

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

ROL A CARCAJADAS
INCLUYE EL JUEGO
¡NIÑOS!

MÓDULOS

CAZAFANTASMAS
¡NIÑOS!
STORMBRINGER

AYUDAS

STORMBRINGER

Y ADEMÁS

INFORMACIÓN
SOBRE LAS GEN CON
Y DÍA DE JOC

CHECKLIST DE
FALLEN EMPIRES
PRESENTACIÓN DE
CIVILIZACIÓN Y
DIPLOMACIA

ESPECIAL HUMOR



Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas

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

Libro de Conjuros

Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

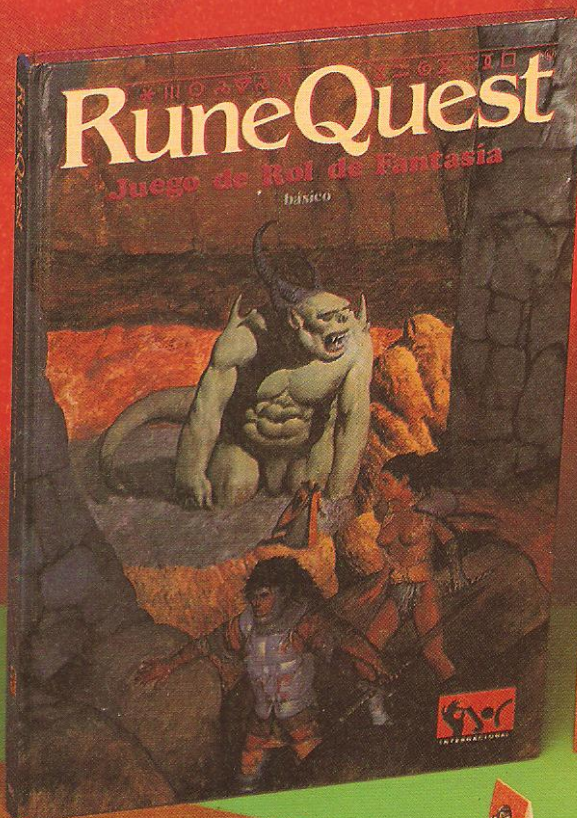
Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.

30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir
de 12 años

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



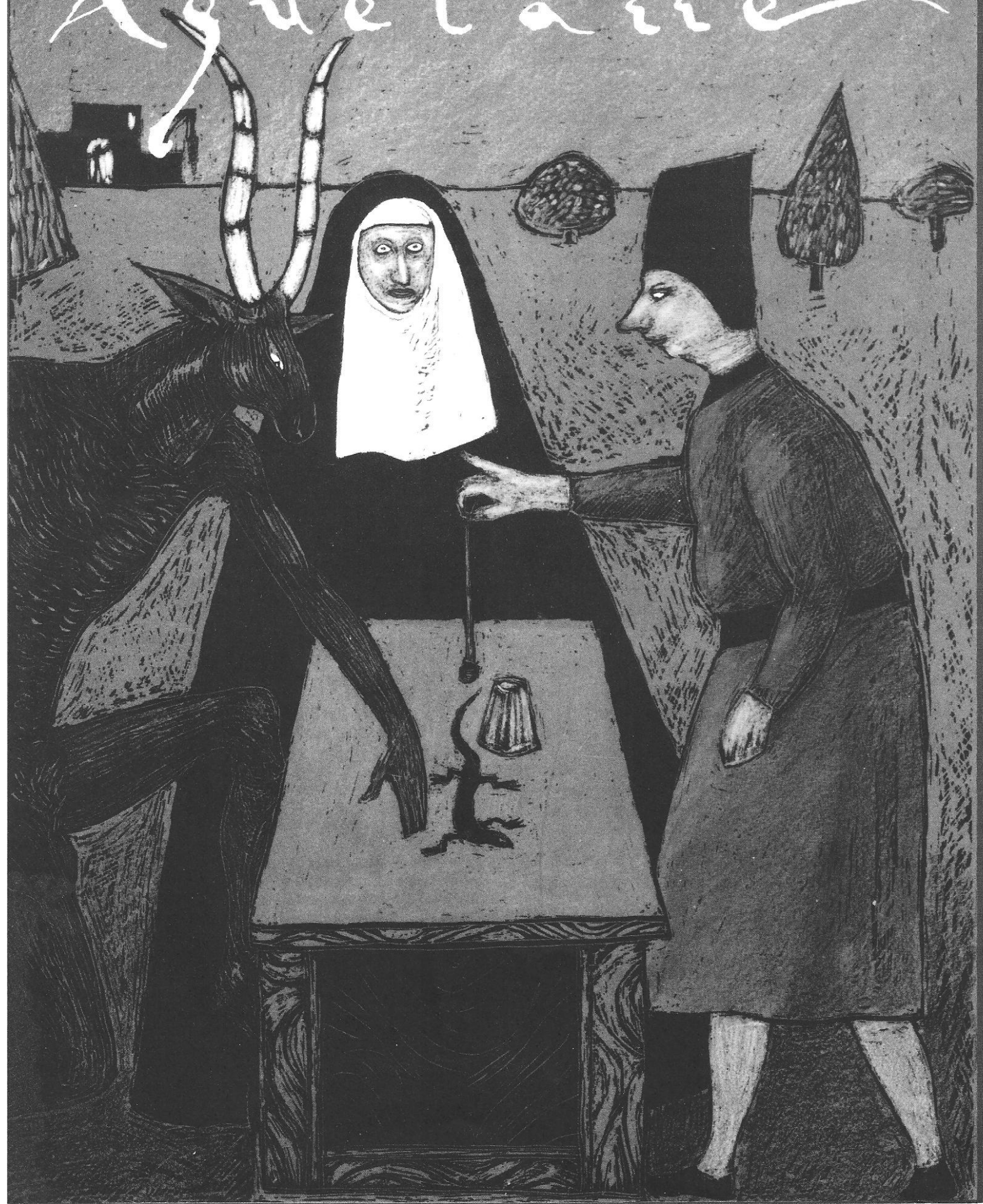
RuneQuest es una marca creada y desarrollada por Chaosium Inc. © 1978, 1979, 1980, 1984, 1987.

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

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre





LÚDIC

IL·LUSTRACIÓ: MAX

D!a de Jocs

31 marzo - 1-2 abril

Jornadas de juegos de rol y simulación

CENTRE CÍVIC COTXERES DE SANTS
Carrer de Sants, 79 - Barcelona



Ajuntament de Barcelona
Districte de Sants-Montjuïc

Ajuntament de Barcelona
Districte de Sants-Montjuïc

CENTRE CÍVIC COTXERES DE SANTS
Carrer de Sants, 79 - Barcelona

Jornades de
jocs de rol
i simulació

31 març - 1-2 abril

IL·LUSTRACIÓ: MAX

LÚDIC



SUMARIO

Lider 45
Enero 1995

E	I Estado de la Afición	6
	Agenda	6
	Novedades nacionales	6
	Novedades internacionales	6
	Comunikado	7
	Revistas	8
	Fanzines	9
	Actividades	9
	Desafíos y Mercadillo	9
	A primera vista	10
	Calentando los dados (II)	12
	Cómic	13
	10 años de JOC Internacional	14
	Gen Con'94	16
	Ranking	17



E	I Consultorio del Orco Francis	20
	Sign of the times	20



S	ilencio se juega	22
	Civilización, el clásico de los clásicos	22
	Diplomacia	24



D	ossier	25
	Ases del humor	26
	¿Qué hay de nuevo, viejo?	27
	¡Niños!, el juego de rol de los niños de goma	29
	Fanhunter, ese juego	41
	Misión: cazar a Morta	43



E	I pincel de Marta	46
	Vinilo, vinilo	46



Y	no llevan sello	48
	Checklist de Fallen Empires	48

N	uestros juegos	50
	Dragon Ball, Bola de Dragón, Bola de Drac,...	50

L	a Voz de su Máster	52
	Stormbringer: El bosque de Troos	52



M	ódulos	56
	Los cazafantasmas: ¡A por el niño!	56
	¡Niños!: Dos granujas de cuidado	59
	Stormbringer: A través del bosque de Troos (I)	61



Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, Mª. 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: Ricardo Blasco, Mar Calpena, Francisco Franco Garea

Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Jordi Cánovas, Juan Francisco Navarro, Óscar Estefanía, Unai Ruiz Lacasa, Salvador Tintoré, Max Romero, Rafa Cama.

Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2º - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menton, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona

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.

Civilización y Diplomacia están editados por JOC Internacional bajo licencia de Gibson Games/Avalon Hill. Toons es un juego de Steve Jackson Games. ¡Niños! es un juego de Francisco Franco Garea. Fanhunter es un juego de Farsa's Wagon. Magic: The Gathering es un juego de Wizards of the Coast. Dragon Ball es un juego de Gorka Justo. Stormbringer está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium. Cazafantasmas está editado por JOC Internacional bajo licencia de West End Games.

NOVEDADES NACIONALES

Distrimagen

Cazadores Cazados es un módulo para *Vampiro* en el que se introduce la figura del cazador de vampiros. De esta misma línea es *Libro del clan Brujah*, primero de los libros que explican los clanes vampíricos traducido al castellano. Para este inicio de año tenían previsto lanzar al mercado la traducción al castellano de *GURPS*, el multiverso de *Steve Jackson*, mientras que la *Guía del Jugador de Vampiro* es probable que retrase su aparición hasta *Día de Joc*.

Farsa's Wagon

Están ultimando, si es que no ha salido ya al mercado cuando leas estas líneas, la *Guía Michelin de Barnacity*, una ampliación de su juego *Fanhunter* con más información sobre la ciudad donde se desarrolla principalmente la acción.

Joc Internacional

En enero tenían previsto poner a disposición de los aficionados las pantallas de *El Señor de los Anillos*, *Stormbringer* y *Rolemaster*, mientras que para febrero nos anuncian *Terror Austral*, suplemento para *La Llamada de Cthulhu* con información sobre Australia, y *Tesoros de la Tierra Media*, nueva ampliación para *El Señor de los Anillos*.

Respecto a líneas nuevas que van a lanzar al mercado este año, hay dos previstas, y ambas estarán a tu disposición en *Día de Joc*. Se trata de *Nephilim*, juego de *Multisim* que *Chaosium* ya ha traducido al inglés, y *Almogàvers*, juego nacional que aparecerá en catalán, y que se ambientará en la Edad Media. Otras novedades destacadas serán la traducción al castellano de *Elric* y al catalán de *La Llamada de Cthulhu*, ambas a finales de este año 1995 que acabamos de estrenar.

La Factoría de Ideas

Nos comunican que están trabajando para poder ofrecer un buen número de sorpresas a los que acudáis a *Día de Joc*. Eso sí, anuncian la elaboración de *Fnort*, una hoja bimestral con información sobre *GURPS*. El primer ejemplar será gratis para todo aquel que les escriba solicitándolo. Su dirección es c/. Rosa de Silva 14, 28.020 Madrid.

M+D

Después de un poquito de retraso, ya está a la venta *Kult*. Al final no se parece a la edición americana, sino a la segunda edición sueca, que incluye reglas revisadas.

Sinkadus es una revista-póster. Nos explicamos: por una cara presenta una ilustración tamaño póster, mientras que por el otro nos ofrece material para *Kult*.

Doomtrooper, el juego de cartas coleccionables de ambientación *Mutant Chronicles*, estaba previsto que apareciera a finales

de diciembre, y junto a él una nueva revista-póster, *Sinkadus 2*, en la que se incluían listas de rareza de las cartas.

Para el mes de enero tenían previsto lanzar al mercado *La Balada del Español*, módulo de *Far West* escrito por Ricard Ibáñez, *Chromebook*, guía de armas, equipo, alojamiento, trastos cibernéticos y todo aquello que puedas comprar en *Cyberpunk*, y las pantallas de *Kult*, que incluyen un libreto con tres interesantes aventuras.

Para marzo tienen previsto poner a tu disposición la traducción al castellano del juego de rol *Mutant Chronicles* y un libreto de reglas de *Doomtrooper*.

ZINCO

En principio para enero no nos deparan nada nuevo. Para febrero, se espera la aparición del *Libro de las Guaridas*, suplemento para *AD&D* con aventuras cortas destinadas a animar un poco tus campañas, y el *Compendium de Battletech*, cuya aparición se retrasó a fin de poder ofrecerte la traducción de la nueva versión del mismo.

Para este año que acaba de empezar los responsables de esta marca están estudiando la posibilidad de ofrecerte algún producto que incorpore sonido en compact disc. Asimismo, anunciar que la aparición de la traducción al castellano de *Planescape*, el último mundo de *AD&D* creado por *TSR* y en el que esta marca americana está poniendo un especial énfasis, se retrasará hasta 1.996, mientras que los planes de *Zinco* este año son dedicarse más a *Ravenloft* y el resto de mundos de *AD&D* ya traducidos.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Avalon Hill

Geronimo es un juego que admite un máximo de 5 jugadores, y que recrea las Guerras Indias de los USA entre 1850 y 1890. Los jugadores pueden elegir entre jugar en el bando del ejército y el de los indios. Los primeros ganan puntos de victoria transformando territorios en estados y construyendo ciudades, vías férreas y misiones, mientras que los segundos los ganan simplemente siguiendo vivos.

Por otra parte, siguen lanzando productos al mercado para los foróforos informáticos. En esta ocasión, se trata de *Flight Commander II*, nueva versión revisada y mejorada del popular simulador de vuelo, en formato PC y compatible, MAC o CD-Rom.

Board Enterprises

Esta editorial tiene previsto inundarnos este invierno con suplementos y módulos para su juego *Legend Quest*. De *The Endless Dungeon Series*, anuncian la aparición de *Horror in the House of Mystique*, *Valor in the Prison of Despair* y *Carnage amongst the Depraved*, números 4, 5 y 6 de esta colección de módulos. De su otra línea dentro del juego, *City of Rhum Series*, dedicado a aventuras urbanas, anuncian el módulo *Soldier's Guild of Rhum*, con cantidad de información extra para guerreros, y los suplementos *Adventurer's Guild Of Rhum* y *Plaza of Rhum*.

AGENDA

Benissa (Alicante), 27 al 29 de enero

II Jornadas de Rol de Benissa

Organiza A.R.E.B.A. (Asociación de Rol "Els bons de l'Aventura"). Jornadas que coinciden con las fiestas patronales de Benissa. Partidas de demostración e iniciación, concursos del mejor máster y jugador, exposiciones de figuras y maquetas. Para más información, teléfono (96) 573.08.73

Barcelona, 31 de marzo, 1 y 2 de abril

DÍA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants. Organiza *Día 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.

Barcelona, 6 al 9 de abril

DIVERMANIA

Feria de Barcelona, Pabellón número 1. Organiza *Projectes Lúdics*. Feria del Ocio, con presencia de rol y juegos de mesa, maquetismo, modelismo, juegos de ordenador y deportes urbanos. Para más información, teléfono (93) 488.06.91

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 10 de febrero a LIDER, c/Mallorca 339, 3º 2ª, 08037 Barcelona).



BTRC

Esta marca nos presenta la segunda edición del juego de rol *Macho Women with guns*, con una ambientación propia de la productora cinematográfica norteamericana *Troma*.

Caliber Press

Esta editorial de cómics nos sorprende con un nuevo juego de cartas coleccionables, *Power Cards*, ambientado en el mundo de los superhéroes.

Chaosium

Mystery of the Serpent Mounds es un nuevo suplemento para *Nephilim*, que presenta una aventura que se desarrolla en el estado de Ohio.

Clash of Arms

The Eagles turn east es un wargame de ambientación napoleónica desarrollado por Kevin Zucker, y que recrea tres campañas de Napoleón en Polonia. El juego empieza con la caída de Varsovia, en diciembre de 1806, y termina con la firma del tratado de Tilsit en julio de 1807.

Además, nos anuncian la publicación del libro *The Midway Campaign*, con una amplia información y mapas detallados de la disposición americana en Pearl Harbor y el plan japonés de ataque, así como de toda la campaña de Midway.

Deadalus Games

Nexus: The Infinite City es un juego de rol multiverso que transcurre en una ciudad en la cual confluyen todas las épocas y períodos históricos habidos y por haber.

FASA

Para los aficionados al universo *Battletech* destacar *First Somerset Strikers: Battletech Animated Series Sourcebook*, guía que contiene todos los detalles de la serie de animación, con una sinopsis de los trece episodios originales y una descripción de todos los elementos que aparecían en ellos.

De *Earthdawn* nos anuncian el primer volumen de *Legends of Earthdawn*, con más información e ideas de aventuras sobre el continente de Barsaive.

Y para que los jugadores de *Shadowrun* no se quejen, ponen a su disposición *Bug City*, libro guía que describe la inquietante ciudad de Chicago.

The Gamers

In their Quiet Fields es un juego de la serie *Civil War Brigade* que simula la batalla de Antietam. Esta nueva versión de este juego que llevaba más de dos años sin reimprimirse incorpora escenarios adicionales.

Games Workshop

White Dwarf presents: Chaos Dwarfs es un nuevo libro de ejércitos de *Warhammer Fantasy Battle* que presenta a los enanos del Caos y su poderoso arsenal. Parte del material de este tomo ya ha aparecido en la revista *White Dwarf* (versión en inglés). Por su parte, *War-*

hammer Armies Painting Guide es una guía para pintar las figuras del juego antes citado, mientras que *Arcane Magic* es un suplemento que nos explica más detalles acerca de la magia en tus batallas fantásticas.

Grendel Records

A los DJ's más exigentes siempre les ha gustado hablar sobre la música ideal para ambientar partidas de rol. Pues bien, ya ha salido una iniciativa expresamente dedicada al tema. *Grendel Records* dispone ya de tres compact discs con música para ambientar tus partidas: para espadas, miedo y cyberjuegos, respectivamente, *Heroic Fantasy Vol.1*, *Arkham Memories* y *Dark Future*.

En Francia los distribuye *Hexagonal* en las tiendas especializadas en juegos; veremos si alguien nos lo trae por aquí.

Heartbreaker

Esta marca sigue con el juego de cartas *Doomtrooper*, de ambientación *Mutant Chronicles* y cuya licencia en castellano está en manos de *M+D*, y anuncia la aparición de la *Unlimited Serie*, que se diferencia de la *Limited Serie* en el color del borde exterior de las cartas.

Y hablando de *Mutant Chronicles*, lanzan al mercado *Algeroth Sourcebook*, una expansión que nos detalla completamente los ejércitos y el armamento de Algeroth, Señor de la Oscura Tecnología. Incluye una aventura.



COMUNIKADO

45

Feliz año nuevo, una vez más. Y ya van cinco que me encargo personalmente de ello y ocho que se os felicita desde estas páginas. Realmente, aunque todos lo son, este 1995 es un año especial: a finales del mismo saldrá publicado nuestro número 50.

Y esto, amigos, es una cosa de la que nos sentimos orgullosos. Pero al mismo tiempo es otro reto para seguir adelante, pensando en que al otro lado de las páginas de la revista estais vosotros, tres "oleadas generacionales" de jugadores: los "jurásicos", pioneros a los que ya les ha caído la treintena encima, muchos de los cuales se han ido vinculando profesionalmente al sector; los veinteañeros "hijos de Cthulhu", que son los que actualmente llevan todo el empuje de los clubs y de algunas editoras de la aclamada "ola independiente"; y los recién llegados en el "boom" de estos últimos dos años, que garantizan que este fenómeno perdure. Tened en cuenta la cita de la célebre modista francesa Coco Chanel: "lo que está de moda, tarde o temprano, pasa de moda". Seguro que todos queremos demostrar que esto que nos une es más que una moda. Actualmente ya es una cita inevitable para quien quiera establecer una historia de los juegos y del ocio; vamos a conseguir que en pocos años ya se le reconozca universalmente como un clásico.

¿Y qué mejor manera de empezar el año que con una dosis de buen humor? Pues en eso estábamos pensando cuando seleccionamos el primer dossier del 95. Y como ya hiciéramos hace un par de años, en esta entrega os regalamos un completo juego de rol con módulo de iniciación inclusive. Si en el 93, *Mili KK* obtuvo una entusiasta respuesta entre los varones con servicio militar cumplido, cabe esperar que el que hoy os ofrecemos reciba una más cálida bienvenida: al fin y al cabo, todos hemos sido *Niños*.

Traviesamente vuestra
La Redacción

Hobbygames LTD.

Esta distribuidora inglesa ofrece *Towers in Time* y *Star of the Guardians*, dos nuevos juegos de cartas coleccionables.

Myrmidon Press

Rifts Manhunter es un suplemento que hace compatible el juego futurista *Manhunter* con el sistema *Rifts* de *Palladium*, mientras que *Into the Bloodhood* es la primera expansión para este juego, e incluye información sobre organizaciones de esta ambientación, nuevos personajes, razas, habilidades, reglas de combate, y una revisión del apartado de magia.

Palladium

Macross II Deck Plans III es un nuevo suplemento para *Macross*, mientras que *Rifts Dimension Book Two: Phase World* nos describe, para el universo *Rifts*, un mundo que sirve como espacio puerto entre diferentes galaxias, así como de nexos interdimensionales.

Pariah Press

Deadwood es el primer tomo de la serie de edición de lujo de *Whispering Vault*, con información acerca del Oeste de América y un buen número de escenarios.

Power Games International

Power: The Game es un wargame (2 a 4 jugadores) en el que cada jugador controla su ejército para capturar la bandera.

Precedence

Lost Trinity y *Dream Stroke* son dos tomos que vienen a ampliar el material publicado del juego *Immortal*, mientras que *Slasher: The Final Cut* es un juego que mezcla las cartas que tan de moda están con las películas de terror de serie B.

R. Talsorian

Steam Age es un suplemento sobre inventos e inventores para *Castle Falkenstein*, mientras que *Virtualfront* incluye más información para *Cybergeneration*. Respecto a *Cyberpunk 2020*, anuncia la aparición de los suple-

mentos *Solo of Fortune* y *Nomad Sourcebook*. Y para los aficionados a los mechs, R. Talsorian lanza al mercado *Mekton Z*, reedición revisada de su juego de rol *Mekton*. Además del libro de reglas básico, presenta al público *Mekton Z Techbook*, con nuevas reglas.

Raven Stargame Designs

Esta marca lanza al mercado un nuevo juego de rol, *Raven Star*, en el que los personajes son personas que viven en la frontera del espacio civilizado, luchando por sobrevivir y mejorar sus condiciones de vida. Si pensabas que el hombre de la frontera había muerto cuando el Oeste americano fue colonizado, ahora tienes una ocasión de reencontrarte con él.

Spearhead Games

Bodyguard-Overlord es un juego de tablero ambientado en mayo de 1944, mientras la Inteligencia Militar alemana intentaba averiguar lo máximo posible sobre el inminente desembarco aliado en Francia.

Steve Jackson Games

Gurps Voodoo es un nuevo suplemento para el juego estrella de esta marca que nos introduce en el mundo de la santería y el vudú. Incluye un nuevo sistema de magia.

Gurps Cthulhupunk es otro suplemento para este juego multiverso que mezcla los monstruos y seres creados por H.P. Lovecraft en sus obras con la más avanzada tecnología y los más diversos implantes cibernéticos.

Try-City Games

Esta editorial aumenta su oferta de productos para el juego *Superbabe*. En esta ocasión, nos ofrecen su primera aventura, *Pretorius Rising*, así como la segunda edición de su primer suplemento, *Knockouts and Powerhouses*.

TSR

Para febrero está previsto que salga a la venta el segundo volumen de la *Encyclopedia Magica*, que incluye todos los objetos mágicos de todos los mundos del AD&D. Al mismo tiempo saldrá al mercado *Cutthroats of Lankhmar*, que viene a completar el tomo *Lankhmar: City of Adventure*, adaptación al AD&D de la ciudad creada por Fritz Leiber. También está prevista la aparición del II Apéndice del *Monstrous Compendium* de *Dark*

Sun, así como *Fires of Dis*, aventura para *Planescape*, y *When the Black Roses Bloom*, aventura para *Ravenloft* en la que tiene un papel destacado *Soth*, el maléfico personaje de la *Dragonlance*.

Pero la novedad más destacada de esta marca es *Blood Wars*, un nuevo juego de cartas coleccionables basado en la ambientación *Planescape*. Este nuevo producto de TSR no es compatible con el otro juego de cartas que tiene en el mercado, *Spellfire*.

West End

Shadows of Selastos es un libro de aventuras para *BloodShadows*. *Fleet* es una expansión para *Shatterzone*, e incluye una aventura. *Star Wars Classic Campaigns* presenta una serie de aventuras de este juego totalmente adaptadas a la segunda edición del mismo, mientras que *Goroth: Slave of the Empire* es una nueva aventura, también para *Star Wars*. Por su parte, *Platt's Starport Guide* ofrece la posibilidad a los jugadores de visitar 7 puertos estelares y conocer un poco más la galaxia.

Tank Girl es un nuevo juego de rol basado en una serie de cómics, ambientados en una Australia post-apocalíptica. El sistema de juego es el *Masterbook*, el mismo de *Indiana Jones* y *Bloodshadows*. Y precisamente para *Indiana Jones*, *West End* nos ofrece *Indiana Jones and the Tomb of the Templars*.

White Wolf

Ascension's Right Hand es un suplemento para *Mage* que profundiza en el tema de los acompañantes mortales de tus personajes, con reglas para PJ no magos.

Dirty Secrets of the Black Hand es un suplemento para *Vampire* en el que se nos da más detalles acerca de este grupo de poderosos vampiros. *Clanbook: Assamite* es el octavo libro de clanes, y el primero que se adentra en los misteriosos clanes independientes.

Fianna Tribebook es un suplemento para *Werewolf*. *Get of Fenris Tribebook* es el quinto volumen dedicado a las tribus. Por cierto, pronto estará a disposición de los forofos de este juego *Rage*, juego de cartas coleccionables basado en *Werewolf*.

Para los forofos del *Wraith* ya están a su disposición las pantallas para el árbitro, que incluyen reglas para hacer compatible este juego con *Vampire*, *Werewolf* y *Mage*, así como *Love beyond Death*, destinado a adentrar al máster en historias de amores trágicos. Este último incluye aventuras listas para jugar.

Black Dog Game Factory es la nueva división de *White Wolf* destinada a proporcionar diversión a los jugado-

res más maduros, o lo que es lo mismo, a darle otra vuelta de tuerca al mundo de los juegos. Su primer producto es *Hol*, juego satírico de ciencia ficción.

Wizards of the Coast

Esta marca empieza con su producción de *Ars Magica*, después de que le comprara los derechos a *White Wolf*. Lo primero que nos presentan es *Lion of the North: The Loch Leglean Tribunal*, que nos da todos los datos necesarios para ambientar nuestras partidas en Escocia.

Además, nos anuncian un nuevo juego de cartas, *The Great Dalmuti*, en el que los jugadores deben mejorar su posición dentro de un castillo feudal.

REVISTAS

Urza + Maná

Aunque procedentes de lugares dispares, dos iniciativas muy parejas vieron la luz aprovechando el marco de las *Gen Con* del pasado noviembre, constatando el asalto furtivo de la fiebre de los cromos en el encuentro del rol. *La Factoría de Ideas* presentó el primer número de su nueva revista, hermana menor de *2d10* no sólo en edad sino en tamaño, quizá como analogía del reducido volumen de un mazo frente a un juego "convencional". Sus 42 páginas están repletas de información sobre el mundo de los juegos de cartas coleccionables, con una maqueta clara y agradable y una buena reproducción de gráficos (que en su totalidad muestran cartas). Se suceden breves de actualidad, artículos de presentación de juegos, las ya clásicas listas de cartas, crónicas (información sobre el 1^{er} Open de Madrid) y, como no, mucho *Magic* (consejos, cartas de creación propia, consultas e información para el puro coleccionista).





La segunda, *Maná*, viene precedida por un fuerte sentimiento de nostalgia, ya que significa "el regreso" de Luis d'Estrées, el que fuera artífice de *Troll*, *Revista de Rol*, al mundo ludo-editorial. Y vuelve, como mandan los tiempos, al son de las cartas y, como asegura en su editorial del nº0, por venganza: los que le han metido el vicio en las venas pagarán sus penas con tinta. No solo el guiño (obligado) del principio nos recuerda a la pionera revista de rol, sino también su maqueta y algunos de sus colaboradores. A destacar, por innovadora, una sección de "bolsa" (para evitar que los más aprovechados devoren al recién llegado al mercadeo) y, por mérito propio, la carta que nos ofrece Chema (Los tres cerditos, muro progresivo de paja, madera y piedra). Revista marcadamente dedicada a los que se inician en este mundillo, aunque quizá sea una orientación vocacional de esta primera entrega.

Alea nº 20

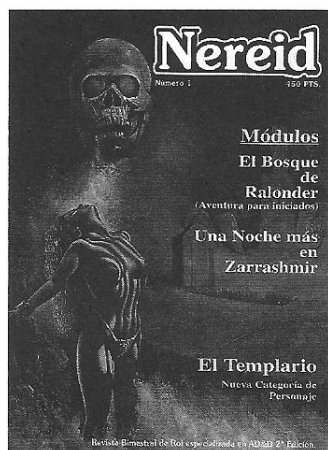
Ya ha salido un nuevo número de esta publicación, que contiene la presentación de diversos wargames, así como artículos sobre *Kult*, *Malefices*, el juego de rol de *Star Trek* y el ya inevitable artículo, para cualquier revista que se precie, sobre *Magic*. El juego que acompaña a la revista está ambientado en la II Guerra Mundial en Birmania, entre 1942 y 1945.

FANZINES

Nereid

Otra de las sorpresas que nos depararon las GEN CON fue el stand que presentaba *Nereid*, fanzine bimestral no-oficial especializado en *AD&D 2ª Edición*. La primera impresión de la publicación es gratamente favorable, no en vano la iniciativa surge de un grupo de jugadores barceloneses con vincula-

ciones profesionales en el mundo de la impresión. Su planteamiento fue claro: si su afición era el rol y su profesión la edición ¿por qué no hacer una revista? Tras la portada en color, sus 64 páginas a dos tintas (la trama gris de fondo y el negro habitual) cumplen con lo que se espera de una publicación "dungeoniana": secciones fijas de nuevas categorías de personaje, nuevos conjuros de mago y clérigo y nuevos objetos mágicos, con el aditamento de una galería de PNJs destacables. Además, los habituales módulos y la descripción de una ciudad que irán ampliando número a número. Su precio es de 450 pesetas, y para pedirla tienes que escribir a Nereid, C/ Sugrañes, 84, Esc B, At. 2ª, 08028 Barcelona.



Ciclopeo

Nos ha llegado el número 1 de este fanzine, que contiene una aventura adaptable a cualquier universo medieval-fantástico, otra de ambientación victoriana con la aparición de Sherlock Holmes, y otra ambientada en un Madrid futuro y decadente, así como una ayuda para generar ciudades en función de la época en la que se esté jugando. Cuesta 250 pesetas y los interesados sólo tenéis que pedirlo a CICLOPEO, c/ Arto. Tioda 6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

ACTIVIDADES

Rol y terror en Sants

En este barrio de Barcelona se celebra cada año, en el mismo recinto que acoge *Día de Joc*, la Maratón de cine fantástico y de terror. Desde las ocho de la noche del viernes día 2 de diciembre hasta las 8 de la mañana del día siguiente se proyectaron, tanto en cine como en vídeo, películas de estas temáticas. Este año, además, había una exposición de efectos especiales. Pero el motivo de que dediquemos unas

líneas a este acto es que este año el club Silmaril organizó una partida ambientada de *Aquelarre* en el marco del maratón cinematográfico. Durante la larga noche, y en una sala especialmente decorada y ambientada para la ocasión, los cinéfilos tuvieron ocasión de acercarse al mundo de rol, asustarse con el terrorífico clima que los roleros del Silmaril les habían preparado, y disfrutar de las interpretaciones de los PNJs que los miembros de este club realizaron. Al final, todo el mundo salió

satisfecho de la experiencia, tanto ya se está hablando de repetirla este año también, como mínimo.

Intriga en Pineda de Mar

Los días 7 y 8 de diciembre tuvo lugar en Pineda de Mar (Barcelona), organizado por el club Lor Vicius y el Ayuntamiento de la localidad, un murder party.



DESAFIOS

Busco DJs de *Ragnarok* que estén interesados en intercambiar material propio (módulos, campañas, ayudas, criaturas...), así como impresiones, anécdotas y demás sobre este magnífico juego. Se podría quizás estudiar la creación de un fanzine dedicado integralmente a este juego, con módulos y ayudas. Dirigid vuestras cartas a Joaquín Frías Cortés, c/ Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).



MERCADILLO

Vendo los siguientes wargames (todos destrozados): *Battletech* (Diseños Orbitales), 2000 pts; *El Submarino* (NAC), 1.500; *Caballeros del Aire* (NAC), 1.500; *Dungeons&Dragons* (Daimau Carles Pla S.A.), 1.500; *El Duelo de las Águilas* (NAC), 1.500; *La Caída del Imperio Romano* (NAC, le faltan las reglas), 500; *Arab-Israeli Wars* (Avalon Hill), 3.000 pts. También vendo los siguientes libros y revistas: *Warhammer 40.000* (Alfil Juegos), 2.000 pts; *White Dwarf* versión inglesa, núm. 154 a 179, 300 cada uno, así como el número 146; nº 1 y 2 de *Dwarf* la misma revista en español, mismo precio; tomos I y II del *Catálogo Ciudad de Miniaturas* (Citadel), 300 c/u; *DosdeDiez* 1, 2 y 3, 250 cada una; *LIDER 2ª época* (1986-1987), números 1, 2, 4 y 5, 100 cada una, *LIDER 3ª época*, nº 1 al 40 (ambos inclusive), excepto el 21, 150 cada uno. Además, estoy buscando como un loco las siguientes revistas y cómics: *The General* (AH), nº 24-1 a 24-6, 25-1 y 25-2, *Rogue Trooper*, *Strontium Dog* y *Juez Dredd* (MC Ediciones), *Metal Hurlant* edición española, nº 1, 9 y 16, *Comix International* (Touffain), edición española, *Zona 84*. Si algún club está interesado, estoy dispuesto a regalar los wargames y las revistas, aunque los gastos de correos irán a cuenta del club en cuestión. Interesados escribir a Fernando J. García Maniega, c/ Ignacio Martínez Azcoitia 8, 1ª, 34.001 Palencia.

Vendo *Far West*, *Las Máscaras de Nyarlathotep*, *Las Tierras del Sueño*, *La Llamada de Cthulhu*, *Star Wars*, *Star Wars La Guía*, y *Paranoia* completamente nuevos a 1.500 pesetas cada uno, *James Bond* (algo estropeado) por 1.000, *Panorama para matar*, *Guía del Sector DOA* y *Paranoia Aguda* (en muy buen estado) por 1.250 cada uno, *Star Wars: Una Nueva Esperanza* (nuevo) por 1.000 y *Solo contra la Oscuridad* (algo estropeado) por 500. Sólo para residentes en Córdoba o que dispongan en esta ciudad de alguien que haga la compra en su nombre. Interesados escribir a Francisco Ortiz Sepúlveda, c/ Teruel 2, 4ª A, 14.012 Córdoba, tel. (957) 27.78.55.

Grupo de wargameros vende 12 juegos de AH, VG y GMT (entre 1.000 y 3.000 pesetas la unidad). También cambiamos. Teléfono (91) 561.06.39, a partir de 9.30 PM.

Se venden gran número de wargames y temáticos de NAC, así como alguno de otras marcas. Interesados llamar al (93)300.03.60, y preguntar por Marco Antonio. Precio a discutir. La mayoría están en perfecto estado.

Se venden *James Bond* y *Los Reyes Dragón* a 1.250 pesetas, *Pendragón*, *Caballeros Aventureros*, *Car Wars* y *Dark Sun* a 1.500 pesetas, *Magia Céltica*, *Stormbringer* (fotocopiado), *The Revised Recon* (Vietnam), *Pantalla AD&D* con fichas de personajes y módulo a 500, *Libertad* (módulo *Dark Sun*) a 1.000 y *Tribus de Esclavos* a 750. Llamar a Lluís Baluda al (93) 490.74.19, entre 5 y 7 de la tarde y 9.30 a 10.30 de la noche.

A PRIMERA VISTA

Piratas

Nos han hecho esperar, nos han hecho dudar de su existencia, nos han torturado con falsas fechas de publicación pero, por fin, tenemos entre nosotros al nuevo juego de *Ludotecnia*: ¡*Piratas!*

Y desde luego la espera ha valido la pena. ¡*Piratas!* es un voluminoso libro de 240 páginas encuadernado en rústica y con una portada a todo color. El interior está maquetado en su mayoría a tres columnas por página, quedando un diseño de página muy limpio y agradable a la vista, así como cómodo de leer. No se puede decir que haya muchos dibujos, pero los pocos que hay son de la calidad a la que últimamente nos tiene acostumbrados *Ludotecnia*. También incluyen en su interior 7 láminas a color, que han sido utilizadas para reproducir mapas y banderas.

El juego está dividido en cinco libros. En el primero de ellos hacen una completísima descripción de todos los aspectos necesarios para jugar una buena partida: descripción del Caribe y sus islas, explicaciones sobre el fenómeno de la piratería, cronologías, apuntes históricos, sociales, religiosos... El libro II comprende todas las reglas. El sistema de resolución de acciones empleado consiste en lanzar 2D10, sumar su resultado y compararlo con la suma del nivel de la habilidad con la característica regente; si es menor o igual es un éxito, si no es un fallo. El único punto negro de este apartado es que algunas reglas no están explicadas muy claramente y deben leerse varias veces y con atención para evitar posibles equívocos. Todo lo relativo al mar, los barcos, la navegación y el combate naval están explicados en el tercer libro. El sistema empleado para tratar este aspecto, normalmente descuidado en otros juegos de rol, es sencillo, se limita a explicar lo justo y necesario para jugar sin entrar en complicaciones. El libro IV es un pequeño módulo. Y el último libro son los apéndices, en donde se trata la eco-

nomía de la época, se da un pequeño glosario de terminología náutica, un mediateca con recomendaciones de libros, películas, cómics, juegos y música de piratas, y la descripción de varios PNJs genéricos.

En conclusión podemos afirmar que ¡*Piratas!* es un muy buen juego, que ha sabido captar una ambientación tan poco tratada pero tan interesante como es la piratería del Caribe y adaptarla a nuestra afición sin perder ni un ápice de su encanto.

Operation Anihilate

Primer módulo extenso para *Fanhunter* (más información sobre este juego en el dossier) en el cual descubrimos el terrible pasado del Papa Alejo (que no desvelaremos a beneficio de los posibles jugadores) al tiempo que nuestros narizones huyen de un demonio, de los fanhunters de élite, de los tintin macutes, de los sectarios, de un ciberpsicópata...y sin parar de reirse.

Castle Falkenstein

R. Talsorian Games vuelve a sorprender con *Castle Falkenstein*. Se trata de un juego de rol ambientado en un universo paralelo muy parecido a la poca victoriana de la Tierra, donde personajes históricos y de ficción se dan cita en un mundo en el que la magia ha coexistido con el Hombre; un mundo que conjuga las invenciones de Julio Verne, las criaturas de El Señor de los Anillos y los misterios de Sherlock Holmes. El libro, profusa y elegantemente ilustrado, consta de dos partes bien diferenciadas: empieza con una descripción detallada sobre el mundo de *Castle Falkenstein* y finaliza con todas las reglas y tablas necesarias para poder jugar. El juego, de por sí original, presenta un par de peculiaridades adicionales: no se necesitan dados para jugar (basta con un par de barajas francesas) y no existe una hoja de personaje como tal (cada jugador debe escribir un *diario* de su personaje, registrando en éste todo lo que acontezca durante las aventuras en las que

tome parte). Se trata de un juego sencillo y eminentemente narrativo, en el que prima más el buen desarrollo de la aventura que la resolución de ésta.

Earthdawn

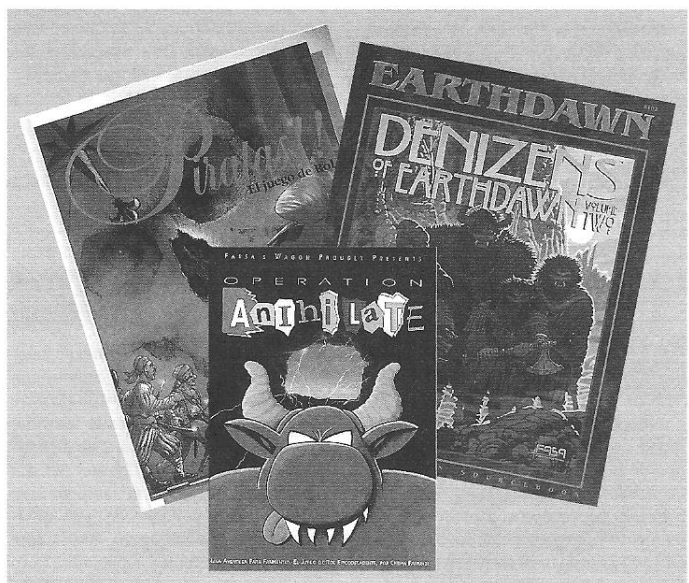
Llegan a nuestras manos dos complementos de la serie *Earthdawn* de FASA: *Denizens of Earthdawn, Volume II* y *Parlainth Adventures*. *Denizens of Earthdawn, Volume II* es la segunda entrega de una extensa y concisa guía sobre los habitantes del mundo de *Earthdawn*; en esta ocasión, la información contenida versa sobre las razas de orcos, enanos, trolls y hombres de obsidiana que pueblan las tierras de Barsaive. Profusamente ilustrado, incluye disciplinas y tradiciones particulares de cada cultura, nuevas habilidades y reglas especiales para jugar con cada una de las razas.

Parlainth Adventures, en cambio, es una recopilación de cuatro aventuras de carácter terrorífico que se desarrollan en las ruinas de la Ciudad Olvidada de Parlainth y en la cercana población de Haven (la sangre maldita de un ser maligno atrapa el alma de un niño dentro de su enfermiza y desquiciada mente; los habitantes del Reino Cadáver de Parlainth se preparan para seducir a sus víctimas hacia su cubil subterráneo; un antiguo tesoro

Therano amenaza con sembrar el caos en Haven; un ser maléfico vuelve a la vida y convierte Haven en un hervidero de violencia y desesperación). Para personajes de Primer a Cuarto Círculo.

Kamasutra Game

Sí, habéis leído bien. Pero no se trata de un juego de rol, o al menos esta no es la idea inicial (aunque las reglas acaban felicitando al afortunado que consiga plantear una partida "en vivo"). El juego, el primero editado por la pequeña firma italiana *Trastulli & Balocchi*, está presentado en un atractivo estuche cilíndrico de cartón negro que contiene cinco dados y el libreto de instrucciones. Los diversos grupos de jugadores deberán inventarse una postura condicionada por la tirada obtenida en los dados, que representan a cada uno de los dos amantes, la zona del cuerpo a atacar, el lugar donde tiene lugar el ataque y la acción a acometer. El resto de jugadores juzgarán y puntuarán la originalidad de la propuesta, ayudados por un amplio baremo de posiciones y situaciones que ofrecen las reglas. Aunque el sistema de puntuación no está demasiado claro, se trata de una propuesta original de pasar una divertida velada con un grupo de amigos... ¡y de una inagotable fuente de ideas! ◆



¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

MAGIC
The Gathering™

The Dark®

Fallen
Empires®

JYHAD®

SPELLFIRE™
Master the Magic



**SUPER
DECK!™**

¡Ellos también quieren jugar! ¡Date prisa o no
dejarán nada para ti!
Ahora puedes conseguir tu ración por
correo. ¡No esperes a que se agote!
Disponemos de material importado y
servimos contrarreembolso a toda España.

Solicita nuestro Catálogo de Noviembre enviando tus señas y
200 pts en sellos de Correos

**HOBBIES
GUINEA**

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Tlf / Fax (94) 469 16 45, nuevo N° (94) 460 16 43

Calentando los dados (II)

Cada vez falta menos para los siguientes Dia de Joc, una cita que los aficionados esperamos con avidez. Y no sólo los aficionados, como ya habrás notado si has leído nuestra sección dedicada a contarte lo que preparan las marcas españolas del sector. Y nosotros, fieles a nuestro deber, te seguimos comentando lo que se cuece en torno a este evento.

por la Redacción

Si bien la II Edición de *Dia de Joc* se realiza en el mismo marco del año pasado, el centro cívico de Les Cotxeres de Sants, en esta ocasión el espacio disponible pasa a 2.500 metros cuadrados. Por lo que respecta a las expectativas de la organización respecto a la asistencia de la afición (es decir, vosotros), *Lúdic 3* espera llegar a la cifra de 10.000 asistentes.

Como ya te dijimos en nuestro número anterior, el encuentro este año tendrá un tema central, el terror. De ahí su lema: *TeROLrrífic*. Y para darle más ambientación al tema, está previsto que se pasen películas de terror, principalmente, aunque también se proyectarán filmes de otros temas relacionados con los juegos de rol y simulación. Las películas serán bastante novedosas, e incluso alguna inédita en nuestro país, aunque aún están por confirmar los títulos definitivos. Asimismo, se realizará un rol en vivo de am-

bientación vampírica, de título *El Mundo a Mordiscos*, que durará un día y se desarrollará por toda Barcelona. La inscripción a este rol en vivo irá aparte de la entrada o abono a *Dia de Joc*, y aún está por determinar el precio definitivo que se tendrá que pagar para tomar parte en él. Otro de los elementos "terroríficos" de estos *Dia de Joc* será una partida ambientada que se celebrará seguramente en una sala de Les Cotxeres preparada para la ocasión.

Asimismo, para contentar a los aficionados a *Magic*, anunciamos que la organización tiene previsto establecer un espacio exclusivo para los juegos de cartas coleccionables, así como la celebración de campeonatos de *Magic*. Incluso cabe la posibilidad de que alguna de estas competiciones se lleve a cabo con barajas cerradas (es decir, barajas standard para los participantes, cuya composición decide la organización). Ade-

más, como gran primicia, se están manteniendo conversaciones con *Wizards of the Coast* a fin de que una representación de esta marca esté en *Dia de Joc* y presente la versión castellana de *Magic*.

Este año el cupo de clubs se ha subido de 20 de la edición anterior a 30. Se les cederá un espacio con el compromiso de que monten cosas relacionadas con el terror o que arbitren partidas. La organización valora muy especialmente la presencia de los clubs en *Dia de Joc*, por lo que espera recibir una montaña de proyectos y solitudes. Los interesados en estar presentes sólo tenéis que escribir a la dirección que aparece en el boletín de participación que hay bajo estas líneas, indicando que actividad queréis llevar a cabo.

Como no, en esta ocasión se espera una importante presencia comercial, con la participación de las principales marcas y tiendas del sector en nuestro país, que os presentarán sus últimas

novedades. Será una ocasión única para tomar el pulso al mercado y conocer de cerca sus últimos lanzamientos. Habrá, además, una exposición sobre juegos de mesa de diferentes culturas del mundo, que no será sólo contemplativa, sino que se podrá jugar a los diferentes juegos que se expongan.

Y evidentemente, no podrán faltar los habituales espacios de ludoteca a disposición de los aficionados, ni los torneos y demostraciones de juegos, así como conferencias, cursillos y mesas redondas. Entre este último grupo destaca un cursillo sobre como diseñar un juego de rol, una mesa redonda sobre el terror y la violencia en la literatura y los juegos de rol.

Sobre el precio, podemos deciros que es de lo más ajustado, asequible a todos los presupuestos. La entrada costará 400 pesetas (350 anticipada), mientras que el abono para los tres días saldrá por 600 pesetas (550 anticipada). ●

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para DÍA de JOC, podéis dirigiros a cualquier tienda de JOC Internacional. Si no tenéis una tienda de JOC Internacional cerca, enviadnos el boletín de participación cumplimentado a:

DIA de JOC • c/. Llacuna, 162 – Tel. (93) 401 98 76 • 08018 Barcelona

BOLETÍN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y apellidos.....
 Dirección..... Población.....
 Provincia..... Código postal.....
 Teléfono..... Club.....

Deseo participar en DIA DE JOC y por lo tanto deseo adquirir:

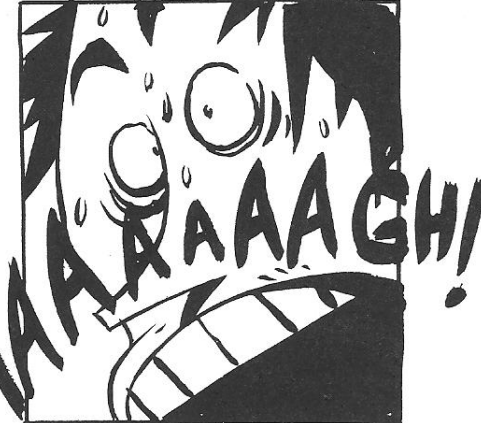
(n.º)..... entradas x 350 ptas. =

(n.º)..... entradas x 550 ptas. =

Importe total

**EL TIO TRASGO
PRESENTA
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL
HOY: NOVEDADES Y MÁS
NOVEDADES**

ENTRAD CONIGO, SOBRINITOS,
EN UNA DE ESAS TIENDAS DE
JUEGOS QUE TANTO
PROLIFERAN, VERES LA LUCHA
DE UN HOMBRE CONSIGO
MISMO, ESTA ES LA HISTORIA
DE PAGO CAMPOSILLOS,
FANÁTICO ROLERO...



©ALBERT MONTEYS 1994

ENTREVISTA A FRANCESC MATAS

10 años de Joc Internacional

Parece que fue ayer, pero hace ya diez años que nuestro país cuenta con una de las grandes empresas de Europa por lo que a juegos de reflexión se refiere. El mercado ha cambiado, la afición ha cambiado y el mismo Joc Internacional ha cambiado. Para reflejar todas estas transformaciones decidimos tener una pequeña conversación con Francesc Matas, presidente de la empresa y una de las personalidades más conocidas del mundillo.

por la Redacción

Nos reunimos en las oficinas de *Joc*, en la entrada ejemplares de muestra de algunos de los juegos que han marcado época: *La Llamada de Cthulhu* (el primer juego traducido tras la fugaz aparición del *Dungeons* básico de *Dalmau Carles*), *Aquelarre* (el primer juego producido y publicado íntegramente en España), *Rolemaster*, *In nomine satanis...*

LIDER- Diez años dan para muchas cosas pero ¿cómo resumirías la expansión que el juego de rol ha vivido en nuestro país?

Francesc Matas- La expansión del mercado ha sido enorme. Hemos pasado del cero al uno, de la inexistencia de una afición a un estado pleno. Hace diez años no había prácticamente nada y todo lo que tenemos ahora ha sido obra del aficionado.

L.- Y en este momento, ¿cuál es la situación que estamos viviendo?

F.M.- Seguimos estando en un fase de expansión. Hay muchos sitios donde el juego de reflexión apenas se conoce. Para hacer un símil, se podría decir que el juego de rol ya no es un bebé de pañales, que ya ha entrado en la adolescencia. Hay algunos terrenos en los que se ha progresado mucho e incluso se podría decir que han entrado en la edad adulta. Por ejemplo, en las tiendas se ha pasado de tener cuatro novedades a encontrar absolutamente de todo.

En cuanto a tendencias, el juego medieval fantástico sigue siendo hegemónico pese a las interesantes aportaciones en otros géneros de la década anterior. Se está potenciando la creación autóctona, con una fuerte preocupación en el sector por evitar cualquier cosa que pueda sonar a copia. Y ahora se cuidan mucho más aspectos como la maqueta y las ilustraciones.

L.- Pero hay muchos que hablan de saturación. ¿Cómo se encara el futuro desde *Joc Internacional*?

F.M.- Nosotros vemos el futuro con mucha confianza. La base de la afición es todavía muy joven, se podría decir que las edades están distribuidas de forma piramidal. La difusión entre los más jóvenes todavía tiene que crecer más. Hemos superado muy bien la crisis, pero junto con el crecimiento de la oferta del producto, encontramos jugadores cada vez más selectivos, que quizás juegan a menos juegos pero saben muy bien qué tipo de productos les gusta y discrimina mucho más.

L.- En diez años también habrá habido cosas que no salieran demasiado bien... Hagamos un poco de balance crítico.

F.M.- Bueno, hay algunos mitos al respecto. Por ejemplo, se suele creer que la afición al wargame ha bajado y si miramos las cifras de ventas está muy claro que éstas han subido.



Lo que ocurre es que con el enorme crecimiento del juego de rol parece que el wargame haya perdido adeptos. La generación de aficionados a los temáticos y al juego de simulación histórica se va renovando periódicamente.

Por otra parte, hay algunas asignaturas pendientes. Falta, por ejemplo, una revista dedicada al gran público que trate sobre juegos, aparte de las que hay consagradas al aficionado. Falta por consolidar unas jornadas de ámbito nacional, con más rotación entre Barcelona y Madrid, para lo cual haría falta más apoyo de las instituciones. Las tiendas de juguetes y los grandes almacenes todavía no ofrecen el juego de rol o tienen poca variedad y están poco preparados para atender al aficionado. Y por supuesto, hacer fotocopias todavía sigue siendo más barato que comprar un

libro, por mucho que el público se haya vuelto más exigente.

L.- Explícanos cómo se han vivido desde *Joc Internacional* algunos de los fenómenos destacados de estos diez años: Las JESYR, el surgimiento de nuevas editoriales, el hecho de que hoy prácticamente hasta las abuelitas sepan lo que es un juego de rol...

F.M.- Las JESYR fueron una experiencia gratificante, tanto desde el punto de vista comercial como el del aficionado y nos enorgullecemos de haber tomado parte activa en ellas.

El surgimiento de las nuevas editoriales era imprescindible, inevitable y necesario para la madurez del sector. De todas formas, por cuestión de seriedad editorial hace falta que sondeen todos los aspectos del mercado y se responda a las expectativas y los deseos del aficionado. La diversidad es



buena siempre y cuando ésta no defraude las esperanzas de los jugadores.

En cuanto al boom popular, repito que es una señal de madurez del sector. Ahora ya podemos hacer frente y absorber algunos fracasos notorios.

L.- ¿Y qué hay de las críticas que ha recibido *Joc Internacional* en estos años?

F.M.- La verdad es que para el gran público nuestra marca es un símbolo. Hoy por hoy hemos participado en la creación de la mayoría de los clubes del país y estamos en la mayoría de jornadas. Pero tenemos que basarnos en el marketing, como todo el mundo. A veces te duele, pero hay que poner las consideraciones de tipo sentimental en función de las necesidades de la afición. El ritmo al que sacamos los suplementos es una proporción entre su rentabilidad y la presión

popular que recibimos para su publicación. Esto le es difícil de digerir a alguna gente.

L.- ¿Cómo se va a celebrar este décimo aniversario?

F.M.- La idea es concentrar la celebración en *Día de Joc*. Tenemos previsto sacar un juego nuevo en catalán, lo que en cierta forma es un experimento. Nosotros confiamos en este nuevo juego, que se llamará *Almogàvers* y está destinado a hacer mucho más asequible la idea del juego de rol a los adolescentes. Aunque va a poner la crónica y la literatura al alcance de la gente joven - y por ello puede ser de bastante interés para los educadores- no dulcifica los aspectos más escabrosos de las crónicas de estos mercenarios medievales, por lo que los amantes del combate se lo van a pasar especialmente bien. El juego ha sido creado por Enric Grau, del club Auryñ (N. de la redacción:

uno de los más antiguos de Barcelona). Aunque por época esté cercano a *Aquelarre*, serán juegos distintos puesto que los enfoques son diferentes. De hecho, Enric Grau y Ricard Ibáñez son amigos.

Por otra parte, tenemos pensado sacar la quinta edición de *La Llamada de Cthulhu*, también en catalán. De todas formas, nos reservamos algunas sorpresas hasta *Día de Joc*... ●

SUMA Y SIGUE...

Joc Internacional nace como empresa importadora de los juegos de Avalon Hill en España en 1984, aunque ya había llevado a cabo algunas actividades de asesoría sobre importación de juegos, que al no fructificar dieron la idea de crear una empresa especializada. En 1985 se establece como importadora subsidiaria de otras marcas y un año más tarde forma parte de la organización de las primeras JESYR. A finales de 1988 publica *La Llamada de Cthulhu* y *Runequest*.

El Señor de los Anillos llegaría en 1989 y en abril de 1990 se presenta *Star Wars* en dos ciudades. Pero uno de los logros más destacados de *Joc Internacional* quizás haya sido la publicación, en 1992, de *Aquelarre*, el primer juego de rol español.





DISTRIBUIDOR OFICIAL
MAGIC: THE GATHERING

Magic Joc

DIA de JOC'95 TERROLRÍFIC

31 de marzo, 1 y 2 de abril Cotxeres de Sants Barcelona

Participa en la Sala y Noche Mágica
Organiza con tu club la fase parcial puntuable
para el I Torneo estatal

DIA de JOC MAGIC
Envía tu inscripción al fax: (93) 346 53 62

1985-1995 DIEZ AÑOS DE JOC INTERNACIONAL

GEN CON '94

La llegada de los dragones a nuestras mazmorras

Del 11 al 13 del pasado noviembre, se celebró en las Reials Drassanes de Barcelona la primera edición de las veteranas GEN CON en un país fuera del ámbito anglosajón. Tras la introducción de sus juegos estrella y sus novelas, con la celebración de estas jornadas se puede considerar completo el desembarco de TSR en la península.

por Eduard García

Érase una vez, que a un iluminado zapatero se le ocurrió sacarse de la manga un juego que inauguraba un género que iba a revolucionar el panorama lúdico mundial. Y érase también de una empresa que se hace con los derechos de publicación y explotación del mismo, aunque llegue a prescindir del zapatero, consiguiendo que lo jueguen en idioma vernáculo hasta los chinos. Pues bien, esta misma firma decide un buen día que valdría la pena reunir anualmente a los aficionados del mundillo en Milwaukee, y crea las GEN CON que, junto con *Origins*, son las jornadas más emblemáticas del mundo del juego en los Estados Unidos de América. Con el tiempo, resulta que piensan en sus viejos parientes y las jornadas pasan a celebrarse también en el Reino Unido. Y con más tiempo, se da el milagro: descubren que el mundo es más amplio que el cubierto por la lengua de Shakespeare y, devolviéndole el favor a Colón, desembarcan en las mismas atarazanas donde este pasó el ITV a sus carabelas antes de hacer turismo. Señoras y señores, con ustedes las primeras GEN CON en la Europa Continental.

Organización y marco escénico

El mérito de la concienciación del monstruo estadounidense recae en sus tres licenciarios en España: Zinco, con la línea del AD&D (cartas incluidas) y su revista *Dragón*; Borrás, con D&D y el nuevo juego asistido con video *Dragon Strike*; y el Grupo CEAC,

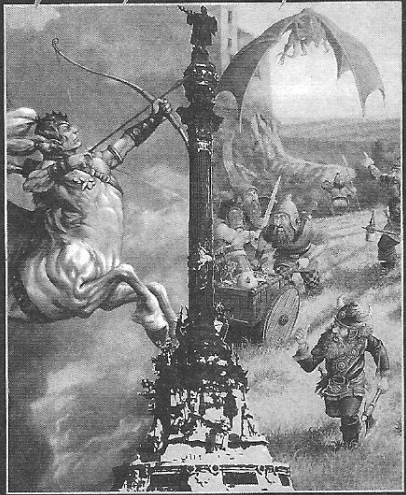
que publica las novelas en su editorial *Timun Mas*. Estos, junto a una TSR realmente motivada e implicada en el asunto (desplazaron a Barcelona una parte significativa de su staff), delegaron la organización en FICOMIC, gente que tiene a sus espaldas la organización del popular Salón del Cómic de Barcelona.

El marco donde tuvieron lugar las jornadas fue la Sala Marqués de Comillas de las Reales Atarazanas de Barcelona, sede del Museo Marítimo y anfitriona de distintos eventos entre los que nos es grato recordar la última edición de las tristemente fallecidas JESYR. Aun así, no puede hablarse de que las grandes convenciones de rol regresasen al mismo lugar donde se las enterró, ya que el salón empleado no era el mismo. El anterior era la propia nave central de las atarazanas, mientras que en este caso se utilizaba el espacio más delimitado del citado salón. La comparación es tan odiosa como inevitable: menos frío, menos ecos y ruido... pero también bastante menos espacio. Además, en este caso se disponía de la sala de actos del museo y el local tenía bar (aunque por orden expresa de la organización, TSR en este caso, no sirviera ni una triste cerveza: cría fama...). Lo que seguía siendo incomparable es la belleza del edificio, con más de medio milenio a sus espaldas, que proporciona una ambientación perfectamente "dungeoniana" a un encuentro de estas características. A título de curiosidad, los responsables de FICOMIC nos contaron que los americanos les habían ofrecido traer un decorado de cartón piedra que simula un castillo y que

habitualmente utilizan en sus encuentros; se mostraron bastante sorprendidos y contrariados cuando declinaron su ofrecimiento... ¡hasta que pusieron sus pies en las Drassanes!

Están casi todos los que son

El detalle más agradable con que se encontró el aficionado fue la presencia de representantes de casi todo el sector en el espacio comercial, configurado por stands que rodeaban las mesas de juego. Presidiendo la sala, en el "gol norte", se encontraba el stand común de TSR y sus licenciarios, donde destacaba la presencia de Larry Elmore y Jeff Easley, dos de los más conocidos ilustradores de la casa, dibujando y firmando incansablemente libros y sus propias litografías. También había una importante sección de "merchandising", llena de sudaderas, camisetas, gorras y pins difíciles de encontrar por estos pagos. En un lateral se alinearon los clubs colaboradores con la organización (Club de Rol de la Universitat Autònoma de Barcelona, Club de Rol de la Universitat Politècnica de Catalunya, La Orden de Hermes, Savage Questers Club de Rol, Associació d'Usuaris i Usuarias



GEN CON '94

Rol en acción. ¡Ven a jugar!

Del 11 al 13 de noviembre en las Drassanes de Barcelona.

Organiza: FICOMIC

Colabora: [Logos of collaborating organizations]

Con el apoyo de: [Logos of supporting organizations]

de la Ludoteca de la Casa del Mig y The Gaze of the Beholder Rol Club de Barcelona, y el Club de Rol Menrood de Granollers), junto al stand de *Juegos Sin Fronteras* y a la zona de taller y concurso de pintado de figuras por ellos gestionado. En el otro formaban tanto editores (*Joc Internacional*, *La Factoría de Ideas*, *Ludopress*, *Farsa's Wagon*, *Kerykion*) con sus revistas (*LÍDER*, *2d10* y *Alea*, respectivamente para los tres primeros antes citados), como distribuidores (*Distrimagen*), algunas tiendas, veteranas (*Arte 9*, *Billares Soler* y *Central de Jocs*) o "recién llegados" (¡uhm, que saludable!). Entre estos últimos había sugerencias tan dispares como los juegos de consolas (*Consola Center - Just*



Cards), promociones de otros encuentros (*Pirineu Drac Andorra '94*, encuentros a celebrar en el principado a mediados de diciembre), fanzines (*Nereid*, búscalos en el espacio de novedades de esta misma revista) o los dibujantes de una veterana escuela de cómic barcelonesa (*Escuela de Cómic Josó*). En el "fondo sur", junto a la entrada y el visitado stand de la organización, se encontraba el no menos concurrido de la librería *Gigamesh*, con un anexo propio dedicado exclusivamente a la venta de cartas coleccionables (léase *Magic TG*).

¡A jugar!

En el interior de la zona delimitada por los stands mencionados, se hallaban las casi cincuenta mesas de juego; en un principio 24 destinadas a demostraciones y otras 24 a los campeonatos. En el corazón de la sala había un espacio destacado para las actividades más relevantes, donde el domingo se celebraron todas las entregas de premios. Hubo torneos oficiales de *AD&D*, *Aquelarre*, *Ars Magica*, *Battletech*, *D&D*, *El Señor de los Anillos* y *Vampiro*, además del ya comentado de pintado de figuras y otro de ilustración. En este último, que ofrecía dos distintas categorías (dragones y héroes), fueron jurado excepcional los ilustradores de *TSR* invitados al encuentro, y el premio consistía precisamente en sendos originales firmados y dedicados. También hubo otros torneos, promovidos directamente por los clubs presentes en las jornadas, entre los que brilló con luz propia por capacidad de convocatoria el de *Magic*, *The Gathering*.

Es de destacar, una vez más, la animación que ofrecieron los clubs encargados de los Torneos. Así, los DJs de *Vampiro* oficiaron entre cruces y cuentas de sangre, mientras que los de *Aquelarre*, maquillados con unas ojeras nada saludables, vestían desgastadas túnicas de franciscano y realizaron más de una procesión de almas en pena al mejor estilo de A Santa

R A N X I N G

JUEGOS DE ROL

Juegos Puntuados 65

1º El Señor de los Anillos	1355 =
2º Advanced D & D	1350 =
3º In Nomine Satanis	1075 +
4º Shadowrun	1010 =
5º La Llamada de Cthulhu	900 =
6º Star Wars	706 -
7º Runequest	475 =
8º Vampiro	377 +
9º Cyberpunk	359 =
10º Rolemaster	310 -
11º Stormbringer	298 -
12º D & D	243 +
13º Fanhunter	223 +
14º Paranoia	177 -
15º Aquelarre	132 -
16º Mechwarrior	102 =
17º Far West	92 -
18º Ragnarok	90 -
19º Pendragón	89 -
20º Piratas	77 +

16º Diplomacy	102 =
17º Heroquest	98 =
18º Blackbeard	91 =
19º Fantasy Warriors	77 =
20º Cruzada Estelar	50 =

WARGAMES

Juegos Puntuados 62

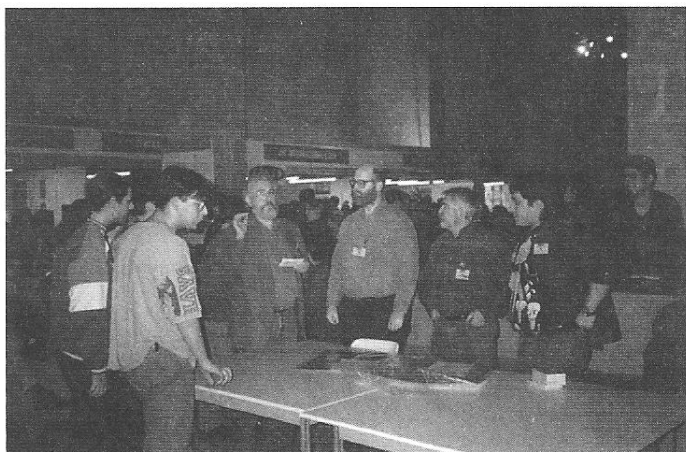
1º A.S.L.	360 =
2º World in Flames	352 =
3º Squad Leader	301 =
4º Ardennes	299 =
5º Waterloo	296 =
6º Caesar	288 =
7º SPQR	279 +
8º Second Front	268 +
9º Harpoon	240 =
10º Adv.Third Reich	208 =
11º Third Reich	186 -
12º Lost Victory	150 =
13º Afrika	133 =
14º Triumphant fox	121 =
15º Pacific War	107 =
16º Command Decision	98 =
17º Last Blitzkrieg	83 =
18º Days of Decision	79 +
19º Longest day	60 =
20º Empire	50 +

JUEGOS TEMÁTICOS

Juegos puntuados 54

1º Magic	1201 +
2º Star Trek	830 +
3º Jyhad	412 =
4º Battletech	210 =
5º Civilization	187 =
6º Warhammer F.	175 -
7º Empires in Arms	162 =
8º Blood Bowl	160 =
9º Dungeon Strike	155 +
10º Adv. Heroquest	151 =
11º Space Hulk	140 -
12º Super Deck!	135 =
13º El Golpe	131 =
14º Battlemaster	118 =
15º Circus Maximus	111 =

Ranking realizado con la colaboración de las tiendas JOC Internacional de Algorta, Alicante, Barcelona, Berga, Cáceres, Cartagena, Ciudad Real, Girona, Granollers, Madrid, Molins de Rei, Murcia, Palma de Mallorca, Santa Coloma de Gramenet, Terrassa, Valencia y Zaragoza



Luis Vigil, Jeff Easley, Larry Elmore y Paco Campos entregan los premios de ilustración.

Compañía. Estos, junto a unos patricios romanos del Club Menrood y al "Dick Turpin" que arbitraba una partida "king size" de *Diplomacia*, fueron los que se llevaron el protagonismo de la mayoría de las fotos publicadas por la prensa ("sería") sobre el evento. No tan afortunada fue la puesta en escena habitual de los mozos del club Savage Questers, que ambienten el juego que ambienten (Aliens, Battletech... ¿parchís?) siempre lucen su parafernalia militar de camuflaje. Les recomendamos una terapia de reconversión a base de sesiones semanales de nuestro MILI KK.

Magic, the invasión

El fenómeno de las cartas coleccionables tomó al asalto las GEN CON'94 con cierta insolencia. Por un lado, desde los stands, donde estaban representados los tres distribuidores oficiales de *Magic* en España, a los que se sumó *Just Cards*, especializados en el tema como su nombre bien indica. La impresionante cola que se originó ante *Gigamesh* cuando el domingo por la tarde se anunció por megafonía que vendían sobres de *The Dark* a "precio normal" dejó paralizada más de una partida y casi atravesaba el salón de arriba a abajo. Además, aprovechando el encuentro se presentaron "en sociedad" dos nuevas revistas sobre estos juegos de cartas (*Urza* y

Maná, busca en la sección correspondiente de este LÍDER). Pero lo más espectacular no era la oferta de los profesionales del sector, si no la brutal respuesta de los aficionados. Se organizaban duelos desde los lavabos hasta encima de la máquina de café del bar. La presencia de *Magic* llegó a saturar el espacio de juego, sobre todo en las preliminares del torneo organizado, cuando al mismo tiempo se estaban llevando a cabo infinidad de partidas. Y cuando los magos no encontraron mesa, no dudaron en tirarse por el suelo; el paseante se jugaba la vida a cada instante si pisaba una "rare". Los organizadores tuvieron la gentileza de regalar un sobre de cartas de *Spellfire* con la entrada a las GEN CON, pero el juego de TSR no tuvo en esta ocasión la oportunidad de respirar ante la abrumadora asfixia de su rival.

Otras lindezas

En paralelo a lo ocurrido en la Sala Marqués de Comillas, en el Salón de Actos del museo (a escasos metros de la entrada) se dieron lugar una serie de charlas, conferencias y presentaciones de novedades por parte de los editores presentes en las GEN CON. Mención especial debe asignarse también a las representaciones montadas con motivo de las finales o entregas de premios de algunos torneos. Así, los llamados a participar

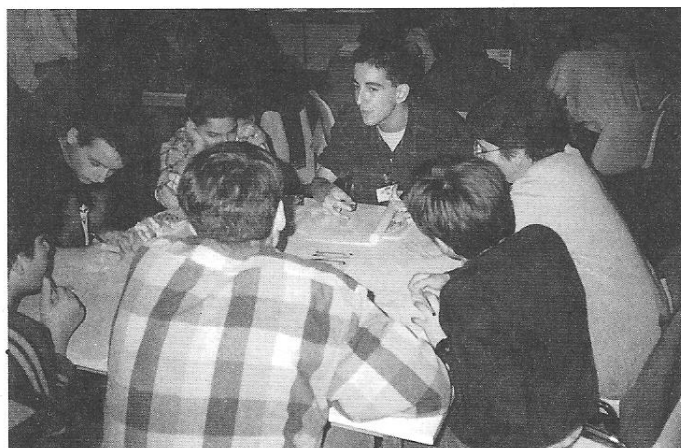
en la final de *Vampiro* sufrieron un inquietante ritual de iniciación (en el que colaboraron los aerógrafos de los chicos de *JOSO* con unos espectaculares maquillajes para los actores-vampiro). La guinda la pusieron los siempre brillantes *Farsa's Wagon*, al convencer al Papa Alejo en persona (Alejo Cuervo, "factotum" de la librería *Gigamesh* de Barcelona), malo maloso de los cómics de Cels Piñol que dieron lugar a su *Fanhunter*, para que entregara los premios de su torneo oficial; llegó al espacio central con toga y birrete papal, tras una procesión entre las masas devotas, protegido por un guardaespaldas y precedido por dos ninfas que repartían maná entre la plebe (como no, el maná eran tierras de *Magic TG*, para desilusión de los que se agachaban a su paso a recoger las cartas... ¡entre los que me incluyo!).

Balance, despedida y cierre

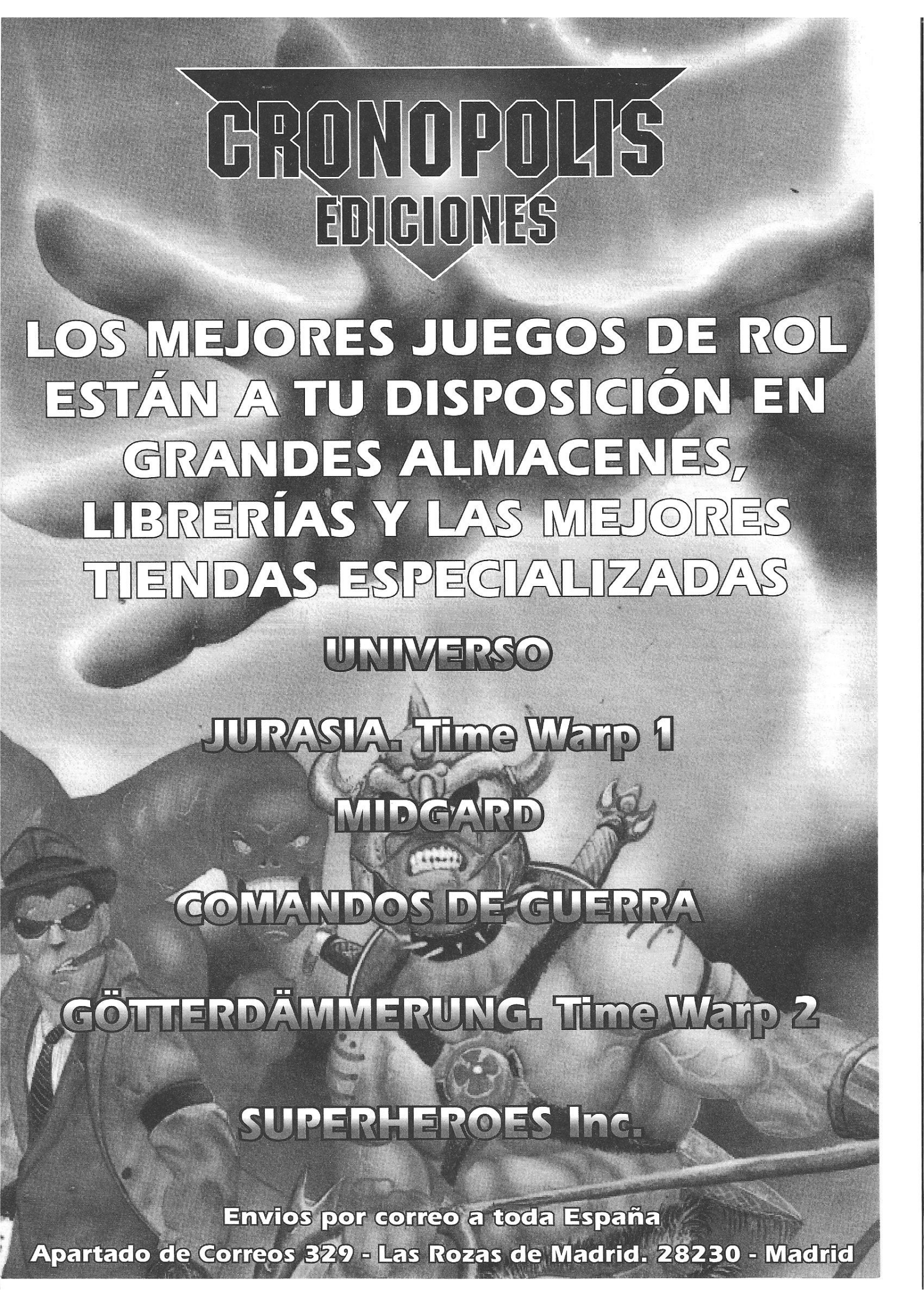
En resumen, fue un buen pulso para captar el estado de la afición tras el desgraciado incidente de este verano. La organización dio una buena cobertura del mismo, que incluía la edición del correspondiente cartel, la publicación de un catálogo y la difusión de las actividades tanto en prensa como en televisión, por lo que sin duda se aprovechó el hecho de tener a los medios y a la opinión pública más pendientes

para reivindicar la "normalidad" de nuestra afición. En lo referente a las jornadas en sí, debemos destacar en el orden de halagos el hecho de haber encontrado el punto de consenso para reunir a casi todas las empresas del sector, cosa a todas luces saludable desde el punto de vista del aficionado asistente. Una vez más, la gente vino a jugar y salió satisfecha. En el otro lado, no podemos dejar de lamentar la falta de mesas de juego disponibles para la pura improvisación; de hecho los codazos por el espacio vital resultaron desagradablemente habituales. De creer las cifras facilitadas por FICOMIC que hablan de 8.000 visitantes (números, de entrada, difíciles de asumir en vista a las mesas de juego disponibles), resulta duro de imaginar lo que hubiera pasado si se hubieran dado cita en las Drassanes los 10.000 aficionados (¡2.000 más!) que dijeron esperar en las ruedas de prensa preliminares. También nos duele la poca presencia de los clubs: siendo como son el motor en la sombra de nuestro mundillo, no han podido mostrarse en esta especial ocasión a la opinión pública como son, una legión de incondicionales.

A pesar de todo, estamos convencidos de que el balance es más que positivo para los aficionados asistentes, y esperamos que así sea también para el patrón americano. Larga vida a los dragones y bienvenidos, ahora en plenitud, a la piel de toro. ♦



Francisco realizando el playtesting de ¡NIÑOS!.



CRONOPOLIS

EDICIONES

**LOS MEJORES JUEGOS DE ROL
ESTÁN A TU DISPOSICIÓN EN
GRANDES ALMACENES,
LIBRERÍAS Y LAS MEJORES
TIENDAS ESPECIALIZADAS**

UNIVERSO

JURASIA. Time Warp 1

MIDGARD

COMANDOS DE GUERRA

GÖTTERDÄMMERUNG. Time Warp 2

SUPERHEROES Inc.

Envios por correo a toda España

Apartado de Correos 329 - Las Rozas de Madrid. 28230 - Madrid

Sign of the times

No hace tanto tiempo celebrábamos el hecho de haber descubierto un nuevo tipo de juegos en los que no ganaba nadie, donde lo importante era colaborar para alcanzar entre todos un fin común y desarrollar a la vez nuestra imaginación. Paz y amor. De golpe, nuestro Woodstock lúdico se ha visto sacudido por un desafío cara a cara que se basa en haberse dejado el dinero del desayuno en un montón de sobres para poder machacar al contrario. El placer del poder. De "jipi" a "yupi" en una tormenta de verano. ¿Qué es lo que os ha pasado en la cabeza?

Empiezo el año con un tono reivindicativo frente a la ludopatía por las cartas que nos invade (o, mejor, que nos ha invadido). ¿Cómo puede ser que la gente haya cambiado tanto? Vale, es indudable que el juego tiene su rollo, que las cartas son muy bonitas y que el mundo de fantasía descrito nos es muy próximo y querido. Pero ... ¿cómo puede ser que el mastuerzo que me hacía comprar todos los módulos con la excusa de que yo era el DJ (es más, que me destrozó varios libros de reglas porque debía hacerse fotocopias) haya vendido ahora hasta su suegra para completar la colección de carta-cromos? ¿Cómo no se ha dado cuenta que lleva invertido en cartas (en un par de meses) lo mismo que yo en libros en todos mis años de jugar a rol (digamos unos cuantos)? Es más ¿cómo puede decir sin haberse tomado veinte carajillos que está pensando en cuatuplicar

la colección para tener opción a jugar la baraja adecuada en cada torneo? El fenómeno de transformación de muchos "roleros de pro", de nuestros camaradas de siempre, deja como un aficionadillo al bueno del Dr. Jekyll. Y es que, en su mayoría, la gente es la misma.

Un poco más sereno tras mi lloriqueo por la afrenta económica, dejo claro que tampoco voy a atacar esta nueva ola de un modo radical. Pero no lo dejaré de hacer por imagen ni por miedo a dejar de ser un orco moderno. De hecho soy un convencido de que es sano abrir nuestras puertas mentales a este tipo de juegos, como lo sería probar tantos otros a los que probablemente no nos hemos ni acercado (el bridge o el go, por ejemplo). Venga, va, si queréis hasta reconozco que tengo mi baraja y he jugado algunas partidillas.

¿A qué viene, entonces, tanta bronca? Pues viene a cuento por lo que vivimos en las GEN CON. De verdad hizo rodar alguna lagrimita por mi mejilla el ver que, en una convención de rol, "roleros" y "carteros" se peleaban por las mesas (¡y para más INRI, los "roleros" eran casi minoría!). No me vengáis con lo de la falta de sitio. Eso era feo. Primero porque siempre lo es una pelea entre hermanos. Y segundo por que no dejaba de ser una simbólica falta de respeto del recién llegado hacia el que le había invitado a la fiesta. "No hay nada más feo que pegar a un padre", dice el refrán; y eso sonó a bofetada (confiemos que nunca llegue a parrici dio).

Pero bueno, al fin y al cabo, tras la pataleta solo queda la resignación. "Si no puedes con ellos, únete a ellos" (y ya van dos refranes): es el signo de los tiempos que corren. (Si al me-

nos no nos hubiesen dejado en tan clamoroso ridículo en sus cartas, los orcos lo hubiésemos digerido mejor). ♦



ALIENS™

SE ESTA
GESTANDO ...

Civilización, el clásico de los clásicos

Ya tocaba. Un juego tan archiconocido como Civilización merecía salir de una vez en versión española para poder dejar definitivamente de lado los apaños con el diccionario. El juego que aquí os presentamos tiene una larga historia por las mesas de todos los clubes de nuestro país y es un claro favorito en los torneos de cualquier jornada que se precie. Por fin sale en España Civilización, el juego que te permite recrear la progresión de los imperios antiguos hasta alcanzar la era clásica, con la cara lavada y la expansión incluida.

por Mare Nostrum Calpena

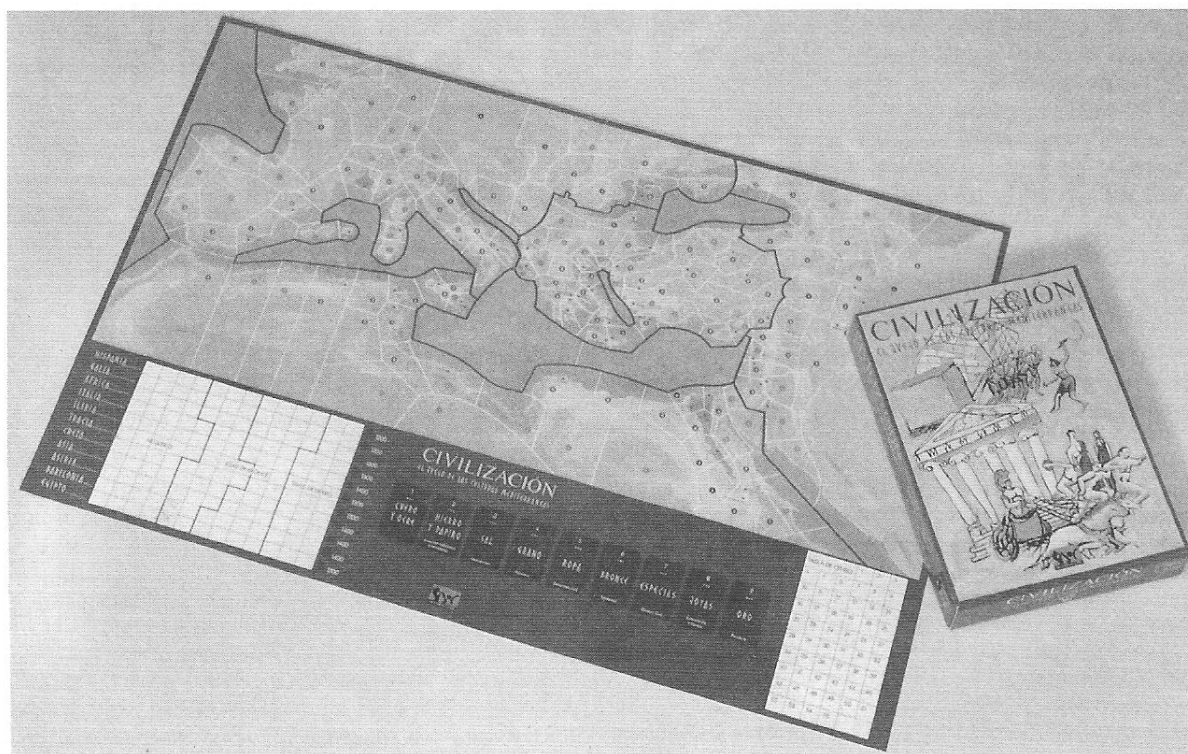
Civilización es un juego que requiere de una cierta capacidad para la abstracción, es decir, para pensar más allá del simple tablero. Si te cuesta entender porqué se pone dinero en el centro de la mesa jugando al *Mono-poly*, déjalo.

La versión española del juego ha unido la original de Gibson Games con la expansión que apareció posteriormente dedicada a la Europa Occidental, por lo que ahora Civilización es un juego de ocho jugadores.

El objetivo de los jugadores es conseguir que su civilización sea la primera en salir de la Prehistoria (representado esto en un panel en el que vamos señalando el estado actual con un contador al final de cada turno). Para conseguir el desarrollo, hará falta que nuestras tribus tengan un lugar suficiente en el mundo para conseguir las fuentes de alimentación y materias primas necesarias para la supervivencia, al tiempo que consigue que las relaciones con sus vecinos sean mínimamente equilibradas.

Empieza la acción

Cada uno del mínimo de dieciseis turnos de que consta el juego está dividido en trece fases, de las cuales el despliegue de fichas de población por el mapa es la primera (hasta que existan ciudades). Cada jugador tiene un cierto número de fichas-símbolo que representan su población y sus recursos. Al empezar el juego se coloca una de estas fichas en el área de comienzo que elijamos para nuestra civilización (más tarde, esta cantidad irá aumentando y se producirán desigualdades entre jugadores, lo que motivará que aparezca una fase de censo que determinará el orden de futuras acciones). Esta población puede moverse, con lo que pronto entrará en contacto con otras civilizaciones que puede que quieran asentarse en la misma zona, que tiene una capacidad de abastecimiento limitada. Y llega el conflicto, que suele diezmar a los dos participantes, con lo que no es muy





recomendable, aún cuando uno tenga la superioridad numérica para afrontarlo y ganarlo.

Al llegar a determinado número de fichas en un lugar, podemos construir ciudades, y habrá que retirar el resto de población de la zona. Esto es importante. Como ya hemos dicho, las zonas tienen unos límites en cuanto a la población que pueden mantener, con lo que la población excesiva será diezmada por el hambre. Además, debe haber suficientes fichas sobre el tablero para abastecer a las ciudades.

Money makes the world go round

La existencia de ciudades supone también el desarrollo de los impuestos. Las fichas que aún no habíamos situado encima del tablero estaban en la zona de "existencias". Por cada ciudad, dos de estas fichas pasan a convertirse en "tesoro"...y ay de ti si no puedes pagar los impuestos, porque estallará la revuelta y otra civilización se hará cargo de tus ciudades. Otra cosa que puede hacerse con dinero es comprar barcos que hagan que nuestra población se expanda más rápido.

Pero la utilidad principal del dinero va a ser la posibilidad de comerciar con los otros jugadores, de manera que adquiramos las materias primas que nos hacen falta para el desarrollo. Estas materias primas viene representadas por las cartas de comercio, que a ser posible se agruparán. El comercio también tiene sus riesgos, pues con las mercancías extranjeras nos pueden llegar calamidades como el hambre o las epidemias, especialmente si nuestro pueblo ya padece un cierto retraso (las cartas de calamidad están, sobre todo, al final del mazo de donde robaremos cartas de comercio cuando nuestras ciudades se desarrollen lo suficiente). El efecto general de las calamidades puede ser más o menos limitado (explosiones volcánicas) o muy general (guerra civil). Por otra parte, cosas que consideramos como avances pueden ser perjudiciales a la hora de sufrir calamidades. Vale la pena dedicar un poco de tiempo a marcarnos unos objetivos en el juego. Aunque luego no podamos cumplirlos, siempre es mejor que dedicarse a la expansión territorial porque no hay nada mejor que hacer.

Pero si en la fase de comercio hacemos un buen negocio podremos permitirnos el lujo de invertir los créditos que nos proporcionan las cartas de comercio en la cultura y la técnica (cartas de civilización), con lo que nuestro imperio abandonará más

de prisa los estadios primitivos. Por cierto, que las diferentes culturas alcanzan diferentes estadios en diferentes momentos. Esto pretende reproducir el desarrollo real que las diferentes áreas tuvieron históricamente.

Delikatessen

Una vez dominamos el juego básico, hay una serie de complicaciones y mejoras que se pueden hacer si jugamos con las reglas avanzadas (ver LIDER 18). Ya no se pueden hacer "pactos entre caballeros" de forma que nadie pase cartas de calamidad a la hora de comerciar, existen nuevos avances, y en general el juego es más rico, aunque también menos "cumbayá", por lo que tendremos que dedicar más tiempo a pensar en estrategias.

Otro de los miembros de la gran familia *Civilización* es el juego de ordenador de *Microprose*. La idea es, básicamente, la misma, si bien se trata de un juego de un solo jugador, en el que representamos al jefe de una tribu que puede ir avanzando ¡hasta colonizar el espacio! Es un juego altamente adictivo, con unos gráficos currados y una estructura muy gratificante aunque como es lógico, con un elemento de sorpresa mucho menor que su contrapartida sobre el tablero.

Y es, precisamente, en el juego de tablero en el que más variaciones podemos hacer. Los escenarios de la versión que en España publica *Joc Internacional* y que han sido adaptados por Emilio Corral, ofrecen la posibilidad de jugar con un mínimo de dos jugadores.

Hay que tener en cuenta que *Civilización* es un juego largo, en el que si no se limitan las fases de comercio, la partida puede llevar un montón de horas (por otra parte, esto lo hace ideal para jugar por correo) con lo que vale la pena moderarse e ir descubriendo sus posibilidades poquito a poquito. En pocos juegos de tablero (sin contar a los wargames, claro) es más importante empe-

zar por los escenarios sencillos para ir subiendo en dificultad.

Historia y vida

La filosofía de *Civilización* es la de un juego basado menos en el combate y la expansión como en la adecuada explotación de los recursos disponibles (contraste agudo con *History of the World*, juego creado también por la gente *Gibson Games* y del que os hablaremos próximamente). No hay demasiado lugar para el azar en *Civilización*, con lo que la esquematización de las situaciones puede ser un poco incoherente a ratos, en especial por lo que se refiere a la incompatibilidad a la hora de poseer determinados conocimientos (es decir, ¿cómo es posible que los beneficios de algunas cartas de civilización sólo los pueda tener una cultura y aún así alguna otra pueda desarrollar progresos que en la realidad estuvieron derivados de éste?)

Por otra parte, el juego no está del todo equilibrado por lo que respecta a las facilidades que gozan las distintas áreas. Las islas griegas son muy, pero que muy, complicadillas, porque están rodeadas de gente susceptible de machacarlas. El orden de sucesión arqueológica (que determina movimientos iniciales) constriñe bastante las siguientes acciones de los jugadores, especialmente en las primeras partidas, que pueden resultar un tanto correosas si se juegan contra oponentes mucho más experimentados que uno mismo.

Con todo, *Civilización* es un juego muy completo, no excesivamente complicado (aunque al principio es fácil dudar de esta afirmación) y que permite sentirse muy poderoso. La corrección histórica es bastante razonable (en el juego se habla más de zonas geográficas que de imperios como tales). Su mayor virtud es la de gustar a casi todo el mundo, veteranos del juego de tablero o no, con lo que puede ser un magnífico juego de consenso para las tardes vacías en el club. ♦

FICHA TÉCNICA

Título: Civilización
 Autor: F.G Tresham
 Editor: Joc Internacional, con licencia de HD Gibson & Jones Ltd. y Avalon Hill
 Traducción y adaptación: Emilio Corral
 Grafismo y mapa: Gabriela Rubio
 Nº de jugadores: de 2 a 8

Diplomacia

Otro clásico entre los clásicos, Diplomacia es de los juegos que crearon un género y figuran entre los más preciados de una colección. Los lectores más veteranos recordarán que le dedicamos el dossier del LÍDER 22. Hoy, conmemorando su edición en castellano, el mismo autor oficia esta puesta de largo entre nuestra afición.

por Francisco Navarro

Pocos juegos reúnen la sencillez de sus reglas con la dificultad de su dominio. *Diplomacia* es uno de ellos. Si nunca has jugado una partida, bastará que alguien que conozca las normas te de una somera explicación de las reglas básicas y podrás disfrutar con total garantía de una apasionante sesión de juego.

En *Diplomacia* siete jugadores encarnan a diferentes potencias europeas en una situación hipotética pero basada en la Europa de principios de nuestro siglo. El plano está dividido en zonas, unas de mar y otras terrestres, y cada jugador dispone de dos diferentes tipos de unidades: ejércitos y flotas. El objetivo del juego es lograr que la nación que controlas posea un determinado número de centros de suministro, zonas de especial interés que aparecen marcadas en el juego y que permiten en el transcurso de este mantener tus fuerzas sobre el tablero y crear nuevas unidades.

El mecanismo de juego es muy sencillo. En primer lugar se ofrece a los jugadores un período de tiempo para conversar y negociar. Aquí está la base de todo el juego. En esta fase de diplomacia cada uno debe buscar aliados, informarse de los planes, tal vez falsos, que otros pretenden llevar a cabo, indisponer a los que ahora son fieles aliados y cualquier otra actividad aún tan mezquina como la mentira y el engaño siempre y cuando ello redunde en beneficio de nuestros planes y en perjuicio de nuestros enemigos.

Transcurrido el período de diplomacia los jugadores escriben en un papel las órdenes que asignan para ese turno a sus diferentes unidades. Cada una de ellas sólo puede realizar una determinada acción. Esta podrá ser un avance sobre una zona adyacente, un apoyo a otra unidad propia o a la de un aliado, o un transporte por mar de unidades terrestres por medio de nuestras flotas. Todas las unidades son iguales en cuanto a su poder. representan tan sólo la proyección de parte del poder militar de nuestra nación sobre un espacio determinado. Dos unidades que se enfrentan entre sí, intentando por ejemplo ocupar una de ellas el espacio defendido por otra, no logran efecto alguno, puesto que su igual valor les impide imponerse una sobre otra. Para romper esta situación es preciso aportar nuevas energías al combate en forma de apoyos. Así, ciertas unidades, desde la zona

que ocupan, prestan su apoyo para el ataque de otra unidad sobre una zona o para su defensa ante los ataques del enemigo. Con ello, si uno de los dos bandos logra imponerse sobre el otro, podrá hacer retroceder al enemigo y ocupar su objetivo.

Cada dos turnos, que representan cada uno medio año de tiempo, tiene lugar una fase especial de reorganización de unidades. Cada jugador debe contabilizar los diferentes centros de suministro que controla. Dicha cifra marca el número de unidades que podrá mantener en el mapa, debiendo aportar nuevos refuerzos o retirar alguna de ellas si fuera preciso.

Como antes comentábamos, se trata de un juego de reglas extremadamente sencillas, fácil de preparar por cuanto cada jugador comienza con solo tres unidades y que permite anotar la situación de la partida para poderla continuar en otra ocasión. tal vez su principal inconveniente esté en la necesidad de siete jugadores para su perfecto desarrollo. Es posible jugar con un número menor de participantes, pero el juego se resiente en su interés y equilibrio.

La dificultad del juego radica en su desarrollo. ¿Cómo imponerse a otros seis competidores cuando todos poseen las mismas armas y éstas parecen tan frágiles y escasas? La respuesta es fácil: la astucia dará el triunfo. La primera regla que debes conocer es que la victoria nunca llega al jugador que se cree capaz de alcanzarla con sus solas fuerzas. Es preciso, imprescindible, aliarse y colaborar con algún otro jugador para unir fuerzas y apartar de la carrera por el triunfo a otros competidores. La otra cara de la moneda es la necesidad que tendremos más pronto o más tarde de romper nuestras alianzas y promesas. La traición a nuestros aliados estará al orden del día en cualquier partida de *Diplomacia*. Quienes hoy te apoyan, más tarde ayudarán a otros en tu destrucción. No te lo tomes a pecho. Tan solo es un juego. Guarda tu venganza para otra partida.

Desde su inicial difusión en los años cincuenta en los Estados Unidos, *Diplo-*

macia se ha extendido notablemente y ha llegado a convertirse en casi un clásico. Algunos juegos de éxito se han basado en él. El hoy descatálogo *Machiavelli* es el más conocido en nuestro país entre los aficionados más veteranos. La comunidad de jugadores de *Diplomacia* es numerosa y muy activa. Se ha desarrollado notablemente su juego por correo. Sus características lo hacen especialmente interesante para esta modalidad de juego y muchas veces el desarrollo de una partida se combina con la edición de fanzines donde los participantes y el moderador intercambian mensajes, información y comentarios no siempre necesariamente relacionados con la partida o el juego. La aparición de nuevos medios de comunicación ha posibilitado una mayor difusión. El correo electrónico ha hecho posible el desarrollo de partidas con participantes en el último rincón del mundo. Es un juego conocido y muy practicado a través de las redes de ordenador de muchas universidades y que se extiende con profusión a través de redes como *Compuserve* o *Internet*.

Diplomacia es un juego que no defraudará a quien se interese por él. Al jugador ocasional le da la oportunidad de integrarse en un nuevo juego de fáciles reglas y situaciones siempre cambiantes. Para los aficionados más exigentes y dispuestos a volcarse en él, les animo a que hagan lo posible por desarrollar su juego en partidas por correo. La experiencia no les defraudará. Quienes desearán entrar a formar parte de la comunidad de jugadores de *Diplomacia* podrán escribir a esta revista o al editor del juego, *Joc Internacional*. Os tendremos informados de cuantas actividades relacionadas con el juego podamos tener conocimiento. ♦

FICHA TÉCNICA

Título:	Diplomacia
Título original:	Diplomacy
Autor:	Allan B. Calhamer
Editor:	Joc Internacional, con licencia de Avalon Hill Game Company
Traducción y adaptación:	Francisco Navarro
Grafismo:	Gabriela Rubio
Nº de jugadores:	De 2 a 7, mejor con 7

dossier

ROL A CARCAJADAS



Ases del humor

El objetivo de todo juego, además de pasar el rato, es sin duda divertirse. Hay muchas maneras de hacerlo, pero sin duda la más genuina, la diversión en estado puro, es la que está asociada a la risa y al humor. Aunque cualquier partida de rol siempre estará salpicada de situaciones graciosas e irrepetibles que harán que todos (¿o debo decir casi todos, querido pifioso?) estallen en una abierta carcajada, no hay duda que algunos de ellos han sido especialmente concebidos con ese fin. Con vosotros, pues, nuestros particulares ases del humor.

por Eduard García

Muchos de vosotros, probablemente la mayoría, os habéis acercado al rol buscando recrear con vuestra imaginación la aventura. Y, al haberos sumergido en ella de lleno, han quedado retenidos para siempre en vuestra imaginación un montón de secuencias, experiencias "casi vividas". Muchas de ellas, seguro que no me equivoco, estarán ligadas a momentos de hilarante humor. Sea este "blanco" o más bien "negro", esas risas no se olvidan. Entonces, ¿por qué no enfocar una partida directamente dirigida hacia ello?

Muchas han sido las razones que han movido a sus autores a diseñar estos juegos. Desde una idea espontánea surgida en una reunión de mentes brillantes en plena juerga (como es el caso de Petersen, Stafford y compañía con *Cazafantasmas*), hasta la mera tendencia vital a la guasa (nuestros bienamados *Farsas's Wagon* y su *Fanhunter*), pasando por el simple encargo mercenario (Arturo y Fernando con *Mortadelo*). También son varios los temas de inspiración, casi siempre apoyados en personajes humorísticos más o menos famosos (del cine al fanzine). Como lo son las maneras que tienen de hacernos reír (del humor "light" de los dibujos animados a la continua paranoia de su juego homónimo). En cualquier caso todas estas ofertas están encaminadas a proporcionar a la afición un abanico de "juegos desoxidantes", destinados a proporcionar sesiones de juego, tan delirantes como puntuales, entre campaña y campaña de vuestros juegos favoritos.

Puede ser, como no, que de estrella invitada pasen a protagonistas (no sea que alguno me persiga por haber escrito esto). Pero en principio, con la mayoría de ellos, no va a ocurrir. En cambio tendrán una especial facilidad para convertirse en la partida estrella de unas jornadas (¿quien no ha

reido como espectador de una sesión de *Paranoia*?). En fin, son unos juegos especiales a los que, como jugador, debes enfrentarte con una predisposición particular, y en la que (una vez más) el DJ deberá asumir su papel de estrella. En este caso, figurará al frente de la mesa una especie de parodia del genio de Aladdin (versión *Disney*) ... o del "genio y figura" (¡cobarde, pecador!). En fin, felices carcajadas y año nuevo. ●



¿Qué hay de nuevo, viejo?

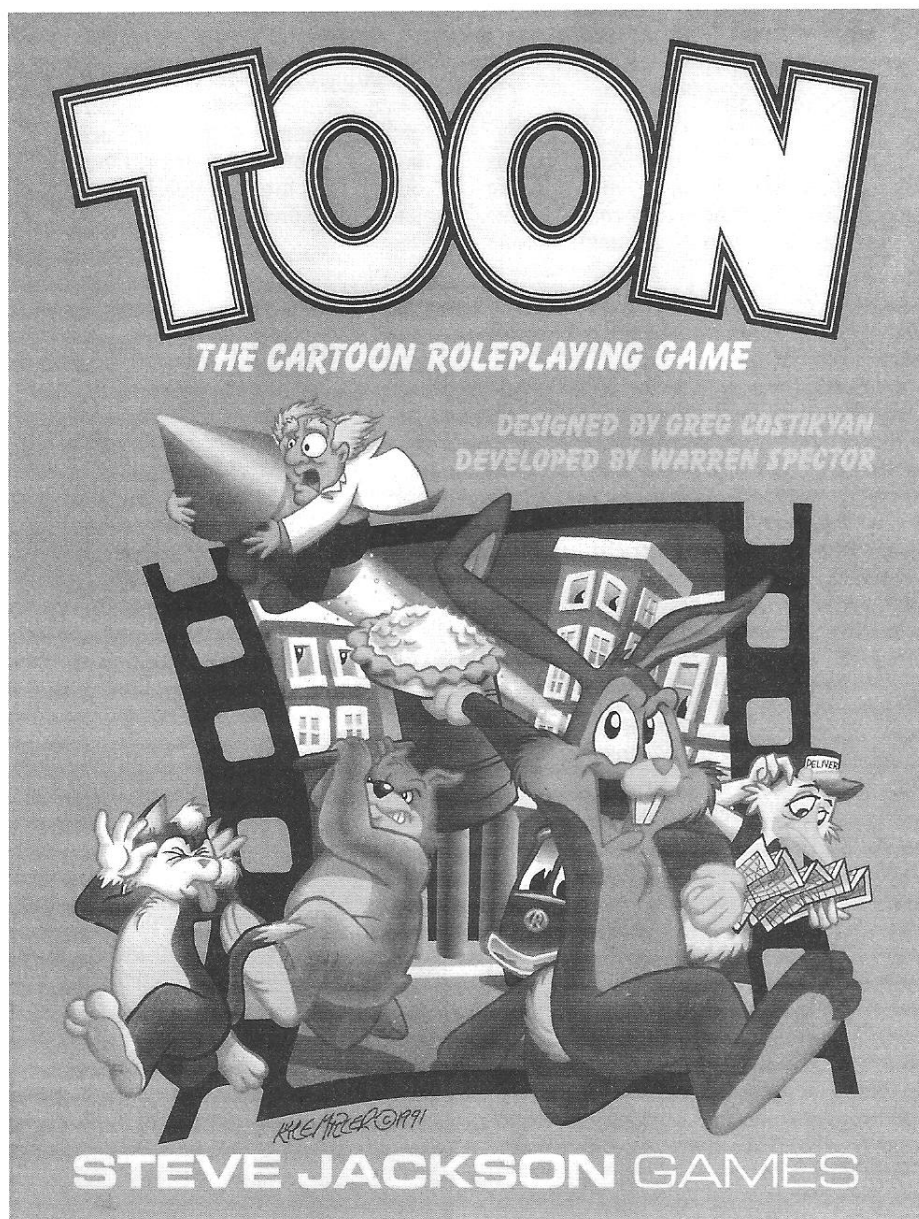
Como nos indica en su contraportada, Toon es un juego de rol diferente. En él, los jugadores pueden encarnar sus héroes favoritos de las series de dibujos animados de los sábados y domingos por la mañana. En Toon puedes ser un conejo, un pájaro carpintero, un minotauro cowboy, una ostra pirata... cualquier cosa que se te ocurra. La diversión no tiene fin (por lo menos, no hasta que los títulos de crédito comienzan a aparecer en la pantalla y nuestros héroes desaparecen en el horizonte).

por Oscar Estefanía

Si eres uno de esos muermos que lleva diez años seguidos jugando la misma e interminable campaña de XXX (pon aquí tu juego favorito), si fulminas con la mirada a cuantos jugadores hacen bromas divertidas en cualquier momento de tus partidas, si cuando alguien te propone jugar una partida de *Paranoia* tú te vas a tu casa para ver por enésima vez *La Insoportable Levedad del Ser* en vídeo, entonces deja de leer este artículo; sin embargo, si tú, comprensivo lector, eres de aquellos sabios jugadores de rol que considera que nunca está de más soltarse el pelo de vez en cuando y te dedicas a jugar a algún juego de rol "light" para descargar la tensión acumulada en juegos más serios, entonces puede que *Toon* se convierta en uno de esos juegos a los que juegas una partida cada medio año aproximadamente pero que te han proporcionado algunas de las sesiones de rol más memorables y divertidas de toda tu vida.

Con *Toon, El Juego de Rol de los Dibujos Animados*, Steve Jackson Games ofrece a los jugadores la posibilidad de encarnar a los protagonistas de un episodio (o de una serie, en el caso de una campaña) de dibujos animados. Por lo tanto, no nos podemos quejar de que la ambientación no sea original. Pese a no estar centrado en ninguno de los universos más famosos de dibujos animados, el juego nos proporciona una gama extremadamente amplia de personajes entre los cuales elegir, separados en diferentes tablas (cada una con contenidos más desternillantes). Las tablas están clasificadas según la rareza de los tipos de personaje: así, si tiras en la Tabla de Especies, podrás encarnar a un conejo, un oso, un canguro o un coyote, mientras que si tiras en la Tabla de Especies Increíblemente Estúpidas podrás tener el gustazo de interpretar una máquina de escribir, un microchip (que sólo sabe decir "Sí" o "No"), una manta eléctrica, un murciélago vampiro o un wombat. Combinadas con la tabla de profesiones, dichas tablas de especies pueden provocar resultados realmente ridículos (¿os imagináis a una cebolla granjera?).

Ya en la primera página del manual se nos indica que debemos olvidarnos de todo



lo que sabemos de otros juegos de rol y dejarnos llevar, actuar antes que pensar. Gracias a esta premisa, la creación del personaje, así como el desarrollo de las partidas, son extremadamente rápidos. La gene-

ración del personaje se completa adjudicando valores de entre 1 y 6 a los cuatro atributos (Músculos, Inteligencia, Agilidad y Osadía), escogiendo unas cuantas habilidades y comprando el poder determinado

que tendrá el personaje (todos los personajes tienen como mínimo uno, a elegir de una lista de 15 diferentes). Finalmente, deberemos decidir qué equipo llevará nuestro personaje (una cuerda, una pistola, galletas de chocolate, un pote de cola, una red para cazar mariposas, dinamita, etc.), añadirle un gizmo y ya está. ¿Que qué es un gizmo? Muy fácil, ¿os acordáis de cuando el Coyote está a punto de alcanzar al Correcaminos, éste saca un yunque y lo interpone entre él y su ávido perseguidor? Pues un gizmo es precisamente eso, un objeto totalmente indefinido e indeterminado que, en un momento de la partida, el jugador decide qué es en concreto.

Las reglas

¿De verdad que en este juego existen las reglas? Pues aunque por lo anteriormente mencionado no lo parezca, la verdad es que sí, pero tampoco se han roto demasiado la cabeza. Las reglas del juego llegan hasta la página 59 (de la 60 hasta la 205 se suceden una serie de aventuras y mini-campañas para comenzar a jugar); si tenemos en cuenta que dentro de esas 59 páginas se encuentra la introducción, una aventura introductoria, más de veinte páginas de buenos consejos y objetos para alegrar las partidas, las tablas de generación de especies y las descripciones de las habilidades y poderes, llegamos a la conclusión de que las reglas tienen una extensión de... ¡menos de 10 páginas! ¿Pero quién quiere más?

Lo único que tienes que saber es que debes sacar la puntuación que tengas en tu habilidad (Pelea, Charlatanería, Leer, etc.) o menos en 2D6. Sobre esta base se añaden unos cuantos toques típicos del folklore dibujístico, como la lógica ilógica (¿recordáis las veces que Bugs Bunny se ha quedado flotando en el aire mientras Elmer Gruñón caía precipicio abajo preguntándose por qué ese maldito conejo no bajaba con él?), el aturdimiento (cuando un personaje es totalmente sorprendido por algo) y otras pizcas de ambiente, y ya tenemos preparado el armazón sobre el cual desarrollar las aventuras y correrías de vuestros "dibús" favoritos. Si a eso le añadimos el concepto de que nuestro personaje no muere nunca, sino que cuando recibe demasiados puntos de vida sale de escena durante un breve lapso de tiempo, nos encontramos con un conjunto de reglas ideado para mantener la agilidad y la rapidez en el desarrollo de la partida.

Las ideas

En toda su extensión, el libro de *SJG* rezuma buenas ideas y consejos realmente

útiles. Dejando de lado las casi 150 páginas de aventuras cortas, largas y de cualquier otro tipo que puedas imaginar (panaderos marcianos, casas inteligentes que se estropean, vampiros asediados por vendedores de seguros), a lo largo de todo el libro nos encontramos más ideas en los márgenes de las páginas que nos pueden ayudar no sólo a crear aventuras todavía más divertidas, sino amenizar y llevar con clase una sesión de este juego. Pero si llega algún momento en que se te seca el cerebro, en el capítulo 10 se encuentra el Generador de Aventuras Toon: cinco páginas llenas de tablas que te van guiando y dando consejos para crear aventuras totalmente nuevas; de esta forma puedes definir la situación (supervivencia, rescate, combates, persecuciones, robos, misterio), el emplazamiento (Cualquier Pueblo, La Ciudad, El Espacio Exterior, Fuera de la Ciudad), los chicos malos, el motivo, el objeto... cualquier cosa.

Extensiones

Es bastante difícil que alguna vez se lleguen a jugar todas las aventuras que nos incluye *SJG* en el manual de reglas, y más todavía si se tiene en cuenta que no se suele jugar a *Toon* más de una vez cada medio año, a lo sumo. No obstante, se ha ido publicando alguna que otra ampliación para el juego, entre las que podríamos destacar la inigualable *Tooniversal Guide* y el *Toon Ace Catalog*, de reciente aparición.

Conclusión y reflexión

Obviamente, y como ya he mencionado, *Toon* no es un juego conocido por la continuidad y seriedad de sus partidas. Sin embargo, es uno de esos juegos, como *Paranoia*, nuestro *Fanhunter* autóctono y otros más, que todo el mundo que ha jugado guarda un grato recuerdo suyo por el buen rato que le ha hecho pasar. Si no habéis jugado nunca, os recomiendo que probéis una sola vez, y si no os lo pasáis tan bien o mejor que viendo un episodio

• La única en la zona Norte •



EL BALUARTE

ESPECIALISTAS EN:

- JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
- WARGAMES
- WARHAMMER 40.000
- PARTIDAS DEMOSTRACIÓN
- VENTA POR CORREO, SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO

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

Pl. de Verin, 10 - Tel. (91) 739 88 31
Frente a la Vaguada
28029 MADRID

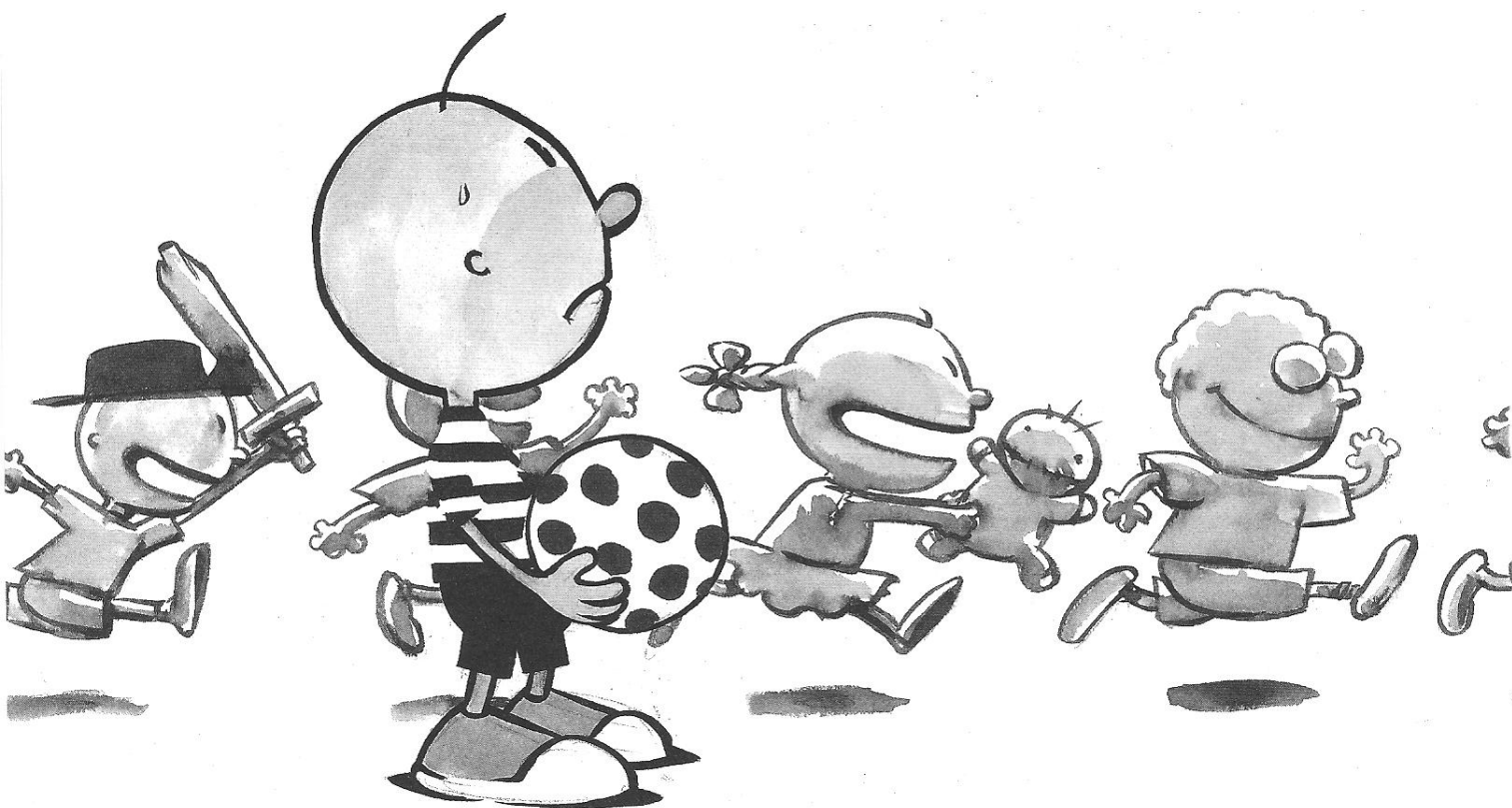
cualquiera de Pixie y Dixie (que al fin y al cabo de eso se trata), podéis colgarme por mentiroso. Debo avisar, no obstante, que la duración media de una partida de *Toon* es de 45-90 minutos a lo sumo, y que sobrepasado ese límite de tiempo, la cosa puede volverse bastante tediosa y aburrida. Por lo tanto, el director de juego debe conseguir que la acción no decaiga en ningún momento y, en este caso más que en cualquier otro, cortar justo en el punto en que los jugadores se lo están pasando mejor; un cuarto de hora más y puede que tus jugadores te miren con ojos de cordero y te pidan que acabes de una vez.

¡Esto es to-to-to-ttttudo, amigos! ♦

FICHA TÉCNICA

<i>Título:</i>	Toon, The Cartoon Roleplaying Game
<i>Editor:</i>	Steve Jackson Games
<i>Autor:</i>	Greg Costikyan, Warren Spector y otros
<i>Portada:</i>	Kyle Miller
<i>Ilustraciones interiores:</i>	Kyle Miller y otros
<i>Presentación:</i>	Libro de 208 páginas con portada a color e ilustraciones en blanco y negro

Niños!



¡Niños!, el juego de rol de los niños de goma

¿Quién no sufrió de pequeño humillaciones por parte del abusón de turno? ¿Quién no tiene hermanos pequeños, primos, o sobrinitos que le hacen la vida imposible? ¿Quién no recuerda con añoranza aquellos años dorados de la infancia, sin responsabilidades? Podría seguir durante unas cuantas páginas más, pero no creo que lo soportarais ni que el jefazo me dejara; además, creo que ya habéis captado la idea. Así que, abreviando, ¡con todos ustedes! (sonido de tambores): ¡Niños!, el único juego de rol en el que los niños son los protagonistas. No acepte imitaciones.

por Francisco Franco Garea

Introducción

¡Niños! no es un juego al que jugar todos los días, ni siquiera todos los fines de semana, sino un juego al que jugar de manera ocasional, ya que ni su ambientación, ni su reglamento están diseñados para ello. Uno de sus posibles usos es llenar esas tardes perdidas en las que el pedazo de gandul del máster no se ha preparado una partida, o simplemente como una manera de volver momentáneamente a la infancia.

Material necesario

Para jugar de manera correcta a *¡Niños!* se necesita muy poco material, y muy fácil de conseguir. Lo primero es, claro está, este reglamento, fotocopias de la hoja de personaje (que incluimos junto con el juego), tres dados de seis caras (de los del Parchís o La Oca, original el ejemplo, ¿verdad?) y lápices y gomas de borrar. Nada más. Por supuesto, existen otros materiales que aunque no son indispensables sí ayudan a mejorar notablemente las partidas, como por ejemplo, pizarras *velleda* y rotuladores para dibujar mapas y gráficos, algo para beber y picar (sobre todo si no lo has pagado tú), hermanos pequeños que interrumpen, madres que espían a sus hijos que juegan a "eso del rol", etc., etc.

Sobre los nombres y pronombres

En el texto que compone este juego, así como en su propio nombre, los pronombres y nombres masculinos son mayoría. Este hecho no responde a ningún prejuicio extraño en relación al sexo femenino, sino simplemente a que así las explicaciones son más claras. Desde luego alguna feminista radical podría replicar que también hubiese podido escribirlo todo utilizando el género femenino, pero desde siempre en la lengua española se ha utilizado el masculino para generalizar.

Introducción a la ambientación

Todos hemos sido niños en algún momento de nuestra vida, bueno vale, hemos sido niños durante nuestra infancia. Cuando éramos pequeños casi no teníamos preocupaciones, exceptuando quizá el colegio, pero todo el resto del tiempo podíamos dedicarlo a jugar. Y había muchos posibles juegos: el escondite, a pillar, las canicas, las chapas... pero había uno que era realmente especial y que no tenía un nombre establecido: era el juego de imaginar.

Cuántas veces mi pequeño cuarto se convirtió en una inmensa cueva repleta de peligros, que estaba esperando que mi amigo y yo, convertidos ambos en intrépidos aventureros, la explorásemos; la de veces que los toboganes fueron nuestra nave espacial o nuestro barco pirata; nuestras bicicletas fueron caballos, motos, coches, aviones; nos perseguíamos transformados en indios y vaqueros. Y todo esto y más, únicamente lo hacíamos utilizando nuestra imaginación. Cuando se es un niño y se tiene imaginación se es el amo del mundo y de todas las historias.

Esto es lo que os propongo con *¡Niños!*: interpretar el rol de un niño y jugar aquellas aventuras de imaginación, pero ahora, en vez de decir «¿y vale que yo ahora te atrapo con mi caballo/bicicleta y tú te caes y yo te ato y te hago prisionero?», utilizaremos un sencillo reglamento para resolver estas acciones.

Desarrollo de las partidas

Hay dos maneras básicas de jugar una partida en *¡Niños!*. La primera consiste en partidas en las que se representen los típicos juegos y situaciones en las que se pueden ver envueltos los niños (para ejemplos de las mismas, ojea la sección de *Ideas para Módulos*).

Pero la verdadera manera de jugar a *¡Niños!* es con la imaginación dentro de la imaginación. ¿Qué quiero decir con esto? Muy simple, el primer nivel de imaginación

es meternos en la piel de un niño (nos irá un poco apretada, pero ya sabéis: no pain, no gain) y el segundo nivel, una vez ya somos niños, consiste en imaginar que somos cualquier cosa exceptuando un niño: un pirata, un vaquero, un héroe del espacio, un indio, una princesa, un aventurero... Las posibilidades son infinitas. Y claro, cuando nuestro niño haya sufrido tamaña transformación el mundo en el que vive también sufrirá una de índole similar: los toboganes serán naves espaciales; las bicicletas, caballos; las pistolas de agua, poderosos láseres; los adultos, robots enemigos que deben ser evitados...

¿Y cómo vamos a hacer esto? Parece muy difícil, estaréis pensando. Venga, hombre, no me vengáis con esas que es muy fácil. Lo haremos igual que cuando éramos niños, es decir, nos lo imaginaremos y punto. Y una vez todos los jugadores se hayan puesto de acuerdo en qué se han transformado los niños y en qué, el mundo, podrá empezar la partida.

Lo que se debe cuidar más en una partida de *¡Niños!*, es que la realidad y la ficción deben mezclarse entre sí de una manera muy íntima, como sólo los niños saben hacerlo (y como todos hemos sido niños, en teoría no debería haber ningún problema). Es decir, si la partida está ambientada en el salvaje Oeste, las bicicletas se convertirán en caballos, y cuando los niños pasen al lado de un policía motorizado éste será, desde el punto de vista de la fantasía, un pistolero temible. Esto no quiere decir que el niño confunda la realidad con la ficción, ya que por muy cazarecompensas que se crea no va a ir al guardia y decirle que levante las manos.

Por término medio las partidas se desarrollarán en el típico parque al que normalmente son llevados los niños, que dispondrá de columpios y toboganes, árboles, algún lugar para hacer castillos de arena y jugar con la tierra, etc. Las características exactas del parque quedan bajo la decisión del DJ. A este parque el niño acudirá acompañado de su madre, padre, ambos a la vez, hermano o hermana mayor, y cualquier otra



combinación. Lo realmente importante es que haya una persona mayor que sea responsable de él.

Algunas notas...

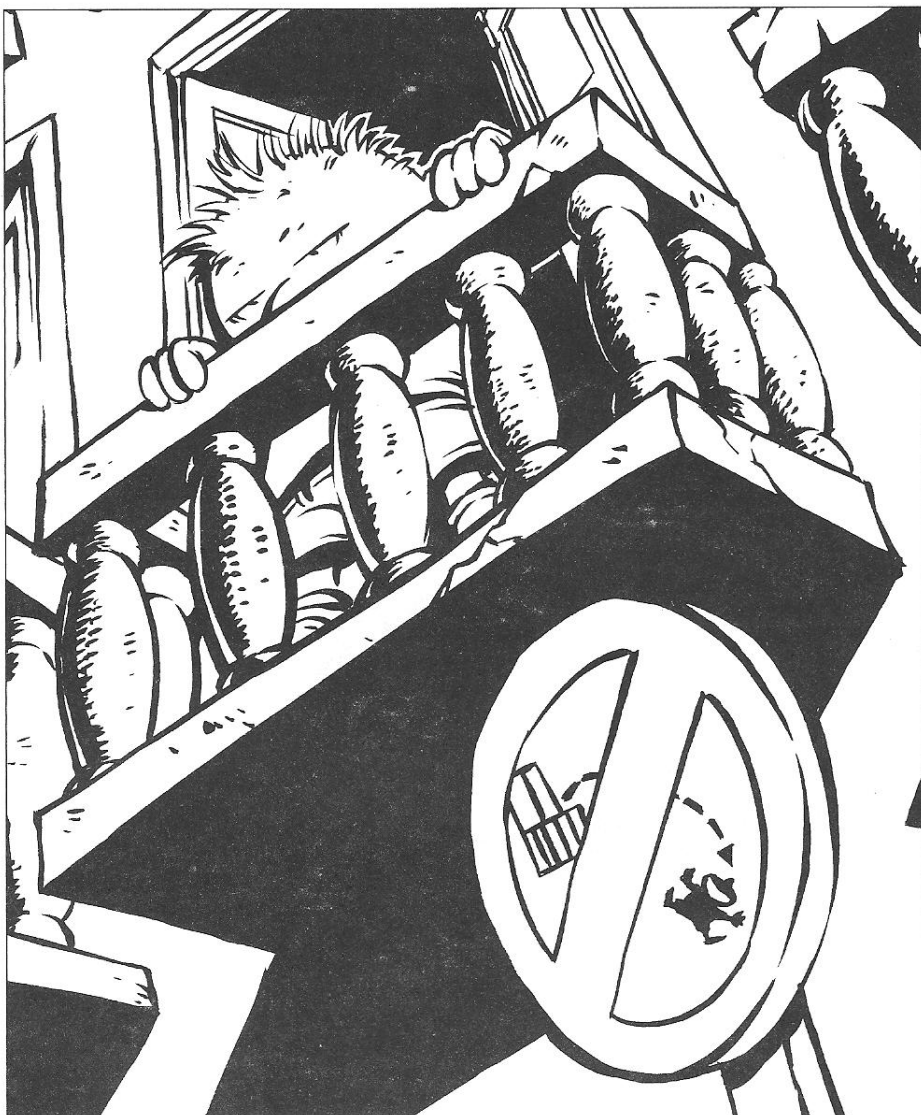
...sobre el daño

En *¡Niños!*, como bien dice su subtítulo, los niños son de goma, es decir, que no se hacen daño, como mucho pueden acabar llorando. Es bien cierto que esto no es real, ya que todos sabemos de casos de piernas rotas, brazos dislocados, heridas que sangran e incluso de muertes. Pero en un juego como éste, el verdadero daño no tiene cabida. Además, por otro lado, es cierto que los niños son de goma, al menos hasta cierto punto. Sirva para ello este ejemplo: cuando estaba empezando a desarrollar el reglamento pasé algunas mañanas en un parque cercano a mi casa, observando el comportamiento de los niños. En una ocasión, un niño que corría tropezó y cayó al suelo de bruces, sin poner las manos ni nada; momentos después se levantaba tan campante. Pero más tarde, ese mismo niño fue empujado por otro y cayó al suelo de culo quedando sentado. En teoría el daño debería haber sido menor, pero no, al momento rompió a llorar.

Es posible que algunos jugadores, como un pedazo de #@\$%?! (sustitúyase por el adjetivo adecuado) al que tuve la desgracia de arbitrar durante las *Gen Con 94*, se tomen esto al pie de la letra y se dediquen a tirarse por los balcones o cosas similares, esperando rebotar como si fueran pelotas de goma. En estos casos recomiendo parar la partida y explicar al jugador en cuestión que el hecho de que los niños no puedan hacerse daño real no es más que un recurso del juego para eliminar la cruda realidad de la muerte, no hay por qué entenderlo tan literalmente. Si prosigue en su actitud... como muy bien dijo Ricard Ibáñez en el LIDER 33: Algunos tipos merecerían estar en el fondo del Llobregat con un par de zapatos de cemento. Aunque yo, personalmente, prefiero tirarlos al mar; hay más profundidad (je, je).

...sobre las edades

¿Cuáles son las mejores edades para los niños de *¡Niños!*? Buena pregunta, sí señor. En este juego la edad de los niños no se mide según los años que tengan, sino según el curso de E.G.B. al que estén asistiendo. Por otra parte, no todos los cursos son adecuados para ello; los más apropiados son de 1º a 6º (ambos inclusivos), ya que en 7º y 8º parece ser que los niños sufren una extraña mutación: empiezan a fumar para ser más "hombres" en el caso de los varones, o porque es la moda en el caso de las féminas; empiezan a interesarse por los/as



famosos/as guapos/as de moda; ya quieren ir de discotecas, aunque sólo sea por la tarde; se fijan en los miembros del sexo opuesto desde una nueva perspectiva (¡y qué perspectiva!); etc., etc. Todo esto provoca que olviden sus antiguos juegos de niños y pretendan ser más mayores de lo que realmente son. Esto los convierte en no aptos para *¡Niños!*

El hecho de que algunos niños repitan cursos y, por lo tanto, tengan más edad que otros de su misma clase o clases superiores, puede ser obviado si tenemos en cuenta que en esta edad, lo realmente importante no es la edad en sí, sino el curso al que se asiste. Recordad, si no, el respeto casi místico que tienen los alumnos de cursos inferiores hacia los de 8º.

El papel del DJ

Durante el siguiente reglamento encontréis muchas frases de este estilo: "si el

DJ lo juzga oportuno, los efectos exactos quedan bajo el criterio del DJ, etc.". Esto quiere decir que muchos aspectos de las reglas se dejan al libre albedrío del DJ, para que éste pueda aplicar su propio sello personal en ellas. Tal vez haya quien prefiera los sistemas de reglas en donde todo está previsto (sí, tú, no te escondas, que ya te he visto el *Rolemaster* debajo del brazo) y el DJ se limita únicamente a aplicarlo. Siento decepcionar a quien crea esto, pero en *¡Niños!* las reglas necesitan de un DJ, de la misma manera que éste las necesita. Lo único que además hace falta es un poco de sentido común para tomar las decisiones, y de eso creo que todos tenemos (exceptuando, claro está, a #@\$%?!).

Características

Las características representan capacidades innatas en todos los niños. Cada una de

ellas tiene asociado un valor que puede oscilar entre 1 y 5, siendo 1 el valor mínimo, 3 el valor medio y 5 el valor máximo. El sistema utilizado para realizar una tirada de característica es muy simple: se tira 1D6 y se compara su resultado con el valor de la característica, si es menor o igual tiene éxito; si es mayor, falla. Como se puede observar, un resultado de 6 en el D6 siempre será un fallo, y un resultado de 1 siempre será un éxito.

Ejemplo: En una característica tenemos un valor de 4. El DJ nos pide que hagamos una tirada bajo dicha característica. Lanzamos el D6 y obtenemos un 2, como 2 es menor de 4 la tirada tiene éxito. Si el resultado hubiera sido 5 o 6, hubiera fallado, ya que 5 y 6 son mayores que nuestro valor, es decir, 4.

Las características son cinco y son las siguientes:

Aplomo: Representa la capacidad que tiene el niño de sobreponerse a todas aquellas situaciones que puedan emocionarlo, hacerle perder la compostura y desembocar en una rabieta. Por ejemplo, cuando esté recibiendo una regañina por haber hecho algo supuestamente malo, se hará una tirada de aplomo. Si tiene éxito, el niño se quedará mirando al adulto con cara de "que sí, lo que tú digas, ¿puedo irme ya a jugar?". Si falla le cogerá una rabieta compuesta básicamente por lloros y gritos, que durará el tiempo que el DJ crea oportuno.

Picardía: Representa lo atento que está el niño al mundo que lo rodea, así como su ingenio. Esta característica puede ser utilizada para hacer tiradas de percepción, así

como cuando al jugador no se le ocurra una solución a un problema o situación. Pero nunca debe sustituir al propio criterio y capacidad de decisión del jugador.

Ser de goma: Es la resistencia que tiene el niño frente a las situaciones que le puedan ocasionar algún tipo de daño, como puedan ser caídas, bofetadas, patadas, peleas, etc. Cada vez que el niño sufra una de estas situaciones, y el DJ lo juzgue adecuado, el jugador deberá realizar una tirada. Si tiene éxito se quedará tan ancho, como si nada hubiera pasado. Si falla se pondrá a llorar, y opcionalmente a patatear y gesticular, durante el tiempo que el DJ considere oportuno.

Ser encantador y Ser odioso: Estas dos características son descritas juntas ya que son opuestas entre sí. A efectos de juego esto quiere decir que sus valores están relacionados de manera inversa, entre ambos deben sumar 6 puntos. De esta manera, si en ser encantador un niño tiene un valor de 1, necesariamente tendrá un 5 en ser odioso. El principal uso de estas características es la manipulación de los adultos. Por ejemplo, utilizando su capacidad de ser encantador, un niño puede conseguir que una persona mayor le vaya a recoger la pelota que ha caído en medio de una carretera por la que pasan coches a toda velocidad. Los usos de ser odioso son todavía más retorcidos. Esta característica podría ser utilizada para, por ejemplo, hacer creer a un adulto que no ha roto la ventana a propósito, sino que ha sido un desafortunado accidente (aunque esconda las manos detrás de la espalda y en ellas tenga un tirachinas y abundante munición). También pueden ser utilizadas de otras maneras atendiendo al criterio del DJ.

Como habéis podido comprobar estas características tienen muy poco que ver con las habituales en los juegos de rol. En *¡Niños!* no hace falta fuerza porque todo el mundo sabe qué puede hacer un niño y qué no puede hacer, la destreza y agilidad están englobadas en una habilidad, etc. Son estas características, y no otras, las que nos permitirán jugar de la manera adecuada, ya que son las que mejor reflejan la particular idiosincrasia de los seres humanos cuando éstos son pequeños y están en su fase de desarrollo personal y crecimiento corporal (sí, doctor Spock, lo que usted diga).

Habilidades

Las habilidades representan las capacidades del niño que, a diferencia de las características, han sido aprendidas y no representan capacidades innatas. Al igual que las características, las habilidades también tienen asociado un valor que puede oscilar entre 0 y 3. Un nivel de 0 indica que el niño





no sabe utilizar esa habilidad de manera lógica y que sus tentativas de usarla se reducen a un "a ver qué pasa si hago esto". Los demás niveles representan un entrenamiento y conocimiento de las habilidades, que será tan alto como lo sea el nivel. El sistema empleado para realizar tiradas de habilidad es más complejo que el usado en las tiradas de característica y, por lo tanto, será explicado más adelante y con más profundidad en su propio apartado.

En la descripción de cada habilidad se indica entre paréntesis cuál es el nivel inicial de la misma. Las habilidades son diez y son las siguientes:

Buscar (1): Sirve tanto para jugar al escondite, como para encontrar objetos ocultos, localizar a tu madre en medio de una multitud o encontrar el mejor lugar para hacer una emboscada a ese bravucón que siempre te está quitando los chicles.

Combate (1): Representa lo bien que se desenvuelve el niño en las peleas y enfrentamientos violentos, sean reales o imaginarios. Esta habilidad se puede utilizar para pelear sin armas, con armas cuerpo a cuerpo (palas de plástico, cubos, rastrillos y demás armas terroríficas), para lanzar piedras y para usar armas de distancia (arcos de flechas con ventosa, cerbatanas, etc.).

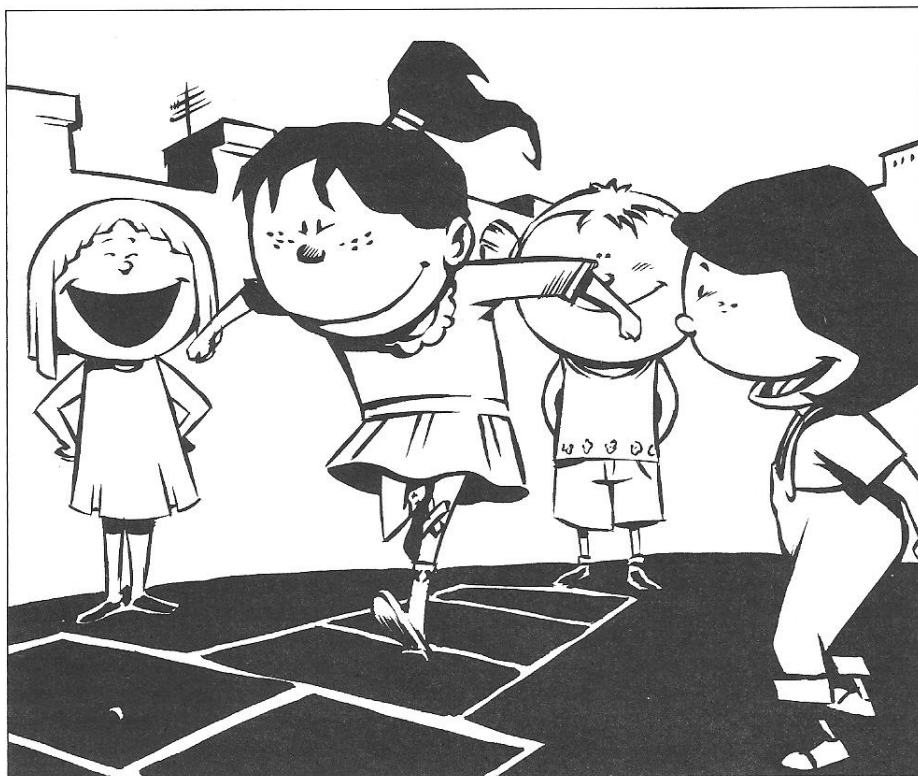
Correr (1): Sí, de acuerdo, ya sé que todo el mundo sabe correr. Esta habilidad representa la velocidad que puede alcanzar el niño corriendo, así como su pericia para maniobrar mientras lo haga.

Destreza (1): Esta habilidad representa la habilidad manual del niño así como su equilibrio, coordinación y agilidad.

Esconder (1): Esta habilidad puede considerarse la opuesta a buscar, sirve para jugar al escondite, ocultar objetos en algún lugar, camuflarse entre las personas cuando tu madre te busca para zurrarte o esconderte cuando tu hermano mayor te busca para que le devuelvas su juguete preferido.

Juegos de niños (1/0): La división del nivel inicial indica que éste será de 1 para niños y de 0 para niñas. Con esto no pretendemos ser ni machistas ni sexistas, sino, simplemente, realistas. De todas formas, esto no implica que una niña no pueda tener un nivel superior a 0, sino que a no ser que manifieste un interés propio en su conocimiento éste no subirá. Esta habilidad representa la pericia del niño/a en todos aquellos juegos que comúnmente están asociados a los niños, como por ejemplo: canicas, fútbol, chapas, etc.

Juegos de niñas (1/0): La división del nivel atiende a las mismas razones que en la habilidad anterior, pero en este caso será de 1 para niñas y de 0 para niños. Esta habilidad representa la pericia de la niña/o en todos aquellos juegos que comúnmente están relacionados con las niñas, como por



ejemplo: saltar a la comba, las gomas, la rayuela, etc.

Trepar (1): Esta habilidad será utilizada cuando el niño se dedique a subir por lugares que tengan una cierta dificultad, como por ejemplo, árboles, paredes enladrilladas, etc.

Vehículos estables (1): Es la habilidad de conducir vehículos estables, entendiendo por éstos a todos aquellos vehículos que estando parados no necesitan de ningún adminículo para permanecer en equilibrio, como puedan ser: cochecitos, triciclos, patinetes de tres ruedas, bicicletas con ruedecitas de apoyo, etc.

Vehículos inestables (0): Es la habilidad de conducir vehículos inestables, entendiendo por éstos a todos aquellos vehículos que estando parados no pueden permanecer en equilibrio sin la ayuda de algún objeto o aquéllos que por su naturaleza son de difícil uso a pesar de mantenerse en equilibrio estando quietos. Del primer tipo podemos citar: bicicletas, patinetes de dos ruedas, palos saltadores, etc. Del segundo tipo: skates boards o monopatines, patines de ruedas en línea o los clásicos, etc.

Puntos de Niño y Puntos de Madre

Los puntos de niño y los puntos de madre pueden ser utilizados por los jugadores para variar el lógico transcurrir de una partida. No tienen valor máximo, es decir, se

pueden tener todos los que se quieran (mejor dicho, todos los que se puedan), y su valor mínimo es cero.

Puntos de Niño

El principal uso de los puntos de niño es modificar el resultado de las tiradas para que sean favorables al jugador. Se pueden utilizar de dos formas: antes de la tirada o después.

Antes de hacer una tirada de característica o una tirada de habilidad el jugador puede anunciar que utilizará puntos de niño en ella. La tirada se hará de la manera habitual. Si tiene éxito no pasará nada y no se deberá utilizar ningún punto, pero si falla, el jugador deberá gastar obligatoriamente un punto para convertir el fallo en éxito y en el caso de que fuera una tirada de habilidad, el éxito de la misma sería el mínimo que se podría haber conseguido.

Si el jugador anuncia después de haber fallado una tirada que quiere gastar puntos en ella para convertirla en un éxito, deberá gastar dos puntos en vez de uno. Todas las demás consideraciones se tratarán de la misma manera que si los hubiese gastado antes de la tirada.

Ejemplo: Debido a una desafortunada caída desde lo alto de la bicicleta nos vemos obligados a hacer una tirada de ser de goma. En esta característica tenemos un valor de 2, lo que nos da pocas posibilidades de pasar la tirada, y sabemos que si la fallamos nos echaremos a llorar y llegaremos el último a merendar, con todo lo

que eso supone. Por ello anunciamos antes de hacerla que gastaremos puntos de niño. Lanzamos el dado y... un 3, es decir, un fallo. Pero nos gastamos un punto de niño y la tirada se convierte en un éxito; llegaremos de los primeros a la merienda. Si hubiéramos tenido un 5 seguramente no hubiéramos anunciado antes de la tirada que usaríamos puntos de niño, pero en el caso de obtener un 6 podríamos gastar dos puntos y convertir, de todos modos, el fallo en un éxito.

Puntos de Madre

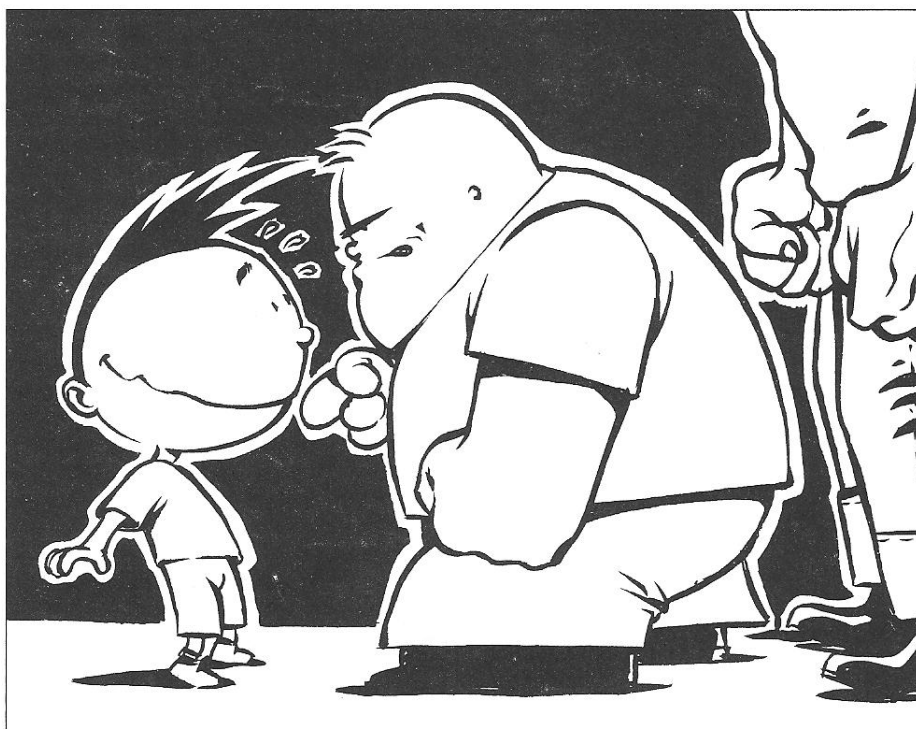
Los puntos de madre se utilizan para "invocar" a la persona que esté siendo responsable del niño en ese momento, sea su padre, su madre, su hermano mayor o quien sea. Cuando el jugador crea que su niño se ha metido en un lío que no puede solucionar por sí solo, cuando esté a punto de ser apalizado por el abusón de turno, o en general cuando necesite de los servicios de la persona responsable de él, el jugador podrá anunciar que gasta un punto e inmediatamente (o después de un corto tiempo prudencial) ésta aparecerá. Es obligado puntualizar que sólo es necesario gastar puntos cuando el niño necesita que la persona venga a él y no pueda llamarla a gritos. Podríamos decir que los puntos de madre representan la capacidad que tienen los niños de comunicarse pseudotelepatíficamente con sus mayores para advertirles que los necesitan. Para más datos sobre los adultos y personas mayores consulta la sección *Adultos y personas mayores* (lógico, ¿no?).

Ejemplo: Otra vez nuestra bocaza nos ha metido en un lío, sabíamos perfectamente que no debíamos insultar a nadie mayor que nosotros (sobre todo cuando éste recibe el apodo de "El destripa-lagartijas") ya que esto suele ser bastante contraproducente. En un primer momento decidimos resistir, pero cuando nuestros pies se levantan un palmo del suelo no soportamos más y le decimos al DJ que gastamos un punto de madre. Al cabo de unos segundos una figura oculta el sol y una mano se posa en el hombro de nuestro torturador: ¡papá!, gritamos, y sabemos que ya no hay de qué preocuparse.

Gasto y recuperación

Los puntos de niño y los puntos de madre se gastan, no son eternos. La cantidad inicial de puntos del niño es determinada durante su creación y será el máximo número de puntos que el jugador podrá utilizar durante una partida. Cuando lleguen a 0 no podrá seguir beneficiándose de sus efectos hasta la siguiente partida, momento en el cual volverá a tenerlos a su valor máximo.

La cantidad máxima de puntos del niño



en ambos tipos puede ser aumentada, para ello se utilizarán los puntos de experiencia cuyo uso está detallado en la sección *Experiencia*.

Creación de niños y niñas

Una vez hemos descrito los principales parámetros que definen a un personaje en *¡Niños!*, pasaremos a describir el sistema que utilizaremos para crear a un niño con el cual jugar.

Entre las características Ser de goma, Aplomo y Picardía repartiremos 9 puntos, teniendo en cuenta que el nivel mínimo es 1 y el máximo es 5. Entre las características Ser encantador y Ser odioso repartiremos 6 puntos. Para calcular el nivel de las habilidades distribuiremos entre ellas 10 puntos. Cada nivel de habilidad corresponderá a un punto gastado, independientemente del nivel inicial de la habilidad. Recordemos que el nivel mínimo de una habilidad es su nivel inicial, y que el nivel máximo para todas ellas es 3. También calcularemos los puntos de madre y los puntos de niño. Para ello lanzaremos 2D3 para cada uno de ellos y anotaremos el resultado.

El último paso es elegir todos los demás datos que no influyen de manera decisiva en el transcurso del juego como puedan hacerlo las características o las habilidades, pero que no por ello son menos importantes: el nombre de nuestro niño, su altura, su peso, su sexo, el curso de EGB al que asiste (de 1º a 6º), su color de pelo

y de ojos, así como una breve descripción física.

Todos estos datos serán anotados en la hoja de personaje que suministramos junto con el juego, que puede ser fotocopiada todas las veces que hagan falta para crear personajes.

Ejemplo: Vamos a crear un personaje que se llamará Alfredito e irá a 3º de EGB. Queremos que sea bastante avisado, por lo que en Picardía le ponemos un 4. Nos quedan 5 puntos, ponemos 3 en Aplomo, dándole una resistencia media a las Regañinas y un 2 en Ser de goma, un tanto llorica nos ha salido, pero bueno. Alfredito será un niño bueno, es decir, que en Ser encantador ponemos un 4, por lo que su valor de Ser odioso será el necesario para que ambas sumen 6, es decir, un 2. Ahora hacemos las tiradas de Puntos de niño (un 3 y 2, es decir, $2+3=5$) y Puntos de madre (un 1 y un 4, es decir, $1+4=5$). Los 10 puntos de habilidades los repartimos de la siguiente manera: 1 en Buscar, 1 en Combate, 2 en Destreza, 1 en Juegos de Niños, 1 en Juegos de Niñas, 1 en Vehículos Estables y 3 en Vehículos Inestables. Pues ya está terminado, y éste es el resultado final:

Buscar	1+1=2
Combate	1+1=2
Correr	1+0=1
Destreza	1+2=3
Esconder	1+0=1
Juegos de Niños	1+1=2
Juegos de Niñas	0+1=1
Trepar	1+0=1
Vehículos Estables	1+1=2
Vehículos Inestables	0+3=3



Tiradas de habilidad

El nivel de una habilidad no representa tanto las posibilidades de tener éxito en una acción que las implique, sino más bien cómo de bien será realizada esa acción. Dependiendo del nivel se tirarán una cierta cantidad de dados. Si el nivel es 0, será 1D3; si es 1, 1D6; si es 2, 2D6 y si es 3, 3D6. Esto está resumido en la siguiente tabla:

Nivel de Habilidad	Dados a tirar
0	1D3
1	1D6
2	2D6
3	3D6

Una vez sabemos cuántos dados corresponden al nivel de la habilidad los lanzaremos y leeremos la tirada. Para ello debemos tener en cuenta que los únicos números que cuentan son los pares. Es decir, si en la tirada todos son impares ésta será considerada un fallo, un único número par indicará que ha tenido éxito y más pares simplemente indicarán que la acción ha tenido mejor resultado que con una cantidad menor. (Nota: para hacer una tirada de habilidad de 1D3 se tirará 1D6 y en el caso de que saliera un 6 sería considerado como un número impar). La nomenclatura a utilizar para designar el resultado de las tiradas está indicada en la siguiente tabla:

Tirada	Resultado
Ningún número par	Fallo
1 número par	Éxito de grado 1 (o Éxito 1)
2 números pares	Éxito de grado 2 (o Éxito 2)
3 números pares	Éxito de grado 3 (o Éxito 3)

Ejemplo: Alfredito es un niño muy mono que está jugando a las canicas con sus amiguitos. Tiene un nivel 2 en Juegos de Niños y está a punto de lanzar su canica en una jugada decisiva. Su nivel de 2 indica que deberá tirar 2D6, y éstos son los posibles resultados que puede tener el lanzamiento de su canica dependiendo de la tirada que obtenga:

- Fallo (ningún número par): Cuando va a tirar la canica algo le pasa y ésta va justo por donde no debía ir.
- Éxito 1 (un número par): Consigue hacerlo que se proponía, ha ganado una canica a todos sus amigos.
- Éxito 2 (dos números pares): Pone la canica donde quería y además descoloca la de otro jugador, todos sus amigos le deben una canica menos el dueño de la descolocada que le debe dos.

Tiradas opuestas

Dentro de las tiradas de habilidad se pueden hacer las que se llaman tiradas opuestas. Estas tiradas se hacen en aquellas situaciones en las que el resultado de una (que llamaremos pasiva o inicial) influye en otra (que llamaremos activa o posterior). Para ello se hará la tirada inicial, después se hará la tirada posterior y se compararán ambos resultados. Ganará aquel jugador cuya tirada tenga un valor superior a la del otro. El valor de una tirada depende de su resultado: si es un fallo su valor es 0 y si es un éxito su valor es igual al grado del mismo. Si ambas tiradas son fallos ninguno consigue su objetivo, y si ambas tienen el mismo valor, corresponde al DJ determinar exactamente qué sucede.

Resultado	Valor
Fallo	0
Éxito 1	1
Éxito 2	2
Éxito 3	3

Ejemplo: Otra vez Alfredito está jugando. En esta ocasión juega al escondite con su amiga Emma. Alfredito ha tirado por Esconder y ha obtenido un éxito 1. Para encontrarlo Emma deberá sacar como mínimo un éxito 2; tira por Buscar y obtiene un éxito 1. Como las dos tiradas son iguales el DJ determina que Emma encuentra a Alfredito, pero que le cuesta mucho tiempo.

Tiradas múltiples

Este tipo de tirada se usará en aquellas situaciones en las que el éxito de una acción dependa de la acumulación de los éxitos de todos los participantes en su resolución. Se hará una tirada de la habilidad pertinente por cada niño, calculando su valor mediante el sistema explicado en las tiradas opuestas, y todas las de cada bando se sumarán. Quien obtenga el mayor resultado de ambos, ha ganado; en caso de que ambas fueran iguales y esto sea posible se considerará como un empate, si el empate no es posible se volverán a repetir las tiradas hasta romperlo.

Ejemplo: Alfredito y sus amigos se van a enfrentar en una partida de fútbol contra sus acérrimos enemigos del otro barrio. En total son tres personas por bando. El bando de Alfredito hace sus tiradas de Juegos de Niños y obtienen un total de 5 puntos, los del otro barrio, por su parte, hacen lo mismo y obtienen una suma de 3: Alfredito & Cía. se alzan con la victoria.

Combate

En ¡Niños! el combate puede ser contemplado desde dos perspectivas distintas.

Un combate real, que es aquél en el cual dos niños se están peleando de verdad por el motivo que sea. Y un combate imaginario, que es aquél que se hace cuando dentro de una fantasía es necesario que éste ocurra. Un ejemplo del primer tipo puede ser el enfrentamiento que se suele producirse cuando un niño le reclama a otro un juguete y éste no quiere dárselo, situación que acaba invariablemente con el juguete olvidado en el suelo y los dos niños liados a mamporros. Un ejemplo del segundo tipo sería el épico combate que tiene lugar a bordo de una nave espacial (el tobogán) entre “Luc Escal-no-sé-qué” con su espada de luz imaginaria, y “Darz Veider” con otra espada de luz, no menos imaginaria. Ambos tipos se resuelven de la misma manera, la única diferencia consiste en los efectos. En el primer caso uno o ambos niños pueden acabar tirados en el suelo y llorando, mientras que en el segundo sólo contará la victoria moral.

Combate cuerpo a cuerpo

Combate cuerpo a cuerpo es todo aquél que se realiza a corta distancia y en el cual ambos combatientes utilizan su cuerpo o algún tipo de armas para golpear al otro. Este tipo de combate se realiza de manera simultánea, es decir, ambos contendientes atacan al mismo tiempo. Para ello cada uno hará una tirada de la habilidad combate y se compararán los resultados.

- si ambos son fallos ninguno impactará, y el combate se considerará nulo.
- si uno falla y otro consigue un éxito, éste habrá impactado.
- si ambos tienen éxito impactará quien haya conseguido el mayor grado.
- si ambos tienen éxito y obtienen el mismo grado de éxito ambos habrán impactado.

Ejemplo: Alfredito se ha enfadado con su mejor amigo, Danielín, porque éste no le invitó a su fiesta de cumpleaños. La discusión fue subiendo de tono y al final Danielín soltó su mano. Alfredito tiene un nivel 2 en Combate, y Danielín un 3. Ambos hacen sus tiradas: Alfredito obtiene un éxito 2, y Danielín un éxito 1. Gana Alfredito porque su grado de éxito es el mayor de los dos.

Combate a distancia

Combate a distancia es el que se realiza utilizando armas que son capaces de recorrer distancias relativamente largas e impactar al blanco elegido. La distancia a la que es posible disparar con cada tipo de arma, así como la determinación de si el blanco está dentro de ese radio de alcance corresponden, como siempre, al criterio del DJ. Este tipo de combate también se realiza de manera simultánea, pero para ello ambos contendientes deben saber de la

existencia del otro. Es decir, si el blanco no sabe que está en el punto de mira de algún arma, el combate no será simultáneo. Para determinar si se impacta o no, el atacante hará una tirada de la habilidad combate. Si obtiene un fallo su disparo no habrá impactado al blanco deseado, si consigue un éxito habrá alcanzado su destino. En este caso el grado del éxito indicará tan sólo una mayor precisión al impactar el blanco.

Ejemplo: Apoyado en un árbol está ese niño grande que nunca deja jugar tranquilo a Alfredito. Éste tiene un puñado de huesos de aceituna, y decide lanzárselos. El DJ determina que el niño grande está dentro de su alcance. Alfredito tira sus 2 dados de combate y obtiene un 3 y un 5: falló.

El daño

En un combate real o imaginario cada vez que un niño reciba un impacto también recibirá cierta cantidad de daño. Esta cantidad de daño se calculará de distinta manera dependiendo del tipo de combate que lo haya causado.

Combate cuerpo a cuerpo: El daño será igual al valor de la tirada del niño que haya hecho el impacto, menos el valor de la tirada del niño que lo reciba. Si la resta es cero (porque ambos han impactado) el daño será igual al valor de una de las tiradas (las

dos serán iguales, así que podéis coger la que más os guste. De nada). En el caso de que uno de los niños esté usando algún tipo de arma, éste recibirá una bonificación de +1 al daño que cause cuando impacte. Si ambos utilizan armas la bonificación no se aplicará, ya que se anularían entre sí.

Ejemplo: En el ejemplo del sistema de combate cuerpo a cuerpo, Alfredito había obtenido un éxito 2 y Danielín un éxito 1. En este caso el daño será de $2-1=1$, y lo recibirá Danielín porque él fue quien obtuvo el menor resultado.

Combate a distancia: El daño será igual al grado de éxito de la tirada de combate.

Ejemplo: Si en el ejemplo del sistema de combate a distancia Alfredito hubiera obtenido un éxito 1, en vez del fallo, el daño hubiera sido de 1.

El daño recibido por un niño a causa de un impacto se restará de manera temporal (es decir, inmediatamente después del combate recuperará su valor normal) de su característica Ser de goma. Cuando ésta llegue a 0 o menos y si el combate es real, habrá perdido y empezará a llorar de manera escandalosa. Como el combate cuerpo a cuerpo es simultáneo, y el combate a distancia puede serlo, es perfectamente posible que un combate acabe con ambos niños llorando.

En el caso de que el combate sea imaginario en vez de restarlo de la característica Ser de goma, se restará de la característica Aplomo. Cuando ésta llegue a cero el niño no acabará llorando, simplemente se considerará que, dentro de la fantasía, ha perdido el combate y, por lo tanto, estará a merced del vencedor. Todas las demás reglas del combate real también se aplican en el combate imaginario.

Persecuciones

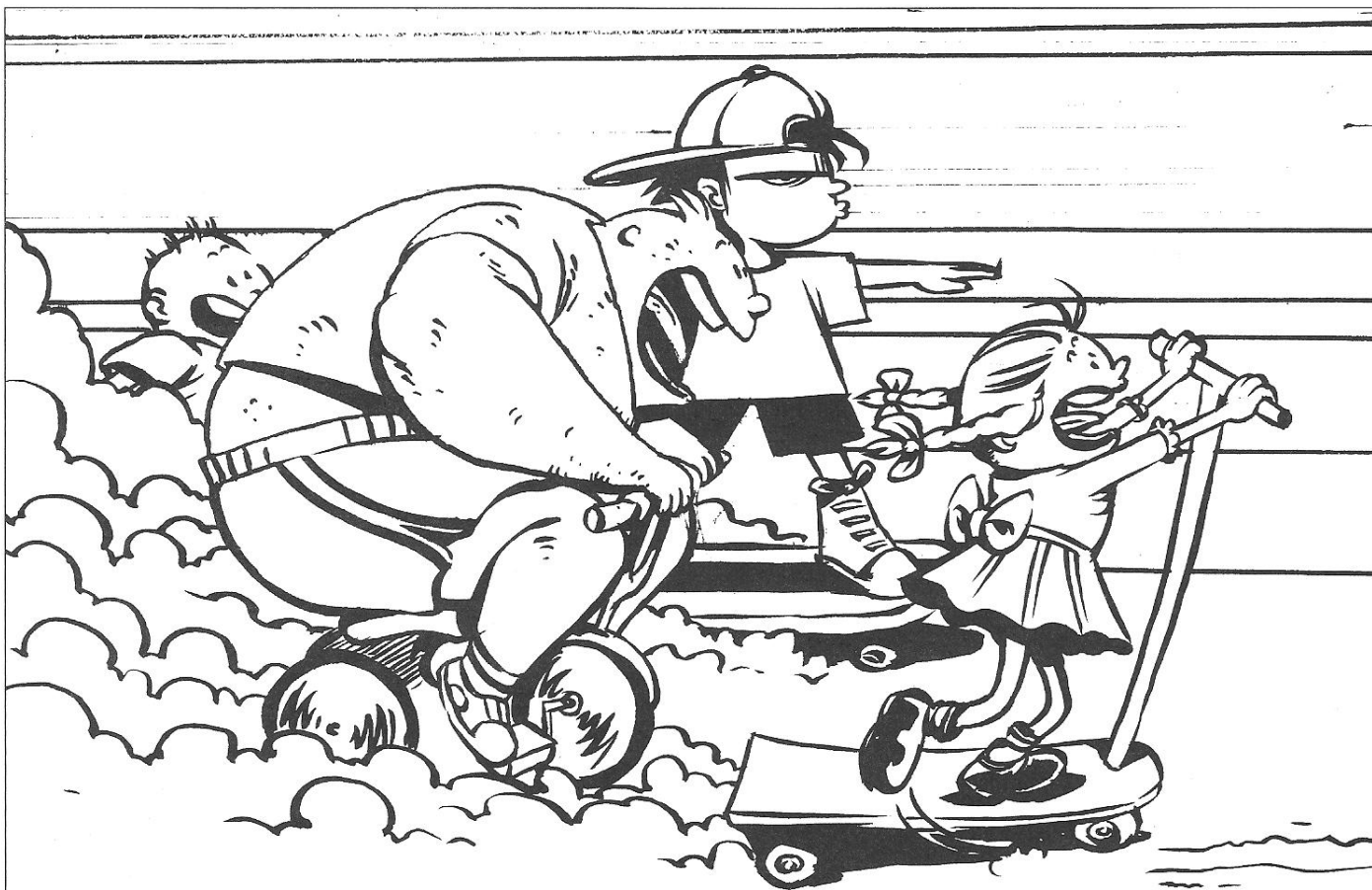
Un uso todavía más específico de las habilidades lo encontramos en las persecuciones. Básicamente podríamos decir que una persecución es toda aquella situación en la que, por algún motivo, alguien huye de otro o alguien quiere atrapar a otro.

En una persecución se pueden utilizar estas tres habilidades dependiendo de qué vehículo se esté usando, si es que se está usando alguno.

- Correr
- Vehículos Estables
- Vehículos Inestables

Distancia

La distancia existente entre perseguido y perseguidor se representa de manera abs-





tracta por un número comprendido entre 0 y 7 o más. Si la distancia es 0, esto indica que el perseguido y el perseguidor están lado a lado y que este último puede intentar coger o hacer detenerse al primero. Cuando la distancia está comprendida entre 1 y 6 (ambos inclusivos) indica que existe una separación entre perseguido y perseguidor que será proporcionalmente tan grande como el número. Y si en algún momento la distancia llega a ser de 7 o más, esto significará que el perseguido ha conseguido despistar a su perseguidor, o que éste ha perdido a su perseguido.

Distancia inicial

Cuando dé comienzo una persecución, la distancia inicial existente entre ambos puede ser calculada de dos formas. La primera consiste en que el DJ la determine según su propio criterio y la situación en que ésta empiece, para ello deberá asignar un número de 1 a 6. Y la segunda consiste simplemente en lanzar 1D6, su resultado será la distancia inicial.

Velocidad de los vehículos

La velocidad de los vehículos también está representada de manera abstracta, como un modificador. Para calcular este modificador simplemente se debe cruzar en la siguiente tabla el vehículo utilizado por el perseguido con el vehículo del perseguidor. Su uso está descrito más adelante.

Perseguido		Perseguidor	
		Vehículo	Vehículo
Correr	Correr	0	-1
V. E.	Correr	+1	0
V. I.	Correr	+2	+1
	Estable	-1	-2
	Inestable	0	-1
		+1	0

Rutina de persecución

La persecución consiste básicamente en calcular la variación de la distancia hasta que el perseguidor atrape al perseguido, o éste se escape. Para ello cada uno hará una tirada de la habilidad correspondiente al tipo de vehículo que esté usando (si no usa ninguno tirará por Correr) y calculará, según el método explicado en las reglas de tiradas opuestas, el valor de su tirada. Una vez hecho esto, se restará al valor del perseguido, el valor del perseguidor. A este resultado se le sumará el modificador de velocidad (aplicando los signos de la manera habitual), esta suma será la variación que ha experimentado la distancia entre ambos, que, por lo tanto, será sumada a la distancia que existía anteriormente entre ellos (aplicando los signos de la manera habitual). Si después de esto la distancia es un número igual o mayor a 7 la persecución se ha acabado, si está comprendido entre 1 y 6 continúa, y si es un 0 dependerá de las acciones del perseguidor que continúe o no.

También es posible que se obtengan números negativos después de sumar la variación a la distancia. Con un poco de lógica se puede adivinar que esto significa que el perseguidor ha adelantado al perseguido, y que la distancia que hay ahora entre ellos es el valor absoluto del número negativo, así como que ahora éstos han intercambiado sus respectivos papeles en la persecución.

Es recomendable, aunque no obligatorio, que estas tiradas y cálculos se vayan anotando en un papel para facilitar su control y comprensión.

Ejemplo: Una niña repipi en triciclo le ha quitado a Alfredito su tirachinas. Cuando éste se ha dado cuenta ha empezado a correr tras ella. La persecución empieza: como antes de que Alfredito se diera cuenta la niña ya había recorrido alguna distancia, el DJ decide que la distancia inicial será de 3. El perseguido es la niña en triciclo, y el perseguidor es Alfredito corriendo. Con estos datos consultamos la tabla de velocidad en Vehículos Estables/Correr, lo que nos da un modificador de velocidad de +1. La niña tiene un 2 en Vehículos Estables y Alfredito un 1 en Correr. Ésta hace su tirada: un 1. Alfredito la suya: un 0. La distancia queda así: 1 (perseguido) - 0 (perseguidor) = 1 (variación de distancias) + 1 (mod. de velocidad) = 2 + 3 (distancia entre ambos) = 5 (distancia final entre ambos). La primera ronda no le ha ido nada bien a Alfredito. Veamos la segunda: Niña repipi: 2. Alfredito: 1. Distancia: 2 - 1 = 1, 1 + 1 = 2, 5 + 2 = 7. La distancia final es ahora de 7, lo justo para que la niña en triciclo haya desaparecido de la vista de Alfredito y éste la haya perdido junto con su tirachinas.

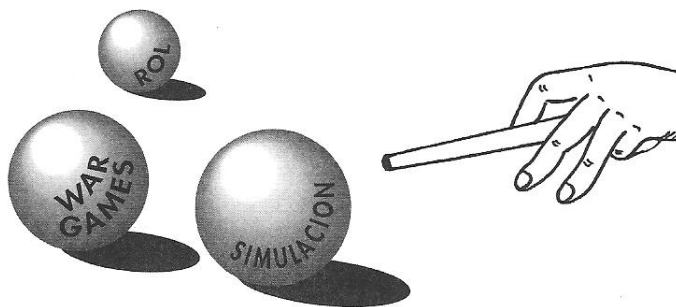
Accidentes

Un fallo en una tirada hecha durante una persecución únicamente indica que no se ha avanzado una distancia significativa, pero cuando varias tiradas han sido fallos



Billares SOLER JOCs I COSES

CASA FUNDADA EN 1904



ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES, TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ROL...

Gran Via Corts Catalanes, 519
Tel. 454 67 50 - Fax 453 15 69
08015 Barcelona

el DJ puede determinar, si así lo considera oportuno, que el niño ha tenido un accidente. La naturaleza del accidente también será determinada por el DJ. De todas formas ya sabéis que en ¡Niños! nadie se hace daño, así que el único efecto grave del accidente puede corresponder al vehículo, mientras que el niño únicamente se verá obligado a hacer una tirada de ser de goma para evitar acabar llorando.

Persecuciones múltiples

Es posible que en una persecución tomen parte más de dos vehículos. Para resolver este tipo de persecución simplemente deberemos ir calculando la distancia por parejas, es decir, el primer vehículo con el segundo, el segundo con el tercero, el tercero con el cuarto y así sucesivamente.

Si son varios perseguidores que persiguen a un único objetivo se considerará que habrá tantas persecuciones distintas como perseguidores haya. El perseguido hará su tirada y ésta se aplicará individualmente con la tirada de cada uno de los perseguidores.

Carreras

Una carrera no es propiamente una persecución, pero se pueden aplicar muchos de sus conceptos para resolverla. Inicialmente

el DJ deberá fijar la distancia total a recorrer, que en este caso no estará limitada de 1 a 6, sino a lo que él considere oportuno. Los jugadores irán haciendo tiradas y el resultado de éstas se irá acumulando e indicará la distancia que han recorrido. Cuando un jugador iguale o sobrepase la distancia prefijada por el DJ, habrá ganado la carrera. Las reglas de accidentes se siguen aplicando de la misma manera. El modificador de velocidad se aplicará de la siguiente manera:

- Si todos los vehículos son del mismo tipo, no habrá ningún modificador.
- Si hay vehículos de distinto tipo los superiores ganarán un modificador igual a la diferencia existente entre ellos y los inferiores. Es decir, si en una carrera un niño corre, otro va en un vehículo estable y otro va en uno inestable, este último tendrá un modificador de +2, el del vehículo estable un +1 y el que corre no tendrá ningún modificador.

Experiencia

La principal recompensa de jugar una partida en *¡Niños!* es, justamente, jugarla, haber vuelto durante unas horas a la niñez. Pero además de ésta existen muchas otras, y entre ellas están los puntos de experiencia. Estos puntos representan la evolución del personaje y son, además, una recompensa a aquellos jugadores que han jugado bien.

Al final de cada partida el DJ deberá de-

cidir qué jugadores han jugado bien y cuáles lo han hecho mal. Para ello deberá basarse en sus propios criterios y el comportamiento del jugador durante la partida, pero deberá intentar ser lo más imparcial y justo posible. Los jugadores que hayan jugado bien recibirán un punto de experiencia, los que lo hayan jugado mal no recibirán ninguno.

Este punto deberá ser utilizado inmediatamente, ya que no se permite la acumulación de los mismos. De todas formas, el jugador es libre de decidir no utilizarlo, en cuyo caso simplemente se perderá y no tendrá ninguna utilidad. Los usos de la experiencia son los siguientes:

- subir un nivel en cualquier habilidad, hasta nivel 3 como máximo.
- subir un nivel en la característica Aplo-mo, Picardía o Ser de goma, hasta nivel 5 como máximo.
- pasar un punto de Ser odioso a Ser encantador, o viceversa, manteniendo el nivel 5 como máximo en ambas características.
- subir en un punto los Puntos de niño o los Puntos de madre, teniendo en cuenta que estos puntos no tienen nivel máximo.

Adultos y personas mayores

Los niños pueden ser muchas cosas, desde angelitos encantadores, hasta demonios más molestos que un picor en esa zona de la espalda a la que no llegamos para rascarnos. Pero si hay algo que no son, y que no pueden ser, es independientes. Cerca de donde esté un niño (al menos un niño de la edad considerada en este juego) habrá inevitablemente alguien con más edad que él, que será la persona que lo esté cuidando, la responsable de su seguridad. Esta persona puede ser su padre, su madre, algún hermano o hermana mayor, cualquier otro familiar, una persona especialmente contratada, un vecino... Qué persona será y qué relación tendrá con el niño para estar cuidándolo es algo que se puede dejar a la libre decisión del jugador siempre y cuando esto no vaya a contradecir el módulo. Si la partida tiene lugar en un colegio está claro que ni su padre ni su madre estarán revoloteando por allí, sino que el niño estará bajo la custodia de los profesores. En conclusión, libertad para elegir la persona mayor que cuida a los niños, exceptuando los casos en los

que el DJ considere oportuno vetar esta elección.

Su papel en el juego

El cometido de las personas mayores en el juego básicamente es el de ser blanco de las inocentes manipulaciones de los niños (inocentes... ¡y qué más!). Todas las personas mayores con las que un niño pueda interactuar durante la partida, incluyendo sus familiares y seres más allegados, serán interpretados por el DJ, que decidirá sus acciones utilizando su lógica y sentido común.

Ideas para módulos

A continuación siguen algunas ideas para jugar partidas de *¡Niños!* Muchas de ellas no son más que situaciones que se pueden presentar dentro de una partida más grande, mientras que otras, con un adecuado desarrollo, pueden convertirse en partidas en toda regla.

El asalto a la propiedad del vecino

Desde los albores del tiempo, el señor Hermenegildo Cachoburro ha tenido un pequeño huerto al lado del parque en donde van a jugar los niños. Muchas veces, jugando y sin querer, algunos juguetes han ido a parar hasta allí. Los niños, muy amables ellos, siempre han ido a pedirle por favor si se los podría devolver, pero el señor Cachoburro siempre se ha negado alegando que deberían tener más cuidado y que eso les servirá de lección. Pero eso se ha acabado. Los niños deciden organizarse y entrar de escondidas en la casa, ¿quién sabe qué maravillas pueden encontrar?

¡Crashh! ¡Vámonos!

¿Quién iba a pensar que un cristal tan gordo no iba a resistir el impacto de una piedra tan pequeña? Nadie. Mejor será que nos vayamos, porque creo que el dueño de la tienda nos ha visto y está cogiendo la escoba...

Las bragas de Rosita

Corren rumores de que Rosita, la niña más mona de 4º de EGB del colegio Academia Cultura, lleva una braguita con dibujos de los personajes de dibujos animados de la televisión. La curiosidad de los niños es imparable, harán lo imposible con tal de averiguar qué personajes son.

En busca de la pelota robada

Mientras nuestros queridos niños estaban distraídos en el kiosco de la esquina comprando golosinas, un niño muy malo se ha acercado furtivamente y les ha robado la pelota. Cuando se dan cuenta, lo único que alcanzan a ver es al ladrón que huye con la





pelota y como éste al girar una esquina desaparece. ¡La pelota debe ser recuperada!, y el ladrón debe recibir su merecido.

Pelea con otra pandilla

Esa tarde de sábado será recordada por siempre. Esa tarde de sábado permanecerá grabada en la memoria de los niños durante toda la vida, porque esa tarde defendieron su derecho a jugar en el parque contra la pandilla del otro barrio.

Objetivo: vengarse del hermano incordio

Uno de los niños integrantes de la pandilla tiene un hermano mayor que siempre se dedica a molestarlos y estropearles todos los juegos burlándose y riéndose de ellos. Pero la paciencia tiene límites. Los niños harán lo imposible con tal de darle una lección al hermano incordio, que éste nunca olvidará.

Por una merienda, lo que sea

Una buena merienda es una tentación irresistible para un niño. El niño pijo del barrio ofrecerá a los niños una merienda a cambio de que le hagan algún servicio; éste puede ser cualquier cosa: desde jugar con él, hasta defenderle de posibles bromazos, pasando por meterse con los que a él no le caen simpáticos o llevar notitas a niñas bonitas.

La puerta misteriosa

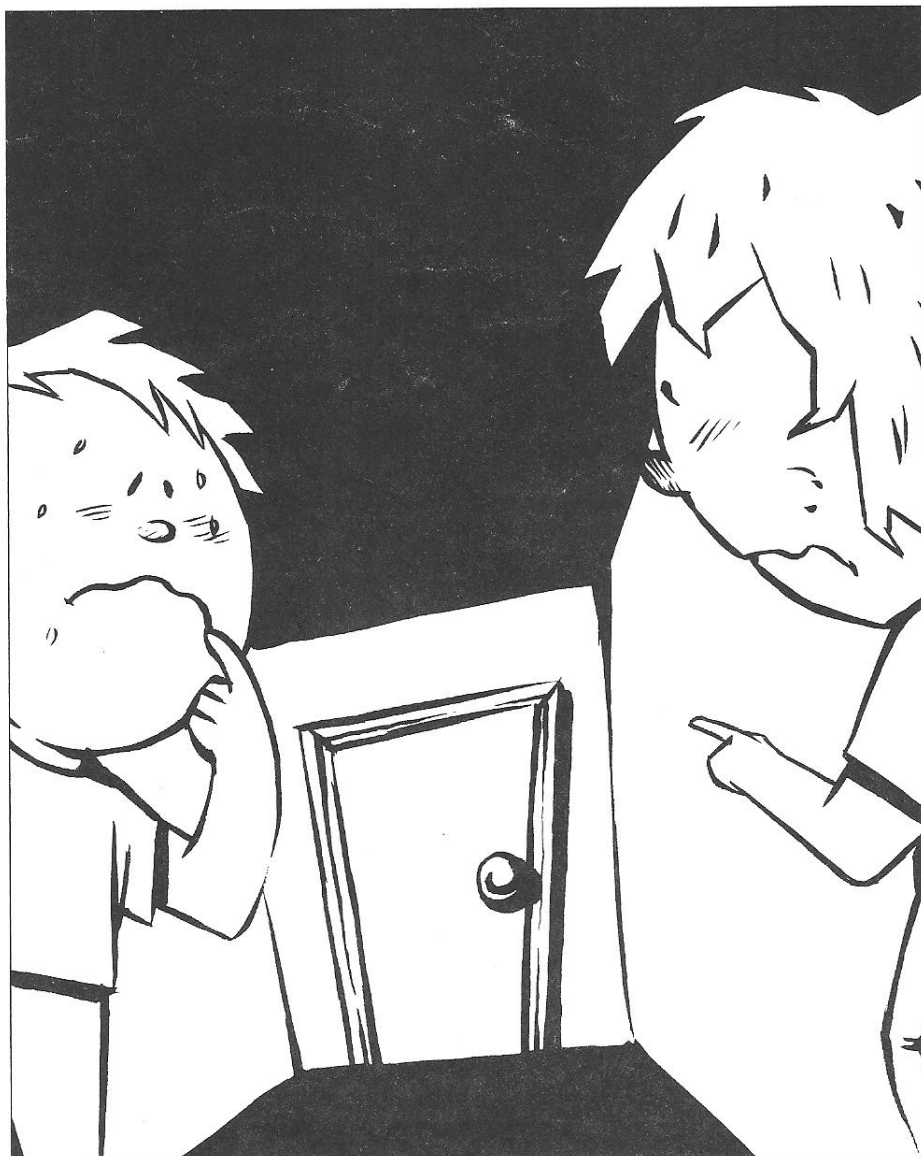
En el colegio hay una puerta misteriosa. Nadie sabe qué hay detrás de ella, pero corren rumores... algunos hablan de maravillas, otros de pesadillas. Los niños han sido castigados fuera de clase. Ésta es su oportunidad para desvelar el misterio. Pero la puerta está dos pisos más arriba y el camino está lleno de peligros, cualquier otro profesor los puede encontrar... Pero el riesgo merece la pena.

Aventuras después de comer

Los niños se han quedado a comer en el colegio y después siempre tienen un cierto tiempo libre hasta que las clases de la tarde empiezan. En esos momentos deben estar en una clase. Deciden separarse en dos bandos e imaginar que la clase es una selva: la guerra de tizas y bolas de papel, sólo quedarán vivos los mejores. Por cierto... cuando llegue el profesor ¿cómo se lo tomará?

La película de ayer

Los niños están aburridos, no saben qué hacer. De repente a uno de ellos se le ilumina la cabeza. ¡Podrían jugar a la película de ayer por la tarde! ¡Sí, eso es! Inmediatamente todos se ponen de acuerdo y van a buscar cosas que les sirvan de ayuda para representarla, se dividen en dos bandos y... empieza el juego. Por cierto, la película puede ser de piratas, de vaqueros, del espacio, de... ◆



Créditos

Dedico este juego a ELT (tú sabes quién eres)

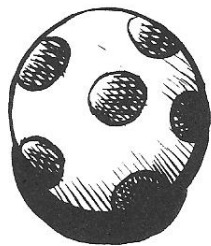
Concepción original: Francisco Franco Garea y Baldomero Lara García.

Diseño y desarrollo: Francisco Franco Garea.

Pruebas de juego: Marcos "¿un juego de rol de niños?, no sé, no sé" Berenguer, Raúl "¡no voy a volver a usar Puntos de Madre!, total, para que me humillen" Zurita, Miguel Ángel "niño destroyer" Jiménez, y los siguientes jugadores durante las *Gen Con 94*: José Antonio Álvarez Vera, Daniel Martínez, Juan José Marcos, Ángel Díaz, Víctor Camprubí, Carlos Velázquez, y unos cuantos más jugadores anónimos (incluyendo entre ellos a #@\$%?!).

Agradecimientos: A mis padres (jugará a eso del rol, pero es nuestro hijo). A mi hermano Antonio (¡fuera de mi cuarto! ¿tu qué?). A Baldo (por escucharme cuando seguramente aprovecharía mejor el tiempo de otras maneras). A Jordi Hill (venga, todos a una, ¡fueera los dados!). A Ricardo "lagarto" Ramírez (¿a qué hora quedamos para ir al cine?). A Marcos Berenguer (¿has visto a esa tía?!). A Raúl Zurita (con lo bien que estaba DC antes de Crisis). A Jaime Gascón (soy un poco inso-

ciable, pero qué se le va a hacer). A Miguel Ángel Jiménez (el paracaidismo no tiene nada que ver con el puenting). A Xavi Villoro (¿tienes el último libro del Mundodisco?). A Javier Sánchez (yo no soy zurdo, soy ambidextro). A Daniel Alento (que sí, que ya te lo entrego, baja la pistola). A Mar Calpena (por ser la más salada). A Jordi Cánovas (hoy no he comido, y tengo hambre). A Eduard García (me reconocerás por mi barba de perilla). A Albert Monteys (por el fantástico dibujo). A Rafael Miró (¿dónde están mis mangas?). A Vicente Jiménez (yo soy Epi y tú eres Blas, ¿o era al revés?). A Carlos León (hace tiempo que no te veo en San Antonio). A Jordi (nunca supe tu apellido). A Jaime Mas & Cía. (señor administrado-r, señor diseñado-r). A Laura Villalobos (¿hace una partidita al backgammon?). A Gary Gyga (buen invento, sí señor). A Stan Lee (es rojo y azul, lanza telarañas y trepa paredes). A Gene Roddenberry (si quiere que le diga la verdad, me gusta más la segunda serie). A Harrison Ford (por Indi, por Han Solo, por Decard, por Ryan...). A Nap (por alegrarme la vista los sábados). Y muy especialmente a ti, sueño lejano de cercanía, que has leído una parte de mí que muy poca gente conoce.



¡Niños!

El juego de rol de los niños de goma

Datos personales

Jugador _____ *Nombre* _____ *Curso* _____ *Altura* _____ *Peso* _____
Sexo _____ *Pelo* _____ *Ojos* _____ *Descripción física* _____

Características

	<i>Total</i>	<i>Actual</i>
<i>Aplomo</i>	_____	_____
<i>Picardía</i>	_____	_____
<i>Ser de goma</i>	_____	_____
<i>Ser encantador</i>	_____	_____
<i>Ser odioso</i>	_____	_____

Habilidades

<i>Buscar</i>	● ○ ○
<i>Combate</i>	● ○ ○
<i>Correr</i>	● ○ ○
<i>Destreza</i>	● ○ ○
<i>Esconder</i>	● ○ ○
<i>Juegos de niños</i>	○ ○ ○
<i>Juegos de niñas</i>	○ ○ ○
<i>Trepar</i>	● ○ ○
<i>Vehículos estables</i>	● ○ ○
<i>Vehículos inestables</i>	○ ○ ○

	<i>Total</i>	<i>Actual</i>		<i>Total</i>	<i>Actual</i>
<i>Puntos de niño</i>	_____	_____	<i>Puntos de madre</i>	_____	_____

Notas

Fanhunter, ese juego

Hasta el año pasado, para montar una tarde rolera en cachondeo había dos opciones claras: O jugabas a Paranoia o reventabas una partida de cualquier otro juego. La alternativa nacional llegó de la mano de unos viejos conocidos de la escena barcelonesa, los Farsa's Wagon, cuando apareció un extraño manual donde se mencionaba a un tal papa Alejo que había prohibido los cómics, los juegos de rol y las películas de Bruce Willis...

por la Srta. Rottenmeyer

Pero *Fanhunter* no era tampoco un juego nuevo, no. Su primera aparición (en forma de juego de rol) fue a finales de 1990, si bien sus orígenes se remontan más atrás. Todo empezó con los cómics de Cels Piñol, situados en una Barcelona alternativa (ahora Barnacity) dominada por los designios de un librero pasado de vueltas que se ha erigido en apóstol número uno de la religión de Philip K. Dick. Este librero, llamado Alejo (si a alguien le suena, que levante la mano), ha prohibido todo lo que pueda ser divertido, inmoral o engorde. En este contexto, los jugadores encarnarán a rebeldes y proscritos con objetivos y características muy distintos, pero aunados por sus ganas de libertad.

Es como un hijo...

La generación del personaje, digo, del Narizón Jugador, que así es como se llaman en *Fanhunter*, se basa muy poco en el azar. Veinte puntos se reparten entre los ocho atributos (combate, músculos, neuronas, carisma, disparo, reflejos, agallas y empatía) que definen al personaje. Los atributos determinarán también algunas de las capacidades innatas del personaje (vamos, que si tienes un atributo de músculos 1, no vas a ser ningún Carl Lewis como no te entrenes mucho). Esta primera distribución de los puntos ya nos mostrará un poco hacia dónde apunta el personaje. El resto de las habilidades lo elegiremos entre las que tenga asignadas el arquetipo de narizón que cogamos. Hasta aquí, todo nos da personalidades relativamente normales. En ese momento nos encontramos con la posibilidad de elegir poderes y coñas que complementarán lo que el narizón puede hacer. Los poderes están divididos en grupos según el atributo que los controla, son más baratos para los narizones con arquetipo de súper (superheroes), dado que para ellos son una herramienta profesional. Para acabar de embellecer al personaje nos encontramos con las coñas, lo que quiere decir que el NJ puede tener unos cuantos chollos que le saquen de un apuro (desde "amigotes" a

"sentido común", pasando por "McGuiver"). El problema radica en que, con sólo seis puntos para repartir, poco se puede hacer. El sistema de *Fanhunter* recuerda en este sentido al de *Ars mágica* o al de *Paranoia Aguda*, puesto que también hay desventajas que se pueden comprar para tener más puntos de desarrollo (un NJ puede tener desde una fobia hasta un estigma, o puede que un archienemigo lo aceche en la sombra para incordiarle siempre...) El caso es que para tener un personaje medio decente la solución suele pasar por la compra de taras, con lo que todos los personajes terminan por salir razonablemente distintos, aún cuando de momento no hayamos hecho ni una sola tirada de dados. Parece que este sistema se está imponiendo, no ya en los juegos de humor, quizás porque da mucho mayor control a la hora de fijar lo que va a ser el personaje. De momento, la generación de personajes en *Fanhunter* es todavía un poco limitada en cuanto a profesiones y demás, pero ofrece la enorme ventaja de sugerir un montón de tramas.

Sistema de juego y combate

Fanhunter basa sus reglas en tiradas de dados de seis cuyos resultados se suman. Si estos alcanzan la dificultad establecida por el Director de Juego (animador), se produce el éxito. En el *X-pansion kit*, suplemento de reglas aparecido en primavera del 94, salen las oportunas reglas para cuantificar el éxito y el fracaso. Vamos, un sistema de chequeos a lo *Star Wars*, que es rápido y sencillo. El combate (las tortas) también pretende representar

esta sencillez, si bien ya se permite alguna que otra filigrana, tales como las armas de ráfaga, las artes marciales, etc...

Fanhunter tiene también un sistema de suerte (la potra) que permite invertir puntos en mejorar acciones, aunque estos puntos sean escasos y difíciles de conseguir. Y buena falta que les hará a los Narizones un sistema así, porque las situaciones de riesgo abundan: Caídas, accidentes... De hecho, las maneras de morir de un narizón son tan infinitas como lo puedan ser en la retorcida mente de los jugadores. Por las partidas que he jugado y visto, el que un grupo de narizones trabajen juntos no significa que no pueden terminar pasándose por el minipímer unos a otros con una relativa frecuencia.



La tabla de armas es un tanto escasa (y ¿de verdad que una pistola sólo alcanza de 5 a 10 metros?) pero tiene la ventaja que es muy fácil de ampliar, en el sentido de que te da una guía sencilla de las características a definir, sin demasiados problemas ni complicaciones (especialmente, a la hora de copiar armas de otros juegos). Si por ejemplo, Celestino Sánchez, ex autobusero, quisiera hacerse con un juego de bolas de petanca asesinas, el animador podría determinar que éstas atacan en una ráfaga de tres por asalto, hay seis por equipo (en el cargador, para entendernos), alcanzan de diez a quince metros y provocan tres dados de pupa. Su rareza es de dos.

El combate cubre (entre el manual y la expansión) la mayor parte de formas de repartir leña de manera bastante rápida y poco engorrosa. Cuando el narizón ha perdido todas sus pupas y todavía esa cantidad otra vez, pasa a mejor vida. Y formas de perder pupas hay un montón. Incluso se puede recibir pupa mental (sí, hombre, sí, que hablamos de lo que tú llamas cordura), con lo que prevemos que la vida media de los personajes no sea muy larga.

El trabajo en equipo y las persecuciones son otros aspectos previstos y bastante cuidados en las reglas, en especial el último. No así la tabla de equipo, más bien escasa y desordenada.

La magia

La forma en que la magia se manifiesta en *Fanhunter* es, bien mediante el uso de superpoderes, bien mediante los trucos y pases mágicos. Los resultados que se consiguen son los mismos, pero los superpoderes son innatos y los trucos se aprenden. Lo que se gana en un caso con el éxito inmediato es reemplazado en el otro por el hecho de que se pueden aprender nuevos trucos. Con los trucos, anyway, existe la dificultad añadida de que es más difícil hacerlos cuanto más intentonas se han hecho anteriormente. Es un poco complicado hasta que uno se acostumbra, pero no más que algunos otros sistemas de magia.

Existen también las energías místicas (la pichurrina) que mana de un portal abierto en la Sagrada Familia y que son la fuente de la magia.

Esta pichurrina es la energía base de la que se alimentan trucos y poderes, y se ha convertido en un material muy común en la tierra.

It's a wonderful life...

Pero el gran protagonista de *Fanhunter*, muy por encima de las reglas en cuanto a importancia, es la ambientación, destinada a provocar las carcajadas ya desde la lec-

tura del manual, en la que te ríes sólo con mirar a la contraportada.

La visión del mundo, apocalíptico y represivo, podría muy bien utilizarse en un juego de atmósfera cyberpunk. Esto es cierto hasta el punto de que muchos de los tics habituales del género están retratados con una cierta saña (guaguas deslizadoras). *Fanhunter* se presta a la sátira y a la mala uva, no pretende dejar títere con cabeza y da la posibilidad de emplear distintos grados de refinamiento en las bromas.

Estamos en el 2008. El Papa Alejo ha volado el Vaticano y ha instaurado la religión de Dick, en virtud a la cual todo lo que sea divertido o cultura de masas pasa a ser clandestino (y esto es una definición suficientemente amplia para que algunos animadores de cuyo nombre no quiero acordarme declararan ilegal el tabaco en sus partidas).

Alejo se encerró recientemente en el castillo de Montjuic, donde se produjo una épica batalla en la que estaban en juego los últimos comic-books y el rescate de la Gusa, un bichejo bastante feo que se salvó porque los Tintin Macutes (soldaditos clónicos al servicio de Alejo, de inteligencia más bien baja) la confundieron con Milú.

Tras una serie de cambios en la política, en el momento actual, Europa está siendo dominada por las fuerzas papales y en especial por sus comandos de élite, los Fanhunters; hay colonias en el espacio, América ha sido comprada por una megacorporación (rusa, para más señas) y el tercer mundo, como si no existiera. Nuestros héroes serán todos aquellos que se opongan al poder represor de Alejo, bien porque Dick les provoque arcadas, bien porque luchan por la legalización de las pipas de girasol, bien porque reniegan de esa nueva religión que ha suplantado al catolicismo.

Fanhunter, qué será, será...

La ambientación de *Fanhunter* es lo suficientemente amplia para que el animador pueda hacer un montón de cosas, pero esto repercute en las responsabilidades de éste a la hora de llevar el peso de la partida. No es difícil que ésta degenere en un intercambio de mamporros sin ton ni son, o en una versión rolera de los chistes del Chiquito de la Calzada, si uno es poco cuida-

doso. De hecho, las posibilidades son casi infinitas y exigen también de los jugadores un poquillo de esfuerzo a la hora de producir gags y chistes (para dedicarse a matar gente ya están los juegos normales)

Por otra parte, la falta (esperemos que sólo temporal) de nuevos suplementos que describan otras áreas aparte de Barnacity, puede propiciar que más de uno no termine de pillar alguna de las referencias del manual, especialmente si no se vive o conoce bien Barcelona.

De todas formas, la creación del personaje (uno de los puntos fuertes del juego, a mi entender) permite horas de diversión sólo con sacar a la luz una y otra vez las debilidades de los narizones, a los cuales no les faltarán misiones en un mundo tan asquerosamente reglamentado y reprimido.

De momento, *Fanhunter* es un juego para el que todavía le falta tiempo para ser apreciado en su justa medida. Los suplementos no son caros, pero tampoco se pretenden lujosos, lo que los hace asequibles (tanto monetaria como intelectualmente) a un público amplio. Hay algunas bromas que podrían muy bien quedar desfasadas dentro de nada, pero de la publicación de nuevos suplementos, módulos y extensiones (de momento han sacado el manual básico, el *X-pansion Kit* —que incluye una pantalla perfecta en tamaño— y el módulo *Operation Anihilate*) dependerá que este juego se convierta en una exitosa incursión en el género de humor o no. Y eso es mucho, a la vista del panorama, hasta ahora bastante estancado, de este tipo de juegos en España.

Agradecimientos

A los Fanhunteros, por regalarme el juego y llevarse a Borja a casa. A Borja, por potar en mi camiseta de los Pogues. A Juan (el Cruzado Mágico), al otro Juan (Celestino Sánchez), al Dr Frank N. Furter y a ese piasso máster que es el Manolo, porque conseguimos cargarnos a Natayu. A la Airbag y a la Lul por permitir a sus maridos hacerse los personajes. Al Orzuelo de Sauron, por darnos la comida con sus discusiones (¡EQUIPO!). A Michael Laudrup y Harrison Ford (sé que os duele, chicos, pero no puedo casarme con los dos). A Eva y Marga, porque siempre hay algo que agradeceiros. Y ¿por qué no?, a los de LÍDER. ♦

FICHA TÉCNICA

Título: Fanhunter, 2ª ed.
 Autor: Chemapamundi
 Editor: Gusa comics/Farsa's Wagon
 Dibujos: Chemapamundi y Cels Pinyol

Misión: cazar a Morta

Y ahora os anticipamos la que será una de las novedades del mercado rolero de este año que justo acaba de empezar. Se trata del juego de rol de unos personajes conocidísimos, que nos alegraron la infancia y que van camino de seguir alegrando la vida de futuras generaciones. Sí, ellos son Mortadelo y Filemón, agentes de la T.I.A.

por Unai Ruiz Lacasa

Eran las cinco de la mañana y hacía frío. Subíamos en silencio las escaleras de la casa de un sujeto conocido como Fernando Tarancón. Del otro, un tal Arturo Sola, ya nos habíamos encargado.

Para las cinco y cuarto en el rellano de la escalera todo estaba preparado. Tras el martillazo en la puerta hubo una gran confusión. El sospechoso intentó huir por una ventana pero nuestros chicos lo cogieron antes de que saltara. La captura fue un éxito.

Hacia las seis llegamos a una casa deshabitada en las inmediaciones de Bilbao y allí preparamos el interrogatorio. Llevábamos todas las herramientas habituales y algunas que hacía tiempo que no había visto utilizar y pensaba que nadie volvería a hacerlo (siento escalofríos sólo de pensar lo que se puede conseguir con una simple percha, un mechero, una Barbie y un poco de maña). Incluso llamamos al Doctor Sotillos, más popularmente conocido desde su condena por coacción, brutalidad policial y un largo etc como el "Mellao" (tras un pequeño incidente con algunos presos que le dejó un tanto desfigurado, tiene la peculiar manía de hacer que tras los interrogatorios sus víctimas parezcan su hermanito gemelo), todo un maestro con los bisturís.

Tras casi una hora de traer toda clase de objetos punzantes que pudimos conseguir (incluso alquilamos tres furgonetas para ello) consideramos que estábamos listos para el interrogatorio, a excepción del cabo Palomeque (entre nosotros el "Chirla") que no cree posible que se puedan hacer preguntas coherentes sin usar la electricidad, por lo que trajo el generador que siempre lleva en el maletero "para estos casos".

Así que comenzamos. Antes de hacer ninguna pregunta tuvimos que ablandar a los sospechosos durante un cuarto de hora, cosa de la que el Chirla, perdón, el cabo Palomeque se encargó él solo (es un egoísta, siempre la parte más divertida para él). En esa primera toma de contacto con los dos sujetos, bofetada va, bofetada viene, el cabo tuvo que ser atendido por el Doctor Sotillos de una torcedura de muñeca, por exceso de entusiasmo, según el Doctor.

A continuación incluyo una transcripción

del interrogatorio (al menos la parte menos violenta):

- A ver si nos aclaramos, empecemos por el principio: ¿Nombre?
- Somos ciudadanos españoles, tenemos nuestros derechos, queremos un abogado.
- Chirla!, explícales sus derechos a estos dos.
- [CENSURADO]
- A ver, noooooombre.
- Arturo Sola y Fernando Tarancón, señor inspector.
- Eso está mejor. Según mis informes vosotros habéis hecho un juego de rol llamado... "Mortadelo y Filemón, el juego de rol", ¿verdad?
- Nooo, bueno... si, pero... nosotros nooo...
- Chirlaaaa!!! Ven p'acaaa!!!

- Si, Si, Si, nosotros lo hicimos señor inspector, pero no queríamos, de verdad.
- Bueno no os preocupéis, contadme como lo hicisteis y no os pasará nada.
- No, pero..., es que no nos acordamos, fue todo tan confuso queee...
- ¿De verdad que no os acordáis?
- No, de verdad.
- Chicos, esto podía haber sido muy fácil para todos, pero si lo queréis de la forma más difícil es vuestro problema (en este momento hice pasar al Doctor Sotillos, el cual tras dos horas de ardua tarea con sus bisturís, hierros al rojo vivo y todos los tomos conocidos del *Rolemaster*, se desmayó. No sabemos todavía si de repulsión o de placer, ya que según él mismo aseguró entre sollozos: "nunca me había pasado tanto". A continuación dos de nuestros muchachos lo llevaron a una



reputada institución psiquiátrica aquejado de accesos intermitentes de euforia y depresiones combinadas de las que esperamos su pronta recuperación).

- Bueno Chirla, despierta a estos dos que ya se han vuelto a desmayar. [...] ¿Qué? ¿Ya queréis hablar?, Pues venga, contadme como lo hicisteis y no os dejéis nada que aquí se están rifando dos entradas para una sesión especial con el Chirla.
- No, no, está bien, hablaremos. Todo empezó cuando le ofrecimos el proyecto de un juego de rol basado en los cómics de *Akira* a Ediciones B. El proyecto fue descartado a causa de problemas de derechos de autor con los japoneses, pero seguimos en conversaciones con ellos y al final surgió la idea de hacer un juego de rol sobre *Mortadelo y Filemón*.
- ¿Y durante cuanto tiempo os dedicasteis a tan despreciable actividad criminal?
- Algo así como un año y medio, en el que estuvimos recopilando material e hicimos el juego. Fue bastante duro pero aguantamos. Además no trabajábamos todo el tiempo con la misma intensidad. Los últimos cuatro meses fueron los más frenéticos.
- ¿Qué es eso de recopilar material?, explicaos mejor.
- Vera usted, señor inspector, para hacerlo, después de idear un guión general con las líneas básicas del juego, nos repartimos el trabajo. Arturo se ocupó de desarrollar el sistema de juego y yo me dediqué a buscar aquellas viñetas de entre todo lo publicado de *Mortadelo y Filemón* que mejor nos sirvieran para basarnos en ello y para ilustrar el libro.
- Pero... ¿De dónde sacabais tanto tebeo?
- La mayoría lo conseguimos por medio de amigos, algo ya teníamos nosotros y lo demás lo puso Ediciones B, que nos proporcionaba los números que nos faltaban y lo nuevo que iba saliendo.
- O sea, que el juego está lleno de ilustraciones de *Mortadelo y Filemón*, pero, ¿hizo Ibáñez algo especialmente para vosotros?
- No sé si decírselo, es que no queremos involucrarle en esto y ...
- Vengaaa...
- Bueno, sí, es cierto. Las portadas del libro, dos hojas enteras de historieta y las pantallas, que el juego incluye, son originales e inéditas.
- Muy bien, lo estáis haciendo pero que muy bien. Ahora hablarme del juego. Como funciona y todo eso.
- Es muy sencillo y divertido. El

tiempo de juego se divide en viñetas, que es lo que daría tiempo a hacer en una viñeta, y se puede hacer cualquier cosa siempre que saques más que tu característica en 1D12.

Aparte de las características, todos los personajes tienen dos habilidades imprescindibles e insustituibles en el mundo de *Mortadelo y Filemón*, como es la habilidad de disfrazarse (compras diferentes disfraces mediante puntos de generación al hacer tu PJ que después podrás usar tras pasar la tirada de rigor) y la de pegar cambazos.

- ¡¡¡Malditos locos!!! Me pongo enfermo de escucharlos!! Siempre incitando a la violencia!
- No Sr. inspector, se equivoca usted. Fíjese que en nuestro juego no hemos puesto ningún tipo de puntos de vida ni nada por el estilo. Ningún personaje puede morir en nuestro juego, tal y como ocurre en los tebeos de *Mortadelo y Filemón*. En su lugar cada Máster debe saber controlar a sus jugadores y "castigar" debidamente a aquel personaje que haya hecho alguna burrada. El turismo al espacio y a la Fosa de las Marianas está creciendo espectacularmente para este tipo de PJs pasados de rosca.
- ¡¡¡Excusas!!! Pero bueno, ¿A quién pretendéis pervertir con semejante objeto criminal?
- En principio a cualquiera. Todos pueden jugar y disfrutar con él, pero por su temática y estilo seguramente los que mejor se lo pasen serán los más jóvenes y los

aficionados a los tebeos de *Mortadelo y Filemón*.

- Está bien, ahora si sois buenos y me decís cuando saldrá a la calle quizás todavía pueda conseguir que no os envíen a criar unas preciosas telarañas a Carabanchel... más de treinta años, claro.
- ¡¡¡Treinta años!!! Snif, Snif. Bueno, nos dijeron que la presentación sería en el próximo *Salón del Comic* de Barcelona.
- Ahá! ¡Sargento Peláeeez, avise al Teniente Martínez para que vaya preparando una redada de las gordas! Les vamos a pillar con las manos en la masa, je, je, je.
- Veis como no ha sido tan difícil colaborar. Ahora el cabo Palomeque os llevará a la comisaría a que os hagan la ficha y luego os podréis marchar a casita.
- De-de-de-de verdad?
- Siíííí. Pero recordad que si os preguntan acerca de esos cortes, marcas, fracturas, contusiones y hemorragias es que os caísteis por las escaleras, vale?
- Si, si, lo que usted diga señor inspector.
- Después del interrogatorio y tras una semanita en la comisaría, los sospechosos fueron puestos en libertad bajo una estrecha vigilancia. Personalmente les considero bastante peligrosos, por lo que volverán a saber de nosotros. Ahora, incluso con la satisfacción del deber cumplido no puedo descansar. Cada día hay más gente que se dedica a ese turbio asunto llamado rol, y mi unidad y yo somos los encargados de librar a la sociedad de esos degenerados. Quizá el siguiente seas tú. ●





T i e n d a s

28028 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Fundadores, 18 Tel. 91.356 01 05
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. 94.469 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
13001 **CIUDAD REAL** • CAOS
Paloma, 3 - 1.ª, Local 6 Tel./Fax 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
Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22
76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** • JUEGOS & GAMES, S.A.
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Tomas Estevez, # 110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52
Fax 42.17 02 96

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

— Más de 25 tiendas —

JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**



Vinilo, vinilo

Bueno, sí... Este artículo llega con un poco de retraso, de hecho tendría que haber aparecido en el especial de superhéroes. Pero no pudo ser así. Me entusiasmé tanto contestando la correspondencia llegada hasta el pincel que el editor me amenazó muy seriamente de colocarme en el programa de la Señorita Francis, o algo parecido. Y puestos a perder el tiempo prefiero perderlo aquí. O sea que seguimos adelante, explicando como preparar y pintar unas figuras hechas de un "nuevo" y sorprendente material: el vinilo. ¿Y qué demonios tiene que ver el vinilo con los superhéroes? seguid leyendo y lo sabréis...

por Salvador Tintoré

Vayamos por partes, el vinilo es una especie de plástico duro que, cuando se calienta, adquiere una consistencia muy blanda (casi mantecosa) y se puede trabajar muy fácilmente. Y cuando se enfría vuelve a recuperar su dureza original. Suele ser de color gris, blanco o crema.

– Vale, vale ¿pero qué tiene que ver esto con las figuras? ¿y con los superhéroes?

La pregunta casi se responde por sí sola: Hay figuras de vinilo. Y es más, la mayoría de figuras de vinilo que hay en el mercado representan superhéroes o supervillanos, ya sea del cómic o del cine, bien conocidos por todos nosotros. Y como muestra un botón:

- La casa **HALCYON** (distribuida en España por *Juegos sin Fronteras*) tiene dos series muy atractivas; la serie de *Alien* que incluye desde la maqueta del Nostromo hasta el Alien de la última película pasando por "doc buster" (el alien del perro) y "face hugger" (la larva de alien que sale del huevo) estos dos últimos fabricados en escala 1/1 (es decir, a tamaño natural) y de vinilo blando. La serie de *Judge Dredd* incluye a nuestro querido protector de la ley, a Judge Anderson (de la brigada Psi) y, como no, al implacable Judge Death.
- La marca **ARGONAUTS** fabrica todas las figuras de las películas de Robocop y Depredador (por cierto, las primeras de la serie ya están agotadas). Además tiene un pequeño demonio (basado en el juego Wizaldry) que haría las delicias de cualquier jugador de *In Nomine*.
- **SCREAMIN'** básicamente se dedica a las películas de terror y en su catálogo encontramos las figuras de Jason (viernes 13), Elvira (la vampira amiga de los niños), "Pin Head" y sus compañeros de la saga Hellraiser. Todo ello sin demeritar la serie de Star Wars (stormtroopers incluidos) o la de Flash Gordon.
- **HORIZON** Tiene una línea dedicada personajes de los cómics *Marvel* desde la Patrulla X (Cíclope, Lobezno...) hasta la Masa o los 4 Fantásticos pasando por Spiderman (y su antagonista Venom). Y otra línea de los personajes de *DC* como Batman, Catwoman, el pinguino o el Joker, mi favorito. Esta misma casa tiene también una serie dedicada a los nostálgicos de las viejas películas de terror de la *Universal* en la que destacan Frankenstein (igualito al de Boris Karloff, oiga), el hombre lobo o el monstruo del lago.

Ya lo he dicho, esto sólo es una muestra. Las figuras de vinilo han provocado un verdadero furor entre los coleccionistas y nuevas marcas y series aparecen cada mes. Sin embargo su precio también es de "coleccionismo": puede oscilar entre 30.000 ptas (como el Nos-

tromo de *Halcyon*, aunque es una serie limitada a 500 ejemplares) y 5.000 ptas (casi todas las de la casa *Horizon*) bastante más accesibles. No es un precio demasiado caro si se tiene en cuenta la escala que usan (como mínimo 1/9) lo que da un tamaño bastante respetable, el material de que están hechas, y lo bien que quedan en las estanterías (más "alegres" que con la colección de muñecas de tu hermana, créeme). Además, más vale gastar el dinero en cosas así que en un estúpido juego de cartas (no, no miro a nadie).

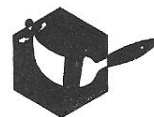
Materiales y herramientas. Preparación

En principio para trabajar una figura de vinilo necesitaremos casi el mismo material que usamos cuando trabajamos con una figura de plomo. Así que usaremos el archiconocido mango de cuchillas (o un cutter), masilla (en este caso la epoxídica es muy recomendable), limas y papel de lija, pinturas acrílicas (en ningún caso pinturas Enamel u óleo, por razones que luego explicaremos), pinceles de números grandes (un número 4 ó 5 es aconsejable) ya que las figuras también son muy grandes. Como material adicional sería bueno tener a mano papel de periódico, teflon, papel de aluminio, plastelina, un secador (sí, como los que se usan para secar el pelo) o una cocina con un puchero y agua (tranquilos, no me he equivocado, esto no es una receta de cocina). También sería útil en extremo un aerógrafo o un difusor, al menos para dar la capa de imprimación.

– Cortando la figura: Al abrir la caja nos encontraremos, como ya viene siendo habitual con figuras grandes, que la figura en cuestión está dividida en varias piezas. Estas piezas pueden estar sujetas a una bandeja o "árbol" o bien sueltas. Sea como sea tendremos que prepararlas y eliminar las rebabas antes de empezar a pintar la figura. Sin embargo hay que señalar que algunas series de figuras son monopiezas (es decir, de una sola pieza), ello nos evitará el trabajo de preparación y pegado aunque siempre está bien repararlas previamente por si hay alguna imperfección que eliminaremos con el cutter.

También podrás observar que, a diferencia de las figuras de plomo que están hechas con un molde de dos piezas, la figura de vinilo no tiene "línea de molde". Ello es porque las piezas se hacen con un molde de inyección que no deja este molesto rastro. Así que en este punto tendremos menos trabajo.

Para cortar vinilo hemos de tener presente una cosa: que en caliente se corta fácilmente y cuando está frío



es muy duro y difícil de cortar. Esto pasa al menos con el vinilo gris y con el blanco, el vinilo de color crema ya tiene de por sí una consistencia más gomosa por lo que no hará falta calentarlo para poder cortarlo.

Por tanto, ya lo has adivinado, hemos de usar el secador o un puchero de agua caliente para calentar el vinilo y poderlo cortar después. Si usamos el secador hemos de mantener la figura a unos 20-30 centímetros de éste durante un minuto (o menos, si el secador es muy potente). Procura aplicar el calor únicamente sobre la parte que desees cortar. De todas formas en cuanto notes que la pieza está caliente ya puedes apagar el secador y empezar a cortar. Si usamos el puchero con agua hemos de calentar primero el agua con el fogón de la cocina. Nunca has de meter la figura en el puchero mientras esté en el fuego. Para sumergirla habrás de esperar a retirarlo del fuego (de otro modo la figura se calentaría demasiado y podría deformarse irremisiblemente). La temperatura del agua también es importante, ya que nunca ha de llegar al punto de ebullición. Si el agua está hirviendo cuando la retiras del fuego espera unos minutos (hasta que se enfríe un poco) antes de sumergir la figura.

Una vez esté caliente la pieza (que no se interprete mal lo de "caliente") observarás (maravilla de las maravillas) que se ha ablandado y que es tan fácil de cortar como la mantequilla. Coge la pieza con cuidado para evitar que la presión de los dedos la deforme en exceso y córtala rápidamente antes de que se enfríe ya que, una vez frío, el vinilo recupera su dureza habitual. Si la pieza a cortar es muy grande (o no te ha dado tiempo para cortarla toda) habrás de repetir varias veces la operación calentar-cortar, siempre tomando las precauciones antes indicadas.

— El "contrapeso" y el relleno: Si la figura que has comprado viene por piezas (es decir, no es de una sola pieza) observarás que estas piezas están huecas. Esto nos puede representar algunos problemas a la hora de mantener la figura de pie, ya que la zona superior suele pesar más que la inferior con lo que, frecuentemente, la figura se puede desestabilizar y caer al suelo. Para evitarlo es aconsejable que pongamos un "contrapeso" en las piezas de los pies aprovechando la hoquedad de estos. Hay muchas formas de poner un contrapeso: usar pequeños perdigones y pegarlos por dentro, poner tierra o barro. Pero la más recomendable consiste en poner algo de plastelina, masilla o yeso en el interior, asegurando que se seque bien y no se mueva. Y asegurándote, también, de que haya una cantidad suficiente de contrapeso.

Novedades en plomo

Empezamos el año con buen pie (de plomo), pues las novedades son pocas pero jugosas. Además, ésta es la época en la que apetece más sentarse con un tazón de algo caliente y darle al pincel. Si encima la sofisticación de vuestros reyes o vuestro Papá Noel ha permitido que encontraseis un buen regalito plomero, pues mejor que mejor... Y si no ha sido así ¿a que esperáis?, las rebajas de Enero son muy tentadoras. Como podéis ver no tenéis excusa.

Citadel Miniatures ha cambiado, por fin, su gama de pinturas y, aunque no es una novedad, podéis encontrar una nueva caja de iniciación con colores básicos, esta vez sí, pinceles y un par de figuritas de plástico a modo de opera prima, altamente recomendable para los que os iniciáis en estas fechas.

La colección *Fantasy Warriors* de *Grenadier* es hoy en día una de las más completas del mercado y es muy recomendable para iniciarse en los wargames con figuras. Sus últimas novedades amplían las series de monjes guerreros, hechiceros caóticos y muertos vivientes. Para los que preferís la ciencia ficción futurística existe otra colección que aún no posee las dimensiones de su compañera pero que sigue creciendo. Se trata de *Future Warriors* y las novedades son endoesqueletos (a lo Terminator) y 2 bípedos de asalto (*Prometheus* y *Aggamemnon*).

Grendel sigue su imparable ritmo y aunque no se trate de plomo, la alta calidad y su enorme catálogo de productos en resina se ha ganado ya un puesto de honor en esta sección. Las últimas novedades son los primeros blisters en resina del mercado (goblins, bárbaros y marines) y los nuevos accesorios para dioramas y batallas campales como *El nido del Wyvern*, *el casal del rey Bárbaro*, *la torre de Asalto*, catapultas y ballesta y las torres de guerra de goblins menores.

Ya esta disponible la última serie de figuras de *Mithril* llamada *La Casa de Elrond*, con 7 nuevas referencias tan interesantes como siempre. Os recordamos que esta marca posee ya una colección de 344 referencias y mantiene muy alto el listón.

Para los megalómanos una gran novedad, son las cajas llamadas Warbands, se trata de cajas porta-figuras con 30 orcos o 29 gondorianos ideales para las grandes batallas y aunque son figuras de una sola pieza y sin imprimir son la delicia de cualquier aficionado/a. Y por último y para no pasar frío, un nuevo Smaug, presentado impecablemente en una caja llamada *La venganza de Smaug*.

Aunque *Ral Partha* no sea un habitual en nuestra sección no quiere decir que se escaqueen, sino que sacan un catálogo anual fijo e invariable. Mientras esperamos el del 95 os anunciamos la buena noticia de que el importador ha ampliado la línea de productos con la colección más fina de esta veterana marca, la *Sterling Collection* (que viene a ser algo así como el Cordon Rouge), y la primera pieza que ha llegado a nuestras ansiosas manos es *Death takes a ride*. Se trata de una figura de escala aprox. de 90 mm., ideal para motards, puesto que escenifica a una calavera ataviada a lo Hell's Angel pilotando una bonita Harley. Tanto esta pieza como las del resto de la colección son ideales para los más exigentes, o para los que queréis... algo más.

Pues parece que esto es todo por ahora. Espero que hayáis tenido bastante para saciar vuestro apetito plomero y si no es así, ¡jala!, ¡a repintar las figuritas del pesebre! Feliz reentrée.

por Jordi Cánovas

Por otro lado el resto de las piezas, también huecas, se habrán de rellenar de algún material, menos pesado, para dar más consistencia a la figura y prevenir futuras deformaciones. Como relleno nos vale perfectamente papel de periódico o, incluso, papel higiénico mojado (y estrujado) que colocaremos en el interior. Es aconsejable asegurarlo con unas gotas de cola blanca. Si no quieres pringarte las manos, si las piezas de los pies no están huecas o, simplemente, la figura es de una sola pieza, en la sección "sujetando la figura a la base" (ver siguiente LIDER) te daremos algunos consejos igualmente útiles para fijar la figura a una base y asegurar así su estabilidad.

— Transformaciones: Como ya se ha dicho antes, cuando el vinilo está caliente, la figura es fácilmente deformable. Esto puede ser aprovechado para hacer transformaciones de la posición de la figura de una manera muy rápida. Sólo tienes que calentar la figura por el lugar donde quieres transformarla, doblarla cuando aún esté caliente y esperar a que se enfríe. La pieza habrá adquirido así la nueva posición casi sin ningún esfuerzo. Algunas veces, cuando la nueva posición da lugar a curvas muy exageradas, es aconsejable dar algunos retoques con masilla y limas en las zonas por donde hemos doblado la figura. ♦

Checklist de Fallen Empires

Ya en nuestro pasado número dedicamos una atención preferencial a las cartas, dedicándoles nuestro dossier. En esta ocasión, para seguir satisfaciendo a los numerosos aficionados que han sucumbido al encanto de las cartas-cromo, os ofrecemos un listado de las cartas que componen la serie de Fallen Empires de Magic, con su grado de rareza.

por el Portador del Sagrado Mazo

La mayoría de aficionados a las cartas coleccionables ya estaréis familiarizados con la nomenclatura que expresa la rareza de las cartas. Sin embargo, para los neófitos en el tema, os diremos que la C acompaña a las cartas comunes, la R a las raras y la U a las poco comunes. Y ahora ya estáis listos para empaparos de un listado de cartas.

GREEN

- | | |
|---|---|
| ☐ Elven Fortrees (4) | C |
| ☐ Elvish Farmer | R |
| ☐ Elvish Hunter (3) | C |
| ☐ Elvish Scout (3) | C |
| ☐ Feral Thallid | U |
| ☐ Fungal Bloom | R |
| ☐ Night Soil (3) | C |
| ☐ Spore Cloud (3) | C |
| ☐ Spore Flower | U |
| ☐ Thallid (4) | C |
| ☐ Thallid Devourer | U |
| ☐ Thelonite Druid | U |
| ☐ Thelonite Monk | R |
| ☐ Thelon's Chant | U |
| ☐ Thelon's Curse | R |
| ☐ Thorn Thallid (4) | C |

RED

- | | |
|--|---|
| ☐ Brassclaw Ores (4) | C |
| ☐ Dwarven Armorer | R |
| ☐ Dwarven Catapult | U |
| ☐ Dwarven Lieutenant | U |
| ☐ Dwarven Soldier (3) | C |
| ☐ Goblin Chirurgeon (3) | C |
| ☐ Goblin Flotilla | R |
| ☐ Goblin Grenade (3) | C |
| ☐ Goblin Kites | U |
| ☐ Goblin War Drums (4) | C |
| ☐ Goblin Warrens | R |
| ☐ Orcish Captain | U |
| ☐ Orcish Spy (3) | C |
| ☐ Orcish Veteran (4) | C |
| ☐ Orgg | R |
| ☐ Raiding Party | R |

BLACK

- | | |
|---|---|
| ☐ Armor Thrull (4) | C |
| ☐ Basal Thrull (4) | C |
| ☐ Breeding Pit | U |
| ☐ Derelor | R |
| ☐ Ebon Praetor | R |
| ☐ Hymn to Tourach (4) | C |
| ☐ Initiates of the Ebon Hand (4) | C |
| ☐ Mindstab Thrull (3) | C |
| ☐ Necrite (3) | C |
| ☐ Order of the Ebon Hand (3) | C |
| ☐ Soul Exchange | U |
| ☐ Thrull Champion | R |
| ☐ Thrull Retainer | U |
| ☐ Thrull Wizard | U |
| ☐ Tourach's Chant | U |
| ☐ Tourach's Gate | R |

ARTIFACT

- | | |
|--|---|
| ☐ Aeolipile | R |
| ☐ Balm of Restoration | R |
| ☐ Conch Horn | R |
| ☐ Delif's Cone | U |
| ☐ Delif's Cube | R |
| ☐ Draconian Cylind | U |
| ☐ Elven Lyre | U |
| ☐ Implements of Sacrifice | U |
| ☐ Ring of Renewal | R |
| ☐ Spirit Shield | U |
| ☐ Zelyon Sword | U |

WHITE

- | | |
|---|---|
| ☐ Combat Medic (4) | C |
| ☐ Farrelite Priest | U |
| ☐ Farrel's Mantle | R |
| ☐ Farrel's Zealot (3) | C |
| ☐ Hand of Justice | R |
| ☐ Heroism | U |
| ☐ Icatian Infantry (4) | C |
| ☐ Icatian Javaliners (3) | C |
| ☐ Icatian Lieutenant | U |
| ☐ Icatian Moneychanger (3) | C |
| ☐ Icantian Phalanx | U |
| ☐ Icatian Priest | U |
| ☐ Icatian Scout (4) | C |
| ☐ Icatian Skirmishers | R |
| ☐ Icatian Town | R |
| ☐ Order of Leitbur | C |

BLUE

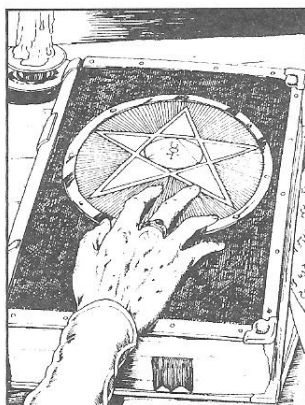
- | | |
|--|---|
| ☐ Deep Spawn | R |
| ☐ High Tride (3) | C |
| ☐ Homarid (4) | C |
| ☐ Homarid Shaman | R |
| ☐ Homarid Spawning Bed | U |
| ☐ Homarid Warrior (3) | C |
| ☐ Merseine (4) | C |
| ☐ River Merfolk | R |
| ☐ Seasinger | U |
| ☐ Syvelunite Priest | R |
| ☐ Tidal Flats (3) | C |
| ☐ Tidal Influence | U |
| ☐ Vodalian Knights | R |
| ☐ Vodalian Mage (3) | C |
| ☐ Vodalian Soldiers (4) | C |
| ☐ Vodalian War Machine | R |

LANDS

- | | |
|---|---|
| ☐ Bottomless Vault | R |
| ☐ Dwarven Hold | R |
| ☐ Dwarven Ruins | U |
| ☐ Ebon Stronghold | U |
| ☐ Havenwood Battleground | U |
| ☐ Hollow Trees | R |
| ☐ Icatian Store | R |
| ☐ Rainbow Vale | R |
| ☐ Ruins of Trokair | U |
| ☐ Sand Silos | U |
| ☐ Syvelunite Temple | U |

ARS Mágica

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, diríjios 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.

.BOLETÍN DE PEDIDO.

- ☐ Si. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS Mágica**.
- ☐ 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 Mágica** en castellano.

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos _____

Dirección _____

Población _____

C.P. _____

Provincia _____

Teléfono _____

Edad _____

Dragon Ball, Bola de Dragón, Bola de Drac, Dragoibola, As Bolas Maxicas, ...

Si os digo que en este artículo vamos a hablar de un juego de rol de Dragon Ball, no creo que sea necesario que os proporcionemos más detalles. Es más, seguramente algunos de vosotros habréis creado, teníais en mente hacerlo o conocéis a alguien que también haya adaptado a nuestra afición la que es la serie de anime y manga con mayor número de seguidores en nuestro país, y en algún que otro lugar más.

por Francisco Franco Gareia

Entonces, ¿cómo es posible que hasta ahora no hayamos recibido ninguna muestra de tal derroche creativo? Menos mal que entre nuestros apreciados lectores se encuentra gente como Gorka Justo (presidente o ex-presidente del club Legiones Astartes de Donostia; todavía no lo sabe) que no sólo ha creado un juego de rol basado en *Dragon Ball*, sino que, además, nos lo ha remitido con la petición de que hagamos un comentario sobre él. ¡Pues no faltaría más, Gorka! Y gracias también a ti por confiar en nosotros.

El juego en cuestión consta de 37 páginas mecanografiadas, fotocopiadas, introducidas en una hoja tamaño DIN A3 doblada por la mitad que forma las cubiertas y grapadas. Es destacable el hecho que nuestro amigo no se haya limitado a escribir página tras página de texto, sino que se ha preocupado de incluir ilustraciones. Éstas han sido extraídas de los mangas de la serie, y le dan un aspecto bastante bueno, a pesar de tratarse de un edición de aficionados.

El manual entra directamente en la mecánica del juego, suponiendo de antemano que el lector ya conoce el ambiente. Esto no es ningún olvido sino una simple cuestión de lógica: ¿quién no va a saber qué y cómo es *Dragon Ball*? En vez de optar por crear un sistema de juego desde cero, Gorka a preferido adaptar uno ya existente a sus propósitos. Y el elegido ha sido el de *Palladium Games*, que no voy a explicar aquí cómo funciona; si alguien está especialmente interesado en ello puede consultar el informe de *Teenage Mutant Ninja Turtles* del LIDER 43. En vez de ello comentaré brevemente qué cambios ha introducido Gorka y qué nuevas reglas ha añadido.

En primer lugar, el sistema de experiencia deja de utilizar los niveles de personaje al estilo de *AD&D* (¡bien!), para pasar a utilizar uno basado en la adquisición de nuevas ventajas para el personaje mediante el gasto de los puntos de experiencia que hayamos ganado durante el transcurso de la partida.

En el juego existen tres posibles clases de personajes: humano normal, Guerrero del Espacio y Namek. Los primeros no tienen ninguna ventaja especial, los segundos reciben bonificaciones en algunas características y tienen el poder de transformarse en monos gigantescos las noches de Luna llena, y los últimos, que no tienen ningún poder especial pero sí reciben modificadores a las características.

El aspecto de las *Unidades de Energía* (UE), que fue introducido en *Dragon Ball* a partir de la segunda serie de dibujos animados, también está presente en el juego.

Se basa en que cada personaje dependiendo de su clase tiene una cantidad específica de UE que le permiten realizar algunos efectos en combate mediante su gasto. Los poderes comunes a todos los personajes son: potenciar golpes, potenciar parada, aguantar golpes/rayos y aumentar fuerza/destreza/constitución. Aparte también existen otros que sólo se pueden adquirir mediante el gasto de puntos de experiencia: aumentar velocidad, desaparición, lanzar rayos, parar rayos, volar y multiplicación de energía.

Encontramos también una lista de equipo que incluye armas y algunas piezas características como las cápsulas hoi-poi. Por último, aparecen unas reglas para controlar las transformaciones en super-guerrero de los personajes.

Gorka nos informa también que el juego está a la venta al precio de 795 pesetas el ejemplar. Los interesados en adquirir una copia del mismo podéis escribir una carta a la siguiente dirección, indicando vuestros datos personales: Gorka Justo, c/. Virgen del Carmen 14, 3ºB, 20.012 Donostia (Guipuzkoa). ♦

OTROS JUEGOS

Fokker (comentario en LIDER40)

Intersección entre rol y wargame, ambientado en los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial. Pedidos a c/. San Gil 6, 3º 3ª, 08001 Barcelona (indicando nombre y número de teléfono).

Ningunterra (comentario en LIDER40)

Juego de rol cómico con ambientación disparatada. Pedidos a Club Legiones Astartes, c/. Virgen del Carmen 14, 3º B, 20.012 Donosti.

El Santo Eje (comentario en LIDER40)

Juego de rol fantástico ambientado en cómics de Jodorowsky y Codelo. Pedidos a c/. Ato. Tienda 6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

El Dajedrez Nuclear (comentario en LIDER44)

Juego estratégico abstracto basado en el ajedrez. José Mª Gómez Díaz, Apdo. de Correos 1673, 33011 Oviedo (Asturias).

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/. Mallorca 339, 3º 2ª, 08037 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).



FIGURAS DE PLOMO
JUEGOS DE ROL
SIMULACION
TEMATICOS

WARGAMES

JUEGOS DE
ORDENADOR

FIGURAS
DE COLECCIONISMO

C/. LANUZA, 3 (Esq. P.º Marqués de Zafra)



MANUEL BECERRA

¿JUEGAS CON NOSOTROS?



El mundo Submicroscópico

Un viaje alucinante al reino de los microorganismos.

Una lucha donde sólo importa la supervivencia y el poder..

TU MISION: Reproducirte sin cesar hasta dominar el medio.

TUS ENEMIGOS: Poderosos virus y defensas del organismo.

* 26 jugadores, 798 localidades y 10 comandos de acción.

* **Objetivo:** capturar 100 células del tejido orgánico.



**Libertad
o
Muerte**

En el espacio
nadie oirá tus gritos...

Controla un equipo de combate de alta tecnología.

Entra en la batalla épica del 7.302 sobre el asteroide Atropos;

la suerte de la Federación Estelar puede estar en tus manos,

pero recuerda que sólo hay dos opciones: **Libertad o Muerte.**

* 70 jugadores, 400 localidades y 20 comandos de acción.

* **Objetivo:** ser el último superviviente en el combate.

AREA XXI

Juegos Interactivos

¿Crees que ya lo has visto todo?
¡Te proponemos un verdadero desafío!

Entra de la mano de **AREA XXI** en un nuevo mundo por explorar. Nacida como **SILDAVIA** (1ª **Compañía de Juegos por Correo en español**) ha ido creciendo, mejorando y depurando los proyectos más ambiciosos desde que vieran la luz los primeros Juegos por Correo **VIRUS** seguido de **LIBERTAD o MUERTE**.

Totalmente controlados por nuestro ordenador central, son juegos para dejar volar tu imaginación y divertirse enfrentándose a otros muchos jugadores y demás peligros para alcanzar el objetivo final.

Multitud de posibilidades para jugar: por correo postal, por teléfono, por fax y por módem. No es necesario ordenador.

¡Escríbenos ya!

Recibirás información detallada gratuitamente

AREA XXI

Nou del Convent 43, 5º. 46680. ALGEMESÍ, València
Tel./Fax: (96) 248 31 63 BBS: (96) 241 43 59

STORMBRINGER

El bosque de Troos

La ayuda que os ofrecemos a continuación venía incluida en el módulo El Bosque de Troos, cuya primera entrega encontraréis al final de este número de LÍDER. Sin embargo, hemos considerado interesante ofrecérsola en esta sección, a fin que podáis ambientar vuestra aventuras en este “idílico” entorno.

por Max Romero

Este bosque maldito abarca una extensión de unos 280 Km de largo por unos 170 Km en su punto más ancho. Maldito hace miles de años por los dioses, todo el bosque y sus habitantes quedaron condenados. El bosque es muy tupido y en él abunda todo tipo de plantas únicas en los RJs y en su mayoría venenosas al simple contacto. También hay plantas para la hechicería o para curar, etc. Habitado por todo tipo de criaturas hostiles, es el hogar de la raza Org. Esta peculiar subraza tiene un reino situado en el interior del bosque, en la zona sur del mismo.

En este bosque, cualquier encuentro será de carácter hostil. La mayoría de plantas son venenosas al tacto, y cualquier animal que los PJs encuentren, será para atacarlos.

Las plantas de Troos

El 75% de las plantas y árboles de Troos son venenosas. La mayoría del 25% restante son plantas sin ningún valor especial. Para facilitar la información, dividiremos al reino vegetal de Troos en tres grandes grupos: Venenosas, especiales y curativas.

1. Venenosas

***ZENDOBYA:** Es un pequeño vegetal amoratado cuyas raíces forman un tubérculo de un vivo color azul eléctrico, en cuyo interior se forma un líquido altamente venenoso. Para extraer el veneno se procede a realizar numerosos y superficiales cortecitos para que el tubérculo supure el veneno cicatrizante. Tras unas 1D6+2 horas al sol, dichas secrecciones se coagulan y se pueden aplicar sobre cualquier superficie no orgánica, o bien dejar secarse aún más y convertirlo en polvo, que es el único estadio en que no daña la piel y puede transportarse y almacenarse hasta un período de 1D4+1 años, si es en lugar oscuro y seco. Este veneno perfora cualquier tipo de piel viva, exceptuando tan sólo a los dioses. Si alcanza la sangre de la víctima, sólo la magia o un tiro de CONx1 salvarán al PJ de una muerte megadolorosa de 1d4 horas. El contacto con el veneno causa 1D8+2 por descomposición.

***LA RIBOUMIA:** Estas plantas del tamaño de un geranio son de las más abundantes, junto a las plantas carnívoras, en el bosque. Son fáciles de descubrir, ya que su textura carnosa de color violeta intenso le hace resaltar

entre la verde vegetación. Su hojas, de más de 1 cm de grosor, están cubiertas de un fino vello blanco, que es la parte más venenosa de la planta. Si se machacan las hojas, se obtiene una pasta lechosa de color lila, que huele a podrido, y equivale a un veneno de POT 12, capaz de matar en 1D10 horas.

***LA SANGRE DEL CAOS:** Este pequeño vegetal no es más que un bulbo del tamaño de una nuez, que crece entre las grietas de la corteza de los árboles y arbustos. Su vivo color amarillo la hace inconfundible (para quién sepa de plantas, claro). Esta planta crece por parejas sexuales, es decir un macho y una hembra, y son extremadamente delicadas. El más leve roce puede reventarlas. En el interior del bulbo translúcido flotan entre la misma sustancia del Caos los órganos sexuales de cada planta, conectándose ambos por un fino conducto en la parte inferior del vegetal, junto a la corteza del árbol donde afloran.

Si se revienta al macho (ambos sexos son idénticos, por tanto hay un 50% de que se acierte), la hembra se ve incapaz de reproducirse y lleva a cabo la germinación de una gran flor del tamaño de una naranja en el increíble tiempo de 1D20+10 minutos. Esta flor de pálidos colores rojos y anaranjados, con un centro negro y en forma vagamente octogonal, es al tacto y olor tremendamente agradables. Sin embargo, si la flor es arrancada y se deja marchitar en el interior de algún espacio cerrado al aire, durante un período de 1D4 días, se obtiene un potente gas aturdidor, que la flor emana mientras se marchita y descompone, capaz de dejar inconsciente a cualquier ser vivo por un período de 1D20+10 horas. Naturalmente, este gas sólo tiene efecto en lugares cerrados o bien donde no haya corriente de aire.

Si por el contrario se revienta a la hembra, el macho explota en 1D4 asaltos y esparce la sustancia del Caos en un radio de 6 metros. Cualquier cosa que toque dicha sustancia (inclusive los PJs) quedará corrompido por el Caos. Si alcanza a un PJ, éste por ejemplo, aumentará 1 punto de POD, pero atraerá a cualquier demonio en un radio de 30 metros del PJ con la intención de atacarle. Si alcanza tierra, plantas y demás, estos hacen una mutación a lo que eran pero bastante más grotescos, humeantes y fétidos.

2. Especiales

***EL TOGARRO:** Esta planta translúcida crece en pequeños grupos formando manojos, y si se hierve y se bebe



la infusión se puede aumentar el POD en 1D8 durante 1D6+2 horas. Sólo hay un problema y es que estas apreciadas plantas crecen muy cerca de las plantas carnívoras, lo cual hace un poco más peligrosa su recolección.

***ROGZETAN:** Estos frutos grisáceos del tamaño de un dátil crecen del extremo de las ramas de los árboles Rogze. Estos grandes árboles tienen un tronco ancho y ennegrecido, como si se hubiesen quemado, y sus ramas, hojas y frutos son de un color gris ceniza. Sus frutos son comestibles y tienen un agradable sabor dulce. Ahora bien, no sientan igual de bien a todo el mundo. Si se ingiere una cantidad inferior a la mitad (redondeando hacia abajo) de la CON del consumidor, verá su FUE y CON aumentadas en 1D6+3 puntos durante 1D3 días. Si se ingieren más frutos que la CON/2, el efecto es el mismo, sólo que con dolor de tripa y, transcurrido el tiempo de efecto, se pierde de manera definitiva 1D3 puntos de CON.

***CARNÍVORAS:** Hay varias especies de plantas carnívoras y aunque son muy abundantes, tan sólo una especie representa algún peligro para los PJs, debido a su desmesurado tamaño. Se trata de la *Garfíria*, de un vivo color rojo, con tonalidades verdes. Tiene dos grandes hojas, acolchadas y calientes, las cuales se cierran en cuanto notan presión. A simple vista es un maravilloso lugar donde sentarse a descansar, o incluso a dormir, aunque eso sería para los más temerarios. En la base de las dos enormes hojas, donde la planta se agarra con su raíces a la tierra, posee dos largos filamentos como lianas carnosas, que usa a modo de tentáculos para atrapar a las presas. Se camuflan perfectamente con el suelo, y actúan como un lazo. Cuando se pone el pie dentro, el lazo se cierra y arrastra a la víctima hasta las hojas. Cuando una presa queda atrapada en el interior de las mullidas hojas, sólo un arma cortante pequeña y que se tuviera en la mano, podrá salvarlo del apretón mortal. Las hojas ejercen una gran presión con su enorme fuerza, y hace que las víctimas sean incapaces de realizar el más leve movimiento. Cuando se cierra del todo, se empieza a llenar de un pegajoso líquido, que es un potente disolvente, capaz de reducir un caballo a un charco de jugos y sangre.

3. Curativas

Se pueden encontrar todo tipo de plantas que sirven para hacer pociones curativas, como cura arsus, cataplasma bevus, stavadus (*Canto Infernal*) y otras muchas pociones. Las más comunes son:

a) CURA ARSUS

***Clemweed:** es una seta pequeña y delgada del tamaño de un dedo humano.

***Avargraas:** se trata de la raíz de esta especie carnívora. Del tamaño de un melocotón, la raíz es fácil de arrancar del suelo, y tiene una forma triangular, así como un intenso color verde loro.

***Stuits:** son las hojas de la planta las que son útiles como componente para la poción. Estas miden un metro más o menos, y son verdes ribeteadas en colores amarillos.

***Vlome:** este líquido es la sabia que circula por la planta Vlom, la cual tiene un grueso tallo y ninguna hoja ni rama. Su color es el de una avispa, rallada en negro y amarillo.

b) CATAPLASMA BEVUS

***Avargraas**

***Vlome**

***Kondeel:** no es más que el polen que despiende lo flor púrpura de la planta Vlom.

c) STAVADUS

***Hemikarrata:** extraña planta y algo escasa en comparación con otras especies, es de color verde oscuro, y toda ella está rodeada con un perímetro en su tallo y hojas de color verde fosforito que de noche brilla intensamente. Esta planta carnívora atrae así a sus presas: luciérnagas y otros insectos.

Las criaturas de Troos

Todas las criaturas nativas del bosque de Troos son hostiles y algunas muy peligrosas. Por tanto, todo encuentro con un animal en el bosque será de naturaleza hostil.

* LOS KAHAR:

Estos animales son semejantes a los escarabajos, de cuerpos robustos cubiertos de un duro caparazón negro brillante que les sirve de armadura a la vez de cuerpo. Su tamaño es el de escarabajo gigante, llegando algunos ejemplares a los 2 metros. De su cabeza surgen dos enormes y grotescas mandíbulas

dentadas que les sirven para morder la gruesa madera de la que se alimentan. También les gustan mucho las plantas del tipo Togaro y Rogzetrán, por lo que no es extraño encontrar un grupo de ellos vigilando su preciada comida. Crían por grupos en los troncos de árboles caídos y son muy celosos con su territorio, en especial en la época de cría. Son bastante agresivos, aunque estúpidos. Cualquier intruso que entre en su territorio será atacado de inmediato por al menos un 25% de la familia o comunidad de Kahars.

FUE	3D6+6	(16-17)
CON	3D6+6	(16-17)
TAM	3D6+6	(19)
INT	1D8	(3)
POD	2D8	(7)
DES	3D4	(10-11)

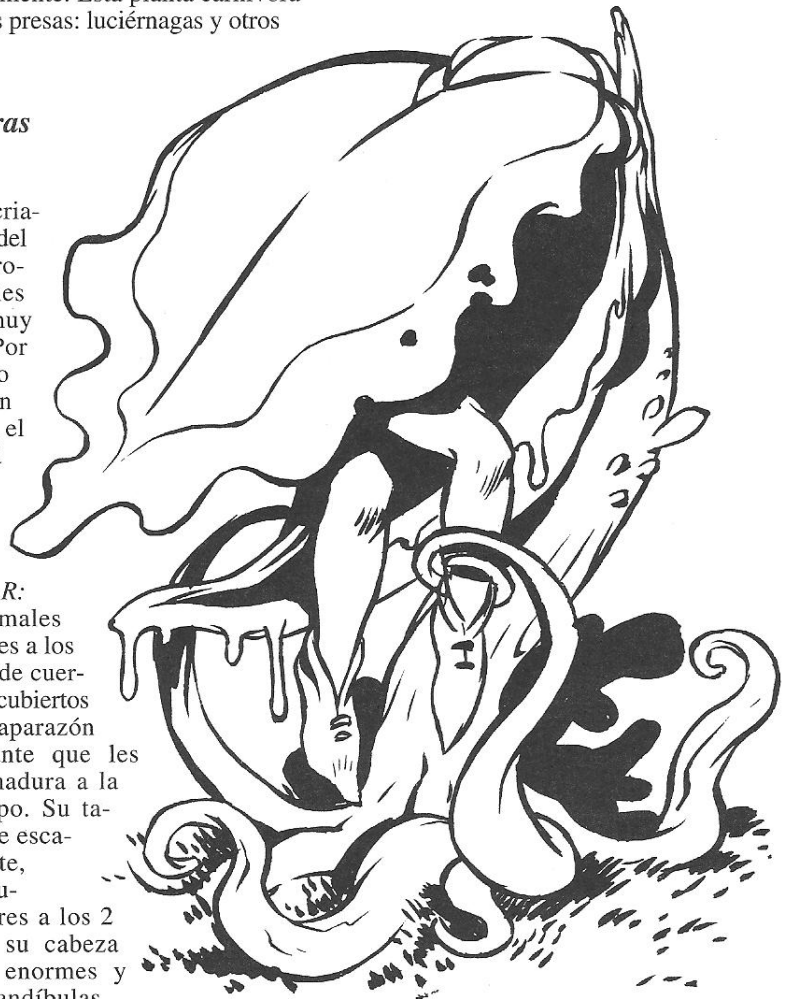
PV: Normal

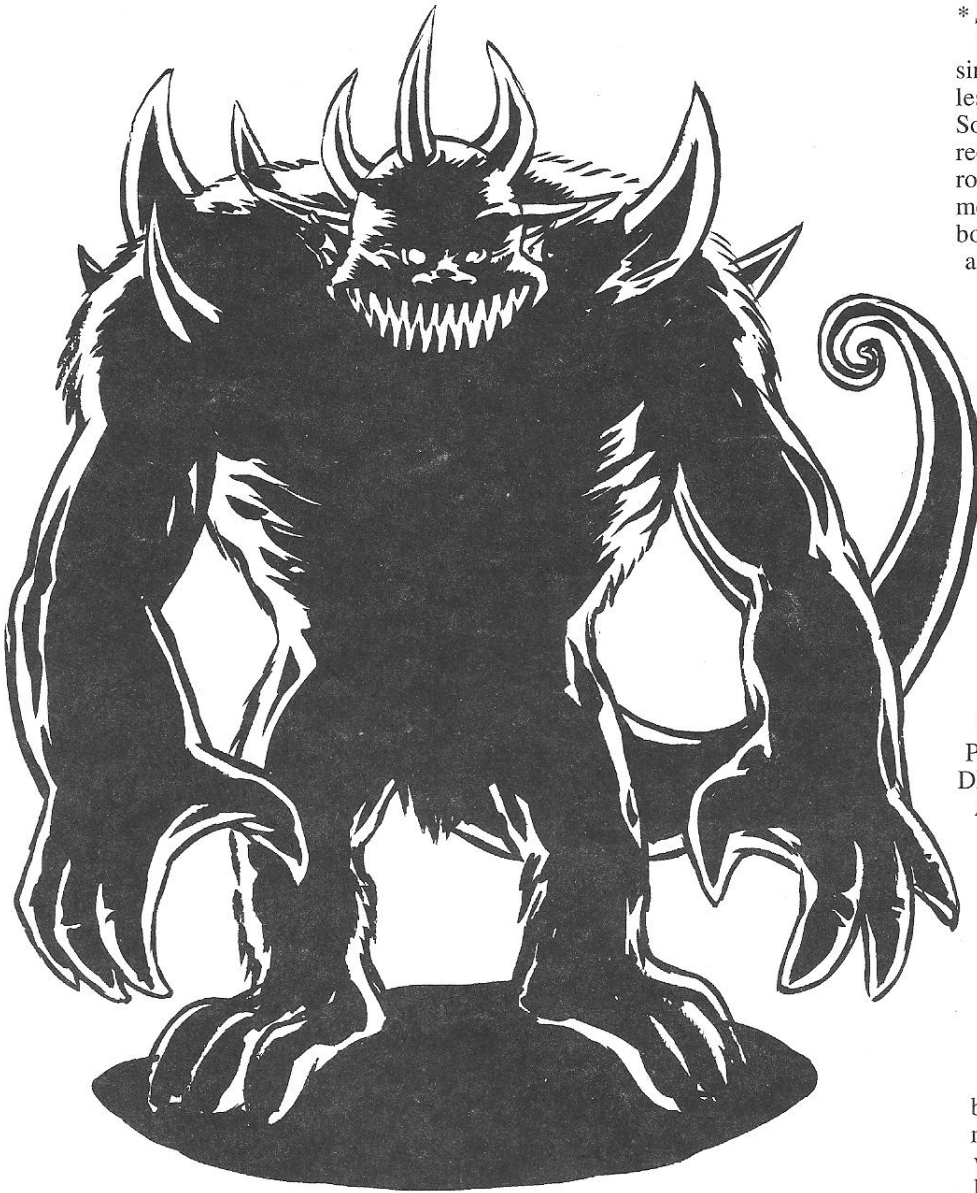
Armadura: 8 puntos de caparazón.

Armas	AT%	PA%	Daño
Pinzas (boca)	35%	35%	2D8+4

Habilidades: Detectar intrusos 90%, Trepas 70%.

Nota: Los Kahar son completamente ciegos y sordos. Sin embargo captan las vibraciones de movimiento sobre prácticamente





cualquier superficie mediante unos diminutos órganos sensores situados alrededor de su inmensa mandíbula.

* RATGNORAKS:

Estos extraños seres de cuatro garras y dos gruesas patas acabadas en tres largos y gruesos dedos son extremadamente hostiles. De su espalda surge una gruesa y escamosa cola que se divide en dos tentáculos que terminan en aguijón. También posee una enorme boca en el centro de la cabeza, además de dos órganos visuales y detectores de calor. Recubierto de una gruesa piel verde oscuro escamosa, esta criatura caótica es terriblemente voraz y es capaz de alimentarse constantemente. De hecho es el único motivo de su existencia, comer para crecer y seguir comiendo. Por cada punto de TAM que ingiere, el Ratgnorak

norak aumenta en 1 punto su TAM. Sólo viven una media de dos años.

FUE	2D6+12	(19)
CON	4D6+12	(26)
TAM	2	(al nacer)
INT	1D6+2	(5-6)
POD	2D6+8	(15)
DES	3D6	(10-11)
PV:	CON	

Armadura: 7 puntos de escamosa piel.

Armas	AT%	PA%	Daño
Garra (x4)	52%	54%	1D6+2d6
Aguijón (x2)	46%	—	1D8+2d4

Nota: El Ratgnorak puede atacar cinco veces por asalto, primero con su garras superiores, luego las inferiores y finalmente su cola aguijón a modo de látigo.

Habilidades: Olfatear presas 100%, Mov. Silencioso 75%, Escondarse (en Troos) 65%.

* SSHORGS:

Los Sshorgs son grandes criaturas asesinas de color negro y muy astutos y crueles, con cierto parentesco con los simios. Sobre dos patas se aguantan un gran cuerpo recubierto de cuernos, que culmina con el rostro de un auténtico monstruo: dos enormes ojos amarillentos, una gran y dentada boca de babeantes colmillos y un par de agudísimas orejas. Además posee una larga y dura cola que le sirve de miembro prensil, ya sea de una presa o de una rama de los árboles (su principal hábitat). En realidad sólo suelen bajar al suelo para cazar alguna presa. La sangre de esta criatura del Caos es altamente corrosiva. Cualquier objeto o persona que toque la sangre del Sshorg recibirá un daño de 2D4. Si se trata de un arma, entonces el arma recibe un daño igual al infringido en su ataque al Sshorg, en sus PA.

FUE	3D6+6	(19)
CON	3D6+12	(22-23)
TAM	2D6+12	(19)
INT	2D6+6	(13)
POD	2D6+3	(10)
DES	2D6+12	(19)

Armas	AT%	PA%	Daño
Garra (x2)	58%	25%	2d6 o Atrapan
Boca	85%	—	1d4+ especial
Cola	58%	—	2d6 o Atrapan

Nota: Ataca con ambas garras y cola en un mismo asalto. Si logra impactar con alguno de sus ataques, entonces atrapa a la presa. Al siguiente asalto utiliza su boca en la localización que desee para morder a la víctima e inyectarle un veneno paralizante de POT 15. Para librarse del "abrazo" del Sshorg se deberá superar una tirada en la TR de FUE<>FUE por cada localización apresada. Si se recibe veneno, se deberá superar en una TR la CON<>POT del veneno. Si se supera la tirada, deberá tirarse cada asalto hasta conseguir CONx1, o de lo contrario el veneno vuelve a hacer efecto al cabo de 1D20 asaltos. Si se falla la resistencia al veneno, la víctima quedará paralizada durante 1D10 horas.

Habilidades: Mov. Silencioso 60%, Emboscar 60%, Trepár(árboles) 95%, Poner trampas 35% (Se trata de trampas muy primitivas tipo lazos de presa, agujeros toscamente tapados por mantos de hojas, etc...)

* LOS GUSANOS DE TROOS:

Estas bestiales y magníficas criaturas, aunque algo estúpidas, no merecen ser descritas aquí, ya que encontrarás sus características y descripción en el módulo *El Canto Infernal*. ♦

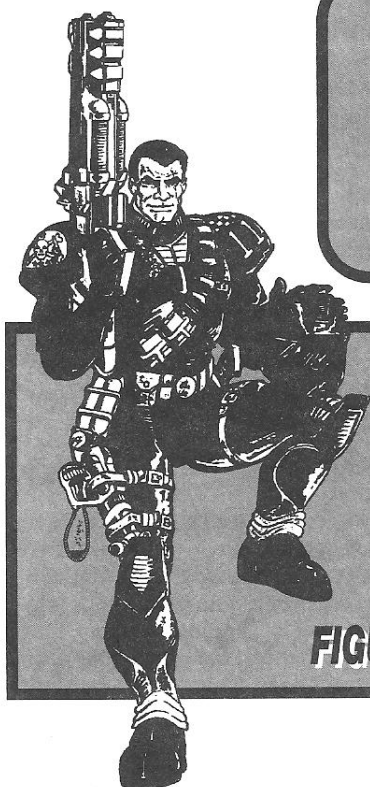
GUINER HOBBIES

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



**ENVIOS 24-48 HORAS
A TODA ESPAÑA**

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



GENERATION

JUEGOS DE ROL MAQUETAS
WARGAME HOLOGRAFIA
COMICS REALIDAD VIRTUAL
MANGA JUEGOS DE ORDENADOR
FIGURAS DE PLOMO NACIONAL E IMPORTACION

TU NUEVA TIENDA

GALILEO 14
TLF. / FAX. 447 07 46
28015 MADRID

LOS CAZAFANTASMAS

¡A por el niño!

Y seguimos con niños. Ahora, con un módulo de un juego del que hasta el momento no habíamos publicado ninguno. Pero que menos, en un número de esta revista dedicado al humor, que dedicarle unas páginas a este juego de inspiración cinematográfica, y más si la aventura vale la pena.

por Rafa Cama

Un nuevo día brilla sobre nuestra querida ciudad, y nuestros héroes, los fabulosos cazafantasmas, se preparan para una nueva y dura jornada de trabajo, dispuestos a salvar al mundo de las más increíbles amenazas (y de paso ganar algún dinerillo, oye).

Está bien, seamos sinceros. Lo que los PJs quieren es un cliente que pague, a ver si así pueden hacer frente a alguna de las facturas que se les van acumulando.

El caso es que hoy el ambiente parece especial, y da la sensación de que de un momento a otro va a entrar por la puerta el cliente soñado.

Un extraño cliente

La verdad es que el cliente soñado no es exactamente lo que nuestros héroes esperaban. Pero, desde luego, tampoco es un cliente normal. Se trata de un niño rubio de unos diez años, vestido con un impecable traje azul marino hecho a medida, camisa blanca, corbata roja de seda y zapatos de Armani, y que se está fumando un magnífico habano.

“¿Es éste el cuartel general de los cazafantasmas?” pregunta con el tono de quien está acostumbrado a dirigir las conversaciones (y la voz de un niño de 10 años, recordad). “Estupendo, tengo un trabajo para vosotros.”

Es de suponer que los PJs estarán sorprendidos viendo a un niño de 10 años que habla como un adulto, viste como un adulto, y fuma como un adulto. Un buen fantasmáster debería explotar al máximo las posibilidades de dicha situación. Finalmente, el niño se explicará:

“Miren, ya sé que parezco un niño, pero en realidad tengo 35 años. Me llamo Felipe de Andrés y soy el director del colegio Miguel de Cervantes. Mi estado actual es el resultado de una serie de extraños acontecimientos. Verán, esta mañana estaba en mi despacho cuando uno de los profesores vino a decirme que los niños se negaban a salir al recreo porque decían que había un fantasma. Como comprenderán, estaba bastante intrigado, así que pedí a tres de los profesores que me acompañaran al patio y allí nos encontramos algo increíble. Parecía un niño normal, pero era demasiado transparente, y además estaba flotando a 20 centímetros del suelo. No sabíamos qué hacer ni qué decir. Entonces, el niño nos miró y dijo: ¿Queréis jugar conmigo? Yo contesté: Es que ya somos muy mayores para jugar. Tienes razón, me contestó, y nos señaló. Nos convertimos en niños. Echamos a correr, y cuando estuvimos a salvo decidimos venir aquí y poner el asunto en sus manos.”

Por cierto, a Felipe, por muy niño que parezca, le molesta mucho que le interrumpan cuando está hablando.

Así pues, es de suponer que nuestros chicos cogerán su equipo y se dirigirán al colegio. Pero justo antes de marcharse, Felipe les dirá:

“Por cierto, chicos. Mi mujer no me deja entrar en casa porque no me reconoce. ¿Os importaría que me alojara aquí mientras tanto?” Si dicen que no hay problema, añadirá: “¡Está bien, muchachos, entrad!” y entrarán por la puerta otros tres niños, aunque vestidos de una manera mucho más modesta (son los tres profesores que acompañaron a Felipe al patio).

Felipe de Andrés Director de colegio

• Coco	4
Saberse tu expediente académico	7
• Bíceps	1 (2)
(entre paréntesis, en estado adulto)	
Tirar de las orejas	4
• Acción	2
Pillar a los que no están en clase	5
• Aplomo	4
Llamar a los padres	7
• Objetivo: Llegar a ministro de Cultura.	
• Debilidades: Terror por las huelgas de profesores.	
• Marcas: Viste impecablemente y siempre fuma habanos.	

La historia de Carlitos

Ya tenemos a nuestros PJs enfrascados en una nueva lucha contra las tinieblas. Pero dejadme presentaros a la primera estrella invitada de la noche. Se trata de Carlitos, un fantasma un poco joven y gamberro.

Carlitos fue un estudiante del Miguel de Cervantes hace unos tres años. Era un niño, por decirlo así, un poco especial. En realidad, era inaguantable. La gente a duras penas podía contenerse sin estrangularlo. Una delicia de chaval, vaya. Huelga decir que sus compañeros de colegio no le tenían mucho afecto, y en los recreos siempre andaba de un lugar para otro con su frase favorita: “¿Quieres jugar conmigo?”

El caso es que Carlitos y sus padres murieron en un accidente hace dos años y medio, y allí debería haberse



acabado su historia. Pero un malvado ente muy poderoso vio en él una plaga con la que infligir terror a los humanos, y le dio vida fantasmal.

Naturalmente, Carlitos volvió a su colegio e intentó encontrar compañeros de juego. Pero vio que los demás niños huían de él. Por eso cuando esos cuatro adultos se le acercaron, pensó que quizás los adultos serían la compañía perfecta. Aunque quizás eran un poco mayores. Afortunadamente, papá (Carlitos llama así al ente que lo revivió) le dio el maravilloso poder "Rana en Príncipe", con el que podía convertir a los adultos en niños. Ahora ha decidido convertir a todos los adultos en niños, y quizás cuando todo el mundo esté lleno de niños alguno quiera jugar con él.

Carlitos sólo tiene dos debilidades: adora los caramelos de fresa y odia los libros de matemáticas. De hecho, los caramelos de fresa son el único antídoto para su poder Rana-Príncipe. Pero Carlitos ignora esto.

Cuando el fantasmáster dé vida (quise decir represente) a Carlitos debe representar el papel de un chico absolutamente repelente con poderes fantasmales. Una terrorífica amenaza para la humanidad.

Carlitos

Fantasma de niño repelente

- Coco 3
- Contar chistes muy malos 6
- Aplomo 4
- Chivarse a "papá" 7
- Ectopresencia 10
- Poder 7
- Rana en Príncipe (mayor) Murphy
- Objetivo: conseguir que alguien juegue con él.
- Debilidades: no puede resistirse ante la tentación de un caramelo de fresa. Reacciona ante un libro de Matemáticas de la misma manera que un vampiro ante una cruz.
- Ataques especiales: Es exasperante, repelente, vaya, que no hay quien lo aguante.



no está precisamente en la mejor disposición para dar órdenes (recordemos que tiene 10 años).

Tras pasar este primer obstáculo (y espero que no hayan recurrido al asesinato), los PJs se encontrarán con algo mucho más terrorífico que Gozer el Gozeriano y el gran Cthulhu celebrando un picnic en el Retiro: ¡¡Es la hora de salida!! Nuestros héroes se verán en el camino de una estampida de 1D6x100 niños. Deberán pasar una tirada de Aplomo de Un Montón de dificultad o salir huyendo. Si la pasan, deberán hacer una tirada de Bíceps de Bastante dificultad para sobrevivir a la avalancha, o sufrir los daños correspondientes.

Después de esto, por fin se enfrentarán a Carlitos.

Si intentan hablar con el fantasma, éste sólo les dirá su nombre y les pedirá que

jueguen con él. Si le atacan, Carlitos utilizará su poder para transformar a los cazafantasmas en niños (el rasgo de Bíceps se reduce a 1 y no pueden usar los protónicos. ¿Por qué? ¿Cómo que por qué? Porque nos conviene para la historia y punto).

Mira, no sé como te las arreglarás, esto es cosa tuya, pero este combate tiene que acabar con los cazafantasmas convertidos en tiernos infantes, y emprendiendo la huida para pensar en otro plan.

De vuelta a la escuela

Este capítulo hay que centrarlo en dos campos: la búsqueda de datos sobre Carlitos y los problemas de hacer investigaciones cuando pareces un niño de diez años.

En primer lugar, los niños de diez años no

¡Niños, al recreo!

Es de suponer que los cazafantasmas cojan su replivehículo y se dirijan al colegio, pensando en la rutina de siempre. Pues bien, se van a llevar varias sorpresas y se van a encontrar con varios obstáculos.

El primero es el portero. No dejará pasar a los PJs bajo ningún concepto. Si los personajes dicen que les ha contratado el director, el portero les dirá que don Felipe le hubiera avisado de la llegada de un grupo de chالados. Por cierto, don Felipe

pueden llevar protónicos. Son demasiado grandes para ellos. Tampoco pueden conducir, y menos un cacharro tan estrafalario como el replivehículo (un intento de hacerlo puede acabar con los PJs en un hogar de infancia mientras la poli busca a sus padres). Por último, si alguno de tus jugadores se pone a fumar, ha que algún adulto que pase por allí le arrebatte el cigarrillo mientras dice que "¡Debería darte vergüenza fumar a tu edad!" (esto último contribuye a limpiar la atmósfera del área de juego).

En cuanto a la investigación, una vez consigan que los interesados respondan a las preguntas de "unos niños tan simpáticos" pueden investigar en varios sitios:

- En la secretaría del colegio. El único niño fallecido últimamente era Carlos Pimienta. Murió en un accidente. Sus padres también murieron. Su único pariente vivo es su tía Lorena. Su profesora era la señorita Clavel.
- La tía Lorena es una vieja solterona a la que le gustan mucho los niños (como por ejemplo los PJs) y les ofrecerá un buen tazón de chocolate y unas galletas. De su sobrino recuerda que lo que más le gustaba eran los caramelos de fresa, a pesar de lo malos que son para las caries. Habla de manera inconexa y parece un poco loca. En realidad está como una cabra.

Lorena Pimienta

Solterona amante de los niños, tía de Carlitos

- | | |
|---|---|
| • Coco | 2 |
| Desvariar y salirse del tema | 5 |
| • Biceps | 1 |
| Dar capones cariñosos | 4 |
| • Acción | 2 |
| Servir meriendas | 5 |
| • Aplomo | 3 |
| Invitar a merendar | 6 |
| • Objetivo: Montar un jardín de infancia. | |

Claudia Clavel

Profesora típica

- | | |
|--|---|
| • Coco | 2 |
| Hacer preguntas con trampa | 5 |
| • Biceps | 3 |
| Tirar de las orejas | 6 |
| • Acción | 3 |
| Pillar a alguien hablando | 6 |
| • Aplomo | 3 |
| Mandar al despacho del director | 6 |
| • Objetivo: Conservar su empleo. | |
| • Debilidades: Odia, odia, odia a los niños. | |
| • Marcas: Se maquilla en exceso. Viste con ropa totalmente pasada de moda. | |

- La señorita Clavel no es tan amable con



los niños como la tía Lorena. De hecho, tras veinte años de dedicación a la enseñanza, odia a los niños, y no se muestra muy dispuesta a contestar a las preguntas de unos mocosos. Si nuestros chicos consiguen convencerla, les dirá que el holgazán ese ha sido el peor alumno que ha tenido nunca, y que desde luego no iba camino de ser un científico. Además de insoportable, era una auténtica nulidad en matemáticas.

Una vez con todos estos datos, sólo queda...

El desafío final

Llegados aquí, sólo daremos unas cuantas directrices muy generales, ya que dependerá de como se lo monten los PJs.

El ambiente debe ser un poco apocalíp-

tico, con montones de fantasmas convocados por Carlitos, cuyo poder va creciendo, jugando al fútbol, a la comba, o a lo que sea, y molestando a los personajes.

Nuestros héroes deberán idear algún tipo de trampa para Carlitos. Pueden cubrir una fantatrapa con caramelos de fresa y abrirla cuando Carlitos esté dándose un banquetazo o acorralarle con libros de matemáticas. Ambas cosas funcionarán bastante bien. Deja que sean imaginativos.

Una vez Carlitos esté en la trampa, los otros fantasmas desaparecerán, pero no así el hechizo "Rana-Príncipe".

Felipe de Andrés no dará un duro hasta que los cazafantasmas rompan el conjuro. Si lo logran, será generoso.

Y por último, los cazafantasmas se habrán ganado un enemigo: el ente misterioso que reanimó a Carlitos. Pero la batalla acaba de empezar. ♦



¡ NIÑOS !

Dos granujas de cuidado

Y después del juego, qué mejor que un módulo para poder empezar a jugar ya mismo. Éste que os ofrecemos a continuación fue el que se empleó en las Gen Con 94 para hacer las pruebas de juego. Está diseñado para un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5, aunque allí las partidas fueron de 7 personas. Su tiempo de juego no es excesivamente largo; en poco más de una hora los jugadores deberían haberlo completado.

por Francisco Franco Garea

Todos los niños que vayan a jugar este módulo deben asistir al mismo curso, preferiblemente 4º, con lo que tendrían aproximadamente unos 9 años. Aprovechando la excusa de que todos van al mismo curso en el mismo colegio podemos decir también que, como viven todos cerca unos de otros, son amigos y forman una pandilla y que siempre juegan juntos.

La mañana del sábado

Todos los sábados por la mañana la pandilla sale con sus padres al parque que está enfrente de los bloques de edificios en donde viven. Siempre se encuentran en la calle, justo enfrente del parque. Pero ese día una de las integrantes de la pandilla no está. La que falta es Susanita.

Los padres no dan importancia a este hecho, y dicen que seguramente ella y sus padres habrán bajado antes porque son más madrugadores que los demás. Se encaminan hacia el parque y los padres se sientan en los bancos. Los niños son libres de ir donde quieran, siempre y cuando no salgan de los límites del parque. Tarde o temprano acabarán yendo a los columpios y cuando lleguen allí presenciarán una terrible escena: Un niño muy gordo y bastante fuerte, de 6º curso (unos 11 años, más o menos), al que todos conocen como Santi, el grasas, junto con otro delgaduchito, de aspecto enfermizo y pecosito a más no poder, Manolín, el pecas, están molestando a Susanita. Santi tira de las trenzas de Susanita una y otra vez, mientras que Manolín se ríe por lo bajo mientras ve lo que éste hace. Cuando los niños acudan a ayudar a

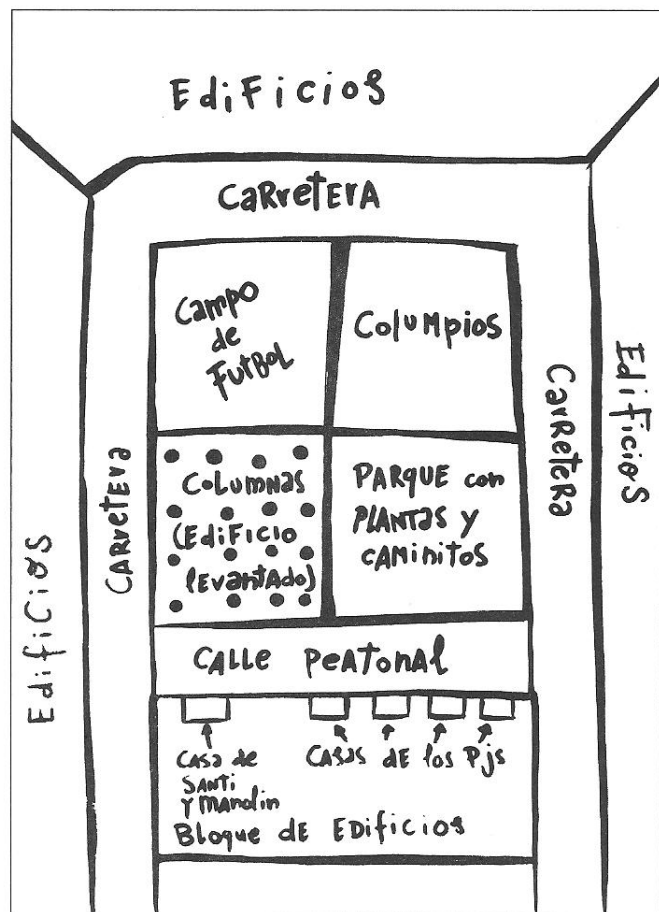
su amiga (si no van a ayudarla, sacad las barajas de *Magic* y jugad unas partiditas) éstos, al sentirse en inferioridad numérica, saldrán huyendo, pero antes, Manolín en un rápido y diestro movimiento sustrae de entre las manos de Susanita su *Barbie* preferida (la *Barbie* brillos mágicos, para más señas, que ¡brilla en la oscuridad!).

Los niños pueden intentar perseguir a Santi y a Manolín, pero no conseguirán alcanzarlos. Susanita romperá a llorar y entre sus sollozos, los niños podrán entender algo así como que ésa era su *Barbie* preferida y que a qué esperan para ir a recuperarla. Una vez se haya calmado, dirá que si consiguen recuperarla los invitará a merendar esa tarde.

Los niños tienen hasta la hora de comer para conseguirlo. De partida ya saben dónde viven Santi y Manolín (ver mapa),



Nombre: Santi, el grasas Curso: 6° (11 años) Altura: 1,45m Peso: 70kg Sexo: Varón Pelo: Negro, sucio y maloliente Ojos: Oscuros Descripción física: Una bola de sebo con patas • Características - Aplomo: 4 - Picardía: 2 - Ser de goma: 4 - Ser encantador: 1 - Ser odioso: 5 • Habilidades - Buscar: 3 - Combate: 3 - Correr: 1 - Destreza: 1 - Esconder: 3 - Juegos de niños: 2 - Juegos de niñas: 1 - Trepar: 2 - Vehículos estables: 2 - Vehículos inestables: 0 Puntos de niño: 4 Puntos de madre: 2	Nombre: Manolín, el pecas Curso: 6° (11 años) Altura: 1,35m Peso: 40kg Sexo: Varón Pelo: Pelirrojo Ojos: Castaños Descripción física: Algo así como una escoba que se mueve • Características - Aplomo: 5 - Picardía: 3 - Ser de goma: 1 - Ser encantador: 2 - Ser odioso: 4 • Habilidades - Buscar: 2 - Combate: 1 - Correr: 2 - Destreza: 2 - Esconder: 2 - Juegos de niños: 2 - Juegos de niñas: 1 - Trepar: 1 - Vehículos estables: 3 - Vehículos inestables: 2 Puntos de niño: 4 Puntos de madre: 2	Nombre: Susanita Curso: 4° (9 años) Altura: 1,30m Peso: 30kg Sexo: Mujer Pelo: Rubio platino Ojos: Azules Descripción física: La cursilería personificada en rosa • Características - Aplomo: 3 - Picardía: 4 - Ser de goma: 2 - Ser encantador: 5 - Ser odioso: 1 • Habilidades - Buscar: 3 - Combate: 1 - Correr: 2 - Destreza: 2 - Esconder: 2 - Juegos de niños: 0 - Juegos de niñas: 3 - Trepar: 1 - Vehículos estables: 2 - Vehículos inestables: 2 Puntos de niño: 3 Puntos de madre: 4
--	---	---



pero otra cosa es que vayan a encontrarlos allí en ese momento. Más tarde o más temprano deberán empezar a buscarlos. A partir de aquí es trabajo de los jugadores pensar cómo pueden hacer esto.

Como posible solución está la que hicieron los jugadores de la primera prueba de juego. Primero intentaron perseguirlos, y fallaron. Al final, después de varios intentos fallidos, llamaron por el portero automático a casa de Santi (el más tonto de los dos y, por lo tanto, el más fácil de engañar) haciéndose pasar por Manolín. Le dijeron que bajara. Cuando salió a la calle le tendieron una emboscada y, al ver que no tenía la muñeca, le obligaron a llamar a Manolín y decirle

que la trajera, con la excusa de que iban a quemarla. Manolín bajó, pero antes de que los niños pudieran cogerlo, arrancó la cabeza a la Barbie. Una vez la hubieron recuperado tuvieron que pasar por varias tiradas de destreza para conseguir encajar de nuevo la cabeza en su sitio. Todo acabó felizmente con una merienda en casa de Susanita.

Descripción del parque

Entre el parque y el bloque de edificios en donde viven los niños hay una calle peatonal, los otros tres lados del parque dan a calles normales, con sus calzadas y aceras. Al otro lado de estas calles hay edificios de viviendas.

El parque se compone de cuatro partes. La primera es el típico jardín de plantas con caminos que discurren entre ellas y con bancos a los lados para sentarse. Es aquí donde los padres estarán durante la partida. Otra parte es donde están los columpios, el tobogán, los balancines, la media luna, etc. Situado al lado de ésta hay una extensión de tierra que suele ser usada como un improvisado campo de fútbol, aunque también recibe otros muchos usos. Y la última parte son las columnas. Éstas pertenecen a un edificio de oficinas que ésta levantado un piso del suelo, quedando así bajo él toda una serie de columnas. ●



A través del bosque de Troos (I)

A continuación os ofrecemos la primera entrega de esta épica aventura que llevará a los personajes hasta situaciones límites con el fin de salvar el equilibrio de fuerzas en los Reinos Jóvenes. El escenario central de la acción, el Bosque de Troos, está explicado en este mismo número de LIDER, en la sección La Voz de su Máster. Pero tranquilos que tendréis tiempo de estudiarlo con calma, ya que hasta la siguiente entrega no llegarán los PJs a este lugar.

por Max Romero

Los sucesos de esta aventura transcurren a raíz de una alianza que la isla demonio de Pan Tang ha hecho con la nación de Pikarayd para conseguir que el Caos domine por completo esta zona del mar, al tiempo que debilita la poderosa flota marina de la isla de las Ciudades Púrpura. Bajo el mandato del general "Sesga" de Pan Tang, la flota de Pikarayd ha efectuado ya varios saqueos a poblaciones de las costas del sur. También han hundido una decena de buques mercantes que, o bien eran de las Ciudades Púrpura, o bien se dirigían hacia la isla para comerciar.

Si hay algo realmente importante para las gentes de las Ciudades Púrpura, esto es el comercio y las riquezas que ello genera. Aman sobre todas las cosas el dinero y el poder de la riqueza. Así pues, no es de extrañar que el "Consejo de los Nueve", que gobierna la isla, haya declarado la guerra a la nación del Caos de Pikarayd, entre otros motivos porque saben de su alianza con Pan Tang y temen que su oscuro brazo de poder llegue hasta sus mares a través de la nación de Pikarayd.

Después de semanas de batalla y de derrotas, el "Consejo de los Nueve" ha podido hacer algunas indagaciones, hasta llegar a la conclusión de que están luchando contra el propio Caos, que intenta apoderarse de esta zona de los Reinos Jóvenes.

En efecto, el "Consejo" no está equivocado, ya que el Teócrata de Pan Tang (sucesor de Jagreem Lern) ha logrado que el Horror que Murmura Secretos Imposibles, el Señor del Caos Pyaray, también llamado el Horror Tentacular, le preste ayuda para conquistar la isla de las Ciudades Púrpura y gobernar todos los mares de los RJs, en nombre de Pyaray. Gracias ha este pacto, las animadas tropas de Pikarayd y sus nuevos y poderosos aliados están llevando a cabo un sistemático pirateo por toda la isla, y aunque las tropas de las Ciudades Púrpuras ofrecen resistencia, poco a

poco tropas y civiles han de irse replegando hacia el Oeste, donde está Menii, la capital.

Sin embargo, la esperanza aún no está perdida, ya que el "Consejo de los Nueve", con la ayuda de Goldar su dios protector, ha podido saber de la existencia de una criatura llamada el Kyrenee que suele servir al Caos, aunque no siempre, y es capaz de dañar a los propios dioses. Sin embargo, no disponen de medios para invocar a tal criatura, ni mucho tiempo para prepararse para la batalla naval que decidirá el destino de la isla de las Ciudades Púrpura y el dominio o no del Caos en las aguas.

Aquí es donde empieza la aventura para tus jugadores, tras ocho semanas de guerrillas.

Ajustes para los personajes

En principio esta aventura está pensada para PJs que combaten contra el Caos, o bien son de tendencias opuestas. De todos modos, si hay algún PJ que es un fiel servidor del Caos eso sólo complicará un poco las cosas. El DJ deberá buscar algún motivo de conflicto entre ambos duques del Caos, que por ejemplo sucedió hace 2000 años. Si se trata de un fiel servidor de Pyaray, habrá dos opciones. Una, que se haga un PJ nuevo. La otra: trabajo para el DJ. Ya sabes, traiciones, asesinatos, etc...

Los PJs devotos de los Señores Elementales serán incitados por sus respectivos cultos a participar en la lucha contra el dominio del Caos de la isla.

Evidentemente, cualquier agente de la Ley o sacerdote estará encantado de defender y atacar al Caos que pretende dominar la isla.

Respecto a los Señores de las Bestias, no tomarán ningún partido, exceptuando la posibilidad de ayudar a sus seguidores si éstos se ven en algún follón.

Introducción

Los PJs se encuentran en la ciudad de Menii, capital de las Ciudades Púrpura. Los motivos por los que están aquí pueden ser muy diversos, pero aquí van algunos ejemplos típicos:

*Campeones de la Ley: Acuden guiados por su Dios o culto, para luchar contra el creciente poder del Caos que pretende invadir la isla y dominar los mares.

*Agentes Elementales: Han venido a defender los varios templos que hay en la isla, para que no caigan en manos del Caos.

*Agentes del Caos: Pueden haber venido para espiar al enemigo o bien para vengarse de Pyaray, por orden de su dios, etc...

Empieza la aventura

El grupo se encuentra en un abarrotada taberna, en la ciudad de Menii. Han acudido aquí junto a cientos de mercenarios de todas las naciones de los RJs que esperan poder participar en la guerra y sacar sus beneficios. Están esperando mientras toman una copa gratis (invita el "Consejo") en el lugar donde se supone van a sacar una buena tajada de esta guerra.

Finalmente, tras una "variopinta" descripción por parte del DJ del abarrotado personal procedente de todos los puntos y naciones de los RJs, les llega el turno al grupo de PJs, y son atendidos en una mesa junto al hogar en el interior de la taberna. Allí les esperan dos soldados junto a dos mercaderes, sentados frente a un montón de pergaminos. Después de preguntarles acerca de sus habilidades y proezas, se les cita a una reunión privada en el templo de Goldar. "Vuestro historial es realmente bueno, —dice el gordo mercader mirando con orgullo a los PJs— esperad por aquí, que ya se os avisará".

Al poco rato llegan a donde esperan los

PJs dos hombres a caballo con un mensaje escrito. Se trata de las listas de asignación. Después de un rato de oír nombres de guerreros y asociaciones y demás, los PJs podrán oír con un tiro de escuchar (+20) como se pronuncian sus nombres entre otros, y su designación:

—“Dirigíos al Templo principal de Menii esta misma tarde, en la plaza del oro. Los del Fénix Dorado, dirigíos a”—.

Un cuento para acólitos

La ciudad de Menii bulle de actividad, aunque toda destinada a la guerra. Por las calles patrullan constantemente soldados y mercenarios, así como cientos de refugiados de toda la isla, cargamentos para la flota de guerra, etc... La mayoría de tem-

plos y edificios públicos han sido habilitados como albergues y hospitales. La densidad de población de la ciudad se ha triplicado en las dos últimas semanas.

Tras cruzar abarrotadas calles, paseos y plazas, los PJs llegan hasta la plaza del oro. Esta enorme plaza, adornada con bancos y estatuas doradas, que ahora a duras penas se pueden apreciar entre las miles de personas que están instaladas en la plaza, alberga también el mayor Templo de Golder, Señor de la Ley del comercio y el dinero en los RJs.

Unas grandes escaleras con motivos en oro y plata sobre el mármol amarillo abren el Templo a la plaza. Ascendiendo y, tras cruzar un enorme portón de cuatro puertas y la guardia, los aventureros se encuentran en un gran recibidor, en el cual hay otro pequeño grupo de mercenarios (4), entre

decenas de estudiantes y sacerdotes del templo de los cuales muchos son extranjeros. A los pocos minutos de espera un adepto intenta hacerse oír entre los ocupados acólitos que van arriba y abajo con montones de papeles y extraños artefactos. Amablemente pide a ambos grupos de mercenarios (inclusive el de los PJs) que lo acompañen. Avanzan por un amplio pasillo, abarrotado de mesas y cajas, extrañas lupas y cristales que deforman la visión entre un montón de sacerdotes y acólitos, hasta dos portones que se abren automáticamente cuando llega la comitiva. Tras este portón hay una sala de tamaño mediano, con varias sillas dispuestas en semicírculo, enfrente de una larga mesa sobre un entarimado, en la que se aprecian nueve sillas.

Cuando los invitados se han sentado, los portones se cierran y el silencio reina en la estancia. Al poco, de una cortina vagamente iluminada al fondo de la sala, empiezan a aparecer nueve personajes, todos ellos vestidos con idénticas túnicas púrpuras, que se dirigen hacia la mesa. Varios de ellos portan papeles. Se trata del “Consejo de los Nueve”. Son todos ellos varones, aunque de diferentes edades. Estos se sientan frente a la audiencia, y el primer hombre de los nueve empieza un discurso.

NOTA: Este discurso representa toda la información que tienen los 9 para explicar. El DJ deberá saberse de antemano toda la información, y llevar a cabo una negociación con los PJs. Esta es la información total después de una negociación con los aventureros. Ten presente que el otro grupo de mercenarios PNJs puede ayudar a los PJs con preguntas que completen la información, en caso que el grupo de jugadores no consiga extraerla toda. Como siempre el DJ tiene la última palabra respecto a la información a ceder a los PJs.



“Bienvenidos y gracias por acudir aquí. Mi nombre no tiene importancia. Somos el Consejo de los Nueve. Habéis sido llamados aquí porque, a nuestro juicio, sois los más capacitados para realizar esta misión. Nuestra intención es encomendaros una tarea de vital importancia que decantará la balanza de esta guerra, en favor o en contra de todas las naciones libres de los RJs. Lo que vais a oír aquí esta tarde no deberá trascender, ni aún entre nuestras filas. De no ser así, el enemigo podría adelantarse. Esta misión no puede tasarse en bienes, ya que es el futuro de la libertad de las naciones lo que se debate. Sin embargo, y atendiendo a vuestras necesidades, seréis bien recompensados si la lleváis a cabo. La



generosidad de las Ciudades Púrpura es grande y jugosa", acaba diciendo el consejero que les habla, ya bastante anciano.

Al concluir éste, otro hombre más joven, de unos 45 años, el cuarto, prosigue: "La guerra empezó hará unas 8 semanas. Al principio creímos que era un vano intento por parte de Pikarayd para adquirir mayor control en el mar. Sin embargo empezaron a desembarcar y arrasaron aldeas del sureste, aniquilando todo a su paso. Enviamos refuerzos, pero llegaron tarde. De todos modos no fue en vano, ya que descubrieron claros indicios de que los piratas habían contactado con algún tipo de ayuda mágica.

Al realizar estas alarmantes comprobaciones, decidimos profundizar en nuestras pesquisas, mientras la guerra iba en aumento. Cual sería nuestra sorpresa cuando un espía nos informó que una pequeña flota de Pan Tang, compuesta por tres trirremes de guerra, había desembarcado en la Ciudad de la Costa Amarilla. Evidentemente, Pan Tang se encuentra detrás de todo esto. Finalmente, pudimos descubrir que ellos han sido los que les han proporcionado la ayuda mágica, probablemente extraída del mismísimo infierno", finaliza el joven hombre.

A continuación, prosigue un hombre bastante gordo y algo mayor, unos 50 años, el segundo, con una espesa barba gris que le hace parecer un anciano: "Debido a las dimensiones del enemigo decidimos pedir ayuda a nuestro dios protector. Tras días de ininterrumpidos rituales, conseguimos establecer contacto y alabado sea Goldar, atendió a nuestra llamada y nos prometió ayuda. Mas tarde, o mas bien debería decir esta tarde, hemos recibido la maravillosa visita del enviado de los dioses, Rashell. Ella nos explicó la única manera posible de derrotar al poderoso enemigo aliado con el Caos. Dicha manera consiste en hacer venir a una criatura que habita en otro plano, cuyo poder es tan grande que es capaz de dañar a los propios dioses. Sin embargo, tan sólo los propios Señores del Caos conocen el hechizo capaz de convocar a la criatura. Pero, gracias a la ayuda de Rashell, hemos podido saber que al menos existe una transcripción de este hechizo en los RJs, escrito durante el gobierno del Brillante Imperio."

El personaje más anciano, el calvo sentado en octava posición, reanuda el discurso: "Aquí es donde vosotros entráis en el juego. Deberéis partir en busca del pergamino, para que Rashell pueda invocar a la criatura, y así destruir a nuestros enemigos y sus aliados. Pero no os sobre-saltéis, ya que la búsqueda debe iniciarse en lugares bastante más concretos que en los RJs. Como ya ha mencionado el compañero, gracias a Rashell también hemos descubierto el paradero aproximado de



dicho pergamino. Hemos logrado saber que el portador del pergamino, más conocido por los seudónimos de el lobo blanco, asesino de mujeres, portador del la espada infernal y último emperador del Brillante Imperio de Melniboné, era Elric.

Este desapareció por siempre junto con su decadente estirpe, aunque sabemos que se desprendió del pergamino antes de su misteriosa desaparición. El último momento que sabemos con certeza que Elric poseía el pergamino es, como narran las Crónicas de la Espada Negra, en la defensa de Tanelorn contra el ejército de Nhirhjan del Caos y su ejército de Nadsokor. Este podría ser el primer lugar de búsqueda.

También sabemos, que el portador de Actorios, el Anillo del Poder, fue capturado y despojado de sus bienes en el reino Org, en Troos. Por tanto ahí tenemos un segundo lugar de búsqueda. Finalmente, también sabemos que hay un tercer posible lugar donde se halle el pergamino, pero en tal caso, si es así, ya nada podrá salvar al mundo de la ira del Caos, ya que este lugar es el palacio del actual Teócrata de Pan Tang, donde Elric combatió a los mismísimos Señores del Caos con su espada infernal" finaliza solemnemente.

En este momento interviene lo que apenas si es un hombre. Un jovencísimo chico de 15 años, que debido a su increíble inteligencia, es el noveno miembro (el de más rango) del Consejo. Lleva el clásico bigotito de adolescente, y es pelirrojo. Sacando unos rollos de papel del interior de un bolsillo, empieza a hablar: "Vuestra misión será traer el pergamino lo antes posible. Os dividiréis, y cada grupo partirá a destinos diferentes con el mismo objetivo. Habéis sido vosotros los que, en cierta medida, habéis decidido el destino de cada grupo". En ese momento, desenrolla los papeles que había extraído de su túnica, y los mues-

tra. Se trata de dos rectángulos pintados, uno de verde bosque y el otro de marrón desierto, con un nombre en la base, Troos y Tanelorn, respectivamente. Entonces el joven vuelve a hablar, haciendo una indicación a los portavoces de cada grupo: "Haced el favor de mirar en los respaldos de vuestras sillas". El grupo de PJs descubre que en el respaldo de su silla hay un pequeño círculo verde, mientras que el del otro grupo es de color marrón.

Una vez confirmado el color de cada grupo y su distribución, queda claro que el grupo de PJs deberá partir rumbo a Troos.

El pergamino que se debe encontrar es un largo pergamino negro, escrito con letras blancas, y envuelto en un tubo de plata. Después de decidirse el rumbo de cada grupo, se les hace salir de la sala, y se los separa.

La última cena decente

Cruzando varios corredores, los PJs son conducidos por un acólito, escaleras abajo, hasta llegar a una sala con dos puertas. Se les invita a pasar por una de ellas, y llegan hasta un humilde pero confortable comedor, repleto de comida y bebida, y con más sillas de la cuenta. Tras pedir todo aquello que necesiten para la cena, se les deja solos, y el acólito les dice que en seguida volverá.

Efectivamente, tras algunos minutos llaman a la puerta y aparece un hombre rubio, ojos verdes y de aspecto fornido y sano, todo él metido en el interior de una formidable y brillante armadura blanca. Evidentemente es un guerrero. Entra en la sala con una sonrisa, y se presenta a sí mismo como Belal. Belal se sentará a cenar e intentará mantener buena conversación con el grupo. Es reservado, pero no traidor. Es un fiel

BELAL, CAMPEÓN DE DOMBLAS
Belal es un hombre de las ciudades Púrpura, de unos 30 años y en muy buenas condiciones físicas. Hace dos años que es campeón al servicio de Domblas, de lo cual está muy orgulloso. Lleva una espesa melena rubia y tiene los ojos grises.

FUE 16, CON 21, TAM 17, INT 25, POD 12, DES 15, CAR 18, PV:26x2=52.

Armadura: Placas virtud (1d10+2).

Armas	AT%	PA%	Daño
Espadón Legal	95%	115%	2D8+1D6
Hacha batalla	85%	73%	1D8+2+1D6
Daga Arroj.	95%	-	1D4+2+1D4

Habilidades: Evitar 70%, Saltar 75%, Nadar 65%, Trepas 42%, Rastrear 88%, Ver 65%, Buscar 69%, Oler 25%, Música y Leyendas 78%, Navegación 89%, Invocar 65% (5 tipos de virtudes y elementales del agua).

Objetos: Amuleto de agente de Domblas, Armadura de la Ley (POD 25), espadón de la Ley (POD 35), virtud de conocimientos (POD 12), virtud de viaje (POD 58, 70 PA por el objeto al que está atada, una barca de oro macizo -ver Aquella misma noche-).

Actitud: Belal tiene clara su misión. Los sacerdotes le han ordenado que recupere y traiga el pergamino. Para ello empleará cualquier método, aunque su preferido es la amistad y colaboración. Si el grupo de PJs le ofende, hará ver que no lo oye. Si le intentan matar o perjudicar de alguna manera la misión, intentará matar al PJ o PJs que lo hagan. Si demuestran camaradería, tendrán un poderoso PNJ como aliado (¡lástima que Belal muera en este módulo, o no?).

agente de Domblas el Justiciero, aunque esto nunca lo revelará voluntariamente. Explicará que va a acompañarlos en su búsqueda, para poder salvar a los mares de tan horrible amenaza.

Después de una media hora en que se supone se conocerán un poco y habrán cenado en abundancia, reciben la visita de parte del consejo, el noveno, el joven prodigio. Tras aclarar algunas dudas por parte de los PJs, ya sea en relación a Belal o a la misión, el joven prodigio les informa: "Viajaréis esta misma noche hasta Vilmir por mar. Una vez ahí, deberéis encontrar el reino Org. Dicho reino fue destruido en la última visita del emperador albino, aunque tal vez ya esté reconstruido de nuevo. Debo advertiros que negociar con los Orgs puede ser muy peligroso, aunque debéis intentar todo lo posible por conseguir vuestro botín. Evitad siempre que podáis revelarles vues-

tra auténtica búsqueda, ya que son gentes muy codiciosas. Cuando lo encontréis, que esperemos que así sea, asegurados de que es el que buscáis antes de regresar. Para esta misión contaréis con el soporte de uno de nuestros más bravos guerreros, Belal. Podéis confiar en él. No me queda nada más que deciros, excepto que el tiempo de que disponéis para llevar a cabo vuestra secreta misión es incierto. Tan sólo sabed que cada día que pasa, el enemigo está más preparado para su ataque final". En este punto hace una pausa con cara de reflexión, y dice: "Quieran los dioses que tengáis éxito. Si es así, la recompensa será inmensa, os cubriremos con oro, riquezas y os daremos propiedades y poder. Que el destino quiera que podamos cumplir nuestra promesa, ya que ello significará la derrota del mal".

Nota: La flota de Pykaraid atacará dentro de 7 días.

Aquella misma noche

Esta misma noche, los PJs y Belal son conducidos a través de una puerta secreta en este mismo comedor, por un laberinto de túneles subterráneos, húmedos y cubiertos de musgo, hasta el sótano de una de las torres de vigilancia en el puerto de Menii. Una vez en el sótano, se les da una ropas apropiadas para el bosque, lo que incluye unas magníficas capas color verde oscuro con el emblema de las ciudades Púrpura en el broche (+10 esconderse y emboscar en zona verde), y una pequeña mochila con provisiones y material necesario (alimentos para 3 días, 3 metros de cuerda y una antorcha, así como cualquier cosa útil que pidan los PJs).

Descienden unas estrechas escaleras de caracol, hasta llegar a una cueva subterránea, con un discreto embarcadero. En él hay una pequeña aunque brillante embarcación. Se trata de una barca sin vela, de oro macizo, con la forma de una gran pez abierto en canal por la parte superior, para

colocar dos bancos de asientos, de tres plazas cada uno. En realidad se trata de una poderosa virtud de viaje, que está colaborando con Belal, capaz de alcanzar velocidades superiores a las de cualquier nave marítima de los RJs.

Belal se situará en el banco de delante y cuando todo el grupo haya embarcado, extrae un triángulo tridimensional de una cadena que pende de su cuello (su amuleto de agente) y lo introduce en un pequeño orificio en el "cerebro" de la barca legal. Una vez introducido el medallón, Belal pronuncia una palabra en Alto Melnibonés, "Ty'ackra'ta" (tirada de memorizar si se quiere recordar, sólo un intento) y la barca empieza a avanzar suavemente hacia mar abierto.

Cuando ya han alcanzado cierta distancia de la iluminada Menii en la noche, Belal grita desafiante a la noche "¡Bekuum, Almir rabom!, ¡corre,corre!, ¡sé más veloz que el viento, corre!". Dicho esto, los PJs notarán como empieza a aumentar desmesuradamente su velocidad, hasta que tiene la sensación de que el mar y las olas se transforman en una gran lona de tejido que ondea en el viento. A los pocos segundos, viajan a una velocidad de 180 Km/h surcando el Viejo Océano en pos del estrecho de Vilmir y su golfo.

Entre las olas del caos

El viaje hasta Vilmir, concretamente Jadmar, conlleva cruzar una distancia de unos 650 Km. El tiempo de viaje aproximado es de unas 5 ó 6 horas, salvo incidentes.

Sin embargo, muy cerca ya del estrecho de Vilmir, el grupo de PJs podrá divisar varias aletas, no menos veloces que ellos, que surcan el océano tras el rastro de espuma de la embarcación. Es fácil verlas, ya que de los negros cuerpos de estos tiburones del Caos surgen descargas de luz blanca que les hacen parecer focos de barcos o de algún faro bajo las aguas negras en la noche. Este grupo, no inferior a 1D6+1, se compone de criaturas demonio que han detectado la presencia de la virtud, en lo





que consideran su coto de caza, y se abalanzarán ferozmente contra ella. Los tiburones intentarán acabar con la virtud, o con algún personaje de a bordo, si estos les han atacado, tras lo cual se retirarán. De otro modo, lucharán hasta la muerte.

Por su parte, la virtud está provista de una buena coraza de oro, que le proporciona 70 PA y de su POD, y es de suponer que del apoyo de los PJs, además del de Belal, quién defenderá a la barca como si fuera su amada.

Si pese a todo los tiburones demonio acabasen con la virtud de viaje, de oro macizo, ésta se hundirá inmediatamente (1 asalto) y tan sólo la suerte puede salvar a los PJs de una muerte segura a manos del mar o de los tiburones, en cuyo caso se darán un buen baquete.

TIBURONES DEL CAOS

Estos demonios, tienen el aspecto de tiburones de color negro, pero sus cuerpos despiden constantes descargas lumínicas. Poseen una gran boca con tres hileras de 20 dientes cada una. Sus ojos son de un color amarillo vesícula. Han sido invocados a este plano por el hechicero Gurter.

FUE 14, CON 15, TAM 13, INT 4, POD 6, DES 13, PV 16.

Armadura: 3 puntos por espesa piel.

Arma AT% PA% Daño
Mordisco 70% — 1D8+2D6

Habilidades: Nadar 95%, Evitar 65%, Olfatear 85%.

Poderes: Este demonio segrega un potente veneno corrosivo de sus fauces, que cuando toca cualquier superficie causa 2D6 de daño por corrosión ácida.

¡Tierra a la vista!

Tras el incidente con los tiburones del Caos transcurren un par de horas de agradable viaje nocturno hasta introducirse en la bahía de Vilmir. Se adentran por la bahía y finalmente divisan la ciudad portuaria de Jadmar, capital de Vilmir. El grupo se dirige a una apartada playa en las afueras de Jadmar y oculta por un bosque, para desembarcar. Una vez en tierra, Belal recupera su collar de la barca y con unas palabras de gratitud despide a la dorada embarcación en forma de pez, que desaparece hundiéndose en el mar.

Una vez aquí, lo más evidente sería alquilar unos caballos para dirigirse hacia Troos. Si no se les ocurre a tus jugadores, Belal tendrá la idea.

Ya amaneciendo, el grupo entra en la adormecida Jadmar. Sin embargo, nada más cruzar la puerta de la ciudad, un gran

GURTER, SACERDOTE DE PYARAY

Este sacerdote de Pan Tang es un psicópata muy listo y muy vengativo. Para él lo más importante son sus "criaturitas" (demonios) y su religión. Totalmente calvo y de porte estilizado, viste con una armadura azulada y lleva un yelmo con el tritón de penacho, símbolo de su raza.

FUE 12, CON 14, TAM 13, INT 16, POD 19, DES 11, CAR 11, PV 15.

Armadura: Placas demonio.

Armas AT% PA% Daño

Hacha

Lormyr* 80% 75% 3D6+1D6+3D6

Hacha

mares 95% 90% 2D6+2+1D6

Habilidades: Evitar 50%, Montar 65%, Saltar 35%, Emboscar 80%.

Objetos: Hacha Lormyriana Demonio (POD 12 CON 25, Arma: +3d6 Daño), Armadura demonio de placas azuladas con adornos en plata simulando olas (POD 14 CON 50, poder armadura 50 P, Pacto de salvaguarda contra espadas), Amuleto de sacerdote octogonal, de oro macizo, Anillo de plata con topacio verde con un demonio de compañía atado llamado Mmnerff. Si algún PJ coge el anillo y falla su lucha de poder para atar al demonio Mmnerff, éste decidirá igualmente acompañar a su nuevo dueño, al menos hasta que encuentre alguien con el que le parezca que vaya a disfrutar más. A Mmnerff le gusta mucho el plano de los RJs y, sobre todo, le gusta mucho trabajar como espía, por lo que si su nuevo amo le proporciona este placer, es posible que se quede indefinidamente con su él. Ahora bien, Mmnerff sólo arriesgará la vida por su amo si éste se ha portado durante largo tiempo muy bien con él.

mercado se está preparando para el nuevo día. Con un tiro de Ver, los PJs podrán descubrir un establo tras unas paradas de ropa. Aproximándose, se puede apreciar a unos mozos lavando y peinando a caballos y mulas, y lo que parece ser el patrón dando de comer a los animales. Con buenos modales, acompañados de una tiradita de Persuadir, el patrón aceptará venderles unos caballos (aunque eso sí, un 20% más caros por ser "extranjeros con prisas").

Pero mientras los PJs están realizando los tratos con el patrón, Gurter, un mediocre hechicero de Pan Tang, escucha muy interesado la conversación de los PJs, al tiempo que conjura un hechizo para lanzarlo sobre el grupo. Oculto tras unas cajas al lado de una carreta, espía los PJs.

Gurter es un sacerdote de Pyaray, y está aquí por propia voluntad, para intentar liquidar al grupo. Sus motivos son claros, han matado a sus adorados tiburones demonio, y pagarán con la muerte. Sin embargo, si se entera de la misión de los PJs, su interés por matarlos tendrá que posponerse hasta conseguir el pergamino.

Por su parte, los PJs que logren un crítico de Ver podrán divisar la oscura silueta al lado del carro y las cajas. De todas formas, todo PJ que supere una tirada de PODx3, notará una sensación, como si alguien les estuviera observando. Gurter intentará lanzarles el conjuro de la marca (Ver *El Octógono del Caos*) y así asegurarse que no les pierde el rastro.

Justo cuando se disponen a ensillar sus monturas para partir de Jadmar, un monísimo e indefenso "gatito" se interpone en el paso del PJ más sensible, maullando de hambre y frío. Sin duda se ha quedado huérfano. Si algún PJ lo recoge y se lo lleva consigo, que se prepare, ya que el lindo minino no es más que un demonio al servicio de Gurter, que le sirve de oráculo para el hechizo al tiempo que puede ver, oler y oír a través del gatito, mediante comunicación telepática, con lo cual Gurter estará pronto al corriente de toda la misión del grupo. En cuanto esto suceda, el gatito saltará de los brazos del PJ y desaparecerá para volver con su amo.

Hay que tener en cuenta que si Gurter se entera de el pergamino y su uso para la batalla en el Sur, dejará que el grupo se haga con él y montará una trampa para atraparlos a su salida. ●

MMNERFF, GATO DEMONIO

Este demonio tiene la apariencia de un dócil gatito pardo, que cabe en la palma de la mano. Se alimenta como cualquier gato común, pero su comportamiento denota gran inteligencia, ya que Mmnerff aprende muy rápido, además de hablar telepáticamente y entender todo cuanto se le dice, a no ser que sea en un idioma desconocido para él.

FUE 8, CON 11, TAM 3, INT 16, POD 20, DES 17, CAR 28, PV 8.

Armadura: 1 punto por piel.

Armas AT% PA% Daño

Garras (x2) 60% — 1D8

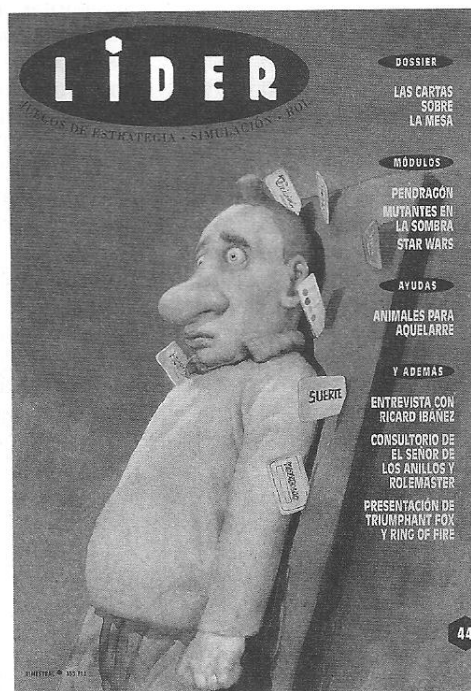
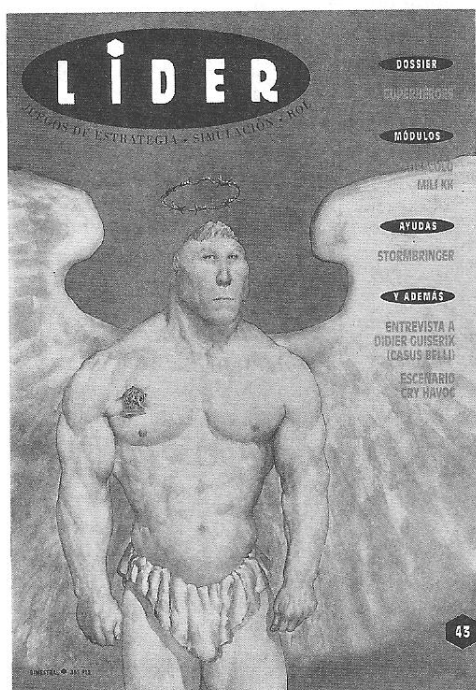
Mordisco 30% — 1D8+2

Habilidades: Evitar 90%, Saltar 90%, Trepas 100%, Emboscar 70%, Escondarse 90%, Olfatear 75%, Rastrear 80%, Alto Melnibonés 50%, L. Común 50%.

Poderes: Telepatía (20 Km), Curación (2D6, un blanco), Pacto de salvaguarda contra flechas o arrojadas, Regeneración (6 PV por asalto).

¡¡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 43 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐	LIDER 44 ☐
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 ☐	LIDER 42 ☐	

☐ 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.

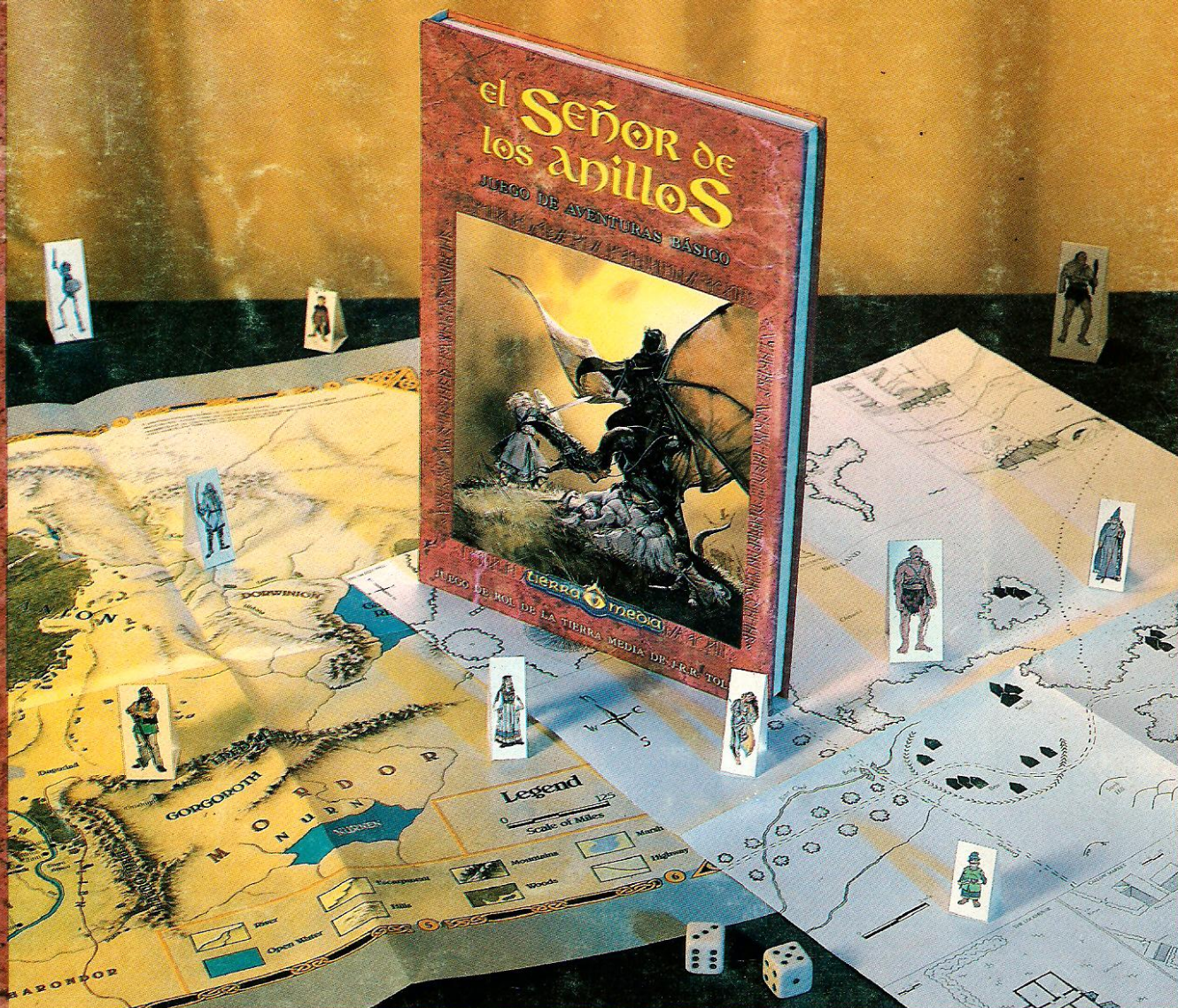


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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