que *Sexual Q&A* es un juego de preguntas y respuestas destinado a comprobar que es lo que los miembros de un sexo saben acerca del otro.

Excel Marketing

Continuity Comics Heroes&Villains II y *Dark Horse Comics I* son dos suplementos para el juego de rol de superhéroes *Heroes&Heroines*, que amplían la gama de héroes y villanos del juego, en esta ocasión extrayendo su inspiración de los universos creados por los cómics de las editoriales *Dark Horse* y *Continuity*.

Fasa

Black Thorns es un suplemento para *Battletech* dedicado a esta unidad mercenaria, su historia, sus Mechs y sus

principales componentes. *Battletech Compendium: The Rules of Warfare* es un volumen de tapa dura con las reglas definitivas para simular combates entre Mechs, vehículos e infantería, con material revisado de la tercera edición de *Battletech*, del original *Battletech Compendium*, entre otras referencias. También incluye información acerca del universo *Battletech* y reglas para miniaturas. *Royalty&Rogues* es una aventura para *Mechwarrior*, en la que nada es lo que parece ser.

Denizens of Earthdawn es un suplemento para *Earthdawn* en el que nos describen 4 razas no humanas desde su propio punto de vista. *Parlainth: The Forgotten City* nos introduce en una campaña para este juego, en una ciudad antaño esplendorosa, pero ahora en ruinas y abandonada.

Denver es una campaña para *Shadowrun*, que incluye material para los jugadores, y un libro con información y background para el máster. *Harlequin's back* es el retorno, en una serie de 6 aventuras interconectadas, de uno de los personajes más populares y enigmáticos de *Shadowrun*: el Arlequín.

Games Workshop

Death Zone es una expansión para *Blood Bowl* con nuevas reglas, listas de equipos y montones de elementos para hacer tus partidas más sangrientas. *Heavy Metal Modeling Guide* es una guía con información y consejos sobre modelismo, con consejos para *Warhammer Fantasy* y *Warhammer 40K*.

GDW

Battle Rider es un suplemento para *Traveller* que presenta un sistema de combate espacial para naves y flotas usando movimiento por vectores, mientras que *Star Vikings: Personalities of the Reformation Coalition* presenta personajes y naves para enriquecer tu campaña. *World Tamer's Handbook* es una ampliación para *Traveller: The New Era* con reglas para colonizar, así como reglas para detallar planetas y sistemas estelares.

Grenadier

Kill Zone es un reglamento de combate para usar con las figuras de la serie *Future Warriors*.

Heartbreaker

Imperial Sourcebook es el segundo suplemento para el juego de rol *Mutant*

Chronicles, mientras que *Fury of the Clansmen* es un juego de tablero ambientado en el mismo universo.

Ianus

Heavy Gear es un juego de ciencia ficción ambientado en un futuro lejano. En un lejano planeta existe una sangrienta lucha por el control de sus preciosos recursos, hasta que en el cielo aparece una flota de invasión de la Tierra. *Terra Nova Field Guide* incluye descripciones de los vehículos usados en este conflicto, así como nuevas armas y equipo.

Project A-KO es un juego de rol basado en una animación japonesa, protagonizada por jovencitas de una escuela que se ven envueltas en todo tipo de líos y peligros, incluyendo una invasión extraterrestre.

Inner City Games

Under the Covers es una expansión para *Fuzzy Heroes*, el juego de los animales de trapo y combates entre juguetes.

ICE

The Assassin's Directory es un suplemento para *Champions* que incluye 35 nuevos villanos, mientras que *The Golden Age of Champions* contiene todo lo indispensable para ambientar tus partidas en la Edad Dorada de los cómics de superhéroes, cuando los héroes eran héroes y los villanos nazis.

Mayfair

The Brickyard es una nueva versión del juego germano *Formul 1* de Wolfgang Kramer. Este juego ya había sido revisado y publicado como *Daytona 500*. *The Brickyard* es un juego de carreras de coches en el circuito de Indianapolis, con coches de la Fórmula Indi.

Power Lunch combina el típico juego de cartas con el juego interactivo para un grupo de jugadores, que deben usar sus cartas de personajes famosos para convocar a los otros jugadores a unas comidas de trabajo en las que deben cerrar tratos, hallar estrategias comunes, etc...

Ways and Means contiene la descripción e información sobre *Democracy City*, de *Underground*, mientras que *Underground Techno Sourcebook* incluye información acerca de los gadgets necesarios para sobrevivir en el año 2021.

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

Ludómanos



Valencia



2 tiendas
Barcelona

CARRERAS
JOC
Terrassa

GUINEA
HOBBIES
Algorta

Zeppelin
Girona

st. jordi
Girona

Stuka
Cartagena

Ludo
JUEGOS
Zaragoza



Madrid

RE ROLICAM
Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
2 tiendas
Madrid

J&G
JUEGOS GAMES
Méjico



**Soldado
de Plomo**
Alicante
Murcia



Granollers

El Tinter
Berga



Cáceres

kenia
Hobby Models
Palma de Mallorca

**Jocs
i
Fantasia**
Molins de Rei



Sabadell

CAOS
Ciudad Real



Alicante



Madrid

25 tiendas
direcciones
en página



T i e n d a s

Palladium

Rifts Sourcebook III: Mindwerks, libro guía para *Triax&The NGR*, presenta los horrores tecnológicos de la Corporación Mindwerks. *Rift Worldbook VI: Mercenaries* describe los conflictos e intrigas en torno a la Coalición de Estados, en Norte América. *Macross II: Spaceships and Deck Plans II* contiene más información acerca de nuevas naves espaciales, y sus planos completos.

Peregrine

Murphy's World es el nombre de un original tomo que nos describe un mundo que funciona según las leyes de Murphy, en el que nada sale bien, sino mucho peor de lo previsto. Está pensado para ser adaptado a cualquier juego de rol existente en el mercado.

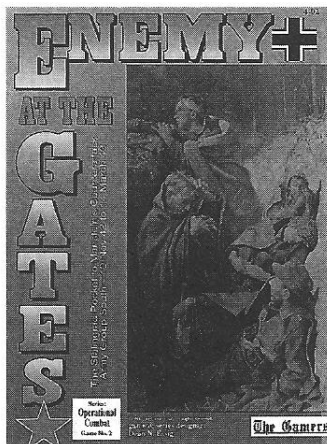
Steve Jackson

La gran novedad de esta marca, y por ende de todo el mercado internacional, es la aparición de *In Nomine*, versión traducida de *Magna Veritas*, in nomine Satanis, diseñado por el creativo francés *Croc*. Esta es la primera ocasión que un juego europeo de rol es traducido por una empresa estadounidense.

Otra novedad de esta marca es *GURPS Mage: The Ascension*, adaptación del juego de *White Wolf* al universo *GURPS*.

The Gamers

Ardennes recrea la última y desesperada ofensiva alemana, en diciem-



bre de 1944, en la que utilizaron todo lo que les quedaba en el Oeste, 1.000 tanques y 200.000 hombres. Incluye 2 mapas y 560 contadores.

Enemy at the Gates recrea la batalla de Stalingrado desde el 19 de noviembre de 1942, cuando los rusos lanzaron su contraofensiva, hasta marzo de 1943. Los jugadores pueden elegir entre jugar todo el período o dividirlo en escenarios.

TSR

Complete Druid's Handbook contiene toda la información sobre druidas en el universo *AD&D*. Los *Player's Packs*, para guerreros, magos, ladrones o clérigos, contienen una pantalla del jugador, con todas las tablas que necesita su personaje, tres miniaturas de metal y guías para pintarlas, siete dados, hojas de personajes y un lápiz.

City by the Silt Sea es la primera aventura subterránea para el mundo de *Dark Sun*, mientras que *The Awakening*, que tiene como antagonista de los PJs a una momia, está dedicado a *Ravenloft*, así como *Hour of the Knife*, en el que un doppelganger ejerce de Jack el Destripador. *Rogues in Lankmar* ambienta una aventura en la ciudad creada por Fritz Leiber en sus novelas de espada y brujería. *Wizard's Challenge II* es otra de las aventuras de la serie *One to One*, diseñadas para un jugador y un máster. En este caso el personaje debe ser un mago. *Elminster's Ecologies* es una guía geográfica de *Forgotten Realms*. *Dragonlance Classics III* es el tercero y último volumen de esta serie de aventuras. *Well of Worlds* es un libro con información de los planos, incluyendo una serie de aventuras listas para jugar en el mundo de *Planescape*.

Kromosome es una nueva ampliación para *Amazing Engine*.

West End

Through the Cracks es un suplemento de campaña ideal para iniciarse en *Shatterzone*. La *Imperial Sourcebook 2nd Edition* es una revisión de la Guía Imperial, totalmente adaptada a las reglas de la segunda edición de *Star Wars*.

Pero la novedad más destacada de esta marca es que a partir de agosto lanza su nuevo sistema, en el que se basarán todos sus futuros juegos de rol. Y para empezar a probarlo, presenta dos productos, *Bloodshadows*, que mezcla el mundo de fantasía medieval con el de la novela negra de detectives, e *Indiana Jones* (no creo que haga falta explicar de que va este juego).

White Wolf

Ya tienes a tu disposición la pantalla para el máster de *Street Fighter* (que incluye una aventura), y *Secrets of the Shadoloo*, primer suplemento para el juego.

Para *Vampire*, salen al mercado el *Clanbook Ventrue*, con toda la información sobre este clan, y *Los Angeles by night*, completa descripción de esta ciudad y sus peligros.

Para los aficionados a *Werewolf*, *Rage across Australia*, libro con información sobre este continente, y *Werewolf Storytellers Handbook*, con datos para facilitar la labor del máster.

Technocracy: Iteration X es un suplemento para *Mage*, mientras que *Wraith* es un nuevo juego en el que los PJs son frágiles espíritus con un poderoso conocimiento de los secretos de la muerte, acechados por su propia Sombra, la personificación inteligente de su oscuridad, tormentos y culpas.

Wizards of the Coast

Jyhad es un nuevo juego, elaborado en equipo con *White Wolf*. Es un juego de cartas, a la manera del *Magic*, pero con la ambientación de *Vampire: The Masquerade*.

3W

Esta fructífera marca de wargames, (lo de fructífera va en serio), no paran lanzado al mercado dos nuevos juegos de temática muy diferente, uno de ellos es *Campaign for Guadalcanal*. Un excelente producto que contiene dos juegos totalmente diferentes con la campaña de Guadalcanal como denominador común. El primero es *Henderson Field*, que simula los combates terrestres por este aeródromo a nivel compañía-batallón-regimiento y el segundo es *Long Lance*, juego de combate naval buque a buque que se sitúa también en la misma isla. Esta atractiva combinación 2 en 1, tierra-mar, cuenta con 500 fichas y a un precio de wargame sencillo, recomendado para fanáticos del tema.

El segundo es *VI against Rome* y, como su nombre indica, se trata de un juego estratégico que representa 6 campañas (Brennus, Samnite Wars, Alejandro, Pyrrhus, Hannibal y Belisario) contra el imperio romano desde el 390 aC hasta el 553 dC. Por cierto, los aficionados a los wargames de antigüedad estáis de suerte, puesto que tenemos noticias de que 3W prepara un macro llamado *Barbarians* para hacer temblar a todo el imperio.

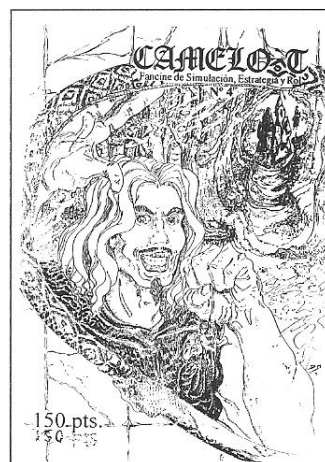
REVISTAS

Dragón

El número 12 de esta publicación está orientado hacia el futuro, con artículos sobre *Shadowrun* (cómo conseguir trabajo en esta ambientación), los Ovnis y los juegos de rol, y unas reglas adicionales para *Space Hulk*. Como ayuda, ofrece un artículo sobre un dragón mecánico en *Paranoia*, y en el apartado de módulos, incluye una aventura de *Far West* elaborada por Ricard Ibáñez y un módulo de *AD&D*.

FANZINES

Camelo't



Ha caído en nuestras manos el número 4 de este fanzine que publica el club *Vae Victis!* de Segovia, y que por 150 pesetas te ofrece una ampliación (divertidísima, por cierto) para *Civilization*, ayudas para *Analaya* y *La Llamada de Cthulhu*, y módulos para *El Señor de los Anillos* (2) y *Aquelarre*. Si estás interesado en adquirirlo, escribe a *Vae Victis!*, Horizonte Cultural, Apartado de Correos 242, Segovia.

Dana

Sigue adelante este fanzine escrito íntegramente en gallego, y llega al número 4. La principal novedad de este número es la introducción del color en la portada. El contenido sigue estando bastante centrado en el club que lo elabora, Tuatha de Danann, aunque la sección de noticias es de lo más interesante. Su precio es de 150 pesetas, y los interesados en recibirlo sólo tenéis que

CYBERPUNKTM

2-0-2-0-
SEGUNDA EDICIÓN



EN 1982
RIDLEY SCOTT
REALIZÓ
BLADE RUNNER

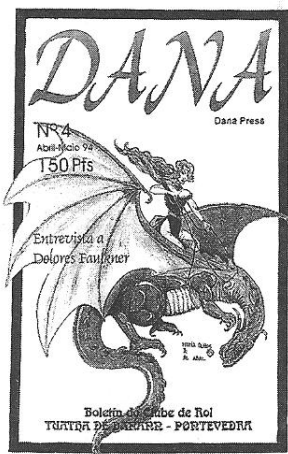
JAMES
CAMERON TRAJÓ
TERMINATOR
EN EL 84

1987 FUE EL
AÑO DEL
ROBOCOP DE
VERHOEVEN

AKIRA
LLEGÓ A TODA
VELOCIDAD
EN 1991

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

PREPÁRATE



escribir a Dana, c/Alameda 8, 3º B, 36002 Pontevedra.

El Miliciano

Estrategia, simulación e historia de la Guerra Civil Española.

Por fin los interesados en la Guerra Civil Española tienen su fanzine propio. *El Miliciano* contiene todo tipo de información sobre este tema: Órdenes de Batalla, opiniones, estudios en profundidad, etc...En el núm. 1 encontramos artículos como Nosotros, los republicanos, Consecuencias de la intervención italiana y un listado del ejército español en 1936 con su situación geográfica el 18 de Julio.

Si deseáis conseguirlo contactar con GDE, Apdo. de Correos 139, 08330 Premià de Mar.

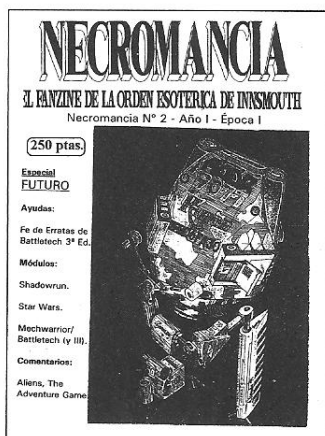
Mercenario



Ha llegado a nuestra redacción el número 3 de este fanzine, ganador del premio LÍDER a la mejor publicación de estas características. En este número incluye información sobre *Día de Joc*, módulos de *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Warhammer* (adaptable a *Aquelarre*), y *Traveller New Era*, así como ayudas

para *Twilight 2000*, *Cyberpunk* y *Traveller New Era*, por 275 pesetas. Interesados en obtenerlo escribir a Mercenario, Apdo. de Correos 2148, 31008 Pamplona (Navarra).

Necromancia



Y después del número 1, el 2. Pasito a pasito, este fanzine se va consolidando. En esta ocasión, sus contenidos incluyen una fe de erratas de *Battletech*, una presentación del juego de rol *Aliens*, de *Leading Edge*, y módulos de *Shadowrun*, *Battletech/Mechwarrior* y *Star Wars*. Su precio es de 250 pesetas, y para conseguirlo sólo hay que pedirlo a Club de Rol y Simulación Orden Esotérica de Innsmouth, c/Asturias 9, 11º B, 33206 Gijón (Asturias).

ACTUALIDAD

Divermanía

Divermanía '94, la Feria del Ocio, se desarrolló entre los días 12-15 de mayo en el ámbito del pabellón nº 1 de Feria de Barcelona, tal como ya te adelantamos en nuestro anterior número. En esta Feria del Ocio tuvieron cabida cuatro salones, dedicados a los juegos de mesa, el maquetismo, el modelismo y las videoconsolas, cada uno de los cuales supuso una muestra del sector al que pertenecen.

En el Salón del Juego tuvieron un muy especial protagonismo los juegos de rol y temáticos, así como *Magic:the Gathering* y los juegos de reflexión. Como actividades destacadas de este certamen, destacar la celebración del campeonato de plomo de antigüedad Jaime I el Conqueridor, que como cada

año organizó el club Alpha Ares, y una partida de *Command Decision* recreando la bolsa del Hube (sur de Rusia, marzo-abril 1944), además de multitud de partidas a los más variados juegos montadas por los clubs colaboradores en el certamen. Asimismo la revista *Alea* organizó unas partidas de un wargame creado por ellos ambientado en la Guerra de la Independencia española, *Medellín*. Para los neófitos en el plomo, había un impresionante taller de pintado de figuras.

Los salones del Maquetismo y del Modelismo brindaron algunos de los elementos más espectaculares de la cita. Una piscina en la que navegaban todo tipo de reproducciones de barcos, una pista de la que despegaban helicópteros, un excitante circuito de *Excalitric* y otro de coches radiodirigidos, un tren en el que se montaban niños, y una gran cantidad de impresionantes maquetas (entre las que destacaban una de Aníbal cruzando los Alpes, una de un asalto a un castillo, otra del desembarco de Normandía, y una que recreaba el final de la película *El puente sobre el río Kwai*) atraían la atención de los miles de visitantes que pasaron por ellos.

La utilización del Pabellón número 1 de la Feria de Barcelona fue una experiencia muy interesante, consistente en un multiespacio (allí dentro no había sólo juegos de rol) en el que tenían cabida el Maquetismo, el Modelismo, el Coleccionismo, y la Ludótica (videoconsolas). La idea es sin lugar a dudas brillante, y consiguió atraer a un buen número de clubs y asociaciones, así como a algunos profesionales de los sectores presentes. El hecho de unir en un gran salón todo lo relacionado con el ocio fue un gran acierto de *Divermanía* ya que con ello se consiguió que familias enteras se pasearan tranquilamente por el recinto, pudiendo ver maquetas espectaculares, trucos de magia, etc, mientras sus hijos hacían sus primeros pinitos lanzando dados desesperadamente en alguna de las más de 75 mesas dedicadas a partidas de Rol.

Divermanía aportó más ideas novedosas a tener en cuenta; el espacio se lo permitía, pero el hecho de otorgar Stands gratuitos a los clubs que lo solicitaron debería de ser recordado en pro de una mayor aportación de los clubs en las jornadas, ya que son ellos al fin y al cabo la base de la industria del Rol.

La organización no dio en el clavo en un par de aspectos puntuales pero que fueron a la postre importantes, por lo que respecta al Salón dedicado a los juegos. El primero de ellos fue la estructuración de esos 13.000 m². Para los que no tuvieron la suerte de poderse pasar por *Divermanía*, diremos que las grandes avenidas (a lo 5ª avenida de New York) se contraponían con estrechos corredores (al más puro estilo del Bronx, y en los que se hallaban los clubs) por los cuales era difícil pasear. El segundo punto en el que no se acertó fue en el tema de la publicidad inicial, en la que no se mencionaba que en el

interior del recinto se iban a realizar partidas de juegos de rol.

Debemos reseñar que el número de visitantes previsto por *Projectes Lúdics*, organizadores de *Divermanía*, no se cumplió, lo cual la propia organización reconoce. No obstante, no se debe olvidar que era la primera edición de este certamen, que siempre suele ser más floja por lo que respecta a la afluencia de público que las, esperemos, siguientes ediciones del mismo.

Jornadas para la prensa

El día 18 de junio se celebraron en New Canadian de Barcelona unas jornadas dirigidas principalmente a la prensa, con el objeto de enseñarles qué son los juegos de rol. También se contó con la asistencia de más de un centenar de aficionados. Tuvo lugar una rueda de prensa a cargo de Francisco José Campos, de *Dragón*, en la que respondió a las preguntas de los periodistas asistentes. El resto del día se desarrollaron partidas varias y un rol en vivo.

Rolegame

Esta tienda de Santa Coloma de Gramenet organizó un rol en vivo el día 25 de junio, después de la resaca de la noche de San Juan y con el olor a pólvora aún en el aire, mientras que a lo largo de todo el mes de julio va a estar ocupada organizando partidas de iniciación, sea de rol (*Runequest*, *Cyberpunk*, *La Llamada de Cthulhu* y *Ragnarok*), temáticos (*Junta*, *New World*, *Kremlin*) o wargames (*Nato*).

"Espada y Brujería", rol en vivo en Vizcaya

Ha nacido en Bilbao, tierra de intrépidos pioneros, el primer club de Rol en Vivo del Estado Español. Guerreros, magos, elfos, enanos, combaten en Veronia contra las horas del mal, todo a tamaño natural y tan real como la vida misma.

El club de Rol en Vivo "Espada y Brujería" recibe el mismo nombre que el último juego del equipo de diseño *Factor RH*, integrado por los hermanos Aitor y Unai Ruiz Lacasa.

"Espada y Brujería es un juego de rol dirigido a aquellos aficionados a los que el cuerpo les pide más y no se conforman con sentarse a una mesa y vivir



Un grupo de aventureros, todos ellos miembros fundadores del Club de Rol en Vivo "Espada y Brujería"

sus aventuras encerrados en una habitación.", señala Fernando Tarancón, creador de "Mortadelo y Filemón, el juego de rol", que participó en una de las primeras aventuras organizadas por Factor RH.

"Espada y Brujería" recrea un típico universo de Fantasía épica, y permite resolver los combates y encuentros como siempre ha deseado cualquier rolero: de forma real. Para ello emplea inofensivas armas de látex que logran un efecto espectacular. El juego permite asimismo lanzar hechizos y conjuros de sacerdote de manera simple y sin necesidad de interrumpir el orden de la acción.

"Es una especie de teatro improvisado en el que tú das vida a tu propio personaje. Puedes hacer que tenga la personalidad que tú quieras. Personalmente, creo que lo mejor de este juego son las infinitas posibilidades que ofrece a la hora de representar a tu aventurero y como éste va evolucionando," manifestó David Fernández, presidente del club Southerland Highlanders de Bilbao, quien colaboró en la organización del playtesting inicial.

Para jugar a "Espada y Brujería" lo único necesario es mucha imaginación, unos cuantos amigos, un atuendo de apariencia medieval acorde al tipo de personaje que interpretes, un arma de látex, una buena localización natural, y una pasión desmedida por los juegos de rol.

"Aún no tenemos muy claro si publicar el juego nosotros mismos o dirigirnos a alguna editorial que pudiera estar interesada. El éxito de las primeras aventuras jugadas nos anima mucho, pero trabajar con una empresa editorial ofrece claras ventajas y eso facilitaría que el juego estuviera en la calle cuanto antes", explica Unai Ruiz Lacasa, miembro del equipo de diseño Factor RH y co-creador junto a su hermano Aitor del juego.

Aquellos que pudieran estar interesados en saber más sobre "Espada y Brujería" pueden dirigirse a Factor RH en el Apdo. de correos 7050, 48080 de Bilbao.

Encuentro Internacional de la Juventud-Andorra 94

El principado de los Pirineos se ha lanzado a una ambiciosa operación para agrupar a 3.000 jóvenes durante los días comprendidos entre el 4 y el 11 de septiembre, básicamente dirigida a estudiantes que estén tentados en compaginar bellas montañas, ocio, e información sobre las posibilidades que ofrecen las instituciones europeas para la continuidad de sus estudios o en su desarrollo profesional, y que estén motivados por cuestiones de gran impacto social.

Sobre lo referente al futuro profesional de los jóvenes y las posibilidades que les ofrecen las instituciones europeas, el responsable de estos encuentros, Joan Ramón Colominas Companys, explica que "son tan importantes y ofrecen unas perspectivas con tan grandes posibilidades que para utilizarlas y aprovecharlas se necesita un conocimiento mínimo que en este Encuentro se va a ofrecer".

Los promotores de esta cita han considerado presentar como elemento de ocio los juegos de rol, en sus dos vertientes. Ambientado en un espacio tolkeniano denominado *Pirineu Drac* se desarrollarán partidas a diario, mientras que la traca final será un rol en vivo basado en una ambientación autóctona sobre la Andorra mágica: *Les bruixes d'Engolasters*. Para la adaptación de este juego de rol en vivo han contactado con Ricard Ibáñez.

En *Pirineu Drac* habrá tanto juego intensivo y desenfrenado como partidas de iniciación, recorriendo imaginativamente desde la Tierra Media de *El Señor de los Anillos* a la Edad Media con *Aquelarre*. Estos dos juegos se jugarán según la lengua materna de los jugadores (castellano, catalán o francés). Estos Encuentros servirán de marco para presentar la versión en catalán de *El Señor de los Anillos Básico* y la versión francesa de *Aquelarre*.

Los juegos de estrategia estarán representados por los novedosos *Quarto*, *Pyraos* y el ya veterano *Civilization*.

ACTIVIDADES

Sants-rol en Barcelona

Organizada por el club Silmaril y con la colaboración del club Star Worlds se celebró una jornada rolera el día 24 de mayo, con motivo de la Semana del Centro Social de Sants, entidad que acoge a los miembros del Club Silmaril. A pesar de ser un martes, la asistencia de público fue más que notable, pasando más de 100 personas a lo largo del día por la Sala de Actos del Centro Social en el que se organizaba el evento. Es de destacar la asistencia a la cita de una escuela de EGB, a cuyos alumnos se les dio una noción de lo que es el rol, consistente en una conferencia sobre el tema acompañada de las inevitables partidas. Otros puntos fuertes del encuentro fueron la sala ambientada especialmente para jugar a *Ragnarok*, en la que se jugaban partidas breves a fin de que pudieran disfrutarla el mayor número de aficionados posible, y la partida de *Paranoia* que terminó con todos los jugadores cantando el tema de *Los Conguitos* en el karaoke.

Coloquio sobre rol en El Prat de Llobregat

El viernes 17 de junio, organizada por el club Sturm und Drang, tuvo lugar en El Prat de Llobregat una charla-coloquio sobre los juegos de rol, sus efectos positivos y negativos, con el fin

de explicar a la gente que lo desconocía qué es el rol. A la tertulia, en la que estuvo presente Alex Eslava, teniente de alcalde de Juventud del Ayuntamiento de El Prat, asistieron Chema-pamundi y Xavi Garriga, de *Farsa's Wagon*, y un psicólogo-sociólogo, para intentar, con ayuda de los miembros del club organizador y los aficionados a estos juegos presentes, dar una verdadera imagen de lo que es el rol, con el fin de disipar los temores levantados últimamente en torno a él.

Campeonato de Magic

El club de rol Asgard organizó el pasado 19 de junio el I Campeonato de *Magic:the Gathering* (sí, ese jueguecito de cartas que está haciendo furor entre los aficionados al rol) en Barcelona. En el reglamento del torneo se limitaban las cartas de las barajas a 60, todas ellas de la edición revisada, y con restricción en el número de alguna de ellas, así como en la duración de las partidas, fijada en un tope máximo de 45 minutos.

Rol en vivo radiofónico

El mismo día 19 de junio, con motivo de la fiesta mayor del barrio de Coll-Vallcarca de Barcelona, los integrantes del club 00 Pifia organizaron una partida de rol en vivo, en la que contaron con la colaboración de Radio Gracia, una radio local de Barcelona.

Jornadas de +300 BD

Los días 29 y 30 de junio, y 1 y 2 de julio se desarrollaron en Badalona las primeras jornadas organizadas por el



Alumnos de EGB aprendiendo a jugar a rol en Sants-rol

I Jornades de Rol i Simulació



del 29 de Juny al 2 de Juliol

Centre Cívic Torre Mena
Plaça Tàrragona s/n
Tel. 399 03 11
(Lletja) BADALONA

club +300 BD, en las que, como en todas buenas jornadas roleras, hubieron partidas hasta el agotamiento de másters y jugadores, así como campeonatos de *Warhammer 40K*, *Battletech* y *Space Hulk*.

Intensivo con Wizards & Warriors

Los días 1, 2 y 3 de julio se celebraron las Terceras Jornadas Intensivas de Rol y Simulación en Canovelles (Barcelona), organizadas por el club *Wizards & Warriors*. El evento empezó el viernes 1 a las 10 de la noche. Las partidas se iniciaron a las 12.00 de la noche de ese mismo día, y a partir de ese momento, las actividades se sucedieron sin parar hasta el domingo que finalizó la "marcha". A lo largo de estos días hubo partidas sin fin, un rol en vivo, proyección de películas y una cena medieval. Y todo esto, más 2 almuerzos, una comida y un lugar para dormir (el saco lo tenías que poner tú) por sólo 3.700 pesetas. Si este año te lo has perdido, empieza a ahorrar para la cita del año que viene. Seguro que valdrá la pena.

CLUBS

C.R.P. La Mascarada

Nueva agrupación que aparece en la localidad barcelonesa de Premià de Mar. Son entre 10 y 15 miembros, y sus juegos preferidos son *Vampiro*, *Stormbringer*, *La Llamada de Cthulhu*,

Star Wars y *Ars Magica*. Por el momento, se reúnen en el Centro Excursionista de Premià. Si deseáis contactar con ellos, podéis escribir a Oriol Cabanes, c/Lesmes Ruiz 32, 4º, 08330 Premià de Mar, o a Sergio Martínez, c/Gran Vía 115, 1º, 08330 Premià de Mar.

Grial



Associació Universitària
Còmics, Rol i Ciència Ficcio

Este nuevo club, que ya cuenta con 40 socios, nace en la Universidad de Barcelona. Sus socios son verdaderos apasionados del rol, el comic, la ciencia ficción y el manga japonés. Por el momento disponen de un local en el Casal del Born, en c/Comercio 42, en el que se reúnen los viernes por la tarde. Para más información puedes llamar a Eduardo al (93) 417.46.79.

Liga de los Caballeros

Este club de Fuenlabrada no es nuevo, sino que ya hace tres años que funciona (había pereza a la hora de escribirnos), con un amplio currículum de actividades organizadas a sus espaldas. Elaboran un fanzine (a ver cuando nos lo enviáis) y están abiertos a admitir nuevos socios. Su dirección es Asociación de Rol Liga de Los Caballeros, Plaza Poniente s/n, 28.994 Fuenlabrada (Madrid).

H₂O



El club Horda Horrorsa de Orcos lo componen 7 aficionados al rol de entre 15 y 16 años de Madrid, que no admiten más socios ya que no disponen de local propio. No obstante, si alguien quiere contactar con ellos para intercambiar material o regalarles un local, escribir a Francisco Jaqueti, c/Ocaña 41, 9º D, Madrid.



DESAFÍOS

Máster de Fuengirola (Málaga) busca jugadores para formar un club de rol, o un club para formar parte de él. Abstenerse mayores de 17 años y menores de 14. Interesados llamar, entre las 2 y las 4 de la tarde, de lunes a viernes, al teléfono (974)247.3039 preguntando por Benjamín.

Club Wardancers desea mantener contacto con aficionados y clubs de toda España para intercambiar material y incrementar su número de socios. Interesados escribir a Wardancers Role Club, c/Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).

Somos un grupo de jóvenes alrededor de los 16 años que hemos creado un club de rol en Sitges gracias a la gentileza del Casino Prado Suburense y nos identificamos como sección del mismo. Estamos en fase de expansión y ya somos aproximadamente unos 20 miembros. Jugamos a todo tipo de juegos de rol, temáticos, wargames y otros muchos, y disponemos de una buena cantidad de material. Si eres un rolero o rolera (si es que éstas últimas existen, o son como las mujeres de los Ents), con ganas de divertirse, contacta con Antonio Ayala (93) 894.57.85 o con Manel Enríquez (93) 894.17.33. También puedes venir a nuestro local los fines de semana en el Casino Prado Suburense, c/Francesc Gumà 6-14 de Sitges.



MERCADILLO

Vendo los siguientes juegos, todos en buen estado y algunos prácticamente nuevos: *Blackbeard* (Avalon Hill), 4.000 ptas, *Pacific Classics: The Battle Islands of Tarawa & Saipan* (FGA/HG), 4.000 ptas, *Caballeros del Aire* (NAC), 2.000 ptas, *Mi Agente en Berlín* (NAC), 2.000 ptas, *Fort Apache* (NAC), 2.000 ptas, *Stellar Conquest* (Avalon Hill), 4.000 ptas. Interesados llamar al teléfono (96) 267.15.48, preguntando por Luis.

Vendo o cambio los siguientes módulos o complementos de *Runequest: La Isla de los Grifos*, *Dioses de Gloranthia*, *Glorantha el mundo y sus habitantes*, *Secretos Antiguos de Gloranthia*. También vendo el wargame *Hitler's War*, todo en impecable estado. Interesados llamar de 17.00 a 19.00 al teléfono (974) 22.94.47, preguntando por Miguel.

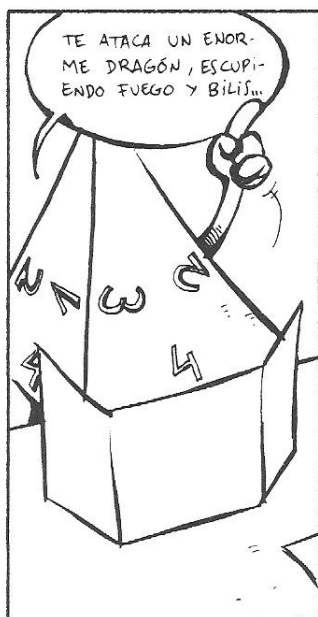
EL TIO TRASGO

PRESENTA

TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

HOY:
FELICES SUEÑOS

CHABEIS TENIDO ALGUNA VEZ UNA PESADILLA?



TE ATACA UN ENORME DRAGÓN, ESCUPIENDO FUEGO Y BILIS...



¡¡TIRAME UN HUMANO, PARA VER SI PARAS EL GOLPE!!

VENGA... ¡NO ME FALLES!



¡VENGA, TIRA DE UNA VEZ!! ¡NO TENEMOS TODO EL DÍA!

¡¡ALLA VA!!

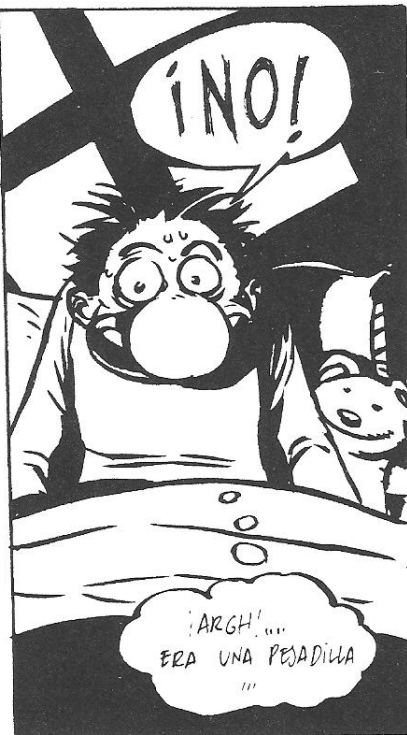


¿QUE TE HA SALIDO?

A VER... ROTURA DE LA TIBIA POR TRES PUNTOS DISTINTOS.

DEJAME CONSULTAR LA TABLA... ROTURA DE LA TIBIA... ¡AH! ¡AHÍ ESTÁ! ¡HAS HECHO UN CRÍTICO!

¡¡ROCK!!



¡NO!

¡ARGH!... ERA UNA PESADILLA



PERO... ¿QUE SIGNIFICA ESTO DE "YO LOS DADOS, NI TOCARLOS"? ¿COMO VAS A JUGAR? ¿POR TELEQUINESIS?

TU YA NO ERES EL DE ANTES, JAVIER.

¡VENGA, DEJA DE HACER EL CHORRAS Y TIRA DE UNA VEZ!

© 1994 ALBERT MONTEY S

EL ROL BAJO SOSPECHA

Los asesinos del juego de rol

Qué mejor para el desafortunado asunto del que se ha hablado en los pasados días que el comentario de alguien que pueda ofrecer una visión desde los dos ángulos más afectados: el de los juegos de rol y el de la Psicología Clínica.

por David Revetllat i Barba,
Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Barcelona

Si un actor interpretando a Macbeth, en lugar de dejar las vestimentas de su personaje en bastidores, saliera a la calle blandiendo su daga y matara al primer "Rey Duncan" con que topara, ¿echaríais la culpa al Teatro y lo prohibiríais por peligroso? Por el hecho de que a alguien se le ocurriera utilizarla para matar a miles de seres, ¿creéis que la fisión no nos puede aportar grandes ventajas si se controla correctamente, mientras se avanza en el conocimiento de la fusión?

Ciertos sujetos afectados por una grave psicosis la han manifestado mediante un triste y lamentable "juego de rol". Los medios de "desinformación" han aprovechado al unísono para intentar aumentar en 1.5 puntos sus respectivos índices de audiencia. El culpable de este asunto queda muy claro para todos estos expertos: la alienación producida por los juegos de rol. Incluso un Psiquiatra nos relata el grado de malignidad que estos llegan a ofrecer.

Es triste ver cómo hoy en día la competencia entre las diferentes cadenas de televisión ha evolucionado hasta el grado de necesitar "embellecer" y acicalar las noticias. Afortunadamente, la actual tecnología ofrece la posibilidad de poder retransmitir el color de los hematíes, y si estos no están presentes siempre se puede echar mano de un buen pote de pintura roja-brillante con que adornar las escenas. El sensacionalismo y las imágenes sangrientas que tiempo ha sólo aparecían en algunos macabros

periódicos, inundan hoy nuestros hogares (lo que, por cierto, SÍ contribuye a posibles desequilibrios de la conducta humana). Quienes cometieron tan terrible daño quizá encontraban la sangre como algo normal, acostumbrados a la televisión de hoy en día y la "sana" educación que ésta ofrece en algunos casos.

En una psicopatología de tal magnitud, deben buscarse las causas tanto en la historia conductual del individuo como en su aprendizaje y educación a lo largo de toda su vida. En su historia conductual deben buscarse posibles experiencias desagradables sufridas en el pasado. En su educación, debemos referirnos tanto al ambiente familiar como al escolar: el aprendizaje de la discriminación entre lo normal y lo reprochable. La educación recibida tanto por su propia familia como por los profesores es relevante. Es ahí donde encontraremos las causas de su patología. El Psicólogo o Psiquiatra que niegue todo esto, no merece poseer el título.

Estos chicos usaron los juegos de rol para el mal. Pero podrían haber usado un sinnúmero de cosas, en principio creadas con una buena intención. Recordemos el ejemplo del actor de teatro expuesto anteriormente. Es increíble, además, que un experto en trastornos mentales pueda olvidar (o un Psiquiatra desconocer) hasta tal magnitud para qué se crearon los juegos de rol. Por mucho que Gary Gygax diga que se le ocurrió lo del juego de rol en la evolución de un juego

de simulación táctica, hay algunas cosas que para un Psicólogo deberían estar muy claras: la idea de un grupo de jugadores colaborando entre sí. El hecho de que dichos jugadores estén semi-dirigidos por un "árbitro", y lo que es más, el propio nombre: juego de rol. Se creó ya hace tiempo, y antes del señor Gygax, un tipo de terapia de grupo Psicodinámica (en palabras menos finas, Psicoanalítica). Como en todas las terapias de grupo, un terapeuta dirige una conversación con un grupo de pacientes. Los pacientes, además de comunicarse con el terapeuta, tienen la posibilidad de hacerlo con otros como él. Esto ofrece posibilidades en la práctica de interrelación social (aprendizaje en ocasiones dificultoso).

Pero la peculiaridad del Role-Playing, nombre con que se bautizó a dicha terapia (¿a alguien le suena el nombre?), era el hecho de que se ofrecía la posibilidad extra a cada paciente de poder interpretar un personaje, como en una obra de teatro, para poder gozar de cierta desinhibición y poder manifestar así sus principales preocupaciones o intereses. El Role-Playing, como toda terapia de grupo, ofrece la posibilidad de, si es necesario, aprender a colaborar con los demás, pero además, la capacidad de pensar desde puntos de vista diferentes. Y, otro factor importante, el relacionar la propia conducta con sus consecuencias.

Se hizo la versión comercial, y, a saber, el primero fue el archiconocido *Dungeons &*

Dragons, que se anunciaba con el subtítulo "Role-Playing Game", traducido libre y literalmente, el Juego de Interpretar un Rol. Clara referencia a la Psicoterapia que ya era bien conocida en el país de origen, Estados Unidos.

Para mi pesar, es cierto que existen juegos de rol realmente aberrantes, por mal hechos (así como jugadores que ni comprenden lo que tienen entre manos ni juegan correctamente). Igual de patéticas son un sinnúmero de novelas de baratillo, películas de tercera, y obras de teatro lamentablemente insufribles, pero prohibirlas sería, aparte de poco democrático, más bien ridículo. Cuando analicéis o pretendáis explicar qué es un juego de rol, lo primero en que deberíais pensar es en teatro sin guión estricto y desarrollado alrededor de una mesa. En segundo lugar, un juego donde, al contrario de lo que pasa en los demás y en la mismísima sociedad, se enseña a colaborar, que no a competir. Se enseña a reconocer que tú sólo no puedes hacerlo todo, y que con la ayuda de otros los resultados son mucho mejores. Te enseña a comunicarte con los demás, y a escuchar lo que tienen que decir. Esta es la verdadera filosofía de los juegos de rol. Los juegos de rol han sido víctimas de asesinos implacables: la voracidad de los actuales "contrainformativos". La víctima anterior fueron los juegos de ordenador, que a bombo y platillo fueron diagnosticados como "provocadores de epilepsia". La epilepsia tiene una mínima base



genética, que puede aparecer por sí sola, o con la ayuda de algún factor externo: mal ambiente familiar, exceso de estrés en el entorno, situaciones prolongadas que produzcan un alto grado de actividad del Sistema Nervioso. Otras causas pueden ser traumatismos craneales, etc. En un par de casos, epilépticos en latencia vieron despertar su enfermedad por jugar en exceso a juegos de ordenador. En cierta ocasión mucha gente miró con mala cara la carrera de Telecomunicaciones ya que, "por su culpa", un chico se suicidó. El método científico, el averiguar qué variables están relacionadas y cuales no, nunca ha sido el fuerte de los sensacionalistas.

Quienes, como esos dos chicos, no discriminan hasta tal punto que un asesinato tan execrable como el cometido supera los límites de lo anormal con creces, hace tiempo que deberían estar en tratamiento. Los juegos de rol son desde hace mucho usados por los psicólogos en las empresas, en simulaciones de consejos directivos. En la rehabilitación de delincuentes. En academias de policía modernas, como las instalaciones para Mossos de Esquadra (Policía autonómica catalana) y Guardia Urbana de Mollet (Barcelona), donde por ejemplo Psicólogos (entre ellos una Psicóloga de mi misma Facultad) estudian, mediante el juego de rol y las simulaciones de la realidad, cómo reaccionan los aspirantes a futuros policías frente a hipotéticas situaciones especialmente difíciles: para con ello salvar vidas, por ejemplo la de algún inocente civil alcanzado por un policía de dedo intranquilo.

Hay algo que ya nunca podremos recuperar: la vida de alguien a quien una familia esperaba en casa. Pero, por favor, no nos precipitemos en linchar al primero que encontremos en lugar de buscar a los verdaderos culpables, o conseguiremos que hayan más víctimas. Confiemos en el buen saber popular. ●

RANKING

El ganador del sorteo ha sido David Ruestes Martín de Madrid.

JUEGOS DE ROL

Juego	Puntuados	
1º El Señor de los Anillos	1598	+
2º AD&D	1572	-
3º Rolemaster	1475	=
4º Star Wars	1127	=
5º La Llamada de Cthulhu	984	-
6º Runequest	875	-
7º Ragnarok	545	=
8º Ars Magica	347	+
9º Aquelarre	344	=
10º Cyberpunk	342	=
11º Vampiro	332	-
12º Stormbringer	300	=
13º Mutantes en la Sombra	204	=
14º Shadowrun	179	=
15º Pendragon	136	=
16º D & D	101	-
17º Buck Rogers	92	+
18º Mechwarrior	91	+
19º Far West	75	-
20º Cazafantasmas	58	-

JUEGOS TEMATICOS

Juegos	puntuados	
1º Magic	352	+
2º Warhammer Fantasy	265	-
3º Civilization	223	-
4º Blood Bowl	202	-
5º Warhammer 40K	200	-
6º Battletech	198	-
7º Space Hulk	170	=
8º Adv. Heroquest	165	=
9º Space Marine	145	=
10º Empires in Arms	135	=
11º El Golpe	133	=
12º Battlemaster	132	=
13º Circus Maximus	130	=
14º Diplomacy	125	=
15º Heroquest	120	=
16º Blackbeard	90	=
17º Fantasy Warriors	85	+
18º Advanced Space Crusade	70	=
19º Atmosfear	52	=
20º Cruzada Estelar	50	-

WARGAMES

Juegos	Puntuados	
1º A.S.L.	370	+
2º World in Flames	332	-
3º Harpoon	302	-
4º Squad Leader	300	-
5º Ardennes	298	+
6º Caesar	292	=
7º Third Reich	289	-
8º D-Day	260	+
9º Adv.Third Reich	253	=
10º War and Peace	230	=
11º Russian Campaign	176	-
12º Command Decision	159	+
13º Afrika	132	=
14º GD'40	109	=
15º Breakout:Norm.	101	+
16º Alexander	95	-
17º Pacific War	87	-
18º Lion of the North	75	=
19º VI against Rome	61	+
20º Panzer	55	+

JUEGOS P.C.

Juegos	puntuados	
1º Monkey Island	285	=
2º Eye of the Beholder	280	=
3º X-Wing	271	=
4º High Command	260	=
5º Alone in the Dark	245	=
6º Space Quest V	232	+
7º Carriers at War	220	=
8º V for Victory	206	=
9º Space Hulk	192	+
10º Dune II	180	=

Ranking realizado con la colaboración de las tiendas JOC Internacional de Algorta, Alicante, Barcelona, Berga, Cáceres, Girona, Grannollers, Madrid, Molins de Rei, Murcia, Palma de Mallorca, Santa Coloma de Gramanet, Terrassa, Valencia y Zaragoza.

EL ROL BAJO SOSPECHA

El rol tiene mala prensa

Pecando de ingenuos, podríamos pensar que el tratamiento que los medios han hecho del que ya para siempre será conocido como "el crimen del rol" ha sido fruto de una cierta inocencia. Todos sabemos que el rol no es todavía un fenómeno de masas. Todos sabemos que en periodismo hay que saber de muchas cosas o como mínimo, hacerlo ver. Pero sin desmerecer lo que en muchos casos puede ser fruto de la poca información o de la falta de tiempo, y aceptando que aún por desagradables, algunos artículos no dejan de ser ciertos, ha habido en algunas informaciones un cierto tono sensacionalista contra el juego de rol que cuesta atribuir al error.

por Mar Calpena

Unos días antes del crimen, con mis compañeros de la Facultad de Ciencias de la Información de la Autónoma de Barcelona, habíamos tenido una intelectual y pedante discusión sobre el grado de influencia de los medios en la opinión pública. Cuando se publicó la noticia del crimen, no nos quedaron dudas: Nosotros, roleros tranquilos y corrientes, veíamos nuestras actividades puestas en duda por parte de aquellos mismos que en las aulas nos enseñan los principios de equidad y justicia. De repente, nuestra reunión semanal en el solarío de la facultad se convertía en el objeto de bromas o morbos completamente inesperados. Aparecían voces ciudadanas clamando la ilegalización del rol por parte de gente que probablemente no haya jugado una partida en toda su vida.

Una de las grandes lecciones que tenemos que extraer de esto, prensa del mundillo o no, es que la responsabilidad es el aire que necesita la libertad de prensa para respirar. Puede que en el juego se favorezcan las actitudes violentas o tendenciosas, pero la ética y la cordura de cada uno no dependen necesariamente de a qué dedique el tiempo libre.

La presunción de inocencia y el derecho al honor (sí, el derecho al honor de un juego,

mira tú por dónde) son variables que no deberían perderse de vista.

Matar al mensajero

Nadie se alegra de hechos como éste, pero de la misma forma que los periodistas siempre se quejan (o nos quejamos, si como tal me puedo contar) de que no hay que matar al mensajero sólo por que trae malas noticias, quizás no sea justo "matar" al juego de rol porque ha servido de instrumento (ha servido de instrumento y no ha incitado, remarco) a un horrible crimen. Pero al mensajero de la prensa sí se le podría, cuanto menos, amonestar, si miente o se equivoca. Y un cierto margen de error humano podría ser admisible. Lo que quizás ya no lo sea tanto es alejarse de esta veracidad para ofrecer una versión distorsionada de la realidad.

A raíz del crimen, por ejemplo, he visto más nombres de juegos nuevos que cuando empecé a jugar ¿Por qué? Porque la mitad no existen, pero suenan muy violentos. O bien son nombres de módulos o bien son artículos de ayuda al juego sacados totalmente de contexto. Más de una vez aparecieron nombres de wargames, que muy legítimamente por otra

parte, hacían alusión a la Segunda Guerra Mundial y los ejércitos de Hitler. Y aún gracias que pasadas las primeras ediciones de los periódicos tras la noticia, se superó aquello del juego "del rol".

Para muestra, un botón

"Tribuna", en la edición del 13 de Junio de 1994 cogió alegremente el módulo de "La Cruz en Llamas" (LIDER 39 y LIDER 40), y vino a calificarlo de racista. Para aquellos que no lo recuerden, en este módulo había que salvar a un pueblo de la conspiración de una rama sectaria del Ku Klux Klan. Se toma el todo por las partes y en ningún momento aparece el nombre del módulo, que queda convertido en *La Llamada de Cthulhu* sin pasar por la casilla de salida y sin que nadie se acuerde de un tal Sandy Petersen.

Más difícil es intentar rebatir determinados artículos de opinión, dado que por definición éstos no intentan ser una descripción de la realidad sino una interpretación subjetiva de ella. Afirma Rafael Torres en su columna del diez de Junio en "El Periódico" que "las pistolas no hacen asesinos, pero ello no quita que convenga tenerlas lejos." y que "...no es extraño

que los argumentos de ese juego abunden en propósitos racistas, xenófobos y nazis". ¿Se trata de opiniones o de juicios de valor sin fundamento?. El razonamiento de las pistolas es erróneo: las armas son peligrosas en cuanto tienen como primera función el matar. Si te tiran el *Ars Magica* a la cabeza, puede que te hagan bastante daño, pero te estás perdiendo su función principal, que es la de reglamentar un juego. Y respecto al racismo de los juegos, es más que dudoso que sea mayor que el de la sociedad en general.

Desafortunados fueron más bien los titulares de "El País" del nueve de Junio. "El joven que dirigió el juego de rol relata el crimen en su diario" es el de portada. Por lo que yo sé, hay montones de gente que podrían haber relatado ese crimen, si me atengo al titular. Y el de la información interior también es jugosillo: "Los asesinos del juego" se disponían a matar a otra persona [...]". La perla más grande llegará el domingo doce de Junio: "Y mato porque me toca" es el título del largo reportaje sobre el asesinato.

La paja en el ojo ajeno

Y por no mencionar los psicólogos y criminólogos que



calificaron en Antena 3 de "lamentable importación anglosajona" al juego de rol. También puede que lo sean los reality-show o series que contienen un alto contenido violento y nadie les impide programarlas en horas de máxima audiencia. Por otra parte, ha habido una serie de tics a la hora de informar, que son, como mínimo, curiosos. Ese máster que parece ser dios omnipotente (según el crítico de televisión de "La Vanguardia" Josep M^a Baget) todavía no se ha encarnado en mí en ninguna partida, porque mis jugadores suelen pasar bastante de lo que yo les diga. Y si el rol fuera esa incitación al sexo que tanto se ha dicho, me pregunto entonces porque una partida suele terminar con los jugadores sentados alrededor de la mesa y no tumbados encima de ella.

Pero la parte del león se la ha llevado la relación rol-violencia. Las portadas de LIDER han sido puestas como ejemplo de violencia. La del número dedicado a *Killer* (Nº 24), era violenta, de acuerdo. Pero sinceramente ¿no se prestaba el especial Terror (Nº 38) a cosas mucho más fuertes de lo que termino por ser?.

Males menores

Junto con toda la serie de fallos, más o menos perniciosos que ha habido, encontramos una serie de gazapos menores que merecen también pasar a los anales. No se trata de nada especialmente feo, pero en algunos casos son ejemplos divertidos de lo que pueden hacer las prisas o el mal oído del periodista.

El periódico "ABC", en su reportaje del 12-6-94 "Locos por los juegos de rol" afirma que "estos juegos surgieron en Estados Unidos en 1975 y su creador fue "Gary Girax" con "Dungeons and Dragons avanzado". Al mencionar unas

cuantas editoriales, fusiona *M+D* y *Ludotecnia*, y nombra un "Diseño Orbital"... Un error más grave, si bien sea más comprensible, es que el periodista se dedica a citar la experiencia por niveles de un personaje y algunos otros detalles de juego como si fueran comunes a todos los sistemas. Esto se repite en las informaciones de varios periódicos y revistas, con lo que es difícil pensar que al final el profano se enterará de algo.

Puntos positivos

En honor a la verdad, y sobre todo después de los primeros días, no todas las noticias que se dieron fueron erróneas o parciales. Los propios artículos de opinión y una editorial de "El País" del mismo día en que se hace pública la noticia son un modelo de sensatez. La columna de Arcadi Espada, por ejemplo, explica que el culpar al juego de rol o a la televisión (cosa que en prensa escrita se ha hecho con este crimen) de un asesinato viene a equivaler a un determinismo que exime a los verdaderos autores de su responsabilidad.

Las televisiones públicas, en sus programas de reportajes de investigación, emitieron productos bastante coherentes (aunque personalmente me pareció de dudoso gusto que en TVE se ofreciera una lectura dramatizada del diario del asesino, no es algo que se pueda reprochar periodísticamente).

La mayoría de medios han dedicado, si bien a posteriori, algún tipo de despiece o separata a las funciones positivas del juego de rol.

Lecciones a extraer

¿Qué se saca en claro de todo esto?. En primer lugar, la constatación de que la realidad no es lo que existe, sino la imagen

que de ella construimos. La visión de los juegos de rol que tiene mucha gente, al igual que la que puedan tener de la guerra de Bosnia o de cualquier otro tema noticioso, no es otra que la que dan los medios.

De esto se deriva que, si bien hay que confiar ciegamente en ellos en tanto en cuanto no podemos ser testigos de primera mano de lo que pasa en el mundo, un cierto escepticismo es necesario a la hora de evaluar la informaciones que se ofrecen. No hay que perder de vista que los medios son, al fin y al cabo, empresas, cuyo objetivo es vender un producto (la información) al mayor número de gente posible. Esto implica una dinámica de trabajo muy rápida donde hay que seleccionar en muy poco tiempo los elementos que a nuestro juicio interesan más al posible lector o espectador. En general, el proceso suele hacerse de manera precisa y honrada. Pero cuando la información que el periodista reproduce no le ha llegado correctamente, cuando éste no tiene las claves para seleccionarla adecuadamente, o cuando interviene más de lo normal el sesgo ideológico de cada uno a la hora de seleccionar los elementos significativos, la información se convierte en un eco muy distorsionado de la realidad. Y aunque es agradable creer en la madurez del lector a la hora de juzgar, el periodista debe presuponer (y estoy citando apuntes de clase) que el público no tiene ningún elemento de juicio sobre el tema del que le vamos a hablar, con lo que cuanto más desconocido sea potencialmente este tema, tanto más debemos contextualizar la información.

La segunda lección a extraer es que los propios jugadores quizás hemos caído en la comodidad de pensar que el juego de rol ya era un fenómeno conocido y masivo. Chavales, la labor de apostolado conti-

núa. Puede que las acusaciones que se han vertido sobre el juego de rol fueran injustificadas, pero si tiene que haber alguien interesado en defenderlo esos debemos ser nosotros. Encerrarse en el grupillo de siempre puede ser mucho más divertido que ofrecerle jugar a tu madre, pero esta simple oferta probablemente la tranquilice mucho más que cualquier otro argumento. Tenemos que aceptar, nos guste o no, que siempre habrán los simpáticos de turno con sus bromitas y los alarmistas escandalizados con sus miedos. Los primeros probablemente fueran unos graciosillos de entrada, con lo que mejor pasar. A los segundos, recordádsles que un juego, al igual que una pintura o la música, no es algo intrínsecamente bueno o malo y que todo depende del uso que se les de.

La última lección quizás sea la más desagradable. Examinemos qué parte de culpa tenemos los propios jugadores al fomentar una imagen que pueda haber sido malinterpretada. Nosotros no somos asesinos, pero en todos los grupos hay gente a quién le encanta exagerar lo de el role-playing. Y el que los ánimos anden caldeados puede ser en parte culpa, aunque nos duela, de ese tipo de gente que ha empleado el juego de rol como excusa para su rebeldía (o sus ganas de hacerse notar, que de todo hay en estos clubes de Dios). No tendría porque ser así (cada cual es muy libre de tener la imagen que quiera), pero es ingenuo pensar que los demás no nos juzgan por las apariencias.

Sea por lo que sea, el rol ha vivido bajo sospecha desde que un mal día hubo quién se atrevió a jugar con la vida de los demás. Los que jugamos sólo con la fantasía somos los primeros en deplorar este crimen lamentable, pero nos declaramos inocentes de él. ●

EL ROL BAJO SOSPECHA

Madrid, en el ojo del huracán

Madrid, 7 de Junio de 1994. 19:30 horas. Nos encontrábamos en las oficinas de M+D preparando la maquetación de un libro cuando decidimos hacer un alto en el trabajo y llamar a un amigo para confirmar una cita y charlar un rato. Durante la conversación nos dio la escalofriante noticia: al parecer dos chavales habían matado a una persona en nuestra ciudad, Madrid, en el transcurso de una partida de rol.

por Oscar García y Darío Pérez, M+D

Por un lado parecía imposible un suceso de tal índole, pero por otro confiábamos plenamente en nuestro informador, que no pudo entrar en mayores detalles ya que al parecer la noticia acababa de ser radiada y no se conocían las peculiaridades que en posteriores días saldrían a la luz.

Bastante intranquilos pero con la esperanza de que se tratase de una falsa alarma nos mantuvimos atentos a los informativos de la noche, que no hicieron más que confirmar nuestros peores presagios. La mañana siguiente no fue mejor y todos los diarios importantes se hicieron eco de la noticia. A partir de ese momento llegó la vorágine de desinformaciones, sensacionalismos baratos y ataques frontales a esa "recién descubierta" y extraña actividad llamada Juegos de Rol. Aunque el primer día la mayoría de los periódicos se limitaron a describir (todavía sin el espeluznante grado de detalle que vendría después) el desgraciado acontecimiento. El diario de tirada nacional ABC acusaba al rol, nada menos que en su editorial, de ser una plaga que se propaga rápidamente y a aquellos que lo practican de ser autómatas guiados por un autoritario y dictatorial Director de Juego. A partir de aquí la mala prensa se extendió a los demás medios, especialmente a la televisión, donde empezaron a aparecer profesionales de la psiquiatría que nos acusaban a todos los aficiona-

dos de ser nada menos que psicópatas en potencia, racistas, nazis, misóginos y esclavos de la cultura anglosajona.

A pesar de que algunos periódicos (los menos) rectificaron casi de inmediato, según iba pasando la semana, esta caótica situación empeoró. Parecía que no hubiese otra noticia que la del trágico asesinato de Carlos Moreno a manos de unos sádicos jugadores de rol, llegando incluso a ocupar toda la portada de un "periódico" local (*Información de Madrid*).

A todo esto, la afición en general se mostró naturalmente indignada y en algunos casos incluso intentó dirigirse a los medios para informarles de lo que realmente son estos juegos y desvincular completamente al rol de acontecimientos de esta índole. Nadie les hizo caso e incluso en alguna ocasión se les trató como si fueran locos o leprosos.

Por otro lado, la industria se movió de inmediato. Si bien es cierto que, como en todo, siempre han existido diferencias entre las empresas que nos dedicamos a esto, por una vez, aunque haya sido debido a tan desgraciadas circunstancias, nos hemos comportado como una piña. Prácticamente, al día siguiente de ser publicada la noticia, llegó a nuestras oficinas un fax de JOC Internacional con un comunicado en el que se informaba de la auténtica naturaleza de los juegos de rol, se ponderaban sus cualida-

des y se rechazaba unánimemente por parte de toda la industria cualquier relación con el crimen. Este comunicado fue enviado a diferentes medios de comunicación y a la inmensa mayoría de profesionales del sector, pero a estas alturas no lo hemos visto publicado en prensa escrita (al menos en Madrid). Al mismo tiempo, desde M+D enviamos cartas dirigidas a los más importantes periódicos protestando por su enfoque sensacionalista, pero tampoco fuimos escuchados. Ediciones CRONÓPOLIS, a través de Pedro Alcántara y Roberto López consiguieron hacerse escuchar en la revista TIEMPO, el diario ABC y en TELEMANDRID después de intentarlo con la mayoría de los medios de comunicación. Juan Carlos Poujade (LA FACTORÍA) y Óscar Díaz (M+D) acudieron al programa "Ocio y Diversión" de RADIO ESPAÑA en calidad de editores, mientras Darío Pérez (M+D) lo hacía como autor en el programa universitario de la misma emisora. Además, Ricard Ibáñez se puso en contacto con todos los creadores nacionales para realizar otro comunicado a los medios, que tampoco hemos visto reflejado en ninguna parte.

Resulta curioso como en la mayoría de los casos hemos tenido que ser nosotros los que hemos acudido a los periodistas y no a la inversa, y que encima nos hayan hecho tan poco caso.

Pero no solamente se mo-

vieron los profesionales. Los clubes tomaron parte activa en la contracampaña. Ante la escasa repercusión que, durante la primera semana, tuvieron todas las protestas, el club Necronomicón en conjunto con todos los demás clubes de la comunidad de Madrid y con todas las editoriales madrileñas, además de LUDOTECNIA, que se desplazaron hasta aquí, organizaron una concentración silenciosa el día 11 de Junio para solidarizarse con la familia de Carlos Moreno y protestar contra su brutal asesinato y el pésimo tratamiento informativo.

Parece que a partir de ese momento, no sabemos muy bien si gracias al acontecimiento o al enfriamiento de los ánimos de los periodistas, por fin se comenzó a conocer la otra versión sobre los juegos de rol, la versión que desde un primer momento, tal vez por falta de tiempo o de ganas para informarse o tal vez porque no interesaba, se mantuvo alejada del gran público.

Sin embargo, el daño está hecho y hay mucha gente que hasta ahora desconocía nuestra afición que la va a asociar con la violencia, el satanismo y la enajenación mental. Todos nuestros esfuerzos por conseguir difundir el rol, por darlo a conocer sin tapujos, se han venido abajo ante la distorsionada realidad que los medios se han encargado de difundir. A todos nos toca, a partir de ahora, hacerles ver que se equivocan. ♦

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:

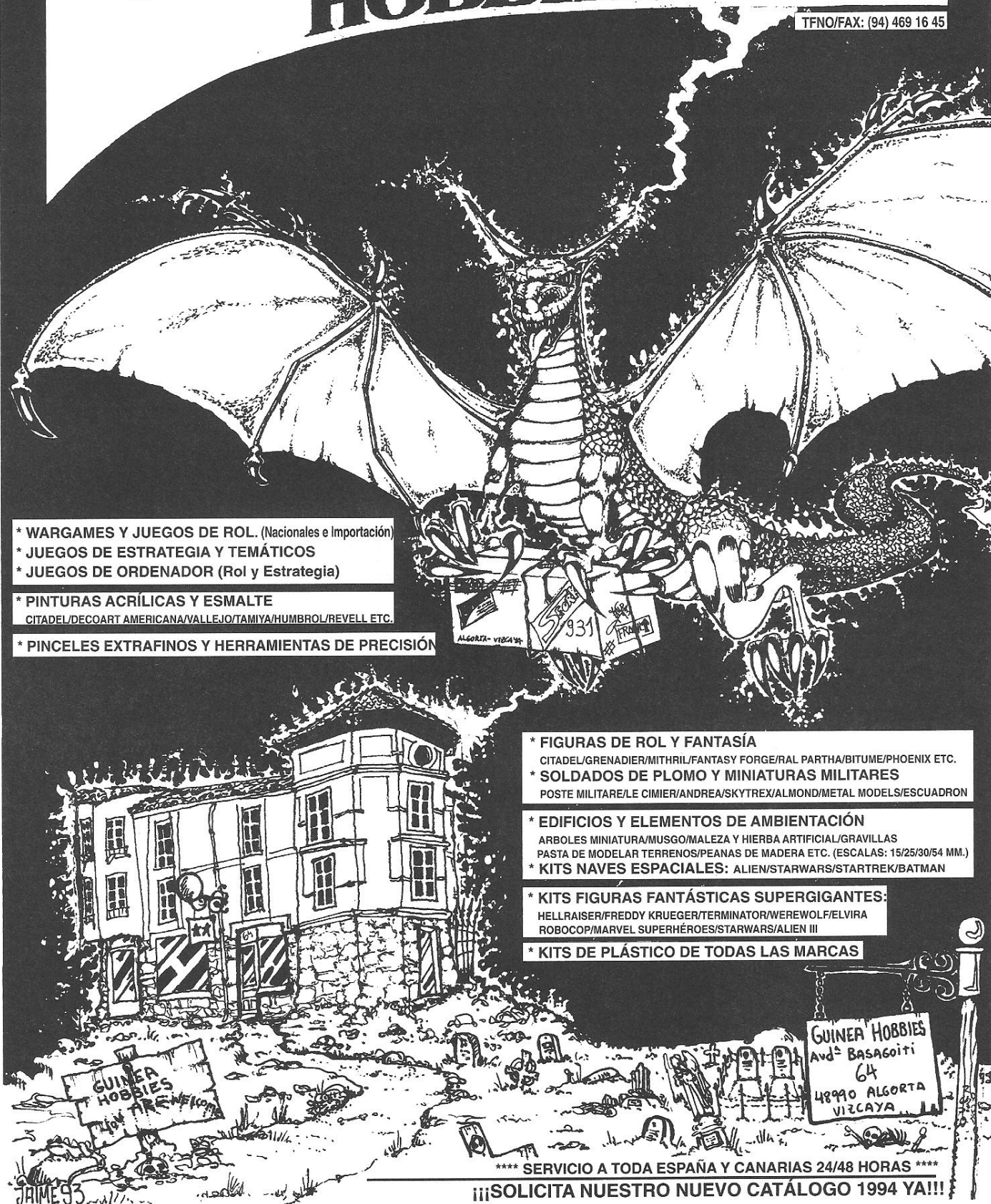
HELLRAISER/FREDDY KRUEGER/TERMINATOR/WEREWOLF/ELVIRA

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 1994 YA!!!



Eso no era un juego

Hoy las circunstancias exigen que abandonemos el tono jocoso habitual, para ponernos serios. Tomadlo como una excepción necesaria. Lo primero, queremos mostrar nuestra solidaridad con el dolor de la familia de la víctima. Lo segundo, esperamos que muchos aprendan de la actitud de los propios familiares, que con su presencia en la manifestación de Madrid, dejaron claro que ellos tampoco creen que esto fuera ningún juego.

El pasado ocho de junio, prensa, radio y televisión se hicieron eco al unísono de que un par de jóvenes jugadores de rol acometieron un brutal asesinato como culminación de un juego. Ninguno de los "profesionales" que comentó la noticia tenía la más remota idea de lo que era el juego de rol, pero todos encontraron un vínculo evidente y no dudaron en proclamarlo como el móvil del asesinato. A nadie le importó en ese momento si estaban echando por tierra el trabajo de un montón de jóvenes que durante años llevan peleando por hacer del juego de rol su bandera para, desde el juego, estimular la comunicación, la creatividad, la ilusión y la imaginación de un montón de chavales predestinados a fundirse las pupilas ante las videocónsolas. Todos, sin excepción, aseguraron que la salvajada cometida era la culminación de un juego de rol creado por los asesinos denominado *Razas*, y los profetas más inspirados advirtieron a la sociedad del peligro de alienación que este tipo de juegos podían provocar.

No deja de ser curioso que, aunque en días posteriores salieron a relucir en varios medios los más escabrosos párrafos del relato del presunto asesino, los mismos medios de comunicación nunca han conseguido publicar ni una fotografía ni un sólo párrafo del reglamento del susodicho juego. Y todo juego exige unas reglas para ser jugado, aunque estas estén garabateadas a mano en un papel. Debemos suponer que el reglamento de *Razas* estará a buen recaudo, en manos de la brigada de homicidios de la policía, que fueron los que sirvieron la carnaza que provocó la avalancha informativa y la consecuente campaña gratuita de desprestigio contra nuestra afición. Si fuéramos profesionales de la prensa, probablemente opinaríamos que eso suena a cobarde coartada.

En fin, no cabe duda que a todos nos llena de tristeza el asesinato de Carlos Moreno. Como nos han llenado en su día de indignación otras muertes gratuitas como las provocadas por la bomba en el Hipercor o por los skinheads de caza en el Parque de la Ciudadela de Barcelona. Pero, en un segundo orden de importancia, claro está, también nos llena de tristeza e indignación la tendencia a prejuzgar y la falta de profesionalidad de muchos de los que cargan con la responsabilidad de mantenernos informados.

En un principio fue el notición del asesinato del rol. Pasada la primera andanada, algunos de ellos se permitieron descubrir que el juego en sí quizá no era tan malo. Ahora, las últimas coletadas del tema ya no hablan de Moreno, ni tan siquiera de Rosado; se dedican a comentar el aumento de ventas de juegos que todo esto ha provocado. Y es que, la verdad, a ellos les importa bien poco Carlos Moreno o el juego de rol. Lo suyo es llenar páginas de sucesos llamativos para justificar su supervivencia.

Pero aunque lo del rol tenía su morbo, por desconocido, han acabado volviendo a Roldán, que es más fácil de entender. Al fin y al cabo todo el mundo sabe lo que es un chorizo. ♦



**EL PRIMER JUEGO DE ROL
MULTIAMBIENTAL EDITADO EN ESPAÑA
ES MUCHO MÁS QUE UNAS REGLAS
PARA MANEJAR PERSONAJES EN
DIFERENTES ÉPOCAS O LUGARES.**

**ES MÁS DE LO QUE ERES CAPAZ
DE IMAGINAR.**

**Y TE PERMITE DESARROLLAR TODO
TU POTENCIAL CREATIVO.**

ES

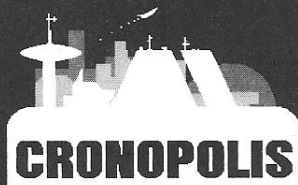
UNIVERSO[®]

**EL JUEGO DE ROL
MULTIAMBIENTAL
PREMIO EXCÁLIBUR 93**

EL SISTEMA UNIVERSO PARA EL AÑO 94 COMPRENDE:

JURASIA (TIME WARP 1) DALGOR SUPERHEROES Inc.

MIDGARD GÖTTERDÄMERUNG (TIME WARP 2)



Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid
Fax: (91) 636 17 61



Recuperación de material táctico

por Francisco Franco Garea

24



disparar contra las puertas. Por cada punto de daño conseguido en la tirada, reducirán en uno su resistencia. La puerta que da al pasillo tiene una resistencia de 5, la que da a la habitación tiene una resistencia de 3.

3. Todos los marines se retiran a la misma plataforma de abordaje.
4. En el tablero donde está el muelle de carga, sólo se podrán poner blips a partir del segundo turno del jugador alien.
5. Para representar los scanners se utilizarán las dos fichas de blip sin símbolo que incluye *Cruzada Estelar*. Si las has tirado o perdido, improvisa.
6. El scanner del objetivo principal estará en posesión del comandante del caos. Una vez éste sea eliminado, quedará en la casilla que ocupaba el blip sin símbolo representándolo. El comandante del caos aparecerá en el tablero indicado (ver mapa) en cualquier posición cuando una figura entre por primera vez en él. No puede ser descubierto utilizando los scanners.

7. La copia del scanner se pondrá en la casilla marcada del puesto de mando (ver mapa), sólo cuando un marine entre por primera vez en el tablero en el que éste está situado. Una vez sea detectado, permanecerá inmóvil en la misma posición.

8. El scanner de alta resolución tendrá los siguientes efectos mientras sea usado por un marine:

8.1. Permitirá detectar los blips de un tablero antes de entrar en él, siempre y cuando exista una línea de visión entre un marine de la escuadra y el tablero que se pretende examinar. El jugador alien deberá entonces poner blips en ese tablero.

8.2. Permitirá determinar qué alienígena se oculta detrás de un blip. Una vez por turno, el jugador en posesión del scanner podrá tirar un dado rojo y sumarle 1 (1D rojo +1). Ésa será la cantidad de blips que podrá descubrir en su turno. El blip deberá estar situado en el

mismo tablero en el que se encuentre la figura portadora del scanner. Deberá indicar cuáles examina. Los blips examinados serán inmediatamente sustituidos por su correspondiente figura.

9. La copia del scanner de alta resolución tendrá los mismos efectos que el scanner auténtico, pero reducidos al ser una copia:

9.1. Los efectos de la primera regla (8.1) se aplican íntegramente.

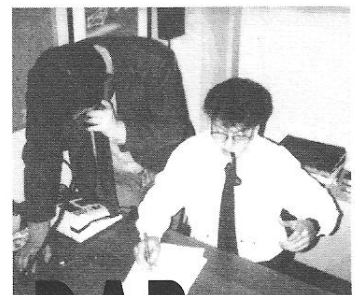
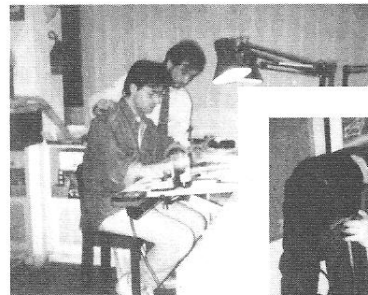
9.2. Los efectos de la segunda regla (8.2) se aplican íntegramente, exceptuando la tirada de dado a efectuar que será de un dado blanco más 1 (1D blanco +1).

Fuerzas disponibles

Blips: Todos.

Refuerzos: Todos los símbolos de refuerzos, exceptuando un Comandante del Caos.

**Estrenamos sede y teléfono,
Marca y nuevo juego...**



LA GUERRA QUE VAMOS A DAR...

LUDOTECNIA, Iparragirre 71, 48012 Bilbao
Apartado. de correos 1028, 48080 Bilbao
Tlfno: (94)4103276, Fax: (94)4218868

Metal contra escamas

Si ya estáis hartos de pelear siempre contra los mismos trastos hipertecnológicamente avanzados, de destrozarse réplicas futuristas de MAZINGER Z, si buscáis retos nuevos, he aquí el "retorno a la naturaleza". Salido del cine de serie B japonés, con todos vosotros, Godzilla.

Por Javier Gómez

Nombre: Godzilla.

Casillas de blindaje: 207.

Casillas de estructura interna: 74.

Velocidad: 4 (andando), 4 (saltando), 8 (corriendo).

Peso total: 120 tn.

Armamento: Lanza energía por sus ojos del mismo modo que un láser pesado. Puede hacer dos disparos por turno sin incremento de calor.

Su habilidad en disparo es 3 y en movimiento 3. Como se trata de una criatura carece de radiadores, pero el exceso de calor lo expulsa por su boca como si fuese un lanzallamas. Puede utilizarlo como tal cada 3 turnos, haciendo un daño igual a los puntos que haya acumulado de exceso de calor.

En caso de recibir daño en la cabeza, deberá pasar el test de conciencia igual que si fuese un piloto, pero no morirá por las

heridas al piloto, aunque si por perder sus casillas de estructura interna en la cabeza.

Los críticos se interpretarán igual que si

LOCALIZACIONES

Cabeza

Línea 1: Soporte vital
Línea 2: Sensores
Línea 3: Sensores
Línea 4: Cabina
Línea 5: Láseres pesados

Brazos

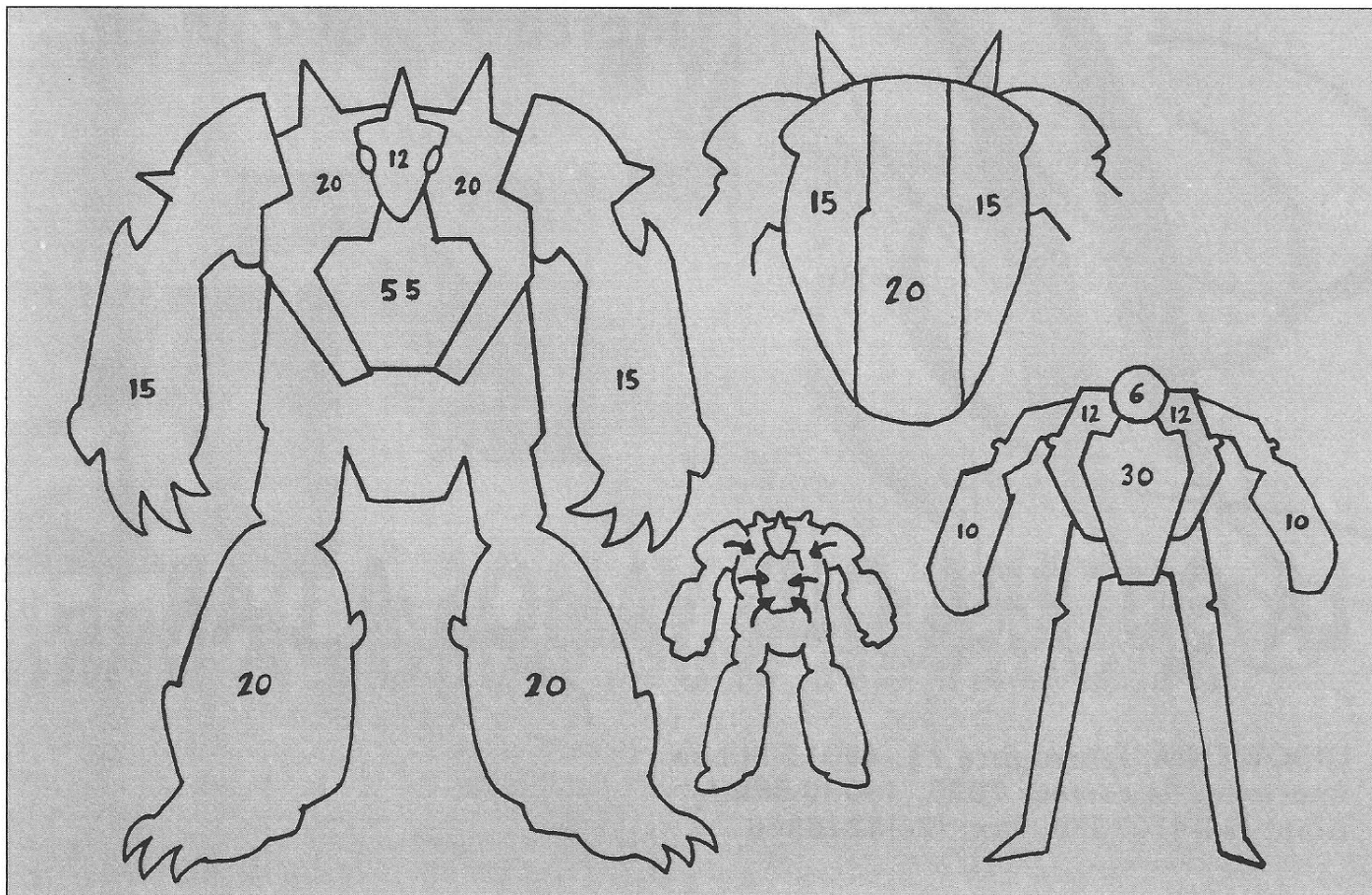
Hombro
Act Brazo
Antebrazo
Mano
Radiador
Radiador
Radiador

Piernas

Caderas
Actuador muslo
Actuador pierna
Actuador pie
Radiador
Radiador
Radiador

Torso central

Reactor
Reactor
Reactor
Radiador
Radiador
Giróscopo
Giróscopo
Radiador





fuese un Mech, salvo las siguientes excepciones:

Radiador: le restará 5 puntos de calor acumulados.

Reactor: le restará 10 puntos de calor acumulados.

2º reactor: le impedirá retener el calor.

3r. reactor: le inutiliza el lanzallamas.

Cabina: sin efecto.

Debido a su naturaleza animal, deberá pasar un test para determinar al azar, en el caso de que haya más de un enemigo a la misma distancia, a cual de ellos se enfrenta. En otro caso, irá a por el rival más cercano.

Y una vez presentado Godzilla, pasemos a exponer el escenario:

Una nave de salto de la casa Kurita tiene problemas en su reactor y debe efectuar un aterrizaje forzoso en un planeta selvático, desconocido por los archivos del condominio Draconis.

Como la nave iba de regreso, en ella sólo se encuentran algunos Mechs averiados o fuera de combate. El oficial al mando envía una patrulla de hombres a pie, y tras un día entero sin noticias, la Lanza VXI de 1ª

línea es enviada a las profundidades selváticas.

Lanza media VXI

1 Rifleman: le faltan 10 casillas de blindaje del torso central, Piloto 3/4 tiene un impacto en los sensores.

1 Phoenix Hawk: le faltan 2 retroreactores, 1 radiador y la MG Piloto 2/3 está averiada (está equipado con 3 misiles infierno y 3 ordinarios; no tiene más munición).

1 Grasshopper: le faltan 15 casillas de blindaje en el torso Piloto 1/5 izquierdo, AMLA 5 averiado y no dispara, le faltan 2 radiadores.

1 Jenner: le faltan 6 casillas de blindaje en cada torso, 2 radiadores no funcionan, tiene un impacto en el reactor, 3 láseres no funcionan.

El comandante Yarazawa observó como titanes renqueantes salían de la nave, para enfrentarse a lo desconocido, con la esperanza de no haberlos enviado a la destrucción total.

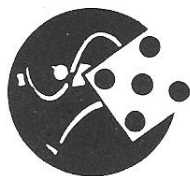
Para jugar este escenario se utilizan los dos tableros de *Battletech*, con la salvedad de que todos los hexágonos que no sean de llano ahora lo son, y todos los que son de llano ahora representan bosque ligero. Inicialmente, Godzilla aparece por un extremo del tablero y los kuritenses por el otro.

El inequívoco sonido de los láseres no dejaba lugar a la duda: se estaba librando un salvaje combate, del que sólo el más cruel iba a sobrevivir. Confiando en sus hombres, Yarazawa se ajustó el yelmo ceremonial y, a los mandos de su Dragón, salió de la nave.

Refuerzos: en el momento en que 2 o más Mechs kuritenses queden fuera de combate, aparecerá por el hexágono central del extremo del tablero por el que desplegaron los kuritenses el Dragón de Yarazawa, el cual debido a un fallo grave de los sensores (completamente destruidos), no tiene ningún arma operativa.

Victoria: ganan los kuritenses si eliminan a Godzilla. En caso contrario, pierden el escenario. ♦

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



Provença, 85
08029 BARCELONA
Tel. (93) 439 58 53

CENTRAL DE JOCS

TUS TIENDAS ESPECIALISTAS

- Todo lo que necesitas en juegos de rol y miniaturas.
- Expertos en wargames.
- Cursos de pintado de figuras y maquetismo, campeonatos y actividades.
- Recibe gratuitamente nuestros boletines de información.

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA. Tel.: (93) 322 25 70

GRUPO TIENDAS JOC INTERNACIONAL

Rectificación de El Jinete de la Tormenta

Tal como te anunciamos en nuestro anterior número, por fin está en el mercado la primera aventura traducida al castellano de Ars Magica, El Jinete de la Tormenta. Sin embargo, el final de la página 34 no es el correcto. Por ello a continuación te ofrecemos esa misma página, pero tal y como debía haber visto la luz.

por Kerykion

Combate contra el Jinete

Los personajes disponen de uno o dos Asaltos para discutir la situación mientras ven arder la casa desde donde están. Si Tomás está teniendo una visión, estará completamente quieto y mirando al infinito. Los personajes tienen la posibilidad de ocultarse. El Jinete de la Tormenta aparecerá cabalgando desde detrás de la empalizada. Si los personajes se han escondido tendrán todo el tiempo que necesiten para planear sus acciones, pero si siguen al descubierto el Jinete les verá y cargará directamente contra ellos con su lanza envuelta con el crepitar de sus relámpagos. Si los personajes se han ocultado, cargará contra ellos tan pronto como los vea.

Los personajes tendrán la posibilidad de usar armas de proyectil contra el Jinete mientras éste se aproxima, aunque los fuertes vientos reinantes dificultan los disparos. Si se han escondido y dis-

paran por sorpresa tendrán un disparo adicional (y podrán dedicar un Asalto a apuntar, con lo que tendrán un +3 a la tirada).

El Jinete de la Tormenta **huirá inmediatamente si resulta herido** en esta batalla, haciendo girar su corcel y enfilandlo hacia el río.

El **primer asalto** que el Jinete carga (o cuando se hace el disparo por sorpresa) el **Factor de Dificultad** del tiro es **18**. Éste y los siguientes Factores se reducen en 2 si el personaje apunta al caballo y en 3 si apunta al Jinete y al caballo conjuntamente (en cuyo caso tendrás que tirar un dado: 1-6, alcanza al caballo, 7-10 al Jinete). Para los hechizos, el Factor de Dificultad de la tirada de Puntería puede ir desde **9 hasta 15**, dependiendo del hechizo y del objetivo (caballo, jinete o ambos).

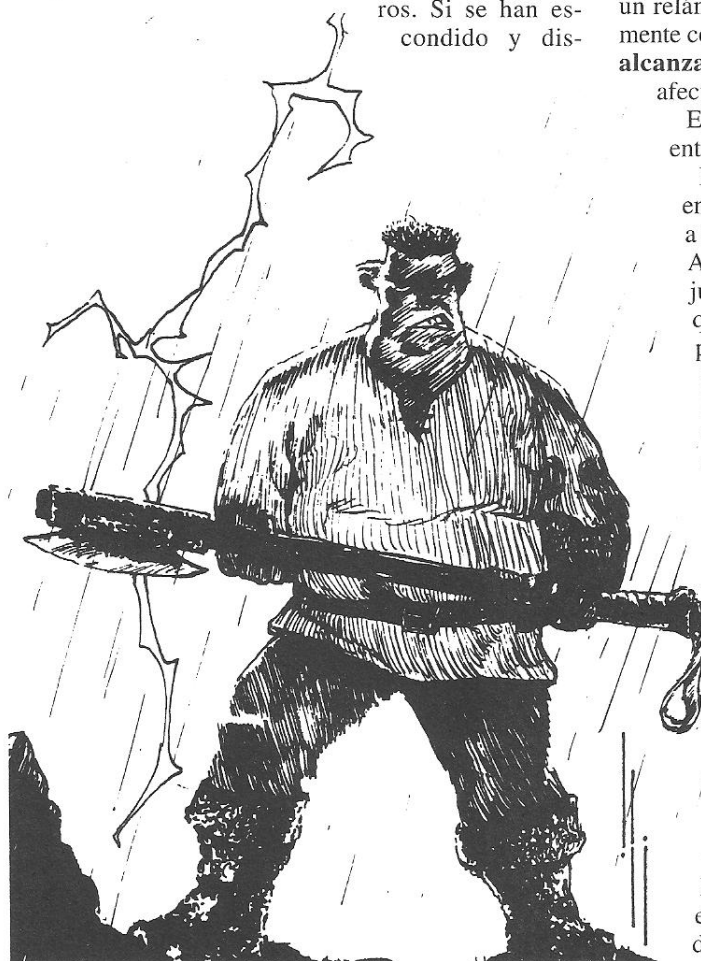
En el **segundo Asalto** tendrán que sacar un **12+**, o entre **6+** y **9+** para los hechizos. Luego el Jinete lanzará un relámpago contra uno de los personajes, probablemente contra uno de los arqueros. Necesitará un **9+ para alcanzarle** a esta distancia (puesto que el viento no afecta a la precisión del relámpago).

En el **tercer Asalto** tendrán que sacar un **9+**, o entre **3+** y **6+** para los hechizos.

En este momento el Jinete estará prácticamente encima de los personajes. Si alguien se ha lanzado a su encuentro podrá combatir con él durante este Asalto. Si en el combate contra los perros los jugadores asimilaron bien el Sistema de Acción quizás quieras aprovechar este enfrentamiento para introducir el Sistema de Duelo. Entonces aparece **Santa Fabia** tras los personajes, pero a la vista del Jinete, quien, incapaz de enfrentarse a ella, refrenará su montura, dará la vuelta y se dirigirá al sudeste hacia el río a toda velocidad.

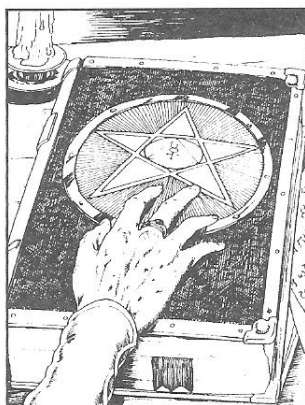
Probablemente los personajes no reparen en la presencia de Santa Fabia porque están prestando atención al Jinete, pero todos pueden hacer una tirada de **Percepción+Alerta**; con un **6+** notarán una luz que viene de detrás. Los que pasen la tirada podrán darse la vuelta a tiempo de ver a Santa Fabia envuelta en un brillante halo, de pie y con tres rosas en su mano derecha. En el momento en que los personajes la vean desaparecerá.

Los personajes pueden disparar contra el Jinete mientras se marcha, pero éste invocará a los vientos para protegerse (los personajes verán un enorme remolino de niebla tras él). El Factor de Dificultad para alcanzarle será 18, o entre 12 y 15 para los hechizos. Luego el Jinete desaparece entre los árboles. ●



ARS Magica

En Castellano



"Juro por la Orden, mi vida y todo lo que me es preciado, que soy Grimgroth seguidor de Jérbiton, filius de Vlaria, completamente instruido únicamente en los caminos de la Magia Hermética y en ningún otro. Aquí verazmente afirmo que jamás me he asociado con, o ayudado a, demonios, diabolistas o practicantes de magia distintos de aquellos ratificados por la Orden y continuaré esa práctica mientras viva."

"Aprende magia, pues es lo único cierto de esta realidad. Conviértete en magia y te convertirás en la esencia de la verdad. No temas lo que otros llaman Crepúsculo, pues ese reino de luz difusa no es el ocaso, sino el amanecer."

Por fin, lo que estabas esperando, **LAS PANTALLAS PARA EL NARRADOR**. Nada menos que un desplegable de 6 hojas que recoge todas las tablas que necesitas tener a mano para que el ambiente no decaiga ni un segundo. Y en el otro lado las notas y tablas que más necesitan los jugadores. Y cómo no, un set de hojas de personaje de la mejor calidad.

También te ofrecemos hojas de personaje en paquetes de 10 (a 400ptas. las de Mago y a 200ptas. las demás)...o las puedes comprar sueltas (a 50ptas. la de Mago y a 25ptas. las demás) y carpetas Ars Magica para que siempre lo tengas todo a mano.

Y por último, la única y exclusiva Acta de Fundación de Alianza que corroborará tu pertenencia a la Mítica Orden de Hermes.

¡Ah!... Y a partir del 14 de Abril el suplemento **EL JINETE DE LA TORMENTA**.



Para cualquier consulta, diríjlos a:

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

Buscalo en tu tienda habitual o pídenoslo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

.BOLETIN DE PEDIDO.

- ☐ Si. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS MAGICA**.
- ☐ También deseo recibir, contra reembolso de *1.250pts. el **PARMA FABULA** que incluye las pantallas y un set de Hojas de Personaje.
- ☐ También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS MAGICA** en castellano.

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos _____

Dirección _____

Población _____

C.P. _____

Provincia _____

Teléfono _____

Edad _____

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El espíritu artormentado

La trama más clásica puede ser precisamente lo que tus PJs menos se esperan. A la caída de Sauron, es posible que quedaran algunos anillos de poder menores en paradero desconocido. No es una búsqueda fácil pero...¿quién dijo que las hazañas de Frodo estuvieran al alcance de cualquiera?

por Fernando Chavarría Múgica

Esta es una aventura de *El Señor de los Anillos* para unos seis PJs de niveles intermedios. Convendría que el grupo estuviera equilibrado en cuanto a profesiones y que hubiera al menos un elfo noldor.

Comienza la aventura

Los PJs de raza élfica o dunedain se encuentra reunidos en Rivendel. Un elfo noldor llamado Hirador (el cual se aconseja que sea hermano o gran amigo de algún PJ) les ha convocado para un asunto importante y después de una cena exquisita pasará a exponerlos la misión:

“Mi familia es descendiente de un herrero elfo perteneciente al Gwaith-i-Mírdain. Este herrero, que se llamaba Amarth, no llegó a ser nunca uno de los grandes maestros pero sí un aprendiz aventajado, de tal modo que el propio Annatar lo eligió como uno de sus ayudantes. Por aquel entonces nadie conocía la verdadera identidad de Annatar (que en realidad era Sauron disfrazado).

De este modo, mi antepasado contribuyó a la creación de diversos artilugios mágicos, entre los cuales había algunos anillos de poder menores... Cuando se descubrió el engaño de Sauron ya era demasiado tarde y las huestes del Señor Oscuro saquearon las estancias de los herreros elfos así como el resto de Ost-in-Edhil. Liderados por Elrond y Celeborn muchos elfos lograron huir. Entre ellos estaba Amarth, quién poco después de abandonar la ciudad se separó del grupo y huyó hacia las Montañas Nubladas. De él no se supo nada más, excepto que lo perseguía un numeroso grupo de orcos y que llevaba consigo uno de los anillos menores.

Desde entonces mi familia ha hecho esfuerzos por recuperar lo que es suyo, ya que suponemos que Amarth debió morir. Después de explorar extensas zonas de las Montañas Nubladas creímos haber dado con el paradero del anillo: Un recóndito valle. Hace unos meses un hermano mío partió en dirección al lugar, pero hace tiempo que debería haber regresado y al no tener noticias suyas crece nuestra preocupación. Por este motivo deseo organizar una expedición para encontrar a mi hermano, al frente de la cual estará XXX (el PJ al que conozca mejor) puesto que a mí me retienen otros asuntos de importancia. Mi familia os estará eternamente agradecida, aunque os advierto que la misión puede ser peligrosa.”

Dicho esto, se quedará a solas con el PJ que vaya a estar al frente del grupo y le dará 200 monedas de oro para gastos y contratación de personas que lo acompañen (los PJs de razas menos “nobles”, quizás).

Hirador insistirá en la importancia de recuperar el anillo y facilitará toda la información que tenga sobre el valle: Su hermano partió solo. Entre sus pertenencias había una espada ancha y una pequeña cajita de Kregora para transportar el anillo (la Kregora es un material muy escaso que aísla la magia). El consejo de Hirador será conseguir primero esta caja, ya que el transporte del anillo podría ser peligroso. Si a los PJs se les ocurriera, le es completamente imposible conseguir otra caja.

El nombre de su hermano es Glorínadan y la ruta a seguir es la siguiente: Hay que viajar dos días hacia el Suroeste, con lo que se llega a un pueblo en las estribaciones de las Montañas Nubladas donde podrán avituallarse y reunirse con el resto de los PJs. De allí, hay que adentrarse en las montañas durante una semana hasta llegar al posible emplazamiento del valle, aunque es difícil de decir porque no se sabe nada sobre la zona. Mientras esta conversación tiene lugar, Elrond se reunirá con otro PJ de confianza para insistirle en no usar el anillo y en recordarle la importancia de recuperarlo.

La travesía

El grupo partirá al amanecer. Al cabo de dos días de viaje tranquilo hacia el Sureste llegarán al pueblo que les indicó Hirador. La mayor parte de la población está compuesta por montañeses. Los PJs se reunirán con el resto del grupo, que lleva ya unos días en la pequeña pero acogedora posada del pueblo y puede haber escuchado alguno de los siguientes rumores:

*Parece que el invierno va a ser muy duro. Hay que darse prisa si desean emprender algún viaje, ya que es posible que nieve intensamente en los próximos días.

*Parece que últimamente hay muchos lobos sueltos por las montañas y que están hambrientos. Los orcos podrían estar detrás de todo esto.

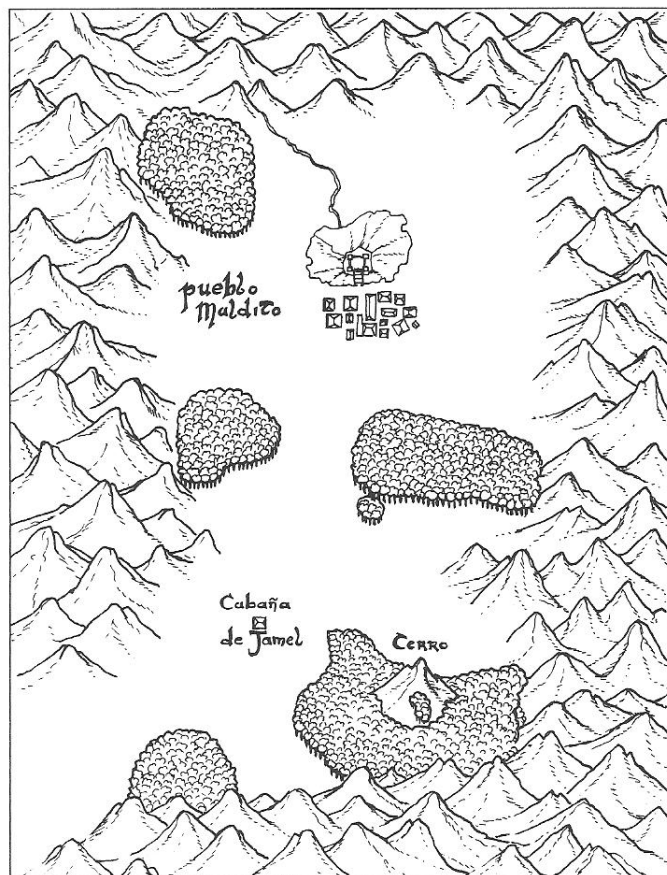
*Hacia las montañas vive Bereg, un cazador, pero más allá no vive nadie.

*Hace algún tiempo pasó por aquí un elfo, que sólo se quedó un día. Dijo que iba al valle perdido, pero allí no hay nada.

*El espíritu de las montañas reside en el valle. Quién penetra allí está condenado a una muerte horrible.

*El valle perdido se encuentra más allá de la cabaña de Bereg. Nadie ha vuelto de allí con vida, ya que probablemente han sido devorados por los lobos.

El director de juego es libre de facilitar esta información según le convenga, pero es mejor que los PJs tengan que investigar para acceder a ella.



En el pueblo no hay nadie dispuesto a acompañarles, porque se acerca el invierno y es muy peligroso adentrarse demasiado en las montañas. Los primeros días de viaje el terreno se hará poco a poco más abrupto y el andar se hará difícil. Los caballos tropezarán continuamente, con lo que cada día hay un 10% acumulativo de que alguno se rompa una pata (este porcentaje se puede alterar en función de la carga transportada). Durante la tercera jornada de marcha comenzará a nevar y al atardecer del



siguiente día encontrarán sin grandes dificultades la cabaña de Bereg.

El cazador les recibirá fríamente pero les ofrecerá comida y alojamiento con la única condición de que se marchen al día siguiente. Aceptará cualquier regalo que le hagan y, aunque les preguntará dónde se dirigen, no parecerá importarle demasiado. Si le preguntan por Glorínadan contestará que pasó hace unos meses y se marchó hacia el valle perdido. Si le preguntan qué hay más allá de su cabaña, responderá en tono misterioso "Sólo hay montaña, lobos y nieve..." y aquí hará una pausa "aunque nuestras leyendas hablan de un espíritu maligno que mata sin piedad a todo aquel que se adentra en sus

dominios..." El cazador se negará a contar nada más porque él cree en estas leyendas. Aunque él no hará nada para perjudicar a los PJs cree que su muerte aplazará la ira del espíritu y le permitirá cazar en esos territorios. Bereg nunca se ha atrevido a entrar en el valle y no va a empezar ahora. Aconsejará viajar sin caballos y se ofrecerá a cuidar los del grupo por una módica cantidad.

La historia del valle perdido

Amarth fue alcanzado por una flecha orca mientras huía, pero llegó hasta el valle perdido, dónde un cazador lo encontró moribundo. Antes de morir, Amarth le confió la custodia del anillo y lo advirtió del peligro que suponía utilizarlo. Sin dudarlo un sólo instante, el cazador se lo contó todo a su señor y le dio el anillo, ya que consideró que era una carga excesiva para él. El señor del poblado hizo enterrar al elfo bajo un cerro cercano al poblado en una cueva dónde también descansaban sus antepasados (los del señor). Además, hizo construir un túnel que comunicara esta cueva con su torre.

Mientras el número de orcos de la zona iba aumentando, el anillo fue puesto a buen recaudo. Al morir el señor local, el anillo fue pasando de generación en generación con el resto de la herencia. Durante ese

tiempo, algunos agentes de Sauron llegaron a la zona e intentaron pervertir a la sociedad de los montañeses para unirlos a la causa del Señor Oscuro. Los rituales en honor de los Valar quedaron convertidos en oscuras ceremonias de sangre. Bajo la influencia de las sacerdotisas, quienes aconsejaron a Kornel, señor del poblado en la época el uso del anillo a fin de lograr la inmortalidad, éste accedió y su débil voluntad se doblegó ante el poderoso Sauron a pesar de las súplicas de su amada Frei.

Fue entonces cuando sobrevinieron las peores desgracias: La población fue esclavizada, Kornel perdió su humanidad y se convirtió en un títere de Sauron y a Frei la obligaron a vivir junto a él, al tiempo que las sacerdotisas intensificaban los sacrificios. Pronto se reclamó que Frei fuera la próxima víctima y, pese a que Kornel intentó impedirlo por el amor que aún sentía por ella, la mente de éste ya estaba controlada por Sauron y el esfuerzo fue en vano. Al morir Frei, la angustia envolvió a Kornel y en un ataque de ira mató e hizo matar a todos los habitantes del pueblo, al tiempo que los maldecía. Poco después, soportando aún menos la soledad que la compañía de sus antiguos súbditos, se suicidó. Su alma quedó condenada a vagar por Arda hasta que alguien termine con su espíritu corrupto.

Desde entonces la zona cayó en el olvido y los cuerpos malditos de los antiguos habitantes vagan cada noche velando para que ningún ser vivo pueda acercarse a la torre donde se encuentra encerrada el alma de Kornel en la estancia de su muerte. Todas las noches, el fantasma de Frei aparece al pie de la torre intentando atraer con sus cantos a alguien que pueda terminar con la maldición del valle y el tormento de su amado. El espectro de Kornel no soporta oír el llanto de Frei, que le produce dolor y angustia. Por este motivo, el grita con su horrible voz de ultratumba que provoca el terror entre los vivos. Han permanecido así durante siglos.

El trampero

Los PJs tardarán tres días en llegar hasta el valle. Empezará a formarse una tormenta y tendrán que andar a duras penas sobre la nieve. Al mismo tiempo verán (percepción media) una luz difusa. Ésta proviene de una vieja cabaña, en la puerta de la cual se encuentra impassible un hombre de avanzada edad y estatura media, vestido con pieles y de aspecto algo descuidado. En una mano sostiene una vieja lámpara y con la otra les hace gestos para que entren.

Una vez dentro les ofrecerá comida y alojamiento y se presentará como Jamel, el trampero. Parece una persona tranquila y afable. La cabaña tiene una única, pero

amplia, habitación. Hay un fuego encendido, útiles de cocina y viejas trampas para animales. Después de la cena Jamel les hablará así: "Mañana podrán dirigirse al pueblo. Mi señora podrá atenderles como merecen, dado que mi casa es muy pequeña. Seguro que el tiempo habrá mejorado..." Dicho esto se echará a dormir en un rincón cubierto por varias pieles de lobo y no se despertará en toda la noche.

Jamel, el trampero, ha vivido allí toda la vida. Su padre lo trajo cuando era un niño y le enseñó todo lo que sabe. Lo cierto es que era un bandido, que, perseguido en varias ciudades por delitos diversos, decidió retirarse a algún lugar recóndito para vivir en paz con su hijo. Cuando murió su padre, Jamel, que tenía 17 años, cayó bajo el influjo de Frei. El fantasma de ésta controla su mente y lo retiene en el valle. Jamel la considera su señora. De vez en cuando, Frei le ordena que se acerque a la torre para poder absorber parte de su energía vital, sin llegar a matarlo. Esto le permite a ella sobrevivir. En el fondo, las intenciones de Frei son buenas, pues intenta liberar a su amado y a todo el valle de la maldición. Ella necesita de los PJs, pues no puede arriesgar la vida de Jamel. Si lo hiciera arriesgaría también la suya y, con ella, la eterna condenación de Kornel. Ella misma no puede liberar a Kornel (ser etérea tiene algunas pegadas), y por eso Jamel manda a todos cuántos llegan al antiguo pueblo.

El trampero es un tipo introvertido y poco sociable. Ha vivido solo desde una edad muy temprana. Actualmente ronda los cincuenta años, pero aparenta más y su única compañía durante este tiempo han sido Frei, algunos viajeros extraviados y los lobos.

Jamel está controlado por Frei durante espacios cortos de tiempo, y se comporta amablemente diciendo únicamente lo que ella desea. Cuando es libre su comportamiento dista mucho de éste y es frío en el trato y tiene dificultades de comunicación (no al articular palabras, sino que es un tío cerrado). Por supuesto, carece de toda educación y aunque su actitud inicial será defensiva más que hostil, utilizará cualquier método para sobrevivir, sin consideración por la vida de los demás.

Por la noche

La tormenta durará toda la noche y los PJs pueden hacer guardias si así lo desean. Cinco de los PJs tendrán un sueño, distinto en cada caso, de entre los siguientes:

1. En el primer sueño se ve una pareja de enamorados (Kornel y Frei) bajo un frondoso árbol en un ambiente onífricamente bucólico. Ella lleva un arpa en las manos y el joven, de noble porte, la escucha con deleite.
2. El PJ verá a un apuesto joven (Kornel)

ante un tesoro inmenso. Entre todos los objetos escoge un anillo, lo admira ensimismado y hace ademán de dejarlo pero una sombra, que porta una extraña daga curva, revolotea a su alrededor. En ese mismo instante su mirada se torna sombría y su rostro enfermizo.

3. Un joven muy pálido, que lleva puesto un extraño anillo en su mano izquierda, escucha los susurros de una sombra que lo envuelve mientras una mujer triste toca el arpa a su lado. Finalmente el joven se aparta airadamente de ella y ésta se echa a llorar.
4. Se ve a un hombre pálido con mirada diabólica sentado en un trono de piedra. En su mano izquierda brilla un anillo y frente a él hay un altar de piedra donde una vieja sostiene a un niño al que mata con una extraña daga curva. El hombre pálido parece complacido.
5. Por último se ve como un ojo horrible y oscuro, que parece estar esculpido en piedra, empieza a gotear sangre sobre la figura hasta teñirlo formando el ojo de Sauron. El PJ debe superar una TR contra nivel cinco o quedar paralizado por el terror un asalto por cada cinco puntos de fallo.

A media noche, los PJs que estén despiertos (y si no hay ninguno, alguno de ellos se despertará agitadamente por culpa de una pesadilla) podrán escuchar por encima del viento y la tormenta un horrible grito en la lejanía como venido del más allá. Escucharlo obliga a superar una TR contra nivel tres o quedar paralizado un asalto por cada cinco puntos de fallo.

Amanece, que no es poco

Al día siguiente, es de suponer que los PJs se levantarán tarde entre el cansancio del viaje y la movida nocturna. La tormenta ha amainado y el cielo está muy despejado, si bien hace mucho frío (unos -10 °C). El trampero no está en la cabaña pero el desayuno está preparado y hay un poco de comida en una bolsa de cuero. Mientras desayunan llegará Jamel y saludará (sigue controlado por Frei). En la mano lleva un amasijo de hierros con restos de sangre (percepción difícil). Si superan una percepción fácil se darán cuenta de que es un cepo para lobos. Si alguien pregunta, Jamel dirá tranquilamente que a veces hay lobos por la zona pero que no deben preocuparse. Entonces cambiará de tema y les aconsejará que partan ahora para llegar al pueblo al anochecer. Si se le pregunta por la localización del cepo, les dirá que lo colocó en un bosque cercano situado en un cerro no lejos de allí. Entonces insistirá en que deben llegar esa misma noche al pueblo, donde su señora les explicará todo.

La trampa

Si los PJs deciden ir a investigar el cepo, les llevará un hora el llegar. Está en una zona boscosa y abrupta en las faldas del cerro que hay a pocos kilómetros de la cabaña de Jamel. Se puede ver con claridad la nieve manchada de sangre (¡litros de sangre!) y un cuerpo (o lo que queda de él) hecho pulpa. Una percepción difícil indicará que es el cadáver de un lobo o algo semejante. Al rastrear por los alrededores (tirada fácil) verán ramas muy grandes quebradas bruscamente y una enorme huella de bota en la nieve. El rastro se pierde en una zona rocosa al salir del bosque.

La llegada al pueblo

Si van directamente desde la casa del trampero al pueblo, llegarán justo antes del anochecer (o ya entrada la noche si decidieron ir a ver la trampa). El pueblo está totalmente en ruinas y no hay indicio de vida alguno. La aldea está dispuesta entorno a una torre situada en un islote de una pequeña laguna.

Un puente en mal estado comunica la torre con el pueblo. Con una tirada de percepción extremadamente fácil descubrirán que, pese a las bajas temperaturas, el lago no está helado. El agua tiene un aspecto negruzco y pestilente y si se acercan podrán ver (percepción muy difícil) que se agita de vez en cuando de forma misteriosa. Si intentan ver el fondo, (percepción fácil) podrán observar que hay multitud de rostros cadavéricos que parecen estarlos vigilando. A veces el agua burbujea y algo se arrastra por el fondo.

Pasar por el puente es una maniobra extremadamente difícil debido a su mal estado de conservación. Una caída al agua del lago, que se mantiene a 0 °C por alguna extraña razón, significa recibir un ataque con +0 de BO de agarrar y el PJ sentirá que una mano fría le arrastra hacia el fondo. Si traga agua deberá superar una TR a venenos de nivel 2 o perder 2d10 puntos de vida. Salir del agua requiere una tirada de dif. media de nadar aunque también hay que evitar a los inquilinos del lago, que atacarán a razón de 1d10 por asalto de permanencia en el agua.

La torre está totalmente cerrada. Sobre ella no pueden lanzarse hechizos si no se pasa una TR contra nivel 15. Se puede acceder trepando (extremadamente difícil), pero una caída supone un 40% de posibilidades de caer al agua. La parte superior de la torre está cerrada por una trampilla atrancada que conduce al interior (maniobra imposible de fuerza).

Junto a la torre hay un gran árbol seco de especie inidentificable. Rastreando los alrededores del lago (tirada difícil, pues la tor-



menta de la noche anterior ha borrado gran parte de las huellas) descubrirán un gran número de pisadas que salen del lago, vagan (aparentemente al azar) por el pueblo y de nuevo regresan al agua.

Investigar todo esto les llevará un buen rato y al cabo de dos horas será prácticamente de noche. La única fuente de luz serán las estrellas y la temperatura empezará a bajar. Pasado este tiempo un resplandor iluminará la isla y una figura de gran belleza aparecerá bajo el árbol seco. La figura tiene una apariencia etérea y lleva un arpa entre las manos (la identificarán como la joven con la que soñaron la noche anterior). De pronto, el viento se detendrá y ningún ruido perturbará el silencio de la noche. Entonces Frei empezará a cantar acompañada por el arpa, con voz triste y serena una tonada de amor (canta en Danael y sólo entenderán la letra los que conozcan el Dunael y aún en un grado menor):

“¿Adónde te escondiste
amado, y me dejaste con gemido?
Como el ciervo huiste
habiéndome herido;
salí tras ti clamando, y eras ido.

Viajeros los que fueseis
allá por el refugio al cerro
si por ventura viereis
aquel que yo más quiero
decidle que adolezco, peno y muero...

¡Oh, antes cristalina fuente,
si en esos tus semblantes plateados
formases de repente
los ojos deseados
que tengo en mis entrañas dibujados!
¡Apartadlos y librad a mi amado!

La noche sosegada
en par de los levantes de la aurora,
la música callada,
la soledad sonora,
la cena que recrea y enamora.
Pero ahora toda es llanto y sombra.
¡Ay! ¿Quién podrá sanarme?...”

Como habréis podido adivinar estos versos han sido copiados de San Juan de la Cruz y ligeramente modificados para la aventura.

En el momento en que Frei deje de cantar se oirá un grito horrible y angustiado, similar al que se oyó la noche anterior. La música cesará y Frei se desvanecerá, con lo que los PJs quedarán solos en la oscuridad de la noche (y tendrán que pasar una TR al miedo contra nivel cinco para no quedar paralizados un asalto por cada cinco puntos de fallo). Acto seguido escucharán un sonido burbujeante procedente del lago, de donde están saliendo cientos de muertos vivientes. Éstos vagan por el pueblo y un grupo numeroso se dirige a los PJs con intenciones poco amistosas (TR al miedo



de nivel tres). Los PJs deberían huir si no quieren ser machacados por la creciente cantidad de esqueletos. En cuanto los PJs se alejen un poco, los esqueletos volverán al fondo del lago, ya que no pueden salir de los límites del pueblo.

Si los jugadores han prestado un poco de atención a los versos sabrán que deben dirigirse al cerro que hay cerca de la cabaña de Jamel (ver “La trampa”). Es probable que quieran pedir explicaciones al trampero por el recibimiento dispensado en la aldea. O pueden incluso permanecer donde están e intentar entrar en la torre. Si lo consiguen, deberán enfrentarse al espectro de Kornel (ver “La Torre”).

En caso de que los PJs regresen para hablar con Jamel lo encontrarán cortando leña. En esta ocasión su mente no está dominada por Frei, así es que mostrará su verdadera personalidad. Los verá acercarse a lo lejos y cuando estén a una distancia prudencial les preguntará por el motivo de su visita (él no recuerda nada de la noche anterior). Si se le presiona de forma violenta y se siente acorralado sollozará: “Piedad, señor, la maldición me transtornó,

piedad, señor...”. Entonces les contará a los personajes que un espíritu controla su mente en algunas ocasiones y que después recobra el sentido pero no puede recordar nada, aunque sabe que en el pueblo vive un espíritu maligno.

Si los PJs han intentado hablar amablemente con él, contestará escuetamente a sus preguntas y si es necesario les proporcionará comida o pieles para abrigarse. Además, les advertirá que en el cerro cercano vive una bestia horrenda. Aunque él no la ha visto nunca, ha podido observar a menudo sus huellas sobre la nieve.

Jamel no sabe absolutamente nada sobre Glorínadan o el anillo.

¡¡El gigante!!!

Brut Thunderbreath es un gigante de piedra procedente del sur de las montañas nubladas. Al alcanzar la mayoría de edad decidió independizarse de su familia. Recogió sus escasas pertenencias (entre ellas un extraño juego de reflexión que le regaló su padre) y viajó hacia el Norte hasta que encontró una cueva acorde con su tamaño en la que se instaló. Ésta está situada en el cerro en el valle perdido cerca de la cabaña de Jamel. Al principio Brut se alimentaba de lo que cazaba, pero pronto descubrió que, en ciertos lugares del bosque, algunos animales quedaban atrapados en unos frágiles hierros (en realidad son los cepos del trampero). De esta forma se ha acostumbrado a vivir durante los diez años que lleva en el valle.

A Brut le gustan los juegos de reflexión y en especial el que le regaló su padre. Aunque desconoce gran parte de las reglas intenta jugar él solo o contra algún viajero al que haya obligado a desafiarle (a efectos de juego estamos hablando del ajedrez). El juego es de factura numenoreana y aunque está en muy mal estado podría venderse a un coleccionista por unas 10 monedas de oro. El padre de Brut se lo robó a unos comerciantes a quienes obligó a enseñarle el juego antes de devorarlos. Hace unas cuantas semanas el gigante recibió la visita de un elfo llamado Glorínadan, quien dijo que deseaba cruzar un pasadizo oculto en la cueva. Brut entendió que éste lo estaba desafiando y como Glorínadan vio que no le quedaba otra alternativa, accedió a jugar con él. Lamentablemente el elfo intentó engañar a Brut y acabó en el estómago del gigante. Brut no es tonto, o al menos no tan tonto como parece y no permitirá que le hagan trampas (trampa es para él cualquier regla que desconozca). Lo que no sabe Brut es que en su cueva están enterrados los antiguos señores de los montañeses y también Amarth. Una noche el gigante oyó ruidos dentro de un pasadizo que hay en la cueva,



así es que decidió taponarlo con una gran roca para evitar problemas.

Los PJs encontrarán la cueva con facilidad. Ésta se encuentra casi en la cima. Un estrecho sendero flanqueado por rocas conduce a un portal de construcción humana. El dintel está roto, lo que permite al gigante entrar y salir sin dificultad. A ambos lados hay sendos monolitos de piedra con inscripciones ininteligibles. Uno de los monolitos está caído. Una tirada de rastrear (dificultad media) revela que es movido con frecuencia para tapar la entrada de la cueva. Al acercarse se darán cuenta de que el lugar huele realmente mal. En ese momento oirán fuertes pisadas a sus espaldas y se encontrarán con que el gigante taponó la única vía de escape, pues la cueva no tiene salidas exceptuando el pasadizo de las tumbas (y éste se encuentra cerrado por una gran piedra). Brut se sorprenderá al principio, pero pronto dejará los restos del lobo que estaba comiéndose (crudo, por supuesto) para preguntar con voz atronadora por los motivos de la visita.

Si los jugadores se muestran amigables (y, si no, peor para ellos) entenderá que han venido a desafiarle y les obligará a entrar en la cueva, la puerta de la cual cerrará con el monolito. Brut ignorará cualquier conversación dirigida a él y al menor signo de hostilidad intentará matar a sus agresores (pero sólo a éstos). Entonces colocará sobre el suelo un tablero de ajedrez y unas cuantas fichas en una posición al azar mientras les cuenta que hace poco "un enano como ellos" (a Brut no se le da muy bien lo de distinguir entre razas) le desafió, pero no consiguió ganarlo (risa atronadora).

Acto seguido, escogerá jugar con negras y dará comienzo la partida. "Si tu jugar, yo

dejaros ir, si no...". Con esto está dicho todo. Elegirá un PJ al azar y más le vale a éste que se deje ganar. Mientras, el resto del grupo puede husmear por la cueva. Además de un catre enorme hay un gran cubo lleno de agua, un bastón (¡que el gigante utiliza con una sola mano!) y restos de sus víctimas. Frente a la gran roca que taponó la entrada del pasadizo se encuentran también unos enormes dados y una cantimplora llena de un fuerte licor de sabor agrio.

Buscando entre los huesos (percepción media) descubrirán el cadáver de Glorinadan y junto a él sus pertenencias: Una espada ancha élfica sagrada +10 y una pequeña caja de Kregora. Además hay también una pequeña daga de acero, una espada corta mágica +5, 5 monedas de oro, 33 monedas de plata y 13 monedas de cobre. Si Brut se da cuenta del hurto, acabará rápidamente con el ladrón y seguirá tranquilamente con su partida.

Es casi imposible escapar de la cueva si el gigante no consiente a ello, a no ser que empleen la magia o consigan una tirada de contorsionismo extremadamente difícil por el hueco que taponó la salida sin que Brut lo advierta.

Al cabo de un rato y si el gigante ha ganado y/o se ha divertido, dejará marchar a los PJs y, si así lo desean, les permitirá entrar en el pasadizo de las tumbas (si bien una vez hayan entrado volverá a taponar la salida).

El pasadizo está totalmente a oscuras. Si los personajes tienen alguna fuente de luz, verán un largo pasillo de construcción humana. A ambos lados hay nichos en las paredes donde están enterrados los antiguos señores de los montañeses (ninguna de las tumbas contiene grandes tesoros, pero están también afectadas por la maldición, con lo

que si alguna es profanada el cadáver se levantará para atacarlos hasta que huyan o mueran). Al fondo hay una pequeña cámara funeraria. En ella hay un sepulcro con toscos relieves esculpidos en él. En ellos se ve a una figura humanoide tumbada y cómo ésta le entrega a otra, que lleva algo que bien pudiera ser un arco entre las manos, algo que brilla. Después se ve a este mismo hombre entregándole ese objeto a una figura con corona. Finalmente, se ve como varios hombres llevan un muerto hacia unas escaleras que conducen hacia una montaña. Al abrir el sepulcro se ven unas escaleras que bajan hacia un pasadizo inferior (si temen profanar la tumba recuerda a los PJs élficos que los elfos no pueden convertirse en no-muertos y que esta es la tumba de Amarth). Al bajar las escaleras descubrirán un nicho en la pared, donde descansan los restos de Amarth y varios kilómetros de oscuro túnel que conduce en línea recta hasta la torre del pueblo.

Durante el recorrido tendrán varios encuentros con fantasmas menores que, aparte de incordiar un rato, les pedirán ayuda para acabar con la maldición del pueblo y se marcharán. Al final del túnel encontrarán unas escalerillas que conducen hasta una trampilla situada en el techo.

La torre

La torre es de base cuadrada y tiene una altura aproximada de doce metros. A excepción de los espectros, está completamente deshabitada.

a) Sótano

1. Escaleras. Suben hasta la planta baja.
2. Celdas. Todas están vacías y cerradas con llave (difíciles de forzar).
3. Almacén. Hay una trampilla en el suelo que lleva hasta las tumbas por un túnel subterráneo.
4. Cuarto de los carceleros. Vacío.
5. Sala de torturas. Hay algunos látigos podridos, grilletes oxidados y algunos instrumentos de tortura.

b) Planta baja

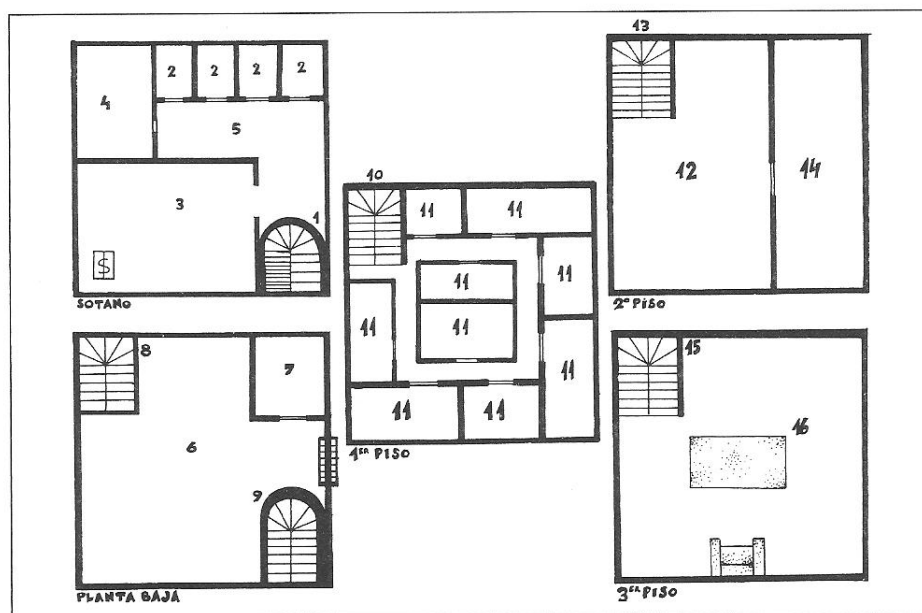
6. Patio cubierto.
7. Cuerpo de guardia y entrada. El rastrillo está bajado y el portón atrancado.
8. Escaleras. Suben al primer piso.
9. Escaleras. Bajan al sótano.

c) Primer piso

10. Escaleras. Bajan hasta la planta baja y continúan siguiendo hasta el segundo piso.
11. Habitaciones de los soldados.

d) Segundo piso

12. Comedor y sala de reuniones.
13. Escaleras. Bajan al primer piso y continúan subiendo hasta el tercero.
14. Aposentos de los señores. Sobrios aunque muy lujosos. Superando una percepción media se descubren 50 monedas de oro dentro del colchón.



e) Tercer piso

15. Escaleras. Bajan al segundo piso y continúan hasta una trampilla que daría acceso a las almenas si no estuviera atrancada.

16. Sala de sacrificios. Aquí el mal puede casi respirarse. En el centro de la habitación hay un altar de piedra. Su interior es hueco y contiene el cadáver de Kornel. En su superficie superior está esculpido el ojo de Sauron teñido con sangre. La habitación está dominada por un gran trono de piedra en la pared del fondo y en el que está sentada una oscura forma humana. La imagen neblinosa de un anillo se vislumbra en su mano izquierda. Otro espectro está situado frente al altar empuñando una extraña daga curva. Sobre el altar descansa el cadáver de una mujer, junto a la cual hay un arpa. Los espectros de Kornel y la sacerdotisa atacarán inmediatamente a los PJs. El anillo se encuentra en el cadáver de Kornel, dentro del altar. En el mismo instante en que comience el combate, aparecerá Frei, quien aparte de molestar sólo se dedicará a insistir en que destruyan el anillo. Sólo hay tres formas para acabar con los espectros:

a) Para acabar con el de la sacerdotisa basta con destruir el ojo de Sauron tallado en el altar. La parte superior de éste caerá al suelo y se resquebrajará. La tumba de Kornel quedará al descubierto.

b) Para terminar con el espectro de Kornel, habrá que abrir la tumba e introducir el anillo en la caja de Kregora para anular su poder. El espectro desaparecerá al haberse agotado su fuente de energía vital. También podría uno de los PJs ponerse el anillo y ganar así los poderes de éste, pero después de destruir a Kornel corre el peligro de convertirse en un espectro él mismo, si no es que es un elfo.

c) ¡A la carga! Pues eso, a tortazo limpio, aunque es poco recomendable.

Si consiguen acabar con los espectros, Frei también desaparecerá y el ambiente maligno dejará de percibirse.

En el interior de la tumba de Kornel, además del anillo, hay una corona con adornos de oro y plata (valorado en 100 mo) mágica, que protege como un yelmo e ignora todos los críticos de fuego en la cabeza, un hacha mágica a una mano +15 que se arroja una vez al día hasta veinte metros sin penalización, una capa de lana gruesa de excelente calidad (cuando se lleva puesta se gana un bono de +30 a las TR al frío), y joyas y monedas antiguas valoradas en mil monedas de plata.

La maldición del valle se desvanecerá: El lago se congelará, los antiguos habitantes descansarán en paz y Jamel dejará de estar controlado por Frei. Para salir de la torre tendrán que cruzar por el puente. Deberán esperar a que el tiempo mejore para regresar a Rivendel, pero pueden hacer tiempo junto a Jamel, quien les acogerá en su casa a cambio de un poco de ayuda (recoger y cortar leña, reparar trampas, curtir pieles...). Cuando lleguen a Rivendel recibirán el eterno agradecimiento

de Hirador y su familia, quienes les ofrecerán su hospitalidad en el Último Hogar durante todo el tiempo que deseen.

El anillo

Como se ha dicho, se trata de un anillo de poder menor fabricado por los herreros elfos del Gwaith-i-Mírdain durante la Segunda Edad. Su nombre es Losya (el anillo de la nieve).

Aunque no fue fabricado con intenciones malignas, su utilización puede resultar muy peligrosa. Está hecho de mithril puro y lleva engarzados tres diamantes de tonalidad blanca.

El portador del anillo, si es mortal, envejece a una décima parte de la velocidad normal pero cada diez años pierde un punto de CON permanente. El portador nunca morirá de viejo, pero si su CON llega a cero se convertirá en un espectro.

Una vez se lo ponga, el personaje deberá sacar una TR a la que sumará su bono por presencia contra nivel diez si quiere sacárselo; cada vez que ese personaje se ponga el anillo o cada día sucesivo que lo lleve puesto, el nivel de la tirada subirá en uno.

El anillo da estos poderes a su portador:

- Inmunidad al frío hasta -29 C°. Las tiradas de hechizos elementales en los que intervenga el frío, contra el portador se modifican en un -10.

- Multiplica por dos los puntos de poder y es un sumando +2, cualquiera que sea el reino de la magia o la profesión del portador.

- Conocimiento de la lista Ley del Hielo hasta nivel diez.

- Control del clima. Alcanza un radio de un kilómetro por nivel del portador y permite rebajar la temperatura en -1 C° por día que se permanezca en un lugar hasta un máximo de -20 C° (se formarán nubes y el viento aumentará).

Si un espectro se viese privado de su fuente de poder (en este caso, el anillo) desaparece si no puede drenar energía vital a nadie. ♦

PNJs

Nombre	Nv	CA	BD (+Escudo)	BO(c/c)	BO(otros)	PV	Notas
Jamel	4	sa	10	78(lanza)	43(lanza)	48	Trampero mestizo
Frei	5	sa	30	60(Em/M)	50(espada)	100	Fantasma. Absorbe 3p.CON/asalto.
Kornel	5	sa	25	50(To/M)	40(hacha)	70	Espectro con poder hipnótico y drena 2p.de CON/a.
Hebgha	5	sa	20	40(To/M)	45(daga)	70	Espectro de la sacerdotisa Drenaje(como Kornel). La daga es impía.
Esqueletos	1	sa	0(+25)	25(maza)	40(Em/M)	25	Hay a porrillo.
Brut	20	ce	30	130(porra)	110(puño)	350	Gigante
Thunderbreath							

A N A L A Y A

Una mujer y un deseo

Aquí tenéis un escenario de Analaya. Una vez lo hayáis leído quizá creáis que en él tan sólo tienen cabida personajes masculinos o en su defecto lesbianas desbocadas, pero nada más lejos de mi intención que dejar a los personajes femeninos fuera. Si bien queda bastante claro que el planteamiento está dirigido principalmente a los varones, esto no excluye la participación de las féminas. No dudo que seréis capaces de improvisar las reacciones de la Mujer Misteriosa frente a un integrante de su mismo sexo, así como también podréis imaginar el papel y las motivaciones de estos personajes en la historia. Porque, a fin de cuentas, Analaya es eso, es decir, improvisación.

por Francisco Franco Garea

Planteamiento

Desde lo alto de una colina contemplamos un imposible paisaje: árboles de más de doscientos metros con espesas copas, arbustos cuyas ramas son más gruesas que un brazo, una hierba cuyos tallos son más recios que una cuerda de cáñamo, ardillas del tamaño de caballos, insectos gigantes cuya apariencia es terrorífica debido a su anormal tamaño, ...

Aquí, en este extraño paraje, en el cual nos sentimos desplazados y fuera de lugar, nuestra única aspiración es regresar a nuestro lugar de origen, por más motivos que la simple añoranza. Y al pensar en él, nuestra memoria viaja en el pasado, hasta ese momento después de salir medio borrachos de El Doble Trago. Allí, en ese callejón, tuvo lugar el más increíble encuentro de nuestra vida.

Atravesamos una cortina de viento y el mundo, tal y como lo conocemos, desapareció. En su lugar surgió un sala que parecía no tener límite y en cuyo centro, sentada entre mullidos cojines, estaba la más bella y delicada criatura que jamás hayamos podido contemplar. Una mujer preciosa, bella, hermosa. Su piel era tersa y clara, su pelo negro como el azabache, largo y libre. En su rostro aniñado y tierno se adivinaba una expresión de alegre curiosidad.

Con gestos nos indicó que nos acercásemos. Así lo hicimos, dominados por una intensa e irresistible atracción. Una vez allí, se levantó, su cuerpo quedó desnudo al resbalar al suelo el manto que la cubría. Todos pudimos contemplar su magnífico y contorneado cuerpo, sus pechos firmes y pequeños, unas caderas sobresalientes y curvadas, y unas piernas perfectas. Se acercó a nosotros con un andar sinuoso y,

uno a uno, depositó un beso en nuestros labios. Un increíble deseo de poseer a esa mujer se adueñó de todos nosotros, hicimos lo imposible por contenernos, pero el deseo fue más fuerte y uno de nosotros flaqueó.

De repente, la sala fue sustituida por el mundo en donde nos encontramos ahora y una presencia apareció en nuestras mentes. Era aquella misteriosa mujer: "Conseguid salir de este mundo por vuestros propios méritos, sobrevivid a la adversidad y luchad contra las dificultades que encontréis en vuestro camino. Aquellos que lo consigan podrán tomarme, los que no..."

Y ahora estamos aquí, en este mundo desproporcionado e incomprensible, tan bello, pero al mismo tiempo tan mortal. Intentando comprender el significado de sus palabras y teniendo nuestras mentes invadidas por un persistente recuerdo de esa mujer.

Personajes secundarios

La mujer misteriosa: es la persona más bella que jamás han contemplado nuestros ojos.

Sal 5 Agi 6 Fue 3 Des 7 Men 7 Pre 10
Mod. al daño -1/-1 Mod. a la velocidad -1 PA 0

Habilidades: bailar 7, cantar 7, conocimiento humano 7, persuasión 8, tocar un instrumento 6.

Emma: una extraña mujer, que parece saber más sobre nosotros y nuestra situación que nosotros mismos.

Sal 5 Agi 6 Fue 4 Des 7 Men 5 Pre 8
Mod. al daño 0 Mod. a la velocidad -1 PA 4 (arm. ligera)

Habilidades: buscar 4, caza 5, conocimiento animal 6, conocimiento humano

4, conocimiento vegetal 5, equitación 5, escuchar 3, orientación 7.

Honda (TA 6, V 4, Daño D/4, TdP 1, Alcance 40/80/160),

Espada ancha (TA 4, TD 5, V 6, Daño D/2+3).

Rils Saco de mago: un mago cuyos poderes parecen no tener fin. Lástima que sea tan tozudo.

Sal 4 Agi 3 Fue 5 Des 8 Men 9 Pre 6
Mod. al daño 0 Mod. a la velocidad +2 PA 0

Control mágico +2 Puntos de poder 18
Fuerza del kaobao 10

Habilidades: conocimiento humano 8, escuchar 4, etiqueta 5, gestas 5, invocación 8, juegos de manos 9, primeros auxilios 4.

Posibles desenlaces

- El mundo en realidad no es más que una ilusión. La mujer ha estado jugando con ellos. ¿O es que la mujer también es una ilusión fruto de sus mentes?
- No es que el mundo en el que están sea gigantesco, simplemente los personajes han sido reducidos de tamaño y teletransportados a un bosque cercano. Deberían buscar algún método para volver a su tamaño natural, o cuanto menos, evitar ser aplastados por la bota de alguna persona descuidada.
- Tras muchos problemas y peligros en el mundo gigante, encuentran un casa de su tamaño abandonada. En ella hay un portal dimensional que los puede traer de vuelta al mundo normal, pero para activarlo se debe hacer algo terrible. ¿Qué se debe hacer que sea tan espantoso? ¿Serán capaces los personajes de hacerlo? ◆



T i e n d a s

28028 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Fundadores, 18 Tel. 91.356 01 05
28016 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Bolivia, 1 Tel. 91.457 19 41
28006 **MADRID** • EXCALIBUR - Princ. de Vergara, 22 Tel. 91.562 60 73
28015 **MADRID** • GENERACIÓN X - Galileo, 14 Tel. 91.447 07 46

08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Provença, 85 Tel. 93.439 58 53
08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Numancia, 112 Tel. 93.222 25 70
08600 **BERGA** • EL TINTER - Pl. Sant Ramon, 1 Tel. 93.822 21 86
08400 **GRANOLLERS** • FANTÀSTIC Granollers
Barcelona, 31 Tel. 93.879 61 80
08750 **MOLINS DE REI** • JOCS I FANTASIA
Jacint Verdaguer, 90 Tel. 93.680 11 13
08206 **SABADELL** • ALEPH - Abad Escarrer, 13 Tel. 93.717 81 09
08922 **SANTA COLOMA DE GRAMANET** • ROLEGAME
Sant Joaquim, 101 Tel. 93.466 11 32
08221 **TERRASSA** • CARRERAS JOCS - R. d'Egara, 140 Tel. 93.788 15 54

48990 **ALGORTA** • GUINEA HOBBIES
Avda. Basagoiti, 64 Tel. 94.460 16 45
03003 **ALICANTE** • ATENEO - Portugal, 36 Tel. 96.592 30 40
03004 **ALICANTE** • SOLDADO DE PLOMO
Maestro Barbieri, 8 Tel. 96.520 46 91
10002 **CÁCERES** • EL TINTERO ROL - Federico Ballell, 3 Tel. 972.24 93 40
30201 **CARTAGENA** • STUKA - Ronda, 12 Tel. 968.50 70 72
13002 **CIUDAD REAL** • CAOS - Elisa Cendreros, 4 Tel. 926.22 59 71
17002 **GIRONA** • SANT JORDI - Lorenzana, 44 Tel. 972.21 43 15
17005 **GIRONA** • ZEPPELIN - Santa Eugènia, 1 Tel. 972.20 82 65
30008 **MURCIA** • SOLDADO DE PLOMO
Escultor Roque López, 4 Tel. 968.23 34 28
07002 **PALMA DE MALLORCA** • KENIA
Avda. Alejandro Rosselló, 9 Tel. 971.72 59 78
31007 **PAMPLONA** • CAPYCUA
San Juan Bosco, 7 Tel. 948. 26 53 70
46004 **VALENCIA** • LUDÓMANOS - Castellón, 13 Tel. 96.341 52 64
50005 **ZARAGOZA** • LUDO Z
Avda. Goya, 72 (Pje. Comercial) Tel. 976 23 69 84

Latinoamérica

1066 **ARGENTINA - BUENOS AIRES** • FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA
Bolívar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22
76010 **MÉXICO-QUERETARO** • JUEGO GAMES
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Francisco Peñuñuri # 113-B - Col. Las Campanas Tel./Fax 42.16 88 93

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

— Más de 25 tiendas —

JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**



O R Á C U L O

Limpieza étnica

Primera parte: Único testigo

Esta aventura es la continuación de un escenario anteriormente publicado (El rapto de Egea, LIDER 36), de forma que los PJs que protagonizaron aquel son los mejores para seguir la trama. No obstante, este escenario puede ser jugado, con ligeros retoques, como una aventura totalmente independiente. Consta de dos módulos, el primero de los cuales es éste, que pueden ser jugados en una o dos sesiones, más una sorpresa que puede ser intercalada a discreción del máster.

por Luis Vilalta

El argumento general centra la acción en el año 540 A.C., en la costa meridional de Tracia, durante un crudo invierno que ha cubierto de nieve un país densamente boscoso y accidentado, agreste y potencialmente hostil. Más concretamente, nuestros aventureros iniciarán sus andaduras en la colonia ateniense de Abdera, ciudad secretamente amenazada por una coalición de tribus indígenas. Los PJs estarán en la zona por razones de índole particular —quizás persiguiendo la culminación de la aventura anterior—, y darán por casualidad con los preocupantes indicios de la inminente guerra. El propósito de un módulo así es el de confrontar un conjunto de personajes, con objetivos particulares e incluso contrapuestos, con una situación que exigirá la supeditación de estos intereses al bien común, representado en este caso por la amenaza que planea sobre la tranquila ciudad.

Introducción: los personajes

Si seguimos el argumento inicial de “El rapto de Egea”, es probable que una vez resuelto el lío los PJs hayan decidido poner fin, de una u otra forma, a la maldición que pesaba sobre el PNJ Héctor de Pella. Una iniciativa lógica que se les podría ocurrir es ir al escenario original del drama: la ciudad de Abdera, donde la esposa del gobernante, Cleómene, había invocado sobre Héctor la fatídica maldición. En este caso, sería ideal que el PJ Casandra (una intrépida amazona que en el pasado había mantenido una relación amorosa con Héctor de Pella, y que constituía uno de los principales alicientes del módulo anterior) formase parte del grupo.

a) Casiopea (PJ):

Se recomienda la aparición de este PJ, una segunda amazona. Casiopea es una

bella joven con grandes aptitudes guerreras, que va a Abdera cumpliendo una misión encargada por la Reina de las Amazonas, Hipermestra. Debe localizar a Casandra y llevarla ante el Consejo de Ancianas, sea de buen grado o por la fuerza, para que sea juzgada por traición a las rigurosas leyes de la tribu. Además de su caballo de guerra, Casiopea dispondrá al inicio de su misión, de 10 minas y un burro con provisiones para 7 días, facilitados por el Consejo de Ancianas.

Como el resto de miembros de su tribu, lo último que Casiopea sabe de Casandra es que huyó con Héctor de Pella, refugiándose en Abdera. Desconoce que ha sido de ambos desde entonces. La Moira debe recordar a quien lleve este personaje que su PJ no tiene razones para dudar de la validez de las leyes amazónicas, que castigan el contacto con hombres. Ya surgirán ocasiones durante la aventura en que sus convicciones se verán sometidas a prueba... El otro detalle importante que Casiopea debe tener en cuenta es que ella y Casandra se conocen, de forma que ciertas tácticas de ocultación de personalidad no le servirán de nada.

Aún queda un detalle importante. En la tribu de Casandra y Casiopea la condena por traición es drástica y brutal: el descuartizamiento. Se ata cada extremidad de la condenada a un caballo, y se obliga a los animales a estirar, cada uno hacia un extremo diferente. Este detalle es desconocido por Casiopea, pero Casandra sí lo sabe (La Moira se encargará de hacerle memoria tan pronto Casiopea desvele sus intenciones de llevarla a presencia del Consejo de Ancianas).

b) Eneas de Sfetos (PJ/PNJ):

Este personaje, diseñado para ser indistintamente PJ o PNJ, es un colono que emigró a Tracia, acompañado de su esposa

Asteria. Después de diversas vicisitudes, se estableció finalmente en una finca de 10 o 12 kilómetros al norte de Abdera, en un valle boscoso rodeado de montañas y regado por un río de aguas limpias y cristalinas. A base de trabajo y constancia, Eneas es ahora un próspero propietario rural gracias a los cultivos, la tala de madera y el comercio con las tribus de los Ursitas y los Ofhiditas. Su granja ha ido creciendo con los años, albergando dos familias de campesinos, además de la suya propia, que se ha visto incrementada con dos hijos: Clío, una niña de 4 años, y Teseo, un crío de 1 o 2 años.

Últimamente las cosas no van demasiado bien. A pesar de que el comercio con la tribu de los Ursitas continua con la regularidad de siempre, hace semanas que los Ofhiditas evitan todo contacto con él, e incluso le han puesto trabas a la utilización del río para los desplazamientos y transporte de mercancías. Además, le han llegado extraños rumores sobre el incremento de la hostilidad de la feroz tribu de los Cynetas. Inquieto por estos malos augurios, Eneas ha decidido emprender una visita rápida a la ciudad, para verificar rumores y buscar consejo de la pitonisa local.

La Moira deberá recalcarle al jugador la responsabilidad que pesa sobre Eneas, y su preocupación por la seguridad de la familia y la integridad de la finca.

c) Otras opciones para PJs:

Si la Moira estima más oportuno no seguir el hilo argumental de “El rapto de Egea” y desarrollar este módulo de manera independiente, puede prescindir de los personajes de Casandra y Casiopea, pero no de Eneas, que siempre puede ser un PNJ. De todas maneras, sería interesante que uno de los PJs tenga un objetivo similar al de Casandra, y que un segundo PJ tenga como fin cazar al anterior. ¿El motivo? La mayor



estos se vean obligados a huir por miedo a ser asesinados.

En cualquier caso, es interesante que los jugadores crean que este módulo es continuación de alguna otra aventura, y se tropiezan con el alzamiento tracio de forma totalmente inesperada.

En pie de guerra

Ya hace generaciones que los griegos están colonizando las costas meridionales de Tracia, fundando colonias y asentamientos, y estableciendo bases portuarias y militares. Este proceso, encabezado por Atenas y otras ciudades jónicas, ha contado en ocasiones con la colaboración de las tribus indígenas y muchas otras veces con su total indiferencia, pero cada vez más, la creciente presencia griega topa con el recelo e incluso la franca hostilidad de los nativos, que ven como las colonias helenas intervienen cada vez más abiertamente en los asuntos domésticos de los tracios.

La poderosa tribu de los Cynetas (que recibe este nombre por tener el Lobo como animal totémico) es una de las más hostiles a la presencia griega. Su ambicioso caudillo, llamado Hannon, sueña erigirse rey único de toda la Tracia, y ha decidido valerse de esta hostilidad para desencadenar una guerra general, de la que el mismo pueda salir reforzado como líder indiscutible

de todas las tribus. El primer objetivo de sus planes será la pequeña ciudad costera de Abdera, colonia ateniense que se encuentra a pocas millas de los territorios tribales.

La conquista de Abdera representaría un importante primer paso en la unificación de las tribus bajo el liderazgo indiscutible del ambicioso Hannon... Pero la fuerza de los Cynetas, a pesar de ser considerable, no es suficiente por sí misma para aplastar la ciudad vecina, y el caudillo ha decidido formar una gran coalición con otras tribus de la zona. La gestación de esta alianza resulta difícil, pero con un poco de tiempo y habilidad, Hannon consigue finalmente comprometer a las tribus vecinas de menor entidad, ya sea con promesas de pillaje o bajo la amenaza de represalias.

Pero la coalición es incompleta sin los

Ursitas, otra gran tribu tracia (que se llama así por su veneración a los osos), no menos poderosa que los Cynetas. Los Ursitas se niegan a participar en la alianza, ya que sus relaciones con Abdera no son malas y les han reportado unos ciertos beneficios comerciales. Además, los Ursitas no ven con buenos ojos una eventual hegemonía de los Cynetas, sus tradicionales adversarios.

Con este estado de cosas, Hannon maquina un plan diabólico para arrastrar al clan rival a la guerra...

Llegada a Abdera

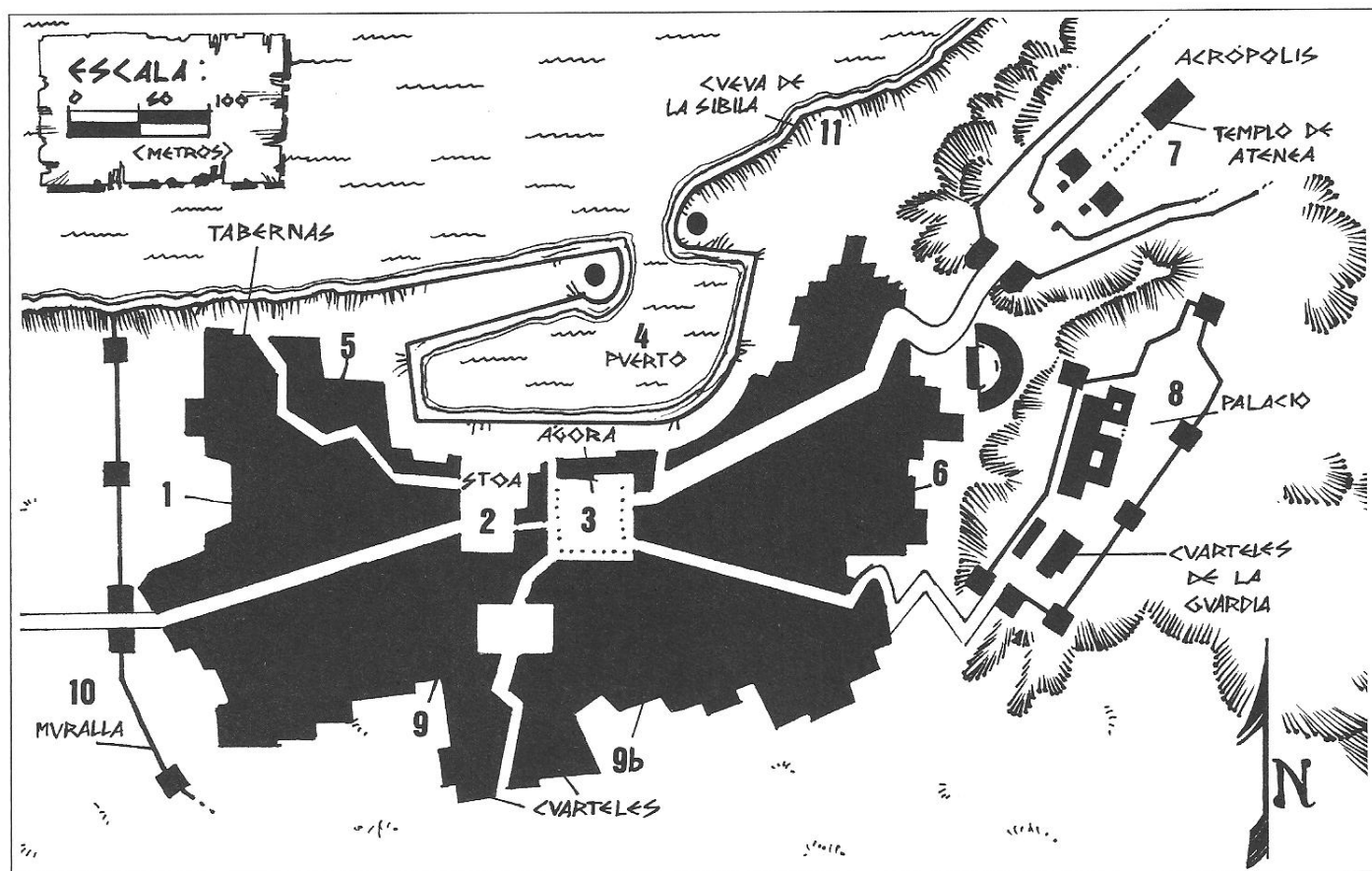
Antes de que Eneas haya acabado con los preparativos de su corta visita a la ciudad, aparecerá en escena la amazona Casiopea, que llegará a la granja de los colonos agotada después de un largo viaje desde su tierra natal. Esta será una buena excusa para que los dos personajes se conozcan y viajen juntos hacia Abdera. Los otros aventureros llegarán a la colonia ateniense por su cuenta, probablemente por vía marítima. Si unos u otros buscan alojamiento, hay un único hostel en toda la ciudad, que les dará pensión completa al precio de 4 dracmas por persona y día. El hostel es pequeño, pero confortable, y los aventureros no tendrán problemas para alojarse, ya que todas las habitaciones de que dispone la casa están vacías: el invierno es mala época para viajar, y los mercaderes de Atenas aguardan a la primavera...

Abdera es una ciudad en pleno crecimiento, con buena parte de su tejido urbano aún por desarrollar. Los barrios más densamente urbanizados son el barrio del mar y la ciudad alta. La estructura de los otros barrios es, en cambio, algo más dispersa e inacabada. Las principales localizaciones (ver plano de Abdera) son:

1. Calle del Campo, donde se encuentra el único hostel de la ciudad.
2. Stoa, o plaza del mercado.
3. Ágora, o plaza principal, aún inacabada. En el centro hay un reloj de agua (clepsidra).
4. Puerto. El extremo occidental está reservado para fines militares, y allí están atracadas las dos birremes de que dispone la ciudad.
5. Calle de las Tabernas.
6. Vía Procesional, avenida que lleva a la Acrópolis.
7. Acrópolis, flanqueada por una muralla en construcción. Destaca el templo de la diosa Atenea, patrona de la Ciudad.
8. Residencia del tirano y caserna de la Guardia.
9. Alojamientos provisionales de la guarnición.
10. Muralla de circunvalación, en construcción.
11. Cueva de la Sibila.

parte de la acción debería desarrollarse fuera de la ciudad, en el marco de los grandes bosques nevados de Tracia. Para conseguirlo, a pesar de los objetivos particulares de cada PJ, se cuenta con tres mecanismos alternativos que deberían bastar para forzar a los jugadores a abandonar la relativa seguridad de la ciudad e internarse en el bosque:

1. Que Casiopea encuentre la manera de secuestrar a Casandra, emprendiendo el retorno al país de las Amazonas.
2. Que Eneas de Sfetos contrate a los aventureros para acompañarlo hasta su granja y ayudarlo en la evacuación de la misma.
3. Si fallan los dos anteriores, siempre queda el recurso de agudizar la persecución de Cleómene de Abdera sobre Casandra y/o Héctor hasta el punto que



En la ciudad se ha comentado mucho durante los últimos días la desaparición de un joven soldado mientras hacía un servicio de patrulla por las granjas. El soldado se llamaba Ophialtes (esta información afectará mucho a Eneas, que es amigo de la familia del joven).

La Sibila

No habiendo ningún santuario cercano en aquella remota zona, los personajes que busquen respuesta a sus dudas deberán acudir a la pitonisa local. Esta es una anciana de aspecto inquietante, que vive como una ermitaña bajo los riscos de la Acrópolis de Abdera, en un lugar llamado "cueva de la sibila". Para que la pitonisa consienta a escucharlo, el PJ deberá ofrecerle un presente (un pollo, por ejemplo). Acto seguido, la anciana preparará una infusión e inhalará los vapores mientras el personaje le explica su caso. Finalmente, pronunciará con torpeza su sentencia.

Eneas: Una vez se halle en Abdera, consultará tan pronto como pueda a la Sibila, preocupado por su familia y hacienda - recordemos que una de las motivaciones principales de su viaje es ésta-. Su respuesta será: "Amenazada por el lobo, la oveja asustada busca la protección del rebaño. Pero, ¿se atreverá a caminar sola hacia el corral?".

Casiopea: en su preocupación por el éxito de su misión, es muy probable que la amazona busque el consejo de la pitonisa, que le dirá: "No es necesario buscar las huellas de la mujer, porque ella vendrá hacia ti; sigue en cambio las de la niña, para que algún día pueda hacer huellas de mujer".

Sólo damos los oráculos más directamente relacionados con el asunto que nos preocupa. El resto de PJs no tienen demasiados motivos para consultar a la adivina, ya que lo más probable es que sus preocupaciones vayan por otro lado, o estén ocupados persiguiendo la consecución de un oráculo anterior.

La embajada tracia

Vagando por el centro de la ciudad, los PJs se sentirán atraídos por una apreciable concentración de gente, y por voces que van diciendo: "¡La embajada, aquí llega la embajada!". La multitud, arremolinada a lo largo de la calle que lleva del Palacio al Agora, espera con verdadera expectación el paso de una formidable comitiva montada a caballo. Está formada por una docena de jinetes de aspecto feroz, vestidos a la usanza tracia con túnicas de colores estridentes y luciendo capas y gorros de piel de lobo. La comitiva cruzará la calle ruidosamente y con paso rápido. A su frente cabalga orgulloso un hombre, de aspecto

más feroz aún que sus acompañantes, que luce brazaletes y colgantes de bronce y oro, y un casco con una cabeza de lobo en lo alto (es Hannon, caudillo de los Cynetos).

A pesar del hermetismo de las autoridades, pronto se difundirán por la ciudad todo tipo de rumores sobre el motivo de la visita, más o menos acertados. En un primer momento predominará el desconcierto y circularán rumores de difícil verificación, con matices que cambiarán en función de quien los explique. Los rumores variarán en detalles como la tribu a la que pertenece la comitiva, el rango de quien la dirigía, el nombre de éste, el motivo de la visita, etc.. Los PJs podrán usar una tirada de intuición para averiguar la verosimilitud de cada rumor (Puntos de Percepción, o PdP, variables en función del rumor y los fundamentos del PJ para dudar).

Pasadas unas horas, las informaciones ya serán más consistentes, pero será preciso obtenerlas en lugares más selectivos, como el Agora o la Calle de las Tabernas. Los PJs podrán captar dos informaciones:

1. Hannon, caudillo de los Cynetos, ha presentado a las autoridades de Abdera un ultimátum para la rendición de la ciudad.
2. Con un propósito claramente hostil, se ha formado una gran coalición de tribus lideradas por Hannon.

En el Ágora no será difícil encontrar un



grupo de notables o ancianos enzarzados en plena discusión sobre el tema. Para poder ser admitidos en alguna de las conversaciones, será necesario superar una tirada de Carisma (PdP=12). Si el PJ supera la tirada, conseguirá la primera información.

En la Calle de las Tabernas siempre hay la posibilidad de sonsacar a algún soldado de la Guardia, a base de invitarlo a sucesivas rondas de vino progresivamente menos aguado (en la antigüedad, el vino era muy fuerte, por lo que se bebía más o menos dosificado con agua, en función de la ocasión. Sólo se tomaba vino sin mezclar en las juergas más desenfadadas). Para que el PJ pueda emborrachar al soldado sin que éste note la maniobra, será preciso superar un enfrentamiento de Carisma (adversario, Carisma 8 y 8 PdG). Conseguido el éxito, el personaje conocerá las dos informaciones.

En contrapartida, el aventurero puede ser víctima de las bravatas de algún parroquiano (por ejemplo, si por su origen el PJ habla un dialecto diferente del jónico ateniense). Para poder eludir las provocaciones, deberá superar un enfrentamiento de Inteligencia (adversario, Inteligencia 11 y 12 PdG). Si falla, la pelea está servida (aquí la Moira puede poner tanta salsa como quiera, con intervención de la patrulla incluida).

Soldados de Abdera

Consultar la tabla de atributos medios de los personajes. El PJ Guerrero Espartano nos sirve perfectamente para definir estos PNJs. La milicia regular de la ciudad se divide en tres cuerpos muy diferentes (Guardia, Arqueros y Peltastas), siendo los más numerosos y con más competencias (incluyendo mantenimiento del orden público) los Peltastas. El equipo de campaña de un Peltasta se compone de lanza larga, dos jabalinas y espada, y se protege con un casco de bronce y un "pelta" o escudo ligero.

Bravucones de taberna

Consultar la tabla de PNJs humanos, Rufián. Pueden esconder una daga bajo la ropa.

¿Quién llama de madrugada?

Durante su estancia en la ciudad, algún PJ ha de tener la sensación de que está siendo vigilado o seguido (efectivamente, se trata de un espía de Cleómene).

Si los PJs demoran su partida de Abdera, serán sorprendidos una noche mientras duerman por un gran alboroto proveniente de la calle. Alguien llamará con gran energía a las puertas de la pensión, gritando: "Abrid, abrid a la Guardia". Se trata de media docena de soldados, que irrumpen de madrugada para arrestar a Casandra y/o Héctor y llevárselos a las mazmorras de Palacio. La Moira debería intentar en este momento ser tolerante con las reacciones de los PJs, ya que la función principal de esta escena es alertar a los aventureros y hacerlos huir de Abdera, y no detenerlos. Así, los soldados se comportarán con la suficiente torpeza como para que la huida pueda tener lugar. La Moira siempre podrá justificarse alegando que los propios soldados están medio dormidos a

esas horas, o que los pesados escudos y armaduras aún los entorpecen más. De hecho, no se trata de soldados corrientes de la milicia urbana, sino de guardias de Palacio, ya que la orden de detención proviene directamente de Cleómene...

En fin, la cuestión es que los PJs puedan organizar una huida nocturna (amenizada quizás con alguna persecución por las oscuras calles empedradas de la ciudad) y salir a toda velocidad de Abdera antes que la iracunda y celosa Cleómene les pueda poner las manos encima.

La matanza

Una noche especialmente fría y tenebrosa, una banda de guerreros Cynetas asalta un poblado de Ursitas, siguiendo instrucciones de su caudillo Hannon, y masacra sin compasión a todos los habitantes del poblado, sean hombres, mujeres, viejos o niños (la Moira hará coincidir este ataque con los PJs, de forma que estos sean los primeros en descubrir la masacre).

Una vez finalizada su espantosa labor, los guerreros se dedican a dejar pistas falsas en el escenario de la matanza: armas y algún casco de origen griego, pisadas de botas militares griegas... Finalmente, dejan la última prueba: un soldado griego prisionero (Ophialtes) es asesinado y dejado allí, como si uno de los atacantes hubiera sido abatido en la batalla. Ahora ya no quedará ninguna duda sobre los autores de la acción. Cegados por la sed de venganza, los Ursitas se unirán sin vacilar a la guerra proyectada por Hannon. El destino de Abdera está sellado. Toda la Tracia será "limpiada" de griegos y él, Hannon, será el rey supremo.

Este será el dantesco espectáculo que se ofrecerá a los ojos de los viajeros. Si deciden investigar la zona, el único indicio que no encajará en la escena será el militar griego muerto. Si Eneas forma parte del grupo, reconocerá inmediatamente a Ophialtes, el soldado desaparecido días atrás. Por otra parte, con una leve inspección los PJs comprobarán que hay numerosas pisadas que parecen haber sido hechas por los atacantes, y un segundo grupo de huellas, al parecer (con un examen más atento, tirada de Sabiduría, PdP=10) hechas por una sola persona, quizás un niño a juzgar por su tamaño.

Si los personajes siguen las huellas solitarias, al cabo de unos pocos cientos de metros descubrirán, escondida entre unos matorrales, una niña dormida de unos 9 o 10 años, con la indumentaria típica de los Ursitas. La cría tiene el sueño ligero, así que seguro que se despierta inmediatamente.

Si los aventureros siguen las huellas de los presuntos atacantes, comprobarán que proceden del sur, pero que al cabo de una



milla desaparecen repentinamente. Una tirada de Sabiduría (PdP=9) permitirá al PJ averiguar que la nieve ha sido removida, como queriendo borrar premeditadamente las pisadas. Una nueva tirada (PdP=12) permitirá reencontrar el rastro. Primero se dirigen hacia el este, y después continúan hacia el norte, siguiendo la línea de la costa.

Único testigo

La niña se llama Dahilis, y es hija del jefe de la tribu de los Ursitas. Su padre la había confiado unos días a un pariente, que residía en el poblado que fue atacado. Dahilis había salido al bosque, a jugar con la nieve, cuando empezó la carnicería, de forma que no sólo se libró sino que además fue testigo presencial. Por descontado, Dahilis sabe perfectamente quienes son los asesinos de su gente.

Dahilis, pequeña y frágil, es evidentemente de buena familia, ya que su indumentaria, típica de los Ursitas, es de excelente factura e incluye collares y brazaletes de bronce, oro y piedras decorativas. A los PJs no les parecerá particularmente peligrosa; más bien, todo lo contrario. Se mostrará asustada por los aventureros, pero no tardará en disimularlo. Al principio se mostrará agresiva y más tarde, a medida que se vaya tranquilizando, se limitará a mostrarse arisca. Los intentos de los PJs para congraciarse con ella no darán resultados aparentes, al menos a corto plazo. La niña aprovechará el menor descuido de los personajes para intentar escaparse, robar algún arma, etc... Los aventureros tendrán mucho trabajo para ganarse su confianza y hacerle entender que no ha de temer nada de ellos.

Por otra parte, Dahilis no se mostrará nada comunicativa, ni siquiera con un PJ que conozca la lengua tracia. Se negará en redondo a explicar el ataque a su poblado, por lo menos durante este período previo de desconfianza. Más tarde, la Moira puede aprovechar algún suceso que venga a cuento para que la niña hable repentinamente del ataque (quizás viendo las armas de los guerreros, etc...).

Finalmente, la niña posee una cualidad que los PJs no deben descubrir a no ser que sea en una situación *absolutamente desesperada*. Desde su nacimiento, Dahilis ha mostrado un formidable poder mediático sobre el animal totémico de su tribu, el oso. Es capaz, si se ve forzada a ello, de convocar 2D6 osos y controlarlos a voluntad. Una hazaña de esta magnitud puede, sin embargo, minar fatalmente sus fuerzas, a razón de 1 Punto de Salud por cada animal controlado a partir del sexto. Mientras efectúa su control, la niña cae en trance. Si se rompe su concentración, pierde toda comunicación con los osos.

Dahilis

Habilidad 9, Fuerza 4, Inteligencia 6, Agilidad 10, Velocidad 5, Constitución 6, Carisma 7, Sabiduría 5, Actitud 10, Intuición 9, Apariencia 9, Prestigio 12, Puntos de Golpe 7, Puntos de Salud 10. Sólo conoce su propia lengua.

Emboscada

Seguendo las huellas de los atacantes del poblado, los PJs llegarán a la desembocadura del río. Allí serán localizados por una patrulla de 6+1D6 guerreros de la tribu de los Ofhiditas, que procederán a rodearlos sigilosamente. Los jugadores tendrán derecho a una tirada de Intuición (PdP=15) para darse cuenta de la situación antes de que los tracios consigan cercarlos. Si los aventureros reaccionan de forma perceptible, los guerreros Ofhiditas precipitarán su ataque.

Si los PJs han advertido a tiempo la maniobra de los tracios, aún tienen opción de evitar el combate y huir, ya sea en dirección a la granja de Eneas, ya sea internándose en el territorio de los Ursitas. En caso contrario, no tienen más opción que rendirse o combatir por sus vidas.

Si los PJs huyen hacia el territorio de los Ursitas, los guerreros tracios no los perseguirán más de un centenar de metros. Pero si huyen hacia la granja de Eneas, les seguirán hasta allí.

Si la resistencia que oponen los personajes es muy firme, los guerreros se retirarán para volver en menos de una hora con 3+2D6 refuerzos. De manera similar, si los PJs eliminan a sus adversarios, en 2 o 3 horas la zona se llenará de guerreros tracios.

Si los PJs optan por rendirse, los guerreros los llevarán prisioneros a su poblado principal, después de haberlos desarmado y quitado sus objetos de valor.

Guerreros tracios

Habilidad 11, Fuerza 15, Inteligencia 6, Agilidad 9, Velocidad 10, Constitución 15, Carisma 6, Sabiduría 8, Actitud 8, Intuición 8, Apariencia 9, Prestigio 7, PdG 14, PdS 12.

La mayoría sólo habla su idioma, el tracio. Las armas más comunes son las jabalinas, y un "pelta" o escudo ligero, en forma de media luna, y profusamente decorado.

Prisioneros

El poblado de los Ofhiditas se compone de una cincuentena de cabañas de grandes dimensiones, cada una de las cuales aloja a un clan entero, dispuestas en círculos

concéntricos alrededor de una cabaña central, de función religiosa y ceremonial. Un foso y una empalizada circulares delimitan el perímetro del poblado, rodeado de una reducida extensión de cultivos, tras los cuales los bosques se alzan como una negra y compacta muralla.

En principio, y debido a la presencia de la niña, los Ofhiditas estarán confusos respecto a sus prisioneros, de forma que antes de tomar cualquier decisión esperarán la llegada de su jefe, que ha ido a entrevistarse con Hannon para ultimar los detalles de la guerra. Esto les salvará la vida, por ahora. Separarán a los aventureros en grupos de uno o dos, y los encerrarán en cabañas diferentes de reducidas proporciones, que hacen la función de corrales. Atados, tendrán que soportar la oscuridad y la molesta compañía de algún animal durante una noche que les parecerá interminable. La mañana siguiente recibirán la visita de un hombre de edad avanzada, de aspecto desgastado, que se identificará (en un griego impecable, con acento jónico) como Teofrasto. Este someterá a cada PJ a un severo interrogatorio: de dónde vienen, que buscan por la zona, cuántos son, dónde está el resto... Será del todo evidente que, a ojos de sus captores, los PJs han participado en la matanza del poblado y que forman parte de un grupo más numeroso. Con un poco de astucia, algún PJ puede adivinar que los tracios temen la posibilidad de que los habitantes de Abdera conozcan sus intenciones y hayan decidido golpear primero.

Los PJs serán llevados después a empujones a la gran cabaña central, donde los dejarán solos un rato. Dahilis no está con ellos. Poco después, el jefe de la tribu, unos cuarenta dignatarios y Teofrasto harán acto de presencia. El jefe pronunciará un discurso, traducido por Teofrasto en unos términos parecidos a: "En pocas semanas, la estirpe de los griegos habrá sido expulsada al mar y la tierra de los tracios se verá libre de intrusos. No os servirá de nada vuestro execrable crimen. Al contrario, gracias a él la ira de los Ursitas nutrirá con su fuerza la gran coalición, que ahora verá duplicado su poder. Estáis condenados, griegos. Vuestra maldita ciudad será arrasada, y después de ella, todas las ciudades griegas de Tracia serán destruidas. Empieza una nueva era de gloria para nuestro pueblo y para nuestro futuro rey, Hannon".

Una vez se hayan ido los dignatarios, Teofrasto se quedará para explicar a los aventureros que el consejo de la tribu ha decidido entregarlos a Hannon, y que algunos de sus hombres ya deben estar de camino para llevárselos a su poblado y "darles un castigo ejemplar"... Si los PJs preguntan por Dahilis, Teofrasto responderá que "la hija del caudillo de los Ursitas" es huésped de su tribu, y que



Hannon se ha ofrecido para devolverla a su padre con pompa y ceremonia, como un símbolo de reconciliación entre las dos grandes tribus antes rivales.

Esta sería una ocasión propicia para calentar el ánimo de Teofrasto, apelando a su conciencia para evitar la carnicería y ayudarlos a huir. No obstante, su resistencia será notable, ya que se considera un miembro más de la tribu.

La mañana siguiente llegará al poblado un destacamento de los Cynetas para llevarse a los prisioneros. Si los PJs aún no se han escapado, ésta es su última oportunidad, ya que los guerreros de Hannon tienen órdenes de aplicarles la "ley de fugas" a medio camino. El astuto caudillo no quiere que su testimonio (y mucho menos el de la niña) comprometa sus planes. Una vez asesinado los PJs y la niña, afirmará que los griegos intentaron escapar, matando a Dahilis antes de ser abatidos... Si se fugan en éste momento, los aventureros tendrán el tiempo en contra, ya que el caudillo de los Cynetas habrá puesto en movimiento sus hordas, que acamparán en 24 horas frente a la ciudad, después de haber arrasado a conciencia todos los establecimientos rurales de la zona.

La granja asediada

La Granja de Eneas, ubicada en un valle perteneciente a la tribu de los Ursitas, es un conjunto de edificios situados en una pequeña elevación cerca del río, rodeados por una sólida cerca de madera de 2 a 2'5 metros de altura. Los terrenos que rodean

el conjunto son tierras de diferentes cultivos, entre los que predominan los cereales y las hortalizas.

La cerca es más un obstáculo que una defensa. Los únicos puntos susceptibles de una acción defensiva son los edificios y la entrada. En la granja hay un total de 7 personas de ambos sexos en condiciones de ayudar a los PJs. El resto son demasiado jóvenes o viejos para hacerlo. La granja se compone de:

1. Casa principal, donde vive la familia de Eneas y una niñera (5 personas). En el taller de la casa hay un carro de 4 ruedas.
2. Casa de campesinos, en la que viven 6 personas (un matrimonio de edad madura y sus cuatro hijos, dos de los cuales son mayores de edad).
3. Otra casa de campesinos, ocupada por 7 personas (otro matrimonio, con los abuelos paternos y tres hijos, uno de los cuales es una chica mayor de edad).
4. Corral de las gallinas.
5. Corral de los cerdos.
6. Cuadra con una yegua, dos bueyes y una vaca (Eneas ha utilizado un burro para ir a Abdera).
7. Almacén de leña.
8. Pequeño templo consagrado a la divinidad protectora de Eneas.
9. Molino de agua.
10. Torreón de entrada, cerrado por un portón de doble hoja. Es de planta circular y tiene una espillera frontal.
- 11 y 12. Silos para el grano.

Si los PJs llegan a la granja sin haber sufrido ningún contratiempo por el camino, podrán, si lo desean, eva-

Teofrasto

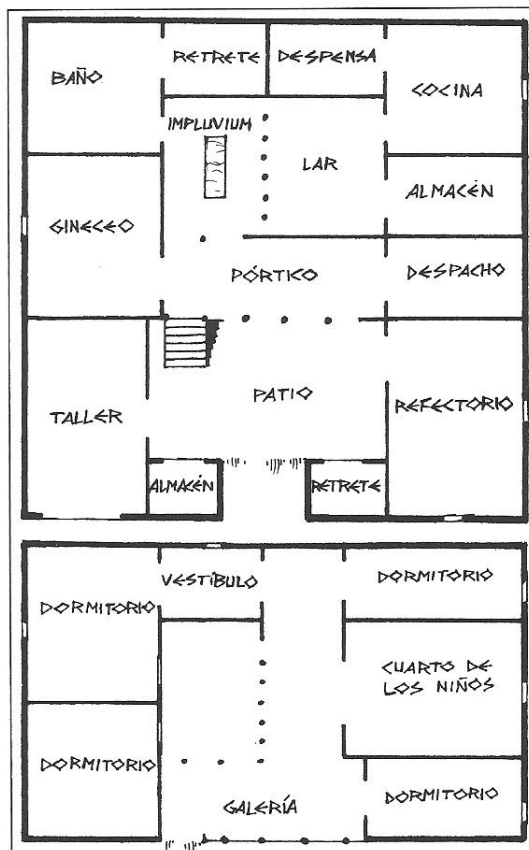
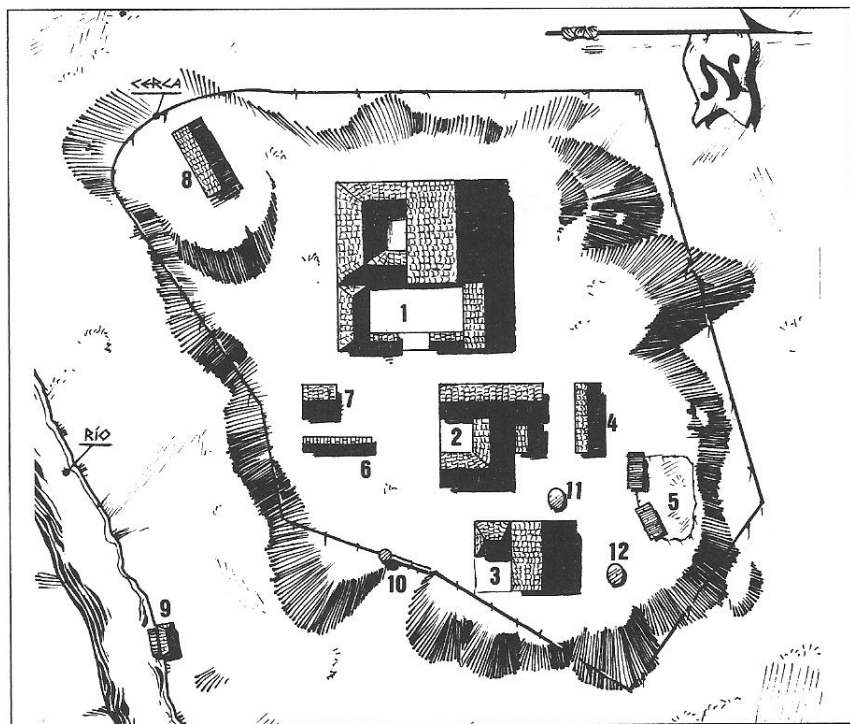
Habilidad 14, Fuerza 10, Inteligencia 15, Agilidad 8, Velocidad 7, Constitución 12, Carisma 2, Sabiduría 12, Actitud 6, Intuición 10, Apariencia 4, Prestigio 2, PdG 12, PdS 10.

Domina los idiomas griego y tracio. Afirma ser un miembro más de la tribu, pero los tracios lo menosprecian como a un esclavo.

Caudillo tracio

Consultar la tabla de PNJs humanos, Rey. Si el caudillo que se pretende definir es Hannon, su Actitud es 2 y el Carisma 20. Si es el padre de Dahilis, su Actitud es 18 y el Carisma 16. Si es otro caudillo, la Actitud es 10 y el Carisma 14.

cuarla ordenadamente y sin prisas, tomándose incluso algún respiro. Si llegan después de sufrir la emboscada de los Ofhiditas, sus perseguidores intentarán un asalto. En caso de no tener éxito, se quedarán por los alrededores esperando refuerzos. Si los PJs llegan después de haber escapado del cautiverio (prescindiendo de si son perseguidos por algún grupo de guerreros o no) van mal de tiempo, porque es probable que las hordas tracias ya estén en marcha, y serán muchos centenares de guerreros... ●



F A R W E S T

Oro en Piedra Rota

Esta aventura demuestra que no siempre el oro y la riqueza, que acompañan al progreso, mejoran nuestra sociedad. Y como las apariencias engañan. Por eso va dedicada al espíritu de Cable Hogue, que murió cruelmente asesinado por el progreso.

Por Eduard Marsal

Aventura para tres o cuatro personajes, no necesariamente rápidos en armas de fuego.

Los personajes se encuentran de paso en Piedra Rota, camino de Tucson, (aproximadamente a cinco días a caballo).

Piedra Rota es un pueblo considerablemente transitado, por lo que ha llegado a ser paso obligado para ir a México. Además, se encuentra en una zona rica en oro, por lo cual muchos buscadores de oro gastan e invierten sus ganancias en la aldea. Un banco y un Saloon sirven a este efecto, reuniendo cada noche viajeros, tahures (que llegan a Piedra Rota ansiosos de desvalijar a los mineros), buscadores de oro...

Piedra Rota está situada cerca de territorio Apache. Concretamente las tribus más cercanas son las de los apaches mesqueros, terriblemente feroces en tiempos de guerra, y cuando se les molesta. Los buscadores de oro que respetan los lugares

sagrados de esta tribu, no suelen tener problemas con ellos.

Piedra Rota es pues, como ya podéis haber adivinado, un enclave de buscadores de oro, salteadores de caminos, cowboys jubilados, tahures, predicadores... El polvo omnipresente en todas las superficies, y el clima de calor abrasador hacen casi imposible la vida en el pueblo entre las once y las cuatro de la tarde.

Hay dos lugares que merecen descripción atenta: el Saloon y el banco del pueblo.

a) Saloon Plumball:

Único local ocioso en muchas leguas a la redonda, hasta Tucson concretamente. Local que rememora buenos tiempos pasados, cuando el oro era más abundante. Recuerdos de ese pasado son: bellos candelabros que decoran el local, un piano traído expresamente de Los Angeles, un bello escenario, donde aún viejas bailarinas pisan sus ya gastados tabloncillos. Se puede encon-

trar buen Whisky, sobornando a alguna de las chicas, si no no dejarán de servir a los Pjs vil extracto de patata.

Una curiosidad de este local es que en él habitan unas curiosas señoritas, muy agradecidas, que sólo ofrecen sus "servicios" a cambio de pepitas de oro, no se mueven por dólares. (Los personajes tendrán que enterarse ellos solos de esto, ya que supongo que después de tragar tanto polvo...)

Cada día, a las 21:00 aprox. hay un pobre espectáculo, con cuatro bailarinas ya entradas en carnes y edad, pero en medio del desierto ya es todo un lujo.

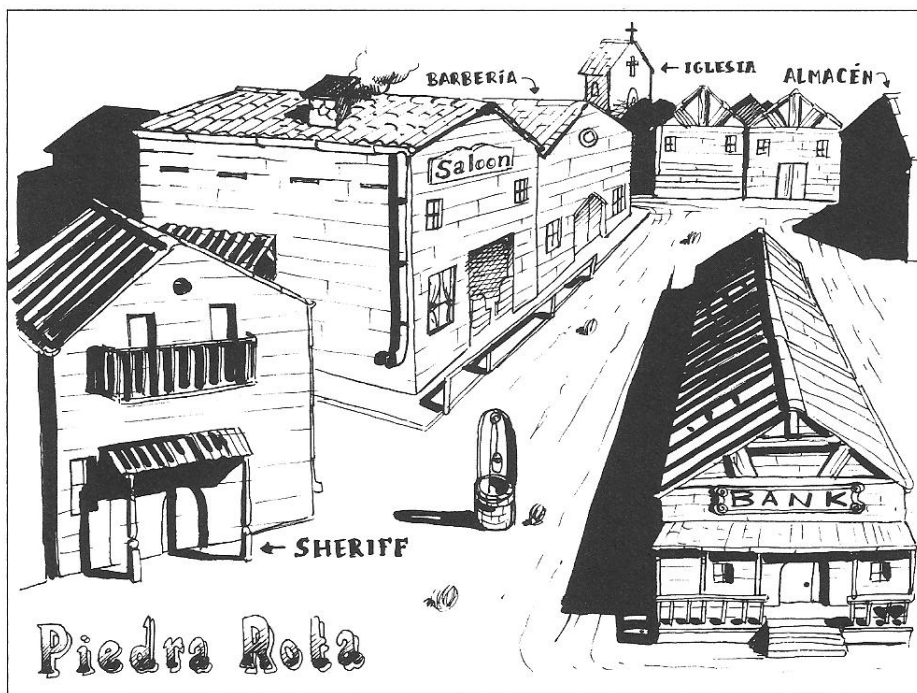
b) Banco de Piedra Rota:

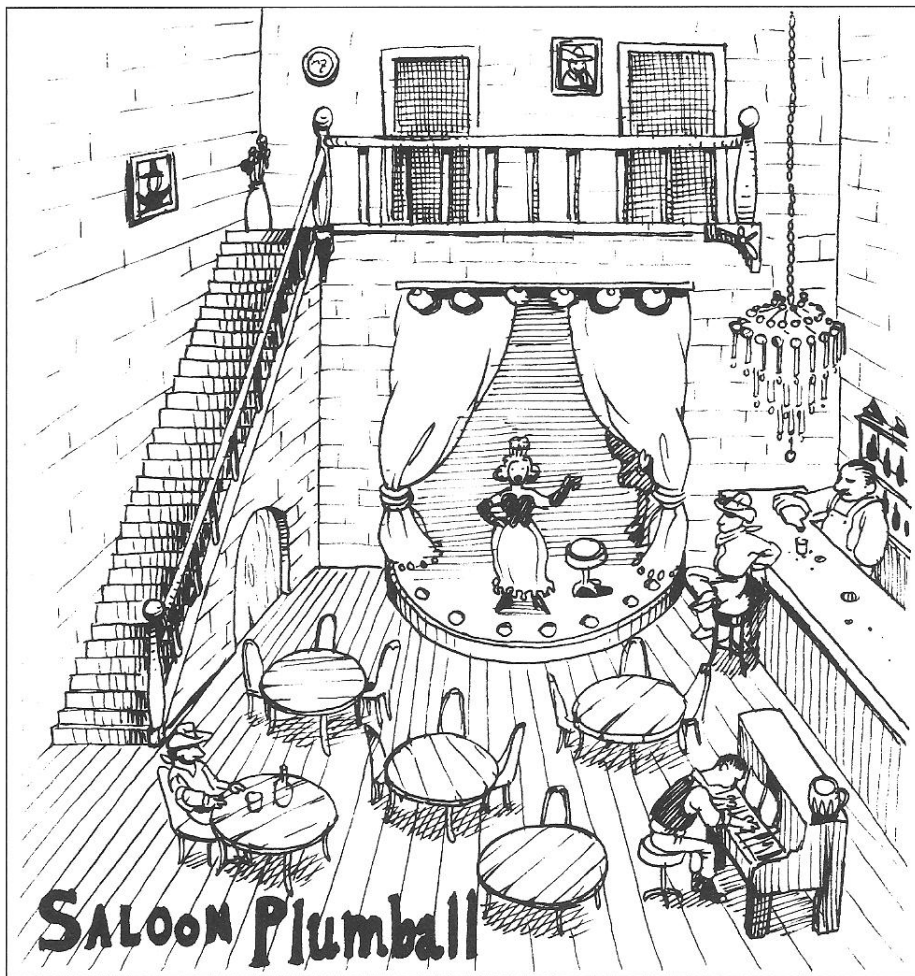
Es comprensible que en un pueblo lleno de buscadores de oro y pistoleros exista un banco. Ya sabemos el ciclo económico: se encuentra un buen filón de oro, se deposita en el banco para no ser asesinado por ningún pistolero, el pistolero visita el banco, y se lleva "amablemente" el botín del pobre buscador de oro. ¡Qué triste y duro es el Far West!

El banco, en período de buena racha, era asaltado y saqueado continuamente. Pero desde hace un año aproximadamente, el director del banco, Sr. McCarson, residente en Tucson, ha contratado a un grupo de pistoleros para proteger los ingresos de sus clientes. Tales pistoleros siempre patrullan dentro del banco armados hasta los dientes. Generalmente son tres, más alguno escondido en el despacho del director. Durante ese año, siete pistoleros han sido vilmente asesinados por los ladrones, que periódicamente han seguido visitando la institución. La seguridad contratada por McCarson no ha sobrevivido a más de cuatro o cinco asaltos. Tres nuevos pistoleros han llegado (unos días antes que los PJs) para sustituir a sus colegas asesinados.

Empieza la aventura

Los personajes, una vez entren en el Saloon (¡porque si no entran en él, ya me





dirán qué hacen jugando a este juego!) serán advertidos por un viejo buscador de oro (inspirado de McClure, compañero infatigable del Teniente Blueberry) que les llamará desde una de las mesas más cercanas al escenario y lo más discretamente posible les propondrá un pequeño trabajito.

Se presentará como McClure, y explicará que hace ya unos meses, dos amigos suyos han muerto y dos compañeros han desaparecido en circunstancias sospechosas, y él teme por su vida y por las de los demás compañeros aún vivos. Os dice que él ha reunido unos dólares de sus colegas porque tienen miedo de que no les ocurra lo mismo, y ofrece a los PJs 250 \$ por trabajar para ellos. La misión consiste en encontrar a sus compañeros desaparecidos y esclarecer la muerte de los demás. Os advierte que la discreción es lo más importante en el trabajo, porque creen que son seguidos de cerca y si los que los siguen se enteran de que han contratado a alguien los matarán. Lo más extraño de estos sucesos es que la zona que explotaban los siniestrados ha sido ocupada por mejicanos, que no han querido colaborar con ellos.

Si le preguntan por qué no se van, McClure les contestará que están en-

contrando el filón de su vida y temen que si abandonan lo perderán todo. McClure coge 250 \$, los parte por la mitad y les da una mitad a los PJs y la otra se la queda él. Se despide de los PJs y los cita cada noche antes del espectáculo en la misma mesa para saber la marcha de la investigación.

Los mejicanos

Si son interrogados, los buscadores de oro mejicanos (ver buscadores de oro, manual página 115) no hablarán, a menos de sacar crítico en tortura, y hacerlo muy discretamente, porque se organizan como una especie de secta. Unos cuidan de otros, como si temiesen de su vida y de su futuro en la zona. Lo único que dirán es que todo lo que encuentran lo depositan en el banco.

Otra posibilidad es seguirlos, y los PJs se darán cuenta que todos juntos, se dirigen cada noche al banco antes de pasar al Saloon.

Teddy King

Es un individuo muy bien vestido, que siempre se sienta en la mejor mesa del Saloon, al lado del piano. Es el gerente del

banco, el que corta el bacalao en Piedra Rota, ya que el director sólo viene una vez al año.

Teddy King

FUE 8 Puntos de vida: 12
DES 9 Velocidad: 25%
CON 12 Velocidad máxima: 46%

Elocuencia 70%, Derecho 30%,
Leer/Escribir 60%, Tasar 40%, Esquivar 40%, Armas cortas 45%.

¿Dónde están los muertos y los desaparecidos?

Los dos desaparecidos John Pinn y Jeremías Cotten, amigos íntimos de McClure, fueron vistos por última vez subiendo al piso de arriba del Saloon donde se encuentran las muchachas que sólo aceptan pepitas de oro por compartir lecho con los afortunados que se deciden a ello. De todas maneras, la gente del Saloon no vio que bajasen. Eso les dio a pensar que habían encontrado un buen filón y estaban pasando la noche entera de fiesta con las dos hermosísimas muchachas que habitan las habitaciones superiores.

Cuando los personajes vayan a verlas, será mejor que vayan con algo de oro, ya que en cualquier otro caso las gentiles y bellas muchachas no querrán ni oler sus andrajosas ropas. Una vez dentro de las habitaciones, ya sea porque la Labia de los personajes les permita acceder a pasar la noche con ellas por méritos propios, o porque cumplan el requisito del oro, verán dos enormes salas equipadas con una gran cama con un enorme espejo a la cabecera, un precioso tocador y un gran armario. Si buscan algo en la habitación, una tirada de Descubrir, con un malus del 40% si están enzarzados en pleno acto, les permitirá ver una rendija al borde de un gran espejo que hay detrás de la cama. Una tirada de Ver con el mismo malus, si se encuentran en las mismas circunstancias anteriores, permitirá darse cuenta de que hay una mancha de sangre en la parte de abajo del espejo. Como podéis haber adivinado, detrás del espejo hay una buhardilla, que se abrirá empujando el espejo para dentro. En el interior verán una pequeña sala, con una mesa, cuatro sillas, y una enorme caja.

Dentro de ella están los dos cadáveres cubiertos de arena.

Supongo que los PJs intentarán conversar de este hallazgo con las señoritas. Leonor y Margot (ver manual, página 116, prostituta) conocen de esta habitación, y de los cadáveres, y de que éstos no han sido los primeros. Saben que ya hace años que está práctica es habitual. Ellas confesarán que

están atrapadas y que no pueden renunciar a todo e irse porque saben demasiado.

Hará falta convencer a Leonor o a Margot, usar la Labia para algo más que para mojarse la lengua, o torturarlas sutilmente para que expliquen a los personajes lo siguiente:

– Teddy King les obliga a guardar silencio por lo que sucede en la habitación, a cambio de dejarlas con vida. Además la práctica de pedir pepitas y no dólares también es cosa de Teddy, pero ellas no saben el porqué, sólo saben que una vez finalizado el servicio tienen que comunicarle a Teddy quiénes eran y entregarle las pepitas.

Los dos compañeros restantes de McClure murieron: uno cayendo del caballo y dándose contra una piedra; y el otro en una pelea después de apuntar a un tahir que hacía trampas. No van a sacar nada más de los vecinos de Piedra Rota.

Hay que tener en cuenta que Piedra Rota es un pueblo en el cual, a pesar de lo que pueda parecer, desde que Teddy King se ha hecho cargo de la gerencia del banco, la gente le está agradecida. Da trabajo bien pagado a todo el mundo, es un buen cliente de los comercios del pueblo y paga religiosamente a sus deudores. O sea, se ha hecho una buena reputación en el pueblo, y será difícil que acciones contra él fructifiquen.

Al segundo día

De buena mañana habrá un asalto al banco. Se oirá un tiroteo, y cuando lleguen los personajes, tres asaltadores (ver pistoleros, manual página 116) se darán a la fuga. Sería conveniente que los PJs siguieran a los ladrones y los alcanzasen. En ese caso les encontrarán 200\$ en el zurrón. Al llegar al pueblo, se oirán fácilmente rumores de que esta vez se han llevado 500\$ del banco.

La historia

Teddy King tiene montado en Piedra Rota el negocio del siglo. Ha conseguido crear un pequeño imperio desde el puesto de gerente del banco sin ensuciar su nombre, y construirse al mismo tiempo una buena reputación en la zona. El procedimiento que sigue es el siguiente: al ser Piedra Rota un enclave de buscadores de oro, cuando descubre que alguno de ellos ha encontrado un buen filón, ya sea porque Leonor o Margot le comuniquen que un buscador de oro ha contratado sus servicios con pepitas de oro considerables, (como le pasó a Cotten y Pinn), o bien porque va al banco y deposita el oro encontrado a la espera de ir a Tucson a canjearlo por dólares, lo hace seguir por sus matones (unos diez hombres fieles y bien armados) provocándole la muerte, siempre dentro del margen de la legalidad, simulando caídas,

peleas... Luego, contrata a mejicanos muertos de hambre para que ocupen su lugar, extraigan el oro y lo depositen en el banco a cambio de un 20%. Eso explica la creciente invasión de mejicanos en esas montañas. Para quedarse el dinero, Teddy King simula asaltos al banco, hasta el punto de asesinar a los "gorilas" contratados por la espalda, si hace falta para dar credibilidad a la farsa; declara que le han robado mucho más de lo que en verdad se llevan los ladrones, también contratados por él, que al cabo de un tiempo reparten el dinero con el alcalde y el dueño del saloon (implicados en el complot), y la diferencia entre lo robado y lo que declara Teddy King se la queda este último.

El Sheriff ignora todo este montaje, pero recibe un sobresueldo de Teddy por su "gran labor de seguridad ciudadana al frente de Piedra Rota" en concepto de incentivo, por lo que será difícil convencerle de que Teddy es perverso y debe ser detenido. Aconsejo al DJ que juegue el papel de Sheriff, teniendo en cuenta lo mucho que puede perder si se denuncia a Teddy. Respecto al alcalde, éste no es más que un monigote de Teddy. Lo negará todo y mandará al sheriff detener a los PJs que denuncien a Teddy. El barbero es un espía de Teddy y le cuenta regularmente el estado de ánimo de la población y sus preocupaciones, con lo que Teddy está informado y intenta solucionarlas para ganarse a la gente de Piedra Rota.

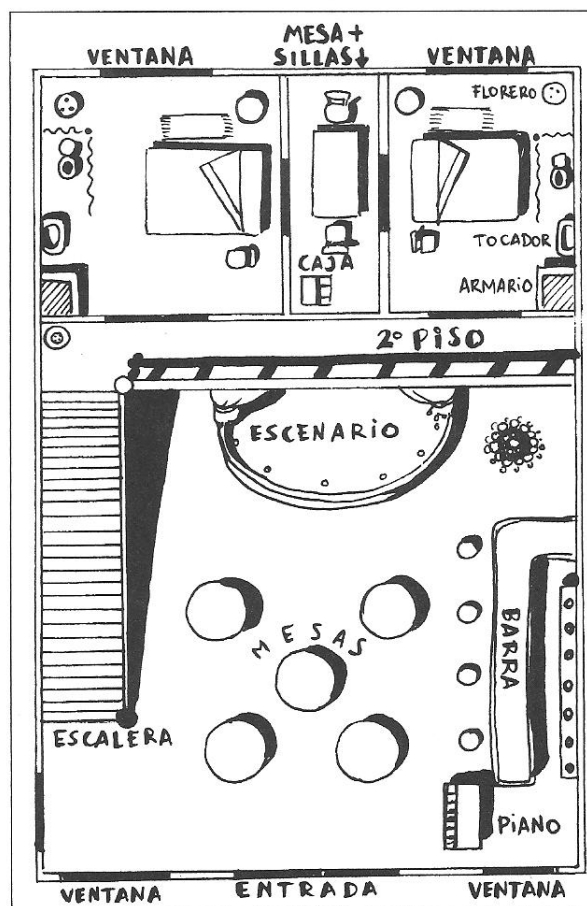
Sólo hay un pequeño fallo en este entramado: los personajes y sus descubrimientos. Si se dirigen a ver al Juez, y le explican estos hechos con pruebas o de una manera suficientemente creíble, pedirá a los PJs protección hasta Tucson, donde podrá avisar a los federales para que detengan toda esta estafa. El juez ya hace tiempo que sospecha de la buena marcha del pueblo, en un tiempo donde el oro escasea, y los asaltabanos abundan, y las informaciones de los PJs serán el hilo conductor de sus sospechas. (Nota para el DJ: sería conveniente que si los PJs no van a ver al juez, éste diera algún paso para encontrarse con ellos, alegando que los ha visto actuar; un discreto encuentro en el Saloon podría ser una buena excusa.) Leonor y Margot intentarán formar parte de esta huida a Tucson (¡si los PJs han conge-

niado con ellas, claro!). McClure, si aún está vivo (a elección del DJ, puede ser un incentivo para los PJs la muerte de éste), después de pagar lo restante a los personajes, pedirá irse con ellos hasta que la situación no se arregle en Piedra Rota.

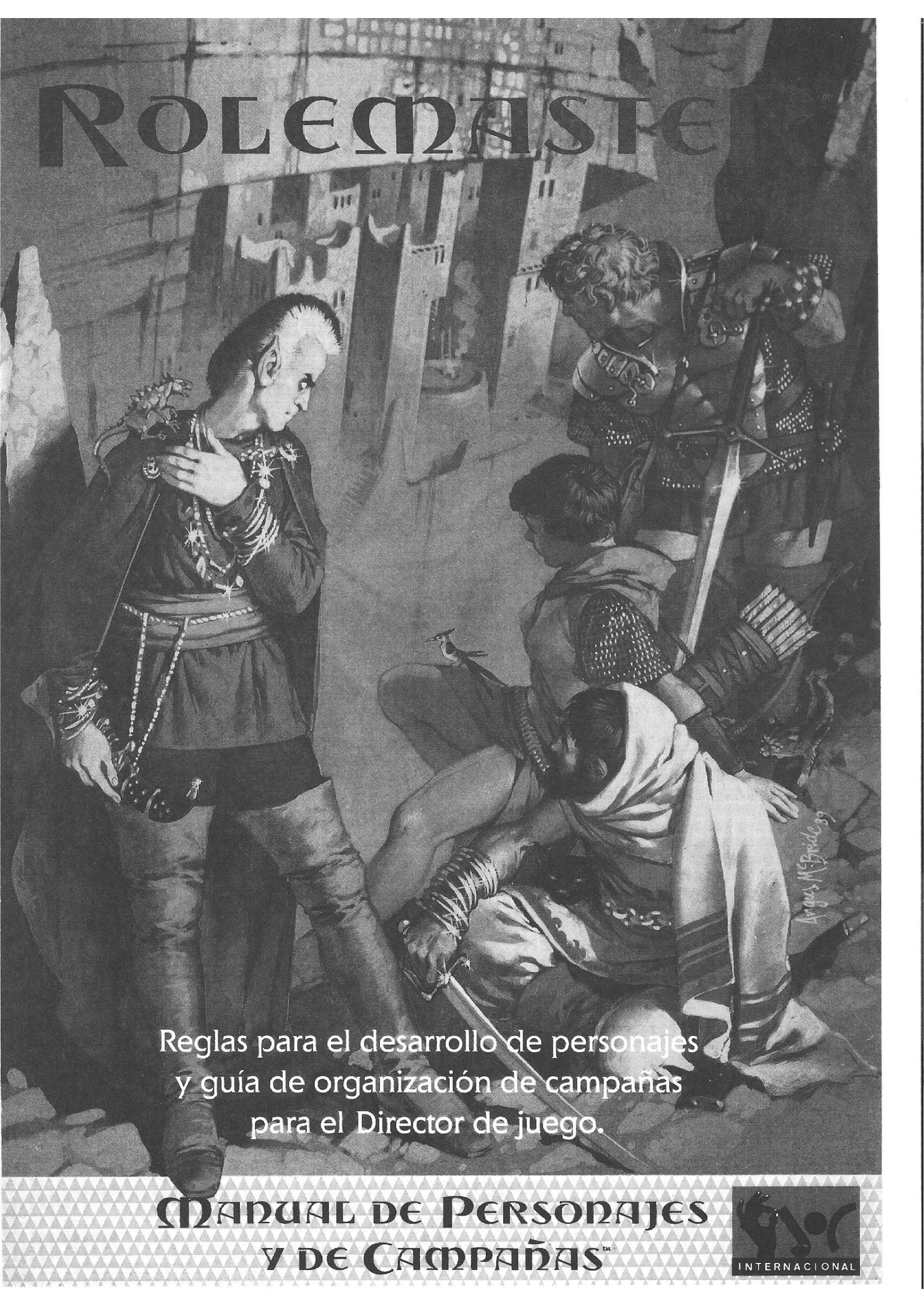
Hay que tener en cuenta que menos el juez, la mayoría del pueblo está implicado directa o indirectamente en la estafa; esto no quiere decir que lo sepan todo, sino que están muy satisfechos con el progreso que Teddy ha traído a la población. Cualquier cambio brusco de la situación no va a ser del agrado de Piedra Rota.

Si consiguen salir del pueblo sin ser vistos, el viaje a Tucson transcurrirá sin problemas. Si su salida del pueblo no es todo lo discreta y silenciosa que las circunstancias aconsejan, puedes montar la correspondiente persecución a cargo de Teddy y sus matones. Una vez denunciada la estafa, el Sr. McCarron, extremará su habitual generosidad dando 100\$ de recompensa a cada uno de los PJs.

Las demás recompensas pueden variar dependiendo de si los PJs descubren la trama por completo, o sólo partes de ella. Si la descubren toda, el DJ puede repartir 30 puntos de aprendizaje a los PJs, más todos aquellos puntos que se ganen individualmente por acciones brillantes de los PJs. ♦



ROLEMASTER



Reglas para el desarrollo de personajes
y guía de organización de campañas
para el Director de juego.

MANUAL DE PERSONAJES
Y DE CAMPAÑAS™



LA LLAMADA DE CTHULHU

Isla Tranquila

Esta vez los jugadores probablemente acabarán envueltos en una acción bastante espectacular, tanto, que incluimos nada menos que otro pequeño wargame casero (como hicimos en LIDER 35) para resolver el conflicto en que pueden llegar a verse involucrados. El autor sabe perfectamente que La Llamada... es un juego básicamente de investigación, pero por una vez no estará de más el enfrentarse a un conflicto de esta magnitud. La idea ni tan sólo es original, ya que el mismo Lovecraft en La sombra sobre Innsmouth nos habla de un auténtico combate entre numerosas fuerzas del orden y el mismo ejército contra ciertos seres de los mitos y sus seguidores.

por David Revetllat i Barba

Además, el autor recuerda que juegos de rol y wargames nunca han estado reñidos entre ellos por sí solos, sino por extrañas manías de algunos que ahora no es preciso analizar. El módulo puede jugarse como tal, probablemente llegando a ser necesario emplear el wargame al final, o puede también jugarse únicamente con el wargame, en futuras partidas e independientemente del módulo tantas veces como se quiera. De cualquier modo, recomendamos a quienes únicamente deseen jugar al wargame que también se lean el módulo para conocer mejor la ambientación de la historia. Para quienes jueguen al módulo de rol, sería más divertido que el árbitro no desvelara hasta el final la existencia del wargame, para que los PJs no puedan adivinar lo que les espera. Este módulo es en buena parte un llamamiento a la aceptación de wargames y juegos de rol como dos formas distintas de diversión, y no un nuevo motivo de discusión.

Es un módulo ideal para introducir a los wargameros en los juegos de rol, o a los roleros en el wargame.

El módulo

Personajes Detectives Privados, Periodistas o Abogados serán enviados a Isla Tranquila, un pequeño islote en el Pacífico, para investigar ciertos sucesos (podrán acompañarles sus amigos, pero pagando de su bolsillo). En su defecto, cualquier otro tipo de personajes se verán interesados al respecto de dicha isla al encontrar en los periódicos el siguiente artículo:

Tormentas eléctricas en Isla Tranquila

En la pequeña Isla Tranquila, sita algo al Sur de las islas Hawaï, se detectaron extraños fenómenos eléctricos en la cima de su

montaña más alta, Gran Montaña. Según los expertos, se trataba de una vulgar tormenta eléctrica, que llegan a producirse bajo ciertas circunstancias atmosféricas especiales y sin ir acompañadas de precipitaciones. Desgraciadamente, por dicha zona se encontraba en el momento de los hechos un campesino, que acabó loco de remate, sin duda debido al hecho de presenciar dicho fenómeno tan de cerca. Los fenómenos se repiten cada noche, entre las 23:00 y las 2:00.

Superando una tirada de Física (si no, Química) se corroborará que las tormentas eléctricas efectivamente no tienen nada de anormal. Superando una de Ocultismo, se relacionarán con las energías negativas de la gente que está de mal humor. Si siguen buscando en los periódicos, o con una tirada de Descubrir, encontrarán además lo siguiente, cerca de la sección de necrológicas:

Conocido ocultista aparece muerto

El Doctor Teophilus Ravec apareció muerto anteayer por circunstancias extrañas. Se encontró al Doctor en la habitación que había alquilado en la población de San Augusto (Isla Tranquila). Aunque en principio se pensó en un suicidio, la policía acabó por anunciar que probablemente se había tratado de un asesinato. La autopsia reveló que el Doctor había muerto por estrangulamiento (se detectaron marcas de dedos en el cuello) y que después el cadáver había sido colgado de una soga al techo para simular un suicidio. La policía descubrió que todas sus pertenencias de valor le fueron sustraídas, por lo que el Doctor debió toparse con un ladrón, quien acabó con su vida. Ravec estaba doctorado en Historia, pero fue expulsado de la Universidad de Leeds (Reino Unido) por sus

teorías anticientíficas y extraños comportamientos.

Tras leer todo esto, los PJ deberían tener ganas de ir a Isla Tranquila...no sin antes pasar por alguna biblioteca. Sólo en bibliotecas de grandes ciudades (más de 600.000 habitantes, página 33 del libro de reglas) podrán encontrar las siguientes informaciones, con una tirada en Buscar Libros por cada una:

a) *Isla Tranquila*. (Gran Enciclopedia Americana) (Geogr.). Pequeña isla situada al Sur de las islas Hawaï. Se tardan dos días en barco para llegar desde éstas a I. Tranquila. No tiene aplicaciones comerciales especiales. Sus primeros visitantes de raza blanca pertenecieron a una expedición inglesa dedicada a la cartografía (año 1714). Hasta entonces la isla había pasado desapercibida. Actualmente pertenece a los Estados Unidos de América. Habitantes en 1916: 500. Sus dos únicas ciudades son Prince Port (ciudad construida en torno al puerto) y San Augusto, más importante que la primera. La isla se dedica básicamente a la exportación de materias primas. Necesita la importación de productos manufacturados, al carecer de industrias propias. Los indígenas originales dejaron de habitarla en 1901, emigrando a otras islas.

b) *El Pacífico, ese oculto enemigo*. (por Teophilus Ravec, revista "El Misterio", 1919). Según el Doctor Ravec, los habitantes del Pacífico relatan numerosas historias de terror que curiosamente concuerdan a pesar de las grandes distancias que separaban las diferentes islas en las que estas historias se contaban. Sostiene la hipótesis de que las leyendas ya eran conocidas por los antepasados comunes de estos habitantes, cuyos descendientes luego se dispersaron por todo el Pacífico.

c) *Leyendas del Pacífico*. (Libro pequeño,)



por Jeremy Hungtinton, 1918). Diversas leyendas creadas por los pueblos del Pacífico. Una de ellas hace referencia a una isla al Sur de las islas Hawaïi, en la que se dice que toda una tribu fue aniquilada por terribles monstruos en una horrorífica batalla. Se dice también que algunos escaparon milagrosamente a islas vecinas, desde donde pudieron relatar la historia. El autor comenta que quizá el relato tuviera algo que ver con conquistadores portugueses o españoles que se dedicaran a exterminar a los indígenas de esa isla a diestro y siniestro a causa de algún roce con ellos.

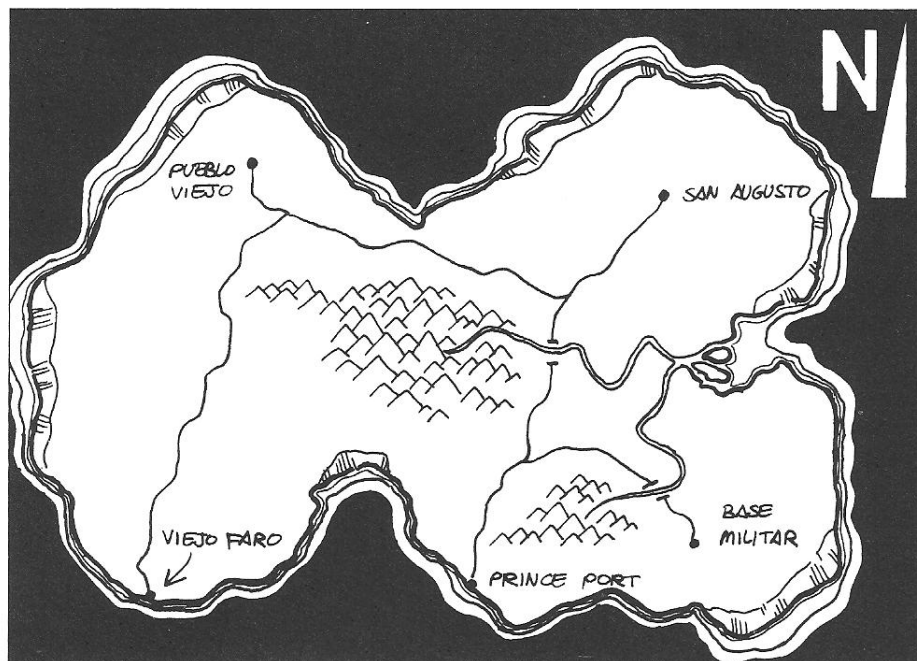
Otras fuentes de información podrían incluir una entrevista en persona con el ocultista Hungtinton, quien vive en Boston y con quien podrían concertar una cita para cenar, eso sí, en el Ritz y pagando los PJ (Hungtinton se hartará de comida y buen vino...). Sin embargo, el árbitro debería agilizar la partida para que se encuentren en Isla Tranquila el día 11 por la mañana, ya que el 13 a primera hora empezará la batalla. Si se pierden demasiado, el árbitro podría entonces cambiar la fecha del 13 por el 14, el 15,...pero no dando más de 2 días para resolver el caso antes de la batalla.

El viaje

Si se encuentran en la costa Este, deberán primero atravesar todo el país para llegar hasta la costa Oeste (en tren o en avión). La travesía, que deberá ser en barco, no presentará ningún problema. Los PJs desembarcarán en Prince Port, una de las dos poblaciones habitadas de la isla. Podrán ir en barco de línea hasta Hawaïi (segunda clase), y luego alquilar un transporte hasta Isla Tranquila en un yate privado (sin clase, cómodo pero austero). Llegarán el día 11 de Junio.

La historia

La siguiente información estará reservada al árbitro. Cada 505 años terrestres, hay un lugar en el planeta desde el que, si se realiza el conjuro adecuado, (desde el punto más alto posible de dicho lugar) se hará posible que el mismísimo Cthulhu despierte de una vez por todas. Realizar dicho conjuro no hace que se despierte directamente, sino que da la posibilidad. Una vez realizado correctamente, de conseguirlo, si después se cumplen otros requisitos que aquí no vienen al caso (tal vez en otro modulillo...). De cualquier modo, para sus servidores será de vital importancia hacer todo lo posible para que su amo regrese. Este precioso día en que debe realizarse dicho conjuro se llama el Ranaro-



roa, y el punto del planeta en que debe realizarse es precisamente Isla Tranquila. En el pasado Isla Tranquila estaba algo más sumergida, y el acceso a la Gran Montaña les era más fácil a los Profundos. El último intento lo hicieron hace precisamente 505 años, y si bien no tuvieron problemas para hacerse con la isla (masacrando a los indígenas) realizaron erróneamente el conjuro. Ahora ha llegado una nueva ocasión, y no la desaprovecharán cueste lo que cueste. En la isla tienen a algunos amigos humanos, la mayoría instalados en secreto en el Pueblo Viejo, un pueblo actualmente abandonado de la isla, pero cuatro de ellos se encuentran entre las dos poblaciones habitadas. El Doctor Ravec estaba metiendo las narices, y uno de los humanos (Jonathan Smile) se encargó de él. En principio, intentarán acceder a la montaña disimuladamente para realizar el conjuro. Ya se han instalado en ella un grupo de 10 Profundos, para quienes se ha construido una piscina especial con agua salada, y apoyados por cinco humanos que vigilan que nadie se acerque (al campesino que se acercó mucho, lo tiraron a la piscina para divertirse un poco, y desgraciadamente luego se les escapó, aunque de momento no podrá decir nada...). Si fracasan (de ello deberán encargarse los PJs) y los humanos se ponen en guardia, entonces pasarán al plan B, la invasión de la isla, para lo cual se hará necesario el wargame (si los PJs fracasan a la primera, pues ni wargame).

La ceremonia debe llevarse a cabo el tercer día a partir del que llegaron los PJs (éste incluido), 13 de Junio, por lo que deberán darse mucha prisa. Toda esa

semana el tiempo será muy nublado y con un alto grado de humedad (del 90%), lo que no causará graves problemas de rescamiento a los Profundos si salen de día. Hasta eso han previsto.

El autor recomendaría cambiar el nombre de "Profundos" por otro, por ejemplo los "Abismales", para despistar un poco a los jugadores veteranos. Así, en unos libros arcanos será este el nombre que encontrarían, mientras que en otros encontrarían el de "Profundos", según quien tradujo el libro original en Latín, etc.

Isla Tranquila

Mirando el mapa, veremos que hay tres poblaciones importantes. La más al Noroeste, Pueblo Viejo, está abandonada. La del Noreste, San Augusto, y la del Sur, Prince Port, construida entorno al puerto. También hay una pequeña instalación militar con unos pocos hombres, un par de formaciones montañosas de las cuales surgen sendos ríos, que se unen para desembocar al mismo sitio, y diversas playas. Carreteras en regular estado unen las poblaciones y la base. Dispersas por toda la isla hay varias granjas dedicadas a la agricultura y ganadería. En el puerto hay también algunos pequeños barcos de pesca. Los PJs podrán enterarse de todo esto preguntando o simplemente comprando un mapa en el quiosco (no se les dará el hexagonado, sino un croquis hecho por el mismo árbitro), pero en él no constan ni Pueblo Viejo ni el emplazamiento de la base militar (tampoco la carretera que conduce hasta ella). En la isla no encontrarán a ningún indígena ori-

ginal (o sea, hawaianos con florecitas). Los últimos emigraron hace unos 20 años, al parecer por temor a viejas supersticiones acerca de un gran cataclismo que vendría en años futuros.

Prince Port

Los PJs desembarcarán en Prince Port, población formada entorno al puerto de mercancías y pasajeros. En el muelle hay un par de barcos descargando mercancías diversas y algunos pocos yates de recreo. Hay diversos camiones de carga, y de entre ellos, con una tirada de Descubrir, podrá advertirse que dos son camiones militares cargando víveres de un almacén, por lo que los PJs deberían deducir que hay alguna base militar en la isla. En Prince Port hay diversos hoteluchos donde alojarse, pero quizá les interese más ir a San Augusto. Si preguntan a la gente de la calle por los extraños sucesos de Gran Montaña, no sacarán gran cosa en claro. Unos aluden a supersticiones cristianas sobre el demonio (marineros y campesinos principalmente) y otros a simples tormentas (ciudadanos principalmente). Lo mismo les pasará en San Augusto.

Lugares de interés en Prince Port pueden ser:

- Comisaría local. La policía no tendrá nada que decir al respecto de los fenómenos extraños, del campesino que se volvió loco, ni del doctor asesinado.
- Puerto. Los marineros reaccionarán según lo expuesto anteriormente.
- No hay bibliotecas.
- Iglesia (protestante). El padre Leisland se ríe de las habladurías del demonio. La prensa sensacionalista tiene la culpa de todo.

San Augusto

Esta ciudad es más importante que la primera. Aquí se encontró el cadáver del Doctor Ravec, que fue enterrado en el cementerio local. En coche hay aproximadamente una media hora desde Prince Port hasta San Augusto. Lugares de interés:

- Comisaría. Sin comentarios, al igual que antes.
- Cementerio. Nada especial. El cuerpo de Ravec sigue en su sitio, si lo quieren comprobar (Cordura...).
- Biblioteca municipal. Pasando la tirada de Buscar Libros, encontrarán una referencia a un libro sobre la historia local que fue prestado al Doctor Ravec y que éste no devolvió. Nadie sabe donde está (ni la policía, quién no le da importancia).
- Periódico local "The Marker". Si son

simpáticos, con charlatanería o elocuencia, o explicándoles el motivo de su visita y qué han descubierto hasta entonces, les dirán que quizá puedan enterarse de algo más en la taberna El Holandés.

– Iglesia (católica). Tirada de Charlatanería, Elocuencia o Discusión (sólo una de las tres por PJ): el padre Raphael Carreiras (de orígenes portugueses) había conocido al Doctor Ravec. Tenía que hablarle de ciertos descubrimientos, pero antes fue asesinado. Carreiras sospecha de una conspiración masónica en la isla destinada a sembrar el pánico. Ravec se hospedaba en el Hostal El Navegante.

– Hostal El Navegante. La propietaria (María Eugenia, alias "Maru", 60 años, gorda, fea y con malas pulgas) tiene problemas para alquilar habitaciones. Algo de dinero la ayudará a hablar (no menos de 10 dólares). La policía ya registró y desprecintó la habitación, y no encontraron nada de especial. Alquilar una habitación normal: 2 dólares al día. Alquilar la habitación del difunto, 6 dólares al día, como atracción turística.

Ofrece más información por sólo 5 dólares: Ravec solía frecuentar la taberna El Holandés. En la habitación del difunto, con un Descubrir: un pequeño trozo de papel en el que hay escrita las palabras "¡apocalipsis! ¡holocausto! ¡el 13!" (disertaciones del Doctor).

– Taberna El Holandés. El barman se quejará de que ya está harto de hablar del tema con policías y periodistas (3 dólares o más). Les dirá, como dijo a la policía, que Ravec se había hecho muy amigo de un tal Jonathan. Ambos venían a tomar algo con varios viejos libros y pergaminos arrugados. Desde que el Doctor fue asesinado, el tal Jonathan desapareció misteriosamente.

Nota: en la taberna hay uno de los hombres que ayudan a los profundos (Stephen), y oírán todo lo que digan (en la taberna hay muy poco ruido). Tiene aspecto de marinero (con gorrita negra). Les seguirá disimuladamente para averiguar donde se hospedan (el PJ que supere un Descubrir/2 se dará cuenta) pero cuidándose de guardar las distancias para tener tiempo de huir si fuera descubierto (es especialista en el tema, contará con que los PJs puedan esconderse de repente en una esquina para esperarle y esas cosas). En cuanto tenga la información o se vea descubierto, huirá hacia el puerto, donde le perderían de vista si le siguieran (se lo conoce al dedillo). Los malos estarán alerta al respecto de los PJs.

– Hospital de San Augusto. Podrán entrevistarse con el médico forense, quien sólo podrá decirles que el difunto Ravec fue estrangulado por unas manos muy fuertes.

El cuerpo lo tiene la policía en su depósito particular, y son ellos quienes llevan la investigación. En el hospital también se encuentra, en una celda del ala destinada a enfermos mentales, el campesino que se volvió loco. Si van a preguntar por él, la enfermera (no sobornable) les dirá que no se le puede visitar, y que antes ya ha venido un hombre para preguntar lo mismo y tampoco le han dejado. Si la convencen (Charlatanería o Elocuencia) les dará la descripción: alto, con una cicatriz en la cara (Arnold, otro de los hombres malos). Arnold entrará esa noche en el hospital, forzando puertas, para asesinar al campesino loco. Irá armado con un 45. Matará al celador de guardia si es necesario (un tal Sergio Guímera, hispano) para después encargarse del campesino y huir finalmente en un coche. Si le siguen en el coche se dará cuenta y se liará a tiros a la mínima. Si se ve acorralado, se suicidará. Si los PJs consiguieran contactar con el loco, y le obligan a hablar (con Elocuencia o Charlatanería) como mucho repetirá "¡la tienda de los horrores!" y "¡no! ¡a la piscina no!! ¡AAAAAAAARGH!" para finalmente desmayarse.

Stephen y Arnold se hospedan en la pensión La Barata. Quizá los PJs lo descubran y les sigan. En todo caso, Stephen y Arnold atacarán a los PJs si ven que están a punto de descubrir algo importante (como lo que sucede en Gran Montaña).

En la habitación de La Barata se encuentra el libro que el Doctor Ravec había cogido de la biblioteca, oculto en la parte inferior de un armario (necesaria una tirada de Descubrir para encontrarlo). Habla de la historia de la isla, y hay una página marcada, en la que se habla de un viejo escrito que se encontró en la isla, y que decía así:

"El día del Ranaroroa, la isla se cubrirá con la sangre de los inocentes. Hordas de demonios lo destrozarán todo a su paso. Desdichados de aquellos que ese día estén en la isla, pues más les habría valido morir ahogados. Esta isla está maldita, y cada 505 años sus habitantes sabrán lo que es el horror".

Arnold Nagger.

FUE 18 DES 12 TAM 18 P.V.15 Bonus daño +1D4 Cordura 0 Arma corta 60% Discreción y Ocultarse 80%.

Jonathan y Stephen.

FUE 14 DES 12 P.V. 12 Cordura 0 Arma corta 50% Escopeta 60% Discreción y Ocultarse 70%.



El viejo faro

Situado al Suroeste de la isla, no tiene excesiva importancia. Dejó de utilizarse en cuanto entró en uso el faro que hay al final del rompeolas de Prince Port. Unas escalerillas llegan hasta la mitad del faro. No puede alcanzarse la terracilla del techo ya que la escalera se derrumbó en ese punto.

Pueblo viejo

Hace décadas que nadie vive allí...Pero se dice que unos forasteros (de nacionalidad USA) se han instalado en él, según dicen con la sana intención de reconstruirlo, cosechar su propia comida, etc. Las autoridades los visitaron, y viendo que todo estaba en orden, les han dejado hacer. La policía no cree que tengan nada que ver con el asesinato, pero están bastante equivocados. En Pueblo Viejo se han hospedado una cincuentena de hombres, compañeros de Jonathan, Arnold, etc. Disponen de varios vehículos, y si llega a ser necesario usar el wargame, se colocarán las correspondientes fichas en dicho pueblo. Serán educados con las autoridades, pero tendrán muy malas pulgas con los curiosos, a quienes recibirán con disparos de escopetas de

caza, pero apuntando a los pies, sin hacerles ningún daño ni a ellos ni a ninguna de sus pertenencias, para evitar tener problemas con la policía. No quieren ver a nadie por los alrededores. Están bien entrenados, de forma paramilitar, y no saldrán para que alguien pueda capturarlos. Si han de salir, lo harán en grupos de no menos de 10 hombres, y a no más de 2 Km del pueblo viejo...Hasta que llegue el día 13, si empieza la batalla. Si se diera el caso de que algunos de estos o de sus compañeros fueran capturados, no dirán nada bajo ningún concepto, aunque los capturen. Simplemente se reirán a carcajadas. Su

locura les permitirá soportar cualquier dolor (pero quizá no las drogas...).

Gran Montaña

Las zonas montañosas son bastante boscosas, y no se puede acceder a ellas en vehículos, sólo a pie o a caballo (en la isla hay pocos y propiedad de los granjeros, que los necesitan para cultivar la tierra). En la cima de la Gran Montaña hay una pequeña planicie pelada. Las autoridades han recomendado que nadie se acerque a ella, dado el peligro de descargas eléctricas mortales en caso de repetirse los sucesos, y nadie se ha atrevido a hacerlo... Pero seguro que los PJs sí. Los fenómenos fueron provocados por los profundos mediante el conjuro adecuado con dicho fin.

En medio de la planicie hay una pequeña cabaña de paredes de piedra semiderruida. En esta planicie será donde deberá celebrarse la ceremonia. Los Profundos sin embargo, van ahora cada noche para prepararla, junto a sus amigos humanos, y evitar cualquier nuevo fallo como en la última ocasión. Cada noche, se observarán los fenómenos eléctricos (de por sí inofensivos) pero que causarán un cierto miedo vis-

tos de cerca (1D4/1 de Cordura). Entre los bosques de las montañas, los humanos construyeron una gran piscina. La cubrieron con una enorme tienda de campaña militar camuflada con arbustos, y bajo ella reposan los Profundos de día, vigilando fuera cinco humanos armados con escopetas (normales, ya que las recortadas acaban por explotar, cosa que el creador del reglamento no sabía). Hay algo de iluminación, la justa para que los humanos puedan ver, pero sin llamar la atención (pequeñas linternas colgadas de los árboles apuntando hacia abajo).

Los Profundos sólo llevan arpones y cuchillos ceremoniales (que pueden lanzar para matar a algún intruso). Cada noche los 10 Profundos y los 5 hombres llegan caminando a la cima hacia las 12 de la noche. Revisarán que no haya nadie en la caseta en ruinas (donde se había escondido el pillín del campesino) y luego iniciarán las ceremonias, con rayos incluidos. Tiros de Cordura:

2D3/1 por ver a los Profundos.

1D4/1 por los terribles relámpagos.

1D5/1 por presenciar la ceremonia.

Lo ideal sería que los PJs les dejaran hacer, para que al irse vigilaran hacia dónde se dirigen, descubrieran la tienda y acabaran con ellos. Si van a saco y se los cargan en la planicie misma, sólo descubrirían, en el bolsillo de uno de los hombres, un mapa de la isla con todas las playas bien señaladas y un círculo alrededor de Gran Montaña. También hallarían una pequeña carta con las siguientes notas en inglés:

"En caso de ser descubiertos y acabar inoperativos, nosotros pasaremos al plan B. Ya nos hemos encargado de todo."

Si llegan a la tienda-piscina y se los cargan allí, además encontrarán dos grandes baúles. Uno con comida envasada para humanos. En el otro, diversa ropa y una pequeña caja fuerte cerrada de unos 10 Kg de peso (un par de disparos del 38 o más será suficiente para abrirla). Dentro, otra carta:

"Si llega a ser necesario, invadiremos la isla entera desembarcando por las playas a elegir. Contamos con su quinta columna para interrumpir las comunicaciones si es necesario, así como para bloquear a la pequeña fuerza militar de los Estados Unidos que se halla en Isla Tranquila. Nada debe evitar que el día señalado consigamos nuestros objetivos. Los habitantes de la isla, tanto civiles como gubernamentales, deberán ser eliminados si oponen resistencia. Nuestro objetivo principal será la cima de Gran Montaña. Debe ser nuestro, y nadie debe saber el por qué. Será fácil dado que aparentemente no se trata de un lugar

especialmente importante. Nuestros amigos invocarán a los terribles Angeles Oscuros, que les permitirán desplazarse hasta la montaña volando por encima de las defensas de la isla si llega a ser preciso para ocupar directamente la Gran Montaña. El 13 de Junio será un día memorable.”

Si buscan en algún libro arcano, no encontrarán ninguna referencia a los Angeles Oscuros, como mucho sólo a unos tales “Angeles Descarnados”. En realidad se refieren a estos, pero con diferente terminología. Los PJs quedarán con la duda.

Si abandonan el lugar, al volver no quedará ni rastro de los cadáveres (bueno, con un Descubrir, algún charquito de sangre).

Humanos infiltrados cortarán la noche del 12 al 13 las comunicaciones por cable, y destruirán todas las radios emisoras, incluidas las de la policía y ejército. Los barcos que estuvieran atracados en puerto se estarían hundiendo por los boquetes que los Profundos les han hecho en la quilla. Si los PJs descubrieran los planes antes, aún pidiendo ayuda por radio, esta tardaría lo suficiente como para no llegar a tiempo. Ya desde la noche, toda la isla empezará a cubrirse de grises nubarrones, y el ambiente de toda la isla alcanzará un altísimo grado de humedad. Una tirada de Meteorología anunciará que es bastante extraño que esté pasando esto.

Sectarios (los 50 de Pueblo viejo y los 5 de la montaña):

FUE 10 DES 10 P.V. 10 Cordura 0 Escopeta 60%.

Abismales (Profundos, todos iguales).

FUE 14 DES 10 P.V. 14 Zarpa 40% (daño 2D4) Arpón 60% (daño 1D6+1D4) Cuchillo 80% (daño 2D4).

Los PJs pues tienen en sus manos el destino de la isla y quizá del mundo. Lo ideal sería que llevaran pruebas contundentes a los militares o a la policía. Recordemos que sólo se recurre al wargame si los PJs han desmantelado las instalaciones en la montaña. De otro modo, el conjuro lo realizarán los 10 Profundos de la montaña, sin tener que recurrir al “plan B”. Habrán tres grados de credibilidad de los PJs:

– Grado 1: No traen pruebas o no se los cree nadie.

– Grado 2: Traen como pruebas las cartas y el mapa. Las cartas las podrían haber hecho ellos mismos, al igual que el mapa... Por si acaso en la base se movilizan, pero como sea una bromita se les cae el pelo.

– Grado 3: además de las pruebas anteriores, llevan el cadáver (o parte) de un Profundo: ¡movilización general de toda la población! ¡Es la guerra!

De cualquier forma, toda la población será movilizada, la diferencia estará en el tiempo que se tarde. La policía y el ejército distribuirán radio-transmisores de corto alcance para poder comunicarse entre toda la isla. Afortunadamente, en el turno 10 quienes queden con vida recibirán comunicación del Capitán del United States Ship Enterprise, John T. Kirk, quien pedirá información acerca de qué está pasando en la isla, y ofrecerá la posibilidad de desembarcar refuerzos en la playa que deseen. Desde que por la noche perdieron total comunicación

con la base, los militares empezaron a preocuparse y enviaron lo más rápidamente posible a su navío más cercano, temiendo algún desastre natural. Los PJs no deben saber la posibilidad de refuerzos hasta que llegue el turno 10 del wargame.

Estrategia

Si crees que tus jugadores pueden ir un poco perdidos en cuanto a la estrategia a usar en el wargame, pongamos que en la base militar de la isla recomendarán:

1. Hacerse con los puentes para evitar que el enemigo los destruya y pueda evitar así el paso de los vehículos.
2. Mantener fuerzas en Gran Montaña que posean una alta moral/cordura.
3. Tener fe.

Recompensas

1D6 puntos de Cordura por vencer a los seres de la tienda-piscina. 3D6 de Cordura por vencer la batalla de Isla Tranquila.

La Batalla (Wargame)

La distribución de las fuerzas será en parte aleatoria, y en parte basada en la actuación de los PJs durante la partida (en caso de querer jugar con el wargame de forma independiente, ya daremos las instrucciones necesarias más adelante). Sin duda nos dejaremos alguna regla o detalle en el teclado. Contamos con vuestra imaginación para solucionar ese detalle. Y recordad que como en todo juego, sea de rol, wargame, o parchís, tenéis el indiscutible derecho a hacer lo que os de la real gana con las reglas si así lo deseáis.

Componentes del juego

MAPA. Te incluimos aquí el mapa, pero en tamaño reducido. Tendrás que hacer una ampliación al máximo (en DIN A3). Esta ampliación la doblas por la mitad, y haces dos nuevas ampliaciones en DIN A3, una de cada mitad. Así finalmente tendrás el mapa al tamaño adecuado, cuyas mitades tendrás que unir. Al comienzo del juego colocarás las dos fichas de puentes en sus respectivos hexágonos, y la ficha de “turno” en el número 1. Si lo deseas, puedes colorear e incluso plastificar las fichas y el mapa.

FICHAS. Hay varios tipos de fichas, aparte de las dos citadas anteriormente, y que se irán colocando según lo indicado en el apartado “refuerzos”. Cada ficha equivale a unos 10 hombres (o seres), con o sin vehículos. Fotocópialas, pégalas a una o varias cartulinas gruesas, y recórtalas. Los tipos de fichas son los siguientes:

a) *Profundos y aliados:*





Estas fichas tienen dos factores (números) impresos en su parte inferior, el de movimiento y el de combate.

– Profundos. Se desplazan a pie. Van armados con arpones y lanzaarpones. Movimiento 2, Combate 3.

– Ángeles descarnados de la noche. Sirven tanto para atacar a sus enemigos como para transportar a una ficha de sus amigos. Son convocados y atados (estamos hablando de hechizos para someterlos) por los Profundos. Movimiento 8, Combate 4.

– Humanos traidores. Son aliados de los Profundos, y colaborarán con ellos. Poseen vehículos de transporte que les darán más velocidad. Intentarán hacerse con los puentes y destruirlos si resulta estratégicamente adecuado. No necesitan hacer tiradas de cordura. Movimiento 4, Combate 4.

b) Personajes y habitantes de la isla:

Disponen de los factores de movimiento y combate (parte inferior) y un tercer factor de dos cifras referido a la Cordura/moral de cada ficha, en la parte superior derecha.

– PJs: disponen de su propia ficha. Como los PJs no llegarán a 10, se supone que otros hombres los acompañan. Su moral/cordura es la más alta de todas (se les supone acostumbrados a cosas raras). Se supone que llevarán armas de fuego, pero por muy buenas que sean no subirá su factor de combate (los otros hombres del grupo que no son PJs compensan). Movimiento 4, Combate 5, Cordura/moral 85.

– Campesinos. La tropa más numerosa. No disponen de vehículos, lo que les hace bastante lentos. Su Cordura está algo por encima de la media. Van armados principalmente con escopetas. Movimiento 2, combate 4, Cordura/moral 60.

– Ciudadanos. Lentos, y poco acostumbrados a aventuras de este tipo. Su Cordura es la más baja de todas, pero corresponde a la media normal en personajes humanos. Sin embargo, son poco de fiar en combate, acostumbran a huir. Van armados con escopetas y armas cortas. Movimiento 2, Combate 3, Cordura/moral 50.

– Ciudadanos motorizados. Igual a los anteriores, pero con vehículos de transporte. Movimiento 4, resto igual.

– Policía. Bien armados y con automóviles. Cordura aceptable. Son unas fichas bastante buenas. Movimiento 4, Combate 4, Cordura/moral 65.

– Infantería. Perteneciente a la base militar en la isla. Lo último que esperaban era una invasión como esta, pero están bien preparados. Armados con fusiles, son los mejores combatientes de la isla. Su moral/cordura es también muy alta. Movimiento 2, Combate 6, Cordura/moral 75.

– Infantería motorizada. Igual a la anterior, pero con camiones de transporte bastante buenos y veloces. Movimiento 5, Combate 6, Cordura/moral 75.

– Marines. Llegarán en el turno 12, enviados por el USS Enterprise. Buenos soldados, pero los isleños deberán aguantar hasta que lleguen. Están comandados por el Mayor Lewis. Movimiento 2, Combate 6, Cordura/moral 80.

– Caballería. Llegarán junto a los Marines, a las órdenes del Mayor Custer. Movimiento 4, Combate 6, Cordura/moral 80.

Turnos

En cada turno (que equivaldrá aproximadamente a un cuarto de hora de tiempo) moverá primero el bando de los Profundos (pueden mover todas, parte o ninguna de las fichas) y después lo hará el de los isleños de igual forma. Dispones de una ficha de "turno" y un marcador de turnos. El árbitro se encargará de llevar a los malos de la mejor forma posible, así como de los refuerzos (los PJs no sabrán en ningún momento cómo van, será el árbitro quien los irá poniendo por sorpresa si se juega el wargame junto al módulo de rol). Los PJs se encargarán del movimiento de los habitantes de la isla.

Durante el turno, siempre colocarán primero sus refuerzos el bando de los PJs, y siempre moverán primero los Profundos y sus aliados.

Movimiento y Combate

Todas las fichas tienen dos factores principales, el primero es el de movimiento e indica el número de hexágonos que puede recorrer (teniendo en cuenta las modificaciones por el tipo de terreno que se dan más adelante). El segundo alude a su capacidad combativa, tanto referido a armas disponibles como al entrenamiento en su manejo. Las fichas del bando humano disponen además de un factor de moral/combate en la parte superior derecha.

La sucesión en cada turno es:

1. Colocación de refuerzos.
2. Movimiento de los profundos.
3. Resolución de ataques realizados por los Profundos.
4. Movimiento de los humanos.
5. Resolución de los ataques realizados por éstos.

Para contar los hexágonos de carretera (y población) como 1/2 punto, la ficha tenía que estar ya previamente colocada en un hexágono del mismo tipo.

Cada ficha tiene una Zona de Control (ZdC) formada por los hexágonos que



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE

rodean a la ficha. Si una ficha enemiga entra en dicha zona de control, se verá obligada a detenerse allí y combatir. Si cuando le toca el turno de mover ya estaba dentro de una ZdC enemiga, podrá quedarse y no combatir o moverse igualmente, pero si se mueve hacia otro hexágono que también entre en la ZdC de ese (u otra) ficha, deberá pararse para combatir. Si entra en la de más de una, podrá escoger si ataca sólo a una o a más fichas a la vez. Está prohibido el movimiento fraccionado, una ficha debe moverse de una sola vez, gastando parte o todos sus puntos de movimiento. También puede decidir no moverse.

Un mismo hexágono nunca podrá ser ocupado por fichas enemigas, pero sí pueden haber en él hasta 3 fichas amigas. La única excepción son los Angeles Descarnados de la Noche, que dada su forma de desplazamiento (volando) no les afecta la ZdC de sus enemigos, y pueden acumularse tantas como se quiera en un mismo hexágono, esté ocupado por quien sea. Sí en cambio podrán ser atacadas o atacar de la forma usual. Una ficha de Angeles puede transportar únicamente a una ficha de Profundos. Puede moverse, cogerla, volver a moverse con ella a cuestras y dejarla en otro hexágono, para luego si todavía le que-

TURNOS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

PUEBLO
VEJO

SAN
AUGUSTO

BASE
MILITAR

PRINCE
PORT

VEJO
FARO

dan puntos de movimiento volver a moverse (o incluso volver a coger y dejar a otra ficha de Profundos), pero en cualquier caso, al final de su movimiento no deberá estar transportando ninguna ficha (pero sí podrá estar encima de ella). Por descontado que a estas fichas no les afecta el tipo de terreno. Por otro lado, tampoco tendrán las ventajas (o desventajas) que el terreno otorga en combate. Las fichas de Profundos transportadas no podrán moverse ni un sólo hexágono ese turno.

Los Profundos pueden además moverse por hexágonos de mar a la misma velocidad que por tierra, sin embargo sólo podrán pasar de tierra a mar o viceversa por los hexágonos de playa o por los del puerto de Prince Port.

Cualquier número de fichas puede atacar a cualquier número de fichas, siempre y cuando estén en contacto. Sólo se permite un ataque para cada ficha en cada turno (pero puede defenderse las veces que sea necesario). Para resolver el combate, se sumarán los factores de combate de todas las fichas atacantes, y se multiplicarán por un dado de 3 (un dado de seis caras, teniendo en cuenta que $1 \text{ ó } 2=1$, $3 \text{ ó } 4=2$, $5 \text{ ó } 6=3$). Lo mismo se hará con el (los) factor(es) de combate del que se defiende. Quien obtenga un mejor resultado gana el combate, y las fichas enemigas son eliminadas del juego. En caso de empate se repite la tirada.

Las fichas del bando humano disponen de un tercer factor, el de moral/cordura. Cada vez que entren en combate contra fichas de Profundos o de Angeles Descarnados (no es necesario si sólo combaten contra los humanos traidores), deberán pasar una tirada, sacando dicho valor o menos con un dado de 100 (dos dados de 10 caras, uno para decenas y otro para unidades, el 00 equivale al 100):

– Si estaban atacando, y esa ficha pasa la tirada, atacará normalmente. Si no la pasa, se retirará 1 hexágono (si le es posible y en la dirección que sea mientras se aleje de esa ficha enemiga) y no combatirá, con lo que si se trataba de un ataque conjunto con otra(s) ficha(s), puede que al dejarlas solas hayan quedado en desventaja.

– Si se estaba defendiendo de un ataque del bando Profundo, pasándola se defenderán normalmente, pero si esa ficha no pasa la tirada su factor de combate se reducirá en 2 puntos. En cualquier caso, estará obligada a combatir.

Los puentes pueden ser destruidos si se

desea. Para ello, una ficha deberá colocarse encima, y permanecer allí durante un turno completo sin moverse. Al empezar el siguiente turno, el puente habrá sido destruido y su ficha se retirará.

Las fichas de vehículos no podrán atravesar los hexágonos de montaña, ni los ríos sin la ayuda de los puentes.

Si la ficha de los PJs es eliminada (y se estaba jugando con el módulo de ROL), los personajes que superen una tirada de Suerte habrán sobrevivido, quedando inconscientes durante el resto del wargame (y con los puntos de vida por lo menos a la mitad). De otro modo, habrán perecido. Sería más interesante hacer las tiradas al final del wargame si se llegara al caso.

Despertarán cuando todo haya pasado. Si se dirigen a un pueblo, encontrarán efectivos del ejército ayudando a los supervivientes. Si los Profundos consiguieron hacer la invocación, un cielo tormentoso cubrirá la isla. Si ganaron los isleños, brillará el sol.

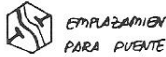
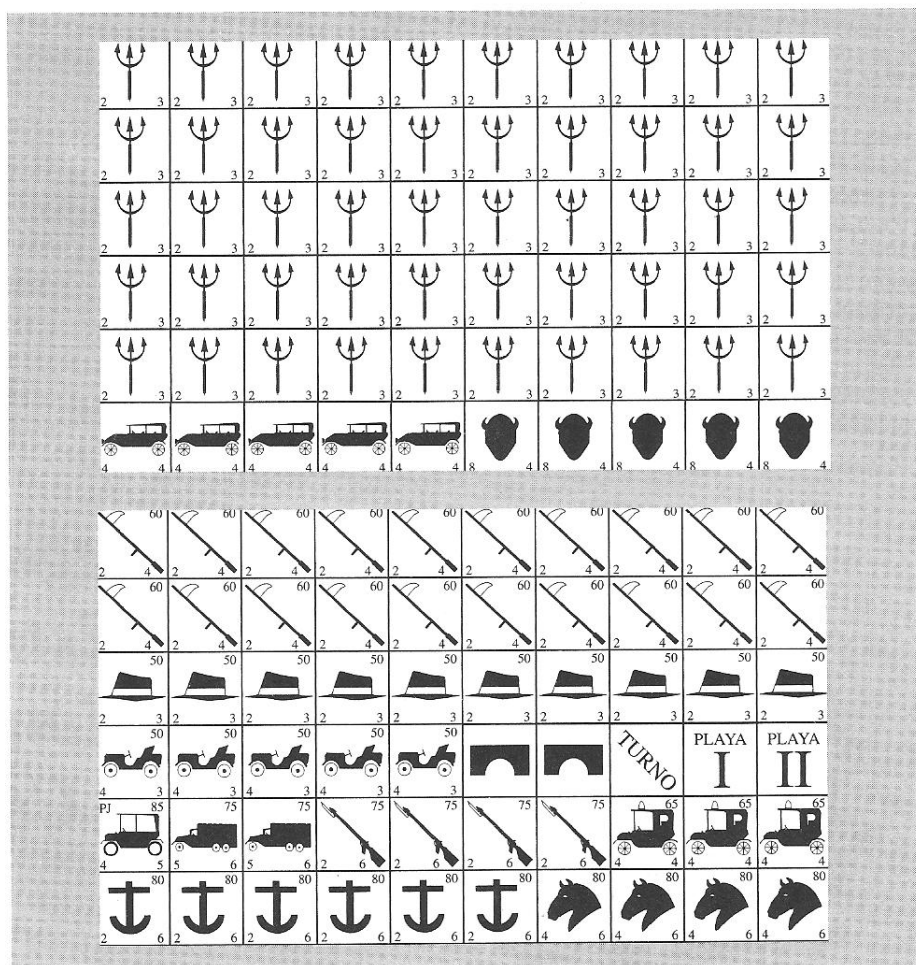
Refuerzos

a) *Profundos y aliados:*

Turno 1: Se escogerán dos playas aleatoriamente con 1D6 para la llegada de los Profundos. En las playas correspondientes, se distribuyen 20 fichas de Profundos (por lo menos 5 fichas en una de las playas, no todas a la misma). En Pueblo Viejo y/o hexágonos circundantes, 5 fichas de aliados humanos.

Turno 3: Nuevamente se escogen dos playas aleatorias (que quizá coincidan con alguna de las anteriores), y se colocan 30 fichas de Profundos (por lo menos 5 fichas en una de las playas). Si se está jugando con el módulo de rol y en el Grado 1, los Profundos sólo utilizarán una vez la playa de 4 hexágonos que hay al Sur de la montaña.

Turno 5: En cualquier lugar donde haya una ficha de Profundos o a su alrededor (incluso en mar) se reparten las 5 fichas de Angeles Descarnados.



b) PJs y habitantes de la isla:

Se determinarán la distribución de los refuerzos según el grado de credibilidad conseguido por los PJs ante las autoridades. En caso de jugar el wargame únicamente, escoger según el grado de dificultad deseado para este bando, siendo Grado 1 el más difícil.

Grado 1:

Turno 1: La ficha de los PJs en el lugar en que estuvieran sus vehículos (una población,...) o a elegir si sólo se juega al wargame. 1 ficha de policía en San Augusto y 1 en Prince Port. 2 fichas de militares (infantería) en la base o hexágonos adyacentes.

Turno 2: 1 ficha de policía en San Augusto. 4 fichas de militares (2 infantería y 2 infantería motorizada) en base o hexágonos adyacentes.

Turno 4: 5 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 3 de ciudadanos motorizados en San Augusto y 2 en Prince Port.

Turno 10: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 6 fichas de ciudadanos a pie en San Augusto y 4 en Prince Port.

Turno 12: 5 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal).

Grado 2:

Turno 1: Ficha de los PJs donde estuvieran sus vehículos (o a escoger en wargame). 4 militares de infantería y 2 militares de infantería motorizada en la base o hexágonos adyacentes. 2 fichas de policía en San Augusto y 1 en Prince Port.

Turno 3: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 3 de ciudadanos motorizados en S. Augusto y 2

en Prince Port. 6 de ciudadanos a pie en S. Augusto y 4 en Prince Port.

Turno 6: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal).

Grado 3:

Turno 1: Ficha de los PJ en cualquier sitio (excepto montaña o río, claro). Las 4 militares de infantería y las dos de infantería motorizada en base los dos hexágonos adyacentes. 2 fichas de policía en S. Augusto y 1 en Prince Port. 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal). 3 fichas de ciudadanos motorizados en S. Augusto y 2 en Prince Port. 6 ciudadanos de a pie en S. Augusto y 4 en Prince Port.

Turno 3: 10 fichas de campesinos en cualquier sitio (sólo terreno normal).

Finalmente, en el turno 10 se recibirán comunicaciones del USS Enterprise, y el bando de los PJs deberá escoger una sola isla en la que desembarcarán los refuerzos. Lo harán en el turno 12, y en esa playa los PJs podrán distribuir las 6 fichas de Marines y las 4 de Caballería.

En el caso de que los Profundos es-

tuvieran ocupando los lugares de refuerzo, las fichas se colocarán en el lugar más cercano posible (que puede incluso entrar directamente en la ZdC de sus enemigos).

Victoria

Ganan los Profundos y compañía si consiguen mantener dos fichas de profundos durante dos turnos enteros en la Gran Montaña, con lo que habrán llevado a cabo la invocación, pero tienen que ser exactamente esas dos fichas. Si una muere vuelve a empezar el proceso de esperar dos turnos completos. Obviamente, también ganarán si eliminan por completo a sus enemigos.

Ganarán los humanos de la isla si consiguen aguantar hasta el turno 20 (ya que los Profundos no podrán aguantar mucho más de 5 h. y tendrán que retirarse) sin que los Profundos lleguen a colocar dos fichas (de Profundos) durante dos turnos enteros en Gran Montaña, o si eliminan a todos sus enemigos. ●

Terreno	Costo en P.M.	Efecto de combate
Normal	1	No tiene efectos
Montaña	2	+1 al factor de combate del que esté en ella, tanto si ataca como si defiende
Población	1/2	Igual a montaña
Camino/puente	1/2	No tiene efectos
Río	2	-1 al factor de combate tanto en defensa como ataque si se está en él
Playa	2	No tiene efectos
Base militar	1/2	+2 al factor de combate del que esté en ella, tanto en ataque como defensa



Juegos de Rol Estrategia Simulación Cómics

C/. Abat Escarré, 13 (Junto Eix Macià) – Tel. 723 17 22 - SABADELL

A L I E N S TM

SE ESTA
GESTANDO ...

F A N H U N T E R

Por fin ya es viernes

Te presentamos en esta ocasión un módulo para un juego atípico, por llamarlo de alguna manera. En él los jugadores no son valientes caballeros o intrépidos detectives, sino roleros, lectores de cómics, superhéroes de pacotilla o cosas por el estilo, en un futuro dominado por un siniestro Papa ex-librero y forofo de la literatura de ciencia ficción. Es un mundo de locura, en el que puede pasar cualquier cosa. O casi...

por J. Carrión "Carry"

Es viernes y los narizones se hallan en una casa a las afueras de Barnacity, en la reunión semanal del club que ellos mismos han formado, un club cuyas actividades principales giran alrededor de los juegos de rol: partidas, películas, música, roles en vivo, y un largo etcétera de actividades prohibidas y requeteprohibidas relacionadas con el mundillo del rol.

La casita en cuestión no es otra que la Vieja Mansión Embrujada que sale en todos los cuentos y en todas las pelis de serie B. Ofrece un aspecto bastante siniestro y lóbrego, por este motivo es el lugar de reunión perfecto para grupos de rebeldes, clubs de fans de Bruce Willis y Steven Segal, dibujantes de cómics, especialistas de películas de acción en paro y, como no, de grupos de jugadores de rol.

En todo caso hoy es el día de reunión de tus NJs, si por cualquier motivo no te va bien que tu grupo sea de roleros, no hay ningún problema porque esto no afectará a los sucesos. En todo caso a la medianoche el reloj tocará las doce...

Aperitivo

Doce chirridos rompen el silencio reinante y la Pesadilla comienza. Tus jugadores se encuentran en una de las salas de reunión del primer piso cuando oyen la señal de que la medianoche ha llegado. Rápidamente se romperán los vidrios de todas las ventanas de la casa; la mesa y el resto de muebles comenzarán a tambalearse; el suelo se agrietará; una ráfaga de viento recorrerá el edificio... Descríbelo detalladamente añadiendo alguna que otra pincelada de horror: aullidos de lobos, relámpagos, croar de sapos, etc... La cuestión es que todo sucederá tan rápido que los Narizones no tendrán tiempo ni de reaccionar (tiradas de musculitos y reflejos para no caer al suelo y esas cosas), des-

pués de esta especie de terremoto paranormal volverá una calma absoluta y una niebla morada envolverá la casa impidiendo la entrada o salida de cualquier osado. Tus jugadores no tardarán en comprobar que dicha niebla es infranqueable y que, de momento, se encuentran totalmente aislados (no hay teléfono ni nada por el estilo, la casa más cercana se encuentra al otro lado del Besós a más de un kilómetro).

Las paredes comenzarán a rezumar gotitas de un líquido verde y pastoso (efectivamente, son los famosos killer-blandiblups), de modo que desde este momento y hasta el final del módulo -a menos que los narizones se protejan de algún modo- cada cinco minutos tira 1D6 por narizón, con un 1 una gotita de "blandi" le tocará actuando como un ácido viscoso y repugnante, y causando 3D de pupa.

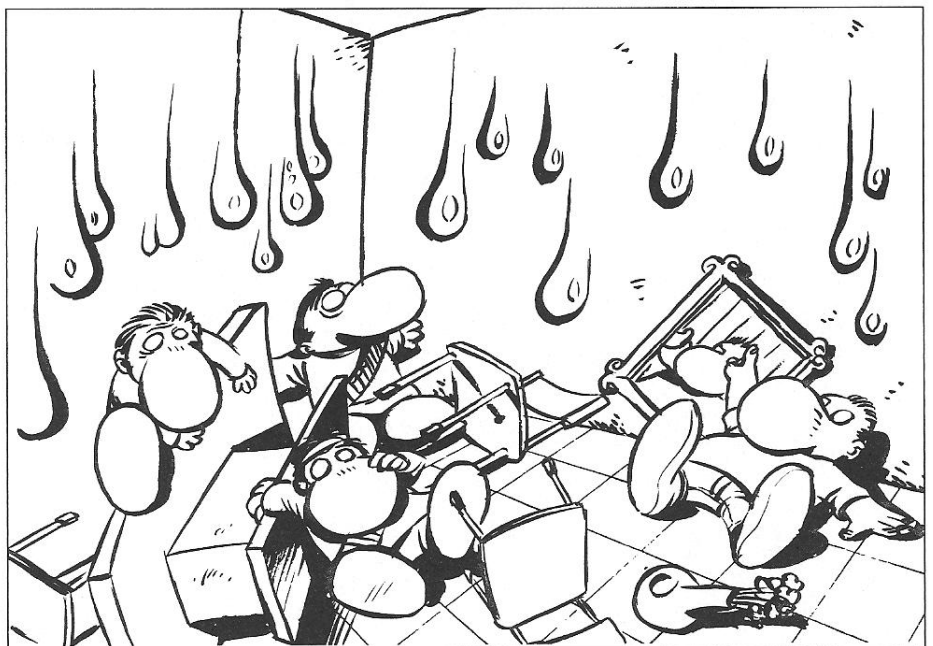
Que comience la aventura...

Poniendo la mesa

Tranquilo, hombre, tranquilo... supongo que no sabrás muy bien qué narices está pasando, pues bien, yo te lo explico.

Resulta que la casucha que han elegido tus NJs para sus juergas roleras no es una casa común. Su pasado está envuelto en el más absoluto misterio. Dice la leyenda que en el terreno en el que se construyó el edificio vivía, hace muchos años, un hechicero enano. Sus conjuros y sus malas artes eran conocidas por todo el mundo al este del Besós, pero un noche fatídica unos fanáticos asaltaron la choza y colgaron al enano de un bonsai. El maldijo el terreno y prometió que regresaría (en un arrebató de extrema originalidad).

Lo cierto es que nuestros estimados narizones han elegido una mala noche para estar en la Vieja Casa Embrujada. Tor-Ebruno (pues así se llamaba el hechicero)





regresará esta noche del Otro Barrio. Y lo hará a las tres de la madrugada. Tus jugadores, si continúan vivos para entonces, deberían evitar que el enano volviera a la vida, que dominara el mundo y todas esas cosas.

Desde las doce hasta las tres emanará del bonsai energía mística a saco y el enano irá ganando poder, hasta llegar al poder absoluto de las tres de la madrugada. Si no llegan antes de las tres que vayan buscando otra Realidad en la que vivir.

Primer plato

Dejamos a los Njs en una sala de arriba, acongojados y sorprendidos... recuperémoslos. Es de suponer que después de asegurarse de que la niebla morada es infranqueable, abandonarán la habitación (esquivando las dichas gotitas que aparecen por todas partes), y se pasearán por la casa intentando averiguar qué es lo que sucede.

Se supone que no son del todo tontos y que se olerán algo; tantos relámpagos, temblores y vidrios rotos no es normal. Como no podemos saber qué decidirán hacer, te describo la casa y lo que sucederá, y acabamos antes:

a) Primer piso:

1. Biblioteca: Aparte de volúmenes encuadernados de Play-boy, y superando alguna que otra tirada de investigación, pueden encontrar:

*"Historia de esta casa", un maravilloso volumen en el que encontrarán planos de la casa (haciendo especial hincapié en la existencia de un sótano secreto, al que se

accede desde la cocina) y una maravillosa crónica histórica de todo lo acontecido en los dos últimos siglos.

* "Album de cromos de la Pandilla Basura", pues eso.

*"Tor-Ebruno, el hechicero", un libro escrito en piel humana (egggs!) que narra la interesante historia de "Tor-ito, de guionista de culebrones a hechicero odiado", también explica lo de la maldición (lo del bonsai, lo de que volverá, etc). La última página ha sido arrancada, y es una lástima porque en ella explicaba como se puede evitar que Tor-Ebruno renazca, pero no está.

*"Mi boda, mi vida" por una tal Chabeli Iglesias (pieza de coleccionista, cerca de 3000 MD en cualquier antro de Barnacity).

2. Salas de reunión: Media do-

cena de habitaciones pequeñas en las que hay mesas, sillas y neveras con cervezas (es decir todo lo necesario para jugar una partidilla de *Ars Magica*, discutir sobre pelis de tiros, o planear donde colocar la próxima bomba). En la puerta de cada sala un cartelito reza el nombre del grupo que la ocupa habitualmente, están cerradas, tirada de "manitas" en chungo para abrirlas.

3. Escalera: Camuflado, al fondo del pasillo, existe un pequeño hueco por el que se accede a una escalera de mano que sube al ático. Tirada de observar en muy chungo.

4. Ático: No está nada mal: moqueta, bañera de hidromasaje, nevera repleta de bolsas que contienen un líquido rojo... y en el centro un ataúd negro. Al primero que diga: "¡Anda! un vampiro" le das un sugus, por ingenioso.

Se trata de Vladimir Villadiego Segundo, pero tus narizones (si no hacen ninguna barbaridad del tipo: "le corto la cabeza, le quito el corazón, le meto un ajo en la boca, lleno de agua bendita la bañera", etc) le pueden llamar Vladi. Es un tipo muy agradable, les explicará que los temblores lo han despertado, que es del Coruña (ya se sabe, ascendencia gallega), no tiene ni idea de qué pasa, sólo hace dos meses que "vive" allí, y que lo siente mucho pero ya se iba... se transformará en murciélago y desaparecerá por la ventana sin afectarle la niebla morada (por algo son los Señores de la Noche... ¿o eran los ninjas?). En todo caso la coña de las gotitas de blandiblup es más aguda en el ático, es decir, tiraditas de músculos para esquivar, cada minuto.

Tarde o temprano, tendrán que bajar a la planta baja, donde se encuentra el auténtico peligro. Si no lo hacen por las buenas,

Vladimir Villadiego II. "Vladi"

Combate 3	Disparo 1
Músculos 4	Reflejos 3
Neuronas 4	Agallas 3
Carisma 3	
Empatía 5	

Habilidades: Defensa 3, intimidar 5, farolear 3.

Poderes: Vuelo 5, multiformidad 3, regeneración 3.

Coñas y taras: fobia (ajo, agua bendita, cebolla), ser del Coruña.

lo harán por las malas (por ponerte un ejemplo: el suelo se derrumba y caéis a la planta inferior...).

b) Planta baja:

5. Salón: Ocupa la mayor parte de la planta baja. En él hay un par de sofás, una mesa rodeada de sillas, una mesita y varios muebles. Todo el conjunto se encuentra sumergido en polvo y olvido. La energía que ha acumulado Tor-Ebruno es tal que, aparte de las gotas de blandiblup, en la casa sucederán otros "fenómenos extraños". De momento, en el centro del salón se ha abierto un portal dimensional y de él empezarán a surgir memonios a saco (puedes ver sus características en el libro base), uno cada diez minutos a partir de las doce. La energía mística ha convertido los animalejos que pululan por la casa (insectos, pequeños mamíferos, anfibios) en auténticos monstruitos, que se han vuelto locos y se atacan entre ellos, atacan a los memonios y, evidentemente, atacarán a los narizones. Cabe destacar:

* El ratón Pérez: ha crecido hasta convertirse en una especie de san Bernardo gris, feo y con caries. Atacará, morderá y mutilará hasta que le paren los pies. A partir de este momento ya no irá a recoger los dientes de los malditos niños.

Ratón Pérez, "El Dientes"

Combate 4	Disparo 0
Músculos 5	Reflejos 3
Neuronas 1	Carisma 1
Agallas 3	Empatía 1

Habilidades: Defensa 5, Artes Marciales 3, sigilo 3.

Coñas y taras: Atrofiado (mellado crónico), cenizo.

* Moscas tse-tse: las inocentes moscas que vivían en el salón se han transformado en moscas tse-tse que producirán sueño con su picadura a los NJs. Si no lo evitan se dormirán profundamente durante una hora,



sin que nada ni nadie pueda despertarlos, y, por si faltaba algo, se encontrarán con Freddy Mugrer mientras duermen, puede resultar caótico (recomiendo la canción: "uno, dos, Freddy está muerto" como música de fondo).

6. Cocina: Resulta que la parte del sótano secreto en el que se encuentran los restos del enano está justo debajo de la cocina. Por este motivo permanecer en ella puede resultar nocivo para la salud. De los grifos saldrá sangre; los cuchillos y tijeras abandonarán los cajones y se lanzarán contra cualquiera que ose entrar en la cocina (causando 4D de daño). En la nevera se encuentra la entrada al sótano secreto, pero tendrán que pasar de uno en uno y sin prisas, mientras van cayendo gotitas y los cuchillos siguen surcando el aire.

7. W.C.: Un water normal y corriente, a no

ser por el rollo de papel higiénico, pues en él está la página que faltaba en el libro de la biblioteca, gracias a Thanos nadie lo ha utilizado. En la hoja se puede leer el conjuro que se ha de pronunciar para que el enano hechicero no renazca (si crees que han llegado demasiado rápido a este punto de la aventura, díles que está en latín arcaico, así que tendrán que cruzar de nuevo el salón, subir hasta la biblioteca y buscar un diccionario, traducir todo el texto y volver a la nevera).

Segundo plato

Si todo ha ido bien, a estas alturas deberían saber qué pasa, conocer la historia del enano, poseer el conjuro y saber que al

sótano se accede por la nevera.

Bien, llegarán a un espacio oscuro y frío, una especie de cueva, en el centro del cual se puede ver un bonsai negro que brilla intensamente. Ha llegado la hora del enfrentamiento final, Tor-Ebruno, si no han llegado demasiado tarde, está a punto de conseguir su más preciado sueño, se dedicará a lanzar bolas de fuego, a coserles la boca para que no pronuncien el conjuro, y a todo lo que se te ocurra (si has visto Bitelchús no te será difícil improvisar). Si a las tres en punto no han acabado con él, será mejor que se despidan de este mundo. En todo caso, si crees que la escena es demasiado light, puedes hacer que lleguen memonios, moscas, bichejos de todo tipo; que caigan más gotas de blandiblap, etc.

El postre

La cuestión es que derrotarán al villano, evitarán la destrucción del mundo, la niebla morada desaparecerá, los memonios volverán a sus mundos, los bichejos volverán a ser normales, y los nombres de los narizones serán escritos con letras de oro en la interminable lista de héroes anónimos.

Déjales un descanso de unos minutos, que saboreen la victoria. Después, un comando de fanhunters (división especial, exterminio de roleros crónicos) entrará en la casa, intentando

Tor-Ebruno, "El malo de la peli"

Combate 5	Disparo 3
Músculos 3	Reflejos 3
Neuronas 3	Carisma -1
Agallas 3	Empatía 5

Habilidades: comer la olla 5, intimidar 5, culturilla 5, idiomas 5.

Poderes: Rayo 3, Teleportación 3, curación 3.

Cañas y taras: querer renacer, atrofia (enano más que enano), bizco.

reducir a los narizones... pueden enfrentarse a ellos o intentar salir por patas. En todo caso, tanto si hacen una cosa como la otra, la aventura acabará así:

- En el caso de que algún narizón haya muerto, pasa esto: "escucháis un tremendo alarido que rompe el silencio nocturno, una voz más animal que humana, dice: VOLVERÉ" (a que da susto)."Se acabó, chicos, respecto a la experiencia...)
- Si nadie ha muerto y te has portado como un Animador misericordioso y bondadoso (mal hecho, por cierto), vas y les dices: "en ese momento escucháis una especie de sirena que crece en gravedad, de pronto, desaparecéis, y al abrir los ojos os encontráis en vuestra camita, parece ser que todo ha sido un sueño" (y cruza los dedos para que tus colegas no te lapiden). ♦



Freddy Mugrer.

"Terror de los Sueños Infernales"

Combate 5	Disparo 2
Músculos 5	Reflejos 5
Neuronas 2	Carisma 1
Agallas 3	Empatía 4

Habilidades: Artes Marciales 2, Defensa 5, Atletismo 5, Arrojar 5, Sigilo 5.

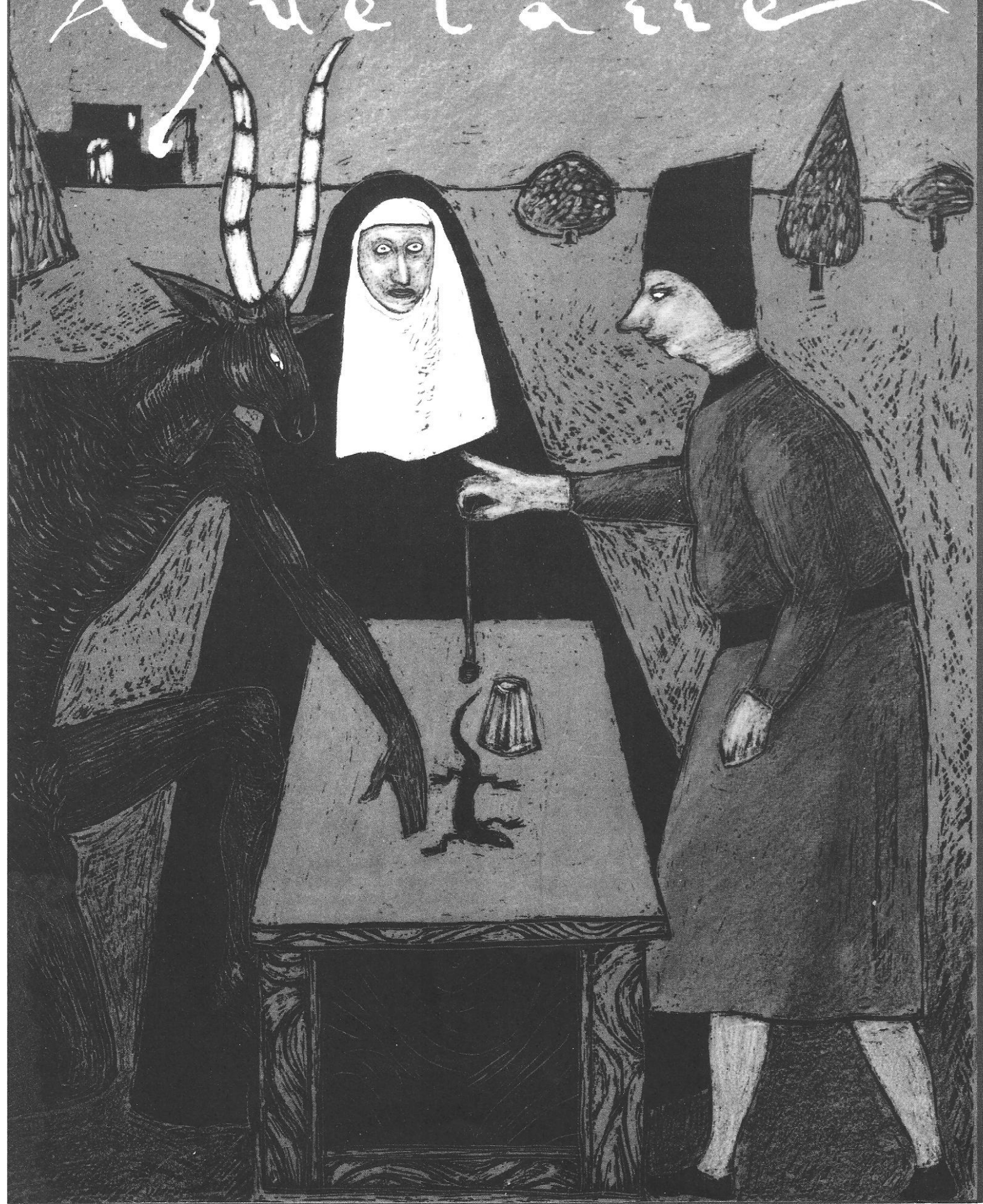
Poderes: Multiformidad 2, Supermovimiento 2, regeneración 5.

Cañas y taras: Atrofia (rostro chamuscado), Archienemigos (todos los vecinos de Elm Street, y su prole), llevar siempre un guante con cuchillas en los dedos (4d de pupa).

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



P A R A N O I A

El anillo comunista

Nuestros queridos esclarecedores tienen la entretenida y fácil misión de entregar un anillo al alto programador DEST-I-NOO-6, aunque para ello tengan que subir al Alfa-bus, pasar por el SPL y por el SID, evitar a los nueve comunistas negros motorizados, al alto programador GOLLU-M-MER-6 y además tendrán el placer de montar en los triciclos atómicos. Y todo, por un anillo que contiene las fotografías de otro complejo.

por Daniel Bote Corralo y Marcos García Rodríguez

Es posible que ésta misión provoque a algunos cierto aire de *dejà vú*. Los *dejà vú*s constituyen alta traición, así es que todo aquel a quién el módulo le recuerde a algo debe pasarse por el centro de terminación más próximo.

El anillo

Se trata de un sencillo anillo de oro que lleva un microfilm en su interior con fotografías de otro complejo en las que se ven una hoz y un martillo. Estas fotos fueron tomadas por un robocóndor que se pasó de ruta. El microfilm fue encontrado después por un alto programador llamado GAND-U-ALF-4 que decidió que la mejor forma de llevar la información a DEST-I-NOO, un romántico como él, era mediante el anillo que había encontrado. Claro que el anillo ya tenía un dueño y éste era GOLLU-M-MER-6, un ciudadano bastante egocéntrico con sus pertenencias que cree que el anillo es su regalo de cumpleaños.

Pero hay alguien a quién de verdad sí interesa el anillo y es él, el mayor STCM (Sucio Traidor Comunista Mutante), el señor de todos los comunistas: SA-U-RON-6, quien con estas fotos podría hallar ese otro complejo Alfa, provocar una invasión comunista a gran escala y con ello la destrucción de nuestro feliz ordenador.

El alerta-misión

“Atención, atención, se convoca al grupo de esclarecedores formado por (los que sean) para una importante misión de ayuda al ordenador. Preséntense en la sala cuarenta del sector ALF inmediatamente. Serán allí recibidos por el alto programador GAND-U-ALF. Sirve al ordenador. EL ORDENADOR ES TU AMIGO.”

Puede que los PJs se mosqueen un rato cuando vean este mensaje tan claro y conciso. Deja que se diviertan un rato y luego, si no van hacia allí, mándales una docenita

de robosoldados. Recuerda la ecuación PARANOIA=MIEDO+IGNORANCIA. Llegar a la sala cuarenta no causará ningún problema a nuestros queridos esclarecedores y una vez allí verán a un ciudadano alto y espigado con una barba blanca y una especie de cucurucho en la cabeza, con un atuendo de ligero color gris.

Cuando les vea, les dirá lo siguiente:

“Hermanos, el ordenador ha juntado este grupo de esclarecedores para una misión normal y fácil (su tono de voz se eleva al decir estas palabras). El ordenador, que es vuestro fiel amigo, os ha encomendado llevar este anillo (mientras lo enseña) al ciudadano DEST-I-NOO. Antes, debéis pasar por el SID para recoger unos objetos experimentales. Eso es todo. SED FELICES.”

GAND-U-ALF sólo contestará a preguntas sobre el trayecto. Si le preguntan, les dirá que deben coger el Alfa-bus para llegar al SID y que DEST-I-NOO les esperará a las puertas de su casa residencial “ORODRUIN” en la zona índigo del sector NOO. Si alguien pregunta por el anillo, GAND-U responderá “no disponible para tu cs” y si alguno insiste lo liquidará.

Rumores

Antifrankenstein: En el SPL vais a recibir un robot como parte de vuestro equipo; hazlo volar y si puedes avería el Alfa-bus.

IPCP: Ese anillo contiene información que el ordenador todavía no ha visto, cógelo y entrégalo en la terminal más próxima.

Comunistas: Debes robar a toda costa ese anillo, ayudar a tus amigos los comunistas motorizados y, sobre todo, matar a algún romántico como GAND-U o DEST-I y te ganarás muchos puntos de favor.

Córpore Metal y Protecnos: Protege a “Elendil”, el robot que os han asignado y elimina a cualquier Antifrankenstein que encuentres.

Leopardos de la Muerte: Rompe todo lo

que puedas, diviértete y procura que no te pillen.

Libre Empresa: Uuuh, un anillo de oro... Eso puede tener mucho valor para gente que conocemos. Tú róballo y nosotros lo venderemos.

Románticos: Defiende el anillo como si fuera tu vida. GAND-U y DEST-I son de los nuestros y debes protegerlos también a ellos de los malvados comunistas que los atacarán.

En el SPL

El equipo entregado en el SPL es el siguiente:

- 6 Rifléláser.
- Munición (de cs azul).
- 45 raciones de patatas fritas de algas.
- 12 litros de H2O.
- 25 litros de brebaje espumoso refrescante.
- 25 guantes de la mano izquierda.
- 6 raciones de comida concentrada GALAD-R-IEL.
- 1 robobibliotecario modelo “Elendil”.
- 623 de cadena de acero inoxidable.
- 20.235 picaportes para puertas.
- Una caja de granadas de cs rojo.

Para recoger el equipo hay que hacer una cola de 500 metros. Llegados a este punto pueden ocurrir varias cosas:

A) Deciden hacer cola. Si tus PJs hacen eso déjales esperar y luego mándales un escuadrón de robosoldados para que les metan un poco de prisa y apúntales diez puntos de traición. ¡Habrás visto tontería!.

B) Pasan de la cola y dicen que es una misión urgente. Bien, “La nuestra también” les dirán quinientos felices esclarecedores con cara de gran felicidad.

C) Utilizan alguna treta para pasar de la cola. Bueeeeno, podría valer un simple “eres un sucio traidor comunista mutante” para que quinientos felices esclarecedores comiencen una alegre, profunda y sangrienta limpieza de traidores. Si tus PJs



hacen esto, puedes incluso premiarlos y quitarles alguno de los puntos de traición acumulados.

Una vez en el mostrador, el alegre y feliz funcionario les entregará todo el equipo siempre y cuando firmen el montón de formularios que lo acompaña.

Algunas cosas sobre "Elendil"

Chasis: Pequeño.

Tracción: Piernas humanoides.

Manipuladores: Un brazo humanoide acabado en cinco dedos metálicos y otro especializado en cortar hojas.

Fuente energética: Micropila atómica.

Entradas: Analizador de datos. Audio-sensor. Receptor de radio. Videosensor tope. Receptor radiotelegráfico AV.

Salidas: Fonosintetizador. Transmisor radio.

Otros aditamentos: Extintor.

Blindaje: Kevlar.

Bloques de memoria: 15

Armas: Cortaobjetos 15.

Contrapartidas: Flashback (Robosoldado)

Módulo de personalidad: Psicópata.

Avería: En uno de sus peligrosos combates contra los sucios comunistas, su brazo se averió, y esto, unido a su pasado como robosoldado, hacen que cuando el robot se sienta atacado su brazo empiece a cortar a todos los que tenga delante. El cortaobjetos se considera como una espada de fusión cuando se emplea como arma.

Miembro de Córpor Metal.

Programas: Uso del cortaobjetos (15).

El Alfa-bus

Dado el largo trayecto entre el SPL y el SID, GAND-U ordenará a los PJs que

cojan el Alfa-bus. Pero, ¿qué es el Alfa-bus? El Alfa-bus es el medio de transporte más común del complejo Alfa. Se trata de los antiguos autobuses de San Francisco pero readaptados a la nueva era del ordenador, es decir con motores de fusión fría creados por los chicos del SID y con las curiosas normas del ordenador. Los que no tengan sitio sentados tendrán que ir ¡colgados del pie a la barra de arriba! Dada la velocidad casi absurda que alcanza nadie quiere ir de pie y eso provoca graves altercados entre los pasajeros. Los que van sentados llevan doble cinturón de seguridad y el conductor se sujeta con toda clase de cachivaches del SID.

Si los PJs no están espabilados pueden perder su plaza de asiento con la consiguiente necesidad de estar colgados de un pie durante un trayecto de diez minutos. Si esto les pasa tendrán que tirar por AGI+FUE/2 para mantenerse en pie y si no caerán, lo que les obligará a tirar en el diez de la tabla de daño una vez cada minuto. Si han tenido más suerte y están sentados, hay que tirar para ver si los cinturones son defectuosos (posibilidad de un 50%). Si el cinturón fuera defectuoso el esclarecedor saldrá disparado (tabla ocho de daño). Ah, se nos olvidaba, el colgar de la barra es una orden del ordenador y no cumplirla significa traición y eso se castiga con (música de fanfarrias): LA INMEDIATA EJECUCIÓN.

Cuando lleven unos cinco minutos montados aparecerá por el lado del conductor un motorista negro en una negra moto con un largo neurolátigo. Es uno de los nueve terribles motoristas oscuros y tiene las siguientes habilidades:

Generador de plasma-20, Neurolátigo-20, Sigilo-22, Intimidación-19.

Lo primero que hará será disparar sobre el conductor y si nadie lo evita seguirá destruyendo el Alfa-bus. Todos los disparos contra él tendrán un -3 por estar en movimiento. Ah, y si nadie sustituye al posiblemente muerto conductor, el Alfa-bus se estrellará en 1d20 turnos.

Conduciendo el Alfa-bus

Si algún PJ coge los mandos del Alfa-bus, se encontrará lo siguiente:

1. Gran volante deportivo: Es un volante sacado de un Ferrari Testarossa que el SID encontró en el exterior. Funciona bien pero tiene un 5% de posibilidades de quedarse atascado a la izquierda.

2. Indicador de RPM. Indica hasta 100000 RPM.

3. Indicador de Km/H. Marca hasta infinito, por supuesto. Corren rumores que no se puede llegar a esa velocidad pero todos los rumores son traición.

4. Cada uno de estos botones es un video de MADO-N-NAH, exceptuando uno que es un video de propaganda comunista. Una vez activado, el botón comenzará a emitir la película por la pantalla del Alfa-bus. Por supuesto, puede ser divertido ver qué hacen los esclarecedores contra unos pasajeros que les llaman traidores a velocidad de vértigo. Las películas son "MADO-N-NAH contra los comunistas" partes I, II, III y IV; y en el 5º botón por la izquierda "Hazte comunista, ciudadano".

5. Botones de aire acondicionado. De izquierda a derecha: Frío intenso, Frío, Templado, Calor, Calor tórrido. Por supuesto que en el Complejo Alfa hace siempre la temperatura ideal, pero los autobuses de San Francisco sí los necesitaban y en el SID pensaron que quedaban bonitos. Si los PJs activan cualquier botón excepto el de "templado", empezarán a sentir los efectos de no llevar la ropa adecuada y tendrán que pasar una tirada de resistencia para no desmayarse.

6. Estos dos botones sirven para abrir y cerrar las puertas. El azul sirve para cerrar las puertas y el rojo, que está atascado, sirve para abrirlas. Las puertas podrían abrirse manualmente de todas formas, pero los PJs no lo saben.

7. Acelerador. Funciona, pero tiene una pega: Una vez presionado se quedará en la posición de acelerar y sólo podrá ser desbloqueado si por un casual alguien aprieta el botón de frío intenso. Explicación (si es que era necesaria): En la última revisión, alguien del SID cometió un ligero lío de cables y puedes imaginar los resultados. Recuerda que si el botón de frío intenso es activado, los PJs deberán pasar una tirada de resistencia para no desmayarse.

8. Pedal del turbo-reactor de fisión fría del Alfa-bus. Los chicos del SID decidieron

probar la nueva generación de turbo-reactores en el Alfa-bus, un medio de transporte que necesitaba de más velocidad para llevar a nuestros esclarecedores a sus constantes misiones. Una vez presionado el botón, los PJs alcanzarán la velocidad infinita (aunque esto sea imposible) e irán realmente deprisa, por lo que deberán ir bien agarrados si no quieren tirar en la tabla 13 de daño. A propósito, si hay algún avispado PJ que va en la barra "pies arriba", tendrá un 95% de posibilidades de caer al suelo al igual que los pasajeros. El daño se mirará primero en la tabla de accidentes y caídas (de 0 a 5 metros) y luego en la de daño 13. 9. Frenos. Funcionan bien. El único problema es que frena en seco -sí, sí, en seco, en el más estricto sentido de la palabra- con lo que nuestros PJs pueden salir disparados hacia el cristal delantero del Alfa-bus. Si algún PJ estaba en el suelo al frenar, tira en la tabla de daño 16, y si además se habían activado los turbo-reactores, la tirada es en el 20. Si más de dos PJs se pegaran contra el cristal, éste se romperá, con lo cual hay que añadir a todo lo anterior una tiradita en la tabla de accidentes de 101 a 1000 metros al contactar con el duro suelo del complejo Alfa.

10. Video confesor ambulante del ordenador. El ordenador suministra en este confesor datos sobre el estado de los pasillos por los que pasa el Alfa-bus, así como un completísimo libro de ruta que indica por dónde debería avanzar el vehículo. Claro que si el conductor muere o queda inconsciente, el Alfa-bus irá donde los PJs lo lleven, así es que lo más seguro es que se pierdan. Si algún PJ ve la luz y se le ocurre pedir al ordenador que le ayude, éste le dará un libro de ruta para llegar al SID.

Cada vez que un PJ intente conducir el Alfa-bus, deberá pasar una tirada de talento mecánico/2. Si la falla, se equivocará de pasillo y si pifia, se estrellará bruscamente contra una pared (Daño 19 para todos los ocupantes del Alfa-bus). Si están activados los turbo, cualquier fallo significará un accidente y sólo un éxito crítico salvará a nuestros PJs de equivocarse la ruta.

Nuestro querido comunista motorizado seguirá atacando a los PJs mientras pueda o hasta que alguien active los turbo-reactores.

Los triciclos motorizados

Si tus esclarecedores no son extraordinariamente afortunados (que no lo serán), lo más normal es que se pierdan, se estrellen, o se bajen corriendo del Alfa-bus. Si esto no ocurre (que ocurrirá) pasa al epígrafe "EL SID, diversión y fantasía".

Oh, qué raro, sigues aquí. Pues bien, nuestros desafortunados esclarecedores se encuentran perdidos en Dios sabe qué parte del complejo y necesitan llegar al SID, así

es que seguramente alguno empezará a buscar un medio de transporte para llegar hasta allí (y si no el ordenador los reclamará por los altavoces). Es en este momento cuando encontrarán unos extraños vehículos a tres ruedas.

La historia de los triciclos motorizados

El ordenador ha tenido la brillante idea de educar a sus más tiernos retoños en educación vial. Para ello, ha hecho fabricar en el SID una generación de triciclos equipados con motor nuclear en los que sus tiernos retoños aprendan lo incómodo que es atropellar a un ultravioleta o entrar en un pasillo índigo sin autorización. Estos triciclos van equipados con un motor de fusión y un piloto automático que lleva al pasajero donde éste desee. Sólo hay un problema y es que lo hace inmediatamente con lo que no dará tiempo a ponerse el cinturón de seguridad si no se pasa una tirada de AGI/4. El triciclo saldrá entonces disparado con o sin esclarecedor. Al final, es posible que los pobres esclarecedores se den cuenta de que lo mejor es primero ponerse el cinturón y luego elegir la destinación. El daño por caer de un triciclo se mira en la tabla de accidentes y caídas de 0 a 5 metros.

El SID, diversión y fantasía

Más pronto o más tarde, nuestros amigos llegarán al SID. Allí les espera el profesor BACTER-I-OO. A su llegada, les espetará "Ah, por fin habéis llegado...Os esperábamos hace dos días. Bueno, no importa. Aquí tenéis una serie de artefactos que debéis probar".

A) Un modulador sicopositrónico elencial. En realidad, se trata de un alterador de la mente de los robots. Para saber cómo se altera, tira 1d20: 1-6, el robot queda paralizado; 7-12, el robot atacará a todo ser humano que encuentre; 13-19, el robot huirá aterrorizado entre gritos de "¡Desconexión, no!, ¡Desconexión, no!"; 20, el robot es destruido al estallar su UCP. B) Un cepillo ultrasónico: Además de cepillar a la velocidad de la luz, es un arma "efectiva", por su diminuto rifle láser interno. Toda tirada de 17 o más producirá un brutal lavado de dientes (Tabla de año 6). Mide más o menos un metro.

C) Una reproducción de forma humanoide en plástico de un sujeto orgánico femenino (una muñeca, vamos). El SID lo encontró en el exterior y decidió examinarla

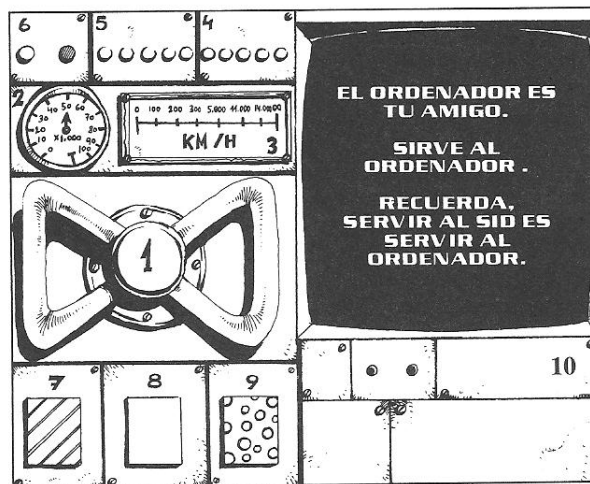
para saber lo que era. La conclusión fue que no era más que una muñeca. Sin embargo, se equivocaron y si a algún PJ se le ocurre tirar de la anilla que tiene a su espalda, hará estallar en seis metros de radio una bomba que produce daño en la tabla 20 y tarda 1d6 minutos en estallar. Adamasi, que así se llama la muñeca, dirá también "Te quiero mucho".

D) Un transistor. Se trata de un antiguo transistor que el SID quiere probar para ver si todavía funciona. Ellos no lo han conseguido y están seguros que los esclarecedores tampoco podrán, pero les estorbaba y así se lo quitan de enmedio.

Si alguien pasa una tirada de ingeniería electrónica, se dará cuenta de que las pilas pasaron a mejor vida hace mucho tiempo pero que aún conserva un enchufe a la red.

Si es activada, tira 1d20: 1-5, no se oye nada; 6-10, un programa con las canciones favoritas del complejo Alfa; 11-15, un par de purgadores conspirando para matar al ordenador. Si los denuncian, dales a tus PJs 100 PC y quítales 3 puntos de traición (y si no lo hacen, añádeles 220 puntos de traición). Si sacan de 16 a 20 en la tirada, habrán conectado con el exterior: Frases como "María, pásame el chorizo" o "¡Niño!, no te comas los mocos" será lo más coherente que oigan, aunque puede que también se oiga algo de un tal Joaquín Luki, tu amigo JL en FM que te manda muchos besitos.

Cuando hayan terminado de repartirse el equipo oirán un estruendo "como si un robotanque entrara en una cacharrería" y verán también a todos los técnicos del SID huir aterrorizados. Si tus PJs no salen corriendo, verán un enorme animal gris con enormes orejas y dos largos pinchos. Además, tiene una nariz muy grande (parece que ha mentido como aquel esclarecedor PI-N-OCH-6). No atacará a los PJs a no ser que se pongan en su camino o lo ataquen. Si esto sucede: Cuernos 19 (daño 15), tope-tazo 13 (daño 18), pisotón 15 (daño 20). Además, puede intentar apresar a un PJ





mientras hace dos otros ataques. Si alguien pasa una tirada de percepción podrá ver que el elefante lleva una placa que pone NUM-U-KIL-6. Él es el dueño del elefante y está bastante cabreado desde que alguien se lo robó de su zoo privado. Ese alguien fue una facción de los leopardos de la muerte que además lo han dejado suelto por el SID para poder gozar con sus múltiples destrozos. Si nadie lo detiene seguirá aplastándolo todo hasta que tope con el generador atómico. Si tus PJs ya se han largado a estas alturas, recibirán daño en la columna 6. Caso contrario, clon nuevo (y bye-bye al elefante).

GOLL-U-MER-6

Después de que los robobasureros inicien el desalojo de lo que antaño fuera el SID del sector NOO, los PJs deben seguir camino al barrio ultravioleta del sector donde los espera DEST-I-NOO. Mientras se dirigen hacia allí, un sujeto bastante extraño seguirá a los PJs. Se trata de GOLL-U-MER que los sigue con la sana intención de matarlos y quedarse con SU anillo. Su táctica es muy sencilla: matará uno por uno a los esclarecedores y cuando sólo quede uno lo ejecutará sumarísimamente por desacato al artículo 135.17/69ª-12b. Si algún PJ le hace la más mísera herida, nuestro amigo tratará de embaucarle para que no le dispare y huirá apresuradamente. Habilidades: Espada energética, 8; Embaucamiento, 17; Supervivencia, 17.

La historia de GOLL-U-MER es curiosa. Hace algunos años (sí, sí, años) SME-A-GOL-2, que así se llamaba él en un principio, compartía misión con DE-A-GOL-3 en el exterior. Cuando observaban un río DE-A-GOL encontró un brillante anillo. SME-A-GOL, que cumplía años aquel ciclo día, decidió que el anillo sería un buen regalo de cumpleaños. DE-A-gol no quiso dárselo, por lo que SME-A-gol lo denunció al ordenador por desacato al artículo 135.17/69ª-12b. El ordenador, que los escuchaba por una multigrabadora, falló a favor de SME-A-GOL, ya que era su cumpleaños. De esta forma DE-A-gol fue ejecutado impunemente y SME-A-GOL fue ascendido a ultravioleta (y es que los designios del ordenador son inescrutables). A pesar de esto, SME-A-GOL, consumido por su culpa, decidió cambiar su nombre y huir a una de las zonas más deshabitadas del complejo: El centro residencial "Montañas Nubladas".

El ataque de los comunistas motorizados vivientes

Si GOLL-U-MER no ha conseguido su objetivo de robar el anillo, los PJs oirán un

gran estruendo y verán unas motos que se les acercan a gran velocidad. Son los nueve motoristas oscuros motorizados (u ocho, si los esclarecedores se pelaron al que asaltó el Alfa-bus). Los PJs deben pasar una tirada de AGI/2 para evitar las motos. Una vez evitadas, empezarán a disparar a los esclarecedores con generadores de plasma instalados en las motocicletas (recuerda que tienen un -3 a dar y ser dados). Si un personaje da a un comunista motorizado, tira 1d20. Si saca 15 o más, el comunista cae de la moto y se hace un daño en la tabla de accidentes y caídas equivalente a 201 a 500 Km/H. Si el resultado es un crítico, el motorista explotará con su moto y morirá vaporizado (Oooh, qué bonito). Si los PJs sobreviven a este ataque podrán continuar camino hasta la zona residencial ultravioleta.

Final y desenlace

Llegados a este punto, pueden suceder varias cosas:

A) Los esclarecedores matan a GOLL-U-MER. Llegarán sin ningún problema a la zona, donde les recibirá un tipo alto y rocoso llamado DEST-I-NOO, que recogerá el anillo y les dará las gracias. Si los PJs le piden una recompensa, les dará 1000 PC y un libro de 1200 páginas en el que están todos los formularios necesarios para que puedan quedarse con el material que les han dado en el SID y el SPL.

B) Los esclarecedores no matan a GOLL-U-MER. Justo en el instante en el que alguien le entregue el anillo a DEST-I-NOO, algo saltará de la nada y pegando un mordisco tremendo se llevará entre los dientes el dedo del pobre esclarecedor con el anillo y saldrá corriendo. Se trata de GOLL-U-MER, que cuando parezca alejarse de los PJs será frito por el lanzallamas de DE-A-GOL-6, que ha querido vengar a su hermano y destruirá también al anillo. Éste está fundido y el microfilm se ha perdido, con lo que DEST-I-NOO se mosqueará

mucho y hará pagar a los esclarecedores 200 PC (o su ropa, caso de no tenerlos). Siempre pueden desobedecer, pero esto es traición y eso se castiga con (música de timbales) la SUMARÍSIMA EJECUCIÓN. C) Los esclarecedores perdieron el anillo. Éste irá a parar a manos de SA-U-RON-6. Entonces, ocurrirá lo impensable: Los verdaderos comunistas no quieren colaborar y le soltarán "Camarrada, estos son tiempos de apertura. Estamos en la era de la del Ciberperroistroica, saluda a nuestros amigos capitalistas." Al escuchar esto, SA-U-Ron entrará en cólera y aún sin la ayuda del otro complejo convocará a todos los comunistas para un ataque masivo contra el ordenador jamás visto en muchos años. Será una batalla cruenta y prolongada... Un día después todo volverá a la normalidad y los informativos ensalzarán la victoria aplastante del ordenador contra los comunistas y la completa aniquilación de estos. Esto, obviamente, es falso, pero los comunistas supervivientes se cuidarán mucho de contradecirlo, puesto que tardarán bastante en recuperarse (pasarán un mínimo de tres días hasta que se produzca un nuevo sabotaje).

En fin, así es el complejo Alfa...; Oh, ¿no te habrías creído que estabas en la Tierra Media?! ♦



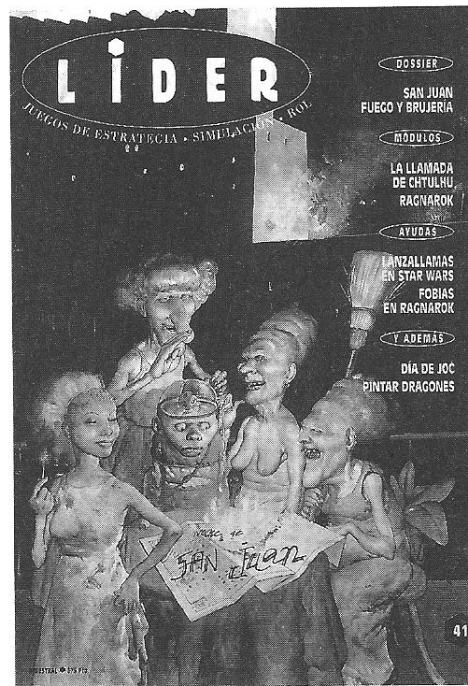
Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 454 6750

BILLARES SOLER
JOCS I COSES



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

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

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

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

Nombre: _____

Edad: _____

Dirección: _____

Tel.: _____

Localidad: _____

C.P.: _____

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

LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 37 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐	LIDER 39 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐	LIDER 40 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐	LIDER 41 ☐
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.

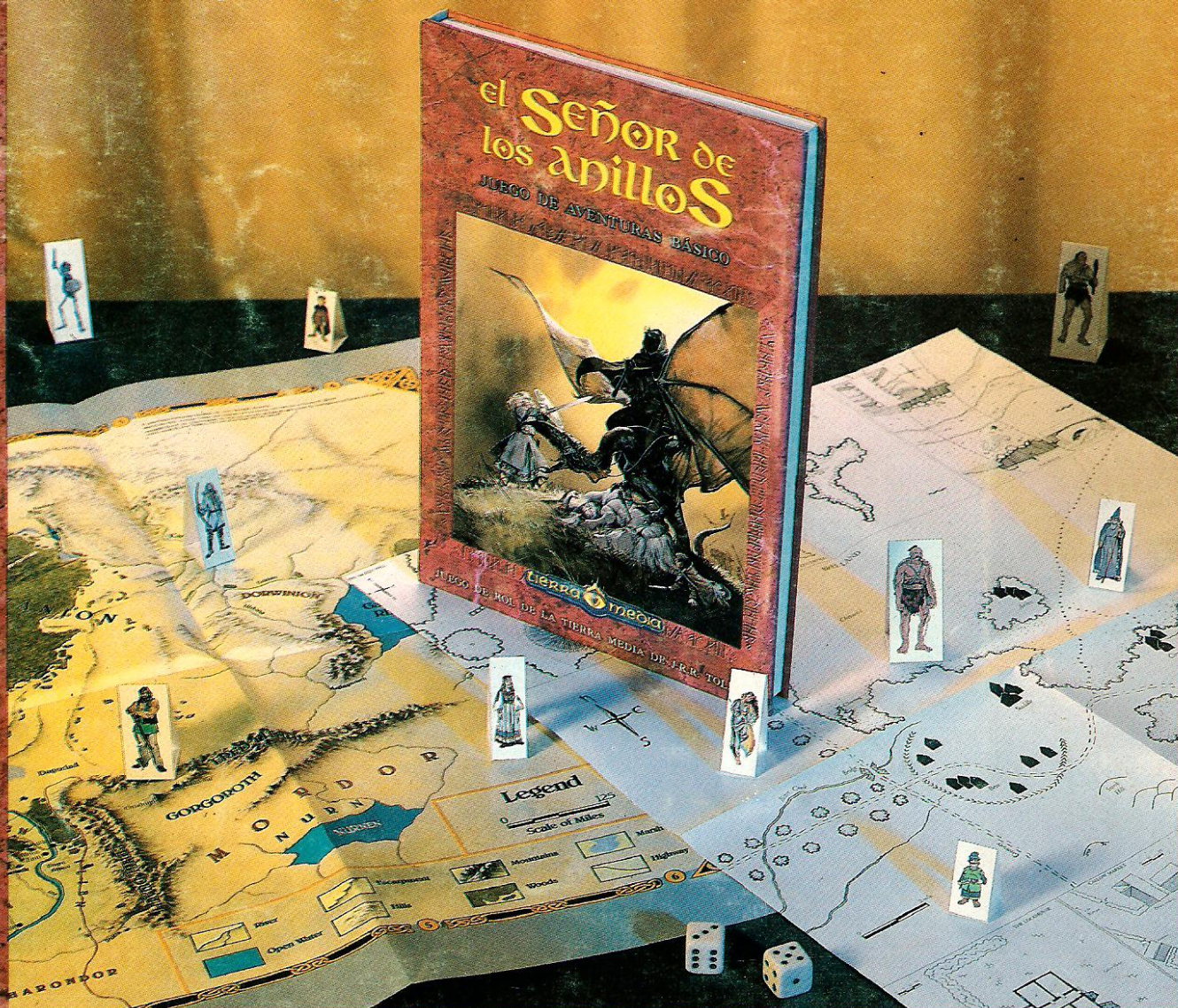


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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